

Roland®

# e-MIX STUDIO

# SP-808EX

## Manuale d'Uso

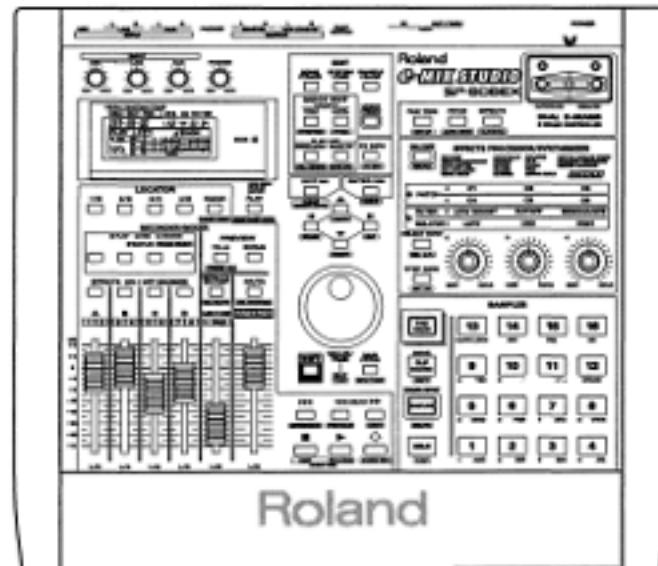
Grazie e congratulazioni per aver scelto il groove sampler SP-808EX.

Prima di cominciare ad usare l'SP-808EX leggere attentamente la sezione intitolata: "IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA" (p. 2), "USARE LO STRUMENTO SENZA RISCHI" (p. 3) e "NOTE IMPORTANTI" (p. 10). Questi capitoli forniscono informazioni importanti riguardo al corretto uso dell'SP-808EX. Inoltre, per apprendere a fondo le potenzialità di ogni funzione offerta dall'SP-808EX, consigliamo di leggere attentamente tutto il manuale. Il manuale dovrebbe poi essere conservato e tenuto a portata di mano come punto di riferimento.

### Simboli Usati in Questo Manuale

Le parole o i simboli racchiusi nelle [parentesi quadre], indicano i tasti del pannello o controlli. Per esempio, [VARI PITCH] indica il tasto Vari-Pitch.

- Le spiegazioni di questo manuale includono illustrazioni che rappresentano ciò che lo schermo dovrebbe normalmente visualizzare. Alcuni strumenti potrebbero comunque incorporare una nuova versione del sistema operativo e perciò quello che viene visualizzato potrebbe non sempre corrispondere a ciò che appare in questo manuale.
- Tutti i nomi dei prodotti citati in questo manuale sono marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.





**ATTENZIONE**  
NON APRIRE  
RISCHIO DI SCOSSA ELETTRICA



**ATTENZIONE: PER RIDURRE I RISCHI DI SCOSSA ELETTRICA,  
NON TOGLIERE IL COPERCHIO (O IL FONDO).  
PARTI INTERNE NON MANEGGIABILI DALL'UTENTE.  
CONTATTARE IL PERSONALE DEL SERVIZIO QUALIFICATO.**



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero avvisa della presenza di "tensione pericolosa" non isolata all'interno dell'involucro dell'unità che potrebbe essere sufficiente a creare un rischio di scossa elettrica a persone.

Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero avvisa della presenza di istruzioni operative e di manutenzione importanti (servizio) nella documentazione dell'unità.

## ISTRUZIONI SUI RISCHI DI INCENDIO, SCOSSA ELETTRICA E FERITE A PERSONE.

# IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA CONSERVARE QUESTE ISTRUZIONI

**AVVISO** - Nell'uso di apparecchi elettrici, le precauzioni del caso dovrebbero sempre essere seguite, comprese le seguenti:

1. Leggere tutte le istruzioni prima di usare l'SP-808EX.
2. Non usare l'SP-808EX vicino all'acqua — per esempio vicino a vasche da bagno, lavandini, acquai, su di una superficie bagnata, vicino a piscine o ambienti simili.
3. L'SP-808EX dovrebbe essere usato solo con supporti raccomandati dal costruttore.
4. L'SP-808EX, sia da solo che usato con amplificatori, cuffie e altoparlanti, può produrre volumi sonori che possono causare perdite di udito permanenti. Non ascoltate per lunghi periodi di tempo ad alto volume, o a livelli che ritenete fastidiosi. Se vi accorgete di perdite di udito o sibili nelle orecchie, consultate un medico.
5. L'unità deve essere collocata in modo che la posizione non interferisca con la propria ventilazione.
6. L'unità deve essere collocata lontano da fonti di calore come radiatori o dispositivi simili.
7. Il prodotto deve essere collegato solo ad alimentazioni del tipo descritto nel manuale di istruzioni o come segnalato sul prodotto stesso.
8. Il cavo di alimentazione dell'SP-808EX dovrebbe essere scollegato in caso di inutilizzo per lunghi periodi di tempo.
9. Fate attenzione a che nessun oggetto o liquido penetri all'interno dell'involucro del prodotto attraverso le aperture.
10. L'SP-808EX deve essere controllato da personale di servizio qualificato quando:
  - A. Il cavo di alimentazione o la presa sono stati danneggiati; oppure
  - B. Oggetti o liquidi sono penetrati all'interno dell'involucro; oppure
  - C. Il prodotto è stato esposto alla pioggia; oppure
  - D. Il prodotto non sembra operare correttamente o dimostra evidenti differenze dal normale funzionamento; oppure
  - E. Il prodotto è caduto o l'involucro danneggiato.
11. Non intervenire sul prodotto con operazioni non descritte nel manuale di istruzioni. Per tutti gli altri casi rivolgersi al personale di servizio qualificato.

I dispositivi con PRESA DI CORRENTE A TRE POLI CON MESSA A TERRA devono essere collegati a terra

## USARE LO STRUMENTO SENZA RISCHI

### ISTRUZIONI PER LA PREVENZIONE DI INCENDI, SCOSSA ELETTRICA E FERITE ALLE PERSONE

#### I simboli PERICOLO e ATTENZIONE

PERICOLO	Viene usato per istruzioni che avvisano l'utente del rischio di morte o ferite gravi nel caso in cui l'unità venisse utilizzata impropriamente.
ATTENZIONE	Viene usato per istruzioni che avvisano l'utente del rischio di ferite o danni a materiali nel caso in cui l'unità venisse usata impropriamente. <ul style="list-style-type: none"><li>* Danni a materiali viene inteso come danneggiamenti o altri effetti sconvenienti causati alla casa, ai mobili o ad animali domestici.</li></ul>

#### Altri simboli

	Il simbolo  avvisa l'utente di istruzioni importanti o di punti di attenzione. Il significato del simbolo è determinato dal disegno contenuto nel triangolo. Il simbolo disegnato qui a sinistra indica avvisi generali o avvertimenti di pericolo.
	Il simbolo  avvisa l'utente di azioni da non eseguire (vietate). L'azione specifica è indicata dal disegno contenuto all'interno del cerchio. Il simbolo disegnato qui a sinistra avvisa che l'unità non deve mai essere disassemblata.
	Il simbolo  avvisa l'utente delle azioni che deve eseguire. L'azione specifica è indicata dal disegno contenuto all'interno del cerchio. Il simbolo disegnato qui a sinistra indica che il cavo di alimentazione deve essere scollegato dalla presa di corrente.

### OSSERVATE SEMPRE LE SEGUENTI NORME

#### ATTENZIONE

- Prima di usare l'SP-808EX, assicuratevi di leggere le seguenti istruzioni e il manuale utente.
- Non aprire o eseguire alcuna modifica all'interno dell'SP-808EX.
- Assicuratevi sempre di posizionare l'unità in maniera stabile. Non collocatela mai su supporti che possono oscillare o su superfici inclinate.
- Non torcate o piegiate eccessivamente il cavo di alimentazione, né schiacciatelo con oggetti pesanti. In tal modo il cavo si potrebbe danneggiare, causando cortocircuiti. Un cavo danneggiato può creare un rischio di scossa elettrica o incendio.
- In presenza di bambini piccoli, un adulto dovrebbe sorvegliarli fino a quando non siano capaci di seguire le regole essenziali di sicurezza nel funzionamento dello strumento.
- Proteggete l'SP-808EX da urti violenti. (Non fatelo cadere!)
- Non condividete la stessa presa di corrente con troppe apparecchiature. Fate particolare attenzione quando usate una prolunga—la potenza totale usata da tutti i dispositivi connessi alla prolunga non deve mai superare il limite massimo (watt/ampere) indicato per la prolunga. Eccessivi carichi possono provocare un surriscaldamento eccessivo del cavo con il conseguente pericolo di scioglimento dell'isolante.
- Prima di utilizzare l'apparecchio all'estero consultate il vostro rivenditore, il più vicino Centro Servizi Roland o un distributore autorizzato Roland, come elencato nella pagina "Informazioni."

#### PERICOLO

- Quando collegate o scollegate il cavo di alimentazione da una presa di corrente afferratelo sempre per la spina.
- Evitate di impigliare e aggrovigliare i cavi. Inoltre tutti i cavi dovrebbero essere tenuti fuori dalla portata dei bambini.
- Non appoggiate oggetti pesanti e non salite mai sull'apparecchio.
- Non maneggiate mai il cavo di alimentazione o la spina con le mani bagnate quando lo collegate o scollegate dalle prese di corrente.
- Prima di spostare l'SP-808EX staccate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente e scollegate tutti i cavi dai dispositivi esterni.
- Prima di pulire l'SP-808EX spegnetelo e scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente (p. 22).
- In caso di temporale staccate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.
- Il coperchietto del connettore ottico deve essere tolto e conservato in un posto non raggiungibile dai bambini, per evitare che lo inghiottano accidentalmente.

# Contenuto

<b>USARE LO STRUMENTO SENZA RISCHI .....</b>	<b>3</b>
<b>Contenuto .....</b>	<b>4</b>
<b>NOTE IMPORTANTI.....</b>	<b>10</b>
Cos'è il Campionamento? .....	12
Cosa Significa "Campionamento di Frasi"? .....	12
L'SP-808EX .....	12
<b>Capitolo 1 Introduzione: Prime Operazioni .....</b>	<b>13</b>
Cosa Può Fare l'SP-808EX (Applicazioni e Caratteristiche) .....	13
Descrizione del Pannello .....	14
Collegamenti .....	21
Connessione dell'SP-808EX ad Altri Dispositivi Esterni .....	21
Collegare una Chitarra o un Basso Elettrici .....	22
Microfoni che Possono Essere Usati con l'SP-808EX .....	22
Accendere e Spegnere l'SP-808EX .....	22
Inserire ed Espellere un Disco .....	23
Regolare il Contrasto dello Schermo .....	23
Richiamare e Comutare le Schermate Principali (Level Meter, Play List, Big Time) .....	23
Schermate con Altre Informazioni (Contrast/Info e Mixer View) .....	24
Se Appare una Schermata Sconosciuta (Come Tornare alla Schermata Principale) .....	25
Il Lettore di Zip Interno .....	25
Dischi che Possono Essere Utilizzati con l'SP-808EX .....	25
Preparare per l'Uso i Dischi Zip Nuovi (Formattare i Dischi) .....	26
Impostare la Frequenza di Campionamento .....	26
Massimo Tempo di Campionamento e Memorizzazione dei Dati su Zip .....	27
Controllare la Memoria Rimanente nel Disco Zip .....	27
Ascolto dei Brani Demo (Come Suonare Brani e Campioni) .....	28
Regolare il Volume Generale (Fader MASTER) .....	28
Regolare il Volume delle Cuffie .....	28
Regolare il Volume di Ogni Traccia (Fader delle Tracce) .....	28
Richiamare un Altro Brano (Cambiare Brano) .....	28
Aggiungere il Suono dei Campioni Premendo i Pad .....	29
Selezionare un Banco di Pad .....	29
Silenziare Temporaneamente l'Uscita (Master Out Mute) .....	29
Applicare gli Effetti ai Brani Demo .....	30
Cambiare gli Effetti con Tre Manopole .....	31
Controllare il Master Filter/Isolator .....	31
Controllare gli Altri Effetti .....	32
Cambiare il Suono con i Movimenti della Mano (Controllo D Beam) .....	33
Cambiare l'Intonazione .....	33
Suonare Determinati Campioni .....	34
Impostare la Sensibilità del D Beam .....	34
Richiamare Velocemente la Patch "V-SYNTH" .....	35
Uso Simultaneo delle Funzioni del D Beam con più SP-808EX .....	35
Impostare la Posizione Temporale (nella Riproduzione) .....	36
Usare il Dial VALUE/TIME .....	36
Usare [◀] e [▶] .....	36
Cambiare la Visualizzazione da Battute e Beat a Ore, Minuti e Secondi .....	36
Saltare ad una Posizione (Locator) .....	37
Cambiare la Posizione ai Locator .....	37
Trovare Precisamente l'Inizio di un Suono (Preview) .....	38
Impostare la Posizione Esaminando il Suono Prima e Dopo ([TO] [FROM]) .....	38
Impostare la Posizione con la Tecnica Scrub (Scrub Preview) .....	38
Impostare la Lunghezza del Segmento di Preview e Scrub .....	39
Ripristinare le Impostazioni Originali di Fabbrica .....	39

**Capitolo 2 Suonare i Campioni sui Pad .....**.....40

Cosa Sono i 64 Banchi di Pad? .....	40
Metodo di Base per Suonare i Campioni .....	40
Numero di Campioni che Possono Suonare Simultaneamente (Informazioni Relative alle Tracce).....	40
Possono Essere Suonati Insieme Campioni di Banchi Differenti? .....	40
Scegliere Come Suonare e Fermare i Campioni con i Pad (Pad Play) .....	41
Modi di Loop.....	41
Fermare un Campione Quando Viene Premuto un Altro Pad (MUTE GROUP) .....	42
Far Continuare il Suono Anche Dopo Aver Rilasciato il Pad (Funzione Hold).....	42
Impostare il Volume Generale e il Bilanciamento Stereo dei Pad .....	43
Impostare il Volume e il Pan di un Intero Gruppo di Campioni (Pad To Track).....	44
Regolare la Velocità Come nei Registratori a Nastro (Vari-Pitch) .....	45
Aggiungere Effetti ai Campioni .....	46
Usare il Controllo D Beam per Suonare i Campioni .....	47
Selezionare i Campioni da Suonare per Ogni Banco di Pad .....	47
Regolare la Posizione della Mano per Cambiare i Campioni .....	48
Ascoltare il Campione di un Pad Senza Mandarlo al MASTER OUT (Funzione Pad Cue).....	48

**Capitolo 3 Campionare i Suoni .....**.....49

La Procedura di Campionamento .....	49
Impostazione Stereo e Mono .....	50
Impostare Loop e Modo di Esecuzione Prima di Campionare .....	50
Partenza Automatica del Campionamento in Base al Suono in Ingresso .....	50
Per non Tagliare l'Inizio del Suono (Pre-Trigger) .....	51
Impostazione Automatica dei Punti di Inizio (e Fine) del Campione (Auto Trim) .....	51
Separare il Campione nei Punti di Silenzio e Assegnare le Sezioni a Pad Differenti (Auto Divide) .....	51
Se sullo Schermo appare "Disk Full." .....	52
Usare l'Equalizzatore (EQ) .....	53
Campionare Aggiungendo Effetti .....	54
Ricampionare l'Uscita dell'SP-808EX .....	55
Campionare le Frasi dei Brani (Tracce) nei Pad .....	55
Ricampionare il Suono di un Pad in Altri Pad .....	55

**Capitolo 4 Processare i Campioni .....**.....56

Impostare il Volume dei Campioni (Sample Level) .....	56
Visualizzare Correttamente il Tempo del Campione (Specificare il Numero di Beat) .....	56
Cambiare il Punto di Inizio e Fine del Campione .....	57
Cosa Sono Start Point, Loop Point e Length? .....	57
Espansione e Compressione Temporale dei Campioni; Cambiare la Lunghezza e il Tempo (Time Stretch) .....	58
Adattare la Lunghezza o il Tempo di un Campione Rispetto ad un Altro .....	59
Cambiare l'Intonazione del Campione .....	59
Memorizzare Temporaneamente un Campione Fuori da un Pad (Clipboard) .....	60
Spostare i Campioni in Altri Pad .....	60
Copiare Parte di un Brano in un Pad .....	61
Cancellare i Campioni (Delete Sample) .....	61
Cancellare Tutti in Una Volta i Campioni di un Banco .....	62
Creare Duplicati dei Campioni (Copy Sample) .....	62
Usare la Clipboard .....	62
Copiare Tutti i Campioni di un Banco in un Altro Banco .....	63
Distribuire un Campione su Più Pad (Divide Sample) .....	63
Dividere Automaticamente i Campioni nelle Porzioni di Silenzio .....	64
Premere un Tasto per Indicare i Punti di Divisione .....	64
Rovesciare il Campione: Effetto Nastro al Contrario (Create Reversal) .....	65
Alzare il Più Possibile il Livello del Campione (Normalize) .....	65
Annullare l'Operazione Immediatamente Precedente (Undo) .....	66

## Contenuto

### Capitolo 5 Arrangiare i Campioni (Frasi) per Creare un Brano .....67

Cosa Sono le Tracce?.....	67
Il Concetto di Battute, Beat, e Ticks.....	67
Relazione Tra Song e Frasi.....	67
Creare una Nuova Song .....	69
Creare e Dare un Nome ad un Brano.....	69
Impostare un Tempo Corrispondente a Quello del Campione.....	69
Creare un Brano Riferendosi ad un Campione già in Memoria.....	70
Registrare l'Esecuzione sui Pad (Registrazione in Tempo Reale).....	71
Iniziare la Registrazione con un Conteggio .....	71
Se sullo Schermo Appare "Drive Too Busy." .....	72
Registrare Correggendo le Imprecisioni di Tempo (Quantize).....	72
Riregistrare Solo un Determinato Segmento (Punch-In e Punch-Out).....	73
Eseguire i Punch-In e Out Automaticamente in Punti Specificati.....	74
Ascoltare il Suono Durante il Punch-In e Punch-Out.....	74
Avviare e Fermare il Metronomo .....	74
Impostare il Volume del Metronomo.....	75
Registrare Premendo i Pad Uno Alla Volta (Registrazione Step) .....	75
Cambiare il Volume Nella Registrazione Step.....	78
Cambiare il Tempo del Brano.....	78
Regolare il Tempo dell'Intero Brano .....	78
Cambiare il Tempo e il Ritmo di Ogni Battuta .....	79
Salvare i Dati di una Song .....	80
Cambiare il Nome di un Brano .....	80
Dati Memorizzati con la Procedura di Salvataggio .....	80
Prevenire la Cancellazione Accidentale del Brano (Protect).....	81
Cancellare i Brani (Delete Song) .....	81

### Capitolo 6 Registrare Direttamente Nelle Tracce Senza Usare i Pad....82

Registrare Direttamente Come su un Registratore Multitraccia .....	82
Registrazione Monofonica .....	83
Registrare Ascoltando le Altre Tracce .....	83
Perché il Tempo Rimane Diminuisce Anche Sovraccidendo Durante la Registrazione? ..83	
Usare i Fader per Regolare il Livello di Ingresso MIC/LINE .....	83
Riregistrare un Determinato Segmento di un Brano (Punch-In e Punch-Out) .....	84
L'Auto Punch-In/Out nella Registrazione Track Audio .....	85
Ascoltare il Suono Durante il Punch-In e Punch-Out.....	85
Registrare con gli Effetti e l'Equalizzatore del Canale .....	86
Registrare con gli Effetti Interni .....	86
Aggiungere l'Effetto Solo al Suono Registrato o Ascoltato (Con il Metodo Send/Return) ...86	
Aggiungere Effetto Solo al Suono da Registrare o Ascoltare (Utilizzando il Metodo Insert) ..87	
Registrare con l'Equalizzatore del Canale .....	87
Riversare le Tracce (Bounce).....	88
Se il Suono Registrato è Distorto (Attenuatore in Registrazione) .....	90
Registrare Senza Usare il Mixer .....	91

### Capitolo 7 Modificare le Tracce Registerate [1] (Quick Edit).....92

Determinare il Segmento da Modificare .....	92
Selezionare un Segmento (Region In/Out) .....	92
Selezionare una Frase (Mark Phrase) .....	93
Modificare i Segmenti .....	94
Cancellare (Erase).....	94
Tagliare i Segmenti (Cut) .....	94
Incollare in una Posizione Differente (Paste) .....	95
Inserire in un'Altra Posizione .....	96

**Capitolo 8 Modificare le Tracce [2] (Scegliendo dal Menu) .....97**

Regolare Finemente l'Istante di Inizio di una Frase (Adjust Timing).....	97
Regolazione Fine dell'Inizio della Frase.....	97
Regolare il Volume di Ogni Frase.....	98
Modificare i Segmenti Selezionati.....	99
Spostarli in una Traccia e Posizione Indicati (Move).....	99
Incollare in una Traccia Indicata (Paste).....	99
Inserire Ripetutamente in un Punto Selezionato (Insert).....	100
Quando tra le Frasi Compare del Rumore.....	100

**Capitolo 9 Registrare su un Registratore Esterno (Mixdown).....101**

Lo Schema del Mixer.....	101
Il Mixdown .....	102
Per Trasformare in Mono un Traccia Stereo .....	102
Aggiungere Effetti Interni Durante il Mixdown.....	103
Regolare il Livello dell'Effetto per ogni Traccia .....	103
Differenza tra "Pre-Fader" e "Post-Fader" .....	104
Inserire un Compressore / EQ nel MASTER OUT .....	104
Quando il Suono dell'Effetto è Distorto (Attenuatore Pre Effetto).....	104
Usare l'AUX IN/OUT.....	105
Impostare il Livello e il Bilanciamento di AUX OUT .....	105
Usare Effetti Esterni (Send/Return).....	105
Usare AUX IN Come Ingresso Ausiliario.....	105
Usare AUX OUT Come Uscita Ausiliaria.....	106
Insieme a MIC/LINE IN .....	106

**Capitolo 10 Usare gli Effetti Interni .....107**

L'Uso Differente dei Metodi Send/Return e Insert.....	107
Applicare gli Effetti Usando il Metodo Send/Return .....	107
Applicare gli Effetti Usando il Metodo Insert.....	107
Cosa Significa Quando [EFFECTS] è Acceso o Spento .....	107
Modificare e Salvare gli Effetti .....	108
Selezionare il Tipo di Effetto (Algoritmo) .....	108
Gli Effetti Vengono Modificati nelle Seguenti Schermate.....	108
Salvare le Impostazioni degli Effetti in una Patch User .....	111
Gli Algoritmi e gli Effetti .....	112
01 ISOLATOR & FILTER.....	112
02 CENTER CANCELLER.....	113
03 STEREO DYNAMICS PROCESSOR.....	114
04 REVERB & GATE .....	116
05 TAPE ECHO 201 .....	118
06 EZ DELAY .....	119
07 DELAY RSS .....	120
08 ANALOG DELAY & CHORUS (Delay Analogico Virtuale + Chorus Analogico Virtuale) .....	122
09 DIGITAL CHORUS.....	123
10 4 BUTTON CHORUS 320 .....	124
11 VINTAGE FLANGER 325 .....	124
12 2 x BOSS FLANGER .....	125
13 STEREO PITCH SHIFTER .....	126
14 80s PHASER .....	127
15 STEREO AUTO WAH .....	128
16 STEREO DISTORTION .....	129
17 PHONOGRAPH (Simulatore di Giradischi) .....	131
18 RADIO TUNING .....	132
19 LO-FI PROCESSOR .....	132
20 VIRTUAL ANALOG SYNTH (Sintetizzatore Analogico Virtuale) .....	134

## Contenuto

21 Guitar Multi .....	140
22 Vocal Multi.....	142
23 Voice Trans (Voice Transformer).....	144
24 Mic Simulator .....	146
25 VOCODER (10).....	147
Cambiare gli Effetti Durante la Riproduzione del Brano.....	149
Usare la Sezione Effects Processor .....	149
Quando i Cambiamenti Eseguiti con i Controlli in Tempo Reale Sono Troppo Ampi ...	149
Stabilire Quando Entrano in Funzione i Controlli Dopo Aver Richiamato una Patch....	149
Usare il Controllo Da Beam .....	150
Assegnare i Controlli agli Effetti.....	150
Usare gli Effetti Come un Sintetizzatore Analogico.....	150
Le Impostazioni del Vocoder.....	151
<b>Capitolo 11 Utilizzare lo Step Modulator .....</b>	<b>153</b>
Cos'è lo Step Modulator? .....	153
Operazioni di Base .....	153
Stabilire il Numero dell'Ultimo Step e il Valore di Ogni Step.....	154
Scelta del Tempo/Sincronizzazione con il Brano.....	155
Copiare e Usare le Impostazioni dello Step Modulator da un'Altra Patch .....	155
Esempi di Combinazione di Effetti .....	156
Step Modulator con Effetti di Filtro.....	156
Con Effetti di Ritardo (Delay) .....	157
Combinato Con il Sintetizzatore Analogico Virtuale .....	157
<b>Capitolo 12 Altre Funzioni Utili.....</b>	<b>159</b>
Far Partire il Suono nell'Esatto Istante in cui Viene Rilascito il Mute (Voice Reserve delle Tracce) .....	159
Attivare il Voice Reserve delle Tracce.....	159
Dare un Nome ai Banchi di Pad .....	160
Proteggere i 16 Campioni di un Banco di Pad .....	160
Ordinare i Campioni per Evitare Pad Vuoti nel Banco (Renumber) .....	161
Collegare ed Usare un Pedale .....	161
Avviare e Fermare la Riproduzione di un Brano .....	161
Usare il Pedale Come Sostegno.....	162
Suonare Determinati Campioni in Ogni Banco di Pad.....	162
Attivare e Disattivare gli Effetti .....	162
Attivare e Disattivare la Registrazione (Punch-In e Out).....	162
Commutare l'Ingresso del Pedale (DP-2/GPI).....	162
Impostare il Funzionamento della Funzione [SHIFT] .....	163
Recuperare lo Spazio Inutilizzato sul Disco (Cleanup Disk) .....	164
Disabilitare i Messaggi di Conferma del Salvataggio all'Espulsione del Disco	
Caricando un Altro Brano .....	164
Copiare le Patch di Effetti da Altri Dischi.....	165
Creare una Copia di Sicurezza di un Disco Usando Solo il Lettore Interno.....	166
Controllare o Specificare il Tempo Battendolo su di un Tasto .....	166
Usare Solo il Mixer e gli Effetti Senza Disco Zip Inserito (Modo Diskless) .....	167
Impostare il Tempo .....	167
Evitare il Controllo SCSI Quando Viene Acceso lo Strumento (Disponibile Solo con le Schede Opzionali Installate).....	167
<b>Capitolo 13 Funzioni della Scheda Multi I/O Expansion .....</b>	<b>168</b>
I Connettori XLR della SP808-OP2.....	168
Uso dei Connettori XLR .....	168
Installare la SP808-OP1 o la SP808-OP2 (Multi I/O Expansion) .....	169
Cosa è Possibile Fare con le Schede di Espansione Installate .....	169
Usare le Connessioni DIGITAL IN e OUT .....	170
Usare DIGITAL IN .....	170
Usare DIGITAL OUT .....	171

Prevenire le Copie Digitali del Prodotto Finito .....	171
Utilizzo del Lettore Zip Esterno (Connessione SCSI) .....	172
Collegare il Lettore di Zip .....	172
Creare una Copia del Disco .....	173
Caricare Campioni dal Lettore Zip Esterno .....	173
Caricare Brani dal Lettore Zip Esterno .....	174
Convertire i Dischi Creati con l'SP-808 nel Formato 250-MB (Convert Disk) .....	175
Fare Uscire Separatamente il Segnale di Ogni Traccia .....	175
<b>Capitolo 14 Collegamento con Altri Dispositivi MIDI .....</b>	<b>176</b>
Il MIDI .....	176
Commutare la Funzione del Connettore MIDI OUT/THRU .....	176
Controllare l'SP-808EX da Altri Dispositivi MIDI .....	176
Suonare i Campioni .....	176
Cambiare i Banchi di Pad .....	177
Commutare le Patch degli Effetti .....	177
Suonare il Sintetizzatore Virtuale Interno .....	177
Cambiare le Impostazioni del Mixer .....	178
Sincronizzazione con un Sequencer o Batteria Elettronica .....	178
Tipi di Sincronizzazione (MTC/MIDI Clock) .....	178
Sincronizzare un Altri Dispositivo MIDI all'SP-808EX (MTC, MIDI Clock) .....	179
Sincronizzare l'SP-808EX ad un Altro Dispositivo MIDI (MTC) .....	180
Spostare il Tempo di Sincronizzazione di un Intervallo Costante (MTC Offset) .....	181
Controllare Tutte le Macchine Sincronizzate da un Dispositivo Specificato (MMC) .....	181
Sincronizzazione con Registratori Multitraccia e Apparecchiature Video .....	182
Usare un Sequencer MIDI per Registrare ed Eseguire le Operazioni del Mixer .....	183
Controllare Altri Dispositivi MIDI Premendo i Pad .....	184
Inviare Messaggi di Nota .....	184
Controllare Altri Dispositivi MIDI con i Controller .....	184
Usare come Metronomo il Suono di un Modulo MIDI Esterno .....	185
Altre Funzioni MIDI .....	185
MIDI System Exclusive .....	185
<b>Capitolo 15 Appendici .....</b>	<b>186</b>
Problemi & Soluzioni .....	186
Non si Ottiene Nessun Suono .....	186
Riproduzione di Brani e Campioni (Pads) .....	187
La Registrazione delle Tracce Audio e il Campionamento .....	187
Utilizzando gli Effetti Interni .....	188
Dischi e Memoria .....	189
Usando lo Step Modulator .....	189
Utilizzando il Controllo D Beam .....	189
Il Metronomo .....	189
Utilizzando l'SP-808EX con Altri Dispositivi MIDI .....	190
Con la Scheda SP808-OP1 (o SP808-OP2) Installata .....	190
Altri Problemi .....	191
Lista dei Principali Messaggi (in ordine alfabetico) .....	192
Lista dei Parametri .....	194
SAMPLE PARAMETER .....	194
BANK PARAMETER .....	194
SYSTEM PARAMETER .....	194
SONG PARAMETER .....	194
MIDI Implementation .....	197
Caratteristiche .....	205
Indice .....	206

# NOTE IMPORTANTI

In aggiunta ai punti esposti nei capitoli "IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA" e "USARE LO STRUMENTO SENZA RISCHI" alle pagine 2 e 3, si prega di leggere ed osservare le seguenti precauzioni:

## Alimentazione

- Non collegare l'SP-808EX alla stessa presa di corrente con altri dispositivi che possono generare disturbi (per esempio motori elettrici o impianti a luce variabile).
- Prima di collegare l'SP-808EX ad altri dispositivi, spegnere tutti gli apparecchi. Così si eviteranno malfunzionamenti e/o danni agli altoparlanti o ad altri dispositivi.

## Posizionamento

- Usare l'SP-808EX vicino ad amplificatori (o ad altri apparecchi che contengano grossi trasformatori) può generare del ronzio. Per risolvere il problema ruotare lo strumento oppure allontanarlo il più possibile dalla sorgente dell'interferenza.
- Questo dispositivo può interferire con apparecchi radio o televisivi. Non utilizzarlo nelle vicinanze di tali ricevitori.
- Osservare le seguenti istruzioni quando si usa il lettore di dischi Zip. Per ulteriori informazioni consultare "Prima di Usare i Dischi Zip" (p. 10).
  - Non posizionare l'unità vicino a dispositivi che producono forti campi magnetici (per esempio altoparlanti).
  - Installare l'SP-808EX su una superficie solida ed orizzontale.
  - Non muovere o sottoporre a vibrazioni l'SP-808EX mentre il disco sta operando.
  - Non esporre l'SP-808EX alla luce diretta del sole, non posizionarlo vicino a dispositivi che irradiano calore, non lasciarlo chiuso in macchina o in altri ambienti soggetti ad alte temperature. Un eccessivo calore può deformato o scolorirlo.
  - Per evitare possibili cortocircuiti, non utilizzare l'unità in ambienti umidi o esposti alla pioggia.

## Manutenzione

- Per pulire lo strumento usare un panno morbido e asciutto o leggermente inumidito. Per togliere lo sporco più persistente, usare un panno impregnato con un detergente non abrasivo. Poi assicurarsi di asciugare completamente l'SP-808EX con un panno asciutto.
- Per evitare scolorimenti o deformazioni non usare mai benzina, alcol o solventi di qualsiasi tipo.

## Ulteriori Precauzioni

- Sfortunatamente potrebbe essere impossibile recuperare il contenuto di un disco Zip dopo che i dati sono andati perduti. Roland Corporation non si assume nessuna responsabilità riguardo la perdita di tali dati.
- Maneggiare con cura i pulsanti dell'SP-808EX, i cursori e gli altri controlli. Usandoli maldestramente si possono causare malfunzionamenti.
- Non colpire o premere mai forte sullo schermo.

- Collegando e scollegando i cavi, afferrare solo i connettori; non tirare mai il cavo stesso. Così si eviteranno cortocircuiti o rotture interne ai cavi.
- Durante il normale funzionamento dell'SP-808EX viene irradiata una piccola quantità di calore.
- Per evitare di disturbare i vicini, tenere il volume dell'SP-808EX ad un livello ragionevole. A volte può essere preferibile utilizzare le cuffie per non coinvolgere chi vi circonda (specialmente di notte).
- Per trasportare l'SP-808EX riporlo nella scatola (inclusa le imbottiture) nella quale viene venduto, se possibile. Altrimenti usare altro materiale da imballaggio equivalente.
- Utilizzare cavi Roland per eseguire le connessioni. In caso di utilizzo di altri cavi di connessione, si prega di porre attenzione alle seguenti precauzioni.
  - Alcuni cavi di connessione contengono resistenze. Non utilizzare, per eseguire i collegamenti dell'SP-808EX, cavi che contengano resistenze. L'uso di tali cavi può abbassare notevolmente il livello del suono o renderlo impossibile da udire. Per informazioni sulle caratteristiche dei cavi, contattare il costruttore dei cavi stessi.

## Prima di Usare i Dischi Zip

### Come Trattare il Lettore di Dischi Zip

- Posizionare l'SP-808EX su una superficie solida e comunque in un posto senza vibrazioni. Se deve essere posizionato in maniera angolata, assicurarsi che l'angolazione non ecceda i valori consentiti: 12° verso l'alto; 12° verso il basso.
- Evitare di usare l'SP-808EX subito dopo averlo portato in un luogo il cui livello di umidità sia diverso da quello dal quale proviene. Rapidi cambiamenti ambientali possono causare la formazione di condensa dentro al lettore che può provocare malfunzionamenti e/o danni ai dischi Zip. Quando lo strumento viene spostato, accenderlo e aspettare qualche ora prima di usare il lettore.
- Per inserire un disco, spingerlo gentilmente ma in maniera sicura nel lettore—farà uno scatto una volta raggiunta la posizione corretta. Per estrarre il disco premere il tasto EJECT. Non usare troppa forza per estrarre il disco dal suo alloggiamento.
- Togliere dal lettore il disco prima di accendere o spegnere l'SP-808EX.
- Per evitare danni alle testine del lettore Zip, mantenere sempre il disco orizzontale (non inclinato in qualsiasi direzione) mentre lo si inserisce. Poi spingerlo delicatamente ma con decisione senza usare troppa forza.
- Per evitare malfunzionamenti o danni, inserire nel lettore Zip solo dischi Zip. Non inserire mai altri tipi di dischi. Evitare di introdurre graffette, monete o altri oggetti estranei all'interno del lettore.

### Come Trattare i Dischi Zip

- I dischi Zip contengono un disco in plastica ricoperto di un sottile strato magnetico. Per salvare una grande quantità di dati su una superficie così piccola è necessaria una precisione microscopica. Per preservarne l'integrità, seguire questi consigli durante l'uso dei dischi:
  - Non toccare il materiale magnetico dentro al disco.

- Non conservare il disco in ambienti sporchi o polverosi.
- Non esporre i dischi a temperature estreme (luce diretta solare in veicoli chiusi). Intervallo di temperatura consigliato: da -22 a 51°C.
- Non esporre il disco Zip a forti campi magnetici, come quelli generati dagli altoparlanti.
- L'etichetta di identificazione dovrebbe essere saldamente incollata al disco. Se l'etichetta dovesse staccarsi mentre il disco è nel lettore, potrebbe diventare difficile estrarre il disco stesso.
- Per evitare di danneggiare i dischi, conservarli in un posto sicuro e proteggerli da polvere, sporco o altri pericoli. Utilizzando un disco sporco o impolverato si rischia di danneggiare il disco stesso e il lettore Zip.

## Copyright

- Registrazioni, distribuzioni, vendite, prestito, esecuzioni pubbliche o eventi simili di opere intere o parti di esse (composizioni musicali, video, trasmissioni, esecuzioni pubbliche, ecc.) i cui diritti siano detenuti da terze parti sono proibite dalla legge.
- Quando si trasferiscono segnali audio da uno strumento esterno tramite collegamento digitale, l'SP-808EX può registrare senza sottostare alle restrizioni dell'SCMS (Serial Copy Management System). Questo avviene perché lo strumento è progettato per produrre musica (proprie composizioni), scopo per il quale non si è soggetti a limitazioni finché non si infrangano le leggi sul diritto d'autore detenuto da altre persone. (Lo SCMS è una funzione che impedisce la copia di seconda generazione e quelle successive tramite collegamento digitale. È incorporato nei registratori MD e in altre apparecchiature audio digitali consumer come protezione del copyright).
- Non utilizzate questo strumento per scopi che possono infrangere le leggi sui diritti d'autore detenuti da altre persone. Roland non si assume nessuna responsabilità sulle conseguenze dovute all'infrazione delle leggi sul diritto d'autore perpetrata tramite utilizzo di questo strumento.

## Precauzioni per l'uso dell' SP-808EX

- Non spegnere lo strumento nelle seguenti circostanze:
  - Quando l'indicatore del disco lampeggia (come durante il campionamento)
  - Quando sullo schermo appare il messaggio "KEEP POWER ON!"
  - Quando sullo schermo appare una barra che illustra la progressione della procedura

In queste occasioni, l'SP-808EX sta scrivendo i dati sul disco o nella memoria flash. Spegnendo lo strumento durante queste operazioni vengono danneggiati i dati nell'SP-808EX o sul disco, dopodiché non potranno essere recuperati. Inoltre è anche possibile danneggiare le apparecchiature

- I dati memorizzati su un disco Zip potrebbero venire persi a causa di apparecchiature danneggiate, operazioni sbagliate o altre cause simili. Inoltre, i dischi Zip dispongono di una vita limitata, e utilizzandoli per lungo tempo si possono verificare delle perdite di dati. **Fare sempre una copia di sicurezza dei dati importanti (lavori utilizzati commercialmente per esempio) per proteggerli.**

- Se nessuna operazione richiede l'intervento del lettore del disco Zip in lettura o scrittura nell'arco di tempo di 30 minuti, l'SP-808EX automaticamente entra nel **modo sleep**. Questa funzione aiuta ad allungare la vita del disco inserito nell'SP-808EX. Quando il disco viene messo a riposo, smette di girare e sullo schermo, nello spazio riservato all'indicazione della POSIZIONE DEL BRANO, appare la seguente scritta.

*d 15c SLEEP...*

Se un'operazione richiede la lettura o scrittura di dati sul disco, l'SP-808EX torna al normale stato operativo. Il disco impiega 2 o tre secondi per riattivarsi.

- Non picchiare con troppa forza i pad (1-16) (non esiste un sensore che rilevi la differente forza di percussione). Colpendo i pad con più forza del necessario si possono causare malfunzionamenti o danni ai pad stessi o al lettore.
- I brani dimostrativi e i campioni che si trovano sul disco incluso con l'SP-808EX sono stati protetti contro cancellature accidentali con la funzione di protezione → p. 81, p. 160). Se dopo aver disattivato la protezione vengono eseguite delle modifiche sul brano o sui campioni, i dati, così come sono stati forniti dal costruttore, non possono più essere ripristinati.
- l'SP-808EX può riprodurre al massimo quattro parti tra tracce e campioni suonati dai pad (indipendentemente da che queste siano mono o stereo). Quando il brano è fermo, possono suonare contemporaneamente quattro pad al massimo. Quando è attiva la funzione di riserva di voci delle tracce (p. 159), il numero di campioni riproducibili simultaneamente potrebbe diminuire.
- Utilizzando una tastiera o dei pad di batteria per pilotare esternamente via MIDI i campioni dell'SP-808EX, è possibile assegnare un campione (pad) ad ogni nota suonata. La tastiera non può essere utilizzata per suonare i campioni secondo una scala musicale.
- È possibile registrare utilizzando la funzione Vari-Pitch (p. 45). Questo permette un effetto simile al cambiamento di velocità su un regista a nastro multitraccia. Quando la frequenza di campionamento è 44.1 kHz, il Vari-Pitch non può essere variato verso l'alto.
- Il controllo D Beam potrebbe non funzionare adeguatamente nei seguenti ambienti. Provate in anticipo se il D Beam funzionerà correttamente in questi ambienti.
  - Ambienti con forte luce solare diretta
  - Ambienti con luci fluorescenti molto vicine.
  - Ambienti con un'estrema quantità di fumo (per esempio quello generato per esigenze scenografiche)
  - Luoghi dove oggetti nelle vicinanze del sensore possono interferire con il sensore in modo che l'indicatore del sensore stesso rimanga sempre acceso anche dopo aver regolato la sensibilità (p. 34).

Il controllo D Beam viene fornito su licenza della Interactive Light, Inc.

## Cos'è il Campionamento?

Il campionamento è la conversione di un segnale audio analogico in valori numerici, e la conseguente registrazione di questi valori. Il campionatore è uno strumento musicale che converte un suono udibile in dati digitali e li memorizza in una memoria elettronica. Questi dati vengono poi riprodotti quando viene richiesto secondo alcuni dati di esecuzione forniti. Inizialmente, la memoria per i campionatori era molto costosa, e quindi i campionatori non potevano essere costruiti e venduti con grandi quantità di memoria. Quindi non era possibile eseguire lunghi campionamenti, e venivano campionati e poi risuonati da una tastiera solo brevi segmenti di strumenti musicali. I campionatori venivano utilizzati principalmente per scopi tipo campionare una singola nota di una tromba per poi ottenere un suono realistico di tromba eseguibile sulla tastiera o per campionare uno strappo orchestrale e riprodurlo così come era stato registrato.

## Cosa Significa "Campionamento di Frasi?"

Recentemente, di conseguenza alla sempre crescente popolarità raggiunta dai personal computer, il prezzo della memoria è calato drasticamente. Questo ha permesso di poter equipaggiare i campionatori con grandi quantità di memoria e di poter ottenere campioni più lunghi. Il campionamento delle frasi sfrutta la registrazione di intere frasi così come sono state eseguite. Oggi, uno dei metodi più comuni di creare musica consiste nel ripetere ad anello alcune frasi campionate e combinarle tra loro con l'ausilio di un sequencer.

Per creare un nuovo accompagnamento basta campionare un pattern di batteria o di basso che ci piacciono, cambiare il tempo (in beat per minuto o BPM) o l'intonazione della frase e rifinire tutto con l'equalizzatore o applicando effetti.

Poi basterà aggiungere una parte cantata o rappata o registrare alcune parti strumentali e il brano è fatto.

L'utilizzo di frasi campionate per creare musica è un metodo molto diffuso nella musica pop in generale (soprattutto hip-hop, house e dance music).

## L'SP-808EX

Il Groove Sampler SP-808EX e-MIX STUDIO impersona un nuovo concetto di campionatore/registratore basato sull'uso di frasi campionate. Dispone di tutte le funzioni necessarie per la creazione di un brano. Utilizzando i dischi Zip per memorizzare i dati ha a disposizione quantità di memoria impensabili con altri campionatori, e permette la creazione di lunghe frasi campionate. È possibile campionare frasi senza preoccuparsi della quantità di memoria rimanente ed avere numerosi campioni pronti per essere suonati. Inserendo poi altri dischi Zip è possibile disporre di altri campioni. L'SP-808EX dispone di funzioni come il "time stretch" ed effetti che emulano il comportamento di vecchi dispositivi audio per processare i campioni. I campioni possono poi essere arrangiati per creare un accompagnamento con le quattro tracce stereo di registrazione digitale dell'SP-808EX ed è possibile registrare parti cantate, rap o esecuzioni strumentali. Sarà molto stimolante l'utilizzo delle funzioni di modifica dei campioni messe a disposizione dall'SP-808EX—molte delle quali non disponibili su registratori a nastro.

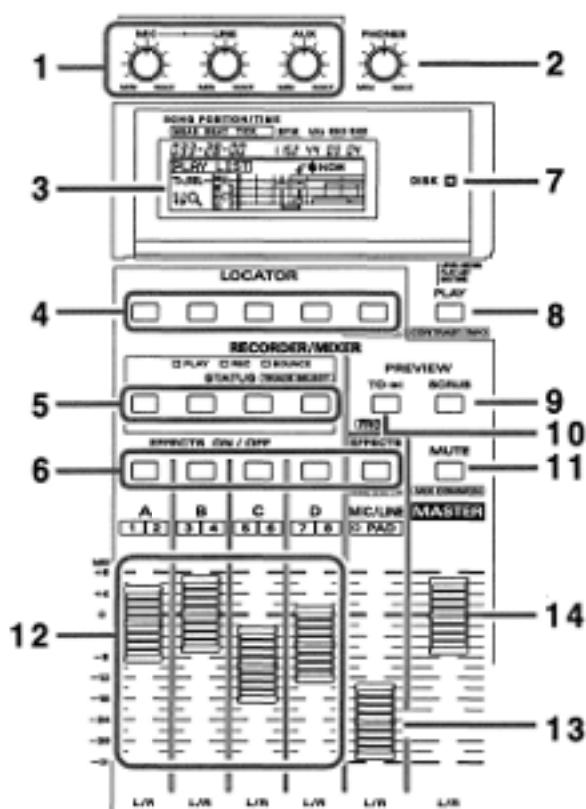
Invece di riprodurre semplicemente dei brani finiti, ora è possibile sperimentare l'esecuzione interattiva in tempo reale dei brani creati in proprio, premendo i pad per suonare i campioni e utilizzando il controllo D Beam.

L'SP-808EX unisce organicamente tutte queste funzioni, creando un ambiente compositivo musicale di flessibilità inedita. Speriamo vi possiate divertire e possiate creare un'infinità di successi insieme a questo fantastico strumento musicale.

## Cosa Può Fare l'SP-808EX (Applicazioni e Caratteristiche)

- L'SP-808EX sfrutta l'accesso diretto al lettore di dischi Zip interno, permettendo così di ottenere circa 169 minuti di registrazione o campionamento ad alta qualità (in mono alla frequenza di campionamento di 32 kHz; consultare le **Caratteristiche** (p. 205)).
- Completo utilizzo del campionamento e ricampionamento dell'uscita Master (p. 55).
- È possibile suonare i campioni direttamente dai 16 tasti Pad (p. 40).
- È possibile modificare liberamente la lunghezza del campione (la durata) senza cambiare l'intonazione (p. 58).
- È possibile arrangiare e modificare i campioni stereo sulle quattro tracce e creare facilmente un brano (p. 67).
- Come nei registratori multitraccia a nastro, è possibile registrare direttamente nelle tracce e riversare (ping pong) il materiale registrato su altre tracce (p. 82).
- Il mixaggio è molto semplice con le quattro tracce e i due ingressi stereo dell'SP-808EX (p. 101).
- Gli effetti l'SP-808EX utilizzano 25 algoritmi originali, come, per esempio, il Sintetizzatore analogico virtuale e l'eco a nastro (p. 107).
- I tre controlli a manopola dedicati agli effetti permettono di modificare velocemente il suono (p. 31, 149).
- È possibile utilizzare lo **Step Modulator** per controllare gli effetti ritmicamente (p. 153).
- È possibile adoperare il **Controllo D Beam**, che rileva il movimento delle mani o di altri oggetti, per controllare l'intonazione o altre variazioni del suono (p. 33, 150).
- Installando una scheda di espansione SP808-OP1/SP808-OP2 Multi I/O si potranno aumentare le possibilità di connessione, ottenendo un connettore per collegare un lettore Zip esterno con il quale sarà possibile generare copie di sicurezza dei dati, connettori per le uscite dirette delle singole tracce (solo per la SP808-OP1), ingressi e uscite XLR (solo per la SP808-OP2) e connettori per ingressi e uscite digitali ottiche (solo per la SP808-OP1) o coassiali.

## Descrizione del Pannello



### 1 INPUT MIC, INPUT LINE, INPUT AUX

→ Controllo Sensibilità di Ingresso (MIC, LINE, AUX)  
Servono per impostare il livello di base di ogni canale.  
Regolare il livello dei misuratori di livello "IN" fino al limite della linea tratteggiata nella parte superiore della schermata Level Meter (p. 23). È anche possibile annullare il segnale (mute) girando il controllo completamente a sinistra.

### 2 PHONES

→ Controllo Cuffie  
Regola il volume delle cuffie.

### 3 Display

Mostra varie informazioni a seconda dell'operazione da eseguire.

All'accensione viene visualizzata la schermata Level Meter. Per ogni funzione richiamata viene visualizzata una schermata differente.

In alto (da sinistra a destra) viene visualizzata la posizione del brano (battute, beat e tick) e il tempo (ore, minuti, seconde, e frame), tempo (in beat per minuto o BPM), frequenza di campionamento (32 = 32 kHz, 44 = 44.1 kHz), numero del brano e numero del banco di Pad.

### 4 LOCATOR

→ LOCATOR

Con i quattro tasti LOCATOR è possibile memorizzare fino a otto punti in un brano da poter richiamare quando necessario. (Per indicazioni su come memorizzare e cancellare i punti locate consultare p. 37.) Premendo ogni tasto è possibile raggiungere istantaneamente la posizione memorizzata. Inoltre è possibile usare questi punti per delimitare regioni per eseguire registrazioni con Punch-In e Punch-Out automatico (p. 74, 85).

#### MEMO

Tenendo premuto [SHIFT] e premendo [CLEAR] viene visualizzata la schermata del Mixer (p. 24).

### 5 STATUS

→ Tasti STATUS delle Tracce

Determinano lo stato di registrazione, riproduzione e mute di ogni traccia. Ad ogni pressione lo stato viene cambiato nella seguente sequenza.

Normale: PLAY (verde) → MUTE (spento) → RECORD (rosso)

#### MEMO

Quando viene selezionata la registrazione audio (p. 82), le tracce possono anche essere selezionate come sorgenti per il BOUNCE (arancione).

Notare che non è possibile commutare sul rosso quando una delle altre tracce è già stata selezionata come destinazione della registrazione (rosso).

Quando è visualizzata la schermata Pad Sampling, la sequenza degli stati è la seguente:

MUTE (spento) → SAMPLING (arancione) → PLAY (verde)

#### MEMO

Nella schermata Play List (p. 24), tenendo premuto [SHIFT] e premendo [STATUS] si selezionano o deselectano le tracce quando vengono specificate delle regioni o si impostano i Phrase Markers.

### 6 EFFECTS ON/OFF

→ Tasti degli EFFETTI dei Canali

Con gli effetti interni nella posizione Send/Return (p. 107), il segnale inviato agli effetti può essere attivato o no (l'indicatore si illumina quando la mandata è attiva).

Quando gli effetti sono nella posizione Channel Insert, è possibile attivare e disattivare l'effetto per il singolo canale.

Quando gli effetti sono nella posizione Master Insert, lo stato di on/off di tutti i tasti è sincronizzato.

**NOTA**

A seconda della funzione assegnata ai fader (indicatore "PAD" acceso o spento), il tasto EFFECT del canale MIC/LINE ha effetto sul suono del pad o sul segnale di ingresso mic o linea.

**MEMO**

Quando il tasto EFFECTS viene premuto con il tasto [SHIFT], viene richiamata la schermata di tutte le impostazioni del canale (equalizzatore, bilanciamento destra-sinistra, mandate effetti, ecc.).

**7 DISK**

→ Indicatore Disk

Si accende quando il lettore Zip interno sta operando. (Se è installata l'espansione opzionale SP808-OP1/SP808-OP2 Multi-I/O, si accende anche durante l'accesso al lettore Zip esterno.)

**8 PLAY**

→ Tasto PLAY

Richiama e commuta in sequenza quattro schermate di tre tipi (Level Meter (due tipi), Play List, e Big Time → p. 24).

**MEMO**

Tenendo premuto [SHIFT] e premendo [PLAY] si richiama la schermata delle informazioni e della regolazione del contrasto (p. 24).

**9 (PREVIEW) SCRUB**

→ Tasto SCRUB PREVIEW

Quando è impostato su "On," viene riprodotto ripetutamente un piccolissimo frammento del brano fino alla posizione attuale (o a partire dalla posizione attuale). Utilizzato insieme alla rotella VALUE/TIME permette di ottenere un autentico scrub (la rotazione manuale delle bobine di un registratore analogico per trovare l'inizio di un brano o altre posizioni sul nastro → p. 38 per informazioni più dettagliate).

**10 (PREVIEW) TO**

→ Tasto PREVIEW "to Now"

Ogni volta che questo tasto viene premuto, viene riprodotto un piccolissimo frammento del brano fino alla posizione attuale. Premendolo insieme a [SHIFT] si attiva la funzione "From Now," cioè viene riprodotto un piccolissimo frammento del brano a partire dalla posizione attuale (→ p. 39 per maggiori informazioni sulle impostazioni durante la riproduzione).

Questa è una funzione preziosa per verificare o trovare con grande precisione una determinata posizione all'interno del brano.

**11 MUTE**

→ Tasto MASTER OUT MUTE

Silenzia temporaneamente la sola uscita MASTER OUT. L'indicatore del tasto si accende e si spegne alternativamente ogni volta che viene premuto; l'uscita viene silenziata quando l'indicatore è illuminato (l'uscita AUX e il segnale delle cuffie continuano a funzionare regolarmente).

Se viene premuto insieme al tasto [SHIFT], viene richiamata la schermata relativa alle impostazioni generali del mixer e alla posizione degli effetti.

**12 A, B, C, D**

→ Fader delle TRACCE

Controllano il volume di ogni traccia. Quando le tracce sono in registrazione (l'indicatore è illuminato in rosso), i fader regolano il volume di ascolto monitor.

**13 MIC/LINE (PAD)**

→ Fader MIC/LINE (Fader PAD)

Regola il livello di ingresso (da LINE IN e MIC IN). A seconda delle impostazioni può anche funzionare come fader di volume per i campioni dei pad. Quest'ultima è l'impostazione preparata in fabbrica (l'indicatore PAD è acceso (p. 83)). L'operazione da eseguire per commutare velocemente le due funzioni è premere il tasto [SCRUB] mentre si tiene premuto [SHIFT].

**MEMO**

In entrambi i casi, questo fader non ha effetto sui segnali provenienti da AUX IN.

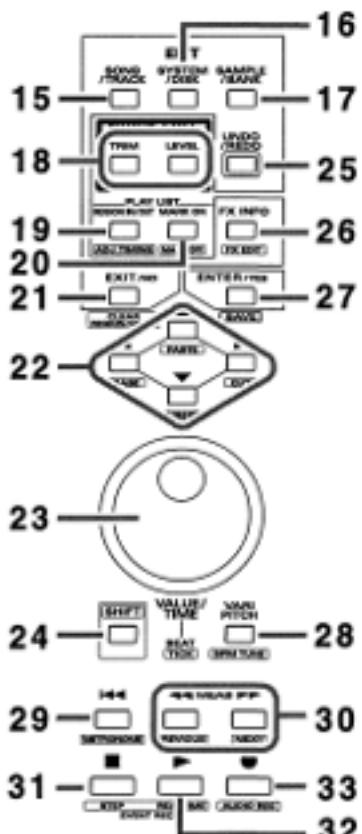
**14 MASTER**

→ Fader MASTER

Regola il volume generale (il livello del segnale che esce da MASTER OUT).

**MEMO**

Questo fader non agisce sui segnali provenienti da AUX IN.



### 15-17 EDIT

→ Gruppo di Tasti per Richiamare le Condizioni di Edit  
Richiamano le schermate nelle quali vengono impostate le funzioni di modifica (edit) e i parametri relativi.

### 15 SONG/TRACK

→ SONG/TRACK Tasto Edit

Richiama il menu di edit del brano e delle tracce. (Premendo [PLAY] si ritorna ad una delle schermate principali.) Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare le voci dal menu e premere [ENTER/YES] per impostare il parametro. Premendo [SONG/TRACK] tenendo premuto [SHIFT] si attiva e disattiva alternativamente la funzione PAD TO TRACK.

### 16 SYSTEM/DISK

→ Tasto di Impostazioni di Sistema/Funzioni Disco

Richiama il menu delle impostazioni relative alle funzioni di Sistema o del Disco. (Premendo [PLAY] si ritorna ad una delle schermate principali.) Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare le voci dal menu e premere [ENTER/YES] per impostare il parametro.

### 17 SAMPLE/BANK

→ Tasto delle Impostazioni SAMPLE/BANK

Richiama il menu di edit e di processamento dei campioni e di edit dei pad e dei banchi di pad. (Premendo [PLAY] si ritorna ad una delle schermate principali.) Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare un parametro e [ENTER/YES] per modificarlo.

### 18 (QUICK EDIT) SAMPLE

Premendo questi tasti (da soli o con lo [SHIFT] premuto), è possibile raggiungere direttamente la schermata delle impostazioni di campioni specifici. I due tasti richiamano le seguenti quattro funzioni.

**TRIM:** Imposta il punto in cui il suono del campione inizia e finisce.

**LEVEL:** Imposta il volume del campione.

**STRETCH:** Modifica (espande/comprime) la lunghezza del campione.

**PITCH:** Cambia l'intonazione ma non il tempo.

### 19-20 (QUICK EDIT) PLAY LIST

Servono per eseguire operazioni di modifica nella schermata Play List.

### 19 REGION IN/OUT

→ Tasto di Delimitazione delle Regioni

Nella schermata Play List (p. 24), viene utilizzato per specificare le regioni di un brano (premuto in altre schermate, richiama automaticamente la schermata Play List). È possibile tagliare e incollare immediatamente le regioni specificate premendo [SHIFT] mentre viene mosso il cursore (per informazioni → p. 92).

È possibile richiamare la schermata di modifica "Adjust Timing" tenendo [SHIFT] e premendo [REGION IN/OUT].

### 20 MARK ON

→ Tasto di identificazione delle frasi (MARK)

Nella schermata Play List (p. 24), viene utilizzato per marcire le frasi selezionate. È poi possibile tagliare e incollare immediatamente queste frasi premendo [SHIFT] mentre si muove il cursore (per indicazioni → p. 93). Premendolo insieme a [SHIFT], annulla il mark delle frasi una ad una.

### 21 EXIT/NO

→ Tasto EXIT/NO

Nelle schermate interne al menu o in circostanze simili, se viene premuto provoca l'uscita alla schermata precedente. Quando vengono visualizzate delle domande, premere questo tasto per rispondere "No."

(Tranne che per rispondere "No" a domande dirette, normalmente svolge la funzione di uscire dalla schermata piuttosto che annullare le impostazioni.)

### 22 $\Delta$ , $\nabla$ , $\leftarrow$ , $\rightarrow$

→ Tasti cursore (Su, Giù, Sinistra, Destra)

Fondamentalmente servono per selezionare i parametri (vengono anche usati per scorrere tra le schermate multiple). Se premuti con il tasto [SHIFT] nella schermata Play List, servono per la modifica del range selezionato (p. 94).

### 23 VALUE/TIME

→ Dial VALUE/TIME

Cambia il valore del parametro selezionato con il cursore o altro mezzo. In schermate che non prevedono valori numerici o altre impostazioni (per esempio, la schermata

Level Meter e la schermata Play List (p. 24)), viene usato per muovere la posizione del brano avanti o indietro. In condizioni normali, il dial muove la posizione con incrementi di un quarto; tenendo premuto [SHIFT], la posizione viene spostata per unità di tick (1/96 di quarto).

### **MEMO**

Per spostarsi di battuta in battuta premere [**◀◀**] o [**▶▶**].

## 24 SHIFT

→ Tasto SHIFT

Premendolo insieme ad altri tasti cambia la funzione di questi ultimi. Quando un tasto viene premuto con lo [SHIFT] premuto, viene selezionata la funzione o la schermata indicata nel riquadro sotto il tasto.

## 25 UNDO/REDO

→ Tasto UNDO/REDO

Annulla la precedente registrazione, operazione di edit o processamento (e riporta il brano nella situazione precedente l'operazione). Il tasto è attivo solo quando illuminato. Premendolo immediatamente dopo la funzione di undo, esegue l'operazione di redo (riesegue la funzione annullata, cioè "annulla l'annullamento").

### **NOTA**

Undo viene applicato solo all'ultima operazione eseguita.

## 26 FX INFO

→ Tasto di Informazioni degli Effetti in Tempo Reale

Richiama la schermata di informazioni degli effetti in tempo reale, dove lo stato degli effetti viene indicato da icone a forma di manopola.

Premendolo insieme al tasto [SHIFT] viene richiamata la schermata di edit degli effetti (p. 108).

## 27 ENTER/YES

→ Tasto ENTER/YES

Seleziona la voce del menu o esegue la funzione. Quando vengono visualizzate delle domande premere questo tasto per rispondere "Sì".

## 28 VARI PITCH

→ Tasto VARI-PITCH

Esegue la funzione **Vari-Pitch** (simula il controllo di velocità di un registratore a nastro) sul brano in riproduzione. Il Vari-Pitch viene attivato (la velocità viene cambiata) e disattivato (normale) alternativamente premendo il tasto. Inoltre, premendo il tasto insieme a [SHIFT] richiama la schermata della regolazione del tempo e della quantità di Vari-Pitch.

### **NOTA**

Quando la frequenza di campionamento è impostata a "44" (44.1 kHz), il Vari-Pitch non può aumentare la velocità.

### **MEMO**

Utilizzando il Vari-Pitch si aumenta anche la velocità di riproduzione del brano, analogamente all'effetto ottenuto accelerando il nastro di un registratore. Cambiare invece il tempo di riproduzione non ha effetto sul Vari-Pitch.

## 29 [**◀◀**]

→ Tasto TO TOP

Porta all'inizio del brano. Attiva e disattiva il metronomo se premuto insieme al tasto [SHIFT] (p. 74).

## 30 [**◀◀**] [**▶▶**]

→ Tasti di Spostamento per Battute

Premere [**▶▶**] per avanzare all'inizio della battuta seguente; premere [**◀◀**] per tornare all'inizio della battuta precedente. Se tenuti premuti funzionano come controllo di avanzamento o riavvolgimento veloce (non viene emesso suono durante l'operazione).

Nella schermata Play List, se premuti insieme al tasto [SHIFT] portano da una frase all'inizio o alla fine della successiva (o precedente) in sequenza nella traccia selezionata.

Durante la registrazione Step, [**◀◀**] agisce come tasto Back Step (riporta allo step precedente) e [**▶▶**] aggiunge una pausa (p. 75).

## 31 [**■**]

→ Tasto STOP

Ferma la riproduzione (o la registrazione) del brano. Inoltre disattiva la condizione di attesa della registrazione (standby) dell'SP-808EX (p. 71, 82). Se premuto con il tasto [SHIFT], viene selezionata la funzione di registrazione in Step degli eventi e simultaneamente richiama la schermata relativa (p. 76).

Con la funzione Voice Reserve delle tracce attiva, quando il brano è fermo, il tasto STOP può essere usato per commutare lo [STATUS] (p. 159).

## 32 [**▶**] (PLAYBACK)

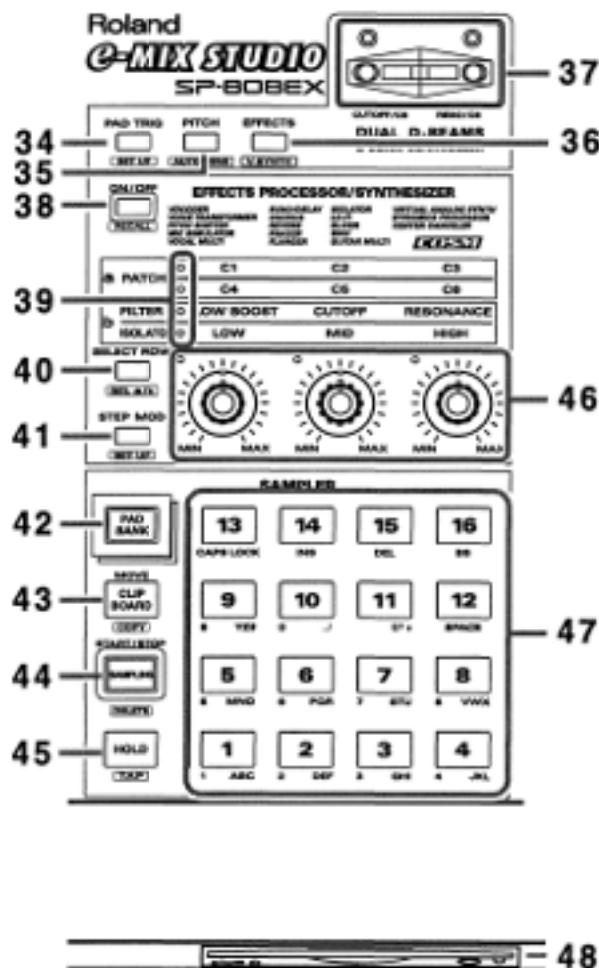
→ Tasto RIPRODUZIONE

Avvia la riproduzione del brano dalla posizione attuale. Inoltre, premendo questo tasto, avvia la registrazione se ci si trova nello stato di attesa della registrazione (p. 71, 82). Nella registrazione Step, aggiunge una legatura (Allunga la durata del suono dello step precedente fino alla fine dello step successivo) (p. 75). Se premuto con il tasto [SHIFT], viene selezionata la modalità di registrazione Event Realtime e richiama la schermata relativa (p. 71).

## 33 [**●**]

→ Tasto REGISTRAZIONE

Mette l'SP-808EX nella condizione di standby durante la registrazione delle tracce. Premuto insieme a [SHIFT] attiva la registrazione Audio delle tracce e contemporaneamente richiama le impostazioni relative (p. 82).

**34 (D Beam) PAD TRIG**

→ Tasto PAD TRIGGER del D Beam

Quando attivato è possibile usare i movimenti della mano per suonare campioni di pad specificati con il controllo D Beam.

Per assegnare i campioni da riprodurre (due per ogni banco di pad), premere i due pad, uno dopo l'altro, tenendo premuto il tasto PAD TRIGGER (per maggiori dettagli p. 33). Premendo questo tasto assieme a [SHIFT] viene richiamata la schermata (SET UP) delle impostazioni del controllo D Beam, per esempio le regolazioni di sensibilità.

**35 (D Beam) PITCH**

→ Tasto di abbassamento del PITCH con il D Beam

Quando attivato è possibile con i movimenti della mano, abbassare l'intonazione di tutto l'SP-808EX con il controllo D Beam. L'abbassamento di intonazione dipende dalla distanza tra la mano e il sensore (vedere p. 34 per ulteriori dettagli).

È possibile impostare automaticamente la sensibilità del D BEAM tenendo [SHIFT] e premendo D BEAM [PITCH].

**36 (D Beam) EFFECTS**

→ Tasto EFFETTI D Beam

Quando attivato è possibile con il movimento della mano cambiare le impostazioni degli effetti con il controllo D Beam. Gli effetti che possono essere controllati sono gli stessi che possono essere modificati in tempo reale con le manopole C5 e C6 (p. 150 per ulteriori dettagli).

Premendo D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] tenendo lo [SHIFT] si richiama una Patch preselezionata (con le impostazioni di fabbrica questa Patch è A62 "SY>Beam#1").

**37 D BEAM CONTROLLER**

→ Sezione del Controllo D Beam

Il sensore sul pannello rileva il movimento delle mani o di altri oggetti e permette di cambiare l'intonazione del campione o del brano, ottenere cambi continui degli effetti interni e suonare campioni assegnati ai pad.

**38 (EFFECTS PROCESSOR) ON/OFF**

→ Attiva e disattiva gli effetti interni (l'indicatore si accende quando gli effetti sono attivati). Permette di spegnere gli effetti senza agire sui controlli Send e Return del mixer.

**39 Indicatore Riga di Selezione dei Parametri**

Indica quale riga di parametri ("a" o "b"; oppure, sopra o sotto), verrà controllata dalle manopole degli effetti.

**40 SELECT ROW**

→ Tasto di selezione della funzione delle manopole

Se premuto assieme al tasto [SHIFT], commuta gli effetti controllabili tra "a," effetti generali che possono essere liberamente assegnati, e "b" circuito isolatore e funzioni dei filtri (p. 31).

Premendo questo tasto senza [SHIFT] verrà selezionata la riga di effetti sui quali le manopole degli effetti possono agire, commutando tra la riga superiore e inferiore indicata sul pannello per ogni gruppo "a" e "b" sopra descritto.

**41 STEP MOD**

→ Tasto STEP MODULATOR

Controlla lo Step Modulator (una funzione che permette dei cambi di effetto ritmici → p. 153). Premere il tasto per attivare e disattivare alternativamente la funzione. A seconda dell'impostazione, può essere usato per svolgere altre operazioni, per esempio aumentare gli step ad uno ad uno. Premendolo insieme allo [SHIFT] viene richiamata la schermata delle impostazioni relative allo Step Modulator (p. 153).

**42 PAD BANK**

→ Tasto PAD BANK

Richiama la lista dei 64 banchi di pad dell'SP-808EX. Ruotare VALUE/TIME per selezionare il banco di pad visualizzato nella lista. Premere [ENTER/YES] per richiamare il banco e simultaneamente uscire dalla schermata. Premendo uno dei 16 pad insieme a [PAD BANK], viene selezionato il banco indicato dal numero di pad premuto.



Tutti i campioni in riproduzione si fermeranno tranne quelli che vengono tenuti premuti.

**43 CLIPBOARD**

→ Tasto CLIPBOARD

Muove (o copia) rapidamente i campioni da un pad ad un altro. Premendo questo tasto insieme ad uno dei pad, mantiene temporaneamente il campione nella [CLIPBOARD]. Premendo ancora il tasto insieme ad un altro tasto pad sposta il campione all'interno di quest'ultimo. (Per ulteriori informazioni o altre funzioni, vedere → Copiare, p. 62; Spostare i Suoni dei Pad, p. 61).

**44 SAMPLING**

→ Tasto SAMPLING

Visualizza la schermata del campionamento (p. 49). In questa schermata, questo tasto, viene anche usato per far partire o fermare il campionamento.

È possibile cancellare un campione da un pad tenendo [SHIFT], premendo SAMPLING [START/STOP], e poi premendo il pad che contiene il campione da cancellare.



Non è attivabile durante la riproduzione di un brano. Per campionare un suono da un brano ad un pad, è necessario prima fermare la riproduzione, poi premere [SAMPLING] e specificare la traccia da campionare (vedere → p. 55).

**45 HOLD**

→ Tasto HOLD

Mantiene in esecuzione un campione dopo aver rilasciato il pad. Per continuare a suonare un campione di un pad che è impostato per smettere quando viene rilasciato il tasto, premere [HOLD] insieme al pad desiderato. La successiva pressione di [HOLD] annulla la funzione e fa fermare la riproduzione di quel campione (vedere → p. 42).

Tenere premuto [SHIFT] e battere sul tasto [HOLD] alla velocità (tempo) desiderata; il tempo viene visualizzato sul display in unità BPM (p. 58, 78, 166).

**46 Controlli degli Effetti in Tempo Reale**

Cambiano le impostazioni degli effetti in tempo reale. Le assegnazioni alle impostazioni (parametri) degli effetti possono essere memorizzate nelle patch degli effetti.

L'indicatore in alto a sinistra dei controlli si accende quando la posizione della manopola e il valore dell'impostazione dell'effetto corrispondono.

**47 1-16**

→ Pad (1-16)

È possibile assegnare fino a 16 campioni a questi pad. È possibile eseguire varie impostazioni per ogni campione (p. 41), come, per esempio, se il campione dovrà suonare solo mentre il pad viene tenuto premuto o se dovrà iniziare a suonare quando viene premuto il pad e smettere ad una successiva pressione del pad.

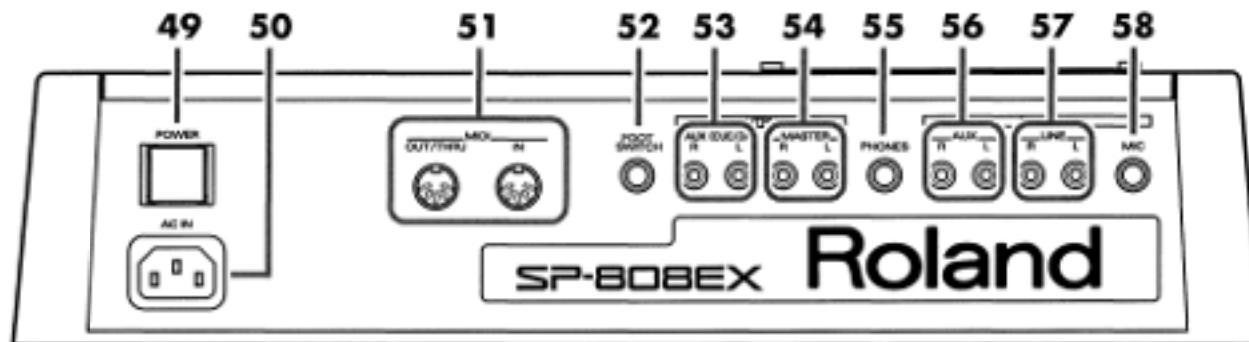
I pad vengono anche usati come tasti per i caratteri per digitare i nomi (p. 69) dei brani, dei banchi e delle patch degli effetti.

**48 Lettore di Dischi Zip**

Lettore Zip interno.



Prima di spegnere lo strumento assicurarsi di premere il tasto EJECT posizionato sotto la fessura di entrata del disco, ed estrarre il disco.



### 49 POWER

→ Interruttore di ACCENSIONE

Accende e spegne l'SP-808EX.

#### NOTA

Prima di spegnere l'SP-808EX estrarre sempre il disco Zip dal lettore. Inoltre ogni modifica eseguita al brano o agli effetti deve essere salvata sul disco Zip prima dello spegnimento.

### 50 AC IN

→ ALIMENTAZIONE

Qui va collegato il cavo di corrente.

### 51 MIDI IN, OUT/THRU

→ Connettori MIDI

Qui vanno collegati i dispositivi MIDI esterni (per ulteriori informazioni consultare → p. 176).

### 52 FOOT SWITCH

→ Connettore per il Pedale

Qui è possibile collegare il pedale opzionale DP-2. Con questo sarà possibile eseguire varie operazioni, per esempio avviare e fermare la riproduzione del brano o suonare i campioni (per selezionare le funzioni vedere → p. 161).

### 53 OUTPUT—AUX L, R

→ Uscita Ausiliaria AUX

Sono le prese di uscita ausiliarie. Vengono usate per inviare il segnale a dispositivi esterni nella funzione Pad Cue (p. 48). Inoltre, con l'espansione Multi-I/O installata, è possibile usarli come uscita diretta della traccia D (p. 175).

#### NOTA

Il volume di uscita Aux è determinato dalle impostazioni interne del mixer e non viene modificato dalla posizione del fader MASTER.

### 54 OUTPUT—MASTER L, R

→ USCITA PRINCIPALE MASTER

Sono le uscite audio principali. Il volume di uscita viene controllato dal fader MASTER.

### 55 PHONES

→ Uscita cuffie

Collegare le cuffie stereo a questa presa. A seconda dell'impostazione OutJackMode di AUX OUT, è possibile ascoltare solo il suono presente in MASTER OUT, o una somma di MASTER OUT e AUX OUT (p. 48).

### 56 INPUT—AUX L, R

→ Ingresso Ausiliario AUX

Questo ingresso stereofonico viene usato per il ritorno del segnale proveniente da un effetto esterno o per altri scopi. Può seguire uno dei due percorsi interni a seconda dell'impostazione qui sotto indicata (p. 105).

Il segnale non viene registrato (viene sempre inviato all'uscita MASTER OUT).

Il segnale viene registrato durante il campionamento (o durante la registrazione audio delle tracce).

### 57 INPUT—LINE L, R

→ Ingresso LINEA

Questo ingresso stereo serve per collegare strumenti musicali, riproduttori di CD o altri dispositivi simili. Il segnale applicato a questi ingressi viene registrato durante il campionamento o la registrazione audio delle tracce.

### 58 INPUT—MIC

→ Ingresso MICROFONO

Qui si può collegare un microfono. Il segnale proveniente da questo ingresso viene registrato come sorgente MIC o LINE del canale durante il campionamento o la registrazione audio delle tracce. La posizione è fissa al centro dello stereo.

Per i nomi e le funzioni dei connettori della scheda SP808-OP1 (Espansione Multi-I/O), vedere → p. 169.

Per i nomi e le funzioni dei connettori della scheda SP808-OP2 (Espansione Multi-I/O), vedere → p. 169.

## Collegamenti

### Connessione dell'SP-808EX ad Altri Dispositivi Esterni

Ecco riassunto un sistema minimo necessario per l'uso dell'SP-808EX.

- Dispositivi audio stereo (come amplificatori per tastiere, sistemi PA, impianti stereo domestici o simili) o cuffie stereo
- Microfoni, strumenti musicali, riproduttori CD o altre sorgenti di segnale
- Cavi appropriati per collegare i dispositivi
- Disco ZIP (accessorio)

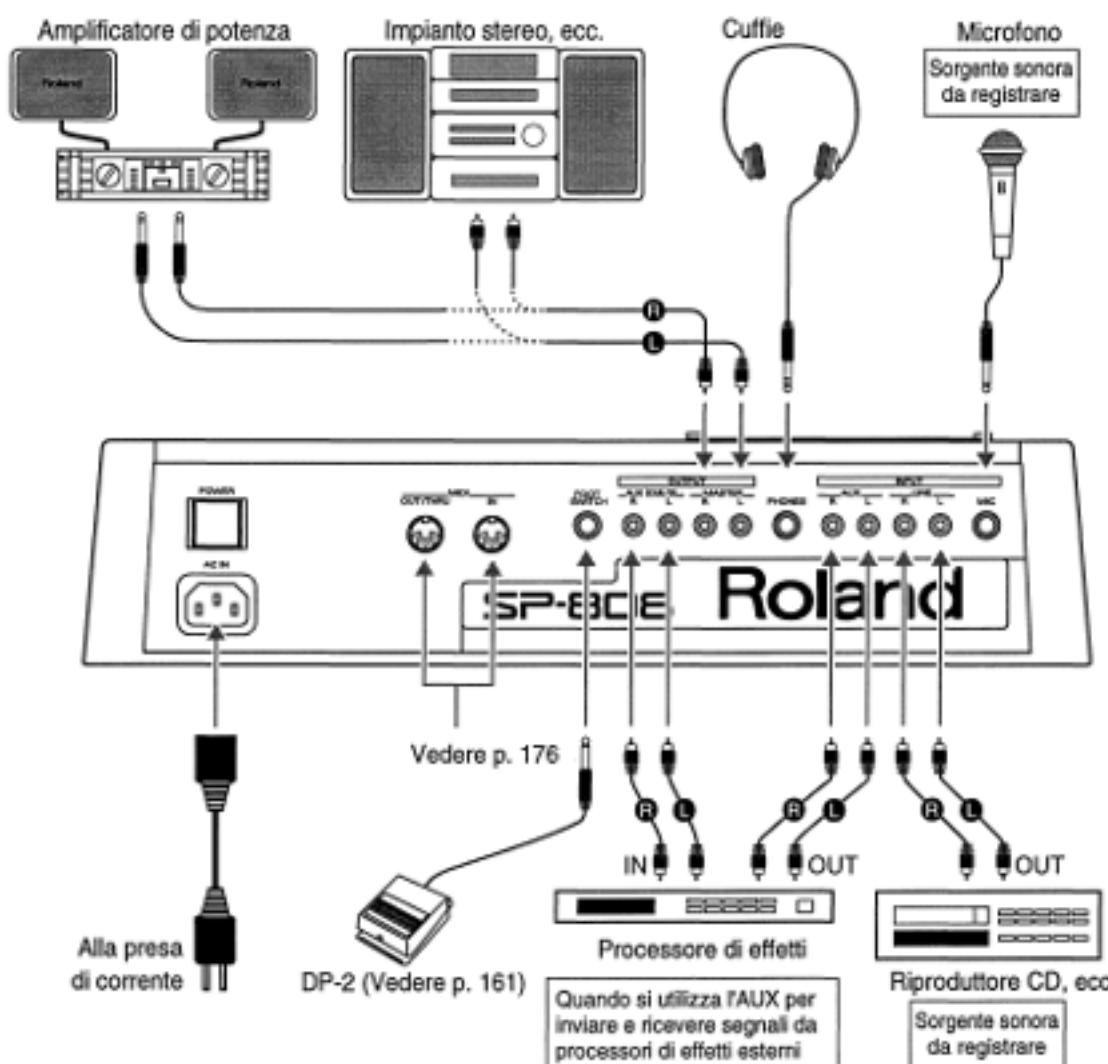
Dopo aver procurato questi elementi, collegarli seguendo le indicazioni della seguente illustrazione.

#### NOTA

- Per evitare malfunzionamenti e/o danni agli altoparlanti o ad altri dispositivi, abbassare sempre il volume e spegnere tutti gli apparecchi prima di effettuare le connessioni.
- Questo strumento dispone di un circuito di protezione. Perciò è necessario un breve intervallo di tempo (alcuni secondi) dopo l'accensione prima che funzioni normalmente.
- A seconda della posizione dei microfoni relativamente agli altoparlanti, potrebbero prodursi dei fischi fastidiosi. A ciò si può rimediare:
  1. Cambiando l'orientamento dei microfoni.
  2. Allontanando i microfoni dagli altoparlanti.
  3. Abbassando il volume.

#### MEMO

Utilizzare sempre cavi e connettori e adattatori standard commercialmente disponibili per collegare le prese LINE IN/OUT.



### Collegare una Chitarra o un Basso Elettrici

A causa di un cattivo adattamento di impedenza (una proprietà elettrica), la qualità del suono potrebbe soffrirne collegando una chitarra elettrica o un basso direttamente all'SP-808EX.

Per collegarli direttamente seguire questi consigli.

- Usare un effetto esterno che abbia un interruttore di Bypass (per esempio un effetto della serie BOSS) collegato tra lo strumento e l'SP-808EX.  
→ Gli effetti di questo tipo hanno un'impedenza di ingresso che si adatta perfettamente con quella delle chitarre elettriche, e hanno una impedenza di uscita relativamente bassa. Questo vale anche nella posizione di bypass (quando l'effetto non viene applicato).
- Usare una chitarra o un basso che abbiano un preamplificatore interno o usino pickup attivi.  
→ Questo tipo di chitarre e bassi presentano un'impedenza di uscita relativamente bassa.

### Microfoni che Possono Essere Usati con l'SP-808EX

Collegando un microfono all'ingresso MIC dell'SP-808EX è possibile regolare il livello di ingresso, con il controllo apposito, su un grande gamma dinamica. Possono così essere utilizzati molti microfoni dinamici o a condensatore electret per voce o strumenti.

#### NOTA

L'impostazione del controllo INPUT MIC varia a seconda del tipo di microfono utilizzato. Impostare la sensibilità di ingresso troppo alta può provocare rumore e distorsione.

#### NOTA

Se collegati direttamente all'SP-808EX, i seguenti microfoni potrebbero non funzionare correttamente.

- Microfoni a condensatore professionali che richiedano l'alimentazione phantom
- Microfoni compatti stereo che usino il collegamento TRS (tip/ring/sleeve) (lo stesso utilizzato nelle cuffie stereo)
- Microfoni con un livello di uscita estremamente basso

### Accendere e Spegnere l'SP-808EX

#### NOTA

Una volta eseguite le connessioni (p. 21), accendere i vari dispositivi nell'ordine specificato. Accendendoli nell'ordine sbagliato si rischiano malfunzionamenti e/o danni agli altoparlanti o altri dispositivi.

Lettori Zip Esterni (p. 172) → SP-808EX → dispositivi MIDI → Amplificatore di potenza

### Accendere l'SP-808EX

1. Premere l'interruttore POWER.

2. Inserire il disco Zip nel lettore interno.

Dopo alcuni secondi appare la schermata Level Meter. L'SP-808EX è pronto. Ora può essere caricato un brano precedentemente salvato e può essere selezionato un banco pad.



Meter dei Canali

#### NOTA

- Quando un disco Zip nuovo o uno che sia stato utilizzato da un altro dispositivo viene inserito nel lettore, sullo schermo appare il seguente messaggio "...NOT SP-808 Disk Format Now?" che chiede se si desidera o meno formattare il disco.

Premendo [ENTER/YES], appare "Format (44.1k:QUICK) ARE YOU SURE?". Premendo ancora [ENTER/YES] viene eseguita la formattazione. Prima di formattare il disco è possibile selezionare la frequenza di campionamento (44.1 kHz o 32 kHz) per quel disco (p. 26) con VALUE/TIME. Premendo [←], è possibile usare il dial per selezionare il tipo di formato (p. 26); scegliere tra QUICK o FULL.

- L'operazione di formattazione cancella tutti i dati contenuti nel disco.

### Spegnere l'SP-808EX

1. Premere il tasto EJECT per espellere il disco.

Viene eseguita la procedura di conferma del salvataggio del brano descritta in seguito per "Espellere un Disco." Completata questa procedura il disco viene espulso.

2. Dopo che sullo schermo è apparso "Wait a moment..." seguito dalla schermata LEVEL, premere l'interruttore POWER per spegnere l'SP-808EX.

**MEMO**

Accendendolo senza un disco inserito, l'SP-808EX commuta nel modo Diskless (p. 167) e i pad lampeggiano ripetutamente in sequenza.

**MEMO**

È possibile inserire dischi Zip o spegnere l'SP-808EX quando viene visualizzata la schermata LEVEL METER del modo Diskless (p. 167).

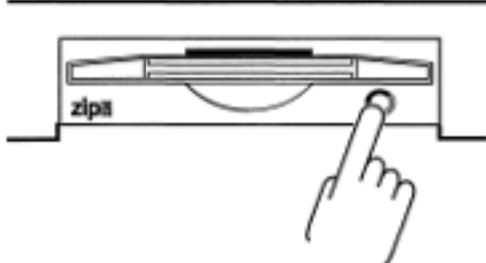
## Inserire ed Espellere un Disco

Inserire delicatamente il disco direttamente nel lettore e assicurarsi che non sia rovesciato.

Per estrarre il disco usare la seguente procedura.

### Espellere il Disco Dopo aver Salvato le Modifiche in un Brano

- Premere il tastino rotondo EJECT posizionato in basso a destra nel lettore.



Sullo schermo appare "Save Current Song? (Overwrite Only.)"

- Premere [ENTER/YES].

Dopo aver salvato il brano, il disco viene espulso.

### Espellere il Disco Senza Salvare il Brano

- Premere il tastino rotondo EJECT posizionato in basso a destra nel lettore.
- Sullo schermo appare "Save Current Song? (Overwrite Only.)"
- Premere [EXIT/NO].
- Premere [ENTER/YES] e il disco viene espulso.

Premendo [EXIT/NO] si annulla l'espulsione del disco.

**NOTA**

- Il processo di salvataggio che viene eseguito all'espulsione del disco, è limitato alla sovrascrittura (modifiche eseguite al brano stesso). Per salvare il brano corrente separatamente, o per cambiarne il nome, seguire la procedura di salvataggio dei brani (p. 72) prima di estrarre il disco (p. 80).
- La necessità di salvare le patch degli effetti non viene confermata all'espulsione del disco. Utilizzare la procedura di salvataggio delle patch degli effetti (p. 111).

## Regolare il Contrasto dello Schermo

Il contrasto dello schermo cambierà a seconda della temperatura e dell'angolo con il quale viene osservato. Se la lettura dello schermo dovesse divenire difficoltosa, seguire la procedura di regolazione del contrasto.

### Regolare il Contrasto

- Tenere premuto [SHIFT] e premere [PLAY] per richiamare la schermata "CONTRAST/INFO."
- Ruotare VALUE/TIME per variare il contrasto dello schermo; impostare il valore appropriato per la maggior comodità di lettura (da 1-16).
- Premere [EXIT/NO].

Si torna alla schermata principale.

**MEMO**

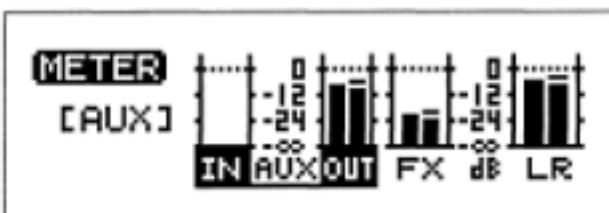
Questa impostazione viene salvata automaticamente quando viene estratto il disco (o in altre occasioni appropriate), e viene mantenuta anche a strumento spento.

## Richiamare e Commutare le Schermate Principali (Level Meter, Play List, Big Time)

Le schermate principali l'SP-808EX vengono richiamate premendo [PLAY] sotto allo schermo. Le schermate principali sono quattro di tre tipi, e ognuna può essere commutata in sequenza premendo [PLAY].

### La Schermata Level Meter

Consiste in due schermate separate, una che visualizza il gruppo con gli indicatori di livello delle tracce e dei canali mic/line, e l'altra con gli indicatori di livello degli AUX In/Out (Premere [PLAY] per commutare le schermate). Registrando il segnale audio nelle tracce, il meter indica il livello di registrazione. Nella schermata degli indicatori degli AUX, "Fx" indica il livello delle mandate quando gli effetti interni sono nella posizione Send/Return (p. 103).



Meter AUX

→ Subito dopo l'accensione dell'SP-808EX viene visualizzata la schermata con i livelli delle tracce e dei canali Mic/Line.

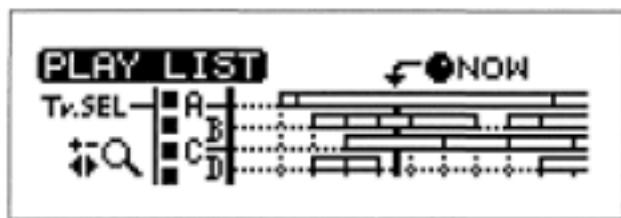
### Schermata Play List

In questa schermata è possibile controllare la lunghezza e la posizione delle frasi registrate, rappresentate da striscie e rettangoli nelle tracce.

Le linee tratteggiate verticali indicano le battute.

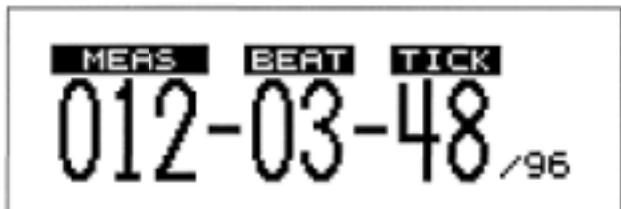
L'area visualizzata sullo schermo può essere allargata premendo [→] e ristretta premendo [←].

È anche possibile specificare un intervallo desiderato premendo [REGION IN/OUT] o [MARK ON]. L'intervallo selezionato può poi essere incollato o cancellato con un solo tocco (p. 92, 94).



### Schermata Big Time

In questa schermata la posizione del brano, che normalmente viene indicata a piccoli caratteri in alto nello schermo, viene visualizzata a tutto schermo. Il formato del tempo utilizzato può essere scelto in base alle proprie esigenze (p. 36, Battute/Beat/Tick o Ore/Minuti/Secondi/Frames). Durante le esecuzioni su palchi bui o in altre situazioni simili, l'utilizzo di questa schermata facilita molto la lettura della posizione.



### Schermate con Altre Informazioni (Contrast/Info e Mixer View)

Oltre alle schermate principali, ci sono altre due schermate che forniscono le seguenti informazioni basilari (premendo [PLAY] mentre ci si trova in una di queste schermate si ritorna alle schermate sopra descritte).

### Impostazioni del Contrasto e Informazioni sullo Schermo

→ Per richiamare questa schermata tenere premuto [SHIFT] e premere [PLAY].

Il contrasto dello schermo può essere regolato con il dial VALUE/TIME. Questa schermata viene anche usata per verificare il nome del brano selezionato (SNG), nome del banco dei pad (BNK), tempo di registrazione rimanente (Remain), e quantità di memoria rimanente per il brano (SngData).

Tutti gli elementi di questa schermata tranne il contrasto possono essere solo letti ma non regolati. Per modificare gli altri elementi, cambiare il nome del brano durante le operazioni di salvataggio (p. 80) o nella schermata Edit, e cambiare il nome del banco di pad nella schermata di Edit del Banco (p. 160).

#### MEMO

Cambiare la quantità di Vari-Pitch nella schermata BPM Tune (p. 45).

INFORMATION		Remain
SNG	Big Beat #21	33m49s
BNK	Hard Drums	SngData
DISP	Contrast	97%

### Schermata del Mixer

→ Per richiamare questa schermata tenere premuto [SHIFT] e premere il tasto Locator [CLEAR].

È possibile controllare le impostazioni del mixer rappresentate graficamente in questa schermata e fare regolazioni grossolane delle impostazioni. È possibile controllare il bilanciamento destra-sinistra, il livello della mandata AUX OUT e l'effetto interno di ognuna delle tracce A-D e i canali di ingresso. Inoltre premendo [→] o [←] per spostare la freccia (△) in basso nello schermo e ruotando VALUE/TIME è possibile agire su ognuno di questi parametri per cambiarne le impostazioni. Per modifiche più precise, tenere premuto [SHIFT] e premere [EFFECTS] per ogni canale per richiamare la schermata delle impostazioni di ogni canale.

#### MEMO

Premendo [PLAY] si torna alla schermata principale.



## Se Appare una Schermata Sconosciuta (Come Tornare alla Schermata Principale)

Mentre si sta ancora prendendo confidenza con l'operatività dello strumento è facile incappare in qualche schermata non familiare. In questi casi basta premere [PLAY] per ritornare ad una delle schermate principali (quella più recentemente selezionata).

## Il Lettore di Zip Interno

L'SP-808EX usa dischi Zip da 250 megabyte. I dischi Zip offrono una alta velocità di accesso e grande capacità di memorizzazione, e possono essere cambiati velocemente, proprio come un floppy disk. L'SP-808EX fa uso di queste caratteristiche, utilizzando la tecnologia della **memoria virtuale di campionamento** per l'accesso diretto al disco e per la riproduzione dei suoni.

### NOTA

- "Zip" è un marchio registrato di Iomega Corporation (U.S.A.).
- Assicurarsi sempre di seguire la corretta procedura di estrazione del disco prima di spegnere l'SP-808EX (p. 23).
- Non muovere l'SP-808EX, sottoporlo a vibrazioni o urti mentre il disco è inserito nel lettore.
- Come per i personal computer, spegnere lo strumento mentre si stanno scrivendo dati sul disco può provocare la perdita di questi dati. Fare attenzione a che il cavo di alimentazione non venga accidentalmente staccato ed a prevenire incidenti simili.
- Non spegnere mai l'SP-808EX mentre sullo schermo appare il messaggio "KEEP POWER ON!" anche se il lettore sembra essere fermo. Spegnere lo strumento mentre è visualizzato questo messaggio può provocare la perdita delle impostazioni di sistema e delle patch degli effetti.

## Dischi Zip Che Possono Essere Utilizzati con l'SP-808EX

L'SP-808EX utilizza solo dischi del sistema Zip indicati con "Zip 250."

### NOTA

- Un disco Zip 100 MB non può essere formattato con "FULL." A causa delle caratteristiche dei dischi, potrebbe non essere possibile eseguire registrazioni audio o campionare mentre si riproduce un brano o un campione.
- Non inserire forzatamente supporti non compatibili nel lettore dei dischi—così facendo è possibile danneggiare l'unità.

Se viene inserito nell'SP-808EX un disco Zip che sia stato usato da un computer o da un altro dispositivo, appare il messaggio "...NOT SP-808 Disk. Format Now?" che chiede se si vuole formattare il disco per poterlo utilizzare nell'SP-808EX. Premere [ENTER/YES] e viene avviato il processo di formattazione del disco. Notare però che in questo caso tutto il contenuto del disco viene cancellato definitivamente. (Dopo averlo formattato sarà possibile usare il disco con l'SP-808EX.)

### NOTA

L'intero contenuto del disco non può essere protetto (da cancellazioni accidentali), ma l'SP-808EX può proteggere i brani (p. 81) e i banchi di pad (p. 160).

## Preparare Per l'Uso i Dischi Zip Nuovi (Formattare i Dischi)

Per poter utilizzare un disco Zip nuovo con l'SP-808EX è necessario prima formattarlo. Quando viene inserito un disco Zip nuovo (o un disco che sia stato utilizzato da un altro dispositivo) viene visualizzata la schermata della formattazione (p. 22).

### NOTA

Quando un disco viene formattato, tutto il contenuto viene perso definitivamente.

Per inizializzare un disco (cioè cancellarne tutto il contenuto) che sia già stato usato con l'SP-808EX, riformattarlo seguendo la procedura seguente.

## Riformattare i Dischi

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per selezionare "Format Disk?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per selezionare "SamplingRate?" (frequenza di campionamento—dettagli in seguito).
- Ruotare il dial VALUE/TIME e scegliere "44.1" o "32."
- Premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per scegliere il "Format Type."
- Ruotare VALUE/TIME e scegliere "QUICK" o "FULL."

**QUICK:** Esegue un processo che annulla i dati del disco solo logicamente. Permette perciò un veloce processo di formattazione. È il metodo normalmente selezionato.

**FULL:** Questo processo cancella fisicamente tutti i settori di dati dal disco, ripulendolo completamente. Si aumenta così l'affidabilità del disco, specialmente di quelli che sono stati in precedenza utilizzati da altri dispositivi. La formattazione FULL richiede un tempo di circa 10 minuti.

- Premere [ENTER/YES].

"Sullo schermo appare "Erase ALL data, ARE YOU SURE?" (Cancella TUTTI i dati, SEI SICURO?).

- Premendo ancora [ENTER/YES] si avvia la formattazione.

### Con l'SP808-OP1 (espansione opzionale → vedere p. 168) installata sull'SP-808EX

Quando non viene collegato un lettore Zip esterno, il parametro "TargetDrive," in alto nello schermo dopo il punto 3, è fissato in "INTERNAL" (lettore interno). Se viene collegato un lettore Zip, è possibile cambiarlo in "EXT.ID5" o indicare un altro lettore (questo numero indica lo SCSI-ID: → vedere p. 172).

Anche se il lettore da formattare è inserito in un lettore esterno, la procedura da compiere è la stessa (quando nessun disco è presente nel lettore appare sullo schermo il messaggio "Can't Execute.(No Disk.)")

## Impostare la Frequenza di Campionamento

In generale, una **frequenza di campionamento** più alta restituisce una riproduzione più fedele e una maggiore estensione delle alte frequenze. Per contro selezionando la frequenza di campionamento più bassa si ha a disposizione più tempo di registrazione con la stessa quantità di memoria (ci sono casi di alcuni generi musicali dove la frequenza di campionamento inferiore viene appositamente scelta per limitare le alte frequenze o ottenere effetti simili sulla qualità del suono).

Nell'SP-808EX sono selezionabili due frequenze di campionamento: 44.1 kHz (adatta per CD e MD) e 32 kHz. Questa impostazione può essere fatta solo quando viene formattato il disco (sezione precedente). Inoltre per ogni disco può essere scelta una sola frequenza di campionamento. Dati con frequenze di campionamento diverse non possono risiedere sullo stesso disco.

la quantità di variazione possibile con la funzione Vari-Pitch (p. 45) cambia a seconda della frequenza di campionamento. Quando viene selezionata 44.1 kHz la variazione di velocità può essere selezionata entro una gamma da 18.1%–100% (l'intonazione può solo scendere); quando la frequenza di campionamento è 32 kHz, la variazione di velocità è regolabile entro 25.0%–137.8% (regolazione sia verso l'alto che verso il basso).

La frequenza di campionamento è indicata vicino a "kHz" nella parte superiore dello schermo. "44" indica 44.1 kHz, e "32" indica 32 kHz.

## Nota Tecnica

La frequenza di campionamento rappresenta il processamento del suono in kilohertz (kHz). Nella conversione digitale del segnale analogico (il segnale audio) questo valore numerico indica il numero di volte al secondo in cui il suono viene codificato digitalmente. Per esempio, alla frequenza di campionamento di 32 kHz, il suono viene codificato 32.000 volte ogni secondo e il valore numerico rilevato ogni volta viene scritto nella memoria che rappresenta la registrazione (nell'SP-808EX viene scritto sul disco Zip).

## Massimo Tempo di Campionamento e Memorizzazione dei Dati su Zip

Ecco indicato il massimo tempo di registrazione totale, incluso il campionamento dei pad e la registrazione diretta delle tracce, disponibile su un disco Zip (la registrazione stereo consuma il doppio di spazio della registrazione mono).

**Freq. di campionamento 44.1 kHz:** 122 minuti circa

**Freq. di campionamento 32 kHz:** 169 minuti circa

**Massimo numero di campioni:** 1.024 (16 pad x 64 banchi di pad)

Anche arrangiare i campioni (frasi) in un brano consuma memoria. La memoria dei dati del brano però è diversa dalla memoria dei dati audio. Ecco la quantità di memoria disponibile per ogni brano; la quantità indicata non può essere superata.

Ogni "pressione e rilascio" di un pad costituisce un "evento"; un brano (per tutte e quattro le tracce) può registrare approssimativamente 2.000 eventi.

### MEMO

Su un disco possono essere registrati fino a 64 brani.

### MEMO

La capacità massima dei dati può variare a seconda delle condizioni. Oltre a questi eventi nelle tracce, in un brano sono inclusi anche i dati che riguardano le impostazioni del mixer e le impostazioni della sincronizzazione MIDI.

Inoltre su disco possono essere salvati 149 User patch di effetti (Il contrasto dello schermo e altre impostazioni di sistema vengono salvate automaticamente all'interno dell'SP-808EX).

## Nota Tecnica

L'SP-808EX utilizza la tecnologia di codifica audio originale Roland "R-DAC," che permette di estendere il tempo di registrazione mantenendo alta la qualità del suono. Per di più è progettato per sfruttare il più possibile la memoria audio (per esempio, non vengono creati nuovi dati audio quando una battuta viene semplicemente copiata), e quindi è possibile registrare e riprodurre brani molto più lunghi del tempo di registrazione sopra indicato.

## Controllare la Memoria Rimanente nel Disco Zip

Per controllare il tempo di registrazione rimanente sul disco, tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere [PLAY] per visualizzare la schermata delle informazioni.

Qui, oltre al nome del brano, è possibile verificare la quantità di tempo rimanente disponibile sul disco per la registrazione in minuti e secondi (l'indicazione di questa schermata cambia a seconda che nella schermata di registrazione (Campionamento) sia specificata la registrazione mono o stereo).

Inoltre è possibile controllare la memoria di dati del brano rimanente, indicata in percentuale.

### MEMO

Il tempo di registrazione audio rimanente è indicato anche nella schermata della registrazione diretta delle tracce e in quella di campionamento.

### Ascolto dei Brani Demo (Come Suonare Brani e Campioni)

Il disco fornito con l'SP-808EX include alcuni brani dimostrativi. Provate ad ascoltarli.

1. Controllare che l'amplificatore, le cuffie o altro dispositivo sia correttamente collegato.
2. Seguire la procedura descritta in "Accendere e Spegnere l'SP-808EX" (p. 22), per accendere l'SP-808EX.

Appare la schermata Meter Level.

3. Spostare i fader delle tracce A-D al livello indicato dalla linea rossa spessa (0 dB).
4. Abbassare il fader MASTER.
5. Premere [▶] (PLAYBACK) e gradualmente alzare il fader MASTER.

Regolare il volume del brano dimostrativo ad un livello appropriato.

6. Premere [■] per fermare la riproduzione del brano. Premendo [◀] e poi [▶] (PLAYBACK) ancora, il brano viene rieseguito dall'inizio.



La registrazione, esecuzione pubblica, trasmissione o ogni altro utilizzo dei brani dimostrativi diverso dal personale di divertimento, senza il consenso del detentore dei diritti, è proibito dalla legge.

### Regolare il Volume Generale (Fader MASTER)

Il volume di uscita di MASTER OUT viene regolato con il fader MASTER. Inoltre il volume relativo dei canali destro e sinistro nel panorama stereofonico può essere impostato con il controllo Master Balance del mixer (p. 102). Inizialmente è impostato a 0 (livelli uguali).

### Regolare il Volume delle Cuffie

La manopola phones regola il volume di uscita della presa per la cuffia (comunque se il livello Master è completamente abbassato, anche alzando il controllo di volume della cuffia il suono proveniente da MASTER OUT non sarà udibile.)



Se il mixer è impostato su "CUE" nel modo AUX OUT (p. 48), è possibile ascoltare il suono proveniente da AUX OUT mixato con l'uscita normale. Il volume di AUX OUT viene regolato con il controllo AUX OUT (p. 105) del mixer.

### Regolare il Volume di Ogni Traccia (Fader delle Tracce)

Il volume delle tracce stereo A-D viene regolato con i fader delle tracce (A-D).

Il bilanciamento stereo di ogni traccia può essere regolato o nella schermata del mixer (Tenere [SHIFT] e premere [CLEAR] → vedi p. 24) o nella schermata delle tracce A-D (p. 102).



Se lo [STATUS] non è commutato su "PLAY" (indicatore illuminato in verde), non viene riprodotto nessun suono anche con i fader alzati. Per esempio, se una traccia è impostata in "MUTE" (indicatore spento), il suono di questa traccia non verrà emesso indipendentemente dalla posizione del fader. Per illuminare in verde l'indicatore, premere [STATUS] 1-3 volte.

### Richiamare un Altro Brano (Cambiare Brano)

Il disco fornito con l'SP-808EX include alcuni brani Demo. Usare la seguente procedura per cambiare brano.

1. Premere [SONG/TRACK].
2. Selezionare "Select Song?" e premere [ENTER/YES]. Sullo schermo appare la lista dei brani.

3. Premere [▲] o [▼] (o ruotare VALUE/TIME) per selezionare il brano desiderato.

4. Premere [ENTER/YES].

Sullo schermo appare "Save Current Song? (Overwrite Only.)"

Al brano dimostrativo è stata applicata la funzione di protezione, per cui viene visualizzato il messaggio "ARE YOU SURE?"

5. Prima di cambiare brano premere [ENTER/YES] per salvare il brano attualmente in uso; premere [EXIT/NO] se non si desidera salvarlo.

Quando viene premuto [ENTER/YES] il brano attuale viene salvato e quello selezionato caricato in memoria. Premendo [EXIT/NO] appare "ARE YOU SURE?". Premere [ENTER/YES] per caricare il brano selezionato senza salvare il precedente.



Quando il parametro SongSave Confirm (l'SP-808EX chiede conferma se si vuole o no salvare il brano attuale: vedi p. 164) è impostato su "OFF," il brano selezionato viene caricato direttamente quando viene premuto [ENTER/YES] al punto 4.

## Aggiungere il Suono dei Campioni Premendo i Pad

Quando viene premuto [■] per fermare il brano, i 16 pad si illuminano in rosso. I pad illuminati hanno dei campioni (suoni) registrati. Premere un pad illuminato per ascoltare il campione registrato. Il pad lampeggia durante la riproduzione del campione.

Al momento dell'acquisto dell'SP-808EX, ai pad sono assegnati molti campioni-frase in loop di una o più battute o effetti sonori. Premere il pad per ascoltare questi campioni.

### MEMO

Premendo i pad possono essere suonati simultaneamente fino ad un massimo di quattro campioni.

### MEMO

Quando tutti gli [STATUS] sono in "PLAY" (verde), durante la riproduzione di un brano demo, tutti i pad rimangono spenti e i campioni non vengono suonati anche se vengono premuti. Premendo [STATUS] di determinate tracce provoca la riaccensione dei pad spenti. In questo modo è possibile suonare i campioni assegnati ai pad e gli effetti durante il brano (limitatamente alle tracce messe in mute).

## Selezionare un Banco di Pad

Quando vengono campionati (p. 49) diversi tipi di frasi e suoni, ogni campione viene assegnato ad uno dei pad. Ogni serie di campioni (registrato in una serie di 16 pad), viene chiamato **Banco di Pad**.

L'SP-808EX può memorizzare 64 banchi di pad su un disco. Ecco la procedura per commutare il banco di pad.

### 1. Premere [PAD BANK].

Sullo schermo appare la lista dei banchi di pad.

Appare la Pad Matrix, che permette di controllare se ci sono o meno campioni nei pad.

### 2. Ruotare VALUE/TIME per scegliere il banco di pad.

### 3. Premere [ENTER/YES].

Il banco viene richiamato e si esce dalla schermata.

Per richiamare uno dei primi 16 banchi di pad:

### 1. Premere [PAD BANK].

### 2. Premere il numero di pad 1—16 corrispondente al banco che si desidera richiamare.

Il numero di banco viene richiamato e si esce dalla schermata.

Ora provate a cambiare i banchi e a suonare i campioni di altri banchi di pad.

## Silenziare Temporaneamente l'Uscita (Master Out Mute)

Premendo [MUTE] sopra il fader MASTER, è possibile silenziare l'uscita MASTER OUT. Ogni volta che viene premuto, il tasto si accende (rosso) e si spegne alternativamente. L'uscita viene disattivata quando il tasto è illuminato.

### IDEA

Questo comando non ha effetto sull'uscita cuffia o AUX OUT. È possibile utilizzare questa funzione per esempio, durante un'esecuzione dal vivo per ascoltare in cuffia il prossimo brano che dovrà eseguire l'SP-808EX mentre il pubblico ascolta il segnale proveniente da altri strumenti (per esempio il giradischi).

### Applicare gli Effetti ai Brani Demo

È possibile aggiungere degli effetti ai brani dimostrativi. Quando gli effetti interni vengono attivati, possono essere applicati usando i metodi send/return o insert. (Per la descrizione dei metodi send/return e insert, → vedere p. 103, 107.) Per informazioni più dettagliate sugli effetti consultare i Capitoli 9 e 10 (Per la procedura per aggiungere effetti ai campioni dei pad, → vedere p. 46).

#### Aggiungere gli Effetti ai Brani Demo

1. Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per attivare gli effetti; il tasto si illumina.
2. Se l'indicatore di REALTIME EFFECTS "b" (seconda riga in basso) è acceso, tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per selezionare "a" (PATCH, seconda riga in alto) (per i dettagli su "a" e "b," → vedere p. 31).
3. Premere [FX INPO] e ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch di effetti (patch di effetti: gruppo pre-registrato di impostazioni degli effetti → vedere p. 108).
4. Premendo [ENTER/YES], la patch di effetti selezionata viene richiamata.
5. Premere [▶] (PLAYBACK) per avviare la riproduzione del brano; gli effetti vengono aggiunti.
6. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### Cambiare il Volume degli Effetti Nelle Singole Tracce

Se l'indicatore [EFFECTS] di ogni traccia lampeggia quando viene spento REALTIME EFFECTS [ON/OFF] significa che gli effetti sono commutati nel modo Send/Return. A questo punto è possibile cambiare il volume degli effetti individualmente per ogni traccia.

Continuando dal punto 5 precedente:

1. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] della traccia alla quale si desidera cambiare il volume dell'effetto.
2. Premere [▼] o [▶] per selezionare il valore numerico di "Fx" (impostazione del livello dell'effetto).
3. Ruotare VALUE/TIME per aumentare o diminuire il valore e ascoltare il risultato della modifica.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Premendo [EFFECTS] sopra i fader delle tracce A-D, la mandata agli effetti di ogni traccia viene attivata (indicatore acceso) o disattivata (indicatore spento).

#### La Disposizione Automatica degli Effetti

Il posizionamento degli effetti dell'SP-808EX può essere arrangiato in vari modi con il mixer interno. Queste impostazioni sono solitamente salvate sul disco con la procedura di salvataggio del brano (p. 80) (per cui la programmazione degli effetti viene aggiornata con la patch selezionata quando viene caricato il prossimo brano). È comunque possibile **memorizzare la posizione degli effetti come una patch di effetti separata**. Gli effetti del brano demo non sono impostati nel brano stesso (mixer), ma nella patch dove sono memorizzati gli effetti. Così quando viene cambiata la patch nel punto 3 sopra descritto, l'effetto viene automaticamente posizionato dove indicato nella patch stessa (la posizione Send/Return o in insert nel MASTER OUT).

#### Fissare la Posizione degli Effetti per Tutte le Patch

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per richiamare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] due volte e selezionare "FxLoc." (Posizione degli effetti). Nei brani demo è selezionato "-FX PATCH."
3. Ruotare VALUE/TIME per specificare la posizione desiderata, come "SEND/RETURN," o "INS MASTER" (Insert nel MASTER OUT) per gli effetti.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Per informazioni più dettagliate sulla disposizione degli effetti consultare p. 101, 103.

#### NOTA

Alcune delle ultime patch preimpostate utilizzano l'algoritmo VIRTUAL ANALOG SYNTH con lo Step Modulator o il controllo D Beam. (È possibile far partire il suono premendo [STEP MOD] o con il D Beam.) Selezionando queste patch, non avverranno dei cambiamenti nei campioni o nel brano quando vengono attivati gli effetti. (Alcuni brani dimostrativi nel disco incluso utilizzano questo tipo di patch di effetti.)

#### NOTA

Per alcuni tipi di effetti può verificarsi la presenza di rumore. Per proteggere gli altoparlanti o altri dispositivi, se la riproduzione avviene ad alto volume, abbassare il volume di riproduzione quando vengono selezionati questi effetti o disattivare REALTIME EFFECTS [ON/OFF].

## Cambiare gli Effetti con Tre Manopole

È possibile cambiare le impostazioni degli effetti in ogni momento con le tre manopole della sezione Realtime Effects nella parte destra del pannello.

Ci sono due modi in cui i controlli in tempo reale interagiscono con gli effetti interni.

- effetti generici (che possono essere disposti in varie maniere con il mixer, con 25 algoritmi diversi)

Le impostazioni modificate possono essere salvate in una delle 99 patch User degli effetti (p. 111).

- Master Filter/Isolator (un filtro di frequenze che viene applicato solo in insert nel MASTER OUT)

La prossima volta che l'SP-808EX verrà acceso verranno ripristinate le condizioni iniziali; viene memorizzata solo un'impostazione (p. 32).

Le manopole degli effetti sono operative nella maggior parte delle situazioni (È possibile cambiare le impostazioni anche quando gli effetti stessi sono disattivati).

## Controllare il Master Filter/Isolator

Nei brani dimostrativi, né "a" e né "b" sono stati utilizzati.

Provate "b," il Master Filter/Isolator, su un brano demo.

Per istruzioni sul funzionamento di "a," vedere p. 149.

## Controllare il Master Filter/Isolator

- Preparare il brano demo per la riproduzione (p. 28).
- Attivare gli effetti premendo REALTIME EFFECTS [ON/OFF], il tasto si illumina.
- Tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW]; l'indicatore "b:FILTER ISOLATOR" si accende.

Ogni volta che questo tasto viene premuto, l'indicatore commuta tra "a:PATCH" e "b:FILTER ISOLATOR" alternativamente.

<b>a</b>	PATCH	<input checked="" type="radio"/> C1 <input type="radio"/> C4	<input type="radio"/> C2 <input checked="" type="radio"/> C5	<input type="radio"/> C3 <input checked="" type="radio"/> C6
<b>b</b>	FILTER	<input checked="" type="radio"/> LOW BOOST	<input type="radio"/> CUTTOFF	<input type="radio"/> RESONANCE
	ISOLATOR	LOW	MID	HIGH

SELECT ROW



SELECT/b

- Premere [SELECT ROW] e selezionare la riga superiore (FILTER).

Ogni volta che questo tasto viene premuto, l'indicatore commuta alternativamente tra le righe superiore e inferiore.

- Mentre il brano viene riprodotto, ruotare le manopole degli effetti.

Gli indicatori delle manopole ruotate si accendono. Possono essere eseguite le seguenti modifiche.

### LOW BOOST

Ruotando verso destra questa manopola si amplificano le basse frequenze, regalando molti bassi al suono (non ci sarà effetto se la manopola è girata sulla posizione "MIN").

### CUTOFF

Funziona come il controllo della frequenza di taglio di un sintetizzatore analogico (è posizionato su "MAX" come punto di riferimento quando viene acquistato l'SP-808EX) (p. 113).

### RESONANCE

Analogo al controllo di risonanza del filtro di un sintetizzatore (nessuna risonanza se impostato nella posizione "MIN") (p. 113).

- Premere [SELECT ROW] e selezionare la riga inferiore (ISOLATOR).

- Ruotare le manopole degli effetti.

Gli indicatori delle manopole si accendono e possono essere eseguite le seguenti modifiche (punto di riferimento la posizione centrale).

**LOW:** Ruotando in senso antiorario si attenua la parte bassa del suono; girandola completamente si eliminano del tutto le basse frequenze.

**MID:** Ruotando in senso antiorario si riducono le medie frequenze; girandola completamente si eliminano del tutto le medie frequenze.

**HIGH:** Ruotando in senso antiorario si riducono le alte frequenze; girando del tutto verso sinistra si eliminano completamente le alte frequenze.

### MEMO

Quando le manopole LOW, MID e HIGH vengono tutte girate verso sinistra, non ci sarà suono in uscita.

### MEMO

È possibile verificare le modifiche fatte con le manopole degli effetti nella schermata di informazioni degli effetti. Premere [FX INFO] per richiamare questa schermata.

### Per annullare le modifiche fatte con le manopole e tornare alle condizioni originali (RECALL):

1. Tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW]; l'indicatore "b:FILTER ISOLATOR" si accende.
2. Tenere premuto [SHIFT] e premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF].

Quando una patch di effetti viene richiamata in "a," con "PATCH RECALL" si riporta la patch alle condizioni in cui si trovava quando è stata selezionata senza modifiche).

Questa operazione agisce solo per l'effetto attualmente selezionato, o "a" o "b."

#### MEMO

Ci sono altri parametri in "b" (Master Filter/Isolator) che non sono indicati sul pannello. Per modificare questi parametri, con "b:FILTER/ISOLATOR" selezionato negli effetti in tempo reale, richiamare la schermata delle impostazioni degli effetti (tenere [SHIFT] e premere [FX INFO]). Siccome il processo dettagliato di modifica degli elementi è basato sugli algoritmi di "Isolator/Filter" del gruppo "a" (PATCH) consultare le spiegazioni di quell'algoritmo (p. 112).

#### MEMO

Le impostazioni di "b:FILTER/ISOLATOR" incluse le impostazioni delle manopole degli effetti, verranno riportate al valore iniziale la prossima volta che l'SP-808EX verrà acceso. Le condizioni iniziali di Master Filter/Isolator sono memorizzate nell'SP-808EX come una singola patch di effetti (p. 108). Se necessario le condizioni iniziali possono essere cambiate con la seguente procedura.

1. Premere [SYSTEM/DISK] per richiamare la schermata del menu delle modifiche del sistema.
2. Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Keep Mst.Fil&Iso?" e premere [ENTER/YES].
3. Quando sullo schermo appare "ARE YOU SURE?", premere ancora [ENTER/YES].

Le attuali impostazioni vengono registrate come condizioni iniziali per gli effetti del gruppo "b" (Master Filter/Isolator).

La prossima volta che l'SP-808EX verrà acceso, quando il Master Filter/Isolator viene attivato verranno richiamate queste impostazioni. Le operazioni per salvare le patch (p. 111) non valgono per gli effetti del gruppo "b."

### Controllare gli Altri Effetti

È anche possibile utilizzare le tre manopole degli effetti per regolare i parametri quando è selezionato il gruppo "a:PATCH." Per esempio provate a selezionare l'effetto interno Virtual Tape Echo e muovete le manopole.

### Controllare le Patch di Effetti con le Manopole

1. Tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per selezionare "a:PATCH."
2. Applicare gli effetti con il metodo Send/Return (p. 103). Subito dopo aver acquistato lo strumento questa operazione non è necessaria con i brani dimostrativi.
3. Selezionare A84 "05>TapeEch" come patch di effetti (Premere [FX INFO] e ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch, poi premere [ENTER/YES]).
4. Premere [EFFECTS] in ogni traccia alla quale si vuole aggiungere l'effetto; l'indicatore si illumina (se lampeggia, premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF]).
5. Quando il brano o un campione viene riprodotto, l'indicatore si illumina e l'effetto cambia quando viene mossa una manopola degli effetti.

Ecco le modifiche che è possibile effettuare sulla patch P84 selezionata al punto 1, proprio come se si stesse lavorando con un vecchio eco a nastro.

- |     |   |
|-----|---|
| C1: | Velocità di ripetizione dell'eco  |
| C2: | Numero di ripetizioni   |
| C3: | Volume dell'eco   |
| 6.  | Premere [SELECT ROW]; l'indicatore della riga inferiore (C4, C5, C6) si illumina (gli indicatori delle manopole degli effetti si spengono).               |
| 7.  | Quando una manopola degli effetti viene mossa, l'indicatore si accende e l'effetto cambia. Sulla patch P84 possono essere eseguite le seguenti modifiche. |
| C4: | Quantità di wow and flutter (irregolarità della velocità) del nastro usato per l'effetto eco  |
| C5: | Controllo delle alte frequenze dell'eco   |
| C6: | Controllo delle basse frequenze dell'eco  |

### Assegnare i parametri degli effetti alle manopole (C1-C6)

I parametri assegnati ad ognuna delle manopole possono essere visualizzati per conferma premendo [FX INFO] e richiamando la **schermata di informazione degli effetti** (sono indicati i parametri assegnati alla riga attualmente selezionata, o quella superiore (C1-C3) o quella inferiore (C4-C6)). È possibile cambiare l'assegnazione a piacere (p. 110). È possibile salvare l'effetto così modificato come patch di effetti (p. 111).

### Per ripristinare le impostazioni degli effetti

Tenendo premuto [SHIFT] insieme a REALTIME EFFECTS [ON/OFF] si esegue il "RICHIAMO EFFETTI." Così facendo l'effetto ritorna alle condizioni iniziali al richiamo della patch. Il richiamo della patch è valido solo per il gruppo correntemente selezionato ("a" o "b").

### Per disabilitare l'effetto (bypass)

Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF], il tasto si spegne. È possibile disattivare l'effetto in questa maniera in qualsiasi momento (non importa la posizione dell'effetto o se è stato usato il Realtime Effects per controllare l'effetto).

### Per salvare cambi di impostazione più precisi

Vedere p. 108-111 per maggiori informazioni su come cambiare e salvare le impostazioni delle patch degli effetti del gruppo "a" group (C1-C6).

### Richiamare velocemente la patch "V-SYNTH"

Premendo D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] insieme a [SHIFT] viene richiamata una Patch preselezionata (con le impostazioni di fabbrica è la A62 "SY>Beam#1").

Consultare (p. 35) per maggiori informazioni sulla procedura per eseguire questa impostazione.

## Cambiare il Suono con i Movimenti della Mano (Controllo D Beam)

Il controllo D Beam nell'angolo in alto a destra sul pannello, ha due sensori che consentono di analizzare i movimenti (per esempio della mano), e modificare il suono di conseguenza. Questo controllo aggiunge una dimensione visiva all'esecuzione. Provate il D Beam usando i brani e i campioni dimostrativi del disco.

### Cambiare l'Intonazione

È possibile abbassare l'intonazione generale della riproduzione cambiando la posizione (altezza) della mano o di un altro oggetto davanti al sensore.

### Abbassare l'Intonazione

1. Mentre viene riprodotto un campione in loop (per esempio quello del pad 5 nel banco 01 del disco incluso), premere [PITCH] del controllo D Beam.
2. Quando l'indicatore si accende, muovere lentamente la mano sopra al sensore.
3. Più la mano si avvicina al sensore più l'intonazione si abbassa.

L'effetto assomiglia a quello di un registratore a nastro che venga rallentato.

4. Allontanare la mano dal sensore.

L'intonazione torna normale.

5. Premere [PITCH].

Il tasto si spegne e la funzione viene disattivata.



Non è possibile crescere l'intonazione con il D Beam. Inoltre, l'effetto di abbassamento di intonazione può essere diminuito se usato insieme alla funzione Vari-Pitch (p. 45). Questo a causa di limiti predeterminati di abbassamento dell'intonazione (p. 45), qualsiasi sia la funzione che l'ha generata.

### Cambiare la Quantità di Abbassamento di Intonazione

1. Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG]. Viene richiamato il "D BEAM SETUP."
2. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Pitch Width."

3. Ruotare VALUE/TIME per impostare la variazione di intonazione scegliendo tra "NARROW," "MEDIUM," e "WIDE."
4. Premere [PLAY].

Si torna alla schermata principale.

### NOTA

A seconda dell'ambiente e delle condizioni di luce, il controllo D Beam potrebbe entrare in azione inaspettatamente anche se nessun oggetto è stato avvicinato. L'intonazione, quindi, potrebbe cambiare e rimanere ad un livello indesiderato. Se ciò dovesse accadere, regolare la sensibilità del D Beam (p. 34).

## Suonare Determinati Campioni

È possibile suonare i campioni dei pad solamente muovendo le mani. È anche possibile cambiare il suono cambiando la posizione della mano (sinistra e destra, alto e basso).

### Usare i Movimenti della Mano per Suonare i Campioni (Differenziando la Posizione fra Destra e Sinistra)

1. Richiamare il banco 01 nel disco incluso e assicurarsi che vengano prodotti i suoni dei campioni.
2. Premere [PAD TRIG] del D Beam.

3. Quando il tasto si illumina muovere la mano sopra la parte sinistra del sensore.

L'indicatore a sinistra (CUTOFF/C5) lampeggia e il campione del pad 14 viene suonato.

4. Portare la mano nella parte destra del sensore.

Ora si illumina l'indicatore di destra (RESO/C6) e viene suonato il campione del pad 12.

5. Allontanare la mano dal campo di azione del sensore. Il suono si ferma.

6. Premere [PAD TRIG].

Il tasto si spegne e la funzione viene disattivata.

Due campioni di ogni banco di pad possono essere assegnati al controllo D Beam. **Tenendo premuto [PAD TRIG], premere i due pad in successione** per selezionare i due campioni da usare ai passi 3 e 4.

### Differenziare i Campioni con l'Altezza Anziché il Movimento Laterale

1. Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG].

Viene chiamato il "D BEAM SETUP."

2. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Trigger Type."
3. Ruotare VALUE/TIME per cambiare "L→R" in "HEIGHT."
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Le impostazioni cambiate vengono automaticamente salvate nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

Con "HEIGHT" selezionato è possibile suonare due differenti campioni in base all'altezza della mano (distanza dal sensore). Per esempio, selezionando "HEIGHT" e utilizzando il banco 01, muovendo la mano a circa 40 o 50 centimetri sopra il sensore, viene suonato il campione del pad 1. Avvicinando la mano al sensore fino a che la distanza sia circa 1/3, viene suonato il campione del pad 2.

Premendo in successione due pad tenendo premuto [PAD TRIG], il campione del pad premuto per primo viene suonato con la mano nella posizione alta, e l'altro nella posizione bassa. È anche possibile indicare l'altezza alla quale avviene il passaggio da un campione all'altro (p. 34). È possibile inoltre impostare il punto (altezza) in cui il campione comincerà a suonare (p. 48).

### NOTA

A seconda dell'ambiente e delle condizioni di luce, il controllo D Beam potrebbe entrare in azione inaspettatamente anche se nessun oggetto è stato avvicinato. I campioni potrebbero quindi suonare in un momento indesiderato. Se ciò dovesse accadere, regolare la sensibilità del D Beam (p. 34).

Oltre che per abbassare l'intonazione e suonare campioni, il D Beam può essere usato per controllare gli effetti interni (p. 150).

## Impostare la Sensibilità del D Beam

Imposta la distanza approssimativa alla quale l'effetto comincia ad essere applicato.

### Impostare la Sensibilità del D Beam

1. Tenere premuto [SHIFT] e premere [PAD TRIG]. Viene richiamato il "D BEAM SETUP."

2. Verificare che "Sens L(C5)" sia selezionato.

3. Muovere la mano sopra il D Beam per accertarsi che l'effetto sia attivo.

4. Allontanare lentamente la mano dal sensore finché l'effetto non viene più applicato.
5. Se il punto in cui l'effetto cessa di agire è troppo lontano, ruotare VALUE/TIME per abbassare il valore di "Sens"; se troppo vicino, aumentare il valore.
6. Ripetere i punti 4 e 5 finché non si ottiene la sensibilità desiderata.
7. Tornare al punto 2 e premere [▼] per selezionare "R(C6)."
8. Impostare il valore con la stessa procedura dei punti 3-6.
9. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

**MEMO**

Le impostazioni cambiate vengono salvate automaticamente nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

**MEMO**

È possibile regolare automaticamente la sensibilità con la seguente procedura. Premere [SHIFT] e D BEAM [EFFECTS], poi premere [ENTER/YES] senza mettere le mani sopra al sensore.

## Richiamare Velocemente la Patch "V-SYNTH"

Premendo D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] mentre si tiene premuto [SHIFT] si richiama una Patch preselezionata (con le impostazioni di fabbrica è la A62 "SY>Beam#1").

### Impostazione della Patch del Controllo D Beam Patch V-SYNTH

1. Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG] per richiamare la schermata "D BEAM SETUP."
2. Premere [▼] più volte per selezionare il parametro "V-SynthPatch."
3. Ruotare il dial VALUE/TIME per scegliere un numero di patch.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

**MEMO**

Questa impostazione viene salvata automaticamente sul disco quando viene espulso o in altre situazioni.

## Uso Simultaneo delle Funzioni del D Beam con più SP-808EX

Quando viene usato più di un SP-808EX, per esempio in una esecuzione sul palco, utilizzare il D Beam con più di una macchina contemporaneamente può causare degli effetti indesiderati causati dall'interferenza dei controlli. Per evitare questo tipo di problema, è necessario impostare il "numero di ID del Beam" in modo che lo stesso numero venga usato da una sola macchina.

### Impostare il Numero di ID del Controllo D Beam

1. Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG] per richiamare la schermata "D BEAM SETUP".
2. Premere ripetutamente [▼] per selezionare il parametro "Beam ID."
3. Ruotare VALUE/TIME per scegliere un numero da 1 a 4. Utilizzando più SP-808EX assicurarsi di assegnare ad ogni macchina un numero diverso.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

**MEMO**

Questi cambiamenti vengono automaticamente salvati su disco anche quando il disco viene estratto o in altre situazioni.

### Impostare la Posizione Temporale (nella Riproduzione)

Quando si registra, riproduce o modifica un brano, può essere necessario cercare una posizione in un punto desiderato del brano, una sorta di funzione di avanzamento o riavvolgimento istantaneo del nastro. A seconda dello scopo e delle circostanze, ci sono vari modi di farlo con l'SP-808EX.

La posizione del brano indicata in alto nello schermo è divisa in tre parti: "MEAS" (battuta), "BEAT" e "TICK." Il tick è la più piccola unità di tempo usata nel brano; nell'SP-808EX un tick vale 1/96 di un beat. La posizione del brano può essere impostata riferendosi a questa indicazione.

### Usare il Dial VALUE/TIME

Sebbene venga usata normalmente per impostare il valore dei parametri, il dial può anche essere usato per cambiare la posizione del brano nella schermata Play List (p. 24) e nelle schermate dove non appaiano valori da modificare.

Ruotando il dial la posizione si sposta per unità di beat o di tick quando ruotato con il tasto [SHIFT] premuto.

#### MEMO

Usare [◀◀] o [▶▶] per spostarsi a passi di battute (vedere il prossimo paragrafo).

### Usare [◀◀] e [▶▶]

I tasti [◀◀] e [▶▶] dell'SP-808EX servono per muovere la posizione del brano in avanti o in indietro di una battuta per volta. Premere [▶▶] per raggiungere la battuta successiva e [◀◀] per tornare alla precedente. È particolarmente conveniente lavorando con il Quick Edit della Play List (p. 92). Sono utili per una gran varietà di operazioni, per esempio incollare o cancellare frasi.

Tenendo premuti i tasti [◀◀] o [▶▶] è possibile spostarsi continuativamente tra le battute. Assomiglia alla funzione di riavvolgimento o avanzamento dei registratori a nastro, ma non viene prodotto suono durante l'uso.

Inoltre, premendo [◀◀] o [▶▶] tenendo premuto [SHIFT] nella schermata della Play List (p. 24), è possibile saltare sequenzialmente dall'inizio e la fine di una frase alla prossima o precedente della traccia selezionata.

### Cambiare la Visualizzazione da Battute e Beat a Ore, Minuti e Secondi

Invece di usare il formato BATTUTE/BEAT/TICK, è possibile avere l'indicazione della posizione del brano visualizzata in ORE/MINUTI/SECONDI/FRAME (all'uscita dalla fabbrica un frame è impostato sul valore di 1/30 di secondo).

### Visualizzare la Posizione del Brano in Ore, Minuti e Secondi

1. Premere una volta [SYSTEM/DISK].  
Appare la schermata "System Edit Menu."
2. Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato, poi premere [ENTER/YES].
3. Premere [▼] per selezionare "TimeDisp." (visualizzazione del tempo).
4. Ruotare VALUE/TIME per selezionare "TIME CODE."
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Le impostazioni modificate vengono automaticamente salvate nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

#### MEMO

Normalmente il formato in ORE/MINUTI/SECONDI/FRAME appare anche in alto nella schermata Big Time (una delle schermate principali richiamata con la pressione di [PLAY]) come visualizzazione secondaria. Compatibilmente con il formato principale in ORE/MINUTI/SECONDI/FRAME, la visualizzazione secondaria della posizione del brano nella schermata Big Time sarà indicata con il formato BATTUTE/BEAT/TICK.

## Saltare ad una Posizione (Locator)

È possibile usare i Locator sotto allo schermo per marcire fino a otto posizioni del brano nei quattro tasti. Quando viene premuto un tasto con una posizione marcata (il tasto è acceso), istantaneamente si salta a quella posizione. È utile per definire dei confini durante la composizione del brano.

### Memorizzare una Posizione del Brano nei Tasti Locator

- Raggiungere la posizione che si vuole registrare premendo i tasti [ $\ll$ ] o [ $\gg$ ] o ruotando il dial VALUE/TIME.
- Premere uno dei tasti LOCATOR [1]–[4] (per le posizioni [5]–[8], tenere [SHIFT] mentre si preme uno dei tasti [1]–[4]).

Il tasto si illumina e la posizione viene memorizzata.

- Premere un tasto illuminato.

Si salta alla posizione memorizzata in quel tasto.



È possibile memorizzare le posizioni anche durante la riproduzione del brano.



Si può saltare di posizione durante la riproduzione; è necessario un piccolo lasso di tempo dopo il salto prima che la riproduzione riprenda.

### Cancellare le Posizioni Memorizzate

- Tenendo [CLEAR], premere il tasto Locator che si desidera cancellare.

Il tasto si spegne e la posizione viene cancellata.



Ecco la procedura per cancellare le posizioni [5]–[8].

Per esempio, per cancellare la posizione [6], mentre si continua a tenere premuto [CLEAR], tenere anche [SHIFT] poi premere [2] (6).

## Cambiare la Posizione ai Locator

### Aggiustamento Fine della Posizione Memorizzate

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [ $\wedge$ ] o [ $\vee$ ] per selezionare "Locator?".
- Premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\wedge$ ], [ $\vee$ ], [ $\leftarrow$ ], o [ $\rightarrow$ ] per selezionare il valore da modificare.
- Ruotare VALUE/TIME per cambiare il valore.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



Le posizioni dei Locator fanno parte dei dati del brano; le modifiche alle posizioni vengono salvate quando viene salvato il brano (p. 80).

## Trovare Precisamente l'Inizio di un Suono (Preview)

Quando si cerca l'inizio di un brano, durante l'editing, la memorizzazione dei Locator ecc. durante la registrazione o la riproduzione, può essere necessario fare aggiustamenti fini alla posizione del brano. La funzione Preview consente di trovare precisamente la posizione cercata ascoltando il suono.

### MEMO

La funzione Preview normalmente indica la **posizione del brano**. Comunque, mentre si imposta l'inizio di un campione o la lunghezza e il punto di un loop (p. 57), la funzione commuta ad indicare il **punto di edit** di quel campione. Per di più, tenendo premuto il tasto [SHIFT] mentre si ruota VALUE/TIME è possibile regolare il punto in 100 incrementi estremamente fini.

## Impostare la Posizione Esaminando il Suono Prima e Dopo ([TO] [FROM])

Il termine PREVIEW [TO] si riferisce alla funzione di eseguire uno spezzzone fino al punto indicato dalla posizione attuale (To Now Time). Ogni volta che il tasto viene premuto, viene riprodotto solo un piccolo segmento del brano da poco prima fino alla posizione indicata. Ruotando VALUE/TIME si muove la posizione del brano in avanti o indietro e ascoltando questo piccolo frammento, poco prima del punto indicato, è possibile con facilità trovare il punto desiderato. Premendo il tasto con lo [SHIFT] tenuto, la funzione cambia in "From Now Time," dove cioè viene riprodotto un piccolo segmento a partire dalla posizione indicata.

## Ricercare Finemente la Posizione del Brano con la Funzione Preview

- Premere [STATUS] della traccia contenente il suono che si vuole ascoltare e metterla in PLAY (l'indicatore si illumina in verde).
- Ogni volta che viene premuto PREVIEW [TO] viene riprodotto un segmento a partire da un secondo prima della posizione indicata.
- Premendo lo stesso tasto con lo [SHIFT] premuto, si attiva la funzione [FROM]; un piccolo frammento del brano (un secondo) viene riprodotto a partire dalla posizione attuale.
- Mentre si ascolta, ruotare VALUE/TIME per aggiustare finemente la posizione del brano.

### IDEA

La funzione [TO] è un modo utile per trovare l'inizio di una sezione con presenza di suono; [FROM] per trovare un punto dove il suono smette.

## Impostare la Posizione con la Tecnica Scrub (Scrub Preview)

Con i registratori analogici a bobine, il punto di inizio del segmento desiderato può essere trovato girando lentamente le bobine a mano e ascoltando attentamente. Questa tecnica viene chiamata **scrub**. Con la funzione Preview dell'SP-808EX è possibile trovare l'inizio del suono nello stesso modo con la seguente procedura.

### Preview Tipo Scrub

- Premere [SCRUB].

Lo schermo cambia, visualizzando le variazioni di livello nel tempo (grafico della forma d'onda), prima e dopo la posizione attuale. Viene riprodotto ripetutamente il segmento che parte 0.045 secondi prima fino alla posizione attualmente indicata.

- Premere [STATUS] della traccia che si vuole ascoltare.
- Con il riferimento del suono e dello schermo, ruotare VALUE/TIME con lo [SHIFT] premuto; spostarsi da un punto dove non si sente niente e raggiungere il punto dove inizia il suono.
- Appena la posizione incontra il punto dove il suono diventa udibile, premere ancora [SCRUB].
- Se necessario ricontrillare la posizione attuale con la normale funzione PREVIEW [TO] o [FROM].

### MEMO

Solo la traccia specificata al punto 2 può essere riprodotta durante lo Scrub.

### MEMO

Per cercare invece un **punto dove termina il suono**, tenere [SHIFT] mentre si preme [TO] al punto 3 per commutare la funzione Scrub da TO a FROM. In questo modo si sentirà ripetutamente un frammento estremamente corto (0.045 secondi) a partire dalla posizione attuale (funzione From Now Time). Durante la funzione Scrub è possibile commutare tra i modi "To Now" e "From Now" premendo [TO] o [TO] + [SHIFT] (= FROM) rispettivamente.

## Impostare la Lunghezza del Segmento di Preview e Scrub

Quando l'SP-808EX esce di fabbrica, il tempo di riproduzione del preview è impostato a 1 secondo, e la durata del segmento riprodotto nella funzione Scrub è di 45 millisecondi (0.045 secondi). Se necessario è possibile cambiare questi tempi.

- Premere [SYSTEM/DISK] e verificare che sia selezionato "Set System Param?".
- Premere [ENTER/YES].
- Premere [▲] o [▼] per selezionare "PreviewLength."
- Ruotare VALUE/TIME per impostare il valore (1.0-10.0 secondi).
- Premere [▼] per selezionare "Scrub Length."
- Ruotare VALUE/TIME e impostare il tempo (25-100 millisecondi).
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Le impostazioni cambiate vengono automaticamente salvate nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

## Ripristinare le Impostazioni Originali di Fabbrica

### NOTA

I brani dimostrativi e i campioni presenti sul disco incluso con l'SP-808EX sono protetti (i singoli elementi song e banchi di pad) dalla cancellazione. Una volta disattivata la protezione (p. 80, 160) e apportate modifiche, non è più possibile riportare questi elementi alla loro condizione originale. Mettere molta cura nello svolgimento di queste procedure.

## Riportare i Parametri di Sistema alle Condizioni Originali

- Premere [SYSTEM/DISK].  
Appare la schermata "System Edit Menu".
- Premere [▼] per selezionare "Init SystemParam?".
- Premere [ENTER/YES].  
Sullo schermo appare "ARE YOU SURE?".
- Premere ancora [ENTER/YES].  
Tutti i parametri relativi al sistema vengono riportati al loro valore originale all'uscita dalla fabbrica.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.  
I parametri impostati premendo [SYSTEM/DISK] e selezionando "Set System Param?" non vengono memorizzati su disco, ma nella memoria interna dell'SP-808EX, e vengono mantenuti anche a strumento spento. Questa procedura di salvataggio viene effettuata automaticamente ogni volta che il disco viene espulso.

## Riportare le Patch User alle Impostazioni di Fabbrica (Come le Patch Preset)

Le patch di effetti user vengono scritte su disco.

Quando un disco viene formattato (p. 26), il contenuto delle patch preset viene copiato nell'area user patch del disco così come sono state preparate in fabbrica. Comunque tutti i brani e i campioni presenti sul disco vengono persi.

Non esiste una funzione che riporta il contenuto delle patch user alle condizioni di fabbrica (le stesse delle patch preset) senza perdere i brani e i campioni sul disco. Se è realmente necessario, utilizzare la funzione di salvataggio per salvare ogni patch preset nell'area delle patch user una per volta.

# Capitolo 2 Suonare i Campioni sui Pad

## Cosa Sono i 64 Banchi di Pad?

Ogni gruppo di campioni assegnato ai 16 pad sul pannello è un **Banco di Pad**. Ci sono un totale di 64 banchi di pad, il che significa che su un disco possono esserci al massimo 1024 campioni (64 banchi di pad con 16 campioni ciascuno). Ad ogni banco di pad può essere dato un nome (p. 160).

## Metodo di Base per Suonare i Campioni

I campioni vengono suonati premendo il pad nel quale sono stati registrati (i pad sono accesi in rosso). Inoltre è possibile suonare i campioni premendo un interruttore a pedale (modello DP-2: venduto separatamente) collegato alla presa FOOT SWITCH (p. 161). In questo caso uno dei 16 campioni in ogni banco può essere selezionato per essere suonato con il pedale (p. 162). È anche possibile suonare i campioni con il movimento delle mani davanti al controllo D Beam (p. 33).

### NOTA

Il numero di suoni riproducibili simultaneamente dipende dallo stato delle tracce del brano. A seconda del numero di tracce attive (Play) i pad potrebbero essere spenti o il suono dei campioni potrebbe interrompersi (per maggiori informazioni consultare il prossimo paragrafo "Informazioni Relative alle Tracce").

## Numero di Campioni che Possono Suonare Simultaneamente (Informazioni Relative alle Tracce)

Sommendo i suoni della riproduzione delle tracce e quella dei pad, possono essere suonati contemporaneamente un massimo di **quattro suoni stereo**. A differenza di altri campionatori, con l'SP-808EX non è necessario preoccuparsi di assegnare due voci allo stesso pad quando si campiona in stereo. Ogni canale della sezione delle tracce e del mixer è considerato stereo, permettendo di sfruttare pienamente le possibilità del campionamento stereo.

### NOTA

Il numero massimo di suoni simultanei non aumenta con i campionamenti mono (sebbene questi ultimi consumino metà della memoria rispetto ai campioni stereo).

### MEMO

Se più di quattro pad vengono premuti contemporaneamente, l'ultimo premuto ha la precedenza nell'emissione del suono e viene fermato il campione del pad premuto per primo. I pad tenuti con la funzione hold (p. 42) continueranno a suonare. I campioni ai quali è stato assegnato un loop (p. 41) hanno la priorità su quelli senza loop.

## Informazioni Relative alle Tracce

Ogni traccia in riproduzione consuma una voce stereo. Inoltre la riproduzione delle tracce ha la precedenza sui campioni dei pad. Perciò, se lo [STATUS] di tutte le tracce A-D è nella posizione "PLAY" (indicatore verde) durante la riproduzione di un brano, i campioni dei pad non possono essere suonati.

Per sovrapporre i campioni dei pad mentre si riproducono delle tracce, almeno una traccia deve avere lo [STATUS] impostato in "MUTE." In altre parole il numero di campioni stereo che possono essere suonati con i pad è uguale al numero di tracce silenziate (Mute).

### NOTA

Quando la **funzione Track Voice Reserve** (p. 159) è attiva, il numero di pad che possono essere suonati simultaneamente è limitato dal numero di canali il cui STATUS è impostato in "MUTE" (di conseguenza, in questo caso, quando neanche un traccia è impostata in "MUTE," nessun suono può essere riprodotto con i pad).

## Possono Essere Suonati Insieme Campioni di Banchi Differenti?

Quando viene commutato il banco di pad, i campioni del banco cambiato smettono di suonare. Comunque i campioni tenuti con la funzione Hold (p. 42) continueranno a suonare finché non viene disattivato l'hold. È possibile sovrapporre suoni continuando a premere i pad mentre sta suonando un campione di un altro banco di pad.

Non è comunque possibile andare oltre il limite di quattro campioni stereo suonabili simultaneamente.

È possibile suonare i 16 campioni assegnati ai pad usando dei messaggi di nota MIDI provenienti da un dispositivo esterno (p. 176). Campioni di banchi di pad differenti comunque non possono suonare insieme per la stessa ragione precedentemente esposta.

## Scegliere Come Suonare e Fermare i Campioni con i Pad (Pad Play)

L'operatività dei pad può essere scelta tra i tre seguenti modi di esecuzione.

- GATE:** Pressione del pad → Il suono inizia.  
Rilascio del pad → Il suono smette.
- TRIGGER:** Pressione del pad → Il suono inizia.  
Rilascio del pad → Il suono continua.  
Altra pressione del pad → Il suono smette.
- DRUM:** Pressione del pad → Il suono inizia (Si ferma automaticamente quando il campione finisce (punto di end (p. 57).

## Impostare la Risposta dei Pad

- Premere il pad che contiene il campione da impostare.
- Premere [SAMPLE/BANK].
- Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato.
- Premere [ENTER/YES] e assicurarsi che il cursore sia nella riga che contiene "PadPlay."
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare "GATE," "TRIGGER," o "DRUM."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Le impostazioni cambiate vengono automaticamente salvate nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

### NOTA

Per impostazioni di più campioni dello stesso banco, dopo il punto 5, premere un altro pad e ripetere le operazioni del punto 5. Per effettuare impostazioni su campioni di altri banchi di pad, cambiare il banco dopo aver eseguito il punto 6. Se si seleziona il modo "DRUM" per i pad, vengono disabilitate le impostazioni del loop (vedere il prossimo paragrafo), e i campioni possono essere suonati solo una volta ad ogni pressione del pad. Questa impostazione è utile suonando delle frasi comandate da un pad di batteria MIDI o dispositivi simili. Inoltre, quando viene selezionato "DRUM," il campione, una volta partito, non può essere interrotto; attenzione alle impostazioni effettuate con campioni estremamente lunghi.

## Modi di Loop

Viene definita **loop** una ripetizione continua del campione dal punto di start (inizio) al punto di end (fine) (o una ripetizione di un segmento all'interno del campione). L'SP-808EX usa i loop per ripetere le frasi e creare la ritmica di base.

Per ogni campione può essere selezionato uno dei seguenti tre modi di loop.

**OFF:** Campione senza loop

**START-END:** Con loop (dal start point all'end point)

**LOOP-END:** Con loop (dal loop point all'end point)

Normalmente, il loop dal punto di start a quello di end può essere attivato e disattivato selezionando "START-END" o "OFF" (per maggiori informazioni sul significato di ogni "punto" (point) e sulle procedure per modificarli, → vedere p. 57). Seguire la procedura seguente per cambiare i modi di loop.

## Impostare il Modo di Loop

- Premere il pad contenente il campione da impostare.
- Premere [SAMPLE/BANK].
- Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato.
- Premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] Per selezionare "LoopMode."
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare "OFF," "START-END," o "LOOP-END."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Le impostazioni cambiate vengono automaticamente salvate nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

### MEMO

Per impostazioni di più campioni dello stesso banco, dopo il punto 5, premere un altro pad e ripetere le operazioni del punto 5. Per effettuare impostazioni su campioni di altri banchi di pad, cambiare il banco dopo aver eseguito il punto 6.

### MEMO

La schermata indicata al punto 5 può anche essere richiamata premendo [TRIM] di QUICK EDIT (SAMPLE) e premendo una volta [ $\blacktriangleleft$ ].

### Fermare un Campione Quando Viene Premuto un Altro Pad (MUTE GROUP)

Questa funzione fa sì che i campioni appartenenti ad uno stesso gruppo non suonino simultaneamente. L'SP-808EX dispone di sette **gruppi mute**. In caso di sovrapposizione, a prescindere dal numero di voci possibili rimanenti, il campione che è stato suonato per primo viene fermato.

#### Impostare il Gruppo Mute di un Campione

- Premere il pad contenente il campione da impostare.
- Premere [SAMPLE/BANK].
- Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato.
- Premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\blacktriangledown$ ] per selezionare "MuteGroup."
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere tra "OFF," "GROUP-1," ..., o "GROUP-7."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Le impostazioni cambiate vengono automaticamente salvate nell'SP-808EX anche se viene estratto il disco.

#### MEMO

Per impostazioni di più campioni dello stesso banco, dopo il punto 5, premere un altro pad e ripetere le operazioni del punto 5. Per effettuare impostazioni su campioni di altri banchi di pad, cambiare il banco dopo aver eseguito il punto 6.

#### MEMO

La schermata indicata al passo 5 può anche essere richiamata premendo [TRIM] di QUICK EDIT (SAMPLE) e premendo una volta [ $\blacktriangledown$ ].

### Applicazione del Gruppo Mute

L'assegnazione allo stesso gruppo mute di campioni che non devono suonare insieme, riduce il numero di voci impiegate e elimina le interruzioni di altri campioni.

Inoltre, usando il modo Trigger per suonare molti campioni in loop, può essere complicato il procedimento di premere un pad per far partire un campione e contemporaneamente premerne un altro per fermare quello precedente. In questo caso, assegnando questi campioni allo stesso gruppo mute, è possibile fermare la riproduzione del primo campione premendo il pad del prossimo campione: così è molto più facile.

### Far Continuare il Suono Anche Dopo Aver Rilasciato il Pad (Funzione Hold)

È possibile, con la funzione Hold, che il campione continui a suonare anche dopo aver rilasciato il pad anche se il campione è stato impostato nella modalità di esecuzione "GATE" (p. 41).

#### Come Usare la Funzione Hold

- Riprodurre un campione in loop impostato nel modo "GATE."
- Premere [HOLD] prima di rilasciare il pad. [HOLD] si illumina, e il campione continua a suonare. Il campione continuerà a suonare anche dopo aver rilasciato il tasto [HOLD] o il pad.
- Premere ancora una volta [HOLD]. [HOLD] si spegne e quando viene rilasciato il tasto il suono si ferma.

#### Aggiungere Altri Campioni a Quello Attualmente in Hold

Dopo il punto 2 (il campione continua a suonare anche dopo aver rilasciato il pad)...

- Premere un altro pad per aggiungere un campione; mentre si preme il pad premere anche [HOLD]. I due campioni vengono tenuti e continuano a suonare anche dopo aver rilasciato il tasto [HOLD] o il pad.
- Premere ancora una volta [HOLD]. [HOLD] si spegne e rilasciando il tasto hold i campioni si fermano.

#### IDEA

La funzione Hold può essere usata in una maniera simile con i campioni impostati nel modo di esecuzione "TRIGGER" (p. 41).

## Impostare il Volume Generale e il Bilanciamento Stereo dei Pad

È possibile impostare il volume e il bilanciamento destra-sinistra dell'uscita stereo per tutti i campioni eseguibili dai pad esattamente come è stato fatto per le tracce A—D e i canali di ingresso MIC/LINE.

### Regolare il Volume dei campioni

A seconda delle impostazioni, il fader MIC/LINE svolge i due seguenti compiti.

- 1: Regola il volume del segnale di ingresso proveniente da MIC IN o LINE IN (Indicatore PAD spento) (p. 83)
- 2: Regola il volume dei campioni dei pad premuti (l'indicatore "PAD" si accende)

All'uscita dalla fabbrica l'impostazione attiva è la seconda: Volume dei Pad. Muovendo il fader si può regolare il volume quando viene premuto un pad.

#### MEMO

Nell'impostazione "1:" (l'indicatore "PAD" è spento), è possibile regolare il volume del pad nella stessa schermata dell'impostazione del bilanciamento stereo (prossimo paragrafo).

### Regolare il Bilanciamento Stereo dei Campioni

1. Tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere [EFFECTS] del canale MIC/LINE.  
Viene visualizzata la schermata delle impostazioni di MIC/LINE (Pad).
2. Premere [▼] ripetutamente finché sullo schermo non appare la terza schermata (impostazioni dei Pad (fig.)).
3. Premere [▲] o [▼] per selezionare "Balance."
4. Ruotare VALUE/TIME per regolare il bilanciamento destra-sinistra.
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

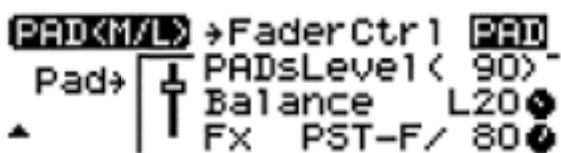
Le modifiche a queste impostazioni vengono salvate su disco quando viene salvato il brano (p. 80).

Con i campioni stereo cambiando il "Balance" si cambia il bilanciamento di volume tra destra e sinistra. Con campioni monofonici questo controllo agisce come un panpot.

Premendo [▲] o [▼] per selezionare "Pads Level" al punto 3, è possibile regolare il volume ruotando VALUE/TIME.

#### NOTA

Quando l'indicatore PAD è acceso, il volume del pad non può essere cambiato con VALUE/TIME nella schermata del mixer (p. 24), e nelle schermate ai punti 1 e 2 (il volume può solo essere regolato con il fader).



### Impostare il Volume e il Pan di un Intero Gruppo di Campioni (Pad To Track)

Con l'SP-808EX è possibile assegnare sedici campioni ai pad, con i campioni raggruppati in colonne verticali come indicato di seguito, ed eseguire ogni gruppo con le impostazioni della traccia corrispondente.

Pad 1, 5, 9 e 13	→	TrackA
Pad 2, 6, 10 e 14	→	TrackB
Pad 3, 7, 11 e 15	→	TrackC
Pad 4, 8, 12 e 16	→	TrackD

Lo stato ON/OFF di questa funzione viene memorizzata come impostazione della song.

In questo caso le impostazioni di tutti i pad vengono disabilitate.

Diventano attive le seguenti impostazioni.

Merge-L&R

Balance

AUX

FX

EQ

### Condividere le Impostazioni per Ogni Gruppo di Pad

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▲] o [▼] per selezionare "Set Song Param?" e premere [ENTER/YES]
- Premere [▲] o [▼] per selezionare "Pad To Track."
- Ruotare il dial VALUE/TIME e impostare "ON."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Si può attivare e disattivare questa funzione anche tenendo premuto [SHIFT] e premendo [SONG/TRACK].

#### MEMO

Queste impostazioni vengono salvate su disco quando viene salvata la song (p. 80).

#### MEMO

Questa funzione si rivela molto utile quando si utilizza il Vocoder (p. 151) per processare il suono di due pad.

#### MEMO

Con la SP808-OP1 installata, il suono di ogni gruppo viene inviato all'uscita diretta corrispondente alla traccia relativa.

#### NOTA

L'impostazione del livello (p. 56) fatta individualmente per ogni campione viene ignorata.

#### NOTA

Viene suonato solo un pad per volta di ogni gruppo. Se si desidera far suonare determinati pad simultaneamente, lo si può fare assegnandoli a gruppi separati.

#### NOTA

Se una traccia viene riprodotta, non possono essere riprodotti i suoni dei pad corrispondenti, anche premendo il pad.

#### NOTA

Con la funzione Track Voice Reserve attivata (ON), quando lo status della traccia è impostato in modo diverso da Mute, il campione del pad corrispondente non può essere riprodotto.

## Regolare la Velocità Come nei Registratori a Nastro (Vari-Pitch)

Se si vuole ottenere lo stesso effetto che si ha regolando la velocità del nastro nei registratori multitraccia, si può utilizzare la funzione **Vari-Pitch**. Il Vari-Pitch funziona simultaneamente per i campioni dei pad e per le tracce. Come con il nastro, è possibile campionare (registrazione audio) i suoni con il pitch modificato.

L'intervallo disponibile di regolazione della velocità (pitch) dipende dalla frequenza di campionamento (p. 26). Quando la frequenza di campionamento è impostata a 44.1 kHz, la velocità può solo essere diminuita.

**A 44.1 kHz:** 18.1%–100%

**A 32 kHz:** 25.0%–100.0%–137.8%

### MEMO

100.0% indica la stessa velocità ottenuta con la funzione Vari-Pitch disattivata. Impostare il Vari-Pitch al 50% significa dimezzare la velocità di riproduzione e, di conseguenza, abbassare l'intonazione di un'ottava.

### Attivare e Disattivare il Vari-Pitch

1. Premere [VARI PITCH].

Il tasto si illumina e la funzione Vari-Pitch viene attivata.

2. Premere ancora [VARI PITCH].

Il tasto si spegne e la velocità ritorna al valore originale.

### Cambiare l'Intervallo di Variazione del Vari-Pitch

1. Tenere premuto [SHIFT] e premere [VARI PITCH].

Appare la schermata "BPM TUNE."

2. Premere una volta [▼] per selezionare il valore indicato in "VARI PITCH **50.0%**."

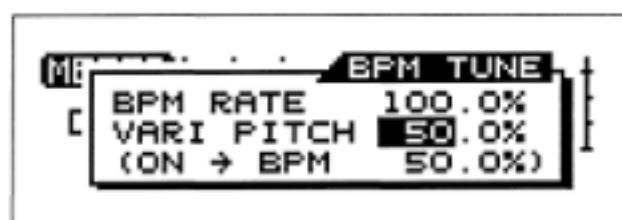
3. Ruotare VALUE/TIME per cambiare la velocità.

Premendo ripetutamente [VARI PITCH], è possibile commutare tra la velocità originale e quella modificata per confrontarle mentre si eseguono le impostazioni.

4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Le modifiche di queste impostazioni vengono salvate su disco quando viene salvato il brano (p. 80).



### MEMO

Non è possibile usare il Vari-Pitch per cambiare la velocità di una sola parte dell'intero sistema (cioè solo il brano, pad, specifiche tracce, ecc.). Inoltre, come succede nei registratori a nastro, quando viene abbassata l'intonazione, i campioni e i suoni diventano più lunghi rispetto all'intonazione normale. Per modificare un campione specifico, o per cambiare la lunghezza e l'intonazione di un solo campione, è necessario usare le funzioni Time Stretch (p. 58) o Change Pitch (p. 59).

### MEMO

Campionare (o registrare) con il pitch abbassato, rende più difficoltosa la riproduzione delle alte frequenze. Inoltre, campionare (o registrare) con il pitch aumentato riduce il tempo di registrazione disponibile. Disattivare la funzione Vari-Pitch ogni volta che non è necessaria.

### NOTA

Scendendo al di sotto di una certa percentuale di Vari-Pitch (all'incirca al di sotto del 50% con la frequenza di campionamento 44.1 kHz), potrebbero venire introdotti dei rumori durante la riproduzione; questo fenomeno non è causato da un malfunzionamento.

### NOTA

Utilizzando il Vari-Pitch, alcuni valori numerici delle impostazioni degli effetti interni (per esempio i tempi indicati di ritardo o di riverbero oppure le frequenze dell'equalizzatore) potrebbero non corrispondere a ciò che viene riprodotto. Quando è attiva la funzione Vari-Pitch utilizzare questi numeri come valori relativi.

### MEMO

Utilizzando il Vari-Pitch durante la riproduzione di un brano, anche il tempo (lunghezza di ogni battuta) viene di conseguenza diminuito o aumentato. Se invece viene cambiato il tempo di riproduzione, il Vari-Pitch non cambierà in maniera corrispondente.

### Aggiungere Effetti ai Campioni

È possibile aggiungere un effetto interno al suono dei campioni.

Per prima cosa attivare gli effetti interni, poi aggiungere l'effetto al campione usando o il metodo send/return o il metodo insert (per maggiori dettagli, → vedere p. 103, 107).

#### Attivare gli Effetti Interni

- Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per attivare gli effetti, il tasto si illumina.
- Se l'indicatore di REALTIME EFFECTS "b" (FILTER/ISOLATOR) è acceso, tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per selezionare "a" (PATCH)

#### MEMO

Per maggiori informazioni riguardo agli effetti in tempo reale, consultare il prossimo paragrafo.

#### Aggiungere gli Effetti ad un Campione (Metodo Send/Return)

Dopo aver attivato gli effetti con i passi 1 e 2:

- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per richiamare la schermata "MIX COMMON."
- Premere due volte [▼] e selezionare "FxLoc." (posizione degli effetti).
- Ruotare VALUE/TIME e selezionare "SEND/RETURN."

L'effetto è impostato nella posizione Send/Return.

- Controllare che l'indicatore "PAD" sia acceso (altrimenti, vedere la sezione "MEMO" seguente).
- Premere [EFFECTS] sopra al fader MIC/LINE, il tasto si illumina.
- Premere [FX INFO].
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch di effetti, e premere [ENTER/YES] per confermare la selezione.
- Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] del canale MIC/LINE (pad).
- Premere [▼] ripetutamente finché non appare sullo schermo la terza schermata (impostazioni dei Pad).
- Premere [▲] o [▼] per selezionare il valore "Fx" (impostazione del livello degli effetti).
- Ruotare VALUE/TIME per aumentare il valore e premere il pad per accertarsi che l'effetto venga applicato al campione.

#### MEMO

Se al punto 6 l'indicatore PAD non è acceso:

Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] del canale MIC/LINE (pad), poi premere [▼] ripetutamente finché non appare la terza schermata (impostazioni dei pad), poi selezionare "FaderCtrl." Ruotare VALUE/TIME per cambiare questa impostazione da "INP" a "PAD," e quando l'indicatore PAD si illumina, passare al punto 7.

Questa operazione può anche essere eseguita premendo [SCRUB] con il tasto [SHIFT] premuto.

#### Aggiungere gli Effetti ad un Campione (Metodo Insert)

Dopo aver attivato gli effetti con i passi 1 e 2:

- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per richiamare la schermata "MIX COMMON."
- Premere due volte [▼] e selezionare "FxLoc." (posizione degli effetti).
- Ruotare VALUE/TIME e selezionare "INS MASTER." L'effetto è impostato per l'inserzione nel MASTER OUT.
- Premere [FX INFO].
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch di effetti, e premere [ENTER/YES] per confermare la selezione.
- Premere il pad per accettarsi che l'effetto venga applicato al campione.

#### MEMO

Quando al punto 3 viene selezionato "INS MASTER," l'effetto viene applicato a tutto il segnale in uscita dal MASTER OUT. Premendo [EFFECTS] in un canale nella sezione del mixer (per esempio il canale MIC/LINE IN), tutti gli altri tasti [EFFECTS] si illuminano simultaneamente.

#### NOTA

L'SP-808EX non ha la funzione che inserisce gli effetti sul canale Pad. Quando viene premuto un pad durante la riproduzione di un brano (tracce) non è possibile usare effetti insert (per esempio la distorsione) solo per il campione del pad. Se necessario però è possibile ottenere lo stesso tipo di effetto con la seguente procedura.

Dopo aver attivato gli effetti con i passi 1 e 2:

- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per richiamare la schermata "MIX COMMON."
- Premere [▼] due volte e selezionare "FxLoc." (Posizione degli effetti).

3. Ruotare VALUE/TIME e selezionare "SEND/RETURN."
- L'effetto è impostato nella posizione Send/Return.
4. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS], del canale MIC/LINE (pad), poi premere ripetutamente [ $\blacktriangleleft$ ] finché non appare la terza schermata (Impostazioni dei pad).
  5. Se "FaderCtrl" è impostato su "PAD," ruotare VALUE/TIME e cambiarlo in "INP."
  6. A questo punto premere [EFFECTS] in ogni canale; tutti i tasti si spengono.
  7. Ruotare VALUE/TIME per cambiare l'impostazione di "FaderCtrl" in "PAD" (se [EFFECTS] del canale MIC/LINE (pad) non è acceso, premere il tasto per accenderlo.)
  8. Premere [ $\blacktriangledown$ ] o [ $\blacktriangleleft$ ] e ruotare VALUE/TIME per selezionare "PRE-F" (Pre-Fader) nel parametro "Fx."
  9. Abbassare completamente il fader MIC/LINE (pad) per eliminare il suono diretto, e ruotare VALUE/TIME per aumentare o diminuire l'impostazione del livello di "Fx" che appare sullo schermo, regolando così il livello di tutti i pad.

(La normale impostazione di questo parametro è 100.)

Un altro sistema è quello di eseguire un ricampionamento applicando l'effetto, e suonare il suono ricampionato.

#### **MEMO**

Quando viene aggiunto un effetto ad un campione, così come quando viene aggiunto effetto al brano, è possibile modificare l'effetto con le manopole della sezione Realtime Effects (p. 149). È anche possibile controllare gli effetti con il D Beam (p. 150) o con lo Step Modulator (p. 153).

#### **MEMO**

Quando "Pad To Track" è attivo (ON) (p. 44), è possibile inserire gli effetti in un determinato gruppo di pad.

## Usare il Controllo D Beam per Suonare i Campioni

Con il controllo D Beam è possibile suonare i campioni muovendo le mani nell'aria (p. 33). Se si sono create le condizioni è possibile quindi suonare i campioni specificati per ogni banco di pad premendo il tasto [PAD TRIG] del controllo D Beam e muovendo le mani al di sopra del sensore. A questo punto il D Beam può essere usato per suonare fino a due campioni. Quali campioni verranno suonati viene determinato dai seguenti elementi.

- L'altezza (distanza dal sensore)—alto o basso—alla quale viene mossa la mano
- Campo del sensore—sinistra o destra—in quale viene mossa la mano (p. 34)

entrambe le funzioni possono essere abilitate nella schermata delle impostazioni del D Beam.

(Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG], poi premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\blacktriangleright$ ], per selezionare "Trigger Type" poi ruotare VALUE/TIME per scegliere "HEIGHT" o "LR".)

#### **MEMO**

In entrambi i casi, suonare e fermare il campione o se il campione sarà in loop o no, dipende dalle impostazioni di esecuzione dei pad (p. 41) e del loop (p. 41).

## Selezionare i Campioni da Suonare per Ogni Banco di Pad

Quando si usa l'altezza per determinare quale campione suonare, il campione suonato muovendo la mano vicino (in basso) al sensore del D Beam viene chiamato sensore lower; il campione suonato con la mano più lontano dal sensore (in alto) viene chiamato campione upper.

## Procedura per Determinare i Campioni da Suonare

Tenendo premuto [PAD TRIG], premere due pad in successione. Il pad premuto per primo selezionerà il campione upper, e quello premuto per secondo selezionerà il campione lower.

#### **MEMO**

Questa impostazione può essere confermata e modificata nella schermata "BeamAsgn Upper(L)Lower(R)" citata di seguito.

1. Premere [SAMPLE/BANK].
2. Selezionare "Set Bank Param?" con [ $\blacktriangleright$ ] o [ $\blacktriangleleft$ ].
3. Premere [ENTER/YES], poi premere [ $\blacktriangleright$ ] tre volte.

### MEMO

Quando si suonano i campioni muovendo le mani nel campo destro e sinistro del sensore invece che in altezza, la procedura di selezione dei campioni è la stessa appena descritta (il campione del pad premuto per primo viene assegnato al campo sinistro del sensore del D Beam). La selezione dei campioni in ogni banco di pad viene salvata sul disco quando viene espulso.

## Regolare la Posizione della Mano per Cambiare i Campioni

È possibile regolare la distanza dal sensore che divide la zona upper dalla zona lower quando viene usata l'altezza per determinare quale dei due campioni suonare.

### MEMO

L'altezza che determina la partenza del campione upper è determinata dall'impostazione della sensibilità (p. 34).

## Determinare la Distanza alla Quale i Suoni Cambiano

1. Premere [PAD TRIG] per poter suonare i campioni con il controllo D Beam.
2. Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG]; Viene richiamata la schermata "D BEAM SETUP."
3. Premere [▲] o [▼] per selezionare "Upper/Lower."
4. Ruotare VALUE/TIME per impostare l'altezza alla quale il campione suonato passa da quello upper a quello lower in percentuale rispetto all'intera area disponibile.
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Le impostazioni modificate vengono salvate automaticamente nell'SP-808EX quando viene estratto il disco.

### NOTA

L'impostazione "Upper/Lower" sopra menzionata, viene disabilitata quando viene usato il campo destro o sinistro del sensore per separare i campioni da suonare.

## Ascoltare il Campione di un Pad Senza Mandarlo al MASTER OUT (Funzione Pad Cue)

Nelle esecuzioni dal vivo può capitare di voler verificare il suono dei pad senza inviarlo all'uscita MASTER OUT. In queste circostanze si utilizza la funzione Pad Cue. Premendo un pad mentre si tiene premuto il tasto [SHIFT], il campione relativo a quel tasto pad non viene inviato al MASTER OUT, ma solo all'uscita cuffia AUX (CUE/D) OUT.

### Attivare la Funzione Pad Cue

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per richiamare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] più volte per visualizzare "AUX In&Out" (terza schermata).
3. Premere [▼] per selezionare "OutJackMode" e ruotare VALUE/TIME per scegliere "PAD CUE."
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
5. Ora tenendo [SHIFT] e premendo uno dei pad, si sentirà il campione attraverso le cuffie (il suono non viene inviato al MASTER OUT).

La funzione Pad Cue può anche essere usata mentre le tracce o altri campioni sono in riproduzione, sempre nei limiti del numero massimo di voci riproducibili (quattro stereo).

### MEMO

Quando viene attivata la funzione Pad Cue, attraverso le cuffie viene ascoltato il segnale di AUX OUT.

# Capitolo 3 Campionare i Suoni

Proviamo a campionare qualche suono nei pad. L'esempio seguente descrive il campionamento di un suono proveniente da un CD collegato nell'ingresso linea.



L'utilizzo dei campioni forniti con questo strumento per uno scopo diverso dal privato e personale divertimento senza il permesso dei detentori dei diritti è proibito dalla legge. Inoltre questi dati non possono essere copiati né usati in altri lavori i cui diritti vengano registrati, senza il permesso del proprietario dei diritti.

**Non eseguire registrazioni illecite.** Roland Corporation non si assume responsabilità per qualsiasi danno o denuncia, inclusi provvedimenti legali e danni monetari richiesti dal detentore dei diritti, causato da un utilizzo illegale di un prodotto Roland.



I dati originali contenuti sul disco fornito con l'SP-808EX non possono essere recuperati una volta modificati. Si raccomanda di fare prima un duplicato con la procedura descritta a p. 173.

## Controllare i Collegamenti

Collegare il LINE OUT o AUX OUT del riproduttore di CD o altro dispositivo, all'ingresso LINE IN (L/R) dell'SP-808EX con cavetti normalmente disponibili in commercio (RCA stereo). Accendere il riproduttore di CD e preparare un CD da campionare.

## La Procedura di Campionamento

Cambiare banco di pad (p. 29). Gli ultimi banchi di pad del disco demo chiamati "Blank," non contengono campioni. Selezionare uno di questi per campionare.

Prima di iniziare la procedura, accendere l'indicatore "PAD" sopra al fader MIC/LINE. (Scorciatoia: tenere [SHIFT] e premere [SCRUB].) Poi posizionare il fader sulla linea rossa più spessa (0 dB).

### Campionare il Segnale in Ingresso

- Premere [PLAY] per visualizzare la schermata "LEVEL METER" (dei canali CH).
- Avviare il CD e regolare la manopola LINE IN per ottenere un appropriato livello di segnale.  
Il suono viene ascoltato dalle cuffie o dagli altoparlanti.
- Riprodurre con il CD la parte che si vuole campionare.

- Regolare il meter di livello "IN" con il controllo LINE IN in modo che raggiunga il massimo livello possibile senza superare il limite indicato dalla linea tratteggiata. (Regolare il volume di ascolto MONITOR con il fader Master.)
- Fermare la riproduzione del CD. Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING."

**SAMPLING** Type STEREO  
REMAIN Start/w MANUAL  
16M54s PreTrig OFF  
▼ FXLoc. SEND/RETURN

Regolare il livello con il fader MIC/LINE in modo che il misuratore stia il più alto possibile senza superare il limite della riga tratteggiata.

Come destinazione viene automaticamente selezionato il numero di pad più piccolo disponibile.

- Se necessario, premere un altro pad per cambiare la destinazione del campionamento.
- Riavviare ancora il CD e premere [SAMPLING] (START/STOP) al momento appropriato.  
Sullo schermo appare "Now Sampling..." che comunica che il campionamento è iniziato.
- Quando viene premuto un'altra volta [SAMPLING] (START/STOP) il campionamento termina, e si torna alla schermata principale.
- Per ripetere l'operazione premere [UNDO/REDO].  
Sullo schermo appare "Try Again" (prova ancora) per circa un secondo. L'operazione di campionamento appena eseguita viene annullata e si ritorna al passo 5.



Se al punto 5 tutti i pad hanno già un campione, sullo schermo appare "Select PAD." Premere un pad e specificare una destinazione per il campione al punto 6. Se necessario premere [PAD BANK] per cambiare il banco (p. 29).



Sullo schermo appare "Overwrite?" al passo 6 quando nel pad specificato è già presente un campione. Questo messaggio chiede conferma sulla cancellazione del campione esistente. Se il campione esistente può essere cancellato, premere [ENTER/YES]. Se lo si vuole conservare, selezionare un pad libero e procedere dal punto 7.



Per annullare la procedura mentre è in atto, premere [PLAY].

### Il Salvataggio dei Dati

I dati del campione vengono scritti sul disco durante il processo del campionamento. Inoltre le impostazioni relative ad ogni campione vengono inizialmente salvate internamente, per poi essere automaticamente salvate su disco in alcune situazioni, per esempio quando viene cambiato il banco di pad o viene estratto il disco (non è necessaria nessuna procedura di salvataggio come nel caso dei brani o delle patch degli effetti).

### Impostazione Stereo e Mono

Prima di campionare è necessario stabilire se il campione sarà mono o stereo.

### Impostazione Mono o Stereo del Campione

- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING."
- Verificare che "Type" sia selezionato e ruotare VALUE/TIME per impostare "STEREO" o "MONO."
- Continuare la procedura precedentemente descritta per il campionamento dal punto 6.

Il campionamento monofonico consuma metà memoria su disco rispetto al campionamento stereo (comunque la polifonia massima non cambia).

### Impostare Loop e Modo di Esecuzione Prima di Campionare

È possibile determinare se un campione sarà o no messo in loop (p. 41) prima di registrarlo. È possibile, nella stessa maniera, stabilire come agirà il pad (il campione suona solo mentre il pad viene tenuto premuto, oppure suona quando viene premuto e si ferma quando viene premuto ancora) (p. 41).

### Impostare Loop e Modo di Esecuzione Prima di Campionare

- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING".
- Premere [▼] più volte fino a che appare la seconda schermata.
- Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "Loop".
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere una delle seguenti impostazioni.

Impostazioni del Loop (vedere p. 41 per informazioni più dettagliate)

**OFF:** Non viene eseguito il Loop

**ON (S-E):** Loop dal punto di start al punto di end

**ON (L-E):** Loop dal punto di loop al punto di end

**5.** Premere [▲] per selezionare il parametro "Pad Play".

**6.** Ruotare VALUE/TIME per eseguire l'impostazione.

Impostazione del modo di esecuzione dei pad (vedere p. 41 per informazioni più dettagliate)

**GATE:** Il campione suona mentre il pad è premuto.

**TRIG:** Premendo il pad si avvia il campione, premendolo ancora lo si ferma.

**DRUM:** Quando il pad viene premuto il campione suona una volta dal punto di start al punto di end.

**7.** Continuare la procedura precedentemente descritta per il campionamento dal punto 6.

### Partenza Automatica del Campionamento in Base al Suono in Ingresso

All'uscita dalla fabbrica l'SP-808EX è impostato in maniera di iniziare manualmente il campionamento quando viene premuto il tasto [SAMPLING]. Cambiando questa impostazione è possibile iniziare il campionamento automaticamente con il segnale in ingresso.

### Inizio del Campionamento Rilevando il Suono in Ingresso

- Impostare i livelli e preparare l'SP-808EX al campionamento come descritto nei punti 1-6 della procedura a p. 49.
- Premere [▲] o [▼] per selezionare il parametro "Start/w" (Partenza con...).
- Ruotare VALUE/TIME e cambiare da "MANUAL" a "LEV.1-LEV.8."

Il valore numerico si riferisce al livello del segnale superato il quale il campionamento inizia (1 è il livello minimo).

- Preparare la sorgente sonora per la riproduzione immediata (per esempio, CD in pausa nel punto preciso dove dovrà partire la riproduzione).
- Premere [SAMPLING] (START/STOP).

Sullo schermo appare "Waiting Signal" che indica la condizione di attesa del segnale da campionare.

- Quando viene rilevato un segnale in ingresso che supera la soglia precedentemente impostata, il campionamento inizia e sullo schermo appare "Now sampling."
- Premere ancora [SAMPLING] (START/STOP) per fermare il campionamento.
- Continuare le operazioni come descritto a p. 49 dal punto 8 in poi.

**Il parametro "Start/w (Partenza con...)"**

**MANUAL:** Il campionamento inizia manualmente (l'impostazione di fabbrica)

**LEV.1-LEV.8:** Il campionamento inizia in base al suono in ingresso. Il numero finale (1-8) indica il livello superato il quale inizia il campionamento (1 è il livello minimo).

Inoltre, selezionando "PAD" o "SONG" l'SP-808EX si mette in standby, come se si premesse [SAMPLING] (START) al punto 5. Con "PAD" il campionamento inizia quando viene premuto un pad a scelta, e con "SONG" il campionamento inizia con la riproduzione di un brano. (Il suono del pad e il brano possono anche essere campionati → vedere p. 55.)

**Per non Tagliare l'Inizio del Suono (Pre-Trigger)**

A seconda della situazione, durante il campionamento l'inizio del suono potrebbe venire tagliato. Se necessario, impostando un **tempo di Pre-Trigger**, il campionamento viene iniziato leggermente prima dell'operazione di campionamento, eliminando il problema.

**Impostare il Pre-Trigger**

- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING."
- Premere [▼] per selezionare il valore "PreTrig."
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare "OFF", "20", "40", "80", "160" o "320" (in millisecondi).

**Impostazione Automatica dei Punti di Inizio (e Fine) del Campione (Auto Trim)**

Quando l'inizio e la fine di un nuovo campione contengono spazio senza suono, i punti di start e end (p. 57) possono essere determinati automaticamente in modo da eliminare lo spazio vuoto. Per farlo attivare la funzione (Auto Trim) prima di campionare.

**Attivare l'Auto Trim**

- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING."
- Premere [▼] più volte per visualizzare la seconda schermata.
- Premere [▲] o [▼] per selezionare il valore "Auto Trim."
- Ruotare VALUE/TIME ed impostare "ON."
- Continuare la procedura di campionamento descritta a p. 49 dal punto 2.

Quando Auto Trim è attivo, dopo il campionamento il punto di start e quello di end vengono automaticamente impostati ai confini dell'area che contiene il segnale.



La funzione Auto Trim rileva la presenza di silenzio solo all'inizio e alla fine del segnale del campione.

**Nota Tecnica**

Il livello del segnale che questa funzione usa per determinare la presenza o assenza di segnale è fissa. Se necessario provare ad utilizzare la funzione Trim manuale (p. 57).

**Separare il Campione nei Punti di Silenzio e Assegnare le Sezioni a Pad Differenti (Auto Divide)**

Se il campione contiene uno o più pause silenziose, è possibile dividerlo in due o più nuovi campioni e assegnare questi ultimi a più pad. Attivare questa funzione (Auto Divide) prima di campionare.

**Attivare l'Auto Divide**

- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING."
- Premere [▼] fino a visualizzare la seconda schermata.
- Premere [▲] o [▼] e selezionare "Auto Divide."
- Ruotare VALUE/TIME e scegliere "0.5", "1.0", "1.5" o "2.0" (in secondi).
- Continuare la procedura di campionamento descritta a p. 49 a partire dal punto 2.

Quando Auto Divide viene impostato (eccetto che in OFF), dopo il campionamento vengono rilevate le porzioni che non contengono suono e il campione viene diviso in questi punti in due più parti assegnate ad altrettanti pad. Il valore impostato al punto 4 (0.5, 1.0, 1.5, o 2.0) specifica il tempo (in secondi) che deve intercorrere tra due porzioni di suono per poterle dividere. Per esempio, se viene selezionato "1," una frase con parole distanziate tra di loro da pause di almeno un secondo viene divisa in varie sezioni ognuna di una singola parola.

Il gruppo di campioni risultante, viene assegnato a tanti pad vuoti dello stesso banco quanti sono i campioni a partire dal pad selezionato come destinazione del campione. Se tutti i 16 pad del banco sono occupati, appare il messaggio "PADs are Full.Use Next Bank?" (I pad sono pieni. Uso il prossimo banco?). Premendo [ENTER/YES], i campioni vengono assegnati in sequenza ai pad liberi del banco successivo. Premendo [EXIT/NO], i campioni rimanenti vengono assegnati al pad 16 senza essere divisi.

### Nota Tecnica

Il livello che questa funzione usa per determinare la presenza o l'assenza di segnale è fisso, e l'impostazione non può essere cambiata. Per agire diversamente utilizzare la funzione "Divide" in Sample Edit.

### Se sullo Schermo appare "Disk Full."

Se, durante il campionamento, il processo viene interrotto e appare la scritta "Disk Full. OK?", significa che **la memoria del disco è terminata**. Premendo [ENTER/YES], si esce dalla schermata di campionamento (Ciò che è stato registrato fino a quel momento viene mantenuto sul disco). In questi casi eseguire la funzione Cleanup Disk. Questa funzione cancella lo spazio inutilizzato dal disco recuperando nuova memoria.

#### NOTA

Non è possibile annullare la funzione Cleanup Disk. Eseguire la funzione di tipo "STANDARD" limita il processo ai trim dei campioni (p. 57) eseguiti dopo il campionamento.

### Aumentare la Memoria con Cleanup Disk

1. Premere [SYSTEM/DISK] per visualizzare il menu.
2. Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Cleanup Disk" e premere [ENTER/YES].
3. Ruotare VALUE/TIME per scegliere l'impostazione di "Type" ("QUICK" o "STANDARD"—dettagli in seguito).
4. Premere [ENTER/YES].
5. Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"; premere [ENTER/YES].

Viene recuperata nuova memoria.

Impostazioni Type al punto 3

### "QUICK"

- Vengono cancellate dal disco **solo le sezioni di segnale che non vengono utilizzate in nessun campione o traccia**.
- Sebbene questo metodo recuperi meno memoria rispetto al metodo STANDARD, il processo richiede meno tempo.
- Le funzioni che possono essere eseguite, per esempio il Trim dei campioni (p. 57), non cambiano dopo il processo.

### "STANDARD"

- Vengono cancellati il più possibile i dati che riguardano parti di forme d'onda di campioni o tracce che non vengono attualmente utilizzate.
- Questo sistema massimizza la quantità di memoria recuperata, ma il processo richiede più tempo per essere eseguito.
- Dopo questo processo, diventa impossibile spostare indietro il punto di start o spostare in avanti il punto di end (p. 57) dei campioni.
- Vengono cancellati i dati delle forme d'onda di ogni frase di ogni traccia dall'inizio dell'intero segmento a dove inizia effettivamente a suonare e i dati successivi al "Wave End Point" (p. 97).
- Quando di una registrazione vengono usati differenti spezzoni, utilizzati in diversi campioni o tracce, le porzioni inutilizzate comprese tra questi spezzoni non vengono cancellate.

Se non si ottiene un aumento della memoria disponibile anche dopo aver eseguito la funzione Cleanup Disk, cancellare i dati non necessari (per i brani → vedere p. 81; per i banchi di pad → vedere p. 62; per i campioni → vedere p. 61) poi ritentare la procedura Cleanup Disk.

Un'indicazione sommaria del tempo rimanente viene data in "Remain \*\*m\*\*s" nella schermata del campionamento (il tempo di campionamento mono disponibile è doppio rispetto al tempo di campionamento stereo). Controllare questa visualizzazione durante le procedure di campionamento; quando la memoria disponibile sta per esaurirsi, eseguire la procedura di Cleanup Disk.

#### NOTA

Se su disco sono già presenti troppi brani, si potrebbe non riuscire a portare a termine le operazioni, con l'ultimo brano rimasto non terminato. **Al momento di creare un nuovo brano, iniziare su un disco Zip con sufficiente quantità di memoria disponibile.**

## Usare l'Equalizzatore (EQ)

Normalmente, i suoni che vengono campionati da sorgenti esterne passano attraverso il canale MIC/LINE del mixer. Il canale MIC/LINE dispone di un equalizzatore parametrico a 3 bande che può liberamente essere usato per regolare il livello delle gamme delle basse, medie e alte frequenze. L'utilizzo di questo equalizzatore non è limitato al campionamento, ma può essere applicato in ogni momento a qualsiasi suono che passi per il canale MIC/LINE.

### NOTA

L'equalizzatore non funziona con i suoni dei campioni riprodotti quando vengono premuti i pad.

### Applicare l'Equalizzatore ai Suoni in Ingresso

1. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] sopra al fader MIC/LINE; viene richiamata la schermata "MIC/LINE."
2. Premere [▼] più volte finché non appare la seconda schermata (EQ).
3. Premere [▲] o [◀] per selezionare "EQ" e impostare "ON."
4. Premere [▲], [▼], [◀] o [▶] per selezionare ogni parametro (descritto sotto) e ruotare VALUE/TIME per variare i valori; ascoltare le modifiche al suono di ingresso.
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Questa lista descrive le impostazioni del punto 4.

#### Hi (500 Hz–16 kHz):

Frequenza della gamma delle alte. viene modificato il livello delle frequenze superiori a questo valore.

#### Hi (+12– -12 dB):

Esalta o attenua il volume della gamma delle alte.

#### Mid (200 Hz–8.0 kHz):

Frequenza della gamma media. Viene variato il livello delle gamma centrata in questa frequenza.

#### Mid (+12– -12 dB):

Esalta o attenua il livello della gamma media.

#### Mid-Q (0.5–8.0):

Varia la larghezza della banda. I valori alti restringono la gamma di frequenze.

#### Low (40 Hz–1.5 kHz):

Frequenza della gamma dei bassi. Viene modificato il livello delle frequenze inferiori a questo valore.

#### Low (+12– -12 dB):

Esalta o attenua il volume della gamma delle basse frequenze.

### Capire l'Equalizzatore

Il suono può essere regolato con ognuno dei controlli di guadagno (Hi, Mid, Low) nello stesso modo in cui si modifica il suono con i controlli treble, mid, e bass di un amplificatore per chitarra, o uno stereo da automobile o altri apparecchi simili. (Lasciare le altre impostazioni così come sono programmate in fabbrica.)

### Nota Tecnica

L'equalizzatore di questo canale è parametrico a 3 bande (permette di cambiare la frequenza di intervento). Per le alte e le basse frequenze viene usato un equalizzatore di tipo Shelving (che esalta o attenua il suono al di sopra o al di sotto di una frequenza specificata), e per le medie frequenze un equalizzatore di tipo peaking (attenua o esalta una gamma di frequenze specificata intorno ad una frequenza indicata).

Quando viene utilizzata la funzione Vari-Pitch (p. 45), alcuni valori numerici, per esempio la frequenza, visualizzati nell'equalizzatore potrebbero non corrispondere ai valori reali. Quando è attiva la funzione Vari-Pitch utilizzare questi valori in maniera indicativa.

### NOTA

Se il suono viene immesso nel canale dell'equalizzatore mentre vengono regolati i parametri, potrebbero generarsi dei rumori impulsivi. Collegando dispositivi esterni estremamente fragili, porre attenzione a non danneggiarli con segnali troppo elevati.

### Campionare Aggiungendo Effetti

È possibile campionare aggiungendo al suono gli effetti interni dell'SP-808EX.

#### Preparativi per Campionare Aggiungendo gli Effetti Interni con il Metodo Send/Return

1. Attivare gli effetti (premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF]; il tasto si illumina).
2. Se è acceso l'indicatore REALTIME EFFECTS "b" (FILTER/ISOLATOR), tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per illuminare l'indicatore "a" (PATCH).
3. Se dovesse essere acceso, spegnere l'indicatore "PAD" del fader MIC/LINE (tenere [SHIFT] e premere il tasto Preview [SCRUB]).
4. Mettere gli effetti nella posizione Send/Return. (Tenere [SHIFT] e premere [MUTE], premere [▼] due volte per selezionare "FxLoc." e ruotare VALUE/TIME per scegliere "SEND/RETURN.")
5. Premere il tasto [EFFECTS] del canale MIC/LINE; il tasto si illumina in arancione.
6. Scegliere la patch di effetti. (Premere "FX INFO" e ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch, poi premere [ENTER/YES].)
7. Richiamare la schermata delle impostazioni del canale MIC/LINE (tenere [SHIFT] e premere il tasto [EFFECTS] del canale MIC/LINE).
8. Stabilire il livello dell'effetto (premere [▼] e [◀] per spostarsi sul valore "Fx," poi ruotare per impostare il livello).
9. Richiamare la schermata relativa agli effetti di "MIX COMMON" (tenere [SHIFT] e premere [MUTE], poi premere [▼] più volte fino a che appare la seconda schermata).
10. Miscelare il segnale di ritorno dell'effetto con quello della sorgente del campionamento (premere [▲] o [▼] per spostarsi sul valore "Return" e ruotare VALUE/TIME per selezionare "REC (orPlay).")

Questi sono i preparativi. Quando viene premuto [SAMPLING], appare la schermata del campionamento e viene campionato il suono in ingresso nella maniera solita (p. 49), anche l'effetto che si sente viene campionato insieme al suono. Campionare solo con l'indicatore del tasto [EFFECTS] del canale MIC/LINE illuminato in arancione.

#### MEMO

È possibile cambiare la posizione degli effetti (FxLoc.) anche nella schermata del campionamento.

#### MEMO

Per annullare l'operazione premere [PLAY].

#### Preparativi per Campionare con gli Effetti Insert

1. Attivare gli effetti (premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF]; il tasto si illumina).
2. Se è acceso l'indicatore REALTIME EFFECTS "b" (FILTER/ISOLATOR), tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per illuminare l'indicatore "a" (PATCH).
3. Mettere l'effetto nella posizione Insert. (Tenere [SHIFT] e premere [MUTE], poi premere [▼] due volte per selezionare "FxLoc." e ruotare VALUE/TIME per selezionare "INS RECORD.")
4. Scegliere la patch di effetti. (Premere "FX INFO" e ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch, poi premere [ENTER/YES].)

Questi sono i preparativi. Nella schermata che appare dopo aver premuto [SAMPLING] (START/STOP), verificare che l'effetto venga applicato. (Quando viene selezionato "INS RECORD," la condizione di un effetto non può essere verificata se non con la schermata di campionamento visualizzata.) Quando si campiona nella maniera usuale (p. 49), il suono viene campionato aggiunto all'effetto.

#### MEMO

È possibile cambiare la posizione degli effetti (passo 3 della precedente procedura) con il parametro "FxLoc." nella schermata del campionamento (p. 49). La posizione degli effetti selezionata nella schermata del campionamento rimane anche dopo aver lasciato la schermata.

## Ricampionare l'Uscita dell'SP-808EX

Le frasi delle tracce A-D e i campioni suonati con i pad possono essere a loro volta campionati. Questa operazione viene chiamata **resampling**.

Durante il ricampionamento è possibile aggiungere effetti e creare nuovi campioni modificandone altri con le manopole degli effetti, il controllo D Beam e lo Step Modulator (p. 153).

### NOTA

Quando si aggiungono effetti con il metodo send/return, se il suono dell'effetto non viene campionato verificare l'impostazione nella schermata "MIX COMMON." Tenere [SHIFT] e premere [MUTE], poi premere [▼] più volte per visualizzare la seconda schermata (Segnale degli Effetti). Se "Return" è impostato su "PLAY\_ONLY," premere [▲] o [▼] per spostare il cursore e ruotare VALUE/TIME per selezionare "REC (orPlay)."

Inoltre cambiare l'inserzione dell'effetto dall'uscita Master MASTER OUT (INS MASTER) al segnale da registrare (INS RECORD) (p. 54). È possibile cambiare la posizione degli effetti "FxLoc." anche nella schermata del campionamento (p. 49).

## Campionare le Frasi dei Brani (Tracce) nei Pad

### Campionare le Frasi dei Brani (Tracce)

- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING." Tutte le tracce vengono messe in MUTE (indicatore spento).
- Premere [STATUS].
- Lo stato delle tracce da campionare cambia in BOUNCE (sorgente del bounce/luce arancione = traccia da registrare).
- Premere [▶] (PLAYBACK) e le tracce selezionate vengono riprodotte.
- Regolare il volume di ogni traccia con il fader. Quando si usano tracce di più sorgenti, bilanciare anche il suono.
- Come per il CD, preparare il punto da campionare.
- Premere [SAMPLING] (START/STOP) per campionare il suono nel pad (p. 49).

### MEMO

Immediatamente dopo il punto 1, se viene selezionato il simbolo "▶" nell'impostazione "Start/w" della schermata, premendo [SAMPLING] (START) l'SP-808EX si mette in attesa della registrazione. Il campionamento comincerà automaticamente quando viene messo in riproduzione il brano.

### MEMO

Al punto 2, se viene premuto ancora [STATUS], il tasto si illumina in verde. Le tracce in questo stato possono essere ascoltate durante la riproduzione ma non vengono campionate.

### NOTA

Normalmente, fino a quattro suoni stereo, incluse tutte le tracce e i campioni dei pads, possono essere riprodotti simultaneamente. Durante il campionamento (registrazione audio), possono essere riprodotti contemporaneamente un massimo di tre suoni stereo. Quindi, al punto 2 sopra, i tasti di tutte e quattro le tracce non possono essere illuminati e selezionati per la registrazione (o l'ascolto).

Quando viene aggiunto un suono dall'esterno, viene campionato insieme a ciò che viene riprodotto dalle tracce. Quando non è necessario, abbassare completamente il controllo della sensibilità di LINE e MIC.

Anche i campioni di altri pad, se suonati, possono essere campionati. Comunque suonare più di un pad o aggiungere effetti può causare distorsione del campione. In questi casi rieseguire l'operazione di campionamento dopo aver abbassato leggermente il volume del banco di pad con il fader LINE/MIC con l'indicatore "PAD" acceso.

## Ricampionare il Suono di un Pad in Altri Pad

### Ricampionare i Campioni dei Pad

- Controllare che l'indicatore PAD sopra al fader LINE/MIC sia acceso (se no, tenere [SHIFT] e premere [SCRUB] per illuminarlo).
- Premere [SAMPLING]; appare la schermata "SAMPLING."
- Selezionare "PAD" in "Start/w."
- Premere il pad sorgente per eseguire il suono, e regolare il livello con il fader controllandolo nel meter a destra nello schermo.
- Premere il pad per determinare la destinazione del campionamento.
- Premere [SAMPLING] (START) per attivare l'attesa del campionamento.
- Premere il pad sorgente; il campionamento inizia.
- Premere [SAMPLING] (STOP) per fermare il campionamento.

### MEMO

Ricampionando con gli effetti in insert, impostare "FxLoc.", nella schermata del campionamento, su INS RECORD.

### NOTA

Durante il ricampionamento possono essere riprodotti simultaneamente tre suoni al massimo. Per ogni traccia aggiunta ([STATUS] illuminato in verde o arancione), il numero di pad che possono essere suonati diminuisce di uno.

# Capitolo 4 Processare i Campioni

È possibile processare e modificare i 1.024 campioni (16 pads x 64 banchi di pad) sul disco in varie maniere, per esempio regolarne il volume e l'intonazione.

## NOTA

Le frasi arrangiate nelle tracce tramite registrazioni di operazioni con i pad (p. 71, 75) sono indipendenti dai campioni sorgente. Le frasi nelle tracce (brani) non vengono influenzate in nessuna maniera dalle funzioni di modifica sui campioni descritte in questo capitolo. Per processare una frase di un brano, lavorare sul campione del pad e poi sostituirlo a quello della traccia. Se il campione originale è stato cancellato, copiare la frase nel pad per mezzo della [CLIPBOARD] (p. 62) o ricampionare la frase della traccia nel pad (p. 55) e poi processarla.

## MEMO

Esistono due tipi di modifica/processamento dei campioni; uno è quello di creare un nuovo campione su un altro pad, l'altro è quello di cambiare le impostazioni dello stesso pad.

## Impostare il Volume del Campione (Sample Level)

È possibile impostare e salvare il volume di ogni singolo campione che verrà suonato tramite il pad. Questa funzione permette di bilanciare il volume tra i diversi campioni.

## Impostare il Volume di Ogni Campione

- Premere il tasto Quick Edit SAMPLE [LEVEL].
  - Ruotare VALUE/TIME per impostare "Level."
  - Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
- Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

## MEMO

La schermata visualizzata al punto 2 viene richiamata dopo aver premuto [SAMPLE/BANK]; premendo [LEVEL] viene visualizzata istantaneamente.

## MEMO

Il volume può essere impostato con un valore da 0 a 100. Questa impostazione si riflette direttamente anche sul volume della frase (p. 67) nel caso che il pad venga registrato su una traccia.

## Visualizzare Correttamente il Tempo del Campione (Specificare il Numero di Beat)

Il tempo del campione viene indicato in BPM (Beats Per Minuto) in alto a destra nella schermata di modifica/processamento del campione, che viene richiamata dalla voce "Set Sample Param?" nel menu [SAMPLE/BANK]. Comunque, per avere questo valore indicato correttamente, è necessario che l'SP-808EX riconosca il tipo e numero delle note di un campione. L'impostazione viene eseguita nel modo seguente

## MEMO

Questo parametro è impostato inizialmente in  $\frac{1}{4} \times 4$  (quattro note di un quarto) per tutti i campioni.

## Indicare la Lunghezza in Note del Campione

- Premere il pad col campione da modificare.
- Premere [SAMPLE/BANK] e assicurarsi che "Set Sample Param?" sia selezionato.
- Premere [ENTER/YES], poi premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] e spostarsi su "BPM BaseNote."
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il tipo di nota.
- Premere [ $\nabla$ ] e spostarsi su " $x_{\_}$ ".
- Impostare il numero di note di durata del campione ruotando il dial VALUE/TIME.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

## MEMO

Il tempo visualizzato (in BPM) viene inteso con un beat uguale al valore di un quarto. (Per esempio, una nota di un ottavo viene indicato come mezzo beat e una nota di un mezzo come due quarti.)

## MEMO

Se il campione è costituito da un ritmo semplice, si potrà contare il numero di beat durante l'esecuzione del campione e impostarne il valore come descritto al punto 6.

## MEMO

Con campioni lunghi, per esempio narrazioni o frasi parlate, per i quali il tempo non può essere calcolato, si può impostare il numero di beat " $x_{\_}$ " a 0. Così si avrà un effetto di Time Stretch ottimale.

## Cambiare il Punto di Inizio e Fine del Campione

È possibile stabilire dove inizierà e dove finirà un campione quando viene premuto il pad e salvare queste impostazioni. Inoltre è possibile indicare la porzione da mettere in loop. Queste informazioni sono determinate dallo start point, dal loop point e da Length (→END) (paragrafo successivo).

Per ogni punto, 0 indica il punto di start con la posizione del punto finale espresso da un numero di massimo sette cifre. (La posizione del punto di end imposta indirettamente il valore della lunghezza, cioè la lunghezza dal punto di start o loop al punto di end.)

### Cosa Sono Start Point, Loop Point e Length?

#### Start Point

È il punto nel quale inizia la riproduzione. Regolarlo in maniera che lo spazio vuoto all'inizio del campione non venga suonato, così il campione entrerà a tempo.

#### Loop Point

È il punto dove inizia la riproduzione del loop (seconda volta e successive). Impostarlo quando si vuole che il loop cominci in un punto diverso da quello di start.

#### Length (→END)

Determina la lunghezza tra il punto di start o di loop e il punto di end (dove termina la riproduzione). Impostarlo in maniera che suoni non necessari non appaiano al termine del campione. Quando è attivo il loop, determina la lunghezza di ogni ciclo del loop.

Se il valore del punto di loop è superiore a quello del punto di start, il loop comincerà in un punto successivo l'inizio della riproduzione. Inversamente, se il valore è minore, il loop comincerà in un punto precedente.

### Impostare Ogni Punto

- Premere il tasto Quick Edit SAMPLE [TRIM]; appare la schermata che contiene "StartPoint," "LoopPoint" e "Length(→END)."
- Premere il pad del campione che si vuole cambiare.
- Premere [▼] o [▲] per selezionare i parametri.

- Mentre viene premuto il pad del campione da cambiare, ruotare VALUE/TIME e modificare le impostazioni.

Il valore può avere un massimo di sette cifre; è possibile premere [◀] o [▶] per selezionare la cifra da cambiare, poi aumentare o diminuire questo numero. Il valore della lunghezza cambia anche quando vengono modificati i punti di start e di loop. (I punti Start/Loop possono essere spostati senza cambiare la lunghezza ruotando il dial mentre si tiene premuto contemporaneamente [■].)

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

#### MEMO

Tenendo premuto [SHIFT] mentre si ruota VALUE/TIME al punto 4, è possibile impostare ogni valore al doppio o alla metà (doppio, doppio ancora, ecc.—o 1/2, 1/4, etc.).

#### MEMO

Se il campione sarà in loop o no viene stabilito con il Loop mode (p. 41). (Questo parametro sta nella stessa schermata che appare al punto 1. Dopo aver premuto [TRIM], premere [▲] per richiamarlo.)

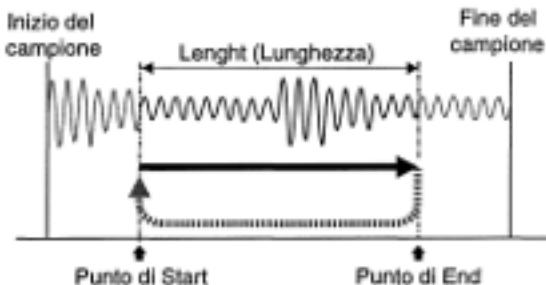
#### MEMO

La schermata visualizzata al punto 1 viene richiamata dopo aver premuto [SAMPLE/BANK]; premendo [TRIM] viene visualizzata istantaneamente.

#### MEMO

Per ripetere il segmento tra il punto di start e quello di end, selezionare "START-END" in Loop mode.

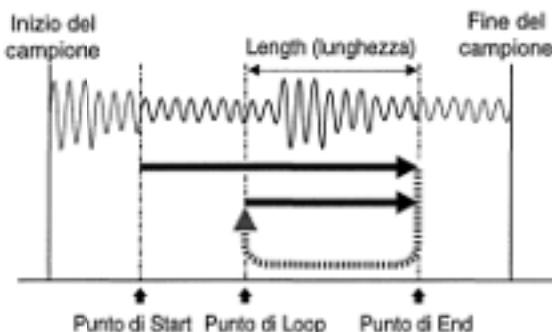
### START-END



#### MEMO

Per ripetere il segmento tra il punto di loop e il punto di end, selezionare "LOOP-END" in Loop mode. (quando viene impostato "OFF" o "START-END" il punto di loop non viene indicato e non può essere impostato.) In questo caso, il punto nel quale comincia "Length(→End)" cambia dal punto di start a quello di loop.

### LOOP-END



### MEMO

Quando si modifica il punto di end o di loop, per lavorare comodamente anche su campioni estremamente lunghi, l'inizio del suono può essere automaticamente cambiato per suonare **non dal punto di start ma da poco prima il punto di end**.

### MEMO

Quando il cursore si trova su "StartPoint" "LoopPoint" o "Length(-End)" (il cursore deve essere su uno di questi), è possibile usare la funzione Preview (incluso lo Scrub) in **ognuno di questi punti**. Per maggiori informazioni sulle operazioni delle funzioni di Preview, consultare p. 38.

### MEMO

Premendo [ENTER/YES] mentre è selezionato il valore di "StartPoint," il suono sul disco attualmente usato come campione viene riprodotto dall'inizio. Mentre si ascolta il campione, premere ancora [ENTER/YES] e la posizione nella quale è stato premuto il tasto automaticamente viene impostata come punto di Start. Quando sono selezionati "Length(-End)" o "LoopPoint" è possibile impostare i punti di end e di loop con la stessa procedura.

## Espansione e Compressione Temporale dei Campioni; Cambiare la Lunghezza e il Tempo (Time Stretch)

È possibile usare le funzioni di Stretch per adattare la lunghezza o il tempo dei campioni alle frasi.

### NOTA

Il processo di stretching può richiedere più tempo rispetto ad altre funzioni. Inoltre la qualità sonora di un campione sottoposto a questo processo potrebbe risentirne. Con questa funzione, inoltre, per potere calcolare correttamente il tempo e ottenere un risultato di alta qualità è necessario prima "Visualizzare Correttamente il Tempo del Campione (p. 56)," e in base a questo **specificare il numero di quarti del campione**.

### MEMO

Nel caso di campioni per i quali sia difficile calcolarne il tempo, per esempio voci, narrazioni o suoni sostenuti, impostare il numero di beat a 0 (p. 56).

## Specificare il Valore di Espansione o Compressione Come Percentuale o in Termini di Tempo

1. Tenere [SHIFT] e premere il tasto Quick Edit SAMPLE [TRIM] per richiamare la schermata "TIME STRETCH."
2. Selezionare "Source" (campione sorgente), e premere il pad o ruotare VALUE/TIME per scegliere il pad che dovrà essere compresso o espanso.
3. Premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per selezionare "To" (pad di destinazione), e premere il pad o ruotare VALUE/TIME per scegliere il pad al quale il campione processato verrà assegnato.
4. Premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per selezionare "Ratio," ruotare VALUE/TIME per specificare il valore di compressione o espansione in un intervallo compreso tra 50.0% e 150.0% (100.0% corrisponde alla lunghezza originale).
5. Premere [ENTER/YES].

Dopo qualche istante il campione processato viene assegnato al pad stabilito.

6. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

### MEMO

Al punto 4, selezionando e impostando il parametro "New BPM" è possibile **specificare la quantità di compressione o espansione indicando il nuovo tempo cui dovrà corrispondere il nuovo campione**. ("Ratio" e "New BPM" cambiano simultaneamente.)

### MEMO

Per impostare il nuovo valore in BPM, tenere [SHIFT] e battere [HOLD] ripetutamente a tempo; il tempo battuto verrà utilizzato automaticamente come nuovo tempo del campione.

### MEMO

Se un altro campione occupa già il pad di destinazione, appare il messaggio "Overwrite?" Se si intende cancellare il campione già esistente premere [ENTER/YES].

### MEMO

Sebbene la schermata di Stretch venga normalmente richiamata premendo [SAMPLE/BANK] poi selezionando "Stretch Time?" e premendo [ENTER/YES], la procedura indicata al punto 1 permette di richiamarla istantaneamente.

## Adattare la Lunghezza o il Tempo di un Campione Rispetto ad un Altro

Con la funzione Stretch, è possibile far combaciare la lunghezza o il tempo di un campione rispetto ad un altro. In questo caso è anche possibile prendere come riferimento la metà o il doppio della lunghezza del campione. Inoltre è possibile aumentare o diminuire il tempo per adattarsi a quello dell'altro campione.

### Espandere o Comprimere la Lunghezza di un Campione per Adattarla a Quella di un Altro

1. Tenere [SHIFT] e premere il tasto Quick Edit SAMPLE [TRIM] per richiamare la schermata "TIME STRETCH."
2. Selezionare "Source" (campione sorgente) e premere il pad o ruotare VALUE/TIME per scegliere il campione che dovrà essere compresso o espanso.
3. Premere [▼] per selezionare "To" (pad di destinazione), e premere il pad o ruotare VALUE/TIME per scegliere il pad al quale il campione processato verrà assegnato.
4. Premere [▼] per selezionare "Type," e ruotare VALUE/TIME per scegliere "LENGTH."
5. Premere [▲] o [▼] per selezionare "Match/w" e indicare il campione la cui lunghezza deve essere presa come riferimento premendo il suo pad, o ruotando VALUE/TIME.
6. Premere [▼] per selezionare "x1" e ruotare VALUE/TIME per scegliere la proporzione da usare rispetto al campione di riferimento. (se si desidera che la lunghezza sia la stessa del campione di riferimento, selezionare "x1"; se si desidera la lunghezza dimezzata, selezionare "x1/2"; per la lunghezza doppia, scegliere "x2.")
7. Premere [ENTER/YES].

Dopo qualche istante il campione viene assegnato al pad stabilito.

8. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

#### MEMO

La lunghezza del nuovo campione sarà la stessa indicata nell'impostazione "Length(→End)" del campione sorgente (p. 57).

#### NOTA

Se ai punti 5 e 6 le impostazioni eccedono dai limiti di intervallo possibili per lo stretch, appare il messaggio "Can't Execute. (Out of 50.0%–150.0%)" e la procedura non può proseguire.

#### MEMO

Se al punto 4 viene selezionato [TEMPO], il rapporto di espansione viene impostato in modo che il tempo coincida con quello del campione indicato al punto 5. Comunque, per calcolare correttamente il tempo, come descritto a p. 56, prima è necessario specificare il numero di beat sia per il campione sorgente che per quello di riferimento. L'impostazione al punto 6 non è necessaria.

A causa di intrinseci limiti nella precisione durante il calcolo del tempo, il tempo del campione risultante potrebbe essere leggermente differente.

## Cambiare l'Intonazione del Campione

Utilizzare la funzione Change Pitch per cambiare l'intonazione del campione e salvare il campione modificato come nuovo campione. Questa funzione è differente dalla funzione Vari-Pitch (p. 45) perché **cambia l'intonazione dei singoli campioni e cambia solo l'intonazione, senza modificare il tempo di riproduzione**. Utilizzare ognuna di queste funzioni in base alle necessità del momento.

#### NOTA

Il processo del cambio di intonazione può richiedere più tempo rispetto ad altre funzioni. Inoltre la qualità sonora di un campione sottoposto a questo processo potrebbe risentirne.

## Creare un Nuovo Campione Cambiando l'Intonazione

1. Tenere [SHIFT] e premere il tasto Quick Edit SAMPLE [LEVEL]; appare la schermata "CHANGE PITCH."
2. Selezionare "Source" (campione sorgente) e premere il pad o ruotare VALUE/TIME per selezionare il campione al quale verrà cambiata l'intonazione.
3. Premere [▼] per selezionare "To" (pad di destinazione), e premere il pad o ruotare VALUE/TIME per scegliere il pad al quale il campione processato verrà assegnato.
4. Premere [▼] per selezionare "Grade" e ruotare VALUE/TIME per selezionare la qualità del suono dopo il processo di modifica dell'intonazione, regolabile in cinque livelli (dettagli nella prossima pagina).
5. Premere [▲] o [▼] per selezionare "NewPitch," e ruotare VALUE/TIME per impostare l'intervallo di modifica dell'intonazione in semitonni.

6. Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "P.Fine" e ruotare VALUE/TIME per regolare finemente l'intonazione in cent (centesimi di semitono).

7. Premere [ENTER/YES].

Dopo qualche istante il campione viene assegnato al pad stabilito.

8. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

### MEMO

Il parametro "Grade" del passo 6 si riferisce a cinque livelli di qualità del suono che possono essere scelti per il campione risultante. In generale, più alto è il valore, meno la qualità del suono soffrirà per il processo. Comunque, possono verificarsi delle alterazioni ritmiche in alcune frasi. Provare a cambiare le impostazioni e selezionare la più appropriata.

### NOTA

Se un altro campione occupa già il pad di destinazione, appare il messaggio "Overwrite?" Se si intende cancellare il campione già esistente premere [ENTER/YES].

### MEMO

Sebbene la schermata di Stretch venga normalmente richiamata premendo [SAMPLE/BANK] poi selezionando "Change Pitch?" e premendo [ENTER/YES], la procedura indicata al punto 1 permette di richiamarla istantaneamente.

### MEMO

Se, tramite una tastiera MIDI collegata, si invia un evento MIDI di nota compreso nell'intervallo di un'ottava sopra o un'ottava sotto il Do4 mentre ci si trova nella schermata CHANGE PITCH, si può preascoltare il suono indicato in Source come sarà dopo il procedimento di modifica dell'intonazione.

## Memorizzare Temporaneamente un Campione Fuori da un Pad (Clipboard)

Può essere conveniente, processando o editando campioni appartenenti a diversi banchi di pad oppure riarrangiando i campioni di un banco, memorizzare temporaneamente un campione al di fuori di un banco di pad. In questo caso si può usare la clipboard. La Clipboard può memorizzare un campione per volta.

### NOTA

Un campione nella clipboard viene perso quando lo strumento viene spento. Non lasciare nessun campione del quale si ha bisogno nella clipboard; assicurarsi di riportare il campione su un pad ed estrarre il disco prima di spegnere l'SP-808EX.

## Spostare i Campioni in Altri Pad

È possibile spostare velocemente i campioni da un pad ad un altro trasferendoli dal pad alla [CLIPBOARD], e dalla [CLIPBOARD] ad altri pad.

## Mettere i Campioni nella Clipboard

1. Mentre si preme il pad (che si illumina) con il campione che si vuole spostare, premere [CLIPBOARD].

Il pad si svuota (spento), e [CLIPBOARD] si illumina.

2. Premendo [CLIPBOARD], il campione temporaneamente memorizzato viene suonato.

Se [CLIPBOARD] è acceso (contiene già un campione), appare il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione già esistente premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] per interrompere la procedura.

### NOTA

Il campione presente nella clipboard può essere suonato (punto 2) solo per controllo. I campioni suonati premendo [CLIPBOARD] sono leggermente ritardati rispetto a quelli suonati con i pad.

### MEMO

Tenendo premuto [SHIFT] durante la procedura sopra indicata, è possibile copiare il campione (p. 62) anziché spostarlo.

## Riportare i Campioni dalla Clipboard ai Pad

1. Tenendo premuto [CLIPBOARD], premere il pad di destinazione.  
[CLIPBOARD] viene vuotato (si spegne), e il pad di destinazione si illumina.
2. Premere il pad per suonare il campione per controllare che l'operazione sia correttamente avvenuta.

Al punto 1, se il pad di destinazione contiene già un campione (se è illuminato), appare il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione già esistente premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] per interrompere la procedura.

## Copiare Parte di un Brano in un Pad

Usando la funzione Mark Phrase (p. 93), è possibile copiare una frase di un brano (traccia) in un pad attraverso la clipboard.

## Copiare le Tracce Marcate nei Pad

1. Seguendo la procedura descritta a p. 93, marcata la frase nella traccia.
  2. Mentre si preme [MARK ON] illuminato, premere [CLIPBOARD].  
[MARK ON] si spegne e [CLIPBOARD] si illumina.
  3. Premere [CLIPBOARD] e verificare che la frase suonata sia la stessa scelta come sorgente.
  4. Mentre si tiene [CLIPBOARD], premere il pad di destinazione.
- La frase viene copiata dalla clipboard al pad.

### NOTA

Al punto 2, se [CLIPBOARD] contiene già un campione (se è illuminato), appare sullo schermo il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione già esistente premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] per interrompere la procedura.

### NOTA

Le frasi i cui limiti sono specificati con la funzione Region In/Out (p. 92) non possono essere copiate nella clipboard con questa procedura.

## Cancellare i Campioni (Delete Sample)

Cancellando i campioni non necessari, si liberano i pad per poterli riutilizzare. Esistono vari modi per cancellare i campioni.

### NOTA

Anche quando un campione viene cancellato, non aumenta il tempo disponibile per la registrazione. Per recuperare il tempo per la registrazione, eseguire la procedura Cleanup Disk (p. 52) dopo aver cancellato i campioni.

## Cancellare un Campione Velocemente

Tenendo premuto sia [SHIFT] che [SAMPLING], premere il pad che contiene il campione da cancellare. Per annullare la cancellazione, premere [UNDO/REDO].

## Cancellare con "Delete Sample"

1. Premere EDIT [SAMPLE/BANK].
2. Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "DELETE?" e premere [ENTER/YES].  
Il campione da cancellare (il numero del pad) appare sullo schermo.
3. Premere il pad o ruotare VALUE/TIME per scegliere il campione da cancellare.
4. Premere [ENTER/YES].  
Il campione viene cancellato.
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Ripetere i punti 3 e 4 per cancellare altri campioni.

### Cancellare Tutti in Una Volta i Campioni di un Banco

#### Cancellare con Erase Bank

- Premere EDIT [SAMPLE/BANK]; appare il menu.
- Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Erase Bank?" e premere [ENTER/YES].  
Sullo schermo appare il nome e il numero del banco di pad da cancellare.
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il banco di pad da cancellare.
- Premere [ENTER/YES].  
Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"
- Premere ancora [ENTER/YES].

Tutti i campioni del banco indicato vengono cancellati.

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



Ripetere le operazioni dei punti 3—5 per cancellare altri banchi di pad.

### Creare Duplicati dei Campioni (Copy Sample)

È possibile duplicare un campione in un altro pad. Questo sistema si rivela utile quando si vuole mettere lo stesso suono su più pad per impostare diverse regioni di lettura o diversi metodi di esecuzione "GATE" o "TRIGGER" (Pad Play: p. 41). Ci sono due modi per copiare i campioni in altri pad; uno è la funzione "pad to pad" che utilizza la clipboard, è l'altro è quello di copiare con un solo comando il campione in un intero banco.



Quando le copie vengono fatte usando il Copy Sample, la forma d'onda del campione originale viene usata in tutta la sua estensione. Come risultato, rimarranno molte parti dei campioni non utilizzate.

#### Usare la Clipboard

È anche possibile utilizzare la funzione clipboard (p. 60) per copiare i campioni in altri pad. Utilizzando questa funzione premendo [SHIFT] per spostare un campione da un pad ad un altro, è possibile copiare il campione senza cancellare l'originale.

#### Usare la Clipboard per Copiare i Campioni

- Con [SHIFT] tenuto, premere [CLIPBOARD] mentre si preme il pad (acceso) che contiene il campione da copiare.  
[CLIPBOARD] si illumina. Questa volta, il pad con il campione sorgente non viene vuotato (rimane acceso).
- Mentre si preme [CLIPBOARD], premere il pad destinazione della copia.  
[CLIPBOARD] viene cancellato (il tasto si spegne), e il pad di destinazione della copia si accende.
- Premere il pad per suonare il campione e verificare che sia lo stesso che era stato copiato.

Se ai punti 1 e 2 o [CLIPBOARD] o il pad di destinazione contengono già dei campioni (se sono illuminati), appare il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione già esistente premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] e la procedura viene interrotta.



Se mentre si riporta il campione dalla [CLIPBOARD] al pad viene tenuto premuto [SHIFT] ai punti 2 e 3, il campione rimane nella [CLIPBOARD].

## Copiare Tutti i Campioni di un Banco in un Altro Banco

### Duplicare con la Funzione Copy Bank

- Premere EDIT [SAMPLE/BANK].
- Premere [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per selezionare "Copy Bank?" e premere [ENTER/YES].
- Mentre si preme [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] per selezionare le due voci sopra indicate, premere i pad o ruotare VALUE/TIME per specificare i banchi di pad.
- Premere [ENTER/YES].

I campioni vengono copiati.

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Il risultato viene salvato automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

#### MEMO

Ripetere i punti 3 e 4 per copiare altri banchi di pad.

#### NOTA

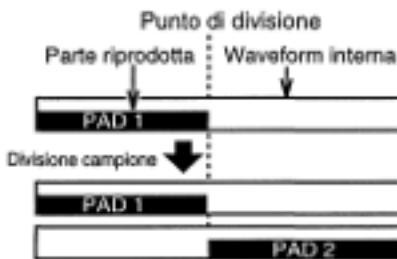
Se il banco destinazione della copia contiene già dei campioni, appare il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare i campioni già esistenti premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] per interrompere la procedura.

## Distribuire un Campione su Più Pad (Divide Sample)

Dopo aver campionato frasi lunghe, può essere utile dividere il campione in due o più parti e assegnare gli altri segmenti del campione ad altri pad come nuovo campione. Questa funzione viene chiamata Divide Sample. È anche conveniente dopo aver campionato una lunga porzione, se se ne vuole estrarre una porzione e assegnare ad un altro pad. Il punto di divisione sarà il punto di end del campione originale stabilito con l'impostazione "LENGTH(→END)" (p. 57).

#### MEMO

Il campione diviso viene copiato nei pad di destinazione e viene impostato un nuovo punto di start. (Solo il suono viene diviso, non il campione stesso.)



### Indicare un Punto di Divisione e Dividere un Campione in Due

- Impostare il punto di end del campione originale nel punto in cui si desidera separare il campione (p. 57).
  - Premere EDIT [SAMPLE/BANK].
  - Premere [ $\triangleright$ ] per selezionare "Divide?"; poi [ENTER/YES].
  - Ruotare VALUE/TIME per scegliere "END POINT" per il parametro "Type".
  - Selezionare il pad e il banco di pad per "Source" (il campione sorgente) e "To" (la destinazione per il campione diviso) premendo [ $\blacktriangleleft$ ], [ $\triangleright$ ], [ $\rightarrow$ ], o [ $\leftarrow$ ] poi effettuare la scelta (premere un pad o ruotare VALUE/TIME).
  - Premere [ENTER/YES].
- Il campione viene diviso.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Il risultato viene salvato automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

#### NOTA

Se un pad destinazione contiene già un campione, appare sullo schermo il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione esistente, premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] e la procedura viene interrotta.

### Dividere Automaticamente i Campioni nelle Porzioni di Silenzio

L'SP-808EX è in grado di individuare le porzioni di silenzio all'interno del campione e separare automaticamente il campione nelle parti utili. Al punto 4 precedente, selezionare **AUTO** (AUTO (1.0), AUTO (0.5), AUTO (1.5) o AUTO (2.0)) invece di END POINT per eseguire la divisione. Il numero tra parentesi (1.0, 0.5, 1.5, o 2.0) indica il tempo di silenzio in secondi che deve essere considerato come punto di divisione. Per esempio, con "AUTO (1.0)," un silenzio di durata di almeno un secondo viene riconosciuto come confine tra due frasi e lì viene eseguita la divisione.

In questo caso si possono separare i suoni in base ad un determinato livello specificato in "Threshold."

Impostando "Trim" su ON, il punto in cui il segnale per la prima volta oltrepassa il valore "Threshold" (dopo una porzione di silenzio) diventa il punto in cui il campione inizia a suonare.

#### MEMO

In questo caso non è necessario eseguire l'impostazione del punto 1 (punto di end).

### Cosa Succede Quando viene Selezionato "AUTO"

- Il gruppo di campioni divisi viene assegnato in sequenza a partire dal pad specificato con "to" (Se un pad contiene già un campione, viene saltato e il campione viene assegnato al successivo libero).
- Se non ci sono sufficienti pad per accogliere le ultime porzioni di un campione, sullo schermo appare "PADs are Full. Use Next Bank?"

Se viene premuto [ENTER/YES], la distribuzione dei campioni continua nel banco di pad successivo.

Se viene premuto [EXIT/NO], i segmenti rimanenti vengono scritti nell'ultimo pad disponibile come un campione solo.

#### MEMO

Se si intende solamente ordinare i campioni in un banco di pad, selezionare il pad [1] di un banco vuoto come destinazione. Per cancellare un banco di pad, usare la funzione Erase Bank (p. 62).

### Premere un Tasto per Indicare i Punti di Divisione

#### Dividere nel Punto dove Viene Premuto il Tasto

- Premere EDIT [SAMPLE/BANK].
- Premere [▼] per selezionare "Divide?" e premere [ENTER/YES].
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare "MANUAL" per l'impostazione "Type."
- Selezionare il pad e il banco di pad per "Source" (il campione sorgente) e "To" (la destinazione per il campione diviso) premendo [▲], [▼], [→] o [←] poi effettuare la scelta (premere un pad o ruotare VALUE/TIME).
- Premere [ENTER/YES]; viene riprodotto il campione sorgente.
- Premere [ENTER/YES] ogni volta che si vuole indicare un punto di divisione.

Al termine della riproduzione del campione inizia il processo di divisione nei punti indicati con la pressione del tasto.

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Il risultato viene salvato automaticamente sul disco quando il disco viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria la procedura di salvataggio).

#### MEMO

Dopo il punto 6, il campione sorgente viene diviso in nuovi campioni. Per continuare a dividere il campione ripetere i punti 5 e 6.

#### NOTA

Se il pad di destinazione contiene già dei campioni, viene visualizzato il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione esistente, premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] per interrompere la procedura.

## Rovesciare il Campione: Effetto Nastro al Contrario (Create Reversal)

Create Reversal è una funzione che serve per creare un campione che suona come se si facesse girare un nastro al contrario. I dati della forma d'onda dal punto di start al punto di end del campione vengono letti dalla fine verso l'inizio, e il campione creato in questo modo viene assegnato ad un altro pad.

### Creare un Campione Rovesciato

- Premere EDIT [SAMPLE/BANK].
- Premere [▲] o [▼] per selezionare "Create Reversal?" e premere [ENTER/YES].
- Controllare che "Source" (campione sorgente) sia selezionato.
- Premendo un pad o ruotando VALUE/TIME selezionare il numero del banco di pad sorgente e il campione sorgente.
- Selezionare "To" (campione sorgente), e premere un pad o ruotare VALUE/TIME per selezionare il numero del banco e del campione di destinazione.
- Premere [ENTER/YES].

Create Reversal viene eseguito.

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
- Premere il pad di destinazione per controllare il risultato.

#### NOTA

Se il pad di destinazione contiene già un campione, sullo schermo appare il messaggio "Overwrite OK?" Se si intende cancellare il campione esistente, premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO] e la procedura viene interrotta.

#### NOTA

Le impostazioni di esecuzione o di loop del nuovo campione saranno le stesse del campione sorgente. Il punto di loop viene invece ignorato.

## Alzare il Più Possibile il Livello del Campione (Normalize)

Il Normalize è una funzione che alza il più possibile il livello dell'intero campione senza oltrepassare un livello massimo predeterminato.

- Premere EDIT [SAMPLE/BANK].
- Premere [▲] o [▼] per selezionare "Normalize?" e premere [ENTER/YES].
- Controllare che "Source" (campione sorgente) sia selezionato.
- Premendo un pad o ruotando VALUE/TIME selezionare il numero del banco di pad sorgente e il campione sorgente.
- Selezionare "To" (campione sorgente), e premere un pad o ruotare VALUE/TIME per selezionare il numero del banco e del campione di destinazione.
- Premere [ENTER/YES].

Il Normalize viene eseguito.

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
- Premere il pad di destinazione per controllare il risultato.

### Annnullare l'Operazione Immediatamente Precedente (Undo)

Le condizioni precedenti le funzioni di processamento o di modifica descritte in questo capitolo possono essere ripristinate **dopo l'esecuzione del processo stesso, ma prima di eseguire un'altra operazione.** Questa funzione viene chiamata "undo." Se, immediatamente dopo aver eseguito un'operazione, questa operazione può essere annullata, il tasto [UNDO/REDO] si illumina. Se [UNDO/REDO] viene premuto, la più recente operazione di modifica o processamento del campione eseguita viene annullata.

#### **MEMO**

Se dopo aver premuto [UNDO/REDO] decidete che era meglio il campione modificato, premete ancora [UNDO/REDO] per annullare la funzione undo (redo).

#### **NOTA**

Le impostazioni dei parametri richiamati quando viene selezionato "Set Sample Param?" dal menu che appare quando viene premuto EDIT [SAMPLE/BANK] non possono essere annullate. (La stessa cosa succede con i parametri richiamati con Quick Edit [TRIM] o [LEVEL].) [UNDO/REDO] lampeggia quando un'operazione non può essere annullata.

# Capitolo 5 Arrangiare i Campioni (Frasi) per Creare un Brano

5

I campioni dei pad (frasi e effetti) possono essere trasformati in un brano quando vengono suonati. I suoni arrangiati sequenzialmente in questa maniera vengono chiamati **song** (brano). Le song vengono create nei vari modi illustrati nel seguente capitolo.

## NOTA

Per salvare sul disco il brano creato e i dati contenuti in esso, assicurarsi di eseguire la procedura di salvataggio prima di spegnere l'SP-808EX.

## NOTA

Anche le impostazioni del mixer, le patch degli effetti ed altri dati vengono salvati con la song.

## NOTA

Quando viene creato un brano arrangiando i campioni dei pad, i suoni inclusi nella song e i campioni originali sono indipendenti. Per esempio, se vengono cancellati i campioni dei pad usati per comporre la song, questi suoni, una volta salvata la song, non vengono persi.

## Cosa Sono le Tracce?

Esattamente come nei registratori multitraccia, l'SP-808EX dispone di **tracce** nelle quali possono essere arrangiati registrati e riprodotti i suoni in ordine sequenziale. Le tracce sono come le corsie di una strada. Prendiamo come esempio un regista a quattro tracce; consente di riprodurre quattro suoni monofonici simultaneamente. Nell'SP-808EX ci sono **quattro tracce stereo**, che permettono di riprodurre quattro suoni stereo (o mono se si preferisce) simultaneamente. È possibile modificare (p. 92, 97), aggiungere effetti (p. 30, 103), eseguire bounce (p. 88) delle tracce, rendendo più semplici le operazioni di mixaggio.

## NOTA

Non è possibile sovrapporre due o più suoni sulla stessa traccia (indipendentemente che siano mono o stereo). Inoltre, per suonare un campione di un pad durante la riproduzione, è necessario prima mettere in mute almeno una traccia (premendo [STATUS] di quella traccia e spegnere l'indicatore) per rimanere all'interno del limite massimo di polifonia.

## NOTA

I suoni delle tracce possono includere effetti speciali, voci recitanti o qualsiasi altro suono oltre alle frasi musicali. Comunque, per distinguerli dai suoni dei pad (chiamati campioni), i suoni delle tracce verranno chiamati **frasi**.

## Il Concetto di Battute, Beat, e Tick

Alcuni registratori digitali (per esempio i video-registratori professionali) indicano la posizione del brano in ore/minuti/secondi/frame (una frame può valere da 1/30 a 1/24 di secondo). L'SP-808EX usa **battute (MEAS)**, **beat (BEAT)**, e **tick (TICK)** come unità di misura del brano in corso (il **tick**, **1/96 di beat**, è l'unità di misura più piccola dell'SP-808EX). Questo è il concetto di tempo dell'SP-808EX, e cambiando il tempo di un brano che contiene più frasi viene modificato il tempo che intercorre tra l'inizio di una frase e l'inizio della successiva. Il tempo totale di una song viene cambiato nella schermata "BPM TUNE" (tenere [SHIFT] e premere [VARI PITCH]). Le informazioni riguardanti i cambi di tempo possono anche essere scritte all'inizio di ogni battuta nella schermata della Tempo Map (p. 79).

## Nota Tecnica

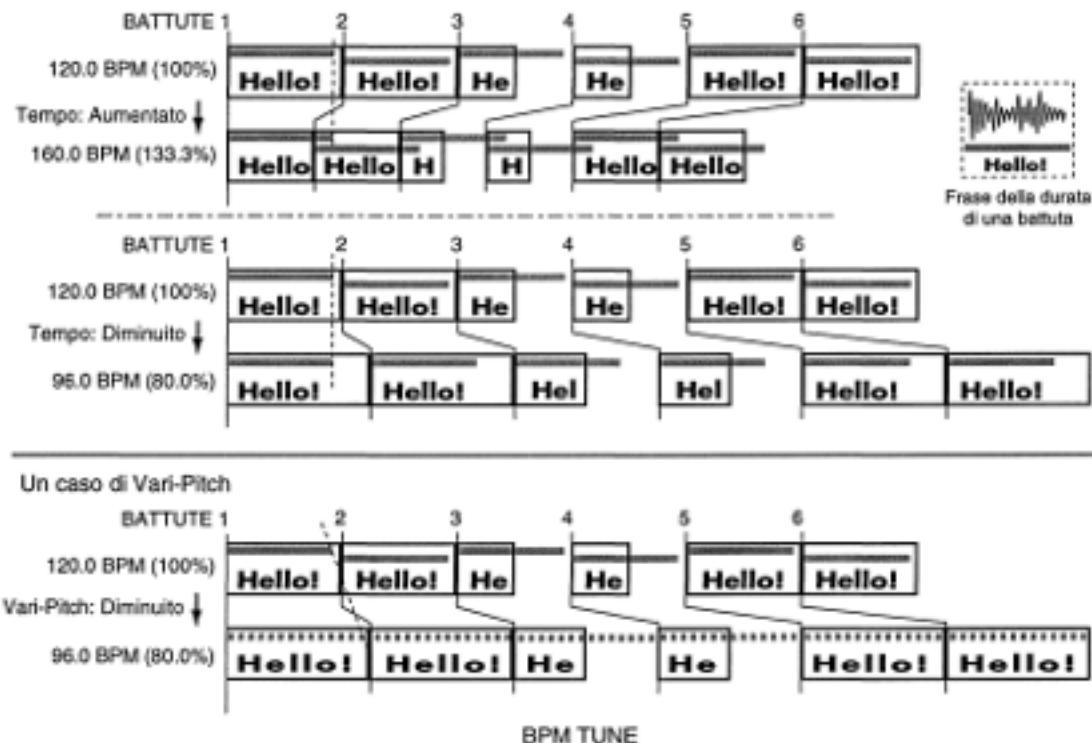
Quando è necessario sincronizzare il tempo con le immagini, l'indicazione "BATTUTE/BEAT/TICK" in alto a sinistra sullo schermo può essere cambiata in Ore/Minuti/Secondi/Frame (p. 36). È solo un sistema di riferimento, le indicazioni di tempo durante le modifiche vanno date in battute, quarti e tick.

## Relazione tra Song e Frasi

Il tempo del brano (Song) può essere cambiato nella schermata BPM Tune (p. 78) o in quella della Tempo Map (p. 79). Quando il tempo viene rallentato, l'intervallo di tempo durante il quale viene suonata la frase si allunga. Viceversa, quando viene aumentato il tempo, l'intervallo durante il quale viene suonata una frase si accorcia. Comunque in entrambi i casi, non è possibile cambiare il tempo di esecuzione delle frasi stesse (la velocità della frase quando è stata registrata).

Per cambiare il tempo (velocità di riproduzione) delle frasi in modo da coincidere con il tempo del brano, è necessario espandere o comprimere il tempo di un campione di un pad (funzione Stretch → vedere p. 58), e riportarlo nella traccia. Altrimenti, se non è importante il fatto che venga alterata l'intonazione del brano, è possibile utilizzare la funzione Vari-Pitch (p. 45) per regolare il tempo dell'intero brano.

## Arrangiare i Campioni (Frasi) per Creare un Brano



### Le frasi della Song (o tracce) vengono registrate come descritto di seguito

Suonare i campioni scelti per la registrazione:

1. Suoneranno alla battuta, beat e tick indicato come inizio;
2. Inizieranno a partire dalla posizione \*\*\* dall'inizio del campione; e ...
3. Per O O quarti e O O tick poi il campione smetterà di suonare.

I dati 1-3 definiscono le frasi indicate dai rettangoli con i contorni evidenziati visualizzati nella schermata Playlist.

A seconda di quanto avviene prima della registrazione vengono stabiliti i dati dei punti 1 e 3.

Nel caso di registrazione della frase premendo i pad, il punto di start del campione si riflette sulla posizione di cui al punto 2 che indica quanti campioni verranno saltati dall'inizio dei dati di waveform. Questo valore può essere cambiato con la funzione Adjust Timing (p. 97).

#### NOTA

La lunghezza di un campione sul disco, dipende dal tempo di campionamento e da altri fattori. Anche se viene aumentata la lunghezza apparente di riproduzione indicata al punto 3, il suono terminerà una volta raggiunto il punto di edit, prima del punto di end indicato in 3. Così, il suono può interrompersi anche quando una frase apparente è indicata nella schermata Play List (il rettangolo contornato).

## Creare una Nuova Song

Ecco come creare un nuovo brano su disco per registrare nuove frasi. Per generare una nuova song usare la funzione Create New.

### Creare e Dare un Nome ad un Brano

L'SP-808EX può salvare fino a 64 song su di un disco Zip. Ad ogni brano è possibile dare un nome di un massimo di 12 caratteri.

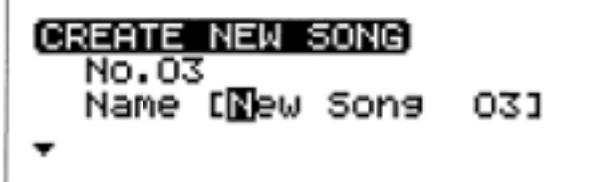
#### MEMO

Alla song viene assegnato un numero da 1 a 64. Ad una nuova song viene automaticamente assegnato il numero più piccolo ancora libero senza bisogno di indicarlo.

### Creare una Nuova Song e Indicarne il Nome

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Create New Song?" e premere [ENTER/YES].

Un numero disponibile per la song viene selezionato automaticamente, e sullo schermo appare il nome temporaneo "New Song \*\*" (con \*\* uguale al numero della song).



- Premere [→] o [←] per spostare il cursore e ruotare VALUE/TIME o usare i pad per indicare il nome del brano.
  - Premere [ENTER/YES].
- Appare il messaggio "Save Current Song? (Overwrite Only.)"
- Per salvare il brano attuale premere [ENTER/ YES]. Se non si desidera salvarlo premere [EXIT/NO].

Premendo [ENTER/YES], dopo che il brano è stato salvato, viene creata e richiamata una nuova song. Se viene premuto [EXIT/NO] il nuovo brano viene richiamato senza salvare quello precedente.

#### MEMO

Premere [PLAY] per annullare la procedura e tornare alla schermata principale.

### Usare i Pad per Inserire i Caratteri

È possibile utilizzare i pad per immettere i caratteri del nome di una nuova song al punto 3 (al momento non funzionano per riprodurre i campioni).

Premere [→] o [←] per posizionare il cursore e premere i pad per selezionare i caratteri. Per esempio, quando viene premuto il pad [2] (D, E, F), il carattere indicato sullo schermo cambia con questa sequenza "2'd'e'f'2'd'e..."

- [13] (CAPS): Premendolo i pad si illuminano; quando i pad sono illuminati vengono scritte le lettere maiuscole.
- [14] (INS): Premendolo si inserisce uno spazio nella posizione del cursore, spostando i caratteri seguenti di una posizione.
- [15] (DEL): Premendolo si cancella il carattere selezionato, spostando quelli seguenti indietro di una posizione.
- [16] (BS): Sposta il cursore indietro di una posizione cancellando il carattere precedente.

#### NOTA

Il nuovo brano viene creato con un tempo di 120.00 BPM (beat per minuto) e ritmo di 4/4. Per cambiare queste impostazioni seguire questa procedura o modificarle dalla schermata Tempo Map (p. 79).

### Impostare un Tempo Corrispondente a Quello del Campione

Normalmente sui pad vengono campionate frasi di una o due battute, e le song vengono create usando queste come sorgenti. Impostare per ogni battuta il tempo che coincide a quello dei campioni semplifica tutte le seguenti operazioni. Quando viene creato un nuovo brano (paragrafo precedente), usare la seguente procedura per impostare le battute al ritmo giusto ed avere automaticamente il tempo dei campioni corretto.

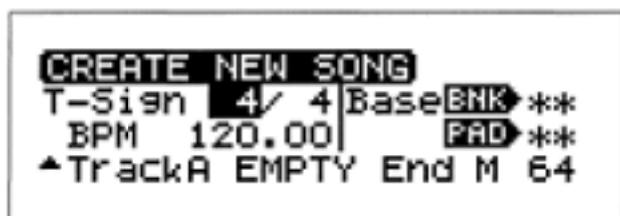
#### NOTA

Questa funzione non agisce correttamente se non viene specificato il numero di beat del campione. Per calcolare correttamente il tempo del campione utilizzare la procedura descritta a p. 56.

### Creare una Song con lo Stesso Tempo e Ritmo di un Campione

1. Creare un nuovo brano seguendo le operazioni indicate ai punti 1–3 di "Creare una Nuova Song e Indicarne il Nome."
2. Premere [ $\downarrow$ ].

Sullo schermo appaiono altri parametri oltre al nome del brano.



3. Premere [ $\blacktriangleleft$ ], [ $\triangleright$ ], [ $\blacktriangleright$ ], o [ $\blacktriangleright\blacktriangleright$ ] per selezionare "T-Sign" (Time Signature cioè il ritmo), e ruotare VALUE/TIME per scegliere il ritmo.
4. Selezionare "BASE" (specificando il tempo del campione di riferimento). (viene indicato "BNK-PAD-" seguito dal tempo di 120.00 BPM).
5. Premere il pad o ruotare VALUE/TIME per selezionare il campione (viene impostato il tempo calcolato da questo campione).
6. Premere [ENTER/YES].

Sullo schermo appare "Save Current Song? (Overwrite Only)."

7. Per salvare il brano precedente premere [ENTER/YES]. Altrimenti premere [EXIT/NO].

Premendo [ENTER/YES], dopo che il brano è stato salvato, viene di nuovo creata e richiamata una nuova song. Se viene premuto [EXIT/NO] il nuovo brano viene richiamato senza salvare quello precedente.

#### MEMO

Al punto 4 precedente, invece di specificare un campione è anche possibile ruotare VALUE/TIME per indicare direttamente il valore in "BPM" (Tempo).

### Creare un Brano Riferendosi ad un Campione già in Memoria

Specificando un campione al punto 5 di "Creare una Song con lo Stesso Tempo e Ritmo di un Campione," è possibile creare un nuovo brano utilizzando i dati contenuti in un campione.

### Creare una Song da un Campione Registrato sulla Traccia A

1. Eseguire i passi 1–5 "Creare una Song con lo Stesso Tempo e Ritmo di un Campione."
2. Premere [ $\blacktriangleright$ ] per selezionare "Track A."
3. Ruotare VALUE/TIME e visualizzare "GUIDE" (arrangiare il campione guida). Inizialmente è impostato su "EMPTY" (nessun campione guida arrangiato).
4. Selezionare "End M" (il numero dell'ultima battuta), e ruotare VALUE/TIME e selezionare l'ultima battuta nella quale verrà incollata la Guida.
5. Eseguire i punti 6 e 7 di "Creare una Song con lo Stesso Tempo e Ritmo di un Campione."

## Registrare l'Esecuzione sui Pad (Registrazione in Tempo Reale)

### Iniziare la Registrazione con un Conteggio

Ora, premendo i pad, proviamo a registrare le frasi di un brano creato seguendo le operazioni di p. 69.

#### MEMO

Nella registrazione in tempo reale, le esecuzioni sui pad, che vengono chiamate **eventi**, vengono registrate sulle tracce con **gli stessi tempi con cui vengono premuti e rilasciati i pad**. Siccome non viene registrato il suono stesso, non viene consumata memoria adibita alla registrazione. Inoltre non è necessario impostare nessun livello di registrazione. Non è però possibile applicare effetti o equalizzare il suono e non è possibile registrare suoni di più pad sulla stessa traccia. In questo caso bisogna usare la registrazione audio (p. 82) per registrare questi suoni nelle tracce.

### Registrare gli Eventi in Tempo Reale

#### Quando si Attiva la Registrazione in Tempo Reale per la Prima Volta

- Premere [◀◀] in modo che la posizione del brano indicata sullo schermo sia "001-01-00."
- Tenere [SHIFT] e premere [▶] (PLAYBACK).

Viene attivata la registrazione degli eventi in tempo reale. Intanto [●] comincia a lampeggiare, e il metronomo comincia a suonare. Viene visualizzata la schermata "EVENT REC (REALTIME)."

<b>EVENT REC</b>	<b>Start/w Cnt2M</b>
<b>(REALTIME)</b>	<b>Quantize OFF</b>
<b>REMAIN</b>	<b>AutoPunch OFF</b>
<b>97%</b>	<b>Loc. [-]-[-]</b>

- Verificare che "Quantize" sia impostato su off e "Start/w" (parti con) su Cnt2M (COUNT IN 2; i dettagli in seguito).
- Premere [STATUS] finché non lampeggia in rosso.
- Premere [▶] (PLAYBACK).

Dopo due battute di conteggio del metronomo, inizia la registrazione (i tasti [STATUS] e [●] lampeggianti, ora si illuminano costantemente e ritorna la schermata principale).

- Premere un pad per suonare un campione a tempo con il metronomo e nella giusta posizione nel brano.

- Premere [■] per fermare la registrazione, poi premere [◀◀] per tornare all'inizio del brano.
- Premere [▶] (PLAYBACK) per riprodurre ciò che è stato registrato al punto 6.

#### NOTA

Al punto 4 può essere selezionata solo una traccia per la registrazione. Per registrare su un'altra traccia, prima premere lo [STATUS] lampeggiante in rosso per spegnerlo, poi selezionare un'altra traccia.

#### Quando è già Stata Registrata una Traccia di Eventi con il Metodo in Tempo Reale

La registrazione di eventi in tempo reale è già attiva, così al punto 2, premendo [●], comincerà a lampeggiare e il metronomo a suonare (non appare la schermata "EVENT REC (REALTIME)"). A questo punto, se viene specificata una traccia per la registrazione (punto 3) e premuto [▶] (PLAYBACK), la registrazione inizia secondo quanto impostato prima nella schermata "EVENT REC REALTIME." Durante la registrazione (o lo standby), per tornare alla schermata "EVENT REC (REALTIME)" per cambiare le impostazioni, tenere [SHIFT] e premere [▶] (PLAYBACK).

#### MEMO

Invece di tornare all'inizio del brano al passo 1, è anche possibile spostarsi nel punto desiderato e da lì cominciare la registrazione.

#### NOTA

Quando si registra su di una traccia che contiene già dei dati, questi vengono cancellati e persi e sostituiti dagli eventi riguardanti la nuova registrazione.

#### MEMO

Tenendo premuto un pad che è impostato per la riproduzione in loop, il campione viene registrato ripetuto (sebbene sia ancora considerato come una singola frase sulla traccia). Anche le impostazioni di esecuzione del campione "GATE," "TRIGGER," e "DRUM" (p. 41) vengono registrate nella traccia, esattamente nel modo in cui vengono suonate.

#### NOTA

Quando si registra ignorando il tempo e il ritmo del brano, e comunque quando non è necessario durante la registrazione il conteggio del metronomo, è possibile disattivare il metronomo tenendo [SHIFT] e premendo [◀◀] (non viene disattivato il conteggio iniziale).

### Per Cambiare il Numero di Battute e il Suono del Conteggio

Al punto 3 premere [ $\blacktriangleleft$ ] per selezionare "Start/w" e ruotare VALUE/TIME per cambiare i valori come segue:

"[ $\triangleright$ ] (PLAYBACK)":

La registrazione inizia esattamente quando viene premuto [ $\triangleright$ ] (PLAYBACK).

"Cnt1M" (COUNT IN 1 MEASURE):

La registrazione inizia dopo un conteggio di una battuta.

"Cnt2M" (COUNT IN 2 MEASURE):

La registrazione inizia dopo un conteggio di due battute.

### Iniziare la Registrazione Quando in Standby Viene Premuto un Pad

Al punto 4, impostare Start w/ su "[PAD]." La registrazione inizia quando uno dei pad viene premuto.

### Tornare alle Condizioni Precedenti la Registrazione

Subito dopo la registrazione, dopo aver ascoltato il risultato, è possibile, premendo [UNDO/REDO], tornare alle condizioni precedenti.

### Registrare Ascoltando un'Altra Traccia

Mentre si registra una traccia, è possibile ascoltare ciò che è stato precedentemente registrato su altre tracce. Alzare il fader della traccia precedentemente registrata ([STATUS] è illuminato in verde); poi è possibile eseguire una registrazione in tempo reale mentre si ascoltano le altre tracce.

Per far coincidere la lunghezza e il tempo del campione con quello di altre frasi precedentemente registrate, utilizzare la funzione Stretch (p. 58) prima di iniziare la registrazione.

#### MEMO

Quando si premono più pad contemporaneamente, se un pad viene premuto un istante dopo un altro, il campione del primo pad viene interrotto, e si sentirà invece il suono del pad premuto per ultimo. Per registrare più pad per sovrapporci il suono (fino ad un massimo di tre), come già accennato precedentemente, usare la funzione di registrazione audio (p. 82).

#### NOTA

Quando non sono presenti frasi in tutta la traccia, [STATUS] non si illumina neanche premendolo. Inoltre la registrazione degli eventi differisce da quella audio delle tracce anche per il fatto di non poter assegnare una traccia, oltre a quella che si sta registrando, come sorgente per il bounce (illuminata in arancione).

### Se sullo Schermo Appare "Drive Too Busy."

Al punto 6, durante la registrazione in tempo reale (paragrafo precedente), nei casi in cui l'intervallo che intercorre tra la pressione di due pad sia troppo corto, potrebbe non sentirsi nessun suono. A questo punto sullo schermo appare il messaggio "Drive Too Busy." Questo problema si verifica quando la richiesta di dati supera la velocità con la quale gli stessi possono essere letti dal disco Zip. L'intervallo minimo che deve intercorrere tra due campioni è di circa 0.3 secondi, a seconda della sequenza di eventi sulla stessa traccia o dello stato di scrittura del disco, che possono cambiare anche di molto questo tempo. Se questo dovesse capitare, usare la seguente procedura per cambiare il metodo di registrazione ed eliminare il problema per eseguire questi campioni.

- Nella registrazione audio delle tracce (p. 82) registrare il suono del pad premuto.
- Nella registrazione in step degli eventi (p. 75), registrare con il parametro **New Phrase** impostato su "SINGLE."

Con questo sistema, le frasi multiple definite dai pad, vengono registrate come un'unica frase. Nella schermata Play List, le parti registrate in questo modo vengono visualizzate come un singolo rettangolo unito, il che significa che la frase può essere suonata come si desiderava.

#### NOTA

In entrambi i casi viene consumata memoria di registrazione pari alla lunghezza totale della frase.

### Registrare Correggendo le Imprecisioni di Tempo (Quantize)

Il più piccolo intervallo di risoluzione registrato durante la registrazione degli eventi è pari a 1/96 di un quarto. Nella registrazione in tempo reale può quindi essere molto difficile suonare perfettamente a tempo battute di quattro o otto quarti, per esempio. La funzione **Quantize**, corregge, durante la registrazione, queste imprecisioni rispetto al tempo.

### Registrare con il Quantize

- Tenere [SHIFT] e premere [ $\triangleright$ ] (PLAYBACK).
- Premere [STATUS] della traccia da registrare una o due volte finché non lampeggia in rosso.
- Premere [ $\blacktriangleleft$ ] per selezionare "Start/w" e ruotare VALUE/TIME per scegliere un modo di avvio (p. 72).

4. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Quantize" e ruotare VALUE/TIME per impostare il grado di precisione con il quale Quantize correggerà gli errori.

Impostare il Quantize in modo che gli errori vengano corretti alla nota più vicina. In questo modo i suoni vengono allineati alle battute o ai quarti.

"MEAS":	L'inizio di ogni battuta
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 192 tick
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 96 tick
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 64 tick
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 48 tick
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 32 tick
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 24 tick
"♩":	La battuta viene divisa in una griglia di 16 tick
"OFF":	Senza correzione, come suonato sul pad

#### 5. Premere [▶] (PLAYBACK).

La registrazione inizia secondo quanto impostato al punto 3. Premere i pad per suonare i campioni (viene visualizzata la schermata principale).

#### 6. Premere [■] per fermare la registrazione.

Nella registrazione in tempo reale, quando i campioni sono lunghi una battuta e Quantize è impostato su "MEAS," è possibile registrare le frasi velocemente e sistematicamente.

#### NOTA

Il Quantize non viene applicato all'istante di rilascio del pad.

#### NOTA

Utilizzando il quantize, più di un campione simultaneamente potrebbe essere inviato alla traccia quando vengono premuti i pad. In questo caso solo l'ultimo pad premuto viene suonato e il relativo campione registrato sulla traccia.

## Riregistrare Solo un Determinato Segmento (Punch-In e Punch-Out)

Durante la riproduzione, è possibile attivare e disattivare la registrazione delle tracce solo per un segmento selezionato. Questa operazione viene chiamata Punch-In e Punch-Out. È utile quando si voglia riregistrare una parte sbagliata solo in un determinato punto.

## Registrazione in Tempo Reale con Punch-In e Punch-Out

Se avete già utilizzato la registrazione in tempo reale degli eventi, seguite questa procedura a partire dal punto 3.

1. Tenere [SHIFT] e premere [▶] (PLAYBACK). [●] lampeggia, e appare la schermata "EVENT REC (REALTIME)" (impostare "Start/w" su [▶] (PLAYBACK), e selezionare la funzione Quantize se necessario).

2. Premere [■] per uscire dallo standby.
3. Premere [STATUS] della traccia da registrare finché non lampeggia in rosso.
4. Premere [▶] (PLAYBACK) appena prima della posizione del brano dove si vuole iniziare la registrazione. [STATUS] continua a lampeggiare e inizia la riproduzione del brano.
5. Premere [●] per iniziare a registrare. La registrazione inizia e sia [STATUS] che [●] passano dalla condizione lampeggiante all'illuminazione fissa.
6. Premendo i pad vengono registrati i campioni.
7. Premere [■] per fermare la registrazione.

#### MEMO

Premendo [●] durante la registrazione (punti 5–7) si alterna la funzione punch out e punch in.

## Usare un Pedale per il Punch In e Out

È possibile premere un pedale invece che [●] per comandare il Punch-In e Punch-Out. Collegare un pedale appropriato (per esempio il DP-2, opzionale) alla presa Foot Switch nel pannello posteriore, e assegnare la funzione Punch-In/Out con la seguente procedura.

1. Premere [SYSTEM/DISK] e [ENTER/YES], in quest'ordine.
2. Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "FSW Func."
3. Ruotare VALUE/TIME finché non viene visualizzato "PUNCH I/O."
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### NOTA

Eseguendo più volte il Punch-in Punch-out nello stesso segmento del brano, possono crearsi delle frasi estremamente brevi nei dintorni dei punti di Punch-in e out. In questo caso potrebbe apparire il messaggio "Drive Too Busy." (p. 72) durante la riproduzione e il suono di queste parti potrebbe non venire riprodotto. Per eseguire più volte il punch-in e out nella stessa sezione, utilizzare la funzione Auto Punch-In/Out (prossimo paragrafo), che permette una esecuzione precisa dei punch-in e out evitando il problema.

### Eseguire i Punch-In e Out Automaticamente in Punti Specificati

È possibile attivare e disattivare la registrazione di un segmento delimitato da due punti specificati con la funzione Locator (p. 37).

#### Usare l'Auto Punch-In/Out

Prima di tutto è necessario definire i due punti Locator dove inizierà e finirà la registrazione (p. 37).

1. Tenere [SHIFT] e premere [▶] (PLAYBACK). [●] lampeggia, e appare la schermata "EVENT REC (REALTIME)" (impostare "Start/w" su [▶] (PLAYBACK), e selezionare la funzione Quantize se necessario).
  2. Premere [▼] o [▲] per selezionare "AutoPunch" e ruotare VALUE/TIME per impostare "ON."
  3. Vengono indicati dei numeri in "[-]-[-]" in basso nello schermo.  
Questi numeri indicano due numeri dei Locator 1-8. Il numero a sinistra indica il punto di Punch-In (dove inizia la registrazione), e il numero di destra indica il punto di Punch-Out (dove termina la registrazione).
  4. Premere [→] o [←] e ruotare VALUE/TIME per scegliere i punti in base ai Locator.
- Possono essere selezionati solo numeri di Locator memorizzati.
5. Mentre si esegue la registrazione come una normale registrazione in tempo reale (p. 71), la funzione Auto Punch-In/Out entrerà e uscirà dalla registrazione nei punti indicati al passo 4.

### Ascoltare il Suono Durante il Punch-In e Punch-Out

Durante l'operazione di punch-in e out è possibile ascoltare ciò che si sta registrando.

Nell'intervallo fino al punto di punch-in (e da quello di punch-out in poi), si ascolterà ciò che era "già stato registrato sulle tracce" suonando sui pad. (Il caso della registrazione in tempo reale.)

Non è possibile sentire le tracce e suonare sui pad simultaneamente, comunque, quando tutte le tracce non in registrazione sono in riproduzione ([STATUS] verde o arancione). È possibile scegliere tra le due impostazioni possibili per l'ascolto monitor prima del punch-in (o dopo il punch-out).

**SOURCE:** Permette di ascoltare il suono proveniente dai pad.

**TRACK:** Permette di ascoltare le frasi presenti sulle tracce già registrate.

All'uscita dalla fabbrica l'impostazione selezionata è "TRACK."

### Cambiare il Monitor Prima (Dopo) il Punch-In e il Punch-Out

1. Premere [SYSTEM/DISK] e premere [ENTER/YES].
2. Premere [▼] o [▲] per spostarsi su "Mon (PrePunch)" e ruotare VALUE/TIME per selezionare "SOURCE" o "TRACK" qui sopra descritti.
3. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Questa procedura può essere velocemente eseguita premendo [SYSTEM/DISK] mentre viene tenuto premuto [SHIFT].

#### NOTA

Durante il punch-out manuale, ci sarà un breve istante tra il comando di punch-out e il momento in cui la traccia ricomincerà ad essere riprodotta.

### Avviare e Fermare il Metronomo

Il metronomo si attiva automaticamente durante la registrazione in tempo reale degli eventi e si ferma automaticamente quando viene fermata la registrazione. **Per disattivare il metronomo durante la registrazione, tenere [SHIFT] e premere [◀◀].** Sullo schermo appare "MetronomeOFF," e il metronomo smetterà di suonare anche durante la registrazione. Per riattivare il metronomo, tenere ancora una volta [SHIFT] e premere [◀◀].

### Per Avere il Metronomo Sempre Attivo

Quando è attivo, è possibile scegliere le due seguenti impostazioni per il metronomo.

**"REC":** Il metronomo suona solo durante la registrazione in tempo reale.

**"ALWAYS":** Il metronomo suona sempre, sia quando il brano è in riproduzione, sia quando è fermo e sia in registrazione.

Usare la seguente procedura per impostare il metronomo in "ALWAYS." È possibile poi attivare e disattivare manualmente il metronomo tenendo [SHIFT] e premendo [◀◀] come precedentemente descritto.

## Metronomo Sempre in Funzione

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Verificare che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Metro." e ruotare VALUE/TIME per cambiare l'impostazione da "INT (REC)" a "INT (ALWAYS)."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Al punto 3 della procedura è possibile selezionare anche "MIDI (REC)" o "MIDI (ALWAYS)." Scegliere queste opzioni si si utilizza una sorgente MIDI esterna per il metronomo (p. 185).

### NOTA

Il metronomo può essere fatto suonare mentre si **imposta il numero di beat di un campione** (per indicare il tempo → vedere p. 56), che è un'impostazione indipendente da quella appena descritta (quando "nota" e "numeri di note" sono selezionati in questa schermata).

Anche in questo caso è possibile attivare e disattivare il metronomo tenendo premuto lo [SHIFT] e premendo [◀▶].

## Impostare il Volume del Metronomo

Il suono del metronomo esce dal MASTER OUT. Comunque il suono del metronomo non cambia anche quando il fader Master viene abbassato. Utilizzare la seguente procedura per regolare il volume del metronomo.

## Regolare il Volume del Metronomo

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Verificare che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Metro.Level" e ruotare VALUE/TIME per regolare il volume (da 0 a 100).
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

## Registrare Premendo i Pad Uno Alla Volta (Registrazione Step)

Con l'SP-808EX, a brano fermo, è possibile registrare le frasi nelle tracce premendo i pad, inserendole come se si trattasse di caratteri in un word processor. Questa tecnica viene chiamata **Registrazione step degli eventi** (d'ora in poi "Registrazione Step"). Per esempio, premendo [1], [1], [1], e [3], le frasi riprodotte dai campioni presenti nei pad [1] (tre volte) e [3] (una volta) vengono registrate ad intervalli predeterminati (step). La lunghezza di uno step è impostabile ed è riferita rispetto alla lunghezza di una battuta del brano.

Nella registrazione step, i tasti svolgono le seguenti funzioni.

### Pad [1]-[16]:

Premendo uno di questi tasti, viene registrato il campione del pad e la posizione del brano avanza di uno step.

### [▶] (PLAYBACK):

Tiene la frase immediatamente precedente e la fa continuare anche per lo step presente (Legatura).

### [▶▶]:

Registra una pausa della lunghezza di uno step e avanza la posizione del brano di uno step.

### [◀◀]:

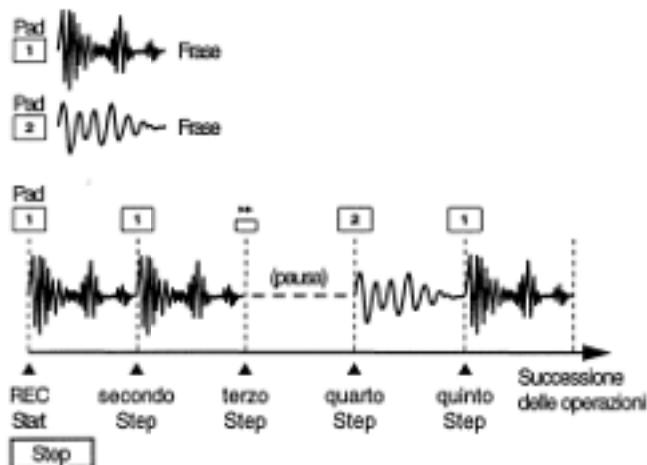
Torna allo step precedente.

### Se non ci si Ricorda le Funzioni dei Tasti Durante la Registrazione

Nella schermata "STEP REC" (Registrazione Step), premere [▼] una o due volte, fino a visualizzare "Usage Info." La registrazione continua anche in questa schermata. (Premere [▲] per tornare alla schermata precedente.)

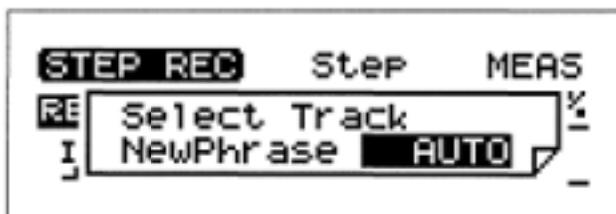
### Un Esempio di Registrazione Step

Registrando su una traccia i pad [1] e [2] ognuno di loro inserisce un campione nella maniera seguente.

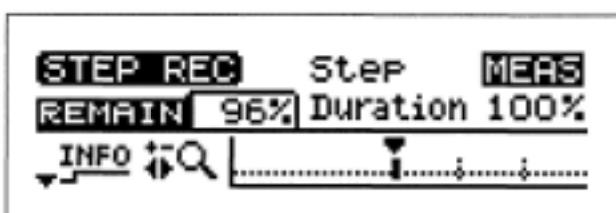


- Raggiungere la posizione del brano dove avverrà la registrazione all'inizio di una battuta (p. 36).
- Tenere [SHIFT] e premere [■]. (Se anche la precedente registrazione è stata effettuata in step, è sufficiente premere [●].)

Appare la schermata "STEP REC."



- Premere [STATUS] della traccia in cui si vuole registrare fino a farlo lampeggiare in rosso.



- Premere [▲] per selezionare "Step" e ruotare VALUE/TIME per specificare lo step (intervallo) in note. Per esempio, si può impostare una nota di un quarto (96 tick) o altri valori (dettagli in seguito).
- Assicurarsi che "Duration" sia "100%" (dettagli in seguito).

- Quando si preme il pad [1], nello stesso momento comincia la registrazione, e viene registrato [1] nello STEP 1 della figura. quando [1] viene ancora premuto, viene registrato anche nello STEP 2.
- Premendo [▶▶] si registra una pausa nello STEP 3.
- Premendo il pad [2] lo si registra nello STEP 4.
- Premendo il pad [1] lo si registra nello STEP 5. Premendo [▶] (PLAYBACK) si allunga (legatura) la frase dello STEP 5, il campione del pad [1], per un altro step.
- Premere [■] per fermare la registrazione e tornare alla schermata principale.
- Tornare al punto di inizio della registrazione, premere [▶] (PLAYBACK) per ascoltare il risultato. Per annullare la registrazione premere [UNDO/REDO].

#### NOTA

Continuando a premere [▶] (PLAYBACK) (legatura), e quindi registrando una frase di lunghezza apparente superiore a quella del campione (così come è stato registrato), non si sentirà più suono oltre al campione. Con il campione in loop invece, il suono viene ripetuto, e il risultato sarà quello di aver registrato una frase lunga.

#### NOTA

Se al punto 3 viene premuto [STATUS], è possibile selezionare un'altra traccia per la registrazione. Non sarà però più possibile annullare la registrazione fatta fino a quel punto.

### I Parametri della Registrazione "Step"

Lo step è l'intervallo di durata di ogni operazione che viene eseguita durante la registrazione. Normalmente vengono prese come riferimento le durate delle note musicali.

**"SMPL" (Sample):** La registrazione avanza di un numero di tick corrispondente alla lunghezza del campione del pad (al tempo attuale).

**"MEAS" (Measure):** Lo step avanza all'inizio della battuta successiva (impostazione di fabbrica).

- J : Lo step avanza di 192 tick
- J : Lo step avanza di 96 tick
- J : Lo step avanza di 64 tick
- J : Lo step avanza di 48 tick
- J : Lo step avanza di 32 tick
- J : Lo step avanza di 24 tick
- J : Lo step avanza di 16 tick
- J : Lo step avanza di 12 tick

**NOTA**

Se si imposta "MEAS" la posizione di inserimento all'inizio della registrazione coinciderà generalmente con l'inizio della battuta successiva. Se la posizione attuale è all'inizio di una battuta la registrazione inizierà da qui.

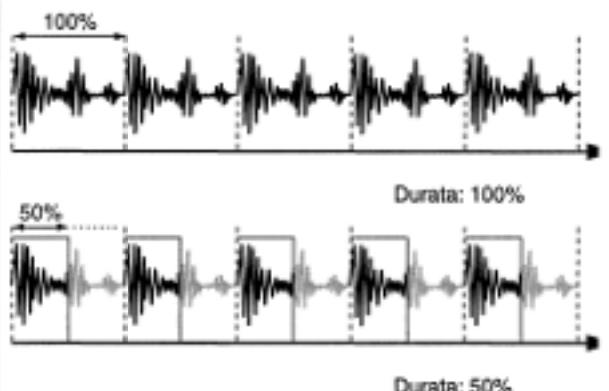
**NOTA**

Se si sceglie "SMPL," la lunghezza dello step varia a seconda del pad premuto. È utile quando si vuole posizionare un campione subito dopo quello precedente senza preoccuparsi del tempo del brano e del numero di battute. (In questo caso, anche se la lunghezza del campione corrisponde a quella delle battute del brano, a causa dell'irregolarità dell'esecuzione, si può verificare un graduale spostamento nel tempo tra campioni e battute.) Se si preme [▶▶] per aggiungere una pausa, la lunghezza della pausa corrisponderà alla lunghezza del campione precedente. (In "SMPL," [▶▶] non viene considerato se premuto prima del primo pad.)

**Significato del Parametro "Duration"**

A differenza dello step (intervallo di inserimento), Duration stabilisce, con il dial VALUE/TIME, per quanto tempo la frase deve essere tenuta all'interno di uno step. Questa impostazione può assumere un valore tra 1% e 100%; 100% è l'impostazione normale.

Per esempio, supponiamo di voler effettuare una registrazione con lo step in "MEAS" (una battuta), premendo ripetutamente un pad che contiene una frase di una battuta. In questo caso, con Duration=50%, la frase viene ripetuta ogni battuta, e la durata della frase corrisponderà a mezza battuta.

**Esempio di registrazione in step premendo ripetutamente un pad che contiene un campione.****Significato del parametro "NewPhrase"**

Al passo 2 p. 75, sullo schermo appare il parametro "NewPhrase." Questo parametro determina se le frasi saranno registrate come frasi multiple oppure come un'unica frase nell'intervallo tra l'inizio e la fine della registrazione step. È inizialmente impostato su "AUTO," ma è possibile scegliere tra le tre seguenti opzioni ruotando VALUE/TIME.

**"MULTI":** La registrazione consiste di più frasi separate. Con alcuni arrangiamenti e tempi, alcune frasi potrebbero non suonare.

**"SINGLE":** Registra le frasi come un'unica nuova frase. Sebbene venga suonata ogni frase, il tempo di registrazione corrisponderà alla nuova frase che è stata registrata.

**"AUTO":** Cambia automaticamente tra "MULTI" e "SINGLE," a seconda delle condizioni di registrazione.

Durante la riproduzione di un brano, l'SP-808EX richiama i dati dal disco Zip di volta in volta. Per questo, quando viene registrata una frase estremamente corta, sullo schermo può apparire il messaggio "Drive Too Busy," e quella frase, o quelle immediatamente seguenti, potrebbero non venir suonate. (Questo limite varia a seconda delle condizioni).

Per evitare questo inconveniente, quando si registrano frasi più corte della durata di uno step, queste non vengono registrate come frasi corte e separate, ma, piuttosto, come un'unica frase intera. (Può essere verificato nella schermata Play List).

Questa funzione, esamina le condizioni di ogni paramentro della registrazione step, e viene eseguita automaticamente. Per evitare che avvenga questa scelta automatica, è possibile salvare il risultato di una registrazione step come una frase e poi salvare le condizioni di inserimento così come sono. "NewPhrase" è l'impostazione per realizzare questa operazione.

Inoltre, anche selezionando "AUTO," a seconda delle modifiche effettuate dopo la registrazione (per esempio un cambio di tempo), alcune frasi separate potrebbero non venir suonate.

### Cambiare il Volume Nella Registrazione Step

Nella registrazione step, il volume di una frase sarà lo stesso del campione del pad così come è stato registrato.

L'SP-808EX esegue i campioni ad un volume fisso, non dipendente dalla forza impiegata nel premere i pad. Per regolare il volume di ogni campione durante la registrazione step, provate a programmare diversi pad con lo stesso campione ma con volume diverso, poi utilizzare i vari pad per suonare il campione a volumi diversi.

### Per Mettere lo Stesso Campione su Più Pad

Tenere [SHIFT] e utilizzare la clipboard (p. 62) per copiare lo stesso campione su più pad.

### Per Cambiare il Volume di Ogni Pad

Premere SAMPLE [LEVEL] poi cambiare l'impostazione del volume di ogni pad (p. 56).

### Cambiare il Tempo del Brano

Il tempo di base del brano viene determinato dalla **Tempo Map** (p. 79). Le informazioni che riguardano i cambi di tempo, del tipo **a quale battuta avvengono**, la **divisione ritmica**, e il **nuovo tempo** (in quarti per minuto, o **BPM**) sono memorizzati nella **Tempo Map**. Il tempo indicato in "BPM" in alto nello schermo, è il **tempo della battuta attuale secondo la Tempo Map** e in conseguenza delle **regolazioni del tempo** o le **impostazioni di Vari-Pitch** effettuate nella schermata "BPM TUNE."

### Regolare il Tempo dell'Intero Brano

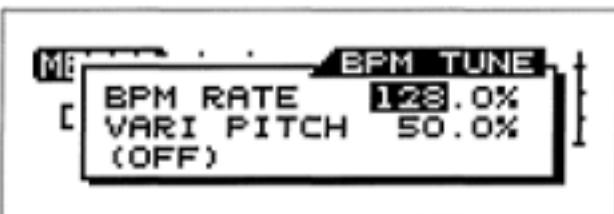
Nella schermata "BPM TUNE" è possibile cambiare rapidamente il tempo per il brano intero.

### Regolare il Tempo del Brano Intero in Percentuale

1. Tenere [SHIFT] e premere [VARI PITCH]; appare la schermata "BPM TUNE".
2. Assicurarsi che "BPM RATE" sia selezionato.
3. Ruotare VALUE/TIME per impostare il cambiamento di tempo (in percentuale, 100% indica il tempo di riferimento).  
I BPM in alto nello schermo cambiano.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Queste modifiche possono essere fatte anche durante la riproduzione. Il valore percentuale è regolabile in un intervallo che va dal 50.0% al 200.0%. (Il tempo risultante è limitato ad un intervallo da 20.0 BPM a 500.0 BPM.)



Quando viene eseguita la funzione Vari-Pitch (p. 45) durante la riproduzione, anche il tempo (la durata di ogni battuta) dell'intero brano viene cambiato. Non è vero invece il contrario, se cioè viene cambiato il tempo dell'intero brano, non si ha un cambiamento corrispondente nell'intonazione.

## Cambiare il Tempo e il Ritmo di Ogni Battuta

Cambiando le impostazioni di tempo di "BPM TUNE" (regolazioni di tempo e Vari-Pitch), si eseguono delle variazioni rispetto alla Tempo Map. Cambiando la Tempo Map, invece, è possibile impostare un tempo e un ritmo diverso per ogni battuta. Una Tempo Map vergine contiene solo le informazioni di tempo stabiliti quando viene creata una nuova song (p. 69), e sono registrate nella prima battuta. (Se non vengono modificate sono 4/4 e 120 BPM.) Se necessario è possibile aggiungere informazioni di cambi di tempo in un secondo momento.

### NOTA

Il brano non può essere riprodotto mentre è visualizzata la schermata della Tempo Map.

### NOTA

Le informazioni relative al tempo e al ritmo possono essere registrate solo all'**Inizio di battuta**. Non è possibile registrare le informazioni sui cambi di tempo e di ritmo in un altro punto della battuta.

## Cambiare il Tempo e il Ritmo di Base nella Tempo Map

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Tempo Map?" e premere [ENTER/YES].
- "Sullo schermo appare T-MAP" (Tempo Map).
- Premere [→] o [←] per evidenziare il valore di "T-Sign" (time signature=ritmo), che appare come un valore frazionario ("4/4").
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il valore. Per esempio selezionare 3 e 4 per avere un ritmo di 3/4.
- Premere [→] o [←] per selezionare il valore BPM.
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il valore del tempo.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### MEMO

Quando si cambia il valore del tempo e del ritmo ai punti 5 e 6, è anche possibile immettere il valore di tempo del campione che viene visualizzato in alto a destra nella schermata "SAMPLE PARAM" o nella schermata SAMPLE [TRIM].

### MEMO

Con il valore BPM selezionato, tenendo [SHIFT] e battendo il tempo desiderato sul tasto [HOLD], il tempo battuto viene automaticamente impostato.

## Inserire Cambi di Tempo e di Ritmo all'Interno del Brano

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Tempo Map?" e premere [ENTER/YES].
- Sullo schermo appare "T-MAP" (Tempo Map).
- Tenere [SHIFT] e premere [▼] per aggiungere un nuovo dato (INSERT).
- Premere [→] per evidenziare il numero di battuta (per esempio, "002") indicato a sinistra di ogni linea aggiunta.
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il numero della battuta nella quale si vuole inserire il cambio di ritmo o di tempo.
- Premere [→] o [←] e ruotare VALUE/TIME per selezionare "T-Sign" e "BPM" per ogni linea aggiunta.
- Ripetere i punti 3–6 per inserire ogni informazione necessaria nella Tempo Map.
- Per cancellare le linee tratteggiate, tenere [SHIFT] e premere [→] (ERASE) mentre è evidenziato il parametro in quella linea.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### Per Spostare in Blocco le Informazioni di Cambio di Tempo o di Ritmo in Avanti o in Indietro

Usare [▶▶] e [◀◀] (le funzioni di [▶▶] e [◀◀] cambiano solo nella schermata della Tempo Map).

[▶▶]: Sposta in avanti di una battuta tutte le informazioni di cambio di tempo e di ritmo in una linea o in un gruppo di linee con i parametri selezionati.

[◀◀]: Sposta indietro di una battuta le informazioni.

### NOTA

Questa funzione non è attiva quando sono selezionati i parametri della prima linea.

### NOTA

Le impostazioni delle schermate della Tempo Map e "BPM TUNE" vengono salvate durante la procedura di salvataggio come parte dei dati di un brano.

### Salvare i Dati di una Song

Gli arrangiamenti delle frasi e i cambi di tempo vengono persi quando lo strumento viene spento o quando viene caricato un altro brano. Per conservare questi dati **salvare il brano su un disco**. Quando viene salvato un brano, vengono salvate anche le impostazioni del mixer, dei Locator, le patch degli effetti e altre informazioni.



Le impostazioni del sistema e i campioni dei pad vengono salvati automaticamente sul disco di volta in volta (non è necessaria nessuna operazione di salvataggio).

#### Salvare Sovrascrivendo e Cancellando i Vecchi Dati

1. Tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata "SAVE."
2. Premere [▼] o [▲] per selezionare "SONG" e premere [ENTER/YES] per richiamare la schermata "SAVE SONG."
3. Assicurarsi che sia selezionato "Overwrite" e premere [ENTER/YES].
4. Sullo schermo appare "You lose old SONG data, ARE YOU SURE?" (Perderai i dati precedenti, SEI SICURO?); premere [ENTER/YES].
5. Al termine dell'operazione, premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



Se al punto 2 si seleziona "Overwrite ALL" invece di song "SONG," anche le patch degli effetti vengono contemporaneamente sovrascritte (p. 108).

#### Salvare un Brano come Nuova Song

1. Tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata "SAVE."
2. Premere [▼] o [▲] per selezionare "SONG" e premere [ENTER/YES]; appare "SAVE SONG."
3. Premere [▼] per selezionare "Save as New" e premere [ENTER/YES].
- Appare la schermata per indicare il nome del brano.
4. Alla stessa maniera come per creare una nuova song (p. 69), premere i tasti cursore e ruotare VALUE/TIME (o premere i pad) per selezionare e scrivere i caratteri per il nome del brano.
5. Premere [ENTER/YES] per eseguire il salvataggio.

6. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



La funzione "Save as New" può essere usata anche per **duplicare il contenuto dello stesso brano** sul disco. Salvando un brano subito dopo averlo caricato, è possibile creare una song solo cambiando il nome.

### Cambiare il Nome di un Brano

Se si seleziona "Overwrite" salvando un brano, il nome del brano non cambia. Per cambiare il nome del brano e poi sostituirlo a quello precedente, seguire prima questa procedura, poi salvare sovrascrivendo.

#### Cambiare il Nome di un Brano

1. Premere [SONG/TRACK] e poi premere [▼] per selezionare "Set Song Param".
2. Premere [ENTER/YES].
3. Premere [◀] o [▶] per selezionare i caratteri per il nome del brano, e, come nella procedura per creare un nuovo brano (p. 69), ruotare VALUE/TIME o premere i pad per scrivere il nome nuovo.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



Come per altre impostazioni relative alla song, se il nome non viene salvato viene perso quando lo strumento viene spento.

### Dati Memorizzati con la Procedura di Salvataggio

Quando viene salvato un brano vengono memorizzati i seguenti dati, che verranno richiamati quando viene ricaricato il brano.

- L'arrangiamento delle frasi nelle tracce e lo stato di mute delle tracce ([STATUS] verde o spento)
- Informazioni del Mixer (i parametri della schermata richiamata tenendo [SHIFT] e premendo o [MUTE] o [EFFECTS] di un canale. (non sono incluse le impostazioni dei fader.)
- Selezione delle patch degli effetti
- Impostazioni Tempo Map e BPM TUNE (incluso Vari-Pitch)
- Impostazioni dei Locator
- Nome del brano, Voice Reserve delle tracce (p. 159), e impostazioni sulla sincronizzazione MIDI

## Prevenire la Cancellazione Accidentale del Brano (Protect)

È possibile proteggere i brani importanti da cancellazioni o sovrascritture accidentali (Cancellare: prossimo paragrafo). Quando una song è protetta le operazioni di cancellamento o di sovrascrittura non possono essere eseguite su quel brano. Inoltre, dati di suoni che siano parzialmente utilizzati in un brano (o banchi di pad) non verranno cancellati quando viene eseguita la procedura di Cleanup Disk (p. 52).

### NOTA

Le impostazioni di protezione vengono applicate **alla song sul disco** (non al brano caricato). Quindi, anche se un brano è protetto, è comunque possibile eseguire le operazioni di modifica e di registrazione.

### Proteggere un Brano su Disco

- Caricare il brano da proteggere.
- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▼] per selezionare "Song Protection" in fondo al menu.
- Premere [ENTER/YES]; appare la schermata "TURN SONG PROTECTION," poi ruotare VALUE/TIME per selezionare il brano.
- Controllare che "(Now OFF→Turn ON)" appaia sullo schermo e premere [ENTER/YES] (la protezione viene attivata).
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Eseguire la stessa procedura su una song protetta per disattivare la protezione off. (Al punto 5 sullo schermo appare "(Now ON→Turn OFF)."

### MEMO

È possibile proteggere anche i banchi di pad (p. 160).

## Cancellare i Brani (Delete Song)

Utilizzare la seguente procedura per cancellare dal disco brani non più utili.

### Cancellare un Brano dal Disco

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Delete Song?" e premere [ENTER/YES].

- Sullo schermo appaiono il numero e il nome del brano; ruotare VALUE/TIME per selezionare quello da cancellare.
- Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"
- Premendo [ENTER/YES], il brano viene cancellato dal disco.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### NOTA

**Il brano attualmente caricato non può essere cancellato dal disco.** Se necessario, prima caricare un altro brano (p. 28) poi cancellare il precedente.

### NOTA

Se si tenta di cancellare una song protetta, appare sullo schermo un messaggio di avviso, e non è possibile continuare la procedura.

### NOTA

Anche cancellando un brano, il tempo rimanente di registrazione non aumenta finché non viene eseguita la procedura di Cleanup Disk (p. 52). Inoltre, qualsiasi dato del brano cancellato che sia utilizzato anche in un altro brano o banco di pad, non viene cancellato dalla funzione Cleanup Disk.

# Capitolo 6 Registrare Direttamente Nelle Tracce Senza Usare i Pad

## Registrare Direttamente Come su un Registratore Multitraccia

Il capitolo precedente descrive la registrazione degli eventi, che registra sulle tracce l'esecuzione dei pad, non l'audio. Invece, **registrando direttamente sulle tracce**

(**Registrazione Track Audio**), è possibile registrare i suoni adoperando l'SP-808EX come un registratore multitraccia. È utilissimo se si desidera sovrapporre parti melodiche, cantati o rap o qualsiasi altra cosa, il tutto ascoltando le parti di accompagnamento dei pad registrati su un'altra traccia.



Con l'SP-808EX, non è possibile registrare simultaneamente su più tracce stereo. È possibile registrare solo sulla traccia abilitata (con il tasto [STATUS] lampeggiante o illuminato in rosso (Registrazione)).

### Registrare Direttamente sulle Tracce (Registrazione Track Audio)

Quando viene attivata la funzione di registrazione delle tracce per la prima volta:

1. Controllare che l'indicatore "PAD" sopra il fader MIC/LINE non sia illuminato.  
È possibile spegnerlo anche tenendo [SHIFT] e premendo PREVIEW [SCRUB] (p. 84).
2. Verificare le connessioni (p. 21) e alzare il fader Master ad un volume appropriato.
3. Premere [PLAY] alcune volte finché non appare la schermata Level Meter dei canali.
4. Con il fader MIC/LINE a 0 dB level (linea rossa), alzare il controllo della sensibilità di MIC o LINE IN per alzare il livello del segnale di ingresso.
5. Regolare MIC o LINE in ingresso in modo che il livello indicato dal meter "IN" sia il più alto possibile senza mai superare la linea tratteggiata in alto.
6. Spostarsi alla posizione dove si vuole iniziare la registrazione.
7. Tenere [SHIFT] e premere [●].

Si attiva la funzione di registrazione Track Audio. Contemporaneamente [●] comincia a lampeggiare. Appare la schermata "AUDIO→Tr."

AUDIO→Tr	Type	STEREO
Start/w	Cnt2M	...
REMAIN	AutoPunch	OFF
16m56s	Loc.	[-]-[-]

8. Premere [STATUS] delle tracce da registrare finché non lampeggia in rosso.

9. Quando il suono arriva, il level meter a destra nello schermo comincia a muoversi; verificare che il suono esca dall'amplificatore collegato o dalle cuffie.

È possibile regolare il volume di ascolto con il fader del canale della traccia che si sta registrando. Questa regolazione non ha effetto sul livello di registrazione.

10. Verificare che "Start/w" sia impostato su "[▶]" (PLAYBACK) e "AutoPunch" su "OFF."

11. Premere [▶] (PLAYBACK) per iniziare la registrazione. È possibile registrare dei cambiamenti di volume, incluse delle sfumate, muovendo il fader MIC/LINE.

12. Premere [■] per fermare la registrazione.

13. Tornare alla posizione dove è iniziata la registrazione, premere [▶] (PLAYBACK) per ascoltare il risultato. (Per tornare alle condizioni precedenti la registrazione, premere [UNDO/REDO].)

14. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### Se la Registrazione Precedente è Stata Fatta con la Registrazione Track Audio:

Se la registrazione Track Audio è già selezionata, al punto 7, premere [●] (a questo punto, sebbene [●] lampeggi, sullo schermo non appare la schermata "AUDIO→Tr"). Se viene specificata una traccia per la registrazione (punto 8) e viene premuto [▶] (PLAYBACK) la registrazione comincia in base alle impostazioni effettuate prima nella schermata "AUDIO→Tr". Durante la registrazione (o in standby), per tornare alla schermata "AUDIO→Tr" per cambiare le impostazioni, tenere [SHIFT] e premere [●].

Con la registrazione Track Audio, è possibile registrare campioni estremamente lunghi e ottenere lo stesso risultato della registrazione dei campioni sulle tracce con la registrazione degli eventi.



Il metronomo non funziona nella registrazione Track Audio (secondo le impostazioni di fabbrica). Se occorre il metronomo durante la registrazione, tenere [SHIFT] e premere [◀▶] per attivarlo. Il metronomo, comunque, suona sempre un conteggio all'inizio.

## Usare il Conteggio o l'Esecuzione sui Pad per Avviare la Registrazione

Selezionando "Start/w" e ruotando VALUE/TIME è possibile scegliere tra i seguenti metodi per avviare la registrazione.

### [▶] (PLAYBACK):

La registrazione inizia quando viene premuto [▶] (PLAYBACK), senza nessun conteggio.

### Cnt1M (COUNT IN 1 MEASURE):

Quando viene premuto [▶] (PLAYBACK), la registrazione inizia dopo una battuta di conteggio.

### Cnt2M (COUNT IN 2 MEASURE):

Quando viene premuto [▶] (PLAYBACK), la registrazione inizia dopo due battute di conteggio.

### [PAD]:

La registrazione inizia nell'istante in cui viene premuto un pad.



L'impostazione di fabbrica è "[▶] (PLAYBACK)."

## Registrazione Monofonica

Al punto 7 nella schermata della registrazione Track Audio, è possibile selezionare, nel parametro "Type," o "STEREO" o "MONO." L'impostazione di fabbrica è "STEREO." Per effettuare registrazioni mono, usare [◀] e VALUE/TIME per cambiare l'impostazione su "MONO" prima di registrare.



Selezionando la registrazione mono, è possibile risparmiare spazio sul disco. (la registrazione mono utilizza la metà di spazio sul disco rispetto alla registrazione stereo).



Se sul disco c'è spazio sufficiente, è possibile registrare in stereo e poi durante la riproduzione utilizzare il mixer per trasformarlo in un suono mono (p. 102).

## Registrare Ascoltando le Altre Tracce

Le tracce che contengono già delle frasi, possono essere commutate tra "PLAY" e "MUTE" premendo [STATUS]. Scegliendo "PLAY" prima di iniziare a registrare, è possibile ascoltare, durante la registrazione, quella traccia.

Il volume di ascolto della traccia può essere regolato con il fader di canale di ogni traccia. (Se il fader è completamente abbassato, la traccia non sarà udibile.)



### NOTA

Registrando su una traccia con la registrazione Track Audio, solo quando una delle tracce [STATUS] è impostata in "REC" (lampeggiante in rosso), è possibile selezionare un'altra traccia per il "BOUNCE" (illuminata in arancione). La traccia selezionata per il bounce non soltanto viene ascoltata, ma diventa anche sorgente per la registrazione (p. 88).



### NOTA

Utilizzando il metodo di posizionamento send/return, gli effetti non possono essere aggiunti alle tracce usate per l'ascolto (impostazioni di fabbrica → vedere p. 87).

## Perché il Tempo Rimanente Diminuisce Anche Sovraincidendo Durante la Registrazione?

Come in ogni registratore a nastro, è possibile riregistrare su una traccia che già conteneva qualcosa. In questo caso le frasi precedenti sulla traccia vengono sovrascritte, ma lo spazio utilizzato da queste frasi sul disco non viene recuperato. Quindi, ripetendo più volte la registrazione della stessa battuta, lo spazio su disco (il tempo rimanente di registrazione) gradualmente diminuisce.

Questo è dovuto al fatto che l'SP-808EX non cancella i dati residenti sul disco finché non viene eseguita la procedura di Cleanup Disk (p. 52). (quando viene premuto [UNDO / REDO] per annullare un'operazione, anche i dati che saranno recuperati con la funzione Redo vengono salvati.)

Se non c'è spazio sufficiente su disco, eseguire la procedura di Cleanup Disk.

## Usare i Fader per Regolare il Livello di Ingresso MIC/LINE

Il fader MIC/LINE regola il livello generale del suono presente agli ingressi (sia MIC che LINE). All'uscita dalla fabbrica, invece, è impostato per regolare il volume dei pad (l'indicatore "PAD" sopra il fader MIC/LINE è acceso). La sua funzione è commutabile se necessario per regolare il livello del segnale in ingresso.



Anche con le impostazioni di fabbrica, è possibile regolare il livello di ingresso con i controlli di sensibilità "MIC" e "LINE."

### Commutare la Funzione del Fader MIC/LINE

#### MEMO

La scorciatoia di tenere [SHIFT] e premere "PREVIEW[SCRUB]" in qualsiasi schermata può essere utilizzata al posto di questa procedura. (utilizzare lo stesso sistema per tornare all'impostazione precedente.)

1. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] del canale MIC/LINE.

Appare la schermata delle impostazioni del canale "MIC/LINE."

2. Premere [▼] alcune volte per selezionare "FaderCtrl" (terza schermata) e ruotare VALUE/TIME per selezionare "PAD" o "INP" (input).

3. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Dalla fabbrica il tasto [EFFECT] del canale MIC/LINE è impostato per commutare gli effetti sui pad tra attivi e disattivati (metodo send/return). È possibile usare questa procedura per cambiare l'impostazione su "INP" ed avere anche il tasto che funzioni da commutatore per gli effetti sul canale di ingresso MIC/LINE.

#### NOTA

Il volume sia dell'ingresso MIC/LINE che dei campioni dei pad controllato dal fader MIC/LINE, non può essere regolato ruotando VALUE/TIME nelle schermate tipo quella del Mixer (p. 24) o nella schermata visualizzata ai passi 1 e 2 (può essere controllato solo dal fader stesso).

Le operazioni descritte in questo manuale si riferiscono alla condizione in cui il fader MIC/LINE sia impostato su "PAD," così come definito in fabbrica.

### Riregistrare un Determinato Segmento di un Brano (Punch-In e Punch-Out)

Durante la registrazione Track Audio è possibile attivare (punch in) e disattivare la registrazione (punch out) in un determinato segmento. È utile per riregistrare una parte all'interno di un brano.

### Registrazione Track Audio Usando il Punch-In e Punch-Out

Se la registrazione Track Audio è già stata attivata, procedere dal punto 3. La procedura è simile a quella utilizzata nella registrazione in tempo reale degli eventi (p. 73).

1. Tenere [SHIFT] e premere [●].

[●] lampeggia e appare la schermata "AUDIO→Tr" (impostare "Start/w" su "[▶] (PLAYBACK)," e, se necessario, cambiare l'impostazione "Type" → Vedere p. 83).

2. Premere [■] per uscire dal modo standby.

3. Premere [STATUS] della traccia da registrare 1-3 volte finché non lampeggia in rosso.

4. Spostare la posizione del brano a poco prima del punto in cui si vuole iniziare la registrazione e premere [▶] (PLAYBACK).

Inizia la riproduzione del brano con [STATUS] che lampeggia (ancora dal punto 3).

5. Quando viene raggiunto il punto in cui si vuole iniziare la registrazione, premere [●].

Il tasto [STATUS] e [●] lampeggianti si illuminano fissi e la registrazione inizia.

6. Premere [■] per fermare la registrazione.

#### MEMO

È possibile attivare e disattivare la registrazione alternativamente premendo [●] durante la registrazione (Punti 5-7).

### Usare il Pedale per il Punch In e Out

Invece del tasto [●], è possibile utilizzare un pedale per eseguire il Punch-In e il Punch-Out. Collegare un pedale appropriato (per esempio il DP-2, opzionale) alla presa Foot Switch nel pannello posteriore, e impostare "PSW Func" su "PUNCH I/O" nelle impostazioni del sistema (p. 161).

#### NOTA

Eseguendo più volte il Punch-in Punch-out nello stesso segmento del brano, possono crearsi delle frasi estremamente brevi nei dintorni dei punti di Punch-in e out. In questo caso potrebbe apparire il messaggio "Drive Too Busy." (p. 72) durante la riproduzione e il suono di queste parti potrebbe non venire riprodotto. Per eseguire più volte il punch-in e out nella stessa sezione, utilizzare la funzione Auto Punch-In/Out (prossimo paragrafo), che permette una esecuzione precisa dei punch-in e out evitando il problema.

## L'Auto Punch-In/Out nella Registrazione Track Audio

Come nella registrazione degli eventi in tempo reale, è possibile attivare e disattivare automaticamente la registrazione di un segmento delimitato da due punti specificati con la funzione Locator (p. 37).

### Usare l'Auto Punch-In/Out

Prima è necessario definire i due punti Locator dove inizierà e finirà la registrazione (p. 37).

1. Tenere [SHIFT] e premere [●].  
[●] lampeggia e appare la schermata "AUDIO→Tr" (impostare "Start/w" su "[▶] (PLAYBACK)," e, se necessario, cambiare l'impostazione "Type").
2. Premere [▲] o [▼] per selezionare "AutoPunch" e ruotare VALUE/TIME per impostare "ON."
3. Vengono indicati dei numeri in "[-]-[-]" in basso nello schermo.  
Questi numeri indicano il numero del Locator 1-8. Il numero a sinistra indica il punto di Punch-In (dove inizia la registrazione), e il numero di destra indica il punto di Punch-Out (dove termina la registrazione).
4. Premere [←] o [→] e ruotare VALUE/TIME per scegliere i numeri dei locator in "[-]-[-]."  
Possono essere selezionati solo numeri di Locator memorizzati.
5. Mentre si esegue la registrazione come una normale registrazione Track Audio (p. 81), la funzione Auto Punch-In/Out entrerà e uscirà dalla registrazione nei punti indicati al punto 4.

## Ascoltare il Suono Durante il Punch-In e Punch-Out

Durante la registrazione punch-in e out è possibile ascoltare ciò che si sta registrando.

È possibile scegliere tra due impostazioni possibili per l'ascolto monitor prima del punch-in (o dopo il punch-out).

- SOURCE:** Permette di ascoltare il suono della sorgente di registrazione proveniente dai pad o dall'ingresso MIC/LINE.
- TRACK:** Permette di ascoltare il suono delle frasi già registrate sulle tracce.

## Cambiare l'Ascolto Prima (e Dopo) il Punch-In e Punch-Out

### MEMO

Questa operazione può essere velocemente eseguita premendo [SYSTEM/DISK] con [SHIFT] tenuto.

1. Premere [SYSTEM/DISK] e premere [ENTER/YES].
2. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Mon (PrePunch)" e ruotare VALUE/TIME per scegliere "SOURCE" o "TRACK" sopra descritti.
3. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### NOTA

Durante il punch-out manuale, ci sarà un breve istante tra il comando di punch-out e il momento in cui la traccia ricomincerà ad essere riprodotta.

## Registrare con gli Effetti e l'Equalizzatore del Canale

### Registrare con gli Effetti Interni

È possibile registrare il suono presente all'ingresso MIC/LINE aggiungendo gli effetti interni. Ecco la descrizione delle procedure per entrambi i metodi di posizionamento degli effetti: send/return e insert.

### Preparativi per la Registrazione con gli Effetti Interni Usando il Metodo Send/Return

- Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per attivare gli effetti; l'indicatore si illumina.
- Se l'indicatore "b" (FILTER ISOLATOR) di Realtime Effects Controller è acceso, tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per cambiare su "a" (PATCH).
- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
- Premere [▼] due volte, e selezionare il parametro "FxLoc." (Posizione degli Effetti).
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare "MIC/L PRE-EQ" o "MIC/L PST-EQ"; l'effetto viene impostato nella posizione di insert in ingresso.
- Premere [FX INPO] e ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch di effetti, poi premere [ENTER/YES].

### Preparativi per la Registrazione con gli Effetti Interni Usando il Metodo Insert

- Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per attivare gli effetti; l'indicatore si illumina.
- Se l'indicatore "b" (FILTER ISOLATOR) di Realtime Effects Controller è acceso, tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per cambiare su "a" (PATCH).
- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
- Premere [▼] due volte, e selezionare il parametro "FxLoc." (Posizione degli Effetti).
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare "MIC/L PRE-EQ" o "MIC/L PST-EQ"; l'effetto viene impostato nella posizione di insert in ingresso.
- Premere [FX INPO] e ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch di effetti, poi premere [ENTER/YES].

Qui terminano i preparativi. Verificare che l'effetto venga applicato. Ora, registrando il segnale in ingresso MIC/LINE con il sistema usuale (p. 82), viene aggiunto al suono l'effetto.

#### MEMO

Quando si registra un suono che proviene da una sorgente che non sia l'ingresso MIC/LINE (durante il bounce delle tracce o registrando in audio i pad), selezionare "INS RECORD" al punto 5, per inserire l'effetto nel percorso di registrazione. Inoltre, in questo caso, è necessario essere in standby per controllare le condizioni dell'effetto.

### Aggiungere l'Effetto Solo al Suono Registrato o Ascoltato (Con il Metodo Send/Return)

Quando è necessario, specificare se o no il suono dell'effetto deve essere registrato con il suono. Questa funzione viene stabilita con il parametro "(Effects) Return" nella sezione del mixer.

#### Impostazione "(Effects) Return"

- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
- Premere [▼] più volte per visualizzare la seconda schermata (Segnale degli effetti).
- Premere [▲] o [▼] per selezionare "Return" e ruotare VALUE/TIME per impostare "Return" (degli Effetti) (to "REC (orPLAY)" o "PLAY-ONLY").
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Per annullare l'operazione, premere [PLAY] e tornare alla schermata principale. I dettagli di questa operazione sono gli stessi della registrazione ordinaria.

**Significato delle Impostazioni****"REC (orPLAY)":**

Durante la registrazione o il campionamento, viene registrato anche il suono dell'effetto (metodo Send/Return).

**"PLAY-ONLY":**

Il suono dell'effetto (metodo Send/Return) non viene registrato, ma viene solo ascoltato.



L'impostazione di fabbrica è "REC (orPlay)."

**Quando l'impostazione è "REC (orPlay)"**

Anche quando il tasto [EFFECTS] di una traccia è attivato (indicatore illuminato), se lo [STATUS] è illuminato in verde (PLAY) o spento (MUTE), l'indicatore [EFFECTS] si spegne durante la registrazione. Questo perché le tracce che non siano quelle attualmente in registrazione (tracce sorgente dei bounce: prossimo paragrafo) non vengono mixate al segnale che proviene dagli effetti.

Per disattivare questo processo, impostare "Send Ch.Mute," subito sotto "Return," su "MANUAL" al punto 3. (Questo parametro può essere impostato solo quando "(Effects) Return" è su "REC (orPlay).")

Quando impostato su "PLAY-ONLY," la funzione MANUAL è fissa e sullo schermo appare "REC(PLAY).")

**Inserire l'Effetto Solo nel Suono in Ascolto**

Utilizzando la stessa procedura appena descritta, inserire l'effetto nel MASTER OUT ("INS MASTER"). In questo modo l'effetto viene aggiunto al suono totale in ascolto, ma non viene registrato.

**Registrare con l'Equalizzatore del Canale**

Analogamente a quando si campiona nei pad (p. 47), è possibile registrare il suono proveniente dal canale MIC/LINE dopo averlo trattato con l'equalizzatore. Per richiamare la schermata delle impostazioni dell'equalizzatore tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] sopra il fader MIC/LINE; viene visualizzata la schermata MIC/LINE, poi premere quattro volte [▼] e appare la schermata dell'equalizzatore.

INPUT	EQ	ON	MidQ 0.5
Hi			10kHz/± 0
Mid			2.0kHz/± 0
Low			80Hz/± 0

Premere [▲], [▼], [◀], o [▶] per selezionare i parametri e ruotare VALUE/TIME per cambiare le impostazioni e ottenere l'equalizzazione desiderata.

**Aggiungere Effetto Solo al Suono da Registrare o Ascoltare (Utilizzando il Metodo Insert)****Aggiungere Effetto Solo al Suono da Registrare**

Invece di inserire l'effetto sull'intera linea di registrazione ("INS\_RECORD"), inserirlo nel canale MIC/LINE ("MIC/L PRE-EQ" o "MIC/L PST-EQ"). Impostare la posizione dell'effetto tenendo lo [SHIFT] e premendo [MUTE], premere [▼] due volte, poi ruotare VALUE/TIME (Punti 4 e 5 di "Preparativi per la Registrazione con gli Effetti Interni Usando il Metodo Insert" → Vedere p. 86).

La schermata del mixer del canale MIC/LINE è composta di tre parti; premere [▼] più volte per cambiarle in sequenza. Da qui è possibile fare le equalizzazioni o altre impostazioni sotto descritte al suono presente nel canale MIC/LINE (o ai campioni nei pad).

#### Prima schermata:

- Trasforma un segnale stereo in uno mono o lo lascia così com'è (Merge-L&R ON, OFF)
- Bilanciamento destra-sinistra (Balance L63-0-R63)
- Posizione di uscita della mandata AUX del canale di ingresso MIC/LINE (pre-/post-fader) e livelli (Aux PST-F/, PRE-F/ 0-100)
- Posizione della mandata effetti del canale di ingresso MIC/LINE (pre-/post-fader) e livello della mandata (Fx PST-F/, PRE-F/ 0-100)

#### Seconda schermata

- Impostazioni dell'equalizzatore a 3 bande del canale di ingresso MIC/LINE IN (p. 53)

#### Terza schermata

- Impostazione della funzione del fader (FaderCtrl, Input = INP: Pad = PAD)
- Volume generale dei pad (PADsLevel 0-100)
- Bilanciamento destra-sinistra (Balance L63-0-R63)
- Posizione della mandata effetti dei pad (pre-/post-fader) e impostazione dei livelli delle mandate (Fx PST-F/, PRE-F/ 0-100)



Per maggiori informazioni consultare le spiegazioni riguardanti il mixer (p. 101-).

## Riversare le Tracce (Bounce)

Nella registrazione Track Audio è anche possibile **riversare (bounce)** le tracce, come su di un registratore multitraccia a nastro. Riversare le tracce significa riprodurre più tracce, mixarle e registrarle su di un'altra traccia. Sommando le tracce in questo modo è possibile superare il limite massimo imposto di tracce in riproduzione e continuare a registrare.

#### Nota Tecnica

Il processamento interno dell'SP-808EX è interamente digitale esattamente come nei CD o nei MiniDisk. Perciò, diversamente dai registratori analogici a nastro, non avviene nessun degrado della qualità del segnale o aumento del fruscio ogni volta che viene eseguito un bounce. Comunque, ripetendo il riversamento della stessa frase più del necessario e non eseguendo una corretta taratura dei livelli, è possibile accorgersi che il suono soffre di una leggera perdita di qualità e di un leggero incremento del rumore. È però possibile aiutarsi a prevenire il degrado di qualità del suono dovuto ai ripetuti riversamenti aumentando la frequenza di campionamento (p. 26) da 32 kHz a 44.1 kHz.

#### Un Esempio di Bounce delle Tracce B e C sulla Traccia D

Se la registrazione Track Audio è già stata selezionata, saltare al punto 3.

1. Tenere [SHIFT] e premere [●].
2. Impostare "Start/w" su "[▶]" (PLAYBACK). Se necessario, cambiare l'impostazione "Type" (stereo o mono) (→ Vedere p. 83).
3. Premere [■] per tornare alla schermata principale.
4. Verificare le connessioni (p. 21) e alzare il fader fino ad ottenere un volume appropriato.
5. Spostarsi ad una posizione nel brano vicino al punto da riversare.
6. Premere [STATUS] della traccia D in modo che lampeggi in rosso (REC).
7. Premere [STATUS] delle tracce B e C in modo che si illuminino in arancione (BOUNCE).
8. Premere [▶] (PLAYBACK); inizia la riproduzione. Alzare i fader B e C e controllare che il meter della traccia D si muova. (Il meter della traccia di destinazione diventa il misuratore del livello di registrazione.)

**MEMO**

Il volume di ascolto della registrazione può essere regolato con il fader della traccia selezionata al passo 5.  
(L'equalizzazione del canale non ha effetto sull'ascolto.)

**NOTA**

Per ascoltare il suono registrato durante l'operazione di bounce, è necessario impostare il parametro di sistema "Mon(PrePunch)" su "SOURCE" (l'impostazione di fabbrica è TRACK). Cambiare questa impostazione quando non si sente il suono anche con il fader alzato e il level meter che indica la presenza di segnale. (Scorciatoia: tenere [SHIFT] e premere [SYSTEM/DISK])

- Usare i fader delle tracce B e C per regolare il volume di registrazione e il bilanciamento tra le due tracce.

Come nel caso del campionamento (p. 49), regolare il livello di registrazione in modo che il meter della traccia D stia il più alto possibile senza superare il livello massimo.

- Fermare la registrazione e tornare al punto in cui si è iniziato il bounce.

- Premere [●], il quale inizia a lampeggiare.

- Premere [▶] (PLAYBACK) per iniziare il riversamento. Premere [■] per terminare l'operazione.

- Tornare al punto indicato al passo 10 e premere [▶] (PLAYBACK) per riprodurre la parte e verificare il risultato. (Per tornare alle condizioni precedenti il bounce, premere [UNDO/REDO].)

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

**NOTA**

Se all'ingresso MIC/LINE IN è presente un segnale durante il bounce, questo viene registrato con il segnale delle tracce.

**Quando non è necessario l'ingresso, girare i controlli di sensibilità MIC e LINE su "MIN."**

**MEMO**

Anche il suono dei campioni riprodotti premendo i pad vengono registrati durante il bounce. Comunque, se durante il bounce tre dei tasti [STATUS] delle tracce sono impostati in "PLAY" (illuminati in verde) o "BOUNCE" (arancione), il limite massimo di suoni riproducibili fa sì che i suoni dei campioni non vengano eseguiti.

**MEMO**

Il volume di ascolto viene regolato con il fader del canale della traccia in registrazione. Questo controllo non ha nessuna influenza sul livello di registrazione.

**Regolazione di Stereo-Mono, Livelli degli Effetti e Altre Impostazioni delle Tracce Sorgenti del Bounce.**

Quando le tracce vengono riversate, è possibile decidere se saranno stereo o mono, il livello degli effetti e altre impostazioni che riguardano le tracce sorgente. Queste vengono fatte nelle schermate "Track A—D." Per visualizzare questa schermata, tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] sopra al fader della traccia selezionata.

La schermata della sezione del mixer "Track A-D" è composta di due parti per ogni traccia; premere [▲] o [▼] alcune volte per commutare le due schermate. È possibile eseguire le seguenti impostazioni sul suono riprodotto o da riversare.

**Prima schermata**

- Trasforma un segnale stereo in uno mono o lo lascia così com'è (Merge-L&R)
- Bilanciamento destra-sinistra (Balance)
- Posizione di uscita della mandata AUX (pre-/post-fader) e livello della mandata della traccia (AUX Send)
- Posizione degli effetti (pre-/post-fader) e livello della mandata per ogni traccia (Effects Send)

**Seconda schermata**

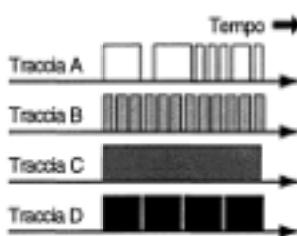
- Impostazioni dell'equalizzatore a 3 bande delle tracce (come nella schermata del canale di ingresso MIC/LINE → Vedere p. 88)

Premere [▲], [▼], [◀], o [▶] per selezionare ognuno di questi parametri e ruotare VALUE/TIME per eseguire le impostazioni. (Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.) Le impostazioni relative al mixer vengono salvate con il brano durante le operazioni di salvataggio (p. 80).

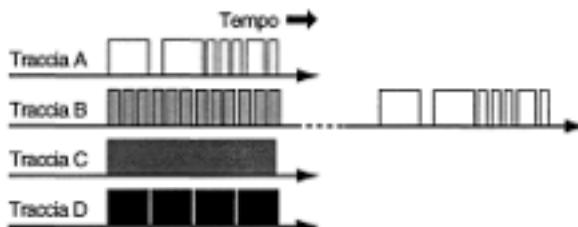
**Quando si Usano Tutte le Tracce A-D**

Durante il riversamento delle tracce, è necessario lasciare libera almeno una traccia per la registrazione. Però è anche possibile sommare tutte le tracce con la tecnica seguente. (Per maggiori informazioni riguardanti le funzioni di modifica come Paste (p. 99) e Cut (p. 94), consultare il capitolo seguente.)

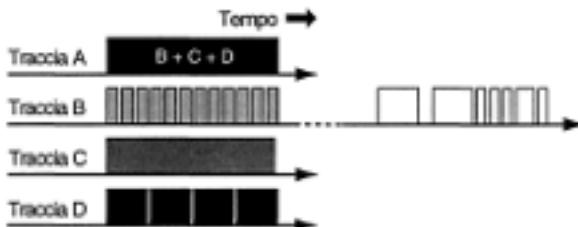
1. Tutte le tracce sono utilizzate....



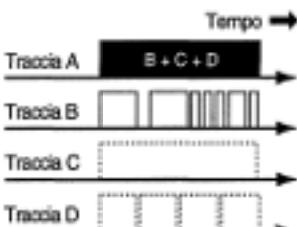
2. Usare la funzione Paste (p. 99) per copiare una frase della traccia A in una porzione della traccia B che non contenga nessun suono (In quel punto, la porzione copiata non verrà cancellata).



3. Riversare il materiale delle tracce B-D nella traccia A.



4. Usare la funzione Cut (p. 94) per cancellare la porzione non più necessaria dalla traccia B. Le frasi presenti nelle tracce C e D non sono più necessarie, e anche queste tracce sono ora disponibili per nuove registrazioni.

**Se il Suono Registrato è Distorto  
(Attenuatore in Registrazione)**

Nel riversamento delle tracce, i livelli delle singole tracce vengono sommati tra di loro, e non si è più in grado di tenere il segnale totale al giusto livello senza abbassare troppo i fader. Inoltre, è possibile scoprire che il livello nel meter è troppo alto dopo aver bilanciato correttamente le otto tracce. In questi casi è possibile utilizzare l'attenuatore del mixer per evitare la distorsione durante la registrazione.

**Evitare la Distorsione con  
l'Attenuatore in Registrazione**

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] per selezionare "RecAtt" (attenuatore in registrazione).
3. Ruotare VALUE/TIME per scegliere il livello di attenuazione appropriato: 0, -3, -6, -12, -18, o -24 dB (selezionando 0 dB non si ha nessuna attenuazione).
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

**NOTA**

Se l'attenuatore non è necessario, riportare l'impostazione su "0 dB." Se l'attenuatore viene lasciato attivo, si potrebbe in un secondo momento non essere più in grado di raggiungere un livello sufficiente anche alzando il fader.

## Registrare Senza Usare il Mixer

Per la registrazione Track Audio (o campionando con i pad), si utilizza il canale di ingresso MIC/LINE. Questo canale permette di utilizzare il metodo send/return per aggiungere gli effetti interni, modificare il bilanciamento stereo e utilizzare il fader per regolare il livello di registrazione.

Per registrare (o campionare) con impostazioni semplificate, si può utilizzare l'ingresso **AUX IN**. In questo caso non vengono utilizzate le linee e le funzioni del mixer interno, permettendo di registrare direttamente nelle tracce (o campionare direttamente nei pad (per lo schema del mixer, → vedere p. 101).

Connettere il dispositivo da registrare all'ingresso AUX IN e eseguire le seguenti impostazioni.

### Registrare Tramite AUX IN

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE], appare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [**▼**] alcune volte per visualizzare la terza schermata (AUX In&Out).
3. Ruotare VALUE/TIME per cambiare l'impostazione "In" da "THRU (->LINE)" in "REC (orPLAY)." Ora il suono presente all'ingresso AUX IN viene anche registrato.
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### **MEMO**

Regolare il livello con il controllo della sensibilità AUX IN.

#### **NOTA**

Abbassare completamente i controlli di sensibilità di MIC e LINE e tutti i fader eccetto quello "MASTER."

#### **NOTA**

Non è possibile registrare applicando effetti o equalizzazioni.

#### **MEMO**

Se si sta utilizzando AUX IN e OUT come mandata e ritorno degli effetti, utilizzare le impostazioni appena descritte per registrare il segnale proveniente dall'effetto esterno.

# Capitolo 7 Modificare le Tracce Registrate [1] (Quick Edit)

È possibile tagliare, riarrangiare e copiare liberamente le frasi delle tracce. Questo semplifica la costruzione di tracce basate sulla ripetizione di una frase, e la creazione di nuove versioni del brano (cambiando l'arrangiamento). Ci sono due metodi di modifica delle tracce:

## Quick Edit:

È possibile cambiare impostazioni o eseguire modifiche veloci e ad occhio tramite la schermata Play List (p. 24).

## Modifiche eseguite nelle varie schermate di Edit:

Per modificare in maniera precisa i dati di ogni traccia.

In questo capitolo verranno illustrate le procedure, più semplici, di Quick Edit. Con Quick Edit, è possibile tagliare, incollare, inserire, e cancellare il materiale dalle tracce.



Nel Quick Edit non è possibile incollare o inserire i dati in un'altra traccia e neanche indicare un numero ripetuto di operazioni. Queste funzioni possono essere eseguite con le procedure di modifica (Capitolo → Vedere p. 99, 100).



Nel Quick Edit, non appaiono i messaggi di conferma come, per esempio, "ARE YOU SURE?" quando vengono eseguite determinate operazioni. Inoltre quando vengono eseguite un certo numero di operazioni di seguito, premendo [UNDO/REDO] si annulla solo l'ultima operazione eseguita. Per evitare di rovinare brani importanti con operazioni sbagliate o accidentalmente eseguite, si consiglia di iniziare le operazioni di modifica solo dopo aver salvato il brano (p. 80).

## Il Processo di Quick Edit

1. Delimitare il segmento del brano da modificare.
2. Per incollare o inserire, spostare la posizione del brano nel punto in cui si vuole eseguire la funzione desiderata.
3. Tenere [SHIFT] e premere uno dei tasti cursore per eseguire.

In seguito, ognuna delle procedure verrà descritta in dettaglio.

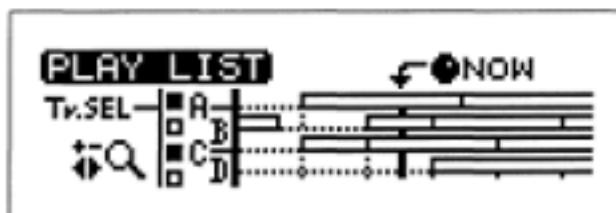
## Determinare il Segmento da Modificare

La delimitazione del segmento da modificare viene fatta nella schermata della Play List, usando o la funzione Region In/Out o la funzione Mark Phrase.

## Selezionare un Segmento (Region In/Out)

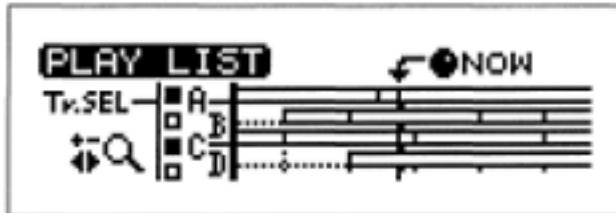
### Selezionare un Segmento con Region In/Out

1. Premere [PLAY] 1-3 volte per visualizzare la schermata Play List.
2. Tenere [SHIFT] e premere il tasto [STATUS] delle tracce, si evidenzia in nero il quadrato "Tr.SEL" delle tracce che hanno un segmento selezionato per la modifica (possono essere selezionate più di una traccia).



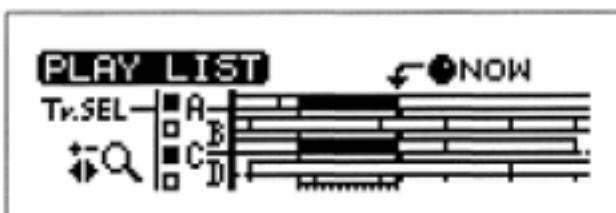
3. Spostare la posizione del brano nel punto di inizio del segmento.
4. Premere [REGION IN/OUT] per indicare l'inizio (in point) del segmento.

Il tasto inizia a lampeggiare.



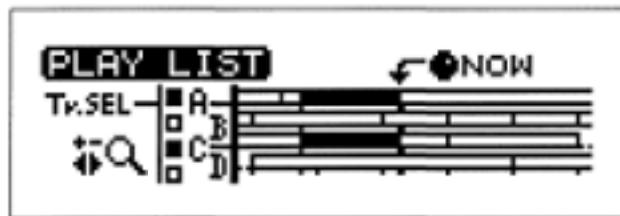
5. Spostare la posizione del brano nel punto in cui termina il segmento.

La selezione del segmento è completata e la frase viene evidenziata in nero.



6. Premere [REGION IN/OUT] per indicare il punto finale (out point) del segmento.

La frase viene evidenziata in nero e il segmento impostato ([REGION IN/OUT] si accende fisso).



#### **MEMO**

Per cancellare queste impostazioni, tenere [SHIFT] e premere [EXIT/NO].

#### **MEMO**

Invece di eseguire le operazioni indicate ai punti 3–6, è possibile anche selezionare il segmento premendo due volte [REGION IN/OUT] (una volta nel punto di inizio e una volta nel punto finale) durante la riproduzione del brano.

#### **Impostare la posizione del brano all'inizio e alla fine di una frase della traccia (funzione PREVIOUS/NEXT)**

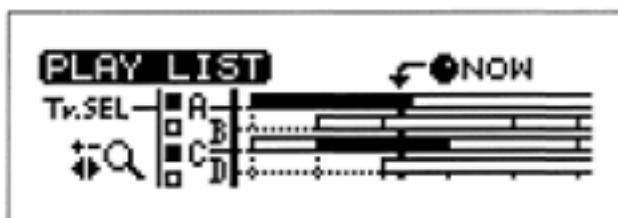
Nella schermata Play List, tenendo premuto [SHIFT] e premendo [**▶▶**], è possibile portare la posizione del brano all'inizio e alla fine della frase successiva in sequenza nella traccia. È utile al punto 3 indicando con Region In/Out frasi non in relazione con battute e quarti. (Tenendo [SHIFT] e premendo [**◀◀**], è possibile portare la posizione del brano alla fine e all'inizio della frase precedente nella traccia.)

## **Selezionare una Frase (Mark Phrase)**

### **Delimitare il Segmento con Mark Phrase**

- Premere [PLAY] 1–3 volte per visualizzare la schermata Play List.
- Tenere [SHIFT] e premere il tasto [STATUS] delle tracce; si evidenzia in nero il quadrato "Tr.SEL" delle tracce che hanno un segmento selezionato per la modifica (possono essere selezionate più di una traccia).
- Spostare la posizione del brano dove è presente la frase da marcare.
- Premere [MARK ON].

L'intera frase si colora in nero e viene marcata ([MARK ON] si accende).



- Ripetere i punti 2–4 per indicare i segmenti desiderati. È anche possibile selezionare più frasi contemporaneamente.

#### **MEMO**

Per cancellare un mark da una singola frase, portare la posizione del brano su quella frase, poi tenendo [SHIFT], premere [MARK ON]. Per cancellare tutti i marks, tenere [SHIFT] e premere [EXIT/NO].

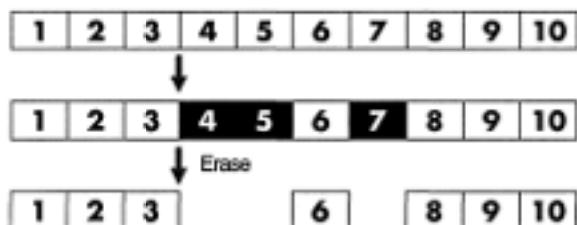
#### **MEMO**

Invece di eseguire le operazioni indicate ai punti 3 e 4, è possibile premere il tasto [MARK ON] mentre il brano è in riproduzione.

### Modificare i Segmenti

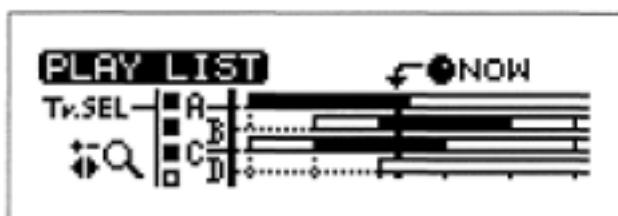
#### Cancellare (Erase)

La funzione erase, cancella le frasi dalla traccia e ripulisce il segmento selezionato. (La cancellazione è possibile solo con il Quick Edit. Non appare nel menu di modifica quando viene premuto [SONG/TRACK].)



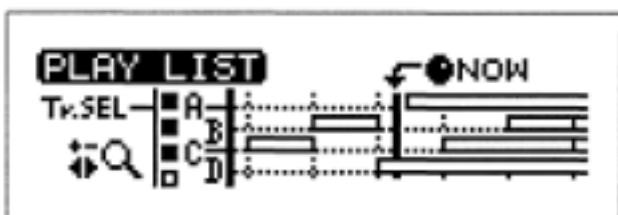
#### Il Processo di Cancellazione

- Usare o Region In/Out o la funzione mark per indicare il segmento da cancellare.



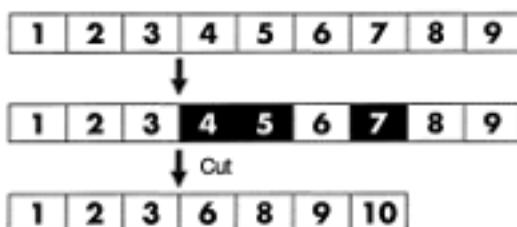
- Tenere [SHIFT] e premere [→] (ERASE).

La frase presente nel segmento selezionato viene cancellata dalla traccia.



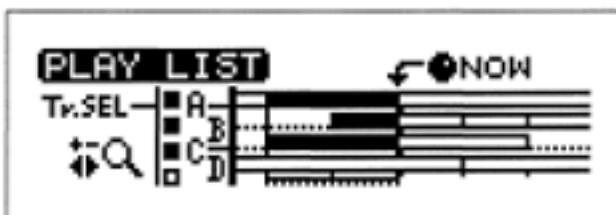
#### Tagliare i Segmenti (Cut)

La funzione Cut cancella la frase nel segmento selezionato da una traccia, e sposta indietro le frasi successive. Corrisponde al taglio di una parte di un nastro audio o della pellicola di un film. (L'operazione di taglio è possibile solo con il Quick Edit. Non appare nel menu di modifica quando viene premuto [SONG/TRACK].)



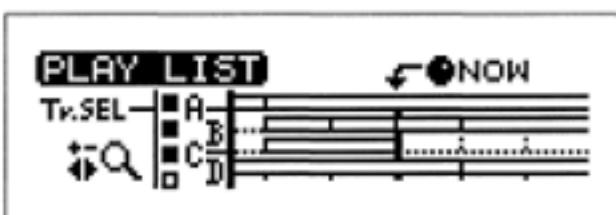
#### Il Processo di Taglio

- Usare o Region In/Out o la funzione mark per indicare il segmento da tagliare.



- Tenere [SHIFT] e premere [→] (CUT).

La frase presente nel segmento selezionato viene cancellata dalla traccia e le frasi successive vengono spostate indietro di una lunghezza pari a quella del segmento tagliato.



#### IDEA

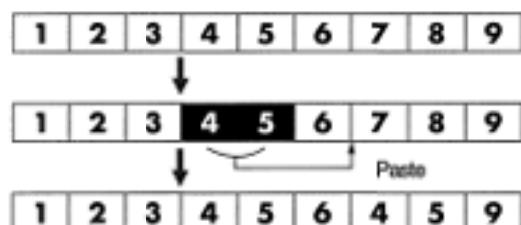
Tagliando un segmento che non inizi e finisce esattamente su un quarto o una battuta, le frasi seguenti non corrispondono più alle battute, cosa non sempre desiderata. Per tagliare i segmenti, utilizzare i tasti [◀◀] o [▶▶] o Region In/Out per assicurarsi di effettuare il taglio a misura con le battute prima di continuare.

#### MEMO

È possibile dividere le frasi con le operazioni appena descritte mentre è visualizzata la schermata "Adjust Timing."

## Incollare in una Posizione Differente (Paste)

La funzione Paste, prende una frase del segmento selezionato e la copia in un'altra posizione che gli viene indicata.

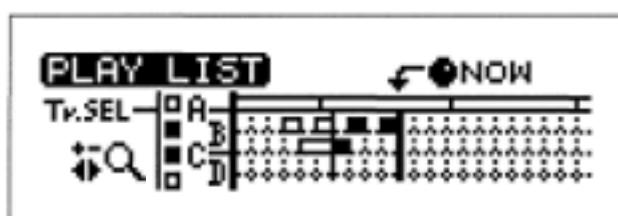


### NOTA

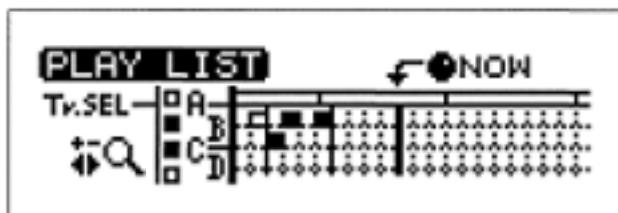
Nel Quick Edit, la destinazione del paste è limitata a **qualsiasi posizione nella stessa traccia**. Incollare in altre tracce o incollare più volte è possibile nella schermata Paste (nel prossimo capitolo) che viene richiamata dal menu [TRACK/DISK].

## Il Processo per Incollare

- Usare o Region In/Out o la funzione mark per indicare il segmento da usare come sorgente del paste.

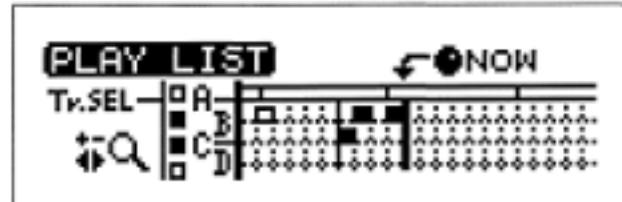


- Spostare la posizione del brano nel punto di destinazione della copia



- Tenere [SHIFT] e premere [ $\blacktriangleleft$ ] (PASTE).

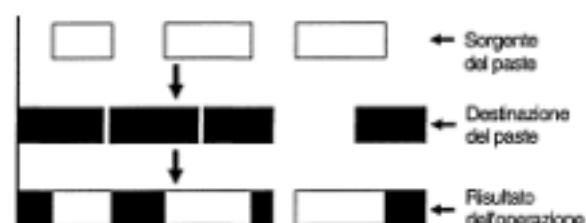
La frase del segmento selezionato viene incollata nel punto indicato. Dopo questa operazione, la frase presente prima in quella posizione, viene sostituita. (Dopo il processo di paste, la posizione del brano si sposta **alla fine del segmento contenente la destinazione del paste**. Il segmento che contiene la frase sorgente non viene modificato.)



- Per incollare ancora la stessa frase, ripetere il punto 3.

### NOTA

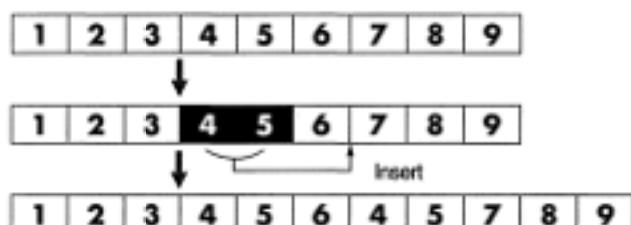
Se la sorgente del paste al punto 1 non è continua, ma contiene delle pause tra le frasi, le porzioni di destinazione del paste corrispondenti a queste pause non vengono cancellate e lì il suono precedente rimane.



## Modificare le Tracce Registrate [1] (Quick Edit)

### Inserire in un'Altra Posizione

La funzione insert prende la frase del segmento selezionato e la inserisce in un'altra posizione spostando in avanti le frasi che venivano dopo quella posizione.

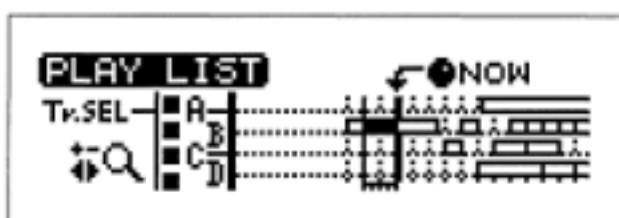


#### NOTA

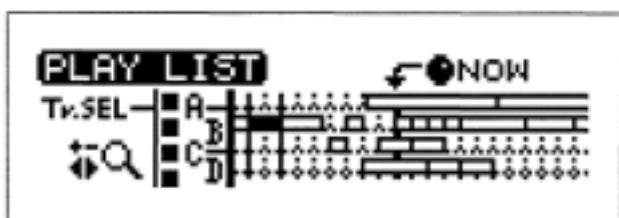
Nel Quick Edit, la destinazione dell'insert è limitata a **qualsiasi posizione nella stessa traccia**. Inserire in altre tracce o inserire più volte è possibile con le funzioni di modifica (nel prossimo capitolo).

### Il Processo di Inserimento

- Usare o Region In/Out o la funzione mark per indicare il segmento da usare come sorgente del paste.

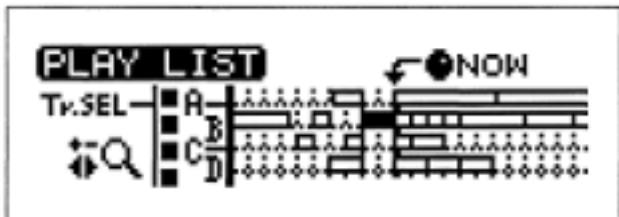


- Spostare la posizione del brano al punto dove si desidera eseguire l'insert.



- Tenere [SHIFT] e premere [▼] (INSERT).

La frase contenuta nel segmento selezionato viene inserita nella posizione indicata e le frasi seguenti questa posizione vengono spostate in avanti. Dopo la procedura né la posizione del brano né le frasi sorgenti dell'insert vengono modificate.



- Per riinserire la stessa frase ripetere i punti 1-3.

#### IDEA

Selezionando un segmento che non inizia e finisce esattamente su una battuta o su un quarto, le frasi che vengono spostate in avanti non corrisponderanno più alle battute, il che rappresenta un inconveniente. Quando si inserisce un segmento, utilizzare i tasti [◀◀] o [▶▶] o Region In/Out per assicurarsi di effettuare il taglio a misura con le battute prima di continuare.

#### Nota Tecnica

Quando si inserisce o si incolla un segmento, non vengono creati dei nuovi dati audio sul disco (vengono utilizzati quelli già esistenti). Quindi il tempo di registrazione rimanente non diminuirà utilizzando queste funzioni.

Quando si esegue una cancellazione o un taglio, non si recupera direttamente spazio sul disco per la registrazione (o il campionamento). Questo è dovuto al fatto che l'SP-808EX **non cancella i dati residenti sul disco finché non viene eseguita la funzione Cleanup Disk (p. 52)**. (Questo serve a migliorare l'operatività dello strumento.) Se non si dispone di spazio sufficiente sul disco, eseguire la procedura di Cleanup Disk.

# Capitolo 8 Modificare le Tracce [2] (Scegliendo dal Menu)

Nel menu edit, richiamato premendo [Song-Track], sono disponibili le seguenti funzioni.

- Adjust Timing
- Move
- Paste
- Insert

## MEMO

È possibile inserire o incollare segmenti e frasi in altre tracce e anche indicare il numero di volte cui ripetere l'operazione. (Incollare/Inserire una volta nella stessa traccia più essere fatto con il Quick Edit Paste/Insert → p. 95, 96).

## Regolare Finemente l'Istante di Inizio di una Frase (Adjust Timing)

### Regolazione Fine dell'Inizio della Frase

La posizione di una frase nella traccia è determinata dai seguenti elementi.

- Da quale numero di battuta, beat, tick inizia (Start)
- La lunghezza in beat e tick (Duration)

La funzione **Adjust Timing** serve per cambiare questi valori. Nella stessa schermata è possibile modificare anche altre impostazioni della traccia, per esempio il volume.

Adjust Timing è costituita da tre schermate.

La prima serve per selezionare le frasi, la seconda e la terza per eseguire le impostazioni.

### Regolare i Tempi delle Frasi

1. Premere [SONG/TRACK].
2. Premere [▲] o [▼] per selezionare "Adjust Timing?" e premere [ENTER/YES].

Appare la schermata Adjust Timing.



## MEMO

Si può richiamare la schermata ADJUST TIMING anche tenendo [SHIFT] e premendo QUICK EDIT [REGION IN/OUT].

3. Selezionare la traccia da modificare premendo [STATUS] con [SHIFT] tenuto.

La traccia selezionata (A-D) appare in "Tr."

4. Ruotare VALUE/TIME per cambiare la posizione del brano.

Quando nella schermata si passa sulle frasi, queste si evidenziano in nero in sequenza.

5. Quando viene evidenziata la frase da modificare, premere [▼].



Questa frase è selezionata e appare la schermata di Edit.

6. Premere [▲] o [▼] per selezionare "Start," e premere [→] o [←] e ruotare VALUE/TIME per modificare il valore (battuta, beat e tick).
7. Selezionare "Duration" (la lunghezza della frase) nello stesso modo e ruotare VALUE/TIME per modificare il valore (numero di beats e ticks).
8. Se necessario, premere [▼] più volte finché non appare la terza schermata, selezionare "WaveOffset" o "WaveEnd" (descritti sotto), e ruotare VALUE/TIME per cambiarne il valore (al massimo sette cifre).
9. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Salvare il brano (p. 80) per memorizzare queste modifiche.

## MEMO

Nella schermata ADJUST TIMING è possibile dividere la frase nella posizione corrente (Now Time) tenendo [SHIFT] e premendo [→].

## MEMO

Premendo [UNDO/REDO] immediatamente dopo questa procedura, si ripristinano le condizioni presenti al punto 4.

## NOTA

L'entità di quanto i parametri "Start" (Punto 6) e "Duration" (Punto 7) di una frase possono essere modificati è limitata dalle frasi prima o dopo la frase stessa; cioè, le frasi in una stessa traccia non possono sovrapporsi. Inoltre, un beat, qui significa sempre una nota da un quarto (96 tick). Non importa quale sia il ritmo di ogni battuta.

### Offset e Punto di End

L'SP-808EX legge i dati audio sul disco nella maniera indicata dall'arrangiamento delle frasi nelle tracce.

**WaveOffset** e **WaveEnd**, i parametri selezionati al punto 8, determinano quale parte dei dati della registrazione verranno utilizzati nella frase.

## Modificare le Tracce [2] (Scegliendo dal Menu)



### WaveOffset:

Specifica e modifica il punto di inizio di lettura della forma d'onda sul disco. Il punto qui indicato viene posizionato nel punto determinato in Adjust Timing "Start" (seconda schermata).

### WaveEnd:

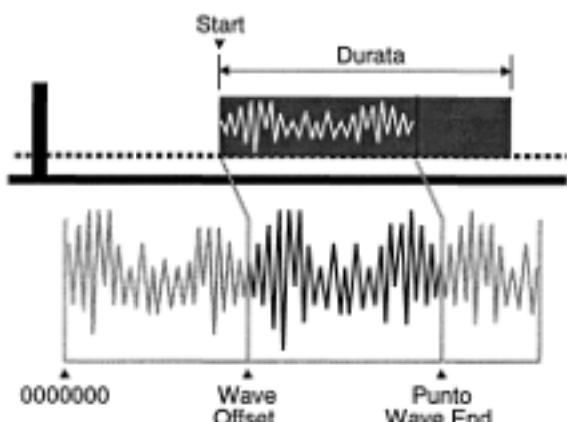
Specifica e modifica il punto finale della lettura della forma d'onda sul disco. Se questo punto si trova prima della fine del segmento indicato dall'impostazione "Duration" in Adjust Timing (seconda schermata), il suono si interromperà anche se la frase deve ancora finire.

#### MEMO

Se un pad contiene un campione in loop registrato come evento (Realtime o Step), viene assegnato come punto di end nella traccia il punto di end del loop.

#### NOTA

Se il modo di esecuzione del campione durante la registrazione era "LOOP-END," non è possibile selezionare una valore inferiore a quello fissato.



Entrambi i punti di Offset e End sono indicati da un numero di 7 cifre analogamente al punto di inizio del campione (p. 57). La quantità di tempo indicata da "0000001" è determinata dalla frequenza di campionamento (a 32 kHz e con Vari Pitch disattivato, equivale a 1/2.000 di secondo). Non cambia modificando tempo e ritmo.

### Nota Tecnica

Il valore di Offset iniziale varia a seconda di come la frase è

arrangiata nella traccia.

Per esempio, supponiamo che il punto di start di un campione sia ritardato (p. 57) di "0000320," e il suono del pad sia registrato sulla traccia con la registrazione degli eventi in tempo reale (p. 71). Apparirà un buco di "0000320" prima del punto in cui viene usato il suono del campione e in cui comincia a suonare.

L'Offset iniziale delle frasi registrate direttamente (p. 82) è impostato a "0000000."

### Relazione tra Cleanup Disk "Wave End Point"

Delle parti audio usate dalle frasi nelle tracce, ciò che viene cancellato con la procedura "STANDARD" (p. 52) di Cleanup Disk è la porzione che va dall'inizio della forma d'onda al punto di start. La porzione che sta dopo il punto definito con "Duration" normalmente non viene cancellato. Per questo, mettendo solo una piccola parte di una lunga registrazione (o di un campione) in un brano, il tempo disponibile per la registrazione sul disco potrebbe non aumentare di molto anche eseguendo la procedura di Cleanup Disk.

Comunque, in questo caso, la parte della frase che viene dopo il punto finale (WaveEnd) viene cancellata. Eseguire la procedura cleanup disk dopo aver spostato indietro il punto di end di ogni frase in un'area non utilizzata. Questo permette di recuperare più spazio sul disco.

### Regolare il Volume di Ogni Frase

Nella seconda schermata Adjust Timing sopra citata, viene indicato il volume di ogni frase nell'angolo in alto a destra. È possibile regolare il volume (0-100) della frase selezionata evidenziando il valore numerico e ruotando VALUE/TIME per cambiarlo.



#### MEMO

Il volume prima della modifica rappresenta il volume al quale era impostato il pad al momento della registrazione dell'evento (una frase creata con la registrazione Track Audio avrà volume 100). "100" indica il volume al momento della registrazione (o del campionamento).

## Modificare i Segmenti Selezionati

### Spostarli in una Traccia e Posizione Indicati (Move)

Questa funzione serve per trasferire materiale in altri punti del brano. La funzione Move permette di spostare un segmento selezionato anche in una posizione indicata di un'altra traccia. (Per spostare un segmento in un altro punto della stessa traccia è possibile usare anche la funzione Paste (p. 95) insieme alla funzione Erase (p. 94) in Quick Edit.)

### Spostare un Segmento Selezionato

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Move?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\leftarrow$ ] o [ $\rightarrow$ ] per selezionare "Track A→A" e ruotare VALUE/TIME per scegliere "move source track" e "move destination track" (selezionare A, B, C o D, oppure tutte le tracce A-D per ogni parametro).
- Premere [ $\Delta$ ], [ $\nabla$ ], [ $\leftarrow$ ], o [ $\rightarrow$ ] per selezionare ognuna delle cifre in "In Time" (battuta, beat e tick), e ruotare VALUE/TIME per indicare il punto di inizio della sorgente dello spostamento.
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "Out Time" (punto finale della sorgente).
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "Move To" (la destinazione dello spostamento).
- Premere [ENTER/YES].

Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"

- Premere [ENTER/YES] per eseguire lo spostamento. La frase precedentemente esistente nella destinazione dello spostamento viene sostituita e cancellata.
- Per annullare lo spostamento, premere [UNDO/REDO] subito dopo averlo eseguito. Al termine dell'operazione, premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### **MEMO**

Al punto 3, se viene selezionato "A-D" (tutte le tracce) come sorgente dello spostamento, viene automaticamente selezionato "A-D" come destinazione dello spostamento ("A-D" come destinazione non può essere selezionato in nessun altro caso.)

#### **MEMO**

Se un tasto Locator (p. 37) illuminato viene premuto durante l'esecuzione dei punti 4-6, la posizione registrata in quel Locator viene trasferita al parametro selezionato in quel momento.

### Incollare in una Traccia Indicata (Paste)

Questa funzione permette di incollare un segmento selezionato in qualsiasi posizione del brano, anche su altre tracce, e di stabilire quante volte verrà ripetuta la parte indicata.

### Incollare un Segmento in un'Altra Posizione

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Paste?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\leftarrow$ ] o [ $\rightarrow$ ] per selezionare "Track A→A" e ruotare VALUE/TIME per scegliere la "traccia sorgente" e la "traccia di destinazione" (scegliere A, B, C o D, oppure tutte le tracce A-D per ognuno).
- Premere [ $\Delta$ ], [ $\nabla$ ], [ $\leftarrow$ ], o [ $\rightarrow$ ] per selezionare ognuna delle cifre di "In Time" (battuta, beat e tick) e ruotare VALUE/TIME per indicare il punto di inizio della sorgente del paste.
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "Out Time" punto finale della sorgente).
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "Paste To" (il punto di inizio della destinazione del paste).
- Selezionare "Repeat Times" e ruotare VALUE/TIME per indicare il numero di volte che sarà ripetuta l'operazione.
- Premere [ENTER/YES].

Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"

- Premere [ENTER/YES] per eseguire la copia. La frase precedentemente esistente nella destinazione del paste viene sostituita e cancellata.
- Per annullare l'operazione, premere [UNDO/REDO] subito dopo averla eseguita. Quando la procedura è stata completata, premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### **MEMO**

Al punto 3, se viene selezionato "A-D" (tutte le tracce) come sorgente del paste, viene automaticamente selezionato "A-D" come destinazione ("A-D" come destinazione non può essere selezionato in nessun altro caso.)

#### **MEMO**

Se un tasto Locator (p. 37) illuminato viene premuto durante l'esecuzione dei punti 4-6, la posizione registrata in quel Locator viene trasferita al parametro selezionato in quel momento.

### Inserire Ripetutamente in un Punto Selezionato (Insert)

Questa funzione permette di inserire un segmento selezionato in qualsiasi posizione del brano, **anche su altre tracce**, e di stabilire **quante volte** verrà ripetuta la parte inserita.

### Inserire un Segmento in un'Altra Posizione

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Insert?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\leftarrow$ ] o [ $\rightarrow$ ] per selezionare "Track A→A" e ruotare VALUE/TIME per selezionare la "traccia sorgente" e la "traccia destinazione" (scegliere A, B, C o D, oppure tutte le tracce A-D per ogni parametro).
- Premere [ $\Delta$ ], [ $\nabla$ ], [ $\leftarrow$ ], o [ $\rightarrow$ ] per selezionare ognuna delle cifre di "In Time" (battuta, beat e tick) e ruotare VALUE/TIME per indicare il punto di inizio della parte sorgente da inserire.
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "Out Time" (il punto dove termina il segmento sorgente).
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "Insert To" (il punto di destinazione dell'inserimento).
- Selezionare "Repeat Times" e ruotare VALUE/TIME per indicare il numero di volte che verrà effettuata l'operazione.
- Premere [ENTER/YES].  
Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"
- Premere [ENTER/YES] per eseguire l'insert. La frase precedentemente esistente nella destinazione viene sostituita e cancellata.
- Per annullare l'operazione, premere [UNDO/REDO] subito dopo averla eseguita. Quando la procedura è stata completata, premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### MEMO

Al punto 3, se viene selezionato "A-D" (tutte le tracce) come sorgente dell'insert, viene automaticamente selezionato "A-D" come destinazione ("A-D" come destinazione non può essere selezionato in nessun altro caso.)

#### MEMO

Se un tasto Locator (p. 37) illuminato viene premuto durante l'esecuzione dei punti 4-6, la posizione registrata in quel Locator viene trasferita al parametro selezionato in quel momento.

#### MEMO

Se viene definito un segmento che non inizia e finisce esattamente su un beat o su una battuta, le frasi seguenti non corrisponderanno più alle battute. Quando si inserisce un segmento, è consigliabile indicare il segmento in unità di battute.

### Quando tra le Frasi Compare del Rumore

Quando vengono riprodotte in maniera continua delle frasi con suono di basso o suoni simili senza che ci sia spazio tra le frasi, potrebbero generarsi dei rumori nel punto in cui si congiungono le frasi.

In queste situazioni, con la seguente procedura, si può migliorare il suono impostando il parametro "FadeSw" su ON.

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [ $\Delta$ ] o [ $\nabla$ ] per selezionare "Set Song Param?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [ $\leftarrow$ ] o [ $\rightarrow$ ] per selezionare "FadeSw" della traccia desiderata, poi ruotare VALUE/TIME per impostarlo su ON.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### Nota Tecnica

Quando "FadeSw" è impostato su ON, l'SP-808EX accorcia leggermente la durata delle frasi che sono posizionate in sequenza senza spazi intermedi. Questo è per velocizzare le operazioni della funzione Fade Out dell'SP-808EX, e aiuta ad eliminare i rumori che si verificano nei punti di giunzione delle frasi.

#### NOTA

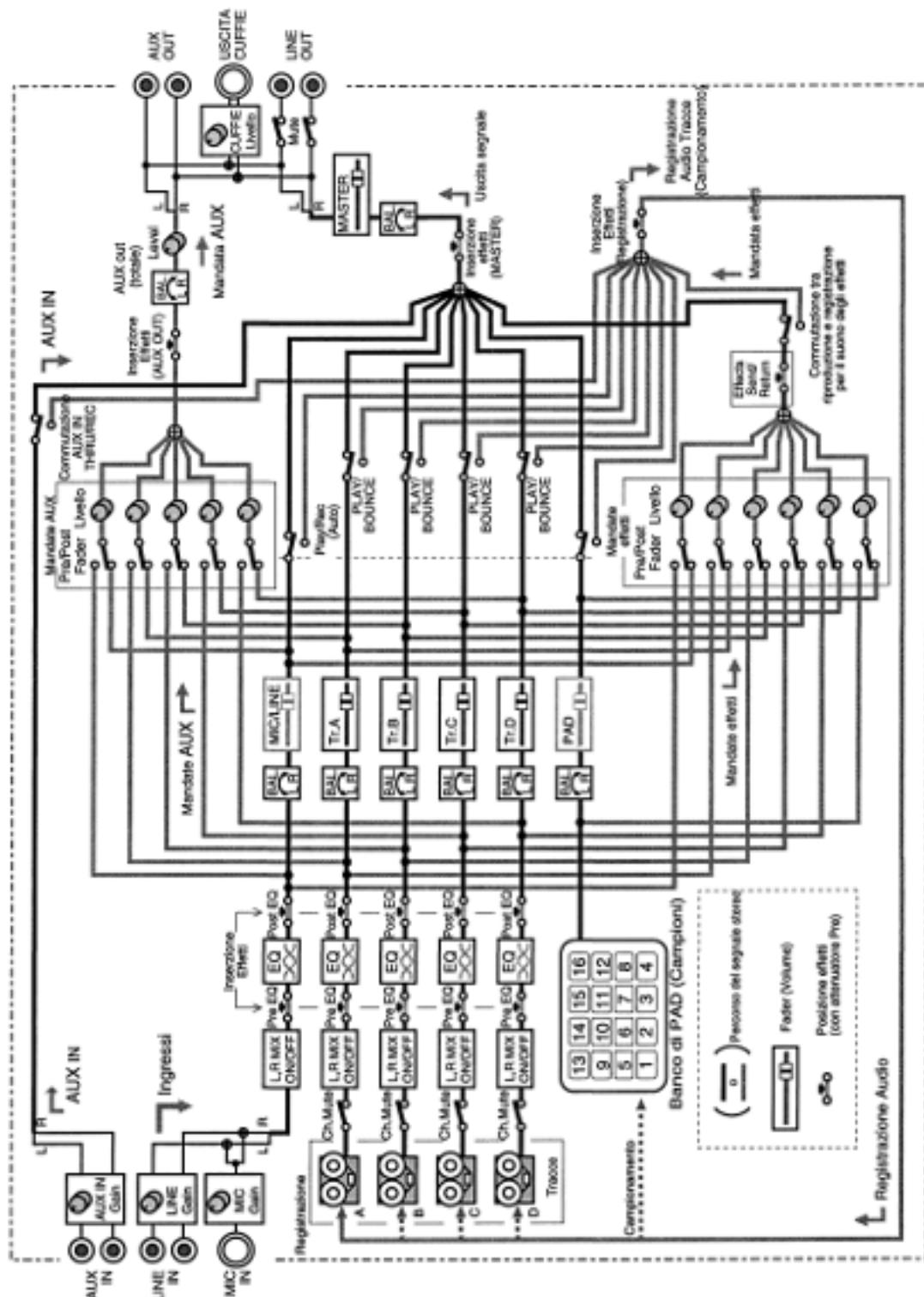
La correzione di questi difetti non può essere realizzata se il rumore è contenuto all'interno delle frasi stesse.

**Capitolo 9 Registrare su un Registratore Esterno (Mixdown)**

Dopo aver registrato e arrangiato le frasi nelle tracce, è possibile registrare il brano su un registratore esterno (per esempio un MD, DAT o registratore a cassette) regolando i volumi e gli effetti per ottenere un prodotto finito. Questa operazione viene chiamata **mixdown**. Eseguire correttamente le operazioni con il mixer interno è la chiave per ottenere il meglio da questo processo.

## **Lo Schema del Mixer**

Il mixer interno dell'SP-808EX è strutturato come illustrato in questa figura.



## Registrare su un Registratore Esterno (Mixdown)

### NOTA

Le impostazioni del mixer (tranne la posizione dei fader e altre impostazioni) fanno parte dei dati del brano e con il brano vengono salvate (p. 80).

## Il Mixdown

Ecco la descrizione della procedura di mixdown.

- Collegare il MASTER OUT dell'SP-808EX agli ingressi del registratore esterno.
- Per effettuare connessioni digitali (p. 169) è necessaria la scheda opzionale di espansione SP808-OP1 (o SP808-OP2).
- Selezionare la patch di effetti interni e impostarli nel mixer.
- Premere [STATUS] delle tracce da riprodurre, l'indicatore si illumina in verde.
- Tenere [SHIFT] e premere Locator [CLEAR] per visualizzare la schermata del Mixer (p. 24).
- Riprodurre il brano dall'inizio e spostare i fader per ottenere il bilanciamento desiderato delle tracce.
- Premere [→] o [←] per selezionare i parametri che regolano il livello delle mandate e il bilanciamento per ogni traccia, e ruotare VALUE/TIME per effettuare le impostazioni.
- Eseguire, se necessario l'equalizzazione per ogni traccia (descrizione in seguito).
- Regolare il livello di registrazione del registratore esterno.
- Iniziare la registrazione con il registratore esterno e la riproduzione con l'SP-808EX.

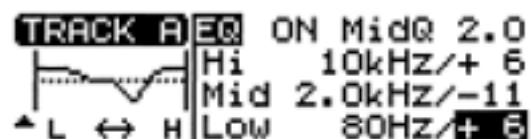
Il mixdown ha inizio.

### MEMO

Per impostazioni più dettagliate ai punti 4 e 5, tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] di ogni canale e modificare i parametri nella schermata di ogni traccia. Premere [▼] più volte per richiamare la schermata dell'equalizzatore al punto 6.

### Usare l'Equalizzatore

Premere [EFFECTS] della traccia tenendo premuto [SHIFT] e poi premere alcune volte [▼] per visualizzare la schermata dell'equalizzatore. L'equalizzatore presente su ogni traccia è esattamente lo stesso equalizzatore parametrico a 3 bande usato per l'ingresso MIC/LINE. (Per la descrizione di ogni parametro, → vedere p. 53.)



### Se l'Uscita Stereo MASTER OUT è Sbilanciata

Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata "MIX COMMON" e premere [▲] per selezionare "Balance," poi ruotare VALUE/TIME per regolare l'impostazione.

L'intervallo di regolazione va da L63 (uscita solo a sinistra) a 0 (bilanciamento centrale) a R63 (uscita solo a destra).

## Per Trasformare in Mono una Traccia Stereo

Se una frase su una traccia è mono o stereo viene determinato quando viene registrata (o quando viene campionata in un pad). Con la seguente procedura, comunque, è possibile **mixare il canale destro con il sinistro** ed avere tutte le frasi stereo di una traccia riprodotte in mono.

### Riprodurre le Frasi Stereo in Mono

- Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] della traccia per visualizzare la schermata Tr.A-D.
- Assicurarsi che "Merge-L&R" sia selezionato e ruotare VALUE/TIME per impostarlo su "ON."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### IDEA

Il parametro "Balance" si trova nella schermata richiamata al punto 1. Se lo si seleziona premendo [▲] e lo si modifica ruotando VALUE/TIME varierà il bilanciamento di volume tra i canali destro e sinistro. Quando "Merge-L&R" è impostato in "ON" (uscita mono), l'effetto del controllo "Balance" sarà simile a quello ottenuto con un controllo di panpot su un normale mixer.

## Aggiungere Effetti Interni Durante il Mixdown

Quando vengono aggiunti gli effetti, non solo durante il mixdown, assicurarsi delle due seguenti condizioni.

- Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF]; il tasto si illumina e gli effetti sono attivati.
- Se l'indicatore "b" (FILTER ISOLATOR di Realtime Effects Controller) è acceso, tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per illuminare "a" (PATCH).

### La Posizione degli Effetti Interni nel Mixer

Durante il mixdown i modi principali di utilizzo degli effetti sono i seguenti.

#### Send/Return:

(Il livello del segnale inviato all'effetto può essere regolato separatamente per ogni traccia e viene mixato all'uscita insieme al segnale normale. Viene usato per riverberi o effetti simili).

#### Master Insert:

(L'effetto viene inserito nell'uscita stereo finale e inviato al registratore esterno. È adatto per equalizzare o comprimere il segnale globale).

#### Channel Insert:

(L'effetto viene inserito in una singola traccia.)

Queste modalità vengono selezionate con la seguente procedura.

- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
- Premere [▼] due volte per spostarsi su "FxLoc." (posizione degli effetti).
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare le seguenti impostazioni.

**Send/Return:** "SEND/RETURN"

**Master Insert:** "INS MASTER"

**Channel Insert:** "Tr.A PRE-EQ" o "Tr.A POST-EQ" (in questo caso viene mostrato "Tr.A..." per indicare che l'effetto è stato inserito nella traccia A).

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### Se al Punto 3 Viene Selezionato Channel Insert

È possibile selezionare se l'effetto debba essere aggiunto prima o dopo l'**equalizzatore** del canale. Quando viene scelto "PRE-EQ" (pre-equalizzatore), l'effetto viene inserito prima dell'equalizzatore; quando viene scelto "POST-EQ" (post-equalizzatore) l'effetto viene inserito dopo l'equalizzatore.

Generalmente l'effetto viene utilizzato "PRE-EQ." "POST-EQ" viene scelto in quei casi in cui si debbano esaltare o attenuare specifiche gamme di frequenza prima di inviare il segnale all'effetto.

Per esempio, è adatto per effetti di distorsione o di compressione.

## Regolare il Livello dell'Effetto per ogni Traccia

Quando si utilizza il metodo send/return per aggiungere gli effetti, premere [EFFECTS] di ogni traccia per attivare o disattivare l'effetto per ogni traccia.

#### MEMO

Se invece di essere illuminato [EFFECTS] lampeggia quando viene premuto, significa che l'effetto stesso è stato disattivato. Quando REALTIME EFFECTS [ON/OFF] viene premuto, [EFFECTS] smette di lampeggiare e rimane illuminato ad indicare che ora l'effetto è attivo.

Inoltre, per ogni traccia, può essere regolato il livello inviato all'effetto con la seguente procedura.

- Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] della traccia per richiamare la schermata delle impostazioni.
- Premere [▼] o [▶] per selezionare il valore in fondo a destra della riga "Fx" (il livello della mandata all'effetto).
- Ruotare VALUE/TIME per regolare il livello.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Selezionare una patch e utilizzare il metodo send/return per aggiungere l'effetto.

(Premere [FX INFO] e ruotare VALUE/TIME per specificare un patch, poi premere [ENTER/YES].)

### Differenza tra "Pre-Fader" e "Post-Fader"

Utilizzando gli effetti con il metodo send/return, questo parametro determina se il segnale venga inviato all'effetto prima o dopo esser passato per il fader del relativo canale (o dall'impostazione di balance stereo).

#### Pre-Fader:

La posizione del fader o il bilanciamento stereo non influisce sul segnale inviato all'effetto.

#### Post-Fader:

Abbassando il fader si riduce la quantità di segnale inviata all'effetto. Lo stesso succede modificando il controllo balance.

### Impostare l'Effetto Pre- e Post-Fader

1. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] per visualizzare la schermata delle impostazioni della traccia.
2. Premere [▼] o [◀] per selezionare "PRE-F" (pre-fader) o "PST-F"(post-fader) in "Fx."
3. Ruotare VALUE/TIME per commutare tra "PRE-F" e "PST-F."
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### Inserire un Compressore / EQ nel MASTER OUT

Durante il mixdown, può essere utile controllare il segnale da inviare al registratore esterno con un compressore (o un limiter). In questo caso impostare gli effetti interni su Master Insert (INS MASTER) (p. 103).

#### MEMO

L'SP-808EX dispone, per gli effetti interni, di algoritmi (la struttura di base degli effetti) appositi da utilizzare in questa maniera. (come la patch P82 "03>CompEtc" che include un comp/limiter, un enhancer, un equalizzatore parametrico e un soppressore di rumore collegati in serie. → Vedere p. 114) Quando si utilizzano gli effetti interni per altri scopi (per esempio il riverbero generale), Si possono usare compressori o equalizzatori esterni. In questo caso collegare gli effetti esterni tra l'SP-808EX e il registratore esterno.

SP-808EX MASTER OUT



Effetti Esterni



Registratore Esterno

Per gli effetti da utilizzare senza suono diretto (compressore, equalizzatore, ecc.), non è funzionale collegare gli effetti all'AUX IN/OUT usando il sistema del send/return.

### Quando il Suono dell'Effetto è Distorto (Attenuatore Pre Effetto)

Sommare il segnale di ogni traccia e inviarlo agli effetti a volte può provocare distorsione a causa del fatto che il livello inviato supera quello accettabile in ingresso dagli effetti. In questo caso è possibile usare l'attenuatore del mixer, utilizzando la seguente procedura per abbassare il livello.

### Eliminare la Distorsione con l'Attenuatore sull'Effetto

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] tre volte per visualizzare la pagina "FX-Signal."
3. Controllare che "PreFX Att" (attenuatore pre effetto) sia selezionato.
4. Ruotare VALUE/TIME per scegliere un appropriato valore di attenuazione: 0, -3, -6, -12, -18 o -24 dB (quando viene selezionato 0 dB non si ha attenuazione).
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

#### NOTA

Se l'attenuatore non è necessario, riportare l'impostazione su "0 dB." Se l'attenuatore viene lasciato attivo, si potrebbe in un secondo momento non essere più in grado di raggiungere un livello sufficiente per la mandata all'effetto.

## Usare l'AUX IN/OUT

La sezione del mixer dell'SP-808EX dispone dei canali AUX IN and OUT stereo.

### Il Segnale in Ingresso da AUX IN

Oltre che per inviare il segnale al MASTER OUT, è possibile usare l'AUX IN per registrare nelle tracce (o campionare nei pad).

### L'Uscita AUX OUT

Dopo che è stato stabilito il livello relativo alle singole tracce, viene mixato e inviato in stereo a questa uscita. Il livello di uscita totale e il bilanciamento di AUX OUT può essere regolato separatamente dal livello di ogni canale (p. 106). Se il livello di uscita debba essere influenzato dai fader di canale (post-fader) oppure no (pre-fader) viene stabilito per ogni traccia.

Ecco una descrizione concreta delle procedure da seguire.

## Impostare il Livello e il Bilanciamento di AUX OUT

Possono fungere da sorgente di segnale per l'AUX OUT i seguenti cinque canali.

- Tracce A, B, C e D
- MIC/LINE INPUT

### NOTA

Per inviare il segnale dei pad alle uscite AUX tenere [SHIFT] e premere il pad.

### Impostare l'AUX OUT per Ogni Canale

1. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS] delle tracce o di MIC/LINE per visualizzare la schermata delle impostazioni (di "Track A (-D)" o "MIC/LINE").
2. Premere [▲], [▼] o [◀] per selezionare "PRE-F" (o "PST-F") in "Aux."
3. Ruotare VALUE/TIME per commutare tra "PRE-F" e "PST-F" (descritto in seguito).
4. Premere [◀] per selezionare il valore in fondo a destra della riga "Aux" (il livello della mandata AUX).
5. Con VALUE/TIME impostare il livello della mandata.
6. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Le impostazioni ai punti 2 e 3 determinano il punto in ogni canale dal quale parte il segnale inviato all'uscita AUX. Se viene selezionato "PST-F" (post-fader), il livello di uscita viene influenzato dalla posizione del fader e dal controllo di bilanciamento. Quando viene impostato "PRE-F" (pre-fader), il fader di canale e il bilanciamento non hanno effetto sul livello del segnale inviato all'AUX.

## Usare Effetti Esterni (Send/Return)

L'SP-808EX possiede un sistema di effetti interni. Con l'AUX IN/OUT, è possibile utilizzare gli effetti interni e aggiungere altri sistemi di effetti con il metodo Send/Return. È utile, per esempio, quando si desidera inserire gli effetti interni su un canale o sul MASTER OUT e, contemporaneamente, aggiungere riverbero con un processore di effetti esterno.

Le connessioni stereo con dispositivi esterni vengono generalmente eseguite come segue.

SP-808EX AUX OUT → Processore di Effetti IN

SP-808EX AUX IN ← Processore di Effetti OUT

### NOTA

Disattivare il suono diretto (dry) dal processore di effetti esterno, mandando in uscita solo il segnale effettato.

### NOTA

Collegare solo dispositivi realmente stereo o del tipo a due ingressi/due uscite. Dispositivi mono o del tipo a Ingresso singolo/uscita singola non sono adatti alle connessioni AUX OUT dell'SP-808EX.

### MEMO

Il livello del segnale inviato all'effetto di ogni canale viene regolato come descritto in "Impostare l'AUX OUT per ogni canale."

### NOTA

Con le impostazioni di fabbrica, il ritorno dell'effetto viene automaticamente registrato con il sistema Track Audio (o campionando nei pad). Per non registrare l'effetto proveniente da un processore esterno, nella sezione seguente, cambiare l'impostazione "AUX IN" in "THRU (→LINE)."

## Usare AUX IN Come Ingresso Auxiliario

Oltre che come canale per il ritorno di effetti esterni, AUX IN può essere anche utilizzato come generico canale di ingresso stereo. Il segnale dell'AUX IN viene generalmente inviato al MASTER OUT lasciando invariato il livello.

Inoltre, durante la registrazione (o il campionamento) il suono proveniente da AUX IN può essere registrato (con le impostazioni di fabbrica). Se necessario, è possibile fare in modo che il segnale presente in AUX IN non venga registrato.

### Per non Registrare il Suono Proveniente da AUX IN

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] più volte per visualizzare la terza schermata (AUX In&Out).
3. Premere [▲] per selezionare "In."
4. Ruotare VALUE/TIME per cambiare l'impostazione da "REC (orPLAY)" a "THRU(→LINE)."
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### Usare AUX OUT Come Uscita Ausiliaria

Oltre a servire come mandata per processori di segnale esterni (sopra citato), AUX OUT può essere usato come uscita generica. Inviando il segnale pre-fader (p. 104) di ogni canale (Tracce A-D e MIC/LINE), è possibile impostare i livelli indipendentemente dal MASTER OUT. Inoltre, è possibile inviare i campioni dei pad all'uscita AUX OUT.

### Impostare il Livello e il Bilanciamento di AUX OUT

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] più volte per visualizzare la terza schermata (AUX In&Out).
3. Premere [▼], [▲], o [→] per selezionare "Out Lev."
4. Ruotare VALUE/TIME per regolare il livello di Aux out.
5. Premere [→] per selezionare "Bal."
6. Ruotare VALUE/TIME per regolare il bilanciamento stereo di Aux Out.
7. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### Un Esempio di Utilizzo di AUX OUT Come Monitor

È possibile usare l'AUX OUT come uscita monitor durante un'esecuzione sul palco. Per esempio, si potrebbe inviare al pubblico il contenuto delle tracce A-C tramite il MASTER OUT. Uno strumento percussivo che esegue una figurazione ritmica in quarti o un'altra guida ritmica, potrebbe essere inviata all'AUX OUT il quale, se collegato ad un monitor o ad una cuffia, può fungere da metronomo per il batterista.

### Utilizzare il Metodo Insert per Aggiungere un Effetto Interno all'AUX OUT

Nelle impostazioni degli effetti (terza schermata MIX COMMON → vedere p. 103), selezionando "INS AUX-OUT," è possibile inserire l'effetto nel AUX OUT.

AUX OUT può anche essere usato per l'ascolto dei pad (p. 48). Inoltre, con installata la scheda opzionale multi I/O (SP808-OP1), è possibile usarlo come uscita diretta della traccia D. (Con l'espansione multi I/O, le tracce A-C hanno già l'uscita diretta.) È possibile scegliere una di queste funzioni con il parametro Out Jack mode.

1. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
2. Premere [▼] più volte per visualizzare la terza schermata (AUX In&Out).
3. Premere [▼] per selezionare "OutJackMode."
4. Ruotare VALUE/TIME per scegliere tra "AUX" (impostazione normale), "PAD CUE" (funzione per l'ascolto dei pad → vedere p. 48), e "Track D" (uscita diretta per la traccia D → see p. 175).
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata

### Insieme a MIC/LINE IN

MIC/LINE IN è sempre attivo, non solo quando si campiona. È possibile usare MIC/LINE IN per inserire equalizzatori e effetti indipendenti e poi inviare il segnale all'AUX OUT. Durante il mixdown questo ingresso offre più funzioni rispetto all'AUX IN.

- Durante il mixdown, sincronizzandosi a sequencer MIDI esterni (p. 178), collegare l'uscita dei dispositivi esterni e mixarli con le parti riprodotte dall'SP-808EX.
- Per equalizzare il suono proveniente da un effetto esterno, utilizzare questo ingresso invece di AUX IN.
- Durante un'esecuzione dal vivo, collegando un microfono è possibile mixare la propria voce con i brani. E in tante altre occasioni.

#### NOTA

Con la scheda opzionale SP808-OP1 (o SP808-OP2) installata, quando viene ricevuto un segnale dal DIGITAL OUT di un dispositivo esterno, l'ingresso MIC/LINE IN non può essere utilizzato (può essere usato solo l'AUX IN).

# Capitolo 10 Usare gli Effetti Interni

## L'Uso Differenti dei Metodi Send/Return e Insert

Alcuni esempi di utilizzo dei metodi send/return e insert sono già stati descritti; nella sezione sul campionamento (Capitolo 3), registrazione audio delle tracce (Capitolo 6), e mixdown (Capitolo 9). In questo capitolo verrà illustrata la differenza tra i due metodi.

### Applicare gli Effetti Usando il Metodo Send/Return

È possibile usare il metodo send/return con quei tipi di effetto che mixano il suono originale con il suono effettato (riverberi o ech). Col metodo send/return, l'effetto può essere collegato ad un canale del mixer. Inoltre può essere regolato il livello del segnale proveniente da ogni canale, il che significa che la quantità di effetto applicato può essere regolata per ogni canale.

#### MEMO

Per la descrizione della procedura per aggiungere gli effetti, vedere "Aggiungere Effetti Interni Durante il Mixdown" (p. 103).

#### MEMO

Il metodo send/return utilizza effetti con l'impostazione del volume della sorgente (cioè Dry Level) a 0.

#### MEMO

Se il suono dell'effetto è distorto, è possibile regolare il livello di ingresso dell'effetto con l'attenuatore (PreFxAtt) nella seconda schermata "MIX COMMON" (p. 104).

#### MEMO

Nella schermata del mixer, è possibile regolare il livello dell'effetto controllando la situazione in tutti i canali. Per richiamare la schermata, tenere [SHIFT] e premere LOCAL [CLEAR]. Per cambiare l'impostazione, premere [→] o [←] per spostare ▼ in basso nello schermo sul canale desiderato, poi ruotare VALUE/TIME.

#### NOTA

Il ritorno dell'effetto viene normalmente mixato nel MASTER OUT. Inoltre, durante la registrazione audio o il campionamento, viene automaticamente mandato alle tracce o ai pad. Quando, invece, il parametro "Return" nella seconda schermata "MIX COMMON" è impostato su "PLAY-ONLY," il segnale dell'effetto viene mixato nel MASTER OUT ma non registrato.

### Applicare gli Effetti Usando il Metodo Insert

Gli effetti che usano solo il suono processato (come il compressore, il wah, il phaser, ecc.) senza mixare il segnale originale, vengono normalmente inseriti nel percorso del segnale nel mixer. Come destinazione per l'insert, è possibile scegliere MASTER OUT, AUX OUT, l'ingresso di ognuno dei canali o la linea del segnale in registrazione. Per aggiungere effetti con il metodo insert, commutare gli effetti nella posizione insert (p. 103) e premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per attivare l'effetto.

#### MEMO

Inserendo l'effetto in un canale, è possibile prelevare il segnale prima (PRE-EQ) o dopo l'equalizzatore (POST-EQ) (p. 103).

#### MEMO

È possibile usare effetti che mixano il suono diretto con il suono effettato (come i riverberi o gli ech) anche con il metodo insert. In tali casi, l'impostazione del volume del suono originale viene regolata nella patch dell'effetto. (Questa impostazione viene lasciata al valore minimo quando si vuole ottenere solo il suono dell'effetto per un utilizzo come effetto speciale.)

### Cosa Significa Quando [EFFECTS] è Acceso o Spento

[EFFECTS] di ogni canale (tracce A, B, C, D e MIC/LINE) determina se l'effetto viene o no applicato a quel canale. Dipende anche, comunque, dalla posizione dell'effetto, come illustrato di seguito.

#### Con il Metodo Send/Return

**Illuminato:** Il segnale viene inviato all'effetto.

**Lampeggiante:** Il segnale viene inviato all'effetto, ma l'effetto (REALTIME EFFECTS [ON/OFF]) è disattivato.

**Spento:** Il segnale non viene inviato all'effetto.

**Premendo EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**  
Attiva e disattiva l'effetto.

**Premendo [EFFECTS]:**  
Determina se o no il segnale venga inviato all'effetto.

#### NOTA

Anche se [EFFECTS] è illuminato, non viene applicato l'effetto se il livello della mandata è completamente abbassato.

### Inserendo l'Effetto in un Canale del Mixer

**Illuminato:** L'effetto è inserito nel canale ed è attivato.

**Lampeggiante:** L'effetto è inserito nel canale ma è disattivato.

**Spento:** L'effetto non è inserito nel canale e non viene applicato.

**Premendo EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**

Attiva e disattiva l'effetto.

**Premendo [EFFECTS] quando è illuminato o lampeggiante:**

Come sopra.

**Premendo [EFFECTS] quando è spento:**

Non succede niente.

### Inserendo l'Effetto nel MASTER OUT o nella Linea del Segnale in Registrazione

**Illuminato:** L'effetto è inserito e attivo.

**Spento:** L'effetto è disattivato.

**Premendo EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**

Attiva e disattiva l'effetto.

**Premendo [EFFECTS] quando è illuminato:**

Disattiva tutti gli effetti.

### Inserire gli Effetti nell'AUX Out

Tutti gli [EFFECTS] sono spenti. Non succede niente se vengono premuti.

**Premendo EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**

Attiva e disattiva l'effetto.

### Modificare e Salvare gli Effetti

L'SP-808EX viene fornito con 149 patch Preset (solo leggibili) differenti. È possibile modificare queste patch e salvarle come patch User (Su un disco Zip possono esserne salvate fino a 149).

I processi di modifica vengono descritti in seguito.

**1. Selezionare il tipo di effetto (algoritmo) da modificare.**

**2. Modificare gli effetti.**

**3. Salvarli in una patch User.**

### Selezionare il Tipo di Effetto (Algoritmo)

È possibile selezionare uno dei venti differenti algoritmi (tipi di effetto). Per scegliere l'algoritmo, selezionare un effetto Preset A80-A99 nella schermata di informazioni degli effetti (premere [FX INFO] e ruotare VALUE/TIME per selezionarlo, poi premere [ENTER/YES]). Queste patch sono state preparate come base per creare altre patch di effetti.

#### MEMO

Per ulteriori descrizioni sulle funzioni degli algoritmi degli effetti, consultare p. 112-148.

### Gli Effetti Vengono Modificati nelle Seguenti Schermate

**1. Nella schermata "FX SW" (interruttore degli effetti), si seleziona la patch e si attiva o disattiva ognuna delle sezioni dell'effetto.**

(Per richiamare la schermata "FX SW," tenere [SHIFT] e premere [FX INFO].)

**2. Nella schermata "FX" (lista dei parametri), si selezionano e impostano i parametri degli effetti.**

(Per richiamare questa schermata da "FX SW," selezionare l'abbreviazione dell'effetto e premere [ENTER/YES].)

**3. Nella schermata "SAVE" vengono salvate le impostazioni degli effetti in una patch.**

(Per richiamare la schermata Save, tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES] (p. 111).)

#### MEMO

Se lo si vuole, è possibile assegnare i parametri degli effetti ai controlli della sezione Realtime Effects, al D Beam o allo Step Modulator, e l'escursione controllabile del parametro può essere stabilita nella Schermata di Assegnazione dei Controlli (descritta in seguito).

Algoritmo	Tipo di Patch di Effetto	Funzione
01	ISOLATOR & FILTER	Isolatore + Filtro
02	CENTER CANCELER	Center Canceller
03	STEREO DYNAMICS PROCESSOR	Comp/Limiter, Enhancer, Altri Effetti
04	REVERB & GATE	Pre-EQ + Riverbero + Gate
05	TAPE ECHO 201	Eco a Nastro Virtuale
06	EZ DELAY	Digital Delay
07	DELAY RSS	3-D Stereo Delay
08	ANALOG DELAY & CHORUS	Delay Analogico Virtuale + Chorus
09	DIGITAL CHORUS	Chorus Digitale
10	4 BUTTON CHORUS 320	Simulatore SDD-320 (Effetto di Spazializzazione)
11	VINTAGE FLANGER 325	Simulatore SBF-325 (Flanger Analogico)
12	2x BOSS FLANGER	Due "Flanger BOSS" Virtuali Collegati in Parallelo
13	STEREO PITCH SHIFTER	Pitch Shifter Stereo
14	80s PHASER	Due Phaser tipo Rack del 1980 (Collegati in Stereo)
15	STEREO AUTO WAH	Auto Wah Stereo
16	STEREO DISTORTION	Distorsore Stereo
17	PHONOGRAPH	Simulatore di Giradischi
18	RADIO TUNING	Simulatore di Radio AM
19	LO-FI PROCESSOR	Riduttore di Bit e di Frequenza di Campionamento
20	VIRTUAL ANALOG SYNTH	Sintetizzatore Analogico Virtuale (e Modulatore ad Anello + Delay, ecc.)
21	GUITAR MULTI	Multieffetto per Chitarra
22	VOCAL MULTI	Multieffetto per Voci
23	VOICE TRANSFORMER	Voice Transformer + Delay
24	MIC SIMULATOR	Simulatore Microfonico
25	VOCODER	Vocoder + Delay

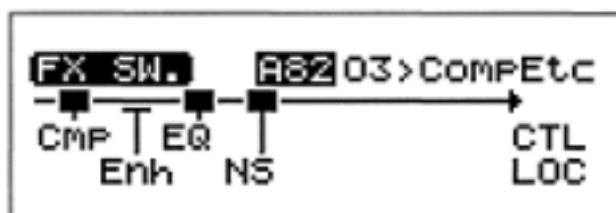
MEMO

Nella schermata "FX LOCATION" (Posizione degli Effetti), è possibile fare in modo che la posizione degli effetti venga memorizzata nella patch. Quando viene selezionata l'impostazione del mixer "FxLoc." su "- (FX PATCH)" la posizione memorizzata viene richiamata insieme alla patch stessa (come farlo verrà spiegato in seguito).

Le operazioni per ogni schermata verranno descritte qui di seguito.

#### Schermata "FX SW" (Interruttore degli Effetti)

Gli effetti in uso vengono disegnati orizzontalmente. Premere [ **▲** ], [ **▼** ], [ **◀** ] o [ **▶** ] per selezionare e modificare ogni parametro, incluso il numero della patch, le abbreviazioni dei nomi degli effetti (cioè **EQ** e **Rev**), "CTL" (controllo), e "LOC" (posizione). È possibile selezionare le patch e attivare o disattivare gli effetti con **VALUE/TIME**.



#### Mentre è Selezionato il Numero della Patch

Dial VALUE/TIME:

Riportare per leggere un'altra patch.

[ENTER/YES]:

Premere per richiamare la patch selezionata con VALUE/ TIME. (Se viene premuto prima di aver ruotato VALUE/ TIME, viene visualizzato l'inizio della schermata della lista dei parametri.)

NOTA

Ogni modifica fatta viene annullata se si cambia patch prima di salvare quella modificata.

**Mentre è Selezionata l'Abbreviazione del Nome**

**Dial VALUE/TIME:**

Ruotare per attivare e disattivare EQ, Rev, e ognuno degli altri effetti.

[ENTER/YES]:

Premere per richiamare la lista dei parametri per quella sezione di effetti.

### NOTA

Il numero di sezioni di effetti varia a seconda dell'algoritmo.

### Mentre è Selezionato CTL

[ENTER/YES]:

Premere per visualizzare la schermata delle assegnazioni dei controlli.

(VALUE/TIME è disabilitato.)

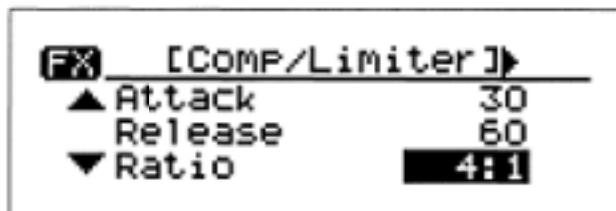
### Mentre è Selezionato LOC

[ENTER/YES]:

Premere per visualizzare la schermata del posizionamento degli effetti. (VALUE/TIME è disabilitato.)

### Schermata della Lista dei Parametri

Qui è possibile modificare ognuno dei parametri degli effetti (per esempio il tempo di riverbero), che vengono visualizzati sotto forma di lista.



[▲] e [▼]:

Premere per evidenziare e selezionare i parametri.

VALUE/TIME:

Ruotare per cambiare il valore del parametro.

[←] e [→]:

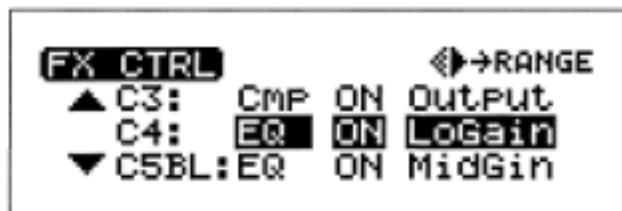
Premere per cambiare gli effetti in algoritmi che combinano più effetti.

[EXIT/NO]:

Premere per tornare alla schermata "FX SW."

### Schermata di Assegnazione dei Controlli

Qui vengono eseguite le impostazioni dei controlli C1-C6 (C5 e C6 condividono le destinazioni con il controllo D Beam), dello Step Modulator e i parametri di controllo degli effetti [StM1] e [StM2].



[▲] e [▼]:

Premere per selezionare il segnale di controllo da assegnare.

C1-C4: Assegnazioni ai controlli Realtime Effects.

C5BL, C6BR: Assegnazione ai controlli Realtime Effects o al controllo D Beam sinistro (BL) e destro (BR).

StM1, StM2: Assegnazione ai due valori emessi dallo Step Modulator.

VALUE/TIME:

Ruotare per modificare l'impostazione del segnale di controllo.

[←] e [→]:

Premere per commutare tra la schermata di assegnazione dei controlli e quella di impostazione dell'escursione dei controlli. Inoltre servono per muovere il cursore nella schermata di impostazione dell'escursione dei controlli.

[EXIT/NO]:

Premere per tornare alla schermata "FX SW."

### MEMO

Consultare "Usare la Sezione Effects Processor" (p. 149).

### NOTA

La schermata dell'escursione è l'unica che appare nella assegnazione dei controlli per il gruppo di effetti "b" (Master Filter/Isolator). Qui l'assegnazione è fissa.

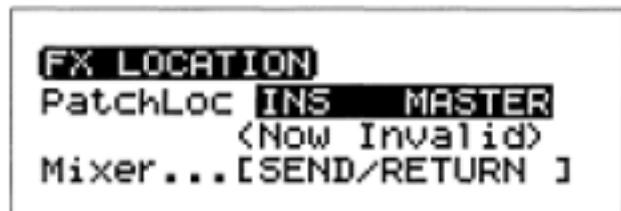
### NOTA

Quando ai controlli Realtime Effects viene assegnato un parametro che può assumere solo i valori on e off, il confine tra i due stati è normalmente la posizione centrale del controllo. Solo con Trigger In dell'algoritmo 20, "VIRTUAL ANALOG SYNTH," controllando l'effetto con il D Beam, il parametro viene disattivato abbassando completamente il valore, e riattivato rialzando anche solo leggermente il valore. (Questo per assicurare di avere un sufficiente lasso di tempo per riattivare l'effetto controllandolo con il D Beam.)

### Schermata di Posizionamento degli Effetti

In questa schermata si posizionano gli effetti per poi

memorizzarne la posizione nella patch. Queste impostazioni sono valide solo se il parametro "FxLoc." nella schermata "MIX COMMON" (p. 30) è impostato su "- (PATCH)." La situazione attuale di "FxLoc." è indicata tra parentesi quadre ([ ]) in basso nello schermo.



#### VALUE/TIME:

Ruotare per selezionare la posizione degli effetti.

#### [EXIT/NO]:

Premere per tornare alla schermata "FX SW."

([ENTER/YES], [▲], [▼], [→] e [←] non hanno nessuna funzione.)

## Salvare le Impostazioni degli Effetti in una Patch User

Le modifiche alle impostazioni degli effetti vengono perse quando si spegne lo strumento o quando viene richiamata un'altra patch. Usare la **procedura per salvare le patch degli effetti** per conservare le modifiche. Salvando una patch vengono salvate anche le assegnazioni e l'escursione dei controlli e le impostazioni dello Step Modulator.

### Salvare le Patch degli Effetti

1. Tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES] per richiamare la schermata Save.
  2. Premere [▼] per selezionare "EFFECTS PATCH" e premere [ENTER/YES]; viene visualizzata la schermata "SAVE EFFECTS PATCH."
  3. Ruotare VALUE/TIME per selezionare la patch User di destinazione.
  4. Se necessario, premere [▼] per spostare il cursore sulla linea che contiene il nome della patch e immettere un nuovo nome. (Premere [→] o [←] e ruotare VALUE/TIME o premere i pad per scrivere il nome. È lo stesso processo descritto a p. 80.)
  5. Premere [ENTER/YES].
- Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"
6. Premere ancora [ENTER/YES]; la patch viene salvata.
  7. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



Quando si salva una patch, quella precedentemente memorizzata nella posizione specificata come destinazione, viene cancellata.



Selezionando "OverwriteALL" invece di "EFFECTS Patch" al punto 2, viene eseguita simultaneamente anche la procedura di salvataggio del brano (p. 80). In questo caso sullo schermo appare un messaggio che avvisa che il vecchio brano e la patch verranno cancellati. Premere [ENTER/YES] per continuare la procedura.



Al punto 3, come destinazione viene temporaneamente assegnato il numero della patch sorgente. Se la patch sorgente è un effetto Preset, come destinazione viene indicato "\*\*\*." In questo caso non è possibile salvare la patch senza specificare un numero di destinazione.

### Gli Algoritmi e gli Effetti

Ora verranno descritte le funzioni e i parametri di ogni algoritmo.

#### NOTA

- Utilizzando un algoritmo con funzioni di sincronizzazione con il tempo del brano, se prima del simbolo della nota appare "?", significa che l'impostazione è troppo alta o troppo bassa e eccede i limiti previsti, e la sincronizzazione non è corretta.
- Le manopole di controllo degli effetti, il controllo D Beam e lo Step Modulator possono controllare specifici parametri degli effetti. Attenzione, comunque, che a seconda del parametro controllato, potrebbe generarsi del rumore quando si agisce su questo controllo.

### 01 ISOLATOR & FILTER

Sono collegati in serie in stereo un circuito isolator a 3 bande, un filtro e un esaltatore di basse frequenze.

#### MEMO

Questo algoritmo viene applicato con il metodo insert.

#### MEMO

Il Master Filter/Isolator che si ottiene commutando da "a:PATCH" a "b:FILTER ISOLATOR" nella sezione Realtime Effects, è composto dallo stesso algoritmo. La differenza sta nella impossibilità di utilizzare contemporaneamente il circuito isolator e gli altri effetti.



#### Iso (Isolatore a 3 bande)

Questo effetto separa il segnale in ingresso in tre bande di frequenza, alte, medie e basse, e le taglia o le estrae.

##### Level High

##### Level Mid

##### Level Low

Valore: -60 dB → +4 dB

Attenua (o esalta) ogni banda di frequenza. A -60 dB, il suono diventa inudibile. 0 dB è lo stesso livello del segnale in ingresso.

#### AntiPhs Md (Mid Anti-Phase On/Off)

Valore: ON, OFF

#### Level (Mid Anti-Phase Level)

Valore: 0-100

#### AntiPhs Lo (Low Anti-Phase On/Off)

Valore: ON, OFF

#### Level (Low Anti-Phase Level)

Valore: 0-100

Attiva e disattiva la funzione Anti-Phase e imposta il livello delle medie e basse frequenze. Quando viene attivato, il canale opposto dello stereo viene invertito e sommato al suono originale. L'impostazione del livello permette di estrarre solo una particolare parte. (È efficace solo con sorgenti stereo.)

#### MEMO

In questo algoritmo sono state minutamente analizzate e riprodotte le funzioni delle macchine che utilizzano gli artisti che eseguono i remix e i DJ professionisti. Se con equalizzatori ordinari alcuni suoni sono ancora udibili anche dopo aver completamente abbassato il controllo di livello, con il circuito isolator si riesce ad eliminare completamente il suono. Attivando e disattivando l'effetto o cambiando i livelli in tempo reale, è possibile far apparire o sparire le varie parti di un brano.

#### Fil (Filtro)

Questo filtro permette di modificare ampiamente la risposta in frequenza e di dare un nuovo carattere al suono.

#### Type (Tipo)

Valore: LPF, BPF, HPF, NOTCH

Seleziona il tipo di filtro impiegato

##### LPF (Filtro passa basso):

Lascia passare le frequenze al di sotto della frequenza di taglio.

##### HPF (Filtro passa alto):

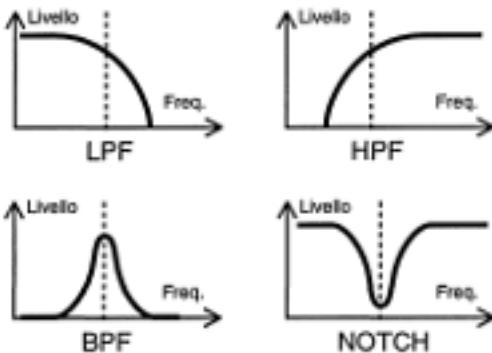
Lascia passare le frequenze intorno alla frequenza di taglio.

##### BPF (Filtro passa banda):

Lascia passare le frequenze al di sopra della frequenza di taglio.

##### NOTCH (Filtro notch):

Fermo le frequenze intorno alla frequenza di taglio.



**Slope (Pendenza)**

Valore: -12 dB, -24 dB

Regola la pendenza di attenuazione del filtro (-24 dB per ottava: ripida; -12 dB per ottava: leggera).

**CutOffFreq (Frequenza di Taglio)**

Valore: 0-100

Imposta la frequenza di taglio del filtro. Valori vicini allo zero abbassano la frequenza di taglio; valori vicini a 100 alzano la frequenza di taglio.

**Resonance (Risonanza)**

Valore: 0-100

Regola il livello di risonanza del filtro. Aumentando il valore si aumenta la risonanza intorno alla frequenza di taglio, rendendo il suono particolare e caratteristico.



**Se il valore di risonanza viene alzato troppo, appare un suono strano ad alto volume (chiamato autooscillazione). Attenzione a far sì che questo suono non danneggi le orecchie di chi ascolta e gli impianti di riproduzione. Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per fermarlo immediatamente.**

**Gain (Guadagno)**

Valore: 0-24 dB

Compensa le perdite di livello dovute al taglio di alcune frequenze ottenute operando con alcuni filtri. Il livello viene aumentato, e quindi il volume, aumentando il valore di questo parametro.

**LBs (Esaltatore di Basse Frequenze)**

Enfatizza le basse frequenze creando un suono molto robusto sulle basse.

**BoostLevel (Quantità di Esaltazione)**

Valore: 0-100

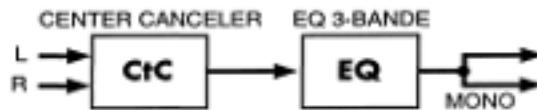
Aumentando questo valore si ottiene un irrobustimento delle basse frequenze. (A seconda delle impostazioni del circuito isolator e del filtro, questo effetto potrebbe essere forte o inutile.)

**02 CENTER CANCELLER**

Center Canceller è un effetto che elimina il suono posizionato nel centro del panorama stereo. Inoltre viene collegato in serie un equalizzatore parametrico a 3 bande.



Questo algoritmo viene applicato con il metodo insert.

**CtC (Center Canceller)**

Elimina le parti posizionate al centro dello stereo (come le parti vocali).

**Position (Posizione di Cancellazione)**

Valore: -50→50

Serve per regolare finemente la posizione di eliminazione. Modificare questo valore finché il suono non viene eliminato completamente.

**Lo-F Limit (Limitatore di Basse Frequenze)**

Valore: THRU, 20-2000 Hz

**Hi-F Limit (Limitatore di Alte Frequenze)**

Valore: 1.0-20.0 kHz, THRU

Impostano i limiti inferiore e superiore delle frequenze del segnale da tagliare. Quando viene scelto "THRU" vengono processate tutte le frequenze.



Il segnale viene restituito in mono. Sebbene sia possibile ottenere un effetto simile con la funzione Anti-Phase dell'algoritmo 01 (Isolator + Filter), questo algoritmo consente di stabilire i limiti di frequenza entro i quali l'effetto deve agire. Questa caratteristica è particolarmente utile, per esempio per eliminare parti vocali.



Questo effetto non funziona su segnali monofonici. Inoltre, anche in stereo, il risultato dipende dal materiale utilizzato.

**EQ (Equalizzatore a 3 Bande)**

Questo equalizzatore lavora su tre bande di frequenze: basse, medie e alte. È possibile scegliere la frequenza e la quantità di attenuazione o esaltazione di intervento.

**Low Type (Tipo di Eq. Basse)**

Valore: SHELV, PEAK

Commuta il tipo di curva per l'equalizzatore delle basse frequenze (tipo peaking/tipo shelving; consultare l'illustrazione nella pagina successiva).

**Low Gain (Guadagno Basse)**

Valore: -12→12 dB

Regola il guadagno (esaltazione o attenuazione) dell'equalizzatore.

## Usare gli Effetti Interni

### Low Freq (Frequenza Basse)

Valore: 20–2000 Hz

La frequenza di riferimento dell'equalizzatore. Con l'equalizzatore di tipo peaking, indica la frequenza centrale; con equalizzatore tipo shelving, indica la frequenza di taglio.

### Low Q (Q Basse)

Valore: 0.3–16.0

Quando la banda Low dell'equalizzatore è del tipo peaking, indica la larghezza della banda che sarà attenuata o esaltata. Più il valore di frequenza diventa alto, più la banda si stringe. (fare riferimento all'illustrazione; questo parametro è disabilitato nell'equalizzatore di tipo shelving.)

### Mid Gain (Guadagno Medie)

Valore: -12→+12 dB

### Mid Freq (Frequenza Medie)

Valore: 200–8000 Hz

### Mid Q (Q Medie)

Valore: 0.3–16.0

Come nell'equalizzatore per le basse frequenze, regolano il guadagno, la frequenza centrale e il Q (larghezza di banda) dell'equalizzatore per le medie frequenze.

(Questo equalizzatore è solo di tipo peaking.)

### High Type (Tipo di Eq. Alto)

Valore: SHELV, PEAK

La risposta in frequenza con il tipo shelving è opposta a quella del suo corrispondente per le basse frequenze.

### High Gain (Guadagno Alto)

Valore: -12→+12 dB

### High Freq (Frequenza Alto)

Valore: 1.4–20.0 kHz

### High Q (Q Alto)

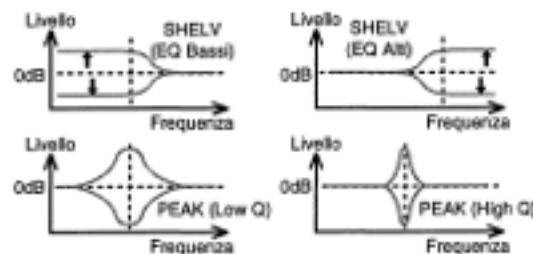
Valore: 0.3–16.0

Come nell'equalizzatore per le basse frequenze, regolano il guadagno, la frequenza centrale e il Q (larghezza di banda) dell'equalizzatore per le alte frequenze.

### Out Level (Livello di Uscita)

Valore: -12→+12 dB

Regola il volume di uscita.

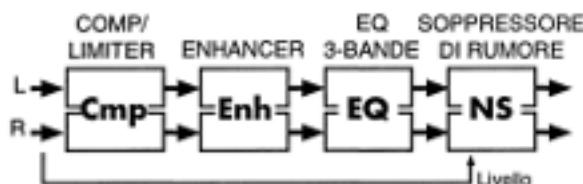


## 03 STEREO DYNAMICS PROCESSOR

Sono collegati in serie un comp/limiter, un enhancer, un equalizzatore a 3 bande e un soppressore di rumore. È un effetto indicato per il mixdown o per irrobustire il suono durante il campionamento.

### MEMO

Questo algoritmo viene applicato con il metodo insert.



### Cmp (Compressore/Limitatore)

Questo effetto può essere utilizzato come compressore, che pareggia cioè le differenze di volume tra segnali troppo forti e segnali troppo deboli, o come limitatore per evitare che il segnale superi un livello massimo stabilito.

### Threshold (Livello di Soglia)

Valore: -60→0 dB

Il livello di volume oltre il quale il compressore entra in funzione.

### Attack (Attacco)

Valore: 0→100

Il tempo che trascorre tra il superamento della soglia del livello e il momento in cui il compressore comincia ad agire.

### Release (Rilascio)

Valore: 0→100

Il tempo impiegato dal compressore per smettere la sua azione dopo che il livello è tornato sotto il valore indicato dalla soglia.

### Ratio (Rapporto)

Valore: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

Il rapporto di compressione "ingresso:uscita."

**Out Level (Livello di Uscita)**

Valore: -60 → +12 dB

Regola il volume di uscita.

**IDEA**

Per utilizzarlo come limitatore, impostare Ratio su 100:1 con un tempo di release corto. Se il volume supera il livello di soglia, viene immediatamente ridotto per il solo istante in cui viene superato questo livello.

**Enh (Enhancer)**

Agisce sulle alte frequenze e genera un suono più chiaro.

**Sens (Sensibilità)**

Valore: 0–100

Regola il grado al quale viene applicato l'Enhancer.

**Frequency (Frequenza)**

Valore: 1.0–10.0 kHz

Imposta il minimo valore di frequenza oltre il quale viene aggiunto l'effetto.

**MX Level (Livello di Mix)**

Valore: 0–100

Bilancia il livello tra il suono originale e quello delle armoniche prodotte dall'Enhancer.

**Out Level (Livello di Uscita)**

Valore: 0–100

Regola il volume di uscita.

**EQ (Equalizzatore a 3 Bande)**

Questo equalizzatore lavora su tre bande di frequenze: basse, medie e alte. È possibile scegliere la frequenza e la quantità di attenuazione o esaltazione di intervento.

**Low Type (Tipo Eq. Basse)**

Valore: SHELV, PEAK

**Low Gain (Guadagno Basse)**

Valore: -12 → +12 dB

**Low Freq (Frequenza Basse)**

Valore: 20–2000 Hz

**Low Q (Q Basse)**

Valore: 0.3–16.0

**Mid Gain (Guadagno Medie)**

Valore: -12 → +12 dB

**Mid Freq (Frequenza Medie)**

Valore: 200–8000 Hz

**Mid Q (Q Medie)**

Valore: 0.3–16.0

**High Type (Tipo di Eq. Alte)**

Valore: SHELV, PEAK

**High Gain (Guadagno Alte)**

Valore: -12 → +12 dB

**High Freq (Frequenze Alte)**

Valore: 1.4–20.0 kHz

**High Q (Q Alte)**

Valore: 0.3–16.0

**Out Level (Livello di Uscita)**

Valore: -12 → +12 dB

Questi parametri sono gli stessi visti nell'equalizzatore a 3 bande dell'algoritmo 2 (CENTER CANCELLER) (p. 113).

**NS (Soppressore di Rumore)**

Sopprime il rumore di fondo (fruscio e ronzio di microfoni) in assenza di segnale. Il soppressore di rumore controlla il livello di ingresso all'inizio della catena di effetti, e quando non è presente segnale in ingresso, chiude il segnale in uscita al termine della catena.

**Threshold (Livello di Soglia)**

Valore: 0–100

Stabilisce il volume al di sotto del quale viene silenziata l'uscita. Scegliere valori alti in presenza di molto rumore; scendere con il valore se è presente meno rumore.

**Release (Rilascio)**

Valore: 0–100

Regola il tempo che intercorre tra quando l'effetto comincia a ridurre il volume a quando lo annulla completamente.

**MEMO**

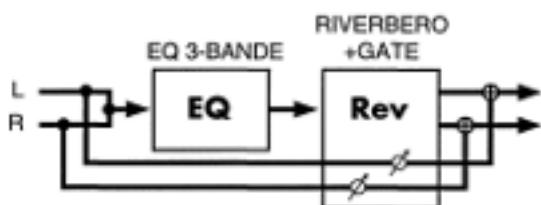
Se il livello di threshold viene impostato troppo basso, l'effetto non agisce; se impostato troppo alto, viene silenziato anche il suono utile. Inoltre, se il tempo di release è troppo lungo, il rumore in alcune fasi diventa udibile; se troppo corto provoca un suono innaturale. Scegliere delle impostazioni adatte alle condizioni del rumore in ingresso e del segnale stesso.

### 04 REVERB & GATE

Questo effetto crea vari tipi di riverbero. Prima dell'effetto di riverbero il segnale attraversa un equalizzatore a 3 bande. Inoltre è possibile ottenere altri effetti speciali con le funzioni di gate.



Questo algoritmo va utilizzato con il metodo send/return.



#### EQ (Equalizzatore a 3 Bande)

Questo equalizzatore lavora su tre bande di frequenze: basse, medie e alte. È possibile scegliere la frequenza e la quantità di attenuazione o esaltazione di intervento.

##### Low Type (Tipo di Eq. Basse)

Valore: SHELV, PEAK

##### Low Gain (Guadagno Basse)

Valore: -12→+12 dB

##### Low Freq (Frequenza Basse)

Valore: 20–2000 Hz

##### Low Q (Q Basse)

Valore: 0.3–16.0

##### Mid Gain (Guadagno Medie)

Valore: -12→+12 dB

##### Mid Freq (Frequenza Medie)

Valore: 200–8000 Hz

##### Mid Q (Q Medie)

Valore: 0.3–16.0

##### High Type (Tipo Eq. Alte)

Valore: SHELV, PEAK

##### High Gain (Guadagno Alte)

Valore: -12→+12 dB

##### High Freq (Frequenza Alte)

Valore: 1.4–20.0 kHz

##### High Q (Q Alte)

Valore: 0.3–16.0

#### Out Level (Livello di Uscita)

Valore: -12→+12 dB

Questi parametri sono gli stessi visti nell'equalizzatore a 3 bande dell'algoritmo 2 (CENTER CANCELLER) (p. 113).

#### Rev (Riverbero & Gate)

È un riverbero digitale di alta qualità. Dispone anche di funzioni di gate per tagliare il suono del riverbero prima che termini naturalmente; è possibile creare riverberi gate, reverse, ducking e altri effetti particolari.

#### Room Size (Dimensioni Stanza)

Valore: 5–40 m

Determina le dimensioni della stanza. Per esempio, l'impostazione "10m" genera un riverbero come quello ottenuto in una stanza di larghezza 10 metri.

#### Rev Time (Tempo di Riverbero)

Valore: 0.1–32 sec

Il tempo di riverbero in secondi.

#### Pre Delay

Valore: 0–200 msec

È il tempo che intercorre tra la sorgente del suono e il momento in cui inizia il riverbero. Rappresenta la distanza tra la sorgente e l'ascoltatore.

#### Diffusion (Diffusione)

Valore: 0–100

Aumentando questo valore si intensifica la sensazione di profondità dello spazio. È molto suggestivo se ascoltato in stereo.

#### Density (Densità)

Valore: 0–100

Aumentando questo valore si genera un suono più denso. Per ambienti tipo sale o garage, è consigliabile tenerlo basso.

#### Early Ref. (Prime Riflessioni)

Valore: 0–100

Aumentando questo valore si aumenta il volume delle prime riflessioni del riverbero.

(Le prime riflessioni sono le riflessioni dirette dei muri. Le si possono ascoltare nella parte iniziale del suono del riverbero.)

#### LoDampFreq (Freq. Attenuazione Basse)

Valore: 50 Hz–4000 Hz

Stabilisce il limite di frequenza superiore entro il quale il suono viene attenuato più velocemente. Accorciando il riverbero sulle basse frequenze, si ottiene un effetto più chiaro e definito.

**LoDampGain (Attenuazione Basse)**

Valore: -36 dB–0 dB

Imposta la quantità di attenuazione delle basse frequenze.

**HiDampFreq (Freq. Attenuazione Alta)**

Valore: 1 kHz–20 kHz

In natura, le alte frequenze nel riverbero scompaiono prima delle altre. High Damp, attenuando le alte frequenze nel tempo, rende il riverbero più naturale.

Stabilisce il limite di frequenza inferiore entro il quale il riverbero viene accorciato.

**HiDampGain (Attenuazione Alta)**

Valore: 36 dB–0 dB

La quantità di attenuazione delle alte frequenze.

**IDEA**

Combinando i valori di Low Damp e High Damp, è possibile indicare il materiale della superficie delle pareti (oppure le proprietà di assorbimento della stanza.)

**HiCutFreq (Freq. Taglio Alta)**

Valore: 0.2 kHz–20 kHz

La banda di frequenze superiore a questo valore, viene dolcemente attenuata per ottenere un suono più morbido. Non è correlato al tempo.

**GT Switch (Interruttore del Gate)**

Valore: OFF, ON

Attiva e disattiva la funzione di gate, che taglia improvvisamente il suono del riverbero in base al volume del suono in ingresso.

**GT Mode (Modo Gate)**

Valore: GATE, DUCK

**GATE:** (Riverbero Gate) Quando il volume della sorgente scende al di sotto di un certo livello, il gate si chiude tagliando il riverbero.

**DUCK:** (Ducking Reverb) Quando il volume della sorgente raggiunge un certo livello, il gate si chiude generando un effetto di riverbero tipo ducking. Ferma il suono riverberato solo ad alti volumi del suono di ingresso, in modo da mantenere il suono finale più pulito e distinto.

**GT Thresh (Livello Soglia Gate)**

Valore: 0–100

Stabilisce il livello al di sotto del quale il gate entra in funzione tagliando il suono.

**GT Attack (Attacco Gate)**

Valore: 1–100

Indica il tempo impiegato dal gate per aprirsi dopo che è stata superata la soglia.

**GT Hold (Hold Gate)**

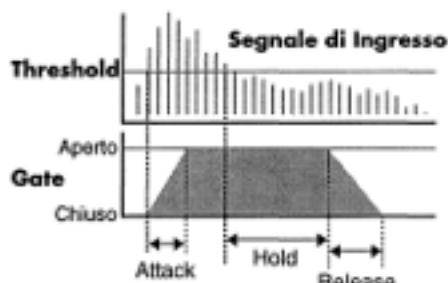
Valore: 1–100

Il tempo che intercorre tra l'istante in cui il segnale scende al di sotto della soglia e l'istante in cui il gate comincia a chiudersi.

**GT Release (Rilascio Gate)**

Valore: 1–100

Il tempo impiegato dal gate per chiudersi al termine del periodo di hold.

**FX Level (Livello Effetto)**

Valore: 0–100

È il volume del riverbero. Usando questo effetto in insert, abbassare questo livello per bilanciarlo con il suono diretto.

**Dry Level (Livello Segnale Diretto)**

Valore: 0–100

È il volume del suono originale. Impostare a 0 utilizzando il metodo send/return. Crescere il valore nel modo insert per mixare correttamente il suono diretto con quello dell'effetto.

**IDEA**

Per ottenere un buon effetto usando le funzioni di gate, scegliere tempi di riverbero lunghi. In questi casi, invece di usare le funzioni Low Damp o High Damp per modificare il suono è meglio utilizzare il parametro HiCutFreq o l'equalizzatore dello studio precedente. Per ottenere riverberi nitidi, programmare tempi di attack e di release estremamente corti e far coincidere il tempo di hold con un valore ritmico del brano. Per il riverbero reverse, impostare un tempo di attacco lungo e mantenere corto il tempo di release.

### 05 TAPE ECHO 201

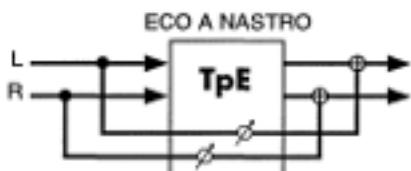
Riproduce il suono di un vero eco a nastro.

#### MEMO

Viene usualmente adoperato con il metodo send/return.

#### TpE (Eco a Nastro)

Simula l'effetto prodotto dall'eco a nastro Roland RE-201 Space Echo.



#### Mode (Modo)

Valore: 1–7

L'RE-201 aveva tre testine di riproduzione che generavano tre diversi tempi di ritardo (Short, Medium e Long) contemporaneamente. Scegliere i Mode 1–7 per impostare la combinazione delle testine di riproduzione usate. Per esempio, col Mode 4, vengono utilizzate le testine short e middle, e sullo schermo viene indicato "4:S+M."

#### Repeat Rate (Velocità Ripetizione)

Valore: 0–100

La velocità del nastro. Corrisponde al tempo di ritardo dei digital delay. Aumentando il valore si accorcia il tempo di ritardo.

#### Intensity (Intensità)

Valore: 0–100

Indica il numero di ripetizioni del suono ritardato. Corrisponde all'impostazione feedback dei moderni delay digitali. Aumentando questo valore, aumenta il numero di ripetizioni.

#### Bass (Bassi)

#### Treble (Acuti)

Valore: -100→+100

Sono le regolazioni dei bassi e degli alti del suono ritardato. Se impostate a 0, il suono non viene modificato.

#### Head S Pan (Pan Testina S)

#### Head M Pan (Pan Testina M)

#### Head L Pan (Pan Testina L)

Valore: L63–R63

È l'impostazione panpot (destra–sinistra) di ognuna delle tre testine. Questo parametro non esisteva nell'RE-201 originale.

#### Tape Dist. (Distorsione del Nastro)

Valore: 0–5

Questo parametro aggiunge la distorsione caratteristica dei registratori a nastro. Produce infatti, quei tipici cambiamenti nel suono che possono essere misurati solo con appropriate apparecchiature. La distorsione diventa più intensa man mano che si aumenta il valore del parametro.

#### W/F Rate (Velocità Wow/Flutter)

#### W/F Depth (Profondità Wow/Flutter)

Valore: 0–100

L'oscillazione dell'intonazione provocata dal nastro stesso e dalle irregolarità di rotazione viene chiamata wow and flutter. (Questo fenomeno viene chiamato "wow" quando si presenta con lente velocità di rotazione e "flutter" quando il nastro gira più veloce.) Più si aumenta il valore W/F Rate più rapida sarà l'oscillazione. Il parametro W/F Depth regola l'intensità dell'oscillazione.

#### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0–100

È il volume del suono dell'eco. Quando questo algoritmo viene adoperato con il metodo insert, abbassare questo valore fino a bilanciare il suono dell'eco con il suono originale.

#### Dry Level (Livello Segnale Diretto)

Valore: 0–100

Imposta il valore del suono diretto. Quando si utilizza il metodo send/return, questo valore va impostato a 0. Adoperando il modo insert, alzare questo valore per miscelare correttamente il suono originale con quello effettato.

#### IDEA

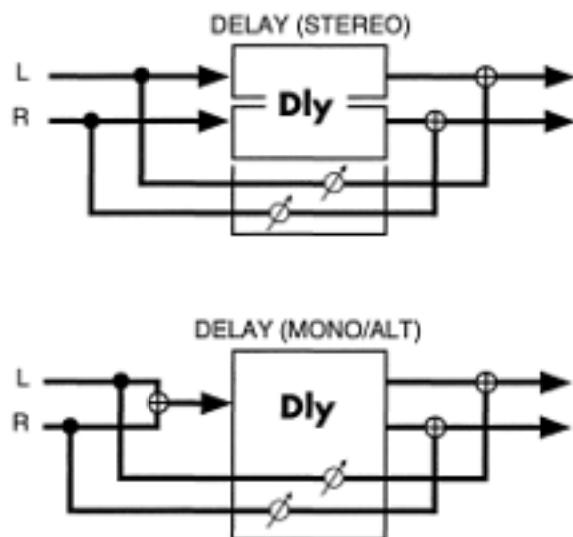
Sebbene l'RE-201 SPACE ECHO sia uno strumento del 1974, un gran numero di fans lo stanno ancora utilizzando. Questo algoritmo riproduce fedelmente il suono della sezione dell'eco del dispositivo originale, basandosi sullo strumento vero e sui dati del progetto originale. In più include le impostazioni che simulano le imprecisioni dei motori, la distorsione e il panpot di ogni singola testina (assenti nell'originale). È possibile perciò ottenere facilmente un suono caldo, Lo-Fi di eco, molto diverso dal suono pulito dei ritardi digitali odierni. È possibile modificare il tempo di ritardo (velocità del nastro) con i controlli Realtime Effects, e riprodurre realisticamente l'atmosfera creata da questo strumento leggendario.

## 06 EZ DELAY

È un semplice eco digitale che produce un suono di alta qualità. A seconda della lunghezza del ritardo scelta, si possono ottenere lunghi eco, inspessimenti del suono o effetti speciali. È anche possibile sincronizzare il tempo di ritardo con il tempo del brano.

### MEMO

Questo algoritmo viene usato generalmente in send/return.



### Dly (EZ Delay)

Questo effetto di ritardo digitale può essere impostato sia mono sia stereo che alternato e il tempo di ritardo può essere sincronizzato al tempo del brano. Il tempo massimo di ritardo consentito è di 1200 msec (1.2 secondi).

#### Mode (Modo)

Valore: MONO, ST, ALT

Commuta tra mono, stereo e alternato.

- MONO:** Ingresso singolo e uscita doppia. I segnali stereo (destro e sinistro) vengono mixati all'ingresso.
- ST:** Ingresso doppio e uscita doppia. Il suono ritardato in uscita mantiene lo stesso posizionamento stereo che aveva in ingresso.
- ALT:** Il suono ritardato appare all'uscita alternativamente a destra e a sinistra.

#### Time (Tempo)

Valore: 1–1200 msec

Imposta il tempo di ritardo, cioè il tempo che intercorre tra il suono originale e il suono ritardato. In mono o in stereo è limitato dall'impostazione shift sinistra-destra. Nel modo alternate è limitato a 0–600 msec.

Quando viene attivato Tempo Sync (descritto in seguito), questo parametro non è attivo e non si può eseguire l'impostazione.

#### L-R Shift

Valore: L1199–R1199 msec

Il tempo di ritardo dei canali destro e sinistro può essere indipendentemente incrementato di questo valore. A seconda dell'impostazione del tempo di ritardo, il valore di questo parametro potrebbe essere limitato. Nel modo alternate non è attivo, e non è possibile eseguire l'impostazione.

#### L-R Order (Direzione L-R)

Valore: L>>R, L<<R

Nel modo alternate, questo parametro determina quale dei canali destro o sinistro emetterà il suono ritardato per primo (con L>>R, il canale sinistro suonerà per primo; con L<<R, suonerà prima il destro).

#### Feedback

Valore: 0–100

Rappresenta il numero di ripetizioni del suono ritardato. A 0, il suono ritardato verrà suonato una sola volta.

#### Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)

Valore: OFF, A<sub>1</sub> - - X1

Serve per sincronizzare il ritardo con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, il tempo di ritardo corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off.

#### LoDampFreq (Freq. Attenuazione Basse)

Valore: 50 Hz–4000 Hz

È il limite superiore della banda delle basse frequenze da attenuare. La funzione Low Damp provoca un'attenuazione delle basse frequenze più rapida che non su altre bande, e genera un effetto più chiaro.

#### LoDampGain (Attenuazione Basse)

Valore: -36 dB–0 dB

L'intensità dell'attenuazione delle basse frequenze.

#### HiDampFreq (Freq. Attenuazione Alta)

Valore: 1 kHz–20 kHz

In natura, le alte frequenze di un eco spariscano prima delle altre. High Damp, attenuando più rapidamente le alte frequenze, rende il suono più naturale.

È il limite inferiore della banda di alte frequenze da attenuare.

#### HiDampGain (Attenuazione Alta)

Valore: 36 dB–0 dB

L'intensità dell'attenuazione delle alte frequenze.

#### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0–100

## Usare gli Effetti Interni

È il volume del suono ritardato. Quando questo algoritmo viene adoperato con il metodo insert, regolare questo valore per un corretto mixaggio con il suono originale.

### Dry Level (Livello Segnale Diretto)

Valore: 0-100

Regola il volume del segnale originale. Quando si usa il metodo send/return, impostare questo parametro a 0. Aumentarlo con il metodo insert per bilanciare suono diretto ed effetto.

#### NOTA

Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore all'intervallo di tempo consentito, il tempo di ritardo non corrisponderà alla lunghezza della nota. Inoltre la precisione del tempo del brano e del ritardo è diversa. Se fatti proseguire per lunghi periodi, i due tempi possono differire.

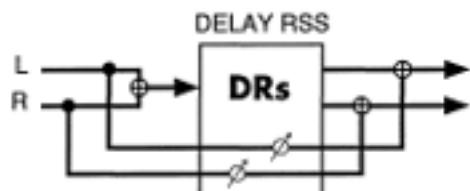
## 07 DELAY RSS

È un ritardo ad un ingresso e due uscite con aggiunto l'effetto RSS (Roland Sound Space). Se ascoltato in stereo, lo spazio di 90 gradi a destra e a sinistra (della propria testa) si allarga in uno spazio tridimensionale.

È anche possibile sincronizzare il tempo di ritardo con il tempo del brano.

#### MEMO

Questo algoritmo viene utilizzato usualmente con il metodo send/return.



RSS (Roland Sound Space) è una tecnologia per effetti speciali che permette di ottenere un suono tridimensionale da normali altoparlanti stereo. In questo algoritmo viene utilizzata, in parte, la tecnologia RSS, che riesce a posizionare il suono tutto intorno nello spazio, al di fuori del campo definito dagli altoparlanti destro e sinistro. (Negli apparecchi Roland RSS dedicati a quest'effetto, è possibile controllare liberamente la direzione, se il suono proverrà da sopra, sotto, davanti o dietro e la distanza dalla quale apparentemente proviene il suono.)

Per giovarsi dell'effetto RSS nel migliore dei modi, seguire i seguenti consigli.

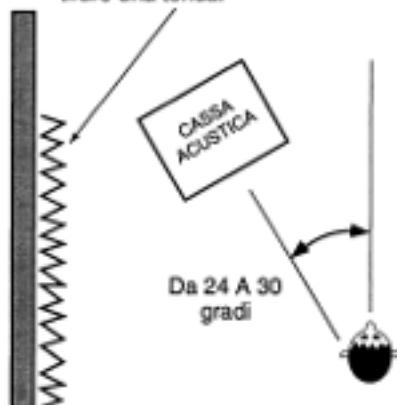
- Funziona meglio in stanze con poco riverbero.
- Gli altoparlanti ad una via sono quelli più adatti. Sono anche accettabili altoparlanti coassiali o coassiali virtuali.
- Tenere gli altoparlanti più lontano possibile dalle pareti laterali.
- Non separare troppo gli altoparlanti destro e sinistro.
- La posizione di ascolto ottimale è quella disegnata qui di seguito.



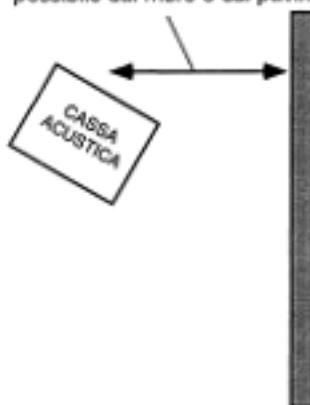
### Per Altoparlanti Stereo

Questo effetto è fatto per essere ascoltato specificamente su sistemi stereo.  
Non è possibile ascoltare soddisfacentemente questo effetto in cuffia.

Minorì sono le riflessioni del muro e meglio è.  
In presenza di un muro vicino,  
tirare una tenda.



Gli altoparlanti dovrebbero essere posizionati il più lontano possibile dal muro o dal pavimento



**DRs (Delay RSS)**

Questo ritardo a ingresso singolo utilizza l'effetto RSS per spazializzare il suono. È una variazione dell'effetto di ritardo.

**Time (Tempo)**

Valore: 0–1200 msec

Imposta il tempo di ritardo, cioè il tempo che intercorre tra il suono originale e il suono ritardato. L'intervallo disponibile è limitato dal valore dei parametri RSS shift e L-R shift (descritti in seguito). Quando è attivo Tempo Sync (descritto in seguito), questa impostazione non è attiva.

**Feedback**

Valore: 0–100

Determina il numero di ripetizioni del suono ritardato. Se impostato a 0, il suono ritardato viene ripetuto una sola volta.

**RSS Shift**

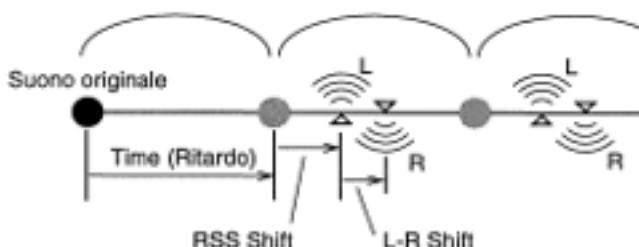
Valore: -1200–0→+1200 msec

Il tempo di ritardo del suono processato con l'RSS viene ulteriormente ritardato. Questa impostazione è limitata dal valore del tempo di ritardo e di L-R shift.

**L-R Shift**

Valore: L1200–R1200 msec

Il tempo di ritardo dei canali destro e sinistro dell'RSS può essere indipendentemente incrementato di questo valore. A seconda delle impostazioni del tempo di ritardo e di RSS questo valore potrebbe essere limitato.

**Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)**

Valore: OFF,  $\frac{1}{2}$  –  $\infty$  X1

Serve per sincronizzare il ritardo con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, il tempo di ritardo corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off.

**LoDampFreq (Freq. Attenuazione Basse)**

Valore: 50 Hz–4000 Hz

È il limite superiore della banda delle basse frequenze da attenuare. La funzione Low Damp provoca un'attenuazione delle basse frequenze più rapida che non su altre bande, e genera un effetto più chiaro.

**LoDampGain (Attenuazione Basse)**

Valore: -36 dB–0 dB

È l'intensità di attenuazione delle basse frequenze.

**HiDampFreq (Freq. Attenuazione Alta)**

Valore: 1 kHz–20 kHz

In natura, le alte frequenze di un eco spariscono prima delle altre. High Damp, attenuando più rapidamente le alte frequenze, rende il suono più naturale.

È il limite inferiore della banda di alte frequenze da attenuare.

**HiDampGain (Attenuazione Alta)**

Valore: 36 dB–0 dB

È l'intensità di attenuazione delle alte frequenze.

**FX Level (Livello Totale Effetto)****Mono.D (Livello Delay Mono)****RSS D (Livello Delay RSS)**

Valore: 0–100

Regola il volume del suono ritardato. Sono modificabili separatamente il volume del ritardo monofonico, quello del ritardo con RSS e entrambi contemporaneamente con l'impostazione di livello totale.

**Dry Level (Livello Segnale Diretto)**

Valore: 0–100

Regola il volume del segnale originale. Quando si usa il metodo send/return, impostare questo parametro a 0. Aumentarlo con il metodo insert per bilanciare suono diretto ed effetto.

**MEMO**

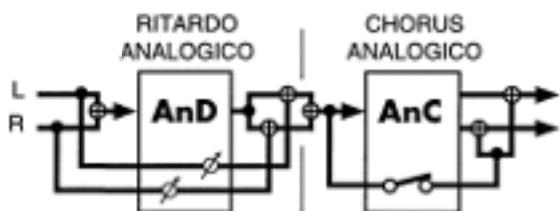
Per ascoltare il solo suono del ritardo con RSS, impostare il livello del ritardo mono a 0. Con L-R shift a 0 (nessuna differenza di tempo tra i ritardi dei due canali), l'effetto RSS può diventare difficile da percepire. I consigli che riguardano la sincronizzazione con il tempo del brano sono gli stessi esposti per l'algoritmo 06 EZ DELAY.

### 08 ANALOG DELAY & CHORUS (Delay Analogico Virtuale + Chorus Analogico Virtuale)

Questo algoritmo riproduce il suono dell'effetto BOSS CE-1 Chorus Ensemble, in produzione dal 1976. Per riprodurre il suono dell'apparecchio, è stato inserito in serie un ritardo mono di tipo analogico.

#### MEMO

Questo algoritmo viene normalmente utilizzato con il metodo insert, ma, a seconda delle impostazioni, può anche essere adoperato con il metodo send/return.



#### AnD (Delay Analogico Virtuale)

Questo effetto simula le unità di ritardo analogiche compatte per chitarra degli anni '80. Produce il tipico suono di un ritardo analogico, caldo e velato.

#### Repeat Rate (Velocità Ripetizione)

Valore: 0-100

Corrisponde al tempo di ritardo di un'attuale unità di ritardo digitale. Più alto è il valore impostato, e minore sarà il tempo di ritardo.

#### Intensity (Intensità)

Valore: 0-100

Il numero di ripetizioni del suono ritardato. È il corrispondente del valore di feedback nelle unità di ritardo digitali. Aumentando il valore aumenta il numero delle ripetizioni.

#### Echo Level (Livello Eco)

Valore: 0-100

È il volume del suono ritardato.

#### Dry Level (Livello Segnale Diretto)

Valore: 0-100

Regola il volume del segnale originale. Quando si usa il metodo send/return, impostare questo parametro a 0. Aumentarlo con il metodo insert per bilanciare suono diretto ed effetto.

#### MEMO

Riproduce la risposta in frequenza dell'eco analogico BOSS degli anni '80. Come sono state simulate le limitazioni nelle

prestazioni del "BBD (analog IC)," anche il tempo di ritardo possibile è più corto rispetto ad altri effetti. Sebbene però l'effetto originale non disponeva della regolazione del livello del segnale diretto, in questo algoritmo è stata aggiunta per migliorarne la flessibilità.

#### AnC (Chorus Analogico Virtuale)

Riproduce il suono del BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Aggiunge al suono originale una modulazione e un senso di spaziosità.

#### CE Mode (Modo CE)

Valore: CHORS, VIB

Commuta tra i modi di funzionamento di chorus e vibrato (vedere MEMO).

#### Intensity (Intensità)

Valore: 0-100

Quando il CE Mode è CHORS (Chorus), regola la velocità del vibrato.

#### Depth (VIB)

Valore: 0-100

Quando il CE Mode è VIB (Vibrato), regola la profondità del vibrato.

#### Rate (VIB)

Valore: 0-100

Quando il CE Mode è VIB (Vibrato), regola la velocità del vibrato.

#### Direct Out (Uscita Diretta)

Valore: OFF, ON

Determina se il suono originale (mono) debba essere o no mixato all'uscita. Nel CE-1 originale, era fisso in ON. Se impostato in OFF, è possibile usare l'effetto con il metodo send/return.

#### OutputMode (Modo di Uscita)

Valore: MONO, ST-1, ST-2

Commuta il formato di uscita (mono/stereo). Sono disponibili due differenti impostazioni stereo.

MONO(Mono): Uscita Monofonica.

ST-1(Stereo-1): Il suono del vibrato, la cui fase è invertita tra i canali destro e sinistro, viene mixata con il suono originale. È un chorus molto avvolgente che dà una sensazione di movimento nello spazio.

ST-2(Stereo-2): Il canale sinistro contiene il suono diretto, e quello destro il suono effettato del chorus.

**MEMO**

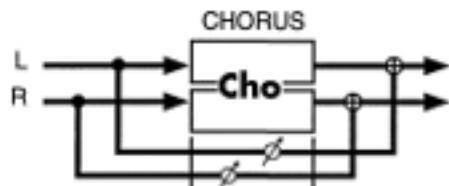
Questo algoritmo riproduce fedelmente il suono del CE-1 originale basandosi sullo strumento originale e sui dati del progetto. Nel modo Chorus (CHORS), è possibile aggiungere al suono originale un vibrato di intonazione. Nel modo Vibrato (VIB), le forme d'onda e la velocità di modulazione sono differenti da quelle del chorus. (Sebbene gli ultimi vibrati BOSS non mixassero in uscita il suono originale, il CE-1 mixava il suono originale anche nel modo vibrato.) La scelta del modo di uscita venne aggiunta in un modello successivo: il CE-3. (Il suono di uscita del CE-1 veniva riprodotto in mono "MONO" e "ST-1".)

## 09 DIGITAL CHORUS

È un chorus a doppio ingresso e doppia uscita che processa indipendentemente i segnali del canale destro e sinistro. Offre una gran quantità di effetti di chorus senza degradare il suono.

**MEMO**

A seconda delle impostazioni, può essere adoperato sia con il metodo insert che con il metodo send/return.



### Cho (Chorus Digitale Stereo)

Dà un senso di larghezza al suono e aggiunge un effetto di vibrato.

#### Rate (Velocità)

Valore: 0-100

Regola la velocità del vibrato.

#### Depth (Profondità)

Valore: 0-100

Regola la profondità del vibrato.

#### LFO Phase (Fase LFO)

Valore: 0-180 deg

È lo spostamento di fase tra i canali destro e sinistro provocato dall'oscillatore a bassa frequenza (LFO) che produce il vibrato (vedere IDEA).

#### Bass

#### Treble

Valore: -100→+100

Sono le regolazioni delle alte e delle basse frequenze del chorus. Se impostate a 0 non modificano il suono dell'effetto.

#### Cross Mix

Valore: -100→+100

Mixa il segnale del chorus di ognuno dei canali con quello del canale opposto, provocando un senso di maggiore spaziosità del suono.

Impostazioni positive sommano il suono del chorus in fase e impostazioni negative sommano il suono con fase invertita.

#### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0-100

Regola il volume del suono del chorus. Normalmente viene impostato a 100.

#### Dry Level (Livello Segnale Diretto)

Valore: 0-100

Regola il volume del segnale originale. Quando si usa il metodo send/return, impostare questo parametro a 0. Aumentarlo con il metodo insert per bilanciare suono diretto ed effetto.

**IDEA**

Regolando la fase dell'LFO, è possibile differenziare il momento di crescita e calo dell'intonazione per i canali destro e sinistro. A 0 deg. (0 gradi), l'intonazione dei canali destro e sinistro cresce e cala insieme in fase. A 180 gradi, la fase di calo e crescita è opposta. Impostando una leggera differenza, specialmente con ingressi monofonici, si ottiene un effetto molto spazioso.

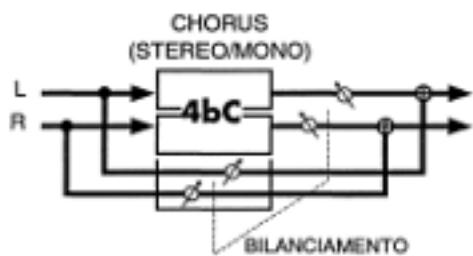
Impostando un valore negativo di Cross Mix si ottiene un effetto chorus particolarmente fluttuante.

### 10 4 BUTTON CHORUS 320

Questo algoritmo riproduce il suono dell'effetto Roland SDD-320. Quando l'uscita è stereo, il suono acquista una grande spaziosità.

#### MEMO

L'SDD-320 originale veniva utilizzato in insert, ma a seconda delle impostazioni, questo algoritmo può essere adoperato anche con il metodo send/return.



#### 4bC (SDD-320 Virtuale)

È un'effetto che crea spaziosità nel suono.

##### Input (Ingresso)

Valore: MONO, ST

Determina se il segnale in ingresso debba essere convertito in mono (MONO) o lasciato stereo (ST). (Nel SDD-320, veniva realizzato con la connessione dei jack.)

##### ModeButton (Tasto Modo)

Valore: 1-4, 1+4, 2+4, 3+4

L'SDD-320 disponeva di quattro tasti per modificare l'effetto. Questa impostazione rappresenta quali tasti sono premuti. ("1+4" è la condizione in cui i tasti 1 e 4 vengono premuti simultaneamente.)

##### Dry/FX Bal (Bilanciamento Dry/FX)

Valore: 0-100

È il bilanciamento di volume tra il suono originale e il suono dell'effetto. Il valore 50 dà lo stesso bilanciamento ottenuto con l'SDD-320. Con 0 si sentirà solo il suono originale, con 100 solo il suono effettato. Utilizzando il metodo send/return impostare questo valore a 100.

#### MEMO

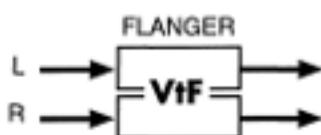
Questo effetto cambia sensibilmente a seconda dei tasti di modo premuti. Provate tutti i modi disponibili e poi scegliete il più adatto alla situazione. Il Roland SDD-320, presentato nel 1979 e prodotto per 8 anni, era un effetto analogico pregiato che aggiungeva spaziosità al suono. Sul pannello c'erano solo cinque tasti (i quattro di modo e il tasto OFF), che permetteva di disattivare l'effetto. Sebbene fosse un effetto di tipo chorus, la sua migliore caratteristica era di poter ingrossare il suono senza aggiungere dei pesanti vibrato. Questo effetto ha ancora un gran numero di fans tra artisti di remix, DJ, ecc.

### 11 VINTAGE FLANGER 325

Riproduce il suono del flanger analogico Roland SBF-325. Si possono ottenere tre tipi di flanger (suono modulato e metallico) ed effetti di chorus.

#### MEMO

Questo algoritmo viene adoperato con il metodo insert.



#### VtF (Vintage Flanger)

##### FX Mode (Modo Effetto)

Valore: FL1, FL2, FL3, CHO

È il tipo di effetto. Provate le varie impostazioni e scegliete il più adatto allo scopo.

FL1: (Flanger 1) Un generico flanger mono

FL2: (Flanger 2) Un flanger stereo con posizionamento stereo del suono originale

FL3: (Flanger 3) Flanger cross mix più intenso

CHO: (Chorus) Effetto chorus

##### Rate (Velocità)

Valore: 0-100

È la velocità di modulazione dell'effetto flanger. Con Tempo Sync questo parametro è disabilitato e non può essere impostato.

##### Depth (Profondità)

Valore: 0-100

È la profondità di modulazione del flanger.

##### Manual

Valore: 0-100

Imposta la frequenza centrale dell'effetto. Stabilisce l'intonazione della componente metallica del flanger.

##### Feedback

Valore: 0-100

Imposta l'intensità dell'effetto flanger. È disabilitato se utilizzato come Chorus.

#### MEMO

Come nell'originale, così nella fedele riproduzione dell'SBF-325, valori troppo alti di questa impostazione possono provare oscillazioni. Abbiate cura di evitare queste oscillazioni che potrebbero danneggiare le orecchie o i vostri strumenti. Per fermare immediatamente un'autooscillazione, premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF].

**CH-R Modu. (Fase Modul. Canale R)**

Valore: NORM, INV

Solitamente impostato su "Normal" (NORM). Impostando "Invert" (INV) si inverte la fase della modulazione del canale destro. In questo modo si ottiene una modulazione opposta nei canali destro e sinistro.

**Phase CH-L (Fase Canale Sinistro)****Phase CH-R (Fase Canale Destro)**

Valore: NORM, INV

Imposta la fase dei canali destro e sinistro quando il segnale originale viene sommato al suono del flanger. "Normale" (NORM) corrisponde alla fase positiva (+), "Inversa" (INV) alla fase inversa o negativa (-). Cambia la spazialità del suono. Provare l'effetto risultante e scegliere il più appropriato alle proprie necessità.

**Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)**Valore: OFF,  $\frac{1}{2}$  - X4

Serve per sincronizzare la velocità di modulazione con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata, e il ciclo della modulazione corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla velocità di modulazione consentita, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno. Inoltre la precisione del tempo del brano e della velocità è diversa. Se fatti proseguire per lunghi periodi, i due tempi possono differire.

**MEMO**

Questo algoritmo, che riproduce fedelmente il suono dell'SBF-325, consente numerose variazioni nell'effetto, e genera quel suono potente e caldo caratteristico di un flanger analogico. Il flanger analogico SBF-325 fu introdotto sul mercato nel 1979 e prodotto per circa cinque anni. È ancora molto apprezzato dai musicisti compresi coloro che fanno musica dance, ma è una macchina difficile da reperire.

**12 2 x BOSS FLANGER**

Questo algoritmo fornisce due circuiti dello stesso flanger usato per il flanger compatto BOSS collegati in parallelo per avere l'ingresso stereo.

**MEMO**

Questo effetto viene collegato con il metodo insert.

**Flg (Flanger Stereo)**

Aggiunge una modulazione metallica al suono.

**Model Type (Modello)**

Valore: NORM, HI-B

Seleziona il modello di flanger simulato.

NORM: (&lt;BOSS BF-2&gt; tipo normale)

HI-B: (&lt;BOSS HF-2&gt; tipo high-band)

Scegliendo HI-B si avrà un suono di flanger intonato un'ottava sopra rispetto al modo NORM.

**Manual**

Valore: 0-100

Imposta la frequenza centrale dell'effetto. Modifica l'intonazione dell'effetto flanger.

**Depth (Profondità)**

Valore: 0-100

Regola la profondità di modulazione del flanger.

**Rate (Velocità)**

Valore: 0-100

Regola la velocità di modulazione del flanger. Con il Tempo Sync abilitato, questa impostazione viene disattivata.

**Resonance (Risonanza)**

Valore: 0-100

È l'intensità dell'effetto flanger. Corrisponde all'impostazione feedback dell'algoritmo 11.

**NOTA**

Scegliendo valori di Resonance troppo elevati, può verificarsi il fenomeno dell'autooscillazione. Abbiate cura di evitare queste oscillazioni che potrebbero danneggiare le orecchie o i vostri strumenti. Per fermare immediatamente un'autooscillazione, premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF].

### LFO Phase (Fase LFO)

Valore: 0–180 deg

È lo di spostamento di fase tra i canali destro e sinistro dell'oscillatore a bassa frequenza (LFO) che modula l'effetto. È possibile differenziare il momento di crescita e calo della modulazione per i due canali. A 0 deg. (0 gradi), la modulazione dei canali destro e sinistro cresce e cala insieme in fase. A 180 gradi, la fase di calo e crescita è opposta.

### Cross FB (Cross Feedback)

Valore: -100→+100

Porta il segnale del flanger di ognuno dei canali destro e sinistro all'ingresso del canale opposto. Provoca un effetto flanger più intenso. Impostazioni più alte riportano il suono del chorus in fase e impostazioni più basse riportano il suono con fase invertita.

#### NOTA

Impostazioni troppo alte di Cross Feedback possono portare all'autooscillazione. Abbiate cura di evitare queste oscillazioni che potrebbero danneggiare le orecchie o i vostri strumenti. Per fermare immediatamente un'autooscillazione, premete REALTIME EFFECTS [ON/OFF].

### Cross Mix

Valore: -100→+100

Mixa il suono del flanger di ognuno dei canali destro e sinistro con quello del canale opposto.

Impostazioni positive mixano il suono in fase, e impostazioni negative lo mixano in controparte.

### Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)

Valore: OFF,  $\lambda_2$  → X4

Serve per sincronizzare la velocità di modulazione con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata, e il ciclo della modulazione corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla velocità di modulazione consentita, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno. Inoltre la precisione del tempo del brano e della velocità è diversa. Se fatti proseguire per lunghi periodi, i due tempi possono differire.

#### IDEA

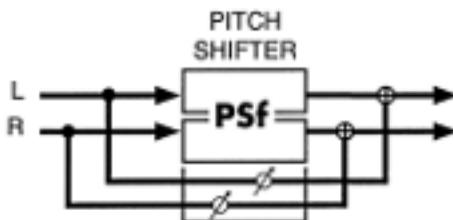
Cross Feedback e Cross Mix sono funzioni che non è possibile ricreare con due flanger collegati in parallelo. Questi parametri sono stati aggiunti a questo algoritmo per poterlo utilizzare in stereo. impostando valori negativi di Cross Mix è possibile ottenere un effetto flanger particolarmente fluttuante.

## 13 STEREO PITCH SHIFTER

Due pitch shifter collegati in parallelo in maniera stereo compatibile. È possibile trasporre l'intonazione del segnale in ingresso fino a un'ottava sopra o sotto.

#### MEMO

Questo algoritmo può essere utilizzato sia con il metodo insert che con il metodo send/return.



### Psf (Pitch Shifter Stereo)

Modifica l'intonazione del suono. L'intervallo di trasposizione può essere impostato separatamente per ogni canale.

### Stereo Link (Collegamento Stereo)

Valore: ON, OFF

Determina se l'intervallo di trasposizione sui canali destro e sinistra dovrà essere unico o indipendente. Quando è "ON," le impostazioni per il canale sinistro valgono anche per il canale destro.

### Grade (Qualità)

Valore: 1, 2, 3, 4, 5

È il grado di qualità del suono. Più alto è il valore e più il risultato suonerà naturale; per contro avrà però un ritardo maggiore rispetto al suono originale. A seconda delle impostazioni, potrebbero notarsi degli sfaldamenti nei suoni percussivi o su altre parti. Selezionare il valore adatto dopo aver provato varie impostazioni.

### L ch Pitch (Intonazione Canale L)

Valore: -12→+12

### Fine (Intonazione Fine Canale L)

Valore: -100→+100

### R ch Pitch (Intonazione Canale R)

Valore: -12→+12

### Fine (Intonazione Fine Canale R)

Valore: -100→+100

È l'intervallo di trasposizione per i canali destro e sinistro. È possibile regolarlo in semitonni con "Pitch," e in cent (1/100 di semitono) con "Fine" per regolazioni più precise. Quando Stereo Link è attivo, le impostazioni del canale destro vengono ignorate.

**FX Level (Livello Effetto)**

Valore: 0-100

Regola il volume dell'effetto.

**Dry Level (Livello Segnale Originale)**

Valore: 0-100

Regola il volume del segnale originale.

**IDEA**

Per cambiare semplicemente l'intonazione del suono, impostare il livello dry a 0 e adoperare il metodo insert.

**Eseguire i Suoni Usando Dati di Nota Inviati da un Dispositivo MIDI Esterno**

Inviando da un dispositivo MIDI esterno messaggi di Nota sul canale MIDI impostato in "Fx Ctrl Ch." (il parametro che si trova in "Set MIDI Param" visualizzato tenendo [SHIFT] e premendo [SYSTEM/DISK]), è possibile modificare l'impostazione dell'intonazione nell'intervallo di due ottave centrate intorno al Do4. È anche possibile utilizzare i dati di Pitch Bend per modificare l'intonazione in alto o in basso all'interno di un intervallo di un semitono; in questo modo si potrà modificare l'intonazione dei campioni quando vengono premuti i pad.

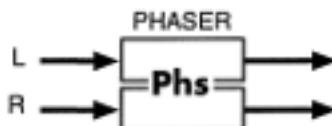
Se la tastiera MIDI collegata dispone della funzione Split, sarà possibile, dalla stessa tastiera, far partire i campioni e modificarne l'intonazione.

**14 80s PHASER**

Questo algoritmo mette a disposizione due phaser analogici in parallelo in maniera stereo compatibile. La fase del suono viene ciclicamente spostata e il risultato sommato al suono originale, creando la modulazione caratteristica del phaser.

**MEMO**

Questo algoritmo viene usato con il metodo insert. Se utilizzato in send/return e mixato al suono originale, l'effetto potrebbe indebolirsi.

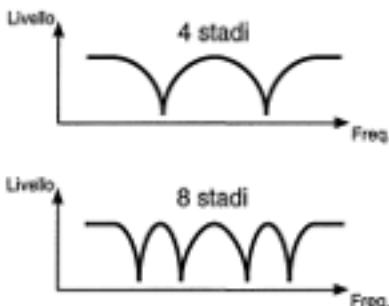
**Phs (Phaser Stereo)**

Due phaser mono collegati in parallelo.

**Shift Mode (Modo Shift)**

Valore: 4STG, 8STG

Sono il numero di stadi del circuito di pitch shift (quattro (4STG) o otto (8STG)). Impostando ad otto stadi (8STG) si aumenta il numero di punti di cancellazione di frequenze del suono; l'effetto risulta più accentuato.



10

**CenterFreq (Frequenza Centrale)**

Valore: 0-100

Seleziona la frequenza centrale alla quale viene applicato l'effetto del phaser. Aumentando questo valore si sposta verso le alte frequenze l'effetto.

**Resonance (Risonanza)**

Valore: 0-100

Aumentando questo valore si intensifica l'effetto.

### IDEA

Scegliere valori di Resonance troppo elevati, può provocare l'autooscillazione. Abbiate cura di evitare queste oscillazioni che potrebbero danneggiare le orecchie o i vostri strumenti. Per fermare immediatamente un'autooscillazione, premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF].

### LFO1

Uno dei due oscillatori dell'effetto (LFO1, LFO2) che modulano il suono.

#### Rate (Velocità LFO1)

Valore: 0–100

La velocità della modulazione. Quando è attivo Tempo Sync questo parametro è disattivato.

#### Depth (Profondità LFO1)

Valore: 0–100

La profondità della modulazione.

#### Phase (Fase)

Valore: NORM, INV

Imposta la fase della modulazione per i canali destro e sinistro. Con l'impostazione "Normale" (NORM), entrambi hanno la stessa fase; con "Inversa" (INV), la fase della modulazione del canale destro è invertita.

#### T.Sync (LFO1 Sincronizzazione Tempo)

Valore: OFF,  $\frac{1}{8}$  -  $\frac{1}{16}$  X4

Sincronizza la velocità di modulazione dell'LFO1 con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata, e un ciclo dell'LPO1 corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla velocità di modulazione dell'LPO1 consentita, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno. Inoltre la precisione del tempo del brano e dell'LPO1 è diversa. Se fatti proseguire per lunghi periodi, i due tempi possono differire.

### LFO2

#### Rate (Velocità LFO2)

Valore: 0–100

#### Depth (Profondità LFO2)

Valore: 0–100

#### Phase (Fase LFO2)

Valore: 0–100

Sono le impostazioni dell'LFO2. Le funzioni di questi parametri sono le stesse che riguardano l'LFO1 (non è presente la funzione Tempo Sync).

### IDEA

Questo algoritmo riproduce il suono di un phaser formato 2U rack dei primi anni '80. Due phaser monofonici sono collegati in parallelo. Due oscillatori (LFO) in ogni modulo invece di uno solo permettono di creare modulazioni più complesse. La velocità di modulazione dell'LFO1 e dell'LFO2 sono differenti. LFO1 crea una modulazione estremamente lenta, mentre LFO2 è più veloce. È possibile, stabilendo la fase di ognuno indipendentemente e creando una modulazione lenta con LFO1 e una breve oscillazione con fase invertita mediante l'LFO2, dare al suono una grande ampiezza.

## 15 STEREO AUTO WAH

È un effetto che modifica la risposta in frequenza del filtro nel tempo, dando un caratteristico tipo di suono. Sono disponibili due tipi di wah, uno basato sul volume del suono sorgente e l'altro è un wah periodico modulato da un oscillatore (LPO).

### MEMO

Questo algoritmo viene applicato usando il metodo insert.



#### Wah (Auto Wah Stereo)

Due Auto Wah collegati in parallelo stereo compatibili.

#### Filter Type (Tipo di Filtro)

Valore: LPF, BPF

Seleziona il tipo di filtro usato per generare l'effetto (Per maggiori informazioni sui filtri, consultare → p. 112).

**LPF:** (Filtro passa basso) Lascia passare le frequenze al di sotto della frequenza di taglio. Genera il wah in una estesa gamma di frequenze.

**BPF:** (Filtro passa banda) Lascia passare le frequenze intorno alla frequenza centrale. Consente di contenere l'effetto in una gamma più ristretta.

#### Polarity (Polarità)

Valore: DOWN, UP

Quando l'effetto viene pilotato dal volume del segnale, questo parametro seleziona se l'effetto agirà alzando (UP) o abbassando la frequenza del filtro (DOWN).

**Frequency (Frequenza)**

Valore: 0–100

È la frequenza di base dell'effetto wah. Più alto è il valore più alta sarà la frequenza.

**Peak (Picco)**

Valore: 0–100

La gamma di frequenze intorno alla frequenza base cui verrà applicato l'effetto. La gamma si stringe aumentando il valore; valori più bassi applicano l'effetto ad una gamma di frequenze più estesa.

**Trig.Sens (Sensibilità Trigger)**

Valore: 0–100

Regola la sensibilità dell'effetto nei confronti del volume del segnale in ingresso. Aumentando il valore, l'effetto wah viene applicato a volumi più bassi.

**LFO**

Genera un effetto wah ciclico o periodico.

**Rate (Velocità LFO)**

Valore: 0–100

È la velocità del ciclo dell'auto wah. Con Tempo Sync attivato, questa impostazione è disabilitata.

**Depth (Profondità LFO)**

Valore: 0–100

È l'intensità di modulazione dell'auto wah.

**Phase (Fase LFO)**

Valore: 0–180deg

Sposta la fase dell'oscillatore a bassa frequenza (LFO) che provoca l'apertura e la chiusura ciclica del filtro dello wah stereo. È possibile regolare la fase dei cicli per il canale destro e sinistro. A "0deg" (0 gradi), il filtro dell'effetto wah per i canali destro e sinistro si apre e si chiude insieme. A 180 gradi, l'apertura e la chiusura sono completamente opposte.

**T.Sync (Sincronizzazione Tempo)**Valore: OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\frac{1}{4}$  X4

Sincronizza la velocità di modulazione dell'LFO con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata, e un ciclo dell'LFO corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla velocità di modulazione consentita dell'LFO, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno.

**IDEA**

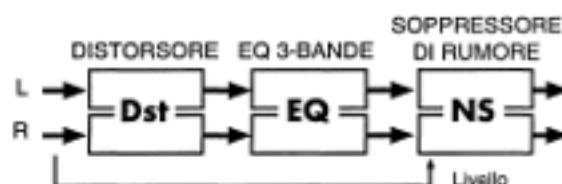
Per avere solamente l'effetto wah periodico modulato dall'LFO, impostare Trig.Sens a 0. Se si desidera invece avere l'effetto wah dipendente solo dal suono stesso, impostare la profondità dell'LFO a 0. Quando entrambi sono a 0, è possibile usare il controllo D Beam per modificare la frequenza ed avere l'effetto "wah manuale" (pedal wah).

**16 STEREO DISTORTION**

Riproduce il suono di un distorsore analogico; distorce il suono e lo invia ad un equalizzatore e ad un soppressore di rumore. I tre moduli sono collegati in serie. L'effetto è stereo, e il suono distorto viene mantenuto nella sua posizione stereofonica.

**MEMO**

Questo algoritmo viene applicato con il metodo insert.

**Dst (Distorsore Stereo)**

È un distorsore analogico virtuale che riproduce il suono degli amplificatori per chitarra.

**Gain (Guadagno)**

Valore: 0–100

Stabilisce il grado di distorsione. Se il suono applicato è ad un livello di volume basso, potrebbe non prodursi distorsione anche alzando il valore di questo parametro.

**Tone (Tono)**

Valore: 0–100

Regola la brillantezza del suono. Alti valori di questo parametro generano una distorsione forte e brillante.

**Out Level (Livello di Uscita)**

Valore: 0–100

Regola il volume di uscita. La distorsione aumenta il livello del segnale; utilizzare questo parametro per controllare il volume.

**MEMO**

Due moduli distorsori sono collegati in parallelo (destro e sinistro) per rendere questo algoritmo stereo compatibile. Se non sufficiente la regolazione Tone, è possibile utilizzare l'equalizzatore del modulo successivo.

**EQ (Equalizzatore a 3 Bande)**

Questo equalizzatore lavora su tre bande di frequenze: basse, medie e alte. È possibile scegliere la frequenza e la quantità di attenuazione o esaltazione di intervento.

**Low Type (Tipo Basse)**

Valore: SHELV, PEAK

### Low Gain (Guadagno Basse)

Valore: -12→+12 dB

### Low Freq (Frequenza Basse)

Valore: 20–2000 Hz

### Low Q (Q Basse)

Valore: 0.3–16.0

### Mid Gain (Guadagno Medie)

Valore: -12→+12 dB

### Mid Freq (Frequenza Medie)

Valore: 200–8000 Hz

### Mid Q (Q Medie)

Valore: 0.3–16.0

### High Type (Tipo Alta)

Valore: SHELV, PEAK

### High Gain (Guadagno Alta)

Valore: -12→+12 dB

### High Freq (Frequenza Alta)

Valore: 1.4–20.0 kHz

### High Q (Q Alta)

Valore: 0.3–16.0

### Out Level (Livello di Uscita)

Valore: -12→+12 dB

Questi parametri sono gli stessi dell'equalizzatore a 3 bande dell'algoritmo 2 (CENTER CANCELLER) (p. 115).

### NS (Soppressore di Rumore)

Questo effetto sopprime il rumore (e il ronzio) durante le pause del suono. Controlla il livello del segnale di ingresso all'inizio del percorso degli effetti; quando è assente il segnale, chiude l'uscita del segnale alla fine della catena degli effetti.

### Threshold (Livello di Soglia)

Valore: 0–100

Regola il livello di volume al quale il soppressore di rumore entra in funzione. Impostare questo valore alto in presenza di molto rumore, e valori più bassi con quantità di rumore minore.

### Release (Rilascio)

Valore: 0–100

Regola il tempo che intercorre tra quando l'effetto comincia a ridurre il volume a quando lo annulla completamente.

### IDEA

Questo modulo ha le stesse funzioni di quello presente nell'algoritmo 03 (STEREO DYNAMICS PROCESSOR) (p. 114). Distorcendo frasi di batteria, programmare dei tempi di release corti per ottenere risultati simili all'effetto gate.

## 17 PHONOGRAPH (Simulatore di Giradischi)

Questo algoritmo riproduce il suono di una registrazione analogica suonata da un giradischi. Sono compresi anche i vari rumori tipici del supporto e la simulazione della velocità incostante dei vecchi giradischi.



Questo algoritmo viene adoperato con il metodo insert.



### Dsk (Giradischi)

Simula una registrazione suonata su un giradischi.

#### Input (Ingresso)

Valore: MONO, ST

Stabilisce se il giradischi virtuale debba essere mono o stereofonico.

#### SignalDist (Distorsione Segnale)

Valore: 0-100

Regola il livello di distorsione. Più alto è questo valore e maggiore sarà la distorsione del suono.

#### Freq.Range (Risposta in Frequenza)

Valore: 0-100

È la risposta in frequenza del giradischi. Abbassando questo valore si riduce la risposta in frequenza simulando il suono prodotto da vecchi giradischi.

#### Disk Type (Tipo di Disco)

Valore: LP, EP, SP

La velocità di rotazione del disco. Influenza il ciclo dei rumori prodotti dai graffi.

LP: 33 e 1/3 giri.

EP: 45 giri.

SP: 78 giri.

#### Noise Total (Rumore Totale)

Valore: 0-100

Livello totale dei rumori.

#### Scratch (Graffi)

Valore: 0-100

Graffi del disco.

#### Dust (Sporco)

Valore: 0-100

Polvere sul disco.

### Hiss (Fruscio)

Valore: 0-100

Fruscio continuo.

Questa impostazione aggiunge il tipico rumore del disco. Il rumore aumenta aumentando il valore. Regolare il livello di ognuno dei disturbi Scratch, Dust, e Hiss per bilanciarli, poi regolare il livello totale dei rumori con il controllo del livello totale dei rumori.

### W/F Total (Wow/Flutter Totale)

Valore: 0-100

Wow and flutter totale.

#### Wow

Valore: 0-100

Wow, irregolarità di rotazione a ciclo lungo.

#### Flutter

Valore: 0-100

Flutter, irregolarità di rotazione a ciclo breve.

### Random (Casuale)

Valore: 0-100

Irregolarità di rotazione casuale.

Regola le irregolarità di rotazione del giradischi. Regolare il livello di ogni irregolarità (Wow, Flutter, e Random) per bilanciarle tra di loro, poi impostare la quantità totale con il controllo W/F Total.

### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0-100

Il volume del suono dell'effetto. Normalmente impostato a 100.

10

### Dry Level (Livello Segnale Originale)

Valore: 0-100

È il volume del suono originale. Normalmente viene lasciato a 0. Alzare il valore per sommare anche il suono originale.



Per riprodurre in maniera più realistica il suono dei vecchi 45 giri, impostare il controllo Input su "MONO." Questo effetto continua a produrre i rumori anche durante le pause del suono. Per disattivare velocemente l'effetto, premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF].



Se si utilizza questo algoritmo inserito in una traccia e nella traccia è momentaneamente assente il suono (o il brano non è in riproduzione), il suono dell'effetto (rumori del giradischi) potrebbero venire silenziati suonando i pad. Per evitare questo problema, attivare la funzione Voice Reserve delle tracce (p. 159).

### 18 RADIO TUNING

Riproduce il suono di una radio AM.



Questo algoritmo viene applicato usando il metodo insert.



#### Rad (Simulatore di Radio AM)

Questo effetto trasforma il suono in quello riprodotto da una radio AM.

##### Tuning (Sintonia)

Valore: -50→+50

Determina il livello del rumore prodotto muovendo il controllo di sintonia della radio. Il valore 0 corrisponde alla corretta sintonia della radio.

##### Noise Level (Livello Rumore)

Valore: 0-100

Regola il livello del rumore.

##### Freq.Range (Risposta in Frequenza)

Valore: 0-100

È la risposta in frequenza della radio. Abbassando il valore si peggiora la risposta in frequenza simulando il suono proveniente da un altoparlante piccolo.

##### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0-100

Il volume dell'effetto. Normalmente è impostato a 100.

##### Dry Level (Livello Segnale Diretto)

Valore: 0-100

È il volume del suono originale. Viene generalmente impostato a 0. Alzare il valore per mixare il suono originale.



Il suono dell'effetto continua a essere prodotto, se il valore di Noise Level è diverso da 0, anche senza segnale in ingresso. Quando si inserisce l'effetto nel MASTER OUT, il rumore continua anche nelle pause. Per disattivare l'effetto e togliere velocemente il rumore, premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF].



Utilizzando questo algoritmo inserito in una traccia e nella traccia è assente il suono, il suono dell'effetto (rumori della radio) potrebbero venire silenziati suonando i pad. Per evitare questo problema, attivare la funzione Voice Reserve delle tracce (p. 159).

### 19 LO-FI PROCESSOR

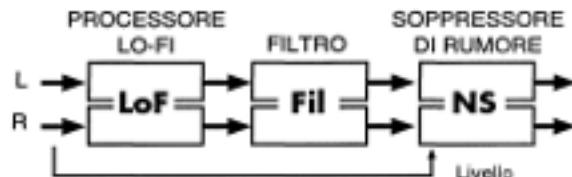
Modificando il numero di bit e la frequenza di campionamento questo algoritmo ricrea la bassa fedeltà (Lo-Fi) del suono dei primi campionatori e macchine simili. In serie dopo il processore Lo-Fi è stato inserito un filtro per controllare il suono e un soppressore di rumore.



Questo algoritmo viene generalmente utilizzato in insert.



Lo-Fi è il termine contrario di "Hi-Fi" (high fidelity), con corrispondente significato opposto. La tecnica di usare dei processori Lo-Fi per "degradare il suono" è spesso usata nella musica dance odierna e in altre forme di musica contemporanea.



#### Lof (Processore Lo-Fi)

##### PreFilter (Filtro Pre-Processamento)

Valore: ON, OFF

È l'interruttore per il filtro posizionato prima del processore Lo-Fi. Quando impostato su "ON," elimina la distorsione digitale generata abbassando la frequenza di campionamento.

##### Sample Rate (Frequenza di Campionamento)

Valore: 1/2-1/32

La frazione di frequenza di campionamento rispetto alla attuale da utilizzare per il processo.

##### Down to...

Valore: 16-1 bit

Riduce il numero di bit. Se impostato su 16 bit, viene mantenuto il formato attuale.

##### PostFilter (Filtro Post-Processamento)

Valore: OFF, ON

È l'interruttore del filtro posizionato dopo il processore Lo-Fi. Come il filtro pre-processo, se impostato su "ON," elimina la distorsione generata abbassando la frequenza di campionamento.

##### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0-100

Il volume dell'effetto. Generalmente è impostato a 100.

**Dry Level (Livello Segnale Diretto)****Valore:** 0–100

Regola il volume del suono originale. Viene generalmente impostato a 0. Alzare il valore per mixarlo all'effetto.

**MEMO**

Sia il filtro pre-processo che quello post-processo, sono componenti necessari nel processamento di segnali digitali. Consentono di sopprimere la distorsione digitale provocata dall'abbassamento della frequenza di campionamento o, volendo, di mantenerla se vengono disattivati.

**Fil (Filtro)**

Questi filtri permettono di modificare pesantemente la risposta in frequenza del suono in ingresso. Si può scegliere tra quattro tipi di filtro.

**Type (Tipo)****Valore:** LPF, BPF, HPF, NOTCH

Il tipo di filtro usato (consultare la figura di p. 112).

- LPF:** (Filtro passa basso) Lascia passare le frequenze al di sotto di quella di taglio.
- BPF:** (Filtro passa banda) Lascia passare le frequenze intorno a quella di taglio.
- HPF:** (Filtro passa alto) Lascia passare le frequenze al di sopra di quella di taglio.
- NOTCH:** (Filtro Notch) Ferma le frequenze intorno a quella di taglio.

**Slope (Pendenza)****Valore:** -12 dB, -24 dB

Imposta la pendenza della curva caratteristica del filtro alla frequenza di taglio (-24 dB per ottava: ripida; -12 dB per ottava: morbida).

**CutOffFreq (Frequenza di Taglio)****Valore:** 0–100

È la frequenza di taglio del filtro. Valori intorno allo zero determinano una bassa frequenza di taglio; valori prossimi al 100 definiscono un'alta frequenza di taglio.

**Resonance****Valore:** 0–100

Regola il livello di risonanza del filtro. Aumentando il valore si aumenta la risonanza intorno alla frequenza di taglio, rendendo il suono particolare e caratteristico.

**NOTA**

Se il valore di risonanza viene alzato troppo, appare un suono strano ad alto volume (chiamato autooscillazione). Attenzione a far sì che questo suono non danneggi le orecchie di chi ascolta e gli impianti di riproduzione. Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per fermarlo immediatamente.

**Gain (Guadagno)****Valore:** 0–24 dB

Utilizzando alcuni filtri, il volume del suono potrebbe abbassarsi a causa delle perdite di livello di alcune gamme di frequenze. Aumentando il valore di questo parametro, si aumenta il livello, e quindi il volume del suono, compensando le perdite dovute al filtro.

**MEMO**

Le funzioni di questo modulo sono le stesse viste per l'algoritmo 1 (ISOLATOR & FILTER) (→ vedere p. 112). Diminuendo il numero dei bit o abbassando la frequenza di campionamento e poi filtrando il segnale, è possibile ottenere suoni Lo-Fi molto affascinanti.

**NS (Soppressore di Rumore)**

Questo effetto sopprime il rumore (e il ronzio) durante le pause del suono. Controlla il livello del segnale di ingresso all'inizio del percorso degli effetti; quando è assente il segnale, chiude l'uscita alla fine della catena degli effetti.

**Threshold (Soglia)****Valore:** 0–100

Regola il livello di volume al quale il soppressore di rumore entra in funzione. Impostare questo valore alto in presenza di molto rumore, e valori più bassi con quantità di rumore minore.

**Release (Rilascio)****Valore:** 0–100

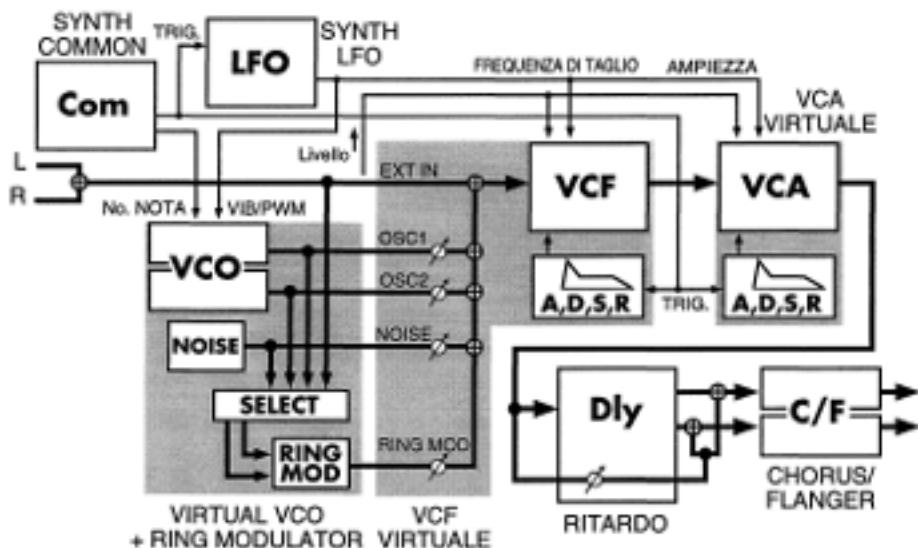
Regola il tempo che intercorre tra quando l'effetto comincia a ridurre il volume a quando lo annulla completamente.

**MEMO**

Questo modulo ha le stesse funzioni di quello presente nell'algoritmo 03 (STEREO DYNAMICS PROCESSOR) (p. 114).

## 20 VIRTUAL ANALOG SYNTH (Sintetizzatore Analogico Virtuale)

Simula le funzioni di un sintetizzatore analogico degli anni '70. Controllando i parametri con lo Step Modulator, il controllo D Beam o esternamente con messaggi MIDI, si avrà il suono di un sintetizzatore analogico con VCO (oscillatore controllato in tensione) virtuale. È possibile inoltre processare segnali esterni con le sezioni del VCF (filtro controllato in tensione) e del VCA (amplificatore controllato in tensione). In più è stato aggiunto un modulatore ad anello e l'uscita viene inviata ad un delay e un chorus/flanger, rendendo questo modulo un potente filtro/effetto multiuso.



### Com (Comuni)

Sono i parametri che riguardano il controllo generale del sintetizzatore.

#### Trigger In

Valore: ON, OFF

Attiva e disattiva il suono del sintetizzatore. Spostare l'impostazione da "OFF" a "ON" corrisponde a premere un tasto sulla tastiera.

#### Velocity (Velocità)

Valore: 0-127

#### Note Number (Numero di Nota)

Valore: C-1-G9

Sono la forza con cui viene premuto il tasto (velocity) e il numero del tasto premuto (numero di nota).

#### Portamento

Valore: OFF, ON

Attiva e disattiva l'effetto di portamento (passaggio graduale

### MEMO

Per questo algoritmo possono essere usati sia il metodo insert che il metodo send/return. Se inserito in una traccia, quando nella traccia manca il suono (o il brano non è in riproduzione), il suono del sintetizzatore potrebbe venire interrotto suonando i pad. Per evitare questo inconveniente, attivare la funzione Voice Reserve delle tracce (p. 159).

### NOTA

In questo algoritmo, solo il delay e il chorus/flanger possono essere disattivati.

tra una nota ed un'altra).

#### Porta Time (Tempo di Portamento)

Valore: 0-100

Tempo di transizione tra una nota ed un'altra per l'effetto di portamento. Il tempo di portamento aumenta all'aumentare del valore del parametro.

### NOTA

Per numeri di nota vicini al limite superiore e inferiore, l'intonazione potrebbe non cambiare o i cambi potrebbero essere incostanti (dipende dalle impostazioni di ognuno dei parametri).

#### Bend Range (Estensione Bend)

Valore: 0-12

Indica l'intervalllo di escursione dell'intonazione che si verifica quando vengono ricevuti dati MIDI di Pitch Bend. Lo si può impostare per unità di semitonni fino ad un massimo di un'ottava.

**Mod. →OCS1(Profondità Vibrato OCS1)****Mod. →OCS2(Profondità Vibrato OCS2)****Mod. →VCF(Profondità LFO VCF)****Mod. →VCA(Profondità LFO VCA)**

Valore: -100→+100

Ricevendo un messaggio MIDI di modulation (Control Change), è possibile aggiungere o sottrarre un valore fino a 100 al relativo parametro già impostato.

**LFO (Oscillatore a Bassa Frequenza)**

L'LFO è un oscillatore che modula il suono. Aumentando i parametri di VCO vibrato, PWM depth, e LFO depth (descritti di seguito), è possibile ottenere vari tipi di vibrato (modulazioni periodiche) nel timbro e nell'intonazione.

**Fade Time (Ritardo Iniziale)**

Valore: 0-100

Determina il tempo che trascorre tra l'inizio della nota e il momento in cui l'LFO raggiunge il valore impostato di intensità di modulazione. Aumentando il valore aumenta il tempo impiegato dall'LFO a raggiungere gradualmente il valore di regime.

**Rate (Velocità)**

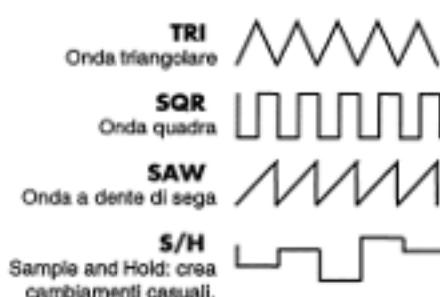
Valore: 0-100

È la frequenza della modulazione. Quando impostato a 0, la frequenza è approssimativamente 0.1 Hz (10 secondi per un ciclo), e se impostato a 100, approssimativamente 20 Hz (20 cicli al secondo). Con Tempo Sync attivato, questo parametro è disabilitato.

**Waveform (Forma d'Onda)**

Valore: TRI, SQR, SAW, S/H

La forma d'onda della modulazione.

**Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)**

Valore: OFF, 1/2 - - X4

Sincronizza la frequenza con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata, e la frequenza corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare

off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla frequenza di modulazione consentita, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno.

**VCO (VCO Virtuale+ Modulatore ad Anello)**

Riproduce virtualmente un VCO. Comprende due oscillatori, OSC1 e OSC2, un generatore di rumore e un modulatore ad anello. Le impostazioni riguardano la scelta delle forme d'onda, il suono basilare del sintetizzatore, e le impostazioni di intonazione dei due oscillatori.

**Oc1 Pt. KF (Key Follow Pitch dell'Oscillatore)**

Valore: OFF, ON

Questo parametro determina se l'intonazione dell'oscillatore 1 (da ora solo OSC1) sarà definita dal numero di nota di Common (ON) o no (OFF).

**Oc1 Wave (Forma d'Onda OSC1)**

Valore: TRI, PLS, SAW

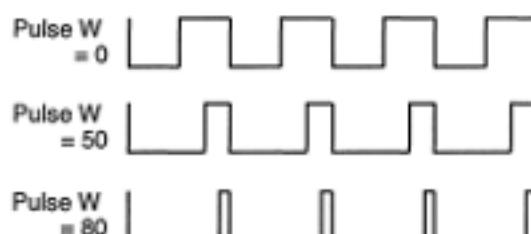
La forma d'onda del suono prodotto da OSC1.

- |             |   |
|-------------|---|
| <b>TRI:</b> | (Onda triangolare) Suono pulito con poche armoniche.  |
| <b>PLS:</b> | (Impulso) Il suono varia a seconda dell'impostazione dei seguenti parametri (OSC1 Pulse Width, OSC1 Pulse Width Modulation) |
| <b>SAW:</b> | (Dente di Segna) Suono grosso con molte armoniche.  |

**Oc1 PulseW(OSC1 Pulse Width)**

Valore: 0-100

Regola la larghezza dell'impulso quando viene selezionato "impulso" (PLS) come forma d'onda per OSC1. Aumentando il valore si stringe l'impulso. Non ha effetto se selezionata un'altra forma d'onda).

**Oc1 PWM(OSC1 Pulse Width Modulation)**

Valore: 0-100

Quando viene selezionata la forma d'onda "impulso" (PLS) per OSC1, determina la profondità con la quale l'LFO modula la larghezza dell'impulso. Dà al suono una caratteristica modulazione ciclica. Incrementando il valore viene aumentato l'effetto. Non funziona se selezionata un'altra forma d'onda.

### NOTA

Quando sia l'impostazione di OSC1 Pulse Width sia quella di OSC1 Pulse Width Modulation hanno valori alti, la modulazione potrebbe non essere udibile.

### Oc1 Coarse (Intonazione OSC1)

Valore: -24→+24

### Oc1 Fine (Intonazione Fine OSC1)

Valore: -100→+100

Determina l'intonazione del suono di OSC1. Con lo 0 come punto di riferimento, Coarse regola l'intonazione in semitonni, e Fine in cent (1/100 di semitono).

### Oc1 Vib (Profondità Vibrato OSC1)

Valore: 0→100

È la profondità del vibrato per OSC1 (modulazione di intonazione periodica provocata dall'LFO).

### Oc1 X-Mod (Cross Modulation OSC1)

Valore: 0→100

Imposta la quantità di effetto di modulazione incrociata di OSC1 (La modulazione di OSC1 da parte dell'OSC2).

Aumentando il valore, vengono incrementate le armoniche rendendo il suono più potente.

### Oc2 Pt. KF (Key Follow Pitch Oscillatore)

Valore: OFF, ON

### Oc2 Wave (Forma d'Onda OSC2)

Valore: TRI, PLS, SAW

### Oc2 PulseW(OSC2 Pulse Width)

Valore: 0→100

### Oc2 PWM(OSC1 Pulse Width Modulation)

Valore: 0→100

### Oc2 Coarse (Intonazione OSC2)

Valore: -24→+24

### Oc2 Fine (Intonazione Fine OSC2)

Valore: -100→+100

### Oc2 Vib (Profondità Vibrato OSC2)

Valore: 0→100

Sono le impostazioni di OSC2. Le funzioni dei parametri sono le stesse che per OSC1 (OSC2 non ha Cross Modulation).

### RingM (Sorgente 1 Modulatore ad Anello)

### Src2 (Sorgente 2 Modulatore ad Anello)

Valore: Src1 OSC1, OSC2, NOISE, EXIN

È possibile scegliere tra due ingressi per il modulatore ad anello. Oltre agli oscillatori OSC1 e OSC2, possono essere selezionati "NOISE" (rumore) o "EXIN" (segnale esterno).

### IDEA

Moltiplicando il segnale ai due ingressi con altri, il modulatore ad anello crea nuovi suoni ricchi di armoniche diversi dalle solite forme d'onda. È possibile ottenere suoni metallici al di fuori di ogni senso armonico. Per sentire il suono del VCO (OSC1, OSC2, rumore, e modulatore ad anello), aumentare il volume di ognuno nel mixer del VCF nella prossima sezione.

Il sintetizzatore è accordato al La4=440.0 Hz. Per accordarlo a 442 Hz, portare i valori Oc1 Fine e Oc2 Fine a +8.

### VCF (VCF Virtuale)

Riproduce, virtualmente, un VCF (filtro controllato in tensione). Il suono proveniente dal VCO o dall'ingresso per sorgenti esterne, viene processato con un filtro che sposta la sua frequenza di taglio come programmato, e crea brillantezza (o incupisce il suono) e modifica le armoniche nel tempo. È presente un mixer per stabilire il livello proveniente da ognuna delle sorgenti all'ingresso del VCF.

**Osc1 → VCF (Livello di Ingresso di OSC1)**

**Osc2 → VCF (Livello di Ingresso di OSC2)**

**Noise → VCF (Livello di Ingresso del Gen. di Rumore)**

**ExtIn → VCF (Livello di Ingresso di Segnale Esterno)**

**RingM → VCF (Livello di Ingresso Modul. ad Anello)**

Valore: 0→100

Regola il livello in ingresso al VCF per ognuno delle fonti sonore. Disattivare le sorgenti non necessarie impostando 0.

### FilterType (Tipo di Filtro)

Valore: LPF, BPF, HPF, NOTCH

Seleziona il tipo di filtro usato (p. 112).

**LPF:** (Filtro passa basso) Lascia passare le frequenze al di sotto di quella di taglio.

**BPF:** (Filtro passa banda) Lascia passare le frequenze intorno a quella di taglio.

**HPF:** (Filtro passa alto) Lascia passare le frequenze al di sopra di quella di taglio.

**NOTCH:** (Filtro Notch) Ferma le frequenze intorno a quella di taglio.

**Slope (Pendenza)**

Valore: -12 dB, -24 dB

Imposta la pendenza della curva caratteristica del filtro alla frequenza di taglio (-24 dB per ottava: ripida; -12 dB per ottava: morbida).

Alcuni sintetizzatori analogici disponevano del filtro a -12 dB/ottava, -24 dB/ottava, o altre pendenze.

**CutOff Freq (Frequenza di Taglio)**

Valore: 0–100

È la frequenza di taglio del filtro. Valori intorno allo zero definiscono una bassa frequenza di taglio; valori prossimi al 100 definiscono una alta frequenza di taglio.

Il risultato dell'impostazione varia aggiungendo i cambiamenti apportati dall'inviluppo, LFO e da altri parametri.

**Resonance (Risonanza)**

Valore: 0–100

Regola il livello di risonanza del filtro. Aumentando il valore si aumenta la risonanza intorno alla frequenza di taglio, rendendo il suono particolare e caratteristico.

**NOTA**

Se si alza troppo il valore di risonanza, appare un suono ad alto volume (autooscillazione). Attenzione a far sì che questo suono non danneggi le orecchie e gli impianti di riproduzione. Premere REALTIME EFFECTS [ON/OFF] per fermarlo immediatamente.

**Env.Depth (Profondità Inviluppo)**

Valore: -100→+100

È l'intensità dell'inviluppo del filtro (la funzione che varia la frequenza di taglio del filtro nel tempo).

**Attack (Tempo di Attacco)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre tra quando il parametro Trigger In viene attivato ("ON") e il momento in cui la frequenza di taglio raggiunge il suo punto massimo.

**Decay (Tempo di Decadimento)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre tra il momento in cui la frequenza di taglio del filtro è al punto massimo al momento in cui raggiunge il livello di sostegno (prossimo parametro).

**Sustain (Livello di Sostegno)**

Valore: 0–100

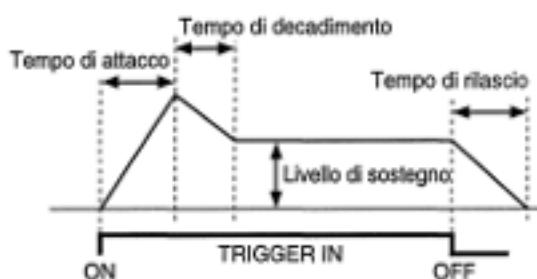
Il livello della frequenza di taglio che viene mantenuta da dopo che è trascorso il tempo di decay a quando viene disattivato il parametro Trigger In ("OFF").

**Release (Tempo di Rilascio)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre da quando Trigger In viene messo in "OFF" fino a quando la frequenza di taglio ritorna al valore originale (prima dell'attacco).

Queste sono le impostazioni dell'inviluppo del filtro. Descrivere il contorno che seguirà la frequenza di taglio nel tempo con attack, decay, sustain, e release, e regolare l'intensità dell'effetto con Env.Depth. Se viene impostato un valore negativo di Env.Depth, il profilo dell'inviluppo sarà rovesciato.

**LFO Depth (Intensità LFO)**

Valore: 0–100

È l'intensità della modulazione della frequenza da parte dell'LFO

Aumentando questo valore, aumenta il cambiamento ciclico del timbro.

**ExtLev.Flw (Level Follow Segnale Esterno)**

Valore: -100–100

Determina quanto il livello di un segnale esterno collegato modificherà la frequenza di taglio. Aumentando questo valore si ottiene un effetto nel quale il suono cambia dinamicamente a seconda del ritmo del segnale in ingresso.

**CutOff KF (Key Follow Freq. di Taglio)**

Valore: OFF, ON

Stabilisce se la frequenza di taglio varierà (ON) o no (OFF) in base al numero di nota impostato in Common.

**Velo Sens (Sensibilità alla Velocity)**

Valore: 0–100

Determina quanto il valore di Velocity in Common si rifletta sulla frequenza di taglio del filtro. Aumentando il valore, la frequenza di taglio, che dipende dalla Velocity, sarà più alta.

### VCA (VCA Virtuale)

Riproduce, virtualmente, un VCA (amplificatore controllato in tensione) di un sintetizzatore.

Il segnale proveniente dal VCF viene amplificato in maniera variabile nel tempo, e il risultato viene presentato all'uscita.

#### Init.Gain (Guadagno Iniziale)

Valore: 0-100

È il volume di riferimento. Quando viene impostato un valore diverso da 0, il suono viene prodotto anche se Trigger In è disattivato, con un volume che cresce al crescere del valore. (I cambi di volume dovuti all'inviluppo, all'LFO o altre funzioni, vengono sommati a questo volume.) Quando deve essere il Trigger In a definire il suono, impostare questo parametro a 0 e regolare il volume con l'intensità dell'inviluppo.

#### Env.Depth (Profondità Inviluppo)

Valore: 0-200

Determina l'intensità dell'inviluppo (la funzione che modifica il volume dell'amplificatore nel tempo).

#### Attack (Tempo di Attacco)

Valore: 0-100

Il tempo che trascorre tra il momento in cui Trigger In viene attivato ("ON") e il punto di massimo volume.

#### Decay (Tempo di Decadimento)

Valore: 0-100

Il tempo impiegato dal volume a raggiungere, dal punto massimo, il livello di sostegno (prossimo parametro).

#### Sustain (Livello di Sostegno)

Valore: 0-100

Il volume che viene mantenuto da dopo che è trascorso il tempo di decadimento fino al Trigger In "OFF."

#### Release (Tempo di Rilascio)

Valore: 0-100

Il tempo che trascorre da quando Trigger in viene commutato in "OFF" a quando il volume raggiunge il valore minimo. Questo è l'inviluppo del volume. Determinarne il decorso con attack, decay, sustain, e release, e regolarne l'intensità col parametro Env.Depth.

#### LFO Depth (Intensità LFO)

Valore: 0-100

L'intensità dell'oscillazione del volume (effetto tremolo). Aumentando questo valore, si accentua la variazione di volume.

### ExtLev.Flw (Level Follow Segnale Esterno)

Valore: 0-100

Determina di quanto il livello di un segnale esterno condiziona il volume del VCA. Aumentando questo valore si ottiene un effetto nel quale il suono del sintetizzatore viene suonato in modo intermittente seguendo la ritmica di un suono esterno (per esempio una frase di batteria).

### Velo Sens (Sensibilità alla Velocity)

Valore: 0-100

Determina quanto il valore di Velocity in Common si rifletta sul volume del VCA. Aumentando il valore, il volume, che dipende dalla Velocity, sarà più alto.

### Dly (Delay Semplice)

Questa linea di ritardo può essere commutata tra mono e modo alternato (canali destro e sinistro alternati). Il massimo tempo di ritardo è di 2400 msec (2.4 secondi) e può produrre lunghi eco o inspessimenti del suono.

#### Mode (Modalità)

Valore: MONO, ALT

Commuta il modo del ritardo.

**MONO:** (Monofonico) Singolo ingresso e singola uscita  
**ALT:** (Alternato) Singolo ingresso, doppia uscita stereo con ripetizioni del ritardo alternate a destra e a sinistra.

#### Time (Tempo)

Valore: 1-2400 msec (MONO), 1-1200 msec (ALT)

È il tempo di ritardo, cioè il tempo che trascorre tra il suono diretto e il suono, ritardato appunto, dell'effetto. Questa impostazione non è attiva abilitando la funzione Tempo Sync.

#### Feedback

Valore: 0-100

Determina il numero di ripetizioni del suono ritardato. Quando impostato a 0, ogni suono ritardato viene suonato una sola volta. (se il modo è "Alternato" (ALT), il suono viene ripetuto una sola volta su ogni canale.)

#### Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)

Valore: OFF,  $\frac{1}{2}$  -  $\infty$  X2

Consente di sincronizzare il tempo di ritardo al tempo del brano. Per non sincronizzare impostare "OFF." Selezionando una nota, il tempo di ritardo corrisponderà alla lunghezza della nota scelta.

**FX Level (Livello Effetto)**

Valore: 0–100

È il volume del suono ritardato. Regolare questo valore per ottenere il bilanciamento con il suono diretto.

**Dry Level (Livello Segnale Diretto)**

Valore: 0–100

È il volume del suono diretto. Normalmente viene impostato a 100.



Delay (ritardo) viene abbreviato sullo schermo con "Dly." Sebbene sia simile all'algoritmo 6 (EZ DELAY), alcune funzioni, come High o Low Damp, sono state omesse, e altre sono state semplificate. Nel modo mono, però, si può arrivare ad un tempo massimo di ritardo di 2.4 secondi. È possibile usare questo effetto semplice ma efficace, come macchina per lunghi ritardi, alzando il solo valore "ExtIn→VCF" (ingresso esterno) tra gli ingressi del VCF.

**C/F (Chorus/Flanger)**

È possibile scegliere tra un effetto di chorus, che crea spaziosità e ingrossa il suono, o un effetto di flanger, una piacevole modulazione metallica.

**Mode (Modo Effetto)**

Valore: CHORS, FLANG

Viene usato per selezionare o il chorus o il flanger. Impostando "CHORS" si aggiunge spaziosità al suono, impostando "FLANG" si applica l'effetto flanger, una modulazione metallica, al suono.

**Mod LR Phs (Fase Modulazione LR)**

Valore: NORM, INV

Determina se la modulazione dei canali destro e sinistro debba coincidere (NORM), o essere inversa (INV).

**Rate (Velocità)**

Valore: 0–100

È la velocità della modulazione dell'effetto chorus e flanger. Quando è attivo il Tempo Sync, questo parametro è disattivato.

**Depth (Profondità)**

Valore: 0–100

Determina l'intensità della modulazione degli effetti.

**Manual**

Valore: 0–100

Quando viene scelto il flanger, questo valore determina la frequenza centrale dell'effetto, cambiando l'intonazione di base del suono dell'effetto. Non è attivo quando è selezionato il chorus.

**Resonance (Risonanza)**

Valore: 0–100

Regola l'intensità dell'effetto flanger. Non agisce se viene selezionato il modo chorus.

**Tempo Sync (Sincronizzazione Tempo)**Valore: OFF,  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{1}{4}$  X4

Sincronizza la velocità della modulazione con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata e un ciclo dell'LPO corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla velocità di modulazione consentita, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno.



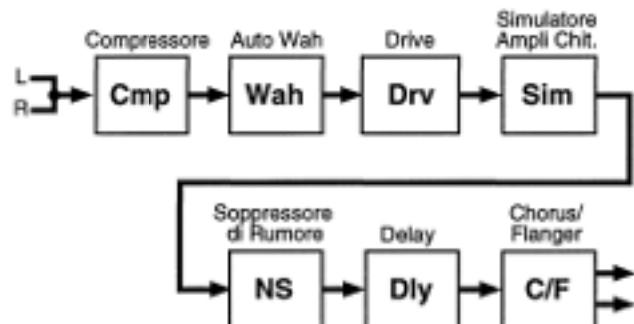
L'oscillatore (LPO) utilizzato per modulare il chorus e il flanger, è un elemento separato dagli oscillatori usati per il sintetizzatore.

**Il Suono Generato dagli Effetti degli Algoritmi Stessi**

Gli effetti dei tre algoritmi, "17 PHONOGRAPH," "18 RADIO TUNING," "20 VIRTUAL ANALOG SYNTH" hanno funzioni che generano suoni come quelli della radio (o giradischi), rumori o suoni di synth senza che gli si fornisca in ingresso un segnale. Normalmente il volume di questi suoni è fisso e determinato dai parametri dell'effetto stesso. Utilizzando questi algoritmi in insert in una delle tracce, il volume dell'effetto segue le impostazioni di livello delle frasi nella traccia (p. 98) per ragioni di processamento interno del mixer. Se si ha necessità di evitare questa situazione, impostare il livello di tutte le frasi nella traccia allo stesso valore (100) tramite il bounce, ecc.

### 21 Guitar Multi

È un multieffetto per chitarra.



#### Comp (Compressore)

Comprime il segnale riducendone il livello quando è troppo elevato e incrementandolo se troppo basso.

#### Attack (Attacco)

Valore: 0–100

Regola la forza dell'attacco del suono in ingresso.

#### Level (Livello)

Valore: 0–100

Regola il volume del compressore.

#### Sustain (Sostegno)

Valore: 0–100

Determina la quantità di tempo nella quale il compressore continua ad elevare e mantenere elevato il livello di segnali deboli.

#### Tone (Tono)

Valore: 0–100

Regola il tono del compressore.

#### Wah (Auto Wah)

Il Wah è un effetto che viene creato cambiando periodicamente la risposta in frequenza di un filtro, producendo un effetto caratteristico. Si può avere l'effetto wah che cambia con il volume di ingresso o ciclicamente nel tempo.

#### Filter Type (Tipo di Filtro)

Valore: LPF, BPF

Seleziona il tipo di filtro utilizzato per generare l'effetto wah. Si può scegliere tra BPF (filtro passa banda) o LPF (filtro passa basso).

Se si imposta BPF, il wah viene applicato ad una banda di frequenze più stretta; impostando LPF si genera l'effetto wah su una banda di frequenze più larga.

#### Frequency (Frequeza)

Valore: 0–100

Determina la frequenza di base dell'effetto wah (la frequenza di partenza dell'effetto).

#### Peak (Picco)

Valore: 0–100

Determina la larghezza della banda di frequenza utilizzata dall'effetto wah. La banda si restringe aumentando il valore; abbassare il valore per avere l'effetto wah su una banda più larga.

#### Trig.Sens (Sensibilità del Trigger)

Valore: 0–100

Determina la sensibilità alle variazioni di volume in ingresso per applicare l'effetto a seconda del livello. Aumentando il valore l'effetto viene applicato a volumi più bassi.

#### Polarity (Polarità)

Valore: DOWN, UP

Se l'effetto viene pilotato dalle variazioni di volume, determina se il wah debba essere applicato alzando la frequenza (UP) o abbassandola (DOWN).

#### LFO Rate (Velocità LFO)

Valore: 0–100

Determina il tempo del ciclo quando l'effetto wah viene generato ciclicamente.

#### LFO Depth (Profondità LFO)

Valore: 0–100

Determina l'intensità dell'effetto wah quando l'effetto viene generato ciclicamente. Impostare questo parametro a 0 per far sì che l'effetto non venga applicato ciclicamente.

#### LFO T. Sync (Sincronizzazione LFO)

Valore: OFF,  $\lambda_2$  -  $\infty$  X4

Sincronizza la velocità di modulazione con il tempo del brano. Quando viene selezionata una nota, l'impostazione rate viene disabilitata, e un ciclo del wah corrisponderà alla lunghezza di quella nota. Per disattivare la sincronizzazione, impostare off. Quando ci si sincronizza al tempo del brano, se la lunghezza della nota è inferiore o superiore alla velocità di modulazione dell'LFO consentita, la lunghezza della nota e la velocità non corrisponderanno. Inoltre la precisione del tempo del brano e dell'effetto è diversa. Se fatti proseguire per lunghi periodi, i due tempi possono differire.

#### Drv (Drive)

Questo effetto aggiunge distorsione, "aprendo" il suono.

**Type (Tipo)**

Valore: METAL, DS, OD

Seleziona il tipo di effetto.

**METAL:** Distorce molto il suono.**DS:** È ciò che i più considerano il tipico effetto di distorsione.**OD:** Provoca, tra le tre impostazioni, la distorsione più leggera.**Gain (Guadagno)**

Valore: 0-100

Determina la quantità di distorsione.

**Level (Livello)**

Valore: 0-100

Regola il volume dell'effetto.

**Tone (Tono)**

Valore: 0-100

Regola il carattere del tono.

Questa impostazione è attiva se TYPE è DS o OD.

**High Gain (Guadagno Alte)**

Valore: 0-100

Determina il guadagno delle alte frequenze.

Questa impostazione è attiva se TYPE è METAL.

**Mid Gain (Guadagno Medie)**

Valore: 0-100

Regola il guadagno delle frequenze medie.

Questa impostazione è attiva se TYPE è METAL.

**Low Gain (Guadagno Basse)**

Valore: 0-100

Regola il guadagno delle basse frequenze.

Questa impostazione è attiva se TYPE è METAL.

**Sim (Simulatore di Ampli per Chitarra)**

Simula il suono di un amplificatore per chitarra.

**Type (Tipo)**

Valore: SMALL, BUILTIN 2STACK, 3STACK

Questo parametro sceglie il tipo di amplificatore per chitarra.

**SMALL:** Piccolo amplificatore**BUILTIN:** Amplificatore di tipo Built-in**2STACK:** Due grossi amplificatori in stack**3STACK:** Tre grossi amplificatori in stack**NS (Soppressore di Rumore)**

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli del Soppressore di rumore dell'Algoritmo 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 115).

**Threshold**

Valore: 0-100

**Release**

Valore: 0-100

**Dly (Delay)**

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli che si trovano in Delay dell'Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 138).

**Mode**

Valore: MONO, ALT

**Time**

Valore: 1-1200 msec

**Feedback**

Valore: 0-100

**Tempo Sync**Valore: OFF,  $\frac{1}{8}$  -  $\infty$  X2**FX Level**

Valore: 0-100

**Dry Level**

Valore: 0-100

**C/F (Chorus/Flanger)**

Genera un effetto di chorus o di flanger a seconda delle proprie necessità. Il chorus è un effetto che allarga e riempie il suono. Il flanger rende il suono simile al decollo o all'atterraggio di un jet.

I parametri hanno le stesse funzioni di quelli di Chorus/Flanger dell'Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 139).

**Mode (Modo)**

Valore: CHORS, FLANG

Sceglie l'utilizzo di chorus o di flanger.

**Mod LR Phs (Fase Modul. Sinistra-Destra)**

Valore: NORM, INV

Determina la fase della modulazione dei canali destro e sinistro quando il suono del chorus o del flanger viene mixato con il suono originale. Se si imposta NORM, i canali sono in fase; con INV (invertita), le fasi dei canali destro e sinistro sono invertite una con l'altra.

### Rate (Velocità)

Valore: 0–100

Determina la velocità del ciclo di modulazione del chorus o del flanger.

### Depth (Intensità)

Valore: 0–100

Determina la profondità della modulazione del chorus o del flanger.

### Manual

Valore: 0–100

Imposta la frequenza centrale alla quale viene applicato l'effetto del chorus o del flanger.

### Resonance (Risonanza)

Valore: 0–100

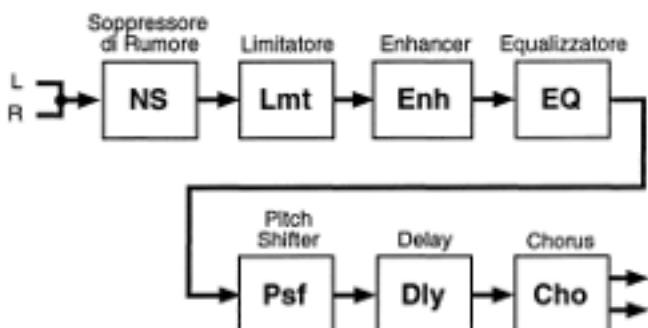
Più questo valore viene incrementato, più intenso e distinto risulta l'effetto. Se il valore di Resonance viene aumentato troppo, appare un altro suono (oscillazione).

### Tempo Sync

Valore: OFF,  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{1}{4}$  X4

## 22 Vocal Multi

È un multi-effetto adatto per la voce.



### NS (Soppressore di Rumore)

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli che si trovano nel riduttore di rumore dell'Algoritmo 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 115).

#### Threshold

Valore: 0–100

#### Release

Valore: 0–100

### LMT (Limitatore/De-Esser)

Questo effetto lo si può utilizzare come Limitatore o come De-esser. Il limitatore è un effetto che attenua gli alti livelli del segnale, prevenendo così la distorsione. Il De-esser contiene le consonanti sibilanti della voce, migliorando la qualità del suono.

#### Mode (Modalità)

Valore: LMT, DES

Determina se l'effetto funzionerà come Limitatore o come De-esser.

#### LMT Level (Livello Limitatore)

Valore: -60–12 dB

Regola il livello del segnale che attraversa il limitatore.

#### LMT Thresh (Soglia Limitatore)

Valore: -60–0 dB

Determina il livello del segnale oltre il quale il limitatore inizia ad agire (il livello di soglia).

#### LMT Release (Rilascio Limitatore)

Valore: 0–100

Determina il tempo trascorso il quale il limitatore cessa di agire dopo che il segnale è sceso al di sotto del livello di soglia.

**DES Sens (Sensibilità De-esser)**

Valore: 0-100

Determina la sensibilità del de-esser nei confronti del segnale in ingresso.

**Freq (Frequenza De-esser)**

Valore: 1.0-10.0 kHz

Stabilisce la frequenza alla quale viene applicato l'effetto del De-esser. L'effetto funziona meglio se si impostano frequenze più alte.

**Enh (Enhancer)**

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli dell'Enhancer dell'Algoritmo 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 115).

**Sens**

Valore: 0-100

**Frequency**

Valore: 1.0-10.0 kHz

**Mix Level**

Valore: 0-100

**Out Level**

Valore: 0-100

**EQ (Equalizzatore a 3 Bande)**

I parametri hanno la stessa funzione di quelli dell'equalizzatore dell'Algoritmo 04 (Reverb & Gate) (p. 116).

**Low Type**

Valore: SHELV, PEAK

**Low Gain**

Valore: -12-+12dB

**Low Freq**

Valore: 20-2000Hz

**Low Q**

Valore: 0.3-16.0

**Mid Gain**

Valore: -12-+12dB

**Mid Freq**

Valore: 200-8000Hz

**Mid Q**

Valore: 0.3-16.0

**High Type**

Valore: SHELV, PEAK

**High Gain**

Valore: -12-+12 dB

**High Freq**

Valore: 1.4-20.0kHz

**High Q**

Valore: 0.3-16.0

**Out Level**

Valore: -12-+12dB

**PSf (Pitch Shifter)**

Questo effetto modifica l'intonazione del segnale originale.

**Pitch (Intonazione)**

Valore: -12-+12

Regola l'intonazione per incrementi di semitono.

**Fine (Intonazione Fine)**

Valore: -100-+100

Regola accuratamente lo spostamento di intonazione.

**FX Level (Livello Effetto)**

Valore: 0-100

Regola il volume del suono del pitch-shifter.

**Dry Level (Livello Segnale Originale)**

Valore: 0-100

Determina il volume del segnale del suono diretto.

**Dly**

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli che si trovano in Delay nell'Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 138).

**Mode**

Valore: MONO, ALT

**Time**

Valore: 1-1200 msec

**Feedback**

Valore: 0-100

**Tempo Sync**Valore: OFF,  $\frac{1}{2}$  -  $\infty$  X2**FX Level**

Valore: 0-100

### Dry Level (Livello Segnale Diretto)

Valore: 0–100

### Cho (Chorus)

Questo effetto rende più ampio e "grosso" il suono.

### CH-R Modu. (Fase Modul. Canale Destro)

Valore: NORM, INV

È impostato generalmente su NORM. Se si imposta INV (INVERT), la modulazione (crescita e discesa del suono) del canale destro è invertita rispetto a quella del canale. Il risultato è un suono più aperto e avvolgente se scoltato in stereofonia.

### Rate (Velocità)

Valore: 0–100

Determina la durata del ciclo di modulazione del chorus.

### Depth (Profondità)

Valore: 0–100

Regola l'intensità di modulazione del chorus.

### FX Level (Livello Effetto)

Valore: 0–100

Regola il volume del suono del chorus.

### Dry Leve (Livello Suono Diretto)

Valore: 0–100

Regola il volume del segnale del suono diretto.

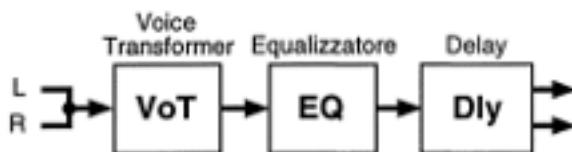
## 23 Voice Trans (Voice Transformer)

Questo effetto permette di generare vari caratteri vocali controllando l'intonazione (nota fondamentale) e le formanti indipendentemente.

### Formante

Una formante è un elemento importante per determinare il carattere del suono della voce. Sono delle armoniche fisse la cui posizione viene determinata dalla dimensioni delle corde vocali. I pitch shifter convenzionali modificano anche la posizione delle formanti (cosa che non succede in natura). Per esempio, quando un normale pitch shifter alza l'intonazione, produce la voce "a paperino" perché "accorcia" anche la lunghezza delle corde vocali; quando abbassa l'intonazione produce una voce da "orco" "allungando" le corde vocali.

Il Voice Transformer modifica l'intonazione di base e le formanti separatamente, permettendo di creare voci diverse.



### VoT (Voice Transformer)

Questo effetto permette di generare vari caratteri vocali controllando l'intonazione (nota fondamentale) e le formanti indipendentemente.

#### Quando si Processa una Voce

- Quando si processa una voce, usare quella di una persona sola. L'effetto non funziona correttamente se si forniscono più voci in ingresso.
- Assicurarsi che nel microfono non rientri il suono di un altoparlante. Sarebbe lo stesso che fornire in ingresso più voci.
- Si consiglia l'uso di un microfono unidirezionale. È buona norma anche che la persona che parla o canta stia il più vicino possibile al microfono.

### Robot Sw (Robot Switch)

Valore: OFF, ON

Attiva e disattiva la funzione Robot. Se attivato, il segnale verrà restituito in uscita con intonazione fissa a prescindere dall'intonazione in ingresso; il risultato sarà di una voce senza intonazione.

**Pitch (Intonazione)**

Valore: -63→+63

Determina l'intonazione della voce.

**Formant (Formante)**

Valore: -63→+63

Determina la formante della voce.

**Dry/FX Bal (Bilanciamento Effetto/Diretto)**

Valore: 0→100

Regola il bilanciamento di volume tra la voce modificata dall'effetto e quella originale.

**EQ (Equalizzatore)**

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli dell'equalizzatore a 3 bande dell'Algoritmo 04 (Reverb &amp; Gate) (p. 116).

**Low Type**

Valore: SHELV, PEAK

**Low Gain**

Valore: -12→+12 dB

**Low Freq**

Valore: 20→2000 Hz

**Low Q**

Valore: 0.3→16.0

**Mid Gain**

Valore: -12→+12 dB

**Mid Freq**

Valore: 200→8000 Hz

**Mid Q**

Valore: 0.3→16.0

**High Type**

Valore: SHELV, PEAK

**High Gain**

Valore: -12→+12 dB

**High Freq**

Valore: 1.4→20.0 kHz

**High Q**

Valore: 0.3→16.0

**Out Level**

Valore: -12→+12 dB

**Dly (Delay)**

Questi parametri hanno la stessa funzione di quelli che si trovano in Delay nell'Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 138).

**Mode**

Valore: MONO, ALT

**Time**

Valore: 1→1200 msec

**Feedback**

Valore: 0→100

**Tempo Sync**Valore: OFF,  $\lambda_2$  → X2**FX Level**

Valore: 0→100

**Dry Level**

Valore: 0→100

### 24 Mic Simulator

Modifica il suono registrato con un convenzionale microfono dinamico, lavallier o in linea diretta per farlo suonare come se fosse stato registrato con un costoso microfono a condensatore o uno speciale microfono da studio. Il simulatore microfonico può anche aggiungere l'effetto prossimità o distanza.



#### Lnk (Link)

Serve per accoppiare i canali A e B.

#### Link Sw. (Interruttore Link)

Valore: OFF, ON

Se impostato su Off, i due canali operano indipendentemente l'uno dall'altro. Se impostato su On, gli equalizzatori dei due canali operano simultaneamente controllati dal canale A. (Le impostazioni del canale B sono disabilitate.)

#### MSA/MSB (Simulatore Microfonico)

Questo effetto converte le caratteristiche di un microfono generico economico in quelle di un costoso microfono da studio (conversione microfono → microfono). Permette di agire sul suono già registrato come se si modificasse il microfono di ripresa o la posizione dello stesso. Aggiunge anche le caratteristiche di un microfono al suono di strumenti registrati collegandoli direttamente in linea (conversione linea → microfono).

#### Mic.Conv. (Convertitore Microfonico)

Valore: OFF, ON

Attiva e disattiva il convertitore microfonico.

Se viene disattivato, le impostazioni TypeIn, TypeOut, e Phase vengono disabilitate.

#### TypeIn (Tipo in Ingresso)

Valore: DR-20, SML.D, HED.D, MIN.C, FLAT

Seleziona il tipo di microfono utilizzato per la registrazione.

DR-20: Roland DR-20 (microfono dinamico Roland)

SML.D: Piccolo microfono dinamico utilizzato per strumenti e voci

HED.D: Microfono dinamico su supporto a cuffia

MIN.C: Microfono a condensatore in miniatura

FLAT: Ingresso di linea

#### TypeOut (Tipo in Uscita)

Valore: SML.D, VOC.D, LRG.D, SML.C, LRG.C, VNT.C, FLAT

Scoglie il tipo di microfono simulato.

SML.D: Microfono dinamico generico per strumenti musicali o voci. Ideale per amplificatori per chitarra e rullante della batteria.

VOC.D: Microfono dinamico standard per voce. Caratterizzato da una marcata presenza nella gamma delle medie frequenze. Adatto per la voce.

LRG.D: Microfono dinamico con risposta estesa sulle basse frequenze. Per la cassa della batteria e i tom.

SML.C: Piccolo microfono a condensatore per strumenti musicali. Caratterizzato da un suono brillante sulle alte frequenze. Per percussioni metalliche e chitarre acustiche.

LRG.C: Microfono a condensatore con caratteristiche piatte. Per voce, narrazione e strumenti musicali dal vivo.

VNT.C: Microfono a condensatore vintage. Per voci e strumenti musicali live.

FLAT: Microfono con risposta in frequenza piatta. Scogliere questo per simulare l'utilizzo di microfoni adatti a grandi gruppi.

- \* Quando in OUT viene selezionato un microfono di tipo a condensatore, a causa delle caratteristiche sulle basse frequenze possono venire accentuati i rumori a bassa frequenza trasmessi accidentalmente dall'asta del microfono. In tal caso si dovranno tagliare le basse frequenze non necessarie, oppure dotare l'asta del microfono di un isolatore meccanico (un supporto in materiale gommoso o comunque che assorba le vibrazioni).

#### Phase (Fase)

Valore: NORM, INV

Seleziona la fase del microfono.

NORM: In fase con l'ingresso.

INV: Fase invertita rispetto all'ingresso.

#### Bass Cut (Filtro Taglia Basse)

Valore: OFF, ON

Questo filtro elimina le consonanti esplosive e altri rumori indesiderati a bassa frequenza. Attivandolo si simula un filtro taglia basse frequenze. Quando viene disattivato, il parametro della frequenza viene disattivato.

#### Freq (Frequenza)

Valore: Thru, 20–2000 Hz

Regola la frequenza di taglio del filtro taglia basse.

**Distance**

Valore: OFF, ON

I microfoni tendono ad accettuare le basse frequenze se posizionati vicino alla sorgente sonora. Questo fenomeno è conosciuto come effetto prossimità. Attivando questo effetto si simulano la risposta in frequenza e le differenze temporali dovute alla differente distanza. Se disattivato, l'impostazione Prox.Fx viene disattivata.

**Prox.Fx (Effetto Prossimità)**

Valore: -12→+12

I microfoni tendono ad accettuare le basse frequenze se posizionati vicino alla sorgente sonora. Questo effetto simula questa qualità, e compensa la differente risposta in frequenza dovuta al cambiamento della distanza. Impostazioni positive portano il microfono più vicino alla sorgente, e impostazioni negative allontanano il microfono dalla sorgente.

**Time (Tempo)**

Valore: 0–3000 cm

Simula la differenza temporale dovuta alla diversa distanza del microfono dalla sorgente.

**Limiter (Limitatore)**

Valore: OFF, ON

Questo effetto comprime i segnali ad alto livello, prevenendo così la distorsione.

**Freq (Frequenza)**

Valore: THRU, 20–2000 Hz

La frequenza di taglio del rilevatore di livello del limitatore.

**Level (Livello)**

Valore: -60→+24 dB

Regola il livello di uscita del limitatore.

**Thresh (Soglia)**

Valore: -60–0 dB

Determina il livello del segnale oltre il quale il limitatore inizia ad agire.

**Attack (Attacco)**

Valore: 0–100

Regola il tempo trascorso il quale inizia ad agire il limitatore dopo che il segnale ha superato il livello di soglia.

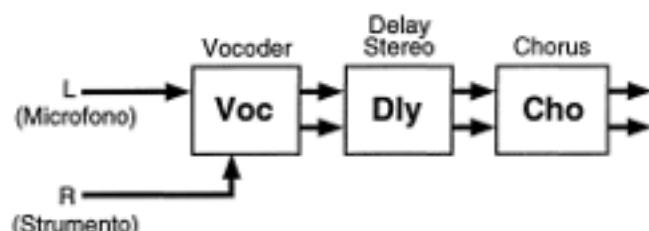
**Release (Rilascio)**

Valore: 0–100

Imposta il tempo trascorso il quale termina l'effetto del limitatore dopo che il segnale è sceso al di sotto del livello di soglia.

**25 VOCODER (10)**

È un vocoder a 10 bande.



Fornire un suono strumentale nel canale destro e una voce nel canale sinistro.

(Le impostazioni dei canali R ed L sono invertite rispetto ai Vocoder della serie VS e VM)

**Vocoder****Envelope (Inviluppo)**

Valore: Sharp, Soft, Long

**Sharp:** Viene enfatizzata la voce umana.

**Soft:** Viene enfatizzato il suono strumentale.

**Long:** Viene prodotto un suono vintage con decadimento lungo.

**Pan**

Valore: Mono, Stereo, L&gt;&gt;R, L&lt;&lt;R

Con l'impostazione Mono, le componenti di ogni banda di frequenza vengono posizionate al centro. Con l'impostazione Stereo, le bande di frequenza con numerazione dispari vengono posizionate a sinistra, e quelle con numerazione pari vengono posizionate a destra. Con l'impostazione L>>R, le bande di frequenza più basse vengono posizionate gradualmente verso sinistra e le bande di frequenza più alte gradualmente verso destra. Con l'impostazione R>>L, le bande di frequenza più basse vengono posizionate gradualmente verso destra e quelle più alte gradualmente verso sinistra.

**Hold**

Valore: Off, On

Attiva e disattiva la funzione Hold. Se si attiva l'Hold mentre all'ingresso mic è presente una voce, il suono dello strumento suonerà da quel momento in poi con la formante della voce presente in quell'istante.

**MicSens. (Sensibilità Microfono)**

Valore: 0–100

Regola la sensibilità di ingresso del microfono.

**SynthInLev (Livello di Ingresso Synt)**

Valore: 0–100

Regola il livello di ingresso dello strumento.

## Usare gli Effetti Interni

### V.Char.1-10 (Carattere 1-10)

Valore:0-100

Regolano il volume per ogni banda di frequenza. Queste impostazioni determinano il tono del vocoder.

Ecco elencate le frequenze centrali di ogni banda di frequenza.

Ch1 =	100.0 [Hz]
Ch2 =	166.8 [Hz]
Ch3 =	278.3 [Hz]
Ch4 =	464.2 [Hz]
Ch5 =	774.3 [Hz]
Ch6 =	1.292 [kHz]
Ch7 =	2.154 [kHz]
Ch8 =	3.594 [kHz]
Ch9 =	5.995 [kHz]
Ch10 =	10.00 [kHz]

### MicMix Lev (Livello Mix Microfono)

Valore:0-100

Regola la quantità di segnale del microfono (Ingresso canale L) che viene fatto passare attraverso il filtro HPF e che verrà sommato in uscita al suono del vocoder.

### MicMix PAN (Pan Microfono)

Valore:L63-R63

Regola la posizione del pan del segnale del microfono.

### MicMix HPF

Valore:Thru, 1.0-20.0 kHz

Quando si usa il microfono, questo parametro regola la frequenza alla quale inizia ad agire il filtro passa alto (HPF) sul segnale. Alti valori consentono di mixare solo le consonanti. Impostando Thru, l'HPF non viene applicato.

### Dly

#### Time (Tempo)

Valore:1-1195 msec

#### L-R Shift

Valore:L6-0-R6ms

#### Feedback

Valore:0-100

#### Tempo Sync

Valore:OFF,  $\lambda$  - - x1

### FX Level

Valore:0-100

### Dry Level

Valore:0-100

### Chorus

#### Ch-R Modu. (Modulazione Canale Destro)

Valore:NORM, INV

Generalmente viene impostato su NORM. Se si imposta INV (INVERTITA), la modulazione del canale destro sarà inversa rispetto a quella del canale sinistro.

#### Rate

Valore:0.1-10.0 Hz

Determina la velocità con la quale verrà modulato il chorus.

#### Depth

Valore:0-100

Regola la profondità di modulazione del chorus.

### FX Level

Valore:0-100

Regola il volume del chorus.

### Dry Level

Valore:0-100

Regola il volume del segnale diretto.

## Cambiare gli Effetti Durante la Riproduzione del Brano

È possibile cambiare liberamente gli effetti durante la riproduzione del brano. (Premere [FX INFO], ruotare VALUE/TIME per selezionare l'effetto e premere [ENTER/YES].)

Comunque, a causa del rumore generato durante la commutazione, il suono dell'effetto viene temporaneamente disattivato.

In questa situazione, ricampionando (p. 55), è possibile creare dei campioni separati ognuno con l'effetto necessario, con lo stesso risultato di cambiare gli effetti nel corso del brano, ma senza rumori indesiderati. È anche possibile usare i messaggi di Program Change provenienti da dispositivi MIDI esterni. Per questo scopo viene utilizzato un canale MIDI programmabile (p. 177).

## Usare la Sezione Effects Processor

È possibile modificare le impostazioni degli effetti in tempo reale con i controlli della sezione Effects Processor. Un esempio di utilizzo di Master Filter/Isolator "b" con i campioni dei pad è stato descritto nel capitolo 1 (p. 31). Selezionando le patch (a:PATCH), è possibile utilizzare lo stesso metodo per modificare gli altri effetti.

- Premere [FX INFO].

Le impostazioni dell'effetto attuale vengono indicate sullo schermo da icone che rappresentano le manopole dei controlli.

- Tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW].

Questa operazione commuta tra i due gruppi: "a" Patch e "b" Master Filter/Isolator.

- Premere [SELECT ROW].

Commuta alternativamente tra le righe di parametri del gruppo ("a" per C1-C3 — C4-C6).

- Tenere [SHIFT] e premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Ogni modifica agli effetti eseguita con i controlli Realtime Effects viene annullata e la patch ritorna alle condizioni in cui era stata richiamata.

## Quando i Cambiamenti Eseguiti con i Controlli in Tempo Reale Sono Troppo Ampi

Selezionando il gruppo Realtime Effects "a:PATCH," è possibile assegnare liberamente i parametri degli effetti ai controlli C1-C6. Inoltre è possibile impostare i limiti minimo e massimo di escursione del parametro che corrisponderanno alle posizioni "MIN" e "MAX" delle manopole. Queste impostazioni vengono effettuate nella schermata di assegnazione dei controlli ("FX CTRL", p. 110).

In questa schermata, premere [→] per richiamare i valori delle escursioni, e selezionarli con [↑], [↓], [←], [→] e VALUE/TIME. Queste impostazioni vengono salvate con le altre descritte in "Salvare le Patch degli Effetti" (p. 111).

### **MEMO**

Nel gruppo "b" Master Filter/Isolator, le funzioni dei controlli Realtime Effects sono fisse e controllano i parametri indicati. Comunque, come per il gruppo "a," è possibile impostare i limiti dell'escursione.

## Stabilire Quando Entrano in Funzione i Controlli Dopo Aver Richiamato una Patch

Quando l'indicatore a sinistra sopra ogni controllo Realtime Effects si illumina (rosso), significa che la posizione attuale del controllo è la stessa dell'impostazione memorizzata nella patch. Subito dopo aver richiamato l'effetto, le impostazioni sono nelle condizioni salvate all'interno della patch. Quindi, siccome la posizione dei controlli non corrisponderà alle impostazioni dell'effetto, gli indicatori saranno spenti.

Ruotando i controlli Realtime Effects, le impostazioni degli effetti coincideranno con la posizione dei controlli. Ci sono due modi per controllare questo funzionamento.

**JUMP:** Nell'istante in cui il controllo viene mosso, l'impostazione cambia e corrisponde alla posizione della manopola.

**NULL:** Anche se il controllo viene ruotato, l'impostazione non cambia finché la posizione della manopola non incontra il valore del parametro modificato. Dopodiché l'impostazione corrisponderà alla posizione della manopola.

### **MEMO**

All'uscita dalla fabbrica l'impostazione attiva è "JUMP."

**10**

## Commutare le Funzioni "NULL" e "JUMP"

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Controllare che "Set System Param?" sia selezionato, poi premere [ENTER/YES].
- Premere [↓] più volte fino a raggiungere "KnobControl."
- Selezionare JUMP o NULL ruotando VALUE/TIME.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste impostazioni vengono automaticamente salvate quando viene espulso il disco o in altre occasioni.

### Usare il Controllo D Beam

Per controllare gli effetti con il controllo D Beam, si possono utilizzare i due sensori, quello di sinistra (BL: Beam Left) e quello di destra (BR: Beam Right). Molti degli effetti Preset sono già stati assegnati a uno o all'altro dei sensori del D Beam. Dopo aver richiamato un effetto Preset, premere [EFFECTS] di D BEAM CONTROLLER così da illuminarlo, poi muovere la mano nell'area del sensore per provare l'effetto risultante.

#### MEMO

La distanza necessaria tra il controllo D Beam e la mano per il funzionamento corretto può essere stabilita con la regolazione della sensibilità (Vedere → p. 34).

### Assegnare i Controlli agli Effetti

Quando viene selezionato il gruppo "a" (PATCH), è possibile assegnare liberamente i parametri al controllo D Beam destro e sinistro. Queste impostazioni vengono fatte nella schermata di modifica degli effetti. Eseguire le impostazioni nella "Schermata di Assegnazione dei Controlli" (p. 110).

I controlli C5 e C6 duplicano rispettivamente le funzioni del D Beam Controller BL e BR. Perciò utilizzando sia il controllo D Beam che i controlli Realtime Effects contemporaneamente, è meglio utilizzare solo le manopole C1-C4.

#### MEMO

È possibile regolare l'escursione del parametro dell'effetto all'interno del campo d'azione del controllo D Beam. La procedura è la stessa vista per le manopole dei controlli di Realtime Effects.

#### NOTA

Queste impostazioni vengono salvate insieme alle altre descritte nel paragrafo "Salvare le Patch degli Effetti" (p. 111).

### Usare gli Effetti Come un Sintetizzatore Analogico

Con l'algoritmo interno 20, "VIRTUAL ANALOG SYNTH," è possibile usare la sezione degli effetti come un sintetizzatore monofonico. Ci sono varie maniere per controllare l'espressione e l'intonazione.

### Suonare il Sintetizzatore con i Controlli in Tempo Reale

Per poter utilizzare il sintetizzatore senza programmare la parte, è possibile utilizzare i controlli Realtime Effects per comandare le note. Per esempio, si possono assegnare i seguenti parametri ai controlli Realtime Effects. (Per maggiori informazioni sulla procedura di assegnazione → p. 108, vedere la descrizione dei parametri → p. 134.)

C1: Trigger In

C2: Numero di nota

C3-C6: Frequenza di taglio o risonanza VCF, velocità o profondità LFO, o altri parametri a scelta

Ruotare C1 verso destra per far suonare il sintetizzatore, e verso sinistra per fermare la nota. Ruotare C2 per cambiare l'intonazione della nota. Con il parametro Portamento di Common su "ON," l'intonazione delle note scivolerà gradualmente da una all'altra.

Riproducendo un brano in loop o dei campioni, molti effetti possono essere messi a tempo con il brano stesso. Anche sincronizzare l'LFO con il tempo del brano può dare risultati interessanti (p. 135).

### Suonare il Sintetizzatore con lo Step Modulator

Assegnando, nella sezione Common, il controllo del numero di nota del sintetizzatore allo Step Modulator, si ottengono bassi sintetici o melodie Techno automatiche. Risultati interessanti si ottengono anche usando i controlli Realtime Effects insieme al controllo D Beam.

Per informazioni più dettagliate, consultare "Combinato con il Sintetizzatore Analogico Virtuale" nel capitolo 12 "Utilizzare lo Step Modulator" (p. 157).

#### MEMO

Con lo Step Modulator si possono suonare solo melodie estremamente semplici. Per riprodurre automaticamente melodie più complesse, utilizzare l'SP-808EX insieme ad un sequencer MIDI.

**IDEA**

È anche possibile inserire l'effetto nel canale MIC/LINE IN del mixer ed utilizzare lo Step Modulator per produrre una frase, campionarla e utilizzarla come elemento per un nuovo brano.

### Suonare il Sintetizzatore con il Controllo D Beam

È possibile assegnare la funzione TriggerIn in Common al controllo D Beam (C5BL) come descritto a p. 110 e p. 150. In questo modo, premendo il tasto [EFFECTS] nella sezione D Beam (si illumina) si piloterà il suono del sintetizzatore muovendo la mano sopra al sensore. Assegnando in numero di nota o la frequenza di taglio del filtro all'altro sensore (C6BR), si riuscirà a comandare l'intonazione delle note o il timbro muovendo la mano nell'aria.

### Suonare il Sintetizzatore con i Messaggi di Nota Provenienti da Dispositivi MIDI Esterni

Impostare la funzione "Trigger In" in Common in modo da poter suonare il sintetizzatore da un dispositivo esterno. Quando viene ricevuto un messaggio di nota MIDI da un dispositivo esterno su di un canale MIDI prestabilito con il parametro "FX Ctrl Ch." (p. 177), verrà suonata dal sintetizzatore una nota con intonazione corrispondente al numero di nota MIDI ricevuto. L'SP-808EX gestisce i dati di Bender e Modulation.

**MEMO**

Le velocity incluse nei messaggi MIDI, produrranno sul suono un effetto dipendente dalle impostazioni di VCF e VCA Velocity Sens.

**MEMO**

Premendo D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] insieme a [SHIFT] si richiama una Patch preselezionata (con le impostazioni di fabbrica è la A62 "SY>Beam#1").

## Le Impostazioni del Vocoder

Il vocoder dell'SP-808EX è una versione a 10 bande del Vocoder reso popolare dalla Workstation digitale VS-1680 e dai sistemi di V-Mixing serie VM-7000 Roland. Ha, comunque caratteristiche diverse dovute alla differente applicazione. Per esempio, il Soppressore di rumore è stato omesso, ed è stato aggiunto un delay.

Ci sono varie maniere di impostarlo. Si potrebbe utilizzare sia l'ingresso linea che l'ingresso microfonico, oppure si possono verificare situazioni in cui si vogliono usare due pad. Qui verranno descritte diverse situazioni di impostazioni, e memorizzandole con un brano sarà possibile richiamarle semplicemente ricaricando il brano stesso.

Ecco quindi alcuni esempi di diverse impostazioni. Tutte le impostazioni descritte vengono memorizzate salvando il brano.

### Per Utilizzare gli Ingressi Mic e Linea

1. Premere [FX INFO] per richiamare la patch effetti Vocoder.
2. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per richiamare la schermata "MIX COMMON."
3. Impostare "Fx Loc" su "MIC/LINE POST" o "MIC/L PRE-EQ."
4. Collegare il microfono all'ingresso MIC e collegare l'uscita del sintetizzatore, o altra sorgente sonora, al connettore LINE.
5. Impostare EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] su ON.
6. Parlare o cantare nel microfono mentre si suona il sintetizzatore (o altro segnale audio all'ingresso R ch) per verificare che il vocoder venga applicato.

**NOTA**

Non immettere una segnale audio nel canale L.

7. Regolare i livelli di MIC e LINE finché non si ottiene l'effetto giusto.

### Utilizzando Campioni dei Pad 1-2

1. Impostare "Pad To Track" su ON (p. 44).
2. Premere [FX INFO] per richiamare la patch di effetti Vocoder.
3. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata "MIX COMMON."
4. Impostare "Fx Loc" su "INS MASTER."

## Usare gli Effetti Interni

5. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS ON/OFF] della traccia A per richiamare la schermata delle impostazioni.
6. Impostare "Balance" su L63.
7. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS ON/OFF] della Traccia B per richiamare la schermata delle impostazioni.
8. Impostare "Balance" su R63.
9. Impostare EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] su ON.
10. Tenere premuto il Pad 2 e premere Pad 1; L'effetto del Vocoder viene applicato.

11. Con i fader delle tracce A e B, regolare il bilanciamento di volume tra i due suoni per ottenere l'effetto desiderato.  
Il brano n° 10 "Vocoder Set1" incluso con il disco è stato creato in modo da utilizzare il suono di Vocoder con queste impostazioni. Caricare questo brano, poi premere i Pad 3, 7, 11 o 15, e i Pad 1, 5, 9 o 13 per ascoltare il suono del vocoder.

## Per Utilizzare l'Ingresso MIC e il Campione del Pad 1

1. Premere [FX INFO] per richiamare la patch di effetti Vocoder.
2. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata "MIX COMMON."
3. Impostare "Fx.Loc" su "INS MASTER."
4. Tenere [SHIFT] e premere MIC/LINE [EFFECTS ON/OFF] per richiamare la schermata delle impostazioni di MIC/LINE.
5. Impostare "Balance" su L63.
6. Premere [▼] più volte fino a che appare la schermata delle impostazioni dei pad.
7. Impostare "Balance" su R63.
8. Impostare EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] su ON.
9. Tenere premuto il Pad 1 e immettere un suono tramite il microfono; L'effetto del Vocoder viene applicato.
10. Premere [▲] e [▼] più volte per modificare le impostazioni MIC/LINE "Level" e "PadsLevel" fino ad ottenere l'effetto desiderato.

Il brano n° 11 "Vocoder Set2" registrato sul disco è stato creato in modo da utilizzare il suono di Vocoder con queste impostazioni.

## Per Utilizzare l'Ingresso MIC e la Traccia A

1. Premere [FX INFO] per richiamare la patch di effetti Vocoder.
2. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata "MIX COMMON."
3. Impostare "Fx.Loc" su "INS MASTER."
4. Tenere [SHIFT] e premere MIC/LINE [EFFECTS ON/OFF] per aprire la schermata delle impostazioni MIC/LINE.
5. Impostare "Balance" su L63.
6. Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS ON/OFF] della traccia A per aprire la schermata delle impostazioni.
7. Impostare "Balance" su R63.
8. Impostare EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] su ON.
9. Mettere in riproduzione la traccia A e immettere un suono tramite il microfono; l'effetto del Vocoder viene applicato.
10. Con i fader della traccia A e MIC/LINE regolare il bilanciamento tra i due suoni fino ad ottenere l'effetto desiderato.

Il brano n° 11 "Vocoder Set2" registrato sul disco è stato creato in modo da utilizzare il suono di Vocoder con queste impostazioni.

Queste impostazioni vengono salvate quando viene salvato il brano.

# Capitolo 11 Utilizzare lo Step Modulator

## Cos'è lo Step Modulator?

Lo Step Modulator è una riproduzione virtuale di uno dei sequencer che si trovavano nei grossi sintetizzatori analogici degli anni '70. Con questo è possibile ottenere vari effetti, per esempio la riproduzione di frasi Techno.

- È possibile fare in modo che i valori delle impostazioni degli effetti vengano modificate dai 16 step disponibili.
- La progressione degli step può essere sincronizzata al tempo del brano. Oppure è possibile procedere manualmente (premendo i tasti) uno step per volta.
- Selezionando l'algoritmo 20, "VIRTUAL ANALOG SYNTH" si ottiene un effetto arpeggiatore senza utilizzare moduli esterni.

### MEMO

Lo Step Modulator dell'SP-808EX è basato sull'unità sequencer SYSTEM-182 (del 1979) del sintetizzatore serie SYSTEM-100M Roland. Come per il SYSTEM-182, il modulo 8-step, 2-canali può essere disposto in serie per avere fino a 16 step, o in modo doppio per avere al massimo 8 step in parallelo. L'uscita può essere inviata agli effetti interni.

### I Sequencer Analogici

Tra gli strumenti elettronici odierni il sequencer è un riproduttore automatico multifunzione (nelle sue varie vesti di MIDI sequencer o sequencer software per computer, ecc.). I sequencer analogici sono gli antenati di questi dispositivi.

Negli anni '70, i sequencer analogici furono prodotti con lo scopo di controllare i sintetizzatori analogici. Al tempo, l'intonazione, il timbro e il volume dei sintetizzatori erano controllati in tensione. Così un sequencer analogico con, per esempio, 16 step, aveva allineati sul pannello 16 manopole che emettevano separate tensioni di controllo che dipendevano dalla posizione della manopola stessa, e venivano inviate all'uscita in sequenza una dopo l'altra. Mandando queste tensioni ai vari moduli del sintetizzatore, potevano essere riprodotte melodie estremamente rapide e ripetute e poteva essere cambiato il suono in maniera ciclica.

### NOTA

- Nella procedura di salvataggio, le impostazioni dello Step Modulator vengono salvate come parte delle impostazioni delle patch degli effetti. (p. 111)
- La procedura di salvataggio può essere eseguita mentre lo Step Modulator è in funzione. In seguito, quando viene richiamata questa patch, [STEP MOD] lampeggia, e informa che può essere utilizzato (premere [STEP MOD]).

## Operazioni di Base

I dati dello Step Modulator si trovano nelle patch di ogni effetto Preset. Utilizzate questi dati per avere una conoscenza di base sulle operazioni dello Step Modulator. Lo Step Modulator può essere avviato e fermato in molte schermate premendo [STEP MOD]. Ora, per capire come le impostazioni influenzano il comportamento dello Step Modulator, agiremo nella schermata delle impostazioni dello Step Modulator.

### MEMO

Per capire come funziona lo Step Modulator, selezionare la Patch A99 e mettere l'effetto nella posizione Send/Return.

1. Premere [FX INFO], ruotare VALUE/TIME per selezionare la Patch A99, e premere [ENTER/YES].

### Patch di Effetti A99:

È una patch modello per l'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH." Con la procedura seguente, avviando lo Step Modulator, viene ricreata un'esecuzione di un sequencer analogico.

2. Tenere [SHIFT] e premere [MUTE], appare la schermata "MIX COMMON."
3. Premere [▼] due volte per selezionare "FxLoc" (Posizione degli effetti).
4. Ruotare VALUE/TIME e scegliere "SEND/ RETURN."
5. Tenere [SHIFT] e premere [STEP MOD] per visualizzare la schermata delle impostazioni di Step Modulator.



6. Premere [STEP MOD]; viene eseguita una frase ripetuta in stile arpeggiatore con un suono di sintetizzatore.

Premere [STEP MOD] ancora una volta per fermare la riproduzione. Durante il funzionamento, [STEP MOD] si illumina.

Siccome "Trig" (Trigger) è impostato su "REPEAT," lo Step Modulator riproduce la frase ripetutamente. Cambiando questa impostazione si cambia il comportamento in riproduzione dello Step Modulator.

## Utilizzare lo Step Modulator

### Cambiare l'Esecuzione dello Step Modulator con l'Impostazione "Trig"

- 1STEP:** La progressione viene avanzata di uno step ogni volta che [STEP MOD] viene premuto.
- SINGLE:** La progressione viene eseguita dall'inizio alla fine ogni volta che viene premuto [STEP MOD]. Se [STEP MOD] viene premuto durante la progressione la frase si ferma.
- REPEAT:** Quando viene premuto [STEP MOD] la progressione viene ripetuta finché [STEP MOD] non viene premuto un'altra volta. Se [STEP MOD] viene premuto durante la progressione, la frase si ferma in quel punto. Premendo [STEP MOD] a frase ferma, la progressione comincia dall'inizio.
- MEAS:** Durante la riproduzione del brano, ogni volta che comincia una battuta la progressione ricomincia dal primo step. Fermendo il brano simultaneamente si ferma lo Step Modulator.
- SngPLY:** Quando il brano viene avviato, viene avviata anche la progressione e ripetuta. Fermendo il brano si arresta simultaneamente anche lo Step Modulator.

Ruotare VALUE/TIME per scegliere un'impostazione diversa da "REPEAT" in "Trig" e controllare il comportamento dello Step Modulator premendo [STEP MOD].

#### MEMO

I valori emessi dallo Step Modulator sono divisi in due gruppi, "StM1" e "StM2." (Gli effetti controllati da "StM1" e "StM2" vengono stabiliti nella schermata di assegnazione dei controlli. Tenere [SHIFT] e premere [FX INFO], [◀] (CTL), e [ENTER/YES] per visualizzare la schermata. → p. 110)

### Stabilire il Numero dell'Ultimo Step e il Valore di Ogni Step

La schermata delle impostazioni dello Step Modulator (STEP MOD) è divisa in due parti. La prima pagina (consultare il punto 5 precedente) contiene i seguenti parametri.

Premere [▲], [▼], [◀] o [▶] per selezionare il parametro e ruotare VALUE/TIME per modificarlo.

#### Trig (Trigger)

Valore: 1STEP, SINGLE, REPEAT, MEAS, SngPLY

Stabilisce il modo in cui viene eseguita la progressione.

#### EndStep (Step Finale)

Valore: 1-16

Determina il numero di step dello Step Modulator.

#### Movimento Serie e Movimento Parallelo

Quando "EndStep" viene impostato tra 9 e 16, è possibile avere una sola progressione di valori. Questo viene chiamato movimento in serie. Se "EndStep" viene impostato a 8 o meno, sono possibili due progressioni di valori simultanee. Questo è il movimento parallelo.

La commutazione tra movimento in serie e parallelo è automatica in base al numero di step impostati:  
8 o meno = serie; 9 o più = parallelo.

#### Value (Valore)

Valore: 0-127/Ogni Step

Determina il valore inviato all'effetto per ogni Step 1-16. Otto step sono visualizzati in alto nello schermo e altri otto in basso, e i valori di tutti e 16 gli step sono indicati da una barra grafica.

Premere prima [◀], poi [▲], [▼], [◀] o [▶] per muovere il "△" e selezionare ogni valore che si vuole impostare. A questo punto viene evidenziato il valore di "Value" e ruotando VALUE/TIME lo si modifica.

#### MEMO

Quando allo Step Modulator viene assegnato "Note Number" dell'Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" ("StM1" e "StM2") il valore non è numerico 0-127, ma indica il nome della nota o altro RST (Pausa), TIE (Legatura), D-, D#, E-, ..., F#9, G9 (p. 157).

#### MEMO

È possibile copiare tutte le impostazioni relative allo Step Modulator, inclusi i valori degli step, da un'altra patch di effetti. (p. 155)

### Un'Esempio di Impostazione dei Valori dello Step Modulator

Il modo di produrre dei valori dai due gruppi presenti nello Step Modulator ("StM1" e "StM2") dipende dal numero di step utilizzati (impostazione EndStep) (movimento in serie o parallelo) come segue.

STEP	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	10	25	30	44	52	68	75
Value								
	81	96	103	118	121	77	39	3
STEP	9	10	11	12	13	14	15	16

**Se "EndStep" è impostato a "6"**

Siamo sotto gli 8 step e quindi è selezionato il movimento parallelo. Il valore degli Step No. 1–6 vengono inviati da "StM1," e i valori degli Step No. 9–14 da "StM2."

"StM1" → (0, 10, 25, 30, 44, 52) (0, 10, 25, 30, 44, 52) (0, 10, 25, si ripete)

"StM2" → (81, 96, 103, 118, 121, 77) (81, 96, 103, 118, 121, si ripete)

**Se "EndStep" è impostato a "10"**

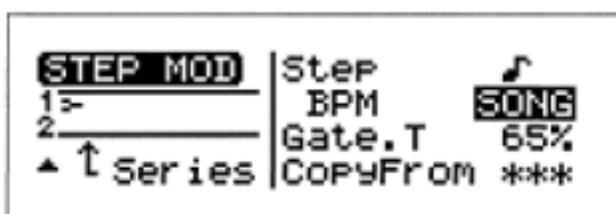
Più di 9 step; viene impostato il movimento in serie. Il valore di ogni Step No. 1–10 viene inviato sia da "StM1" che da "StM2."

"StM2" → Come per StM1

Sullo schermo viene indicato in maniera grafica.

**Scelta del Tempo/  
Sincronizzazione con il Brano**

Dopo il punto 5 di "Operazioni di Base" prima citato, premendo ripetutamente [▼] si arriva alla seconda schermata. Qui si trovano i parametri che determinano il tempo e la velocità dello Step Modulator. Premere [▲], [▼], [→], o [←] per selezionare i parametri, e ruotare VALUE/TIME per eseguire le impostazioni.

**Step...**

Valore: ♩ – .

Questa impostazione determina il valore di nota che lo Step Modulator interpreta come durata di uno step.

**BPM**

Valore: SONG, 20.0–500.0

Questo parametro impone, in BPM (Beat per Minuto) il tempo dello Step Modulator. Selezionando "SONG" il tempo dello Step Modulator viene sincronizzato al tempo del brano. Selezionando un valore compreso tra 20.0 e 500.0, lo Step Modulator suonerà al tempo scelto indipendente dal tempo del brano.

**MEMO**

Questa impostazione di tempo viene riferita ad una nota di un quarto (96 ticks nel brano). È fissa e non viene influenzata né dal valore di nota selezionato in "Step" (parametro precedente), né dalla divisione ritmica scelta per il brano.

**Gate.T**

Valore: EXTN, 1–100 (%), LINK

È possibile controllare il "TriggerIn" (ON/OFF) dell'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH," e avere il suono del sintetizzatore controllato dagli step, o avere il brano che viene riprodotto solo mentre è attivo lo Step Modulator. Questa funzione può essere abilitata, e definite le impostazioni, solo se viene selezionato l'Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH."

**MEMO**

Gli algoritmi sono la composizione di base degli effetti, sui quali vengono costituite le patch (p. 108).

**Controllo del Gate da Parte di "Gate.T"**

"TriggerIn" dell'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" è il parametro che attiva e disattiva il suono del sintetizzatore. Il "Gate.T" dello Step Modulator commuta tra on e off il "TriggerIn" e fa suonare o meno il synth.

**CopyFrom**

Valore: MST, A01–A99, B01–B50, C01–C99, D01–D50

Utilizzare questa funzione per copiare le impostazioni dello Step Modulator da un'altra patch di effetti.

**Copiare e Usare le Impostazioni  
dello Step Modulator da un'Altra  
Patch**

È possibile copiare tutte le impostazioni relative allo Step Modulator da una patch di effetti preesistente.

1. Tenere [SHIFT] e premere [STEP MOD] per visualizzare la schermata dello Step Modulator.
2. Premere [▼] più volte per raggiungere la seconda schermata e evidenziare "CopyFrom" in basso.
3. Ruotare VALUE/TIME per indicare la patch sorgente della copia.
- MST: MASTER FILTER/ISOLATOR  
A01–A99, B01–B50: Patch Preset  
U01–U99, D01–D50: Patch User
4. Premere [ENTER/YES] per eseguire la copia.

**NOTA**

Per non perdere le nuove impostazioni è necessario salvare la patch (p. 111).

### Esempi di Combinazione di Effetti

Lo Step Modulator è una delle funzioni che controllano gli effetti interni insieme al controllo D Beam e ai controlli della sezione Realtime Effects. La seguente procedura stabilisce quali parametri degli effetti (impostazioni) verranno controllati dalle due serie di valori ("StM1" e "StM2") generati dallo Step Modulator.

#### MEMO

Prima di eseguire questa procedura, tenere [SHIFT] e premere [SELECT ROW] per scegliere a: **PATCH**. Se gli effetti interni sono impostati su b: **MASTER FILTER/ISOLATOR**, l'assegnazione è fissa come segue.

"StM1" → "CutoffFreq" del filtro

"StM2" → "Resonance" del filtro

### Specificare il Parametro dell'Effetto da Controllare

1. Tenere [SHIFT] e premere [FX INFO] per visualizzare la schermata di modifica degli effetti.
2. Ruotare VALUE/TIME per scegliere la patch desiderata e premere [ENTER/YES].
3. Premere [→] per evidenziare "CTL" (Controlli) in basso a destra nello schermo.
4. Premere [ENTER/YES]; appaiono le impostazioni delle assegnazioni di C1-C6 (Controlli Realtime Effects D Beam) e di "StM1" e "StM2" (Step Modulator).
5. Con [↑] o [↓] selezionare la riga di "StM1" o "StM2."
6. Ruotare VALUE/TIME per indicare quale parametro dell'effetto "StM1" e "StM2" dovranno controllare
7. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Per salvare queste impostazioni, utilizzare la procedura di salvataggio delle patch degli effetti (p. 111).

Ogni step dello Step Modulator può essere impostato con un valore da 0 (minimo) a 127 (massimo). Questi valori modificano il parametro dell'effetto specificato al punto 6. È possibile impostare l'intervallo di escursione sia di "StM1" che di "StM2" con la seguente procedura.

### Specificare l'Escursione di Modifica dei Parametri

Continuare dal punto 5 precedente:

1. Premere [→] per richiamare la schermata delle impostazioni dell'escursione dei controlli.

(StM1 ○ ○ ↔ ○ ○, StM2 ○ ○ ↔ ○ ○)

2. Premere [↑], [↓], [→] o [←] per evidenziare i valori a destra o a sinistra di "↔".
3. Ruotare VALUE/TIME per specificare l'intervallo di escursione. (L'impostazione a sinistra di "↔" rappresenta il valore del parametro quando il valore dello Step Modulator è 0. L'impostazione a destra è il valore corrispondente ad un valore 127 dello Step Modulator.)
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Per salvare queste impostazioni, utilizzare la procedura per il salvataggio delle patch di effetti (p. 111).

#### MEMO

Subito dopo aver cambiato l'assegnazione dei parametri degli effetti, questa diventa l'impostazione "minimo ↔ massimo" di quel parametro.

#### MEMO

Se gli effetti interni sono impostati su b: **MASTER FILTER/ISOLATOR**, l'escursione viene portata a 0-100. (Anche i parametri sono fissi, con "StM1" che controlla "CutoffFreq" del filtro e "StM2" "Resonance" del filtro.)

### Step Modulator con Effetti di Filtro

È possibile ottenere effetti vari e interessanti combinando effetti di filtro (cambiare la frequenza di taglio) o effetti di modulazione (vibrazione del suono) con lo Step Modulator. Controllando con lo Step Modulator "CenterFreq" dell'Algoritmo 14 "80s PHASER" (patch di effetti A93), si ottiene un effetto tipo phaser a scalini. (In questo caso impostare sia "LFO1 Depth" che "LFO2 Depth" a 0.)

Si ottiene un effetto simile (flanger a scalini) anche con algoritmi di flanger. Controllare "Manual" dell'algoritmo 11 "VINTAGE FLANGER" (patch di effetti A90) o dell'algoritmo 12 "2x BOSS FLANGER" (patch di effetti A91). (In entrambi i casi, impostare il parametro "Depth" a 0.)

Quando si controllano impostazioni relative alla frequenza, per esempio il parametro "Frequency" (Frequenza di Taglio) degli algoritmi "STEREO AUTO WAH," "ISOLATOR & FILTER," o simili con "StM1," e con "StM2" si controllano parametri come "PEAK" o "RESONANCE," si ottengono effetti ancora più dinamici. Inoltre, impostando il numero di step dello Step Modulator a "2" (EndStep), e il trigger (Trig) su "1STEP," si ottiene il filtro che si apre o si chiude ogni volta che viene premuto [STEP MOD]. In questo modo è possibile commutare tra due impostazioni del filtro premendo un tasto.

Lo step modulator può controllare il parametro dell'effetto specificato. Attenzione: a seconda del parametro selezionato, potrebbero venire prodotti alcuni rumori di commutazione durante il funzionamento dello step modulator.

## Con Effetti di Ritardo (Delay)

Gli algoritmi di ritardo contengono i parametri del volume del suono dell'effetto ("FX Level" in "EZ DELAY," "DELAY RSS" e "TAPE ECHO 201" e "Echo Level" in "ANALOG DELAY & CHORUS" e in altri). Controllando questi parametri con lo Step Modulator, si ottiene di attivare o disattivare l'effetto mentre scorre il brano.

### Esempio per Aggiungere il Ritardo su Una sola di Quattro Battute

Preparare un brano con ritmo di 4/4. Scgliere un effetto di ritardo e procedere con la seguente procedura.

#### Nella Patch di Effetti

- Assegnare un parametro del volume dell'effetto (per esempio "FX Level") a "StM1."
- Impostare "0 → 100" come intervallo di escursione di "StM1."
- Impostare come desiderato gli altri parametri dell'effetto.

#### Nello Step Modulator

"Trig" →	"SngPLY"
"EndStep" →	"4"
"Value1-4" →	"0, 0, 0, 100"
"BPM" →	"SONG (Sincronizzazione con il brano)"
"Step" →	Semibreve (nota da 4/4).

In questo modo, quando viene avviata la riproduzione del brano dall'inizio, l'effetto si sentirà solo su una battuta ogni quattro. Con l'algoritmo 1, il tempo di ritardo può essere sincronizzato al tempo del brano, rendendo l'effetto più interessante.

## Combinato Con il Sintetizzatore Analogico Virtuale

Controllando l'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" con lo Step Modulator, è possibile riprodurre frasi in stile techno con il suono di un vecchio sintetizzatore analogico suonato da un sequencer analogico. Inoltre, utilizzando la modulazione ad anello (p. 136) a tempo con il brano si ottiene una gran varietà di effetti diversi.

### Un Esempio per Suonare una Frase di Sedicesimi a BPM 140.0 di Metronomo

Selezionare una patch di effetti che utilizzi l'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" (per esempio la patch A99), e eseguire le impostazioni seguenti.

#### Nella Patch di Effetti

- Assegnare "NoteNumber" a "StM1."
- Attivare il Key Follow dell'Oscillatore (Ocl Pt. KF, Ocl Pt. KF).

#### Nello Step Modulator

"Trig" →	"REPEAT"
"EndStep" →	"16"
"BPM" →	"140.0"
"Step" →	"♪"
"Gate.T" →	"70%"
"Value1-16" →	"B2, A2, G2, F#2, B2, A2, G2, C3 TIE, C3, G2, F2, C3, G2, F2, A2, C3"

#### MEMO

Quando allo Step Modulator viene assegnato "Note Number" dell'Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" ("StM1" e "StM2") il valore non è numerico 0-127, ma indica il nome della nota o altro RST (Pausa), TIE (Legatura), D-, D#, E-, ..., F#9, G9.

- Quando viene selezionato "RST," l'amplificatore non viene aperto, e quindi si ha una pausa.
- Quando viene selezionato "TIE," viene tenuta la nota dello step precedente; il risultato è una legatura.

In questo esempio vengono suonate le seguenti note. (L'intonazione generale può essere regolata, verso l'alto o verso il basso, all'interno dell'effetto)



## Utilizzare lo Step Modulator

### Il "Gate.T (Gate Time o durata della nota)"

Quando viene controllato l'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH," è possibile decidere il modo in cui il "TriggerIn" (ON: inizia il suono/OFF: lo ferma) dell'effetto verrà controllato dallo Step Modulator. Questo comando viene chiamato Gate, e la durata di questo comando Gate Time.

### EXTN (Controllo Esterno)

Il "TriggerIn" dell'effetto (del sintetizzatore) non viene attivato e disattivato ad ogni step.

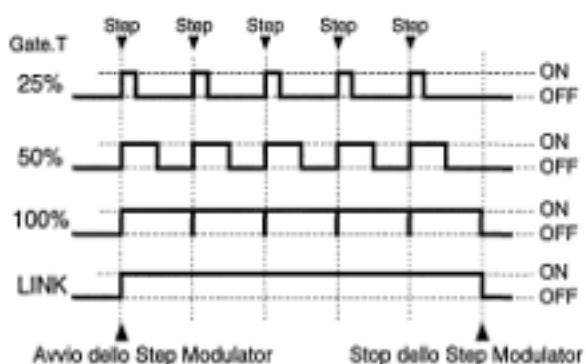
#### 1%-100%:

Il "TriggerIn" viene attivato all'inizio di ogni step dello Step Modulator. Dopodiché viene disattivato fino a che non arriva il prossimo step. L'intervallo di tempo in cui viene mantenuto attivo il "TriggerIn" (e quindi l'intervallo di tempo in cui è presente il suono), si accorcia man mano che si diminuisce questo valore. Impostazioni di questo valore vicine all'1% danno come risultato un suono staccato (corto e tagliato), vicine al 100% un suono tenuto (lungo e continuato). (Consultare la figura seguente.)

#### LINK:

Avviando lo Step Modulator si attiva il "TriggerIn," e fermando lo Step Modulator lo si disattiva. Non è possibile attivarlo e disattivarlo ad ogni step.

Cambiare lo stato di 'TriggerIn' ON/OFF con l'impostazione Gate.T



### NOTA

Il controllo del tempo di Gate è indipendente per "StM1" e "StM2." Inoltre, quando "StM1" o "StM2" sono assegnati a "TriggerIn," al controllo del tempo di Gate viene data la priorità. (Quando il tempo di Gate è impostato su "EXTN," segue i controlli di "StM1" e "StM2.")

# Capitolo 12 Altre Funzioni Utili

## Far Partire il Suono nell'Esatto Istante in cui Viene Rilasciato il Mute (Voice Reserve delle Tracce)

Durante le normali operazioni in riproduzione può succedere:

- Premendo [STATUS] per commutare lo stato della traccia da Mute (spento) a Play (illuminato in verde), trascorre un momento dopo aver premuto [STATUS] prima che il suono inizi a essere riprodotto.
- Tenendo premuto un pad (o eseguendo un'operazione simile) per suonare di continuo un campione, e premendo [▶] (PLAYBACK), il suono di tutti i pad si ferma.

È possibile evitare questo problema attivando la funzione **Voice Reserve delle Tracce**.

### Attivare il Voice Reserve delle Tracce

- Premere [SONG/TRACK].
- Premere [▼] per selezionare "Set Song Parameter?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] or [▲] per selezionare il parametro "Tr.VoiceReserve."
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "ON."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.



Le impostazioni del Voice Reserve sono memorizzate in ogni brano. Spegnendo lo strumento o caricando un'altra song senza salvare il brano correntemente attivo (p. 80), verranno annullate tutte le modifiche fatte.



Le capacità di produzione di suono interne dell'SP-808EX (quattro tracce stereo) valgono sia per le tracce (4) che per i pad, e possono essere attivati e disattivati quando desiderato. Nel normale utilizzo, situazioni come quelle sopra descritte, pongono pochi problemi. Nelle situazioni, invece, in cui un DJ durante un'esecuzione voglia usare i tasti [STATUS] nella maniera in cui si utilizzano i tasti Mute dei canali di un mixer convenzionale, può rappresentare un problema maggiore. (È la situazione in cui è necessario che la traccia inizi a suonare esattamente all'inizio di una battuta o per rapide commutazioni tra play e stop). Inoltre si potrebbe volere riprodurre una frase in loop con i pad e poi avviare la riproduzione del brano esattamente nel momento desiderato. In queste situazioni si hanno molti benefici utilizzando la funzione Voice Reserve delle tracce.

## Attivare il Voice Reserve delle Tracce

Durante la riproduzione di un brano, premendo [STATUS] delle tracce attive (illuminate in verde), l'indicatore del tasto **lamppeggi in verde (MUTE)**. In queste condizioni, premendo ancora [STATUS] si riporta la traccia in PLAY (il tasto si illumina ancora in verde) e la riproduzione della traccia comincia istantaneamente.



Per impostare lo stato di MUTE ([STATUS] della traccia lampeggia in verde) prima di iniziare la riproduzione del brano, premere [STATUS] della traccia mentre è in stato di PLAY (illuminato in verde) mentre si tiene premuto [■]. I Pad (campioni) in riproduzione vengono mantenuti tali anche premendo [▶] (PLAYBACK).

### Mentre è attiva il Voice Reserve delle Tracce, vengono applicati i limiti seguenti.

- Il numero di pad che possono essere suonati simultaneamente anche quando il brano non è in riproduzione, è limitato al numero di tracce il cui tasto [STATUS] non è illuminato.
- Durante la riproduzione, non è possibile commutare lo stato delle tracce il cui tasto [STATUS] non è illuminato (stato di MUTE) in stato di PLAY (tasto illuminato in verde). Non è possibile, insomma, passare dallo stato di mute a quello di play delle tracce.
- Durante la riproduzione, il tasto [STATUS] delle tracce illuminato in verde se viene premuto comincerà a lampeggiare. Non è possibile spegnerlo.

### Dare un Nome ai Banchi di Pad

Un disco contiene 64 banchi di pad. È possibile dare un nome a ogni banco usando fino a dieci caratteri. Il nome dei banchi viene indicato nella schermata di modifica dei banchi per copiarli (p. 63), cancellarli (p. 62), e per altre funzioni. Inoltre è possibile verificare il nome del pad corrente nella schermata "CONTRAST/INFO" (tenere [SHIFT] e premere [PLAY]).

È conveniente dare ad ogni banco un nome descrittivo, come quelli elencati qui di seguito.

- Tipo di campioni ("DrumLoop 1," "Male Voice," "SFX," ecc.)
- Nome di brani nei quali il banco viene usato maggiormente
- Data di campionamento o appunti (come "Ago.7, 97" o "5/12 9:30 p.m.")

### Dare un Nome ad un Banco di Pad

1. Richiamare il banco di pad da nominare (p. 29).
2. Premere [SAMPLE/BANK], poi premere [▼] o [▲] per selezionare "Set Bank Param?"
3. Premere [ENTER/YES].
4. Assicurarsi che il parametro "Name" sia selezionato.
5. Premere [→] o [←] per muovere la posizione dove inserire il carattere e ruotare VALUE/TIME o premere i pad selezionare i caratteri.
6. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Queste modifiche vengono salvate automaticamente quando il disco viene espulso e in altre occasioni (non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

### Usare i Pad per Indicare i Caratteri dei Nomi

Al punto 5 della procedura precedente, quando il cursore è posizionato sul nome di un banco o di un altro elemento, i pad possono essere usati come tasti per immettere i caratteri. (In questi casi non funzionano per suonare i campioni.)

Per esempio, ogni volta che viene premuto il pad [2] (DEF), si commuta la serie di caratteri "2 → d → e → f → 2 → d → e...".

- [13] (CAPS LOCK) Ogni volta che viene premuto, i pad si illuminano e si spengono. Quando sono illuminate le lettere immesse saranno MAIUSCOLE.
- [14] (INS) Inserisce uno spazio e sposta i caratteri seguenti di una posizione.
- [15] (DEL) Cancella il carattere selezionato e sposta i caratteri seguenti di una posizione.
- [16] (BS) Sposta il cursore indietro di una posizione cancellando il carattere precedente.

### Proteggere i 16 Campioni di un Banco di Pad

Per evitare di cancellare accidentalmente o di sovrascrivere i campioni dei pad, è possibile proteggere questi campioni con la procedura di protezione. Quando un banco di pad (o un campione all'interno del banco) è protetto, vengono prese le precauzioni seguenti.

- Se si prova a campionare sullo schermo appare il messaggio di avviso "Bank is Protected." (Il banco è protetto).
- Non è possibile richiamare la schermata di impostazione dei parametri (quella visualizzata premendo [SAMPLE/BANK]) e selezionare "Set Sample Param?" o "Set Bank Param?"
- Se si prova a cancellare un campione o un banco di pad, o se si prova a modificare il contenuto di un banco, appare un messaggio di avviso e la procedura non può essere portata a termine.
- Quando si copia o si sposta un banco o un campione, se la destinazione è protetta, la procedura non può essere portata a termine.
- Rinumerando il banco di pad e provando ad assegnare un numero protetto, la procedura viene impedita.
- Quando si formatta il disco, il messaggio di avviso viene visualizzato ripetutamente sullo schermo.

### Mettere e Togliere la Protezione dai Banchi di Pad

1. Premere [SAMPLE/BANK], poi premere [▼] per selezionare "Bank Protection."
2. Premere [ENTER/YES] per richiamare la schermata "TURN BANK PROTECTION," poi selezionare il banco di pad con VALUE/TIME.
3. Controllare che sullo schermo appaia "(Now OFF → Turn ON)."
4. Premere [ENTER/YES] per attivare la protezione (protegge il banco di pad).

Per togliere la protezione, premere ancora una volta [ENTER/YES] nella stessa schermata.

5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
- Queste modifiche vengono salvate automaticamente quando il disco viene espulso e in altre occasioni (non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

### I Vari Tipi di Protezione del Brano

È possibile proteggere anche il brano (p. 80). Questa funzione protegge il brano sul disco, e quindi è ancora possibile modificare il brano caricato nell'SP-808EX. (Il brano è protetto perché non può essere sovrascritto.) Invece nella protezione dei banchi di pad (compresi i campioni), (a causa del fatto che non è necessaria nessuna procedura di salvataggio per salvare i campioni e i banchi), non sono possibili modifiche da parte dell'SP-808EX.

## Ordinare i Campioni per Evitare Pad Vuoti nel Banco (Renumber)

Utilizzando la funzione Renumber, è possibile spostare i campioni sparsi per i 64 banchi di pad e liberare nuovi pad da riutilizzare.

### Un Esempio

I campioni A, B, C, ... X e Y sono disposti sui banchi 01-04 come in figura. ("-" indica un pad vuoto.)

[PAD #]																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bank01	A	B	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Bank02	-	E	F	-	-	-	-	G	H	I	J	-	-	K	-	-
Bank03	L	-	-	M	N	-	O	P	-	Q	R	S	T	U	-	-
Bank04	-	-	-	-	V	-	W	X	-	-	-	-	-	Y	-	-

Ora specificando che la funzione dovrà agire sui banchi di pad 02 e 03, ed eseguendo il Renumber, il risultato sarà il seguente.

[PAD #]																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bank01	A	B	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Bank02	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Bank03	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bank04	-	-	-	-	V	-	W	X	-	-	-	-	-	-	-	Y

### MEMO

I banchi 01 e 04 rimangono come erano. I banchi 02 e 03 vengono riempiti con i campioni in sequenza.

## Ordinare i Campioni (Renumber)

- Premere [SAMPLE/BANK] e premere [▼] per selezionare "Renumber".
- Premere [ENTER/YES].
- Sullo schermo vengono indicati i banchi di pad da riordinare.
- Premere [▼] o [▲] e ruotare VALUE/TIME per indicare la serie di banchi i cui campioni devono essere riordinati.
- Per esempio, nell'esempio precedente, impostare "From" (il numero di banco di inizio della serie) con "02" e "To" (il numero di banco finale della serie) con "03."
- Premere [ENTER/YES].
- Sullo schermo appare il messaggio di conferma "ARE YOU SURE?"
- Premere [ENTER/YES] per eseguire l'operazione.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

## Collegare ed Usare un Pedale

È possibile collegare un pedale alla presa Foot Switch e utilizzarlo con una delle seguenti funzioni.

"PLAY/STOP"	Avvia e ferma la riproduzione del brano
"DAMPER"	L'effetto del pedale del sostegno
"SAMPL TRIG"	Suonare determinati campioni in ogni banco di pad
"FX ON/OFF"	Attivare e disattivare gli effetti
"PUNCH I/O"	Attivare e disattivare la registrazione

Usare la seguente procedura per scegliere tra queste funzioni.

### Scegliere una Funzione per il Pedale

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "FSW Func" (Funzioni del pedale).
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere tra "PLAY/STOP," "DAMPER," "SAMPL TRIG," "FX ON/OFF" o "PUNCH I/O."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. (Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando viene estratto o in altre occasioni. Non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

### MEMO

Questi sono parametri di sistema. Perciò si può memorizzare solo un'impostazione per volta indipendentemente dal brano o dal disco.

## Avviare e Fermare la Riproduzione di un Brano

Se in questa procedura il parametro "FSW Func" viene impostato su "PLAY/STOP," il pedale svolge la stessa funzione del tasto [▶] (PLAYBACK). In questo modo è possibile utilizzare il pedale per avviare o fermare l'esecuzione.

- Premendo il pedale, inizia la riproduzione del brano a partire dalla posizione indicata sullo schermo.
- Premendo il pedale durante la riproduzione, il brano si ferma. Premendolo ancora una volta il brano riparte dalla posizione in cui era stato fermato.
- Il pedale non può essere usato per tornare all'inizio del brano o spostare la posizione all'interno del brano stesso. Per questa funzione utilizzare la manopola VALUE/TIME o i tasti sull'SP-808EX stesso.

### Usare il Pedale Come Sostegno

Nella procedura precedente, quando "Pad Play" (p. 41) è impostato su "GATE," i pad funzionano come i tasti di una tastiera: **premere per suonare, rilasciare per fermare il suono.** A questo punto, se in "FSW Func" viene scelto "DAMPER," (p. 161) è possibile utilizzare il pedale per ottenere lo stesso effetto del pedale del sostegno di un pianoforte.

- Mentre il pedale è premuto, il suono non si ferma anche rilasciando il pad.
- Quando viene rilasciato il pedale, il suono che veniva tenuto ora si ferma (se si continua a tenere premuto il pad, anche il campione continua a suonare.)

#### NOTA

L'effetto del pedale di sostegno è differente dall'effetto del tasto [HOLD] sul pannello. Alzando il piede dal pedale, il suono tenuto si ferma. Quando è attivo [HOLD], il suono continua anche togliendo la mano dal pad. Premendo [HOLD] mentre si preme un altro pad, quest'ultimo campione viene aggiunto a quello precedentemente tenuto. I campioni tenuti vengono fermati solo premendo ancora [HOLD].

### Suonare Determinati Campioni in Ogni Banco di Pad

Se nella procedura precedente nel parametro "FSW Func" viene selezionato "SAMPL TRIG," è possibile utilizzare il pedale per suonare dei campioni predefiniti in ogni banco.

### Determinare i Campioni da Suonare con il Pedale in Ogni Banco di Pad

1. Richiamare il banco per la selezione.
2. Premere [SAMPLE/BANK].
3. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Set Bank Param?" e premere [ENTER/YES].
4. Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "FootSwAssign."
5. Ruotare VALUE/TIME per selezionare il numero di pad (1-16).
6. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. (Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando viene estratto o in altre occasioni. Non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

#### MEMO

La maniera in cui i campioni suoneranno (Loop On o Off, fermare la riproduzione rilasciando il pedale, tenere il suono finché non si preme ancora il tasto, ecc.) dipende dalle impostazioni dei parametri del campione stesso.

### Attivare e Disattivare gli Effetti

Nella procedura a p. 161, impostando "FX ON/OFF" in "FSW Func," il pedale assume la stessa funzione del tasto [ON/OFF] di REALTIME EFFECTS sul pannello frontale. In questa maniera è possibile utilizzare il pedale per attivare e disattivare gli effetti.

- È possibile attivare o disattivare gli effetti in ogni momento, a prescindere dalla posizione degli effetti stessi.
- Quando gli effetti sono attivati, [ON/OFF] di REALTIME EFFECTS è illuminato; quando sono disattivati, è spento.

### Attivare e Disattivare la Registrazione (Punch-In e Out)

Nella procedura a p. 161, impostando "PUNCH I/O" in "FSW Func," il pedale può essere utilizzato per controllare l'entrata e l'uscita dalla registrazione delle tracce. Per informazioni più dettagliate, consultare la procedura descritta in "Usare il Pedale per il Punch In e Out" in "Riregistrare Solo un Certo Segmento (Punch-In and Punch-Out)." (p. 73, 84)

### Commutare l'Ingresso del Pedale (DP-2/GPI)

Alla presa Foot Switch può essere collegato un pedale Roland DP-2 o BOSS FS-5U. Però, eseguendo la seguente procedura, è possibile utilizzare questa presa per segnali GPI (General Purpose Interface= Interfaccia Generica).

### Usare la Presa Foot Switch Come Presa GPI

1. Premere [SYSTEM/DISK].
2. Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
3. Premere [▼] o [▲] per selezionare "FSW Type".
4. Ruotare VALUE/TIME per cambiare da "DP-2" a "GPI."
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
6. Togliere il disco, spegnere e riaccendere l'SP-808EX.

#### NOTA

Questa impostazione non sarà attiva finché l'SP-808EX non viene spento e poi riacceso.

#### NOTA

Questi sono parametri di sistema e quindi è possibile tenere solo un'impostazione per volta indipendentemente dal brano o dal disco.

**Il GPI**

GPI (General Purpose Interface) è una presa di controllo che si trova su dispositivi periferici video per uso professionale/consumer, come per esempio macchine per editing o titolatrici. Collegando all'SP-808EX un dispositivo che supporti il GPI, le stesse funzioni realizzabili con il pedale (riproduzione di campioni o avvio e stop del brano) possono essere controllate da un dispositivo esterno.

**Impostare il Funzionamento della Funzione [SHIFT]**

Mentre il tasto [SHIFT] viene tenuto premuto, l'intero sistema è nella condizione di Shift. Nella **condizione di Shift**, le funzioni di molti tasti cambiano. (per esempio → Nella condizione Shift, LOCATOR [CLEAR] cambia in [MIXER VIEW], e richiama la schermata del mixer).

Il funzionamento del tasto [SHIFT] può essere scelto tra le seguenti possibilità con il parametro "ShiftLock."

**"OFF"**

La condizione Shift è attiva solo mentre [SHIFT] viene tenuto premuto. Rilasciando il tasto ritornano le condizioni normali. (Impostazioni di fabbrica)

**"ONCE"**

Premendo [SHIFT] una volta, viene attivata la condizione di Shift. Quando viene premuto un tasto, la funzione Shift viene svolta, dopodiché si ritorna alla condizione normale. Le condizioni normali ritornano anche premendo un'altra volta [SHIFT].

**"ON"**

Premendo [SHIFT] una volta si attiva e viene mantenuta la condizione di Shift. Dopodiché la condizione di Shift non viene abbandonata, neanche premendo altri tasti, che continueranno a svolgere la loro funzione Shift. Premere ancora [SHIFT] per tornare alle condizioni normali di utilizzo dei tasti.

**Scegliere il Funzionamento di [SHIFT]**

1. Premere [SYSTEM/DISK] per richiamare la schermata "System Edit Menu."
2. Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato. Premere [ENTER/YES].
3. Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "ShiftLock."
4. Ruotare VALUE/TIME e scegliere "OFF," "ONCE" o "ON."
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. (Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando viene estratto o in altre occasioni. Non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

**MEMO**

Questi sono parametri di sistema e quindi è possibile memorizzare solo un'impostazione per volta indipendentemente dal brano o dal disco.

### Recuperare lo Spazio Inutilizzato sul Disco (Cleanup Disk)

Con l'ISP-808EX, quando viene cancellata una parte del brano o un campione, il tempo di registrazione a disposizione non aumenta di conseguenza. Per recuperare tempo per la registrazione è necessario eseguire la **funzione Cleanup Disk**. La funzione Cleanup Disk cancella dal disco i dati non necessari relativi ai suoni registrati.

### Cancellare dal Disco Dati Relativi a Registrazioni Inutilizzate per Aumentare il Tempo di Registrazione

1. Premere [SYSTEM/DISK], e premere [▼] o [▲] per selezionare "Cleanup Disk?"
  2. Premere [ENTER/YES].
  3. Ruotare VALUE/TIME per scegliere, in "Type," "QUICK" o "STANDARD."
- QUICK:** Cancella i dati audio che sono completamente inutilizzati per la riproduzione.
- STANDARD:** In aggiunta a "QUICK," cancella i dati che non vengono utilizzati anche all'inizio e alla fine di ogni frase in uso.
4. Premere [ENTER/YES]; sullo schermo appare il messaggio "You Can NOT Undo. ARE YOU SURE?" (Non è possibile annullare l'operazione. SEI SICURO?).
  5. Premere [ENTER/YES] per eseguire il Cleanup Disk.

#### MEMO

Il procedere dell'operazione viene visualizzato da una barra sullo schermo. Se al punto 3 viene selezionato "QUICK," la quantità di dati da cancellare sarà inferiore e l'operazione sarà eseguita in molto meno tempo.

### Disabilitare i Messaggi di Conferma del Salvataggio all'Espulsione del Disco o Caricando un Altro Brano

Solitamente, quando viene premuto il tasto Eject, sullo schermo appare il messaggio di conferma "Save Current Song?". Premendo [ENTER/YES], al termine del processo di salvataggio del brano, eseguito sovrascrivendo lo stesso brano precedente, il disco viene espulso.

Nei casi in cui si voglia cambiare disco velocemente, per esempio durante un'esecuzione dal vivo, è possibile disattivare la visualizzazione di questo messaggio (viene disattivata anche la visualizzazione del messaggio che appare selezionando un'altro brano) ed estrarre il disco immediatamente.

### Estrarre il Disco Immediatamente Premendo Eject.

1. Premere [SYSTEM/DISK].
2. Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
3. Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "SongSave Confirm."
4. Ruotare VALUE/TIME per scegliere "OFF."
5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando viene estratto o in altre occasioni (non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

#### MEMO

Questi sono parametri di sistema e quindi è possibile memorizzare solo un'impostazione per volta indipendentemente dal brano o dal disco.

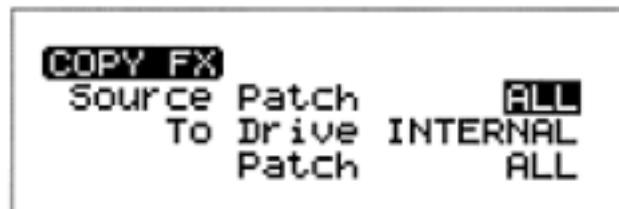
## Copiare le Patch di Effetti da Altri Dischi

Talvolta si può aver bisogno di utilizzare una patch di effetti presente su di un disco, in un brano registrato su un altro disco. La funzione di copia dei soli effetti copia le patch da un disco all'altro. In questa maniera è possibile copiare una patch singola ed assegnarle un numero in un altro disco. È inoltre possibile copiare l'intera serie delle 99 patch User per eseguire un esatto duplicato di tutte le patch su un altro disco.

### NOTA

Attenzione! Quando viene eseguita questa funzione, i dati delle patch dei numeri di destinazione della copia (o di tutte le patch) vengono persi.

- Inserire nel lettore di Zip dell'SP-808EX il disco che contiene le patch sorgenti della copia.
- Premere [SYSTEM/DISK].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Copy FX Only?", poi premere [ENTER/YES].



- Premere [▲] per selezionare "Source Patch" (la patch da copiare).
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il numero (ALL, C01-C99, D01-D50). Per copiare tutte le patch su un altro disco, selezionare "ALL."
- Premere [▼] per selezionare "(To) Patch" (la patch destinazione della copia).
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il numero (ALL, C01-C99, D01-D50). Se al punto 4 è stato selezionato "ALL," viene automaticamente selezionato "ALL" anche per questo parametro (negli altri casi "ALL" non può essere selezionato).
- Premere [ENTER/YES]; sullo schermo appare "Save Current Song? (Overwrite Only)."
- Se si vogliono salvare le modifiche al brano prima di espellere il disco premere [ENTER/YES]; altrimenti premere [EXIT/NO].

Premendo [EXIT/NO], la situazione rimane com'è. Se si preme [ENTER/YES], dopo aver salvato il brano il disco viene espulso e sullo schermo appare il messaggio "Insert

Destination Disk" (Inserire il Disco di Destinazione).

- Inserire il disco di destinazione della copia.

Sullo schermo appare "Copy FX Patches. ARE YOU SURE?"

- Premere [ENTER/YES].

La patch di effetti viene copiata dal disco sorgente (espulso al punto 9 della procedura) e viene memorizzata nel numero di patch specificata sul disco inserito al punto 10 della procedura.

### MEMO

Premendo [EXIT/NO] al punto 11, sullo schermo appare per alcuni secondi "COPY FX Canceled.", il processo viene annullato e l'SP-808EX torna nelle condizioni simili a quelle assunte subito dopo l'accensione (senza disco inserito).

Con la scheda opzionale di espansione OP808-01 (Multi I/O Expansion) installata e un lettore di dischi Zip esterno collegato, al punto 3 è possibile indicare in "To Drive" un lettore esterno. (Viene indicato "EXT.ID5" e altre informazioni.) Senza la scheda OP808-01, può essere specificato solo il lettore interno (INTERNAL). La sorgente della copia è sempre il disco interno.

## Indicare un Lettore Esterno Come Destinazione

Continuare dal precedente punto 7:

- Premere [ENTER/YES].

Sullo schermo appare il messaggio "Copy FX Patches. ARE YOU SURE?"

- Premere [ENTER/YES].

Le patch indicate sul disco nel lettore dell'SP-808EX vengono copiate nei numeri di patch specificati sul disco presente nel lettore esterno. (Se nel lettore esterno non è inserito il disco, sullo schermo appare il messaggio "Can't Execute.(No Disk.)" e la copia non può essere eseguita).

### Creare una Copia di Sicurezza di un Disco Usando Solo il Lettore Interno

Può essere utile creare un duplicato di un disco che contenga brani e campioni importanti per premunirsi contro perdite di dati dovute a deterioramento del disco o operazioni sbagliate o accidentali. Solitamente la copia di sicurezza viene eseguita utilizzando la scheda di espansione Multi I/O Expansion (SP-808-OP1 o SP-808-OP2) e un lettore di Zip Esterno 250MB.

Non disponendo di questi due elementi, è possibile fare un duplicato utilizzando il lettore interno e la memoria dell'SP-808EX. In questo caso però saranno necessari un po' di tempo e di pazienza perché l'esecuzione di questa operazione, senza i dispositivi prima indicati, prevede l'inserimento e l'espulsione dei dischi sorgente e destinazione alternativamente per circa 64 volte.

Per la procedura dettagliata consultare "Fare un Duplicato del Disco con la Funzione Copy Disk All" a p. 173. La descrizione della sezione "Selezionando [INTERNAL] (lettore interno) al punto 4..." e i punti seguenti spiegano come eseguire una copia di sicurezza.

### Controllare o Specificare il Tempo Battendolo su di un Tasto

Tenendo premuto [SHIFT] e battendo ripetutamente [HOLD] al tempo desiderato, questo tempo viene misurato e mostrato sullo schermo in unità di BPM.

Questa funzione torna utile quando si voglia conoscere il tempo in BPM di un nuovo brano.

Nelle seguenti situazioni è possibile indicare il tempo con la procedura appena descritta invece della consueta selezione del tempo tramite VALUE/TIME.

- Quando il valore "Tempo" è selezionato nella schermata della Tempo Map (p. 79).
- Quando il valore "NewBPM" è selezionato nella schermata del Time Stretch (p. 58).
- Il valore numerico di "BPM" viene indicato nella schermata STEP MODULATOR.

## Usare Solo il Mixer e gli Effetti Senza Disco Zip Inserito (Modo Diskless)

Quando viene acceso l'SP-808EX senza un disco Zip inserito nel lettore, sullo schermo appare il messaggio "Wait a moment..." (Attendere un istante) seguito dalla schermata PLAY.

In queste condizioni è possibile utilizzare solo il mixer e le funzioni degli effetti.

Si possono impostare i BPM battendo ripetutamente [HOLD] mentre si tiene premuto [SHIFT] finché non si raggiunge il tempo desiderato.

## Impostare il Tempo

Quando si utilizzano gli effetti sincronizzati al tempo, si può impostare il tempo con il seguente metodo.

1. Tenere il tasto [SHIFT] e premere [VARI PITCH].
2. Ruotare Value/Time per impostare i BPM del tempo desiderato.
3. Premere [PLAY] o [EXIT/NO] per tornare alla schermata principale.

Si può usare la funzione Tap, illustrata nel paragrafo precedente, per impostare i BPM.

I pad si illuminano a tempo con il tempo impostato.

### MEMO

Tenendo [PAD BANK] e premendo un pad, si possono scegliere sedici pattern di lampeggio a tempo dei pad stessi.

Se non si desidera che i pad si illuminino, tenere [PAD BANK] e premere il Pad [16].

### NOTA

I tasti relativi alle modifiche (edit), alle impostazioni delle tracce e al campionamento sono disabilitati.

Le patch degli effetti non possono essere salvate.

### MEMO

È possibile inserire un disco Zip o spegnere l'SP-808EX quando è visualizzata la schermata LEVEL METER del modo Diskless.

## Evitare il Controllo SCSI Quando Viene Acceso lo Strumento (Disponibile Solo con le Schede Opzionali Installate)

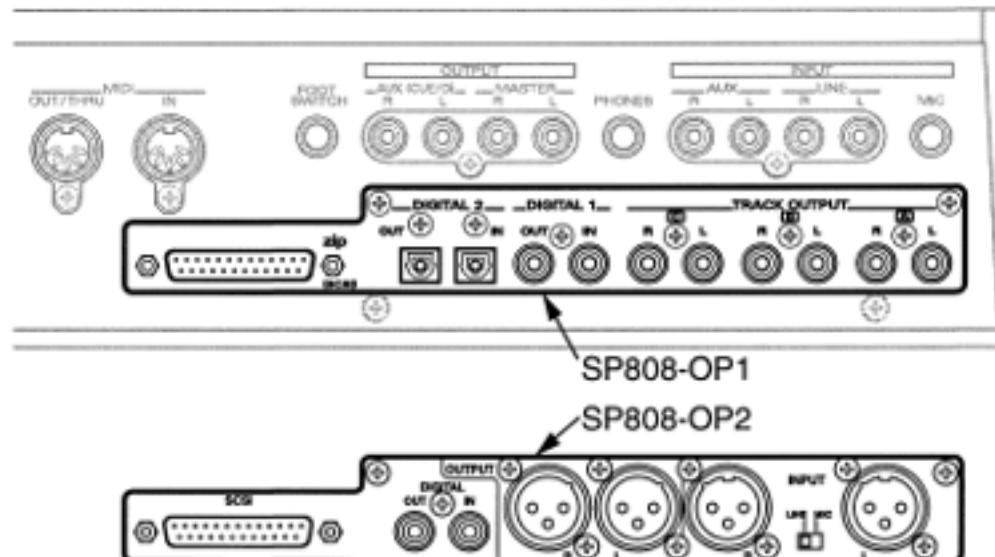
Accendendo il mixer tenendo premuto EDIT [SYSTEM/DISK] si riduce il tempo necessario per renderlo operativo dopo l'accensione.

### NOTA

In questo caso, anche se al connettore SCSI è stato collegato un lettore Zip, questo non verrà riconosciuto finché l'SP-808EX non verrà riaccesso di nuovo.

# Capitolo 13 Funzioni della Scheda Multi I/O Expansion

Le schede opzionali Multi I/O Expansion SP808-OP1 e SP808-OP2 possono essere installate nel pannello posteriore dell'SP-808EX. SP808-OP1 e SP808-OP2 sono kit di espansione che permettono il collegamento digitale a dispositivi esterni e mettono a disposizione l'uscita diretta delle tracce (solo SP808-OP1) o uscite con connettori XLR (solo SP808-OP2).



## I Connettori XLR della SP808-OP2

La SP808-OP2 dispone di connettori di ingresso e uscita analogici di tipo XLR. Il livello di registrazione dei suoni in ingresso ai connettori XLR viene regolato con il controllo INPUT LINE situato nel pannello dell'SP-808EX.

### Selettore Livello di Ingresso

Serve per commutare tra livello microfonico (-20 dBu) e livello di linea (+4 dBu) a seconda del segnale che viene fornito ai connettori INPUT.

Scegliere la posizione MIC quando si collega un microfono direttamente all'SP-808EX, oppure LINE quando si collega all'SP-808EX un mixer o un altro strumento simile. Anche scegliendo la posizione MIC, comunque, il livello di registrazione può essere regolato con il controllo INPUT LINE.

#### NOTA

Se non si collega niente ai connettori di ingresso, si consiglia di spostare il selettore sulla posizione LINE per migliorare la qualità del suono.

#### NOTA

Quando si immette un segnale simultaneamente tramite connettori XLR (INPUT) e i connettori di linea (LINE) INPUT, il suono di entrambi viene sommato e registrato. Il volume, comunque non può essere regolato separatamente per i due ingressi.

## Uso dei Connessioni XLR

L'assegnazione dei piedini dei connettori XLR è quella illustrata in figura. Prima di eseguire qualsiasi collegamento, assicurarsi che questa configurazione sia compatibile con quella degli altri dispositivi.

### OUTPUT



### INPUT



## Installare la SP808-OP1 o la SP808-OP2 (Multi I/O Expansion)

### MEMO

Per maggiori informazioni sull'installazione dell'SP808-OP1 o SP808-OP2, consultare il proprio rivenditore o il più vicino centro servizi Roland.

### IDEA

Con una SP808-OP1 o SP808-OP2 installata, viene eseguito il controllo SCSI che incrementa il tempo necessario all'accensione dell'SP-808EX.

Questo controllo può comunque essere evitato durante la fase di accensione.

Tenendo [SYSTEM/DISK] durante l'accensione dell'SP-808EX, si può avviarlo senza eseguire il controllo dei dispositivi SCSI, velocizzando l'operazione.

Dopodiché, però, i dispositivi SCSI non rilevati non lo saranno finché non si riavvia l'SP-808EX.

## Cosa è Possibile Fare con le Schede di Espansione Installate

Dopo aver installato una SP808-OP1 o una SP808-OP2 sono disponibili le seguenti funzioni.

- Effettuare connessioni digitali (S/P DIF) con dispositivi audio digitali (riproduttori CD, riproduttori MD e registratori DAT). È possibile campionare e mixare rimanendo in dominio digitale e quindi senza degrado del segnale.
- Collegare un lettore Zip SCSI ed eseguire semplicemente e velocemente copie di sicurezza (duplicazioni del disco inserito nel lettore interno).
- Selezionare brani e campioni da un disco Zip esterno e caricarli nel lettore interno dell'SP-808EX.
- Far uscire il segnale di ogni traccia separatamente. Questa funzione è utile per utilizzare l'SP-808EX con un mixer esterno (solo SP808-OP1).
- I connettori permettono una qualità sonora più affidabile e meno rumorosa durante la registrazione o la riproduzione (solo SP808-OP2).

### NOTA

Le seguenti funzioni non sono disponibili neanche con una scheda di espansione SP808-OP1 o SP808-OP2 installata.

## Esempi di Cosa non è Possibile Fare

- Utilizzare gli ingressi analogici (MIC/LINE IN) e digitali (DIGITAL IN1, DIGITAL IN2) simultaneamente (Le uscite, invece, possono essere usate simultaneamente).
- Usare DIGITAL IN 1 (connettore coassiale) e DIGITAL IN 2 (connettore ottico) della SP808-OP1 simultaneamente (Le uscite, invece, possono essere usate simultaneamente).
- Fare uscire qualsiasi segnale oltre al MASTER OUT (AUX OUT o le uscite dirette delle tracce) dalle uscite digitali (DIGITAL OUT 1, DIGITAL OUT 2).
- Eseguire **backup di dati** dell'SP-808EX tramite connessione digitale con un dat o dispositivo simile.
- Adoperare il Vari-Pitch utilizzando uno degli ingressi DIGITAL IN.
- Usare DIGITAL IN/OUT con conversioni della frequenza di campionamento.
- Collegarsi ad altri tipi di dispositivi SCSI (per esempio Hard disk, CD-R, personal computer, e altri SP-808EX) tranne che a lettori di dischi Zip.
- Inserire dischi utilizzati per altri scopi (come dischi per altri campionatori o per personal computers) nel lettore di Zip esterno e caricare i suoni nel lettore interno.
- Registrare (o campionare) direttamente su di un disco inserito nel lettore di Zip esterno.
- Riprodurre brani o campioni direttamente da un disco inserito nel lettore di Zip esterno.

### Usare le Connessioni DIGITAL IN e OUT

L'installazione dell'SP808-OP1 aggiunge i connettori di tipo coassiale DIGITAL IN e OUT (DIGITAL 1), e di tipo ottico (DIGITAL 2). (La SP808-OP2 dispone solo dei connettori coassiali).

Ai connettori DIGITAL IN e OUT possono essere collegati solo dispositivi conformi al formato S/P DIF (Sony / Philips Digital Interface Format). (Molti dispositivi digitali audio che dispongono dello stesso tipo di collegamenti digitali stereo di SP-808-OP1 e di SP-808-OP2 sono conformi al formato S/P DIF. Attenzione; alcuni registratori multitraccia con lo stesso tipo di connettore, eseguono trasmissioni di dati in formato differente.)

#### Usare DIGITAL IN

Gli ingressi LINE IN (o MIC IN), DIGITAL 1 (coassiale) e DIGITAL 2 (ottico) non possono essere utilizzati simultaneamente. Per ricevere segnali audio digitali dal connettore DIGITAL IN, abilitare il connettore con la procedura seguente.

##### MEMO

AUX IN e DIGITAL IN non possono funzionare simultaneamente.

##### MEMO

Prima di eseguire la procedura per abilitare il connettore digitale, collegare l'ingresso DIGITAL IN dell'SP-808EX con l'uscita DIGITAL OUT del dispositivo esterno con un cavo coassiale audio o un cavo ottico (solo SP808-OP1) disponibili in commercio.

#### Selezionare l'Ingresso

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
- Controllare che "InputSource" sia selezionato.
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere "MIC/LINE" (analogico), "DIGITAL1" (coassiale) o "DIGITAL2" (ottico).
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. (Queste modifiche vengono salvate automaticamente sul disco quando viene estratto o in altre occasioni. Non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

Se al connettore DIGITAL IN non arriva nessun segnale digitale, dopo alcuni secondi, dopo aver eseguito il punto 4, sullo schermo appare il messaggio "D.In Unlock. Use Analog In?" (Può succedere, per esempio, quando le connessioni non sono corrette, o l'altro dispositivo non è acceso.) Premere [ENTER/YES], commutare sull'ingresso analogico (MIC / LINE); si ritorna al punto 3.

Se non viene premuto [ENTER/YES], il messaggio rimane visualizzato in attesa che il segnale audio digitale arrivi correttamente. Non appena il segnale viene ricevuto, sullo schermo appare "D.In Locked." che indica che le connessioni sono eseguite correttamente.

Se il segnale digitale viene interrotto, "D.In Unlock. Use Analog In?" riappare sullo schermo. A questo punto, l'operazione in corso, riproduzione o registrazione o altra procedura, viene annullata o fermata.

##### NOTA

Se non è stata installata una SP808-OP1 o una SP808-OP2, DIGITAL 1 e DIGITAL 2 non possono essere selezionati.

##### MEMO

Questi sono parametri di sistema e quindi è possibile tenere solo un'impostazione per volta a prescindere dal brano o dal disco. Queste impostazioni vengono salvate automaticamente quando il disco viene espulso o in altre occasioni.

##### NOTA

Vengono accettati solo segnali con frequenza di campionamento uguale a quella specificata al momento della formattazione del disco Zip attualmente in uso. Per esempio, ricevendo un segnale digitale proveniente da un riproduttore di CD (ad una frequenza di campionamento di 44.1 kHz), se il disco Zip nell'SP-808EX è stato formattato a 32 kHz, sullo schermo, al punto 4, appare il messaggio "Wrong Sample Rate.", e l'SP-808EX commuta la selezione dell'ingresso su (MIC/LINE).

##### NOTA

Nel ricevere segnali audio digitali da dispositivi che utilizzano la funzione Vari-Pitch (come un regista Roland della serie VS), disattivare questa funzione sull'apparecchio che invia il segnale. Se a causa del Vari-Pitch la frequenza di campionamento dovesse superare i 44.1 kHz, l'SP-808EX potrebbe non funzionare correttamente, e l'impianto di ascolto, così come le vostre orecchie, potrebbero soffrirne del rumore prodotto.

## Usare DIGITAL OUT

I connettori DIGITAL OUT 1 e DIGITAL OUT 2 forniscono lo stesso segnale presente all'uscita analogica MASTER OUT, ma in forma digitale. Tutte le uscite (incluse quelle analogiche) possono essere utilizzate simultaneamente. Collegare il connettore DIGITAL IN di un registratore DAT o MD, con un cavo coassiale o un cavo ottico (solo SP808-OP1) per segnali digitali normalmente disponibile in commercio.

## Prevenire le Copie Digitali del Prodotto Finito

Registrando su un DAT o su un MD con le connessioni digitali (durante il mixdown), è possibile prevenire la successiva copia del prodotto finito (il nastro o il disco MD). Questa funzione si chiama **Protezione di Copia Digitale**. Questo tipo di protezione è simile a quella presente sui CD che impediscono la copia digitale successiva alla prima.

### NOTA

Con i CD audio commerciali è possibile la copia digitale su nastro DAT o su MD di un sola generazione. Dalla prima copia digitale non è poi possibile creare digitalmente un'altra copia (da DAT a DAT o da MD a MD).

## Applicare la Protezione delle Copie Digitali

- Premere [SYSTEM/DISK].
- Assicurarsi che "Set System Param?" sia selezionato e premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] per selezionare "D.CopyProtect."
- Ruotare VALUE/TIME per impostare "ON."

La copia digitale del DAT o MD registrato dall'SP-808EX non è più possibile.

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Queste impostazioni vengono automaticamente salvate quando viene espulso il disco o in altre occasioni (non è necessaria nessuna procedura di salvataggio).

Con la precedente procedura si impedisce che la propria copia master del missaggio venga successivamente copiata digitalmente su un altro DAT o MD.

### NOTA

I primi registratori DAT potrebbero non essere in grado di registrare il segnale audio digitale proveniente dall'SP-808EX se è attiva la protezione della copia digitale. Questi registratori non sono compatibili con lo SCMS (il sistema di protezione dei diritti d'autore attualmente in uso). In tali casi, disattivare la protezione della copia per registrare su questi DAT. Inoltre, anche con la protezione della copia digitale disinserita, la registrazione con il collegamento digitale potrebbe non essere possibile con registratori che utilizzino frequenze di campionamento incompatibili con quelle dell'SP-808EX (44.1 kHz o 32 kHz).

### Utilizzo del Lettore Zip Esterno (Connessione SCSI)

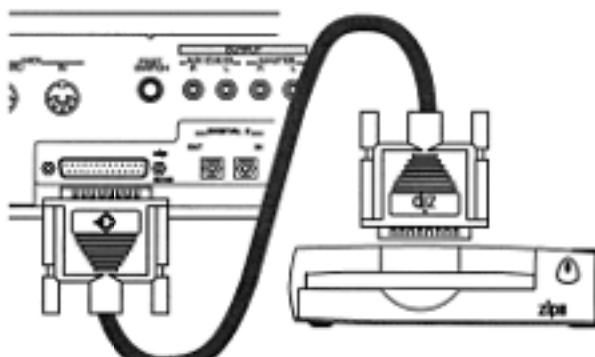
Al connettore SCSI della scheda SP-808-OP1 può essere collegato un lettore di Zip esterno. Sarà così possibile eseguire copie di campioni o di brani da un disco all'altro. Inoltre, sarà possibile creare, in maniera semplice e veloce, copie di sicurezza dei propri dischi per salvaguardarsi contro perdite di dati dovute a danneggiamenti o invecchiamento.

#### NOTA

I lettori Zip sono dispositivi di precisione. Un utilizzo improprio o collegamenti sbagliati potrebbero provocare malfunzionamenti, perdite di dati o danneggiare l'apparecchio. Assicuratevi di leggere attentamente anche il manuale del lettore Zip.

### Collegare il Lettore di Zip

Dopo aver spento tutti i dispositivi, collegare l'SP-808EX e il lettore come mostrato nell'illustrazione, avendo cura di fissare i connettori con le apposite viti. Non collegare o scollegare i cavi SCSI mentre i dispositivi sono accesi.



Dopo aver eseguito le connessioni e verificato il numero di SCSI ID e le condizioni del terminatore (descritte in seguito), accendere le apparecchiature.

#### NOTA

Accendere sempre il lettore Zip prima dell'SP-808EX.

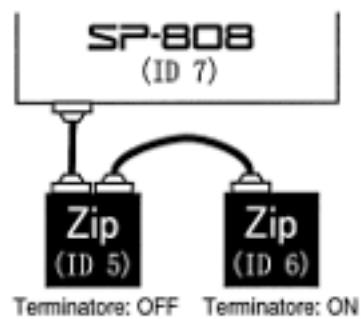
#### NOTA

Per collegare il lettore Zip, utilizzare un cavo SCSI appropriato (come quello originale fornito con il lettore Zip) che soddisfi le seguenti condizioni:

- I connettori di entrambe le estremità del cavo SCSI devono essere di tipo DB-25 (attenzione a non utilizzare cavi seriali di aspetto simile).
- Il cavo deve essere il più corto possibile.
- Deve avere il corretto valore di impedenza (110 ohms ±10%) ed essere completamente schermato.

### Numero di Dispositivi SCSI che Possono Essere Collegati

In generale, possono essere collegati in una serie (catena SCSI) un massimo di otto dispositivi. Con l'SP-808EX, il numero massimo è limitato a tre, l'SP-808EX stesso e due lettori Zip. Il lettore di Zip è l'unico dispositivo SCSI collegabile all'SP-808EX. E ai lettori Zip può essere assegnato solo il numero di ID SCSI "5" o "6" (in data 2/98).



### Impostare il Numero di ID SCSI

I dispositivi SCSI vengono distinti con quello che viene chiamato numero di **ID SCSI** (0-7). Per fare in modo che ogni dispositivo funzioni correttamente, è necessario impostare il numero di ID SCSI di ogni dispositivo SCSI collegato in maniera che ad ognuno venga assegnato un numero di ID SCSI diverso.

Il numero di ID SCSI dell'SP-808EX è fissato a "7." Impostare il numero di ID SCSI dei lettori Zip collegati in maniera che nessuno condivida lo stesso numero con altri dispositivi collegati. (Per istruzioni sul come impostare il numero di ID SCSI per il lettore di Zip, consultare il manuale del lettore stesso.)

### Terminatore SCSI

In generale, per far sì che i dispositivi SCSI operino correttamente, all'ultimo dispositivo della catena deve essere applicato un **terminatore**. Sia l'SP-808EX che i lettori Zip dispongono di un terminatore incorporato.

Visto che l'SP-808EX è sempre l'ultimo dispositivo di una delle due estremità della catena SCSI, il suo terminatore è sempre applicato. Collegando un solo lettore Zip, commutare il controllo del terminatore del lettore su "On." Collegando due lettori di Zip, attivare solo il terminatore del lettore disposto al termine della catena SCSI (quello collegato con un solo cavo).

#### NOTA

Per come applicare o meno il terminatore incorporato del lettore Zip, consultare il manuale di istruzioni del lettore stesso.

#### NOTA

Non duplicare la terminazione (per esempio applicando un terminatore esterno ad un lettore di Zip quando il terminatore interno sia già stato applicato).

## Creare una Copia del Disco

Un disco Zip è un oggetto deperibile, e la sua vita non è illimitata. Prima di perdere importanti brani o campioni, o prima che i dati siano illeggibili, utilizzare il lettore di Zip esterno per generare un esatto duplicato del disco come copia di sicurezza (backup).



**NOTA**  
La procedura di backup cancella ogni forma di dato dal disco di destinazione. Comunque è possibile utilizzare dischi non formattati per l'SP -808EX per quest'operazione. Assicurarsi di non utilizzare erroneamente per il backup dischi contenenti dati importanti.

## Fare un Duplicato del Disco con la Funzione Copy Disk All

- Inserire nel lettore il disco da duplicare.
  - Premere [SYSTEM/DISK], poi [▼] o [▲] per selezionare "Copy Disk All?"
  - Premere [ENTER/YES].
  - Ruotare VALUE/TIME per indicare il lettore dove è presente il disco di destinazione della copia (To Drive). Sullo schermo appare il numero di ID SCSI (per esempio "EXT.ID5").
  - Premere [▼] per raggiungere il parametro "Verify."
  - Ruotare VALUE/TIME per selezionare "ON" o "OFF."
- ON:** Controlla che, durante il procedimento, la copia venga eseguita correttamente. Assicura che le copie siano duplicati perfetti.
- OFF:** La copia non viene controllata. Quando viene selezionato la procedura è più veloce.

- Inserire nel lettore esterno il disco di destinazione della copia.
- Premere due volte [ENTER/YES].

Tutto il contenuto del lettore interno viene copiato nel disco inserito nel lettore esterno.

Con il parametro Verify disattivato, il processo di copia impiega approssimativamente undici minuti; con Verify on, venti minuti circa.



Quando Verify è attivo, se viene rilevato un errore sullo schermo appare il messaggio, "Verify Error," e la copia viene annullata. Se provando ancora il problema si ripresenta, probabilmente il disco è danneggiato (o troppo vecchio). Questo problema potrebbe verificarsi anche a causa di connessioni SCSI (scelta dei cavi o impostazione del terminatore) non appropriate.



Selezionando INTERNAL (lettore interno) al punto 4, è possibile eseguire una copia di sicurezza con il solo lettore interno. Non è necessario collegare un lettore esterno. La procedura a partire dal punto 9 cambia come segue. (In questo caso la funzione Verify è disabilitata.)

- Premere [ENTER/YES] per avviare il processo di copia del disco. Dopo alcuni istanti il disco viene espulso e appare il messaggio "Insert Destination Disk."
- Inserire il disco di destinazione e premere [ENTER/YES]. Dopo alcuni secondi il disco viene espulso e viene visualizzato il messaggio "Insert Source Disk."
- Inserire ancora il disco sorgente e dopo alcuni istanti apparirà ancora il messaggio del punto 9.
- Seguire le indicazioni e ripetere le operazioni di inserimento ed espulsione per circa 64 volte.
- Al termine appare "Disk Copy Completed." e si ritorna alle condizioni iniziali (prima della procedura).



**NOTA**  
Prima di copiare i dischi, eseguire il salvataggio del brano o delle patch di effetti se sono stati modificati.

## Caricare Campioni dal Lettore Zip Esterno

È possibile caricare campioni, sia singoli campioni che banchi di pad, da un disco in un lettore Zip esterno in un disco nel lettore interno. Questa operazione viene chiamata **Load External Sample (Caricare Campioni Esterni)**.



Questa funzione carica sempre i dati dal lettore esterno nel lettore interno. Nei procedimenti di copia di tutti i dati del disco e copia degli effetti, il percorso dei dati stessi è opposto.

## Caricare Campioni Esterni

- Inserire il disco che contiene il banco di pad (o campione) da caricare nel lettore di Zip interno.
- Premere [SYSTEM/DISK], poi premere [▼] per selezionare "Load Ext. Sample?"
- Premere [ENTER/YES].
- Se c'è più di un lettore Zip collegato, ruotare VALUE/TIME e specificare "From Drive" (il lettore sorgente). Sullo schermo appare il numero di ID SCSI, per esempio "EXT.ID5."

5. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Source."
6. Ruotare VALUE/TIME per indicare il banco di pad e i campioni da caricare. Premere [→] o [←] per selezionare un banco di pad o un campione.  
Il "\*\*\*" in "BANK\*\*-#" indica il numero di banco di pad (01-64 o ALL) da caricare; "#" si riferisce al numero di pad di un singolo campione (1-16 o ALL).
7. Premere [▼] per selezionare "To Int." (il banco di pad o campione di destinazione), poi ruotare VALUE/TIME per selezionare il banco o il campione del lettore dell'SP-808EX. Se al punto 6 viene selezionato "ALL," viene selezionato "ALL" automaticamente anche come destinazione (altrimenti, "ALL" non può essere selezionato).
8. Premere [ENTER/YES] per avviare il processo.  
Quando viene selezionato "ALL" come banco di pad o campione da caricare, sullo schermo appare il messaggio "ARE YOU SURE?". Inoltre, se dove si vuole caricare il campione ne è già presente un altro, appare il messaggio di conferma di cancellazione di quello precedente. Premere [ENTER/YES] in entrambi i casi per caricare i dati.
9. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### NOTA

Se al punto 6 viene selezionato "ALL" come sorgente di banchi di pad e poi eseguita la procedura di caricamento, tutti i banchi e tutti i campioni di quel disco vengono caricati nel disco del lettore interno. In questo modo, ogni campione o banco che era presente nel disco del lettore interno verrà perso. (Non verranno perse invece le parti registrate nelle tracce.)

## Caricare Brani dal Lettore Zip Esterno

È possibile caricare, uno per volta, i brani da un lettore di Zip esterno nel lettore interno. Questo processo viene definito **Load External Song**. Quando viene caricato un brano (l'arrangiamento delle frasi e le impostazioni del mixer) anche i suoni (dati di forma d'onda) utilizzati nelle frasi del brano vengono caricati nel disco del lettore interno.

### NOTA

Questa funzione **carica sempre i dati dal lettore esterno nel lettore interno**. Nei procedimenti di copia di tutti i dati del disco e copia degli effetti, il percorso dei dati stessi è opposto.

## Caricare i Brani dal Lettore Esterno

1. Inserire nel lettore di Zip esterno il disco contenente il brano da caricare.
2. Premere [SYSTEM/DISK], poi premere [▼] per selezionare "Load Ext. Song?".
3. Premere [ENTER/YES].
4. Se c'è più di un lettore Zip collegato, ruotare VALUE/TIME e specificare "From Drive" (il lettore sorgente). Sullo schermo appare il numero di ID SCSI, per esempio "EXT.ID5."
5. Premere [▼] o [▲] per selezionare "Source."
6. Ruotare VALUE/TIME per indicare il brano da caricare (01-64 o ALL). Quando viene selezionato un numero, viene visualizzato anche il nome del brano.
7. Premere [ENTER/YES] per avviare l'operazione di caricamento.
8. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### NOTA

Non è possibile specificare il numero del brano di destinazione. Il numero più basso disponibile viene selezionato automaticamente. I brani preesistenti non vengono cancellati.

### NOTA

Alcune volte possono apparire sullo schermo messaggi del tipo "Disk Full." o "Can't Make New Wave," che indicano che non è disponibile spazio sufficiente sul disco. In queste occasioni è possibile caricare i brani dopo aver prima cancellato dal disco inserito nel lettore interno tutti i dati non necessari con la procedura Cleanup Disk (p. 52). Può anche essere impossibile caricare tutti i brani quando sullo schermo viene visualizzato il messaggio "Over 64 Songs." In questo caso, caricare i brani uno alla volta fino ad esaurire la quantità massima disponibile (64 appunto).

## Convertire i Dischi Creati con l'SP-808 nel Formato 250-MB (Convert Disk)

I dischi da 100-MB creati con l'SP-808 possono essere riprodotti con l'SP-808EX, ma non possono essere utilizzati per registrare.

Comunque, con un lettore Zip esterno, è possibile, con la funzione Convert Disk, trasferire i dati su di un disco da 250-MB.

Il lettore di dischi Zip esterno può utilizzare sia i dischi da 100-MB che quelli da 250-MB.

### NOTA

Tutto il contenuto del disco Zip da 250-MB inserito nel lettore Zip interno dell'SP-808EX viene cancellato prima del procedimento di conversione.

- Inserire un disco da 250-MB formattato nel lettore di Zip interno dell'SP-808EX.
- Inserire nel lettore Zip esterno il disco (100 MB) creato con l'SP-808.
- Premere [SYSTEM/DISK] e poi [▼] per selezionare "Convert Disk?"
- Premere [ENTER/YES].
- Se più lettori Zip sono collegati, ruotare VALUE/TIME per indicare il lettore sorgente ("From Drive").
- Premere [ENTER/YES].
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

I lettori Zip vengono indicati specificando il numero di SCSI ID (p. es., "EXT.ID5").

## Fare Uscire Separatamente il Segnale di Ogni Traccia

L'installazione dell'SP808-OP1 rende disponibile l'uscita diretta stereo delle tracce A, B, e C ("TRACK OUTPUT" A-LR, B-LR, C-LR). Questa caratteristica può essere di notevole utilità adoperando l'SP-808EX in combinazione con un mixer esterno. Il segnale di ognuna delle tre tracce, viene inviato all'uscita al volume con il quale sono state registrate.

### NOTA

I fader dei canali sono disabilitati.

### NOTA

Se è stata attivata la funzione voice reserve delle tracce (p. 159), il suono viene sempre inviato in uscita sia che il tasto [STATUS] sia illuminato o no.

### MEMO

Durante la registrazione viene inviato in uscita l'ascolto del segnale in registrazione.

### MEMO

L'uscita diretta dedicata alla traccia D non è abilitata. Se è necessaria, commutare l'impostazione di OutJackMode in maniera da utilizzare l'uscita AUX OUT come uscita diretta della traccia D.

## Utilizzare l'Uscita Diretta AUX OUT Come Uscita Diretta della Traccia D

- Tenere [SHIFT] e premere [MUTE]; appare la schermata "MIX COMMON."
  - Premere [▼] più volte per selezionare "OutJackMode" in "AUX In&Out," la terza schermata.
  - Ruotare VALUE/TIME per scegliere "TRACK D."
  - Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
- Queste modifiche vengono salvate sul disco come parte dei dati del brano.

### NOTA

Quando "Pad To Track" è impostato su ON (p. 44), il suono di ogni pad viene emesso nel modo sotto elencato.

L'impostazione del livello dei pad è disabilitata; i suoni vengono emessi al volume con cui sono stati campionati.

Pad 1, 5, 9 e 13	→	Uscita Traccia A
Pad 2, 6, 10 e 14	→	Uscita Traccia B
Pad 3, 7, 11 e 15	→	Uscita Traccia C
Pad 4, 8, 12 e 16	→	Uscita Traccia D

# Capitolo 14 Collegamento con Altri Dispositivi MIDI

## Il MIDI

Il MIDI, acronimo di Musical Instrument Digital Interface, è uno standard universale che permette lo scambio di informazioni di esecuzione tra strumenti musicali e computer. L'SP-808EX, che è conforme allo standard MIDI, è equipaggiato con due connettori MIDI, MIDI IN e MIDI OUT (funzionante anche come MIDI THRU). Tramite questi connettori è possibile collegarsi con altri dispositivi MIDI per varie applicazioni.

### La Tabella di Implementazione MIDI

La tabella di implementazioni MIDI (p. 204) permette di verificare velocemente i messaggi che l'SP-808EX può inviare e ricevere. Comparare questa tabella con quella analoga di altri dispositivi MIDI e utilizzare i messaggi che entrambi sono in grado di comunicare.



Per maggiori informazioni sulle specifiche MIDI dell'SP-808EX, consultare "MIDI Implementation."

## Commutare la Funzione del Connettore MIDI OUT/THRU

Esistono tre tipi di connettori MIDI.

### MIDI IN:

Riceve i messaggi MIDI inviati da altri dispositivi.

### MIDI OUT:

Invia ad altri dispositivi i messaggi MIDI dell'SP-808EX.

### MIDI THRU:

Invia ad altri dispositivi i messaggi ricevuti dal MIDI IN.

Nell'SP-808EX, il MIDI OUT e il MIDI THRU condividono lo stesso connettore. Questo connettore è impostato di fabbrica per funzionare come MIDI OUT; se necessario può fungere da MIDI THRU.

## Commutare il MIDI OUT/THRU

- Premere [SYSTEM/DISK] e poi premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?".
- Premere [ENTER/YES] per richiamare la schermata delle impostazioni MIDI.
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Out/Thru Select."
- Ruotare VALUE/TIME e scegliere "OUT" o "THRU."
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Queste impostazioni vengono salvate automaticamente quando viene espulso il disco o in altre occasioni.

## Controllare l'SP-808EX da Altri Dispositivi MIDI

Tramite altri dispositivi MIDI è possibile eseguire le seguenti operazioni con l'SP-808EX.

### Suonare i Campioni

È possibile da una tastiera, pad o altri dispositivi MIDI, inviare all'SP-808EX dei messaggi di Nota MIDI e suonare i 16 campioni del banco di pad selezionato.

Per suonare i campioni dell'SP-808EX, viene selezionato uno dei canali MIDI 1-10. (I canali MIDI 11-16 vengono usati dal mixer e dalle tracce.)



Nello scambio di messaggi MIDI, è necessario che il canale MIDI di chi li trasmette e di chi li riceve coincidano. I canali MIDI utilizzabili sono numerati dall'1 al 16.

### Scegliere il Canale MIDI Usato per Suonare i Campioni

- Premere [SYSTEM/DISK], poi premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?".
- Premere [ENTER/YES] per visualizzare la schermata delle impostazioni MIDI.
- Assicurarsi che "Pads Rx Ch." sia selezionato.
- Ruotare VALUE/TIME per selezionare il canale (1-10). Se si seleziona "OFF," i campioni non vengono suonati su nessun canale.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Queste impostazioni vengono salvate automaticamente quando viene espulso il disco o in altre occasioni.



Non è possibile inviare messaggi di Nota MIDI battendo sui pad dell'SP-808EX.

La tabella seguente mostra la corrispondenza tra i pad e i numeri di Nota MIDI (i numeri indicano la posizione del tasto) come stabilito in fabbrica. Queste impostazioni determinano quale campione di un pad viene eseguito quando, per esempio, viene premuto un tasto di una tastiera collegata via MIDI.

Pad	1	2	3	4	5	6	7	8
Nota	C3	C#3	D3	D#3	E3	F3	F#3	G3
MIDI	48	49	50	51	52	53	54	55
Pad	9	10	11	12	13	14	15	16
Nota	G#3	A3	A#3	B3	C4	C#4	D3	D#3
MIDI	56	57	58	59	60	61	62	63

I 16 pad usano i numeri di Nota MIDI in sequenza. È possibile impostare liberamente il tasto cui assegnare il primo pad (Pad [1]).

## Cambiare la Corrispondenza tra i Pad e i Numeri di Nota

- Premere [SYSTEM/DISK] poi premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?".
- Premere [ENTER/YES].
- Selezionare "Rx Note (Pad1)" premendo [▲] o [▼].
- Ruotare VALUE/TIME per scegliere il numero di nota.
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

### NOTA

Queste impostazioni vengono salvate automaticamente quando viene espulso il disco e in altre occasioni.

## Cambiare i Banchi di Pad

Con i messaggi di Nota MIDI vengono suonati solo i 16 campioni del banco di pad selezionato. Per cambiare il banco di pad, si usano i **Messaggi di Cambio Programma**.

Per questo scopo sono disponibili i numeri di programma dall'1 al 64. Questi numeri vengono usati in sequenza per selezionare i banchi di pad dall'1 al 64. I numeri di programma 65-128 vengono ignorati.

### NOTA

È necessario un breve lasso di tempo tra la ricezione del messaggio e la commutazione del banco di pads.

## Commutare le Patch degli Effetti

È possibile cambiare le patch di effetti dell'SP-808EX con i **Messaggi Control Change** e **Messaggi di Cambio Programma** inviati da altri dispositivi MIDI sul canale impostato in "Fx Ctrl Ch.".

## Selezionare le Patch Preset (A01-A99, B01-B50)

- Inviare all'SP-808EX un messaggio di Control Change numero 0 con valore 0.

Per selezionare B01-B50, inviare il valore 1.

- Inviare all'SP-808EX un messaggio di cambio programma con il numero della patch (1-99) che si desidera selezionare.

## Selezionare le Patch User (C01-C99, D01-D50)

- Inviare all'SP-808EX un messaggio di Control Change numero 0 con valore 64.  
Per selezionare D01-D50, inviare il valore 65.
- Inviare all'SP-808EX un messaggio di cambio programma con il numero della patch (1-99) che si desidera selezionare.

## Selezionare il Master Filter/Isolator

- Inviare all'SP-808EX un messaggio di Control Change numero 0 con valore 64
- Inviare all'SP-808EX un messaggio di cambio programma numero 100.

### NOTA

Selezionando le patch Preset, i cambi programma 100-128 vengono ignorati. Selezionando le patch User, i cambi programma 101-128 vengono ignorati.

### MEMO

Inviando solo il messaggio di cambio programma e non il controllo numero 0, viene selezionata una patch dal gruppo User o Preset attualmente selezionato.

## Suonare il Sintetizzatore Virtuale Interno

È possibile inviare messaggi di Nota MIDI da una tastiera o da un sequencer e suonare l'effetto interno del sintetizzatore virtuale.

Selezionare una patch di effetti che utilizzi l'algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" (per esempio A99 "20 ▶ AnlgSyn"). Impostare "Trigger In" su "On." In queste condizioni, quando viene ricevuto un messaggio di Nota MIDI sul canale impostato con "Fx Ctrl Ch," il sintetizzatore esegue le note corrispondenti a quelle ricevute.

### MEMO

Il canale impostato in "Fx Ctrl Ch. ([SYSTEM/DISK] "Vedere MIDI Param")" viene condiviso da tutte le impostazioni degli effetti. Riguarda cioè i messaggi di nota utilizzati per suonare il sintetizzatore, per la trasmissione/ricezione dei dati dei controller e per commutare le patch di effetti.

### Cambiare le Impostazioni del Mixer

È possibile cambiare le impostazioni della sezione del mixer mediante messaggi MIDI Control Change inviati da sequencer MIDI o altri dispositivi.

I canali MIDI sono assegnati come descritto di seguito. Le funzioni assegnate ai canali MIDI 11–16 sono fisse e non possono essere cambiate.

Canali 1–10 vengono selezionati per comandare i pad (p. 176):

Banchi di Pad

Canale 11: MASTER OUT

Canali 12–15: Tracce A, B, C e D rispettivamente

Canali 16: Fader MIC/LINE (ingressi diversi da AUX IN)

Il volume, il bilanciamento stereo e il livello del segnale inviato all'AUX OUT può essere regolato con i messaggi Control Change.

#### La sezione del mixer non include le funzioni seguenti.

- Invio del segnale dal MASTER OUT all'AUX OUT
- Invio del segnale MASTER OUT agli effetti in posizione Send/Return

Per controllare le funzioni del mixer vengono utilizzati i seguenti numeri di Control Change.

Numero di Controllo	Funzione Controllata
7	Fader di ogni canale
10	Bilanciamento stereo (1 (Sinistra)–64 (Centro)–128 (Destra))
91	Livello del segnale inviato agli effetti interni (Send/Return)
92	Livello segnale inviato a AUX OUT

Per esempio, se l'SP-808EX riceve un messaggio di Control Change (controllo) numero 91 con valore 0 sul canale MIDI 13, il livello del segnale della traccia B inviato all'effetto interno diventa istantaneamente 0.

#### MEMO

Quando queste impostazioni vengono modificate sull'SP-808EX, vengono inviati dal MIDI OUT dei messaggi di controllo simili. (È possibile disattivare questa funzione se non necessaria. Da [SYSTEM/DISK], selezionare "Set MIDI Param?" per richiamare la schermata MIDI, e impostare il parametro "Mixer,D-Beam" su "STOP".)

### Sincronizzazione con un Sequencer o Batteria Elettronica

Sincronizzando il tempo del brano con un sequencer MIDI o altro dispositivo, è possibile sommare l'esecuzione del brano MIDI con le frasi audio dell'SP-808EX. Inoltre è possibile sincronizzare l'SP-808EX ad un registratore multitraccia o apparecchiature video compatibili con il MTC.

#### Tipi di Sincronizzazione (MTC/MIDI Clock)

È possibile riprodurre o registrare brani con l'SP-808EX sincronizzato ad un sequencer MIDI o ad altro dispositivo analogo. Ci sono due maniere per ottenere la sincronizzazione.

- Usare il **MTC** (MIDI Time Code) (p. 179, 180)
- Usare il **MIDI Clock** (p. 180)

Con l'SP-808EX impostato come slave è possibile utilizzare solo la sincronizzazione con il MTC.

#### MEMO

Il dispositivo che controlla la sincronizzazione (La macchina che invia i messaggi MIDI di controllo del tempo) viene definita **master**, e la macchina che riceve e segue questi messaggi viene chiamata **slave**.

#### Cos'è il MTC?

MTC (MIDI Time Code) sono dei messaggi MIDI adibiti alla precisa sincronizzazione di dispositivi MIDI con macchine come registratori professionali a nastro o apparecchiature video. Il master invia il tempo assoluto (Ore/Minuti/Secondi/Frames dall'inizio), e lo slave si adegua e adotta questo tempo. Per utilizzare il MTC, anche le altre macchine devono essere compatibili con questo tipo di sincronizzazione.

A causa del fatto che il dispositivo slave (potrebbe essere un sequencer MIDI per esempio) gestisce in proprio il tempo cronometrico che gli viene indicato, le indicazioni di battute e beat potrebbero non coincidere tra le due macchine.

#### Cos'è il MIDI Clock?

Il MIDI Clock è un'informazione MIDI adibita alla sincronizzazione tra sequencer o batterie elettroniche. Il dispositivo master invia questi messaggi ad intervalli dipendenti dal proprio tempo di esecuzione, e lo slave segue al passo questi messaggi. (Immaginate che il master batte le mani e lo slave lo segua con il tempo.) L'SP-808EX, che è basato su battute e beat, invia anche i messaggi di MIDI Clock che corrispondono anche alle variazioni di Vari-Pitch. Sincronizzando una batteria elettronica come slave, quest'ultima rallenterà e accelererà il proprio tempo spostando il Vari-Pitch.

Sincronizzando con il MTC, l'SP-808EX può fungere sia da master che da slave. Inoltre, per ottenere la coincidenza nella visualizzazione delle battute tra l'SP-808EX e l'altro dispositivo, le indicazioni di tempo e di ritmo devono essere uguali. La progressione del tempo dell'SP-808EX è determinata dai parametri impostati nella Tempo Map (p. 79), BPM Tune (p. 78), e dal Vari-Pitch (p. 45). Per allineare la visualizzazione delle battute, fare coincidere queste indicazioni con quelle del dispositivo sincronizzato.

**MEMO**

Le impostazioni di sincronizzazione vengono salvate insieme ai dati del brano e vengono richiamate quando il brano viene selezionato.

### Sincronizzare un Altro Dispositivo MIDI all'SP-808EX (MTC, MIDI Clock)

#### Sincronizzare l'SP-808EX come Master con un Altro Dispositivo tramite MTC

- Verificare che il connettore MIDI OUT/THRU sia impostato su MIDI OUT (p. 176).
- Collegare, con un cavo MIDI, il MIDI OUT dell'SP-808EX al MIDI IN dell'altro dispositivo (per esempio sequencer MIDI).
- Impostare i parametri MIDI dell'SP-808EX (inclusi SyncSource e MTC Type, nei prossimi paragrafi).
- Impostare l'altro dispositivo come slave per la sincronizzazione con il MTC (consultare il manuale di istruzioni dello strumento).
- Mettere l'altro dispositivo in stato di standby pronto all'azione sincronizzata (consultare il manuale di istruzioni dello strumento).
- Avviare la riproduzione del brano con l'SP-808EX. L'altro dispositivo collegato si avvia a sua volta sincronizzato con l'SP-808EX.

#### Impostare i Parametri Relativi alla Sincronizzazione MIDI dell'SP-808EX

- Premere [SONG/TRACK], poi premere [▼] per selezionare "Set Song Param".
- Premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "SyncSource" e ruotare VALUE/TIME fino a che appare "INTERNAL."

**INTERNAL:** L'SP-808EX funge da master e segue la propria gestione del tempo (Tempo Map).

**EXT.MTC:** Imposta l'SP-808EX come slave. Procede seguendo il MTC ricevuto da un dispositivo esterno.

- Premere [▼] per selezionare "(Sync) Out" e ruotare VALUE/TIME fino a far apparire "MTC." "(Sync) Out" determina il tipo di segnale di sincronizzazione inviato dal MIDI OUT.

**OFF:** Il segnale di sincronizzazione non viene inviato.

**MIDI CLK:** Viene inviato il MIDI Clock.

**MTC:** Viene inviato il MIDI Time Code.

- Premere [▼] per selezionare "MTC Type" e ruotare VALUE/TIME per scegliere lo stesso formato di MTC utilizzato dall'altro dispositivo.

**30:** 30 frames per secondo  
Audio professionale, formato NTSC (U.S. e Giappone) dispositivi video bianco e nero, ecc.

**29.97N:** 29.97 frames per secondo, formato non-drop  
Formato NTSC video a colori e altre macchine

**29.97D:** 29.97 frames per secondo, formato drop  
Formato NTSC video a colori per trasmissioni e altre macchine

**25:** 25 frames per secondo  
Formato SECAM/PAL (Europa e resto del mondo) dispositivi audio e video, film, ecc.

**24:** 24 frames per secondo  
Cinema o altre applicazioni

- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Per salvare le impostazioni tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata Save, poi **salvare la song** (p. 80).

**NOTA**

Siate assolutamente sicuri di impostare lo stesso tipo di MTC su entrambe le macchine.

**MEMO**

Il MTC inviato dall'SP-808EX corrisponde a 0h/0m/0s/0f all'inizio del brano. Se viene selezionato MTC Offset (p. 181), il tempo seguirà le impostazioni del MTC Offset.

### Sincronizzare l'SP-808EX come Master con un Altro Dispositivo Tramite MIDI Clock

1. Verificare che il connettore MIDI OUT/THRU sia impostato su MIDI OUT (p. 176).
2. Collegare, con un cavo MIDI, il MIDI OUT dell'SP-808EX al MIDI IN dell'altro dispositivo (per esempio sequencer MIDI).
3. Premere [SONG/TRACK], poi premere [▼] per selezionare "Set Song Param?".
4. Premere [ENTER/YES].
5. Premere [▼] o [▲] per selezionare il parametro "SyncSource" e ruotare VALUE/TIME per scegliere "INTERNAL."

**INTERNAL:** L'SP-808EX funge da master e segue la propria gestione del tempo (Tempo Map).

**EXT.MTC:** Imposta l'SP-808EX come slave. Procede seguendo il MTC ricevuto da un dispositivo esterno.

6. Premere [▼] per selezionare "(Sync) Out" e ruotare VALUE/TIME fino a far apparire "MIDI CLK." "(Sync) Out" determina il tipo di segnale di sincronizzazione inviato dal MIDI OUT.

**OFF:** Il segnale di sincronizzazione non viene inviato.

**MIDI CLK:** Viene inviato il MIDI Clock.

**MTC:** Viene inviato il MIDI Time Code.

7. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.
8. Impostare l'altro dispositivo come slave per la sincronizzazione con il MIDI Clock (consultare il manuale di istruzioni dello strumento).
9. Mettere l'altro dispositivo in stato di standby pronto all'azione sincronizzata (consultare il manuale di istruzioni dello strumento).

**10.** Avviare la riproduzione del brano con l'SP-808EX.

La riproduzione dei due dispositivi avviene sincronizzata.

Per salvare le impostazioni tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata Save, poi **salvare la song** (p. 80).

### MEMO

I messaggi di MIDI Clock vengono inviati dall'SP-808EX assecondando la progressione delle battute determinata dalla Tempo Map (p. 79), BPM Tune (p. 78) e dal Vari-Pitch (p. 45). Eseguire queste impostazioni in modo che il tempo segnato coincida con le frasi delle tracce.

### Sincronizzare l'SP-808EX ad un Altro Dispositivo MIDI (MTC)

#### NOTA

A volte i messaggi MTC inviati da sequencer MIDI software di computer o dispositivi simili possono essere instabili. Usare l'SP-808EX come master appena possibile.

### Sincronizzare l'SP-808EX come Slave con un Altro Dispositivo MIDI Tramite MTC

1. Collegare, con un cavo MIDI, il MIDI IN dell'SP-808EX al MIDI OUT dell'altro dispositivo (per esempio sequencer MIDI).
2. Impostare i parametri MIDI dell'SP-808EX (inclusi SyncSource e MTC Type).
3. Mettere l'altro dispositivo in stato di standby per inviare il MTC (consultare il manuale dello strumento).
4. Premere [▶] (PLAYBACK) sull'SP-808EX.

Il tasto lampeggia e l'SP-808EX è in stato di attesa di riproduzione sincronizzata.

5. Avviare la riproduzione sull'altro dispositivo. Anche l'SP-808EX partì sincronizzato.

### Impostare i Parametri Relativi al MTC dell'SP-808EX

1. Premere [SONG/TRACK], poi premere [▼] per selezionare "Set Song Param?"

2. Premere [ENTER/YES].

3. Premere [▼] per selezionare il parametro "SyncSource" e ruotare VALUE/TIME fino a che appare "EXT.MTC."

**INTERNAL:** L'SP-808EX funge da master e segue la propria gestione del tempo (Tempo Map).

**EXT.MTC:** Imposta l'SP-808EX come slave. Procede seguendo il MTC ricevuto da un dispositivo esterno.

4. Premere [▼] per selezionare "MTC Type" e ruotare VALUE/TIME per scegliere lo stesso formato di MTC utilizzato dall'altro dispositivo.

**30:** 30 frames per secondo

Audio professionale, formato NTSC (U.S. e Giappone) dispositivi video bianco e nero, ecc.

**29.97N:** 29.97 frames per secondo, formato non-drop

Formato NTSC video a colori e altre macchine

- 29.97D: 29.97 frames per secondo, formato drop  
Formato NTSC video a colori per trasmissioni e altre macchine
- 25: 25 frames per secondo  
Formato SECAM/PAL (Europa e resto del mondo) dispositivi audio e video, film, ecc.
- 24: 24 frames per secondo  
Cinema o altre applicazioni
- 5.** Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.  
Per salvare le impostazioni tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata Save, poi **salvare la song** (p. 80).

**NOTA**

Siate assolutamente sicuri di impostare lo stesso tipo di MTC su entrambe le macchine.

**"Err Level" (Livello degli Errori MTC)**

Utilizzandolo come slave, l'SP-808EX durante la sincronizzazione controlla se il segnale MTC viene inviato correttamente in ogni momento. Se il MTC non è continuo, l'SP-808EX realizza che c'è un problema con la sincronizzazione e ferma la riproduzione del brano. **MTC Error Level** definisce la soglia di rilevazione di questi errori.

**Impostare "Err Level" (Livello Errori MTC)**

Dopo aver eseguito i precedenti punti 1-4:

- 1.** Premere [▼] per selezionare "(MTC) Err Level" e ruotare VALUE/TIME per scegliere un valore (1-10). Aumentando questo valore aumenta anche il grado di errore concesso, in maniera tale che anche in presenza di un problema nella ricezione del MTC, l'SP-808EX continua nella riproduzione.

**Spostare il Tempo di Sincronizzazione di un Intervallo Costante (MTC Offset)**

Il MTC inviato e ricevuto dall'SP-808EX, normalmente considera l'inizio del brano alla posizione 0 ore, 0 minuti, 0 secondi, 0 frame. Impostando l'**Offset del MTC** con la seguente procedura, è possibile spostare il tempo cronometrico di inizio del brano. Questa funzione è utile per iniziare il brano in un determinato istante, per esempio sincronizzando l'SP-808EX con immagini in movimento.

**Impostare l'Offset MTC**

- 1.** Premere [SONG/TRACK], poi premere [▼] per selezionare "Set Song Param?".

- Premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] o [▲] e selezionare "(MTC) Offset."
- Premere [◀] o [▶] per spostarsi su ogni posizione di "00:00:00:00" (Ore/Minuti/Secondi/Frame), e ruotare VALUE/TIME per indicare la posizione temporale di inizio del brano (Battuta 1, Beat 1, Tick 0).
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Per salvare le impostazioni tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata Save, poi **salvare la song** (p. 80).

**Quando Viene Impostato l'Offset MTC**

**SP-808EX Slave:** L'SP-808EX inizia la riproduzione dal punto raggiunto dal MTC inviato sommato al valore di offset.

**SP-808EX Master:** Quando l'SP-808EX inizia la riproduzione del brano, invia il MTC addizionato del valore di offset.

**MEMO**

Anche la posizione del tempo indicata sullo schermo dell'SP-808EX viene addizionata del valore di offset.

**Controllare Tutte le Macchine Sincronizzate da un Dispositivo Specificato (MMC)**

L'SP-808EX è compatibile con il **MMC (MIDI Machine Control)**. MMC è un tipo di messaggi MIDI System Exclusive (p. 185) che può controllare più dispositivi operando su una singola macchina.

Se adoperato con altre macchine compatibili MMC come sequencer, registratori su hard disk, ecc., è possibile avviare la riproduzione, fermarla, avanzare o tornare all'inizio con tutte le macchine operando solo su una.

**NOTA**

I particolari che riguardano la compatibilità con il MMC variano a seconda dei dispositivi. La compatibilità dell'SP-808EX al MMC è descritta nella tabella di implementazione MIDI.

**NOTA**

Non esiste corrispondenza tra il master (il dispositivo che controlla le operazioni) e lo slave (chi esegue le operazioni) nel MMC e il master (dispositivo che coordina il tempo) e lo slave nella sincronizzazione.

### Preparativi per il Controllo con il MMC

1. Preparare ogni macchina per la sincronizzazione con il MTC (p. 179-180).
2. Se il dispositivo slave del MTC deve essere il master del MMC, collegare il MIDI OUT di questo dispositivo con il MIDI IN degli altri (per la trasmissione del MMC).
3. Impostare ogni macchina per agire come master o slave nell'operatività MMC. Per le impostazioni dell'SP-808EX consultare "Impostazioni MMC Master e Slave."

Quando il dispositivo MMC master si sposta, le macchine MMC slave lo seguono di conseguenza.

### Impostazioni MMC Master e Slave

1. Premere [SONG/TRACK], poi premere [**▼**] per selezionare "Set Song Param?"
2. Premere [ENTER/YES].
3. Premere [**▼**] per selezionare "MMC Mode."
4. Ruotare VALUE/TIME per scegliere la funzione master o slave nella sincronizzazione MMC.

**OFF:** Le informazioni MMC non vengono scambiate.

**MASTER:** Imposta l'SP-808EX come master MMC.

**SLAVE:** Imposta l'SP-808EX come slave MMC.

5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Per salvare le impostazioni tenere [SHIFT] e premere [ENTER/YES]; appare la schermata Save, poi **salvare la song** (p. 80).



Effettuando una connessione MIDI tra due SP-808EX, muovendo i fader o girando le manopole sul primo SP-808EX si provoca l'invio dei messaggi MIDI Control Change che possono impedire di eseguire delle impostazioni indipendenti sull'SP-808EX ricevente. Per ovviare a questo inconveniente è necessario disattivare l'invio dei messaggi Control Change da parte del primo SP-808EX.

1. Premere [SYSTEM/DISK] sull'SP-808EX inviante i dati, e premere [**▼**] per selezionare "Set MIDI Param?"
2. Premere [ENTER/YES]; appare la schermata delle impostazioni MIDI.
3. Premere [**▼**] per selezionare "Mixer, D-Beam" e ruotare VALUE/TIME per scegliere "STOP."
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Questa impostazione viene automaticamente salvata ogni volta che viene espulso il disco e in altre occasioni.



Anche utilizzando l'SP-808EX insieme ad altri dispositivi può presentarsi lo stesso problema se i canali MIDI coincidono. Anche in questo caso per evitare che accada disattivare la trasmissione delle informazioni riguardanti i fader e i controlli.



Nella sincronizzazione con il MIDI Clock, (specialmente con l'SP-808EX come master), vengono inviati dei messaggi MIDI System Realtime ogni volta che viene avviata o fermata la riproduzione.

### Sincronizzazione con Registratori Multitraccia e Apparecchiature Video

Per la sincronizzazione con registratori digitali che non possono trasmettere o ricevere il MTC, è necessario un apposito dispositivo dedicato a realizzare la sincronizzazione. Questi apparecchi sono disponibili in commercio proposti da ogni costruttore di registratori multitraccia o da terze parti.

Per sincronizzarsi con apparecchiature video professionali o altre macchine che utilizzano il codice di tempo SMPTE, usare uno dei convertitori "SMPTE time code ↔ MTC" disponibili in commercio.

Tramite l'aggiunta di semplici accessori, anche alcuni videoregistratori possono essere sincronizzati all'SP-808EX.

Per maggiori informazioni sulla sincronizzazione di questi dispositivi, consultare il proprio rivenditore.

## Usare un Sequencer MIDI per Registrare ed Eseguire le Operazioni del Mixer

Durante la sincronizzazione con un sequencer, è possibile inviare le informazioni dei movimenti dei fader o di altri controlli come messaggi MIDI. Registrando questi messaggi nel sequencer, è possibile, mediante l'esecuzione sincronizzata del sequencer, riprodurre in un secondo momento le operazioni registrate. Questa procedura permette di ottenere un Auto Mixing (Compu Mix).

### MEMO

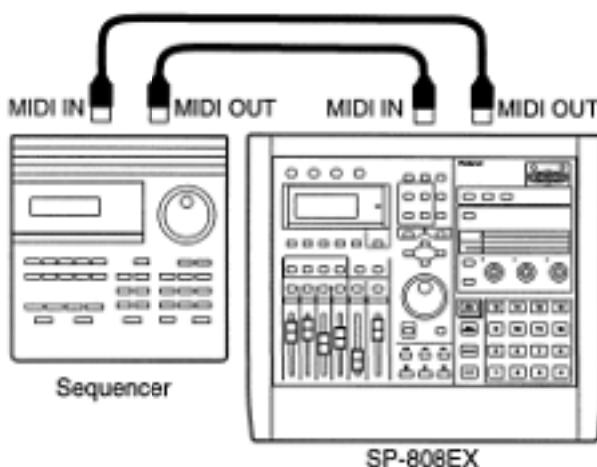
I messaggi MIDI da inviare (canali MIDI e assegnazione dei controlli) sono gli stessi che riguardano i messaggi ricevuti descritti in "Cambiare le Impostazioni del Mixer" (p. 178).

### NOTA

I movimenti dei controlli Realtime Effects e le operazioni dello Step Modulator non vengono inviate o ricevute come messaggi MIDI, e quindi non è possibile utilizzare queste funzioni in Auto Mix. In maniera analoga neanche le informazioni del controllo D Beam non possono essere utilizzate (queste informazioni vengono solo inviate e non ricevute).

### Preparare l'Auto Mixing

- Eseguire le connessioni come illustrato nella figura.



- Premere [SYSTEM/DISK] e premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?".
- Premere [ENTER/YES] per visualizzare la schermata delle impostazioni MIDI.
- Premere [▼] per selezionare "Mixer,D-Beam," e se impostato "STOP," ruotare VALUE/TIME per scegliere "SEND."

- Tenere [▼] per selezionare "Out/Thru Select," e, come prima, ruotare VALUE/TIME per scegliere "OUT."
- Tenere [SHIFT] e premere LOCATOR [CLEAR] per visualizzare la schermata del mixer.

Completati questi preparativi, mettere il sequencer in modo standby per la registrazione, sincronizzando entrambe le macchine. Muovendo i fader o eseguendo altre operazioni sull'SP-808EX, le informazioni vengono registrate nel sequencer.

Verificare il risultato nella schermata del mixer durante la riproduzione sincronizzata dell'SP-808EX con il sequencer MIDI.

### Il Controllo MIDI Local

In generale, registrando delle esecuzioni o delle operazioni sul pannello nel sequencer, il controllo Local viene utilizzato per attivare o disattivare il collegamento diretto tra l'elemento di controllo dell'esecuzione (tastiera o manopole dei controlli) e il suo generatore sonoro incorporato. Così si evitano doppie informazioni provenienti sia dalla tastiera (per esempio) che dal MIDI IN, causate dalle connessioni MIDI ad anello con il sequencer (IN → OUT, OUT → IN). **L'SP-808EX non ha l'impostazione del controllo Local.** Questo perché non è possibile registrare le operazioni sui pad MIDI nel sequencer (possono essere registrate nelle tracce dell'SP-808EX stesso) e una sovrapposizione di dati che riguardano le informazioni del mixer non creano nessun problema all'operatività stessa. Quindi, per l'Auto Mix, il controllo MIDI Local non è necessario.

### Controllare Altri Dispositivi MIDI Premendo i Pad

L'SP-808EX può fare le seguenti cose se collegato ad altri dispositivi MIDI.

#### Inviare Messaggi di Nota

È possibile inviare messaggi di nota MIDI premendo i pad dell'SP-808EX.

Premere un pad per inviare un messaggio di Nota on; rilasciando il pad verrà inviato il messaggio di Nota Off. Scegliere un canale di trasmissione 1-16.

#### Cambiare il Canale di Trasmissione MIDI

1. Premere [SYSTEM/DISK], poi premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?".
2. Premere [ENTER/YES] per richiamare la schermata delle impostazioni MIDI.
3. Controllare che "Pads Tx Ch." sia selezionato.
4. Ruotare VALUE/TIME per scegliere il canale (1-16).

Se si imposta "OFF," i messaggi di nota non vengono inviati.

5. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

L'SP-808EX salva automaticamente queste impostazioni quando viene estratto il disco o quando vengono eseguite alcune altre operazioni.

Allo stesso modo vengono eseguite le impostazioni relative ai pad e ai numeri di nota (p. 176).

#### NOTA

Queste impostazioni vengono salvate automaticamente quando viene estratto il disco o quando vengono eseguite alcune altre operazioni.

### Controllare Altri Dispositivi MIDI con i Controller

Il controllo D Beam può tradurre i movimenti della mano o di altri oggetti in informazioni MIDI. Per farlo, utilizza i seguenti messaggi.

#### Canale MIDI:

11 (Canale per il MASTER OUT) (Fisso)

Numero di Controllo	Controllo D Beam
---------------------	------------------

16 (General Controller 1) C1

17 (General Controller 2) C2

18 (General Controller 3) C3

19 (General Controller 4) C4

80 (General Controller 5) C5, BL (Sensore Sinistro)

81 (General Controller 6) C6, BR (Sensore Destro)

C1-C3 e C4-C6 vengono commutati nella stessa maniera in cui vengono commutati gli effetti.

**BL:** Controllo D-Beam (Sensore Sinistro)

**BR:** Controllo D-Beam (Sensore Destro)

Controllando altri dispositivi MIDI con il D Beam, impostare il canale MIDI dell'apparecchio ricevente sull'11 perché risponda ai messaggi inviati come desiderato. (Il numero del controllo non può essere cambiato.)

#### NOTA

Se l'impostazione del parametro "Mixer, D-Beam" è "STOP," i messaggi MIDI non vengono inviati. Utilizzare la seguente procedura per cambiare l'impostazione in "SEND."

1. Premere [SYSTEM/DISK] e premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?".
2. Premere [ENTER/YES] per richiamare la schermata delle impostazioni MIDI.
3. Premere [▼] per selezionare "Mixer,D-Beam" e ruotare VALUE/TIME per selezionare "SEND."
4. Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale. Questa impostazione viene salvata automaticamente ogni volta che viene espulso il disco o in altre occasioni.

#### MEMO

Quando al precedente punto 3 viene selezionato "STOP," la trasmissione dei messaggi relativi al controllo D Beam viene disattivata.

## Usare come Metronomo il Suono di un Modulo MIDI Esterno

L'SP-808EX ha un suo suono di metronomo attivabile durante la registrazione e in altri momenti (p. 74). È però anche possibile utilizzare come metronomo il suono di un modulo MIDI esterno.

### NOTA

Prima di seguire la procedura, collegare il MIDI OUT dell'SP-808EX con il MIDI IN del modulo sonoro MIDI.

### Suonare il Metronomo con un Modulo Sonoro Esterno

- Premere [SYSTEM/DISK] e premere [▼] per selezionare "Set System Param?".
- Premere [ENTER/YES] per visualizzare la schermata delle impostazioni di sistema.
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Metro. Sound" e ruotare VALUE/TIME per scegliere "MIDI (REC)" o "MIDI (ALWAYS)."
- Premere [SYSTEM/DISK], poi premere [▼] per selezionare "Set MIDI Param?" e premere [ENTER/YES].
- Premere [▼] o [▲] per selezionare "Metronome Ch." (Canale MIDI del metronomo) e ruotare VALUE/TIME per scegliere il canale MIDI (1-16) che coincide con quello del modulo sonoro collegato.
- Premere [▼] per selezionare "Accent Note" e ruotare VALUE/TIME per indicare la nota del suono accentato.
- Premere [▼] per selezionare "Velocity" (Velocity dell'accento) e ruotare VALUE/TIME per selezionare la forza del suono accentato (valore di Velocity MIDI).
- Premere [▼] per selezionare "Normal Note" e ruotare VALUE/TIME per indicare la nota del suono normale.
- Premere [▼] per selezionare "Velocity" (Velocity di Normal) e ruotare VALUE/TIME per determinare la forza del suono non accentato (valore di Velocity MIDI).
- Premere [PLAY] per tornare alla schermata principale.

Queste impostazioni vengono salvate automaticamente ogni volta che viene espulso il disco o in altre occasioni.

### MEMO

- Se al punto 3 viene selezionato "MIDI (REC)" o "MIDI (ALWAYS)," l'impostazione "Metro.Level" (volume del metronomo) viene disabilitata. Usare il controllo di volume del modulo esterno per regolare il volume del metronomo.
- Se il modulo MIDI non dovesse suonare con le impostazioni di nota e di velocity appena eseguite, controllare il numero del canale MIDI (punto 5) e le connessioni tra il modulo e l'impianto di amplificazione.

## Altre Funzioni MIDI

### MIDI System Exclusive

I messaggi esclusivi del sistema (MIDI System Exclusive Messages) sono messaggi utilizzati per inviare e ricevere dati relativi ad un particolare tipo e modello di strumento.

Nell'SP-808EX i messaggi esclusivi di sistema vengono usati per inviare e ricevere informazioni riguardanti il MMC (MIDI Machine Control → p. 181) e il MTC. Non vengono utilizzati per altre funzioni.

### NOTA

Il MIDI non può essere utilizzato per scambiare informazioni tra due SP-808EX. Questa operazione può essere fatta scambiando i dischi Zip.

### NOTA

Le impostazioni che non possono essere modificate con i messaggi di control change o con cambi di programma non possono essere cambiate in altra maniera con il MIDI.

# Capitolo 15 Appendici

## Problemi & Soluzioni

Se si incontrano problemi durante l'utilizzo dell'SP-808EX, consultare questo capitolo. Se il problema non viene risolto, consultare il più vicino centro servizi Roland o il distributore autorizzato Roland. Se si ha difficoltà a comprendere i messaggi visualizzati, consultare la Lista dei Principali Messaggi (p. 192).

### Non si Ottiene Nessun Suono

#### Non c'è suono in nessun punto

- L'SP-808EX e tutti i dispositivi collegati sono accesi?
- Le connessioni sono tutte corrette? (p. 21)
- Uno dei cavi di collegamento è rotto?
- Il volume dell'amplificatore o del mixer è alzato?
- È alzato il fader Master?
- [MUTE] è illuminato in rosso?
  - Premere [MUTE] per spegnere l'indicatore.
- Il volume di uno strumento collegato ai connettori INPUT (AUX/LINE/MIC) dell'SP-808EX è troppo basso.
  - State usando un cavo di collegamento che contiene resistenze?
  - Utilizzare un cavo di collegamento che non contenga resistenze.

#### Non esce suono dalle cuffie

- Il volume della cuffia (PHONES) è alzato?

#### Il suono di una sorgente esterna nell'ingresso non viene riportato all'uscita

- Il controllo della sensibilità (INPUT LINE e INPUT MIC) è alzato?
- È alzato il fader MIC/LINE?

Tenere [SHIFT] e premere [SCRUB] in modo che l'indicatore (PAD) si spenga, poi regolare il fader MIC/LINE.

- I cavi sono collegati correttamente?

#### Non viene riprodotto il suono dei pad (campioni)

- Il campione è assegnato al pad (un pad illuminato)?
- Il suono è stato campionato senza segnale?
- Il volume del pad (PadsLevel) nel mixer è alzato?
  - Tenere [SHIFT] e premere [SCRUB] in modo che l'indicatore (PAD) si spenga, poi regolare il fader MIC/LINE.

- È corretta l'impostazione di volume del singolo campione?
  - Premere [LEVEL] in Quick Edit e regolare il volume.
- Stanno già suonando quattro parti stereo comprese le tracce?
- Con il fader della traccia alzato, "Pad To Track" (p. 44) è impostato su ON? → Alzare il fader della traccia.

#### NOTA

Se lo [STATUS] di tutte le tracce è illuminato in verde (PLAY), premere [STATUS] delle tracce non necessarie.

#### NOTA

Se la funzione voice reserve delle tracce (p. 159) è attiva e lo [STATUS] di tutte le tracce è illuminato in verde (PLAY), anche se il brano è in stop il suono dei pad non viene riprodotto.

→ Premere [SONG/TRACK], selezionare "Set Song Param?" e disattivare la funzione Voice Reserve delle tracce.

#### NOTA

I campioni di uno stesso gruppo mute (p. 42) non possono suonare simultaneamente.

#### Non viene riprodotto nessun suono del brano (tracce)

- I fader delle tracce sono alzati?
- Lo [STATUS] delle tracce è illuminato in verde (PLAY)?
- Le tracce sono vuote o registrate senza segnale?

#### NOTA

Se con la registrazione degli eventi in tempo reale vengono create delle frasi estremamente brevi (più brevi di circa 0,3 secondi), una porzione della frase precedente e di quella seguente potrebbero non venire suonate (dipende dalla disposizione delle frasi). (p. 73)

#### Non si ha suono solo utilizzando gli effetti

- C'è inserita una patch che spegne completamente il suono?
  - Premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] per disattivare gli effetti.
- Il livello di uscita dell'effetto inserito è alzato?
  - Tenere [SHIFT] e premere [FX INFO], poi premere [ENTER/YES] per visualizzare la schermata dei livelli; alzare il volume della patch degli effetti.

### A volte il suono non parte immediatamente

- Il disco entra in stato di riposo (smette di girare) se non vengono eseguite operazioni che richiedano la lettura o la scrittura sul disco entro 30 minuti. Per riprendere la normale operatività (raggiungere la velocità di rotazione ottimale) impiega alcuni secondi.

### Viene aggiunto al suono un effetto non desiderato

- Sono stati attivati gli effetti interni?
  - Premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] per disattivare gli effetti.

### Riproduzione di Brani e Campioni (Pad)

#### Il suono di un pad non si ferma

- Il modo di esecuzione dei campioni è stato impostato su "DRUM"?
  - Il campione viene riprodotto fino al punto di end e può sembrare, se è molto lungo, che il suono non si ferma.

#### NOTA

Se l'impostazione del loop (p. 41) è "OFF," il campione cesserà di suonare al punto di end a prescindere dall'impostazione del modo di esecuzione "PlayMode."

### Un campione suona improvvisamente senza che venga premuto un pad

- Il tasto [PAD TRIG] del controllo D Beam è illuminato?
  - Premere [PAD TRIG] per spegnere l'indicatore.

### Il brano non viene suonato con l'intonazione giusta

- È stato attivato il Vari-Pitch (p. 45)?
  - Premere [VARI PITCH] per farlo spegnere.
- L'indicatore [PITCH] del controllo D Beam è illuminato?
  - Premere il tasto [PITCH] per farlo spegnere.
- È stato aggiunto un effetto che cambia l'intonazione (come il Pitch Shifter Stereo)?
  - Premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] per disattivare gli effetti.

### Durante la riproduzione, il suono non viene prodotto immediatamente anche se [STATUS] è illuminato in verde (PLAY)

- La funzione Voice Reserve delle tracce (p. 159) è disattivata?
  - Premere [SONG/TRACK] e selezionare "Set Song Param?", poi attivare il voice reserve.

### Il brano non viene riprodotto quando viene premuto il tasto [ $\triangleright$ ] (PLAYBACK) ( $[ \triangleright ]$ lampeggia)

- L'impostazione del "SyncSource" (p. 179) del brano è "MTC"?
  - Comutare l'impostazione "SyncSource" su "INTERNAL."

### La Registrazione delle Tracce Audio e il Campionamento

#### I level meter si muovono e indicano la presenza di segnale in ingresso, ma il suono non viene registrato

- È stata selezionata la registrazione Event Realtime?
  - Per registrare i segnali all'ingresso del mixer, tenere [SHIFT] e premere [ $\bullet$ ] per selezionare la registrazione audio delle tracce.

#### Quando viene premuto [SAMPLING] il campionamento non inizia

- È selezionata un'impostazione appropriata per "Start/w" (p. 49, 50)?

### L'effetto non viene registrato o campionato

- Gli effetti sono inseriti nel MASTER OUT?
  - Per aggiungere l'effetto al suono globale in registrazione o durante il campionamento, impostare la posizione degli effetti su "INS RECORD."
- L'impostazione "Return" nella schermata MIX COMMON è "PLAY-ONLY" (quando si utilizza il metodo send/return)?
  - Per registrare l'effetto selezionare "REC(orPLAY)." (Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata MIX COMMON e selezionare "REC(orPLAY)" in "Return" nella seconda schermata).

### Il suono proveniente da AUX IN non viene registrato

- L'impostazione del parametro "In" nella schermata del mixer "AUX In&Out" è "THRU(→LINE)"?
  - Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata MIX COMMON; poi selezionare "REC(orPLAY)" per il parametro "In" nella schermata delle impostazioni di "AUX In&Out" (la terza).

### Il suono da registrare non lo si sente subito prima e dopo le operazioni di punch in e out

- Il parametro "PrePunch" è impostato su "TRACK" (p. 74)?
  - Tenere [SHIFT] e premere [SYSTEM/DISK], selezionare "SOURCE" per "PrePunch."

### Il suono registrato o campionato è molto distorto o rumoroso

- Il livello di ingresso è regolato correttamente?
  - Regolare correttamente i livelli sia nella schermata Level Meter che in quella di campionamento.
- La distorsione è il risultato del mixaggio di più canali o pad?

#### NOTA

Quando si riversano le tracce o in altre situazioni, la distorsione può essere provocata dalla somma di più segnali.

→ Abbassare i fader o regolare l'attenuatore di registrazione (p. 90).

- La distorsione è un effetto applicato al suono?
- La distorsione è provocata dall'equalizzazione?
  - Tenere [SHIFT] e premere [EFFECTS], poi premere [▼] fino a che appare la schermata dell'equalizzatore, quindi disattivarlo.

#### NOTA

A seconda delle impostazioni, l'equalizzatore potrebbe distorcere il suono anche a livelli non eccessivi.

- È alzato il controllo di sensibilità di un canale non utilizzato?
  - Per evitare rumore inutile, abbassare completamente i controlli di sensibilità di canali non utilizzati.

### Il suono registrato esce in mono

- Il parametro "Type" della registrazione o del campionamento è impostato su "MONO" (p. 50, 83)?
- È attiva l'impostazione "Merge-L&R" del mixer? (p. 102)
- La patch di effetti in uso prevede l'uscita monofonica?

### Campionando viene persa la parte iniziale del campione

- È troppo alto il valore "Lev.1-8" dell'impostazione "Start/w" (p. 50)?

### Utilizzando gli Effetti Interni

#### L'effetto non viene applicato

- L'indicatore EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] è acceso?
- Il parametro "FXLoc." (determina la posizione dell'effetto nel percorso del mixer) è impostato correttamente?
  - Tenere [SHIFT] e premere [MUTE] per visualizzare la schermata MIX COMMON, e cambiare l'impostazione di "FXLoc."

#### Gli effetti non vengono applicati usando il metodo send/return

- L'indicatore [EFFECTS] dei canali è illuminato?
  - Premere [EFFECTS] della traccia per attivarlo.

#### NOTA

Notare che [EFFECTS] di "PAD" e "MIC/LINE" possono essere attivati e disattivati indipendentemente.

- Il livello della mandata all'effetto di ogni canale è impostato a 0?
  - Tenere [SHIFT] e premere [CLEAR] di Locator per visualizzare la schermata del mixer e ruotare VALUE/TIME per aumentare il valore di ogni impostazione di "FX."

#### Il ciclo dell'effetto non è correttamente sincronizzato con il tempo del brano

- A sinistra dell'impostazione "Tempo Sync" degli effetti appare il simbolo "?".
  - La corretta sincronizzazione non può essere ottenuta se si eccede l'intervallo di escursione del tempo consentito.

#### NOTA

Il tempo non può essere sincronizzato direttamente con i campioni dei pad. Allineare il tempo del brano ai campioni, poi sincronizzare l'effetto al tempo del brano.

#### I parametri degli effetti non possono essere modificati con i controlli Realtime Effects

- Il parametro che si desidera regolare è assegnato ai controlli Realtime Effects? (p. 110)
- L'intervallo di escursione del parametro è impostato correttamente? (p. 149)

**NOTA**

Se l'impostazione di sistema "Knob Control" (p. 149) è "NULL," il valore del parametro non cambia finché la posizione del controllo Realtime Effects non raggiunge quella corrispondente al valore del parametro in questione.

→ Se necessario cambiare l'impostazione in "JUMP."

- L'indicatore [EFFECTS] del controllo D Beam è acceso?

**NOTA**

I parametri assegnati ai controlli vengono modificati dalle operazioni eseguite con il controllo D Beam.

## Dischi e Memoria

**Anche cancellando i dati dei suoni delle tracce e dei pad, il tempo rimanente di registrazione (remain time) non aumenta**

- È stata eseguita l'operazione Cleanup Disk (p. 52)?

**NOTA**

Quando i dati di forma d'onda sul disco vengono condivisi da campioni creati mediante copia, divisione o altre operazioni, anche eseguendo la procedura di Cleanup Disk potrebbe non liberarsi spazio per la registrazione.

## Usando lo Step Modulator

**Lo Step Modulator non funziona come previsto anche dopo aver premuto [STEP MOD]**

- Le impostazioni appropriate, per esempio "Trig," nella schermata Setup sono corrette (p. 154)?
- Le impostazioni dei parametri di assegnazione ed escursione della patch degli effetti sono corrette (p. 110)?

**Nelle patch di sintetizzatore, l'intonazione della nota suonata è diversa da quella programmata**

- Gli oscillatori sono intonati correttamente?
  - Con i parametri "Coarse" e "Fine," regolare correttamente l'intonazione di ogni oscillatore (p. 136).
- Il Key Follow dell'oscillatore è disattivato?
  - Cambiare l'impostazione "Pt. KF" su "On." (p. 136)
- Un'intonazione sbagliata può essere provocata dal graduale scivolamento tra le note dovuto al Portamento (p. 134).

## Utilizzando il controllo D Beam

**L'indicatore rosso del sensore rimane illuminato**

- C'è qualcosa nelle vicinanze del sensore che blocca il raggio?
- La sensibilità del D Beam è regolata correttamente (p. 34)?
  - Tenendo [SHIFT] e premendo il tasto [EFFECTS] del D Beam, poi premendo [ENTER/YES] senza mettere le mani davanti al sensore, la sensibilità del D Beam viene regolata automaticamente.

**La parte destra del D Beam non funziona quando vengono usati più SP-808EX simultaneamente**

- Più di un SP-808EX ha lo stesso numero di Beam ID?
  - Tenere [SHIFT] e premere [PAD TRIG] nella sezione D Beam Controller, poi selezionare l'impostazione "Beam ID," in modo che ogni SP-808EX abbia un numero diverso.

## Il Metronomo

**Il metronomo interno non suona**

- È stato disattivato il metronomo?
  - Tenere [SHIFT] e premere [◀◀] per attivare il metronomo.
- Il livello del metronomo è impostato a 0?
  - Dopo aver premuto [SYSTEM/DISK] e [ENTER/YES] in quest'ordine, aumentare il valore di "Metro.level."
- Il metronomo è impostato per suonare con un dispositivo esterno?
  - Dopo aver premuto [SYSTEM/DISK] e [ENTER/YES] in quest'ordine, impostare "Metro." su "INT."

**Il metronomo non viene suonato dal dispositivo MIDI collegato esternamente**

- Il volume del dispositivo MIDI esterno è abbassato?
- Il MIDI OUT dell'SP-808EX è collegato al MIDI IN del dispositivo esterno?
- I canali MIDI utilizzati per il metronomo corrispondono su entrambi gli strumenti? (p. 185)

### Utilizzando l'SP-808EX con altri Dispositivi MIDI

#### Tutto il sistema MIDI non funziona correttamente

- Il cavo MIDI è collegato correttamente?
- Il cavo MIDI è rotto?
- L'impostazione "Out/Thru Select" (p. 176) è corretta?

#### NOTA

Quando l'impostazione è "THRU," il connettore MIDI OUT/THRU funziona come connettore Thru.

#### I pad non suonano inviando messaggi di nota da un dispositivo esterno

- Il canale di ricezione dei pad è lo stesso dei messaggi inviati dal dispositivo MIDI esterno?
  - Premere [SYSTEM/DISK], poi selezionare "Set MIDI Param?" e impostare "Pads RX Ch." sullo stesso canale del dispositivo esterno.

#### È collegato un pad di batteria MIDI (come l'SPD-20), ma il campione viene tagliato subito dopo suonato o non è possibile suonare colpi ripetuti

- L'impostazione "PadPlay" del campione è "DRUM" (p. 41)?

#### L'SP-808EX e il dispositivo esterno MIDI non sono ben sincronizzati

- I parametri relativi alla sincronizzazione sono impostati correttamente (p. 178-180)?

#### NOTA

Impostare il dispositivo slave in modo da ricevere e interpretare i messaggi di sincronizzazione, e il master in maniera da inviare i messaggi quando messo in riproduzione.

### Con la Scheda SP-808-OP1 (o SP-808-OP2) installata

#### Il segnale proveniente da DIGITAL IN non è udibile

- L'impostazione "Input Source" è corretta?
  - Premere [SYSTEM/DISK] e [ENTER/YES] in questo ordine, e impostare "Input Source" su "DIGITAL1" o "DIGITAL2" (scegliere l'ingresso da utilizzare).

#### NOTA

Il connettore DIGITAL IN e l'ingresso MIC/LINE IN non possono essere utilizzati contemporaneamente. Per avere un ingresso analogico e uno digitale simultaneamente, utilizzare AUX IN.

- Il segnale digitale viene inviato dal dispositivo esterno?
  - Alcuni apparecchi audio non emettono il segnale digitale se non durante la riproduzione. In tali casi, dopo aver messo in stato di standby (Pause) il dispositivo inviante il segnale digitale, mettere l'SP-808EX in registrazione o in altro stato desiderato.
- Il valore di frequenza di campionamento è compatibile?
  - Importando segnali audio da un riproduttore di CD o di MD, utilizzare uno Zip formattato a 44.1 kHz.

#### NOTA

L'SP-808EX non può ricevere o gestire segnali digitali a 48 kHz.

- I formati digitali dei due apparecchi corrispondono?
  - Utilizzare dispositivi audio digitali conformi al formato S/P DIF.

#### NOTA

Alcuni registratori multitraccia adoperano formati specializzati che non possono essere compresi dall'SP-808EX.

#### La funzione Vari-Pitch viene disattivata quando viene selezionato l'ingresso digitale

- La funzione Vari-Pitch non può essere usata utilizzando gli ingressi digitali.

#### Lo Zip esterno non viene identificato

- Le connessioni SCSI e l'impostazione del terminatore sono corrette? (p. 172)
- I numeri di ID SCSI di ogni lettore Zip sono diversi uno dall'altro? (p. 172)
- Il lettore Zip è acceso?

## Altri Problemi

### Il pedale è collegato ma non funziona come desiderato

- L'impostazione di sistema "PSW Type" è corretta?  
→ Premere [SYSTEM/DISK] e [ENTER/YES], poi impostare "PSW Type" (p. 162)

### Dati precedenti non sono stati salvati sul disco Zip (a strumento acceso)

- Eseguire la procedura di salvataggio prima di spegnere l'SP-808EX o di estrarre il disco. (p. 80, 111)

### I dati sul disco Zip sono danneggiati

- I dati danneggiati sul disco non possono essere recuperati (eseguire periodicamente delle copie di sicurezza per cautelarsi contro perdite di dati).

#### NOTA

In alcuni casi, selezionando "FULL" come tipo di formato, questi dischi possono essere usati come dischi vuoti. Comunque, siccome questi dischi possono essere danneggiati o rotti, si consiglia di non memorizzare dati importanti su di essi.

#### NOTA

Dati danneggiati possono essere provocati dalle seguenti cause:

- Il disco ha raggiunto il termine della sua vita utile
- Spegnimento dello strumento mentre il lettore sta operando.
- Il disco è stato sottoposto a forti campi magnetici o a urti forti.
- Utilizzo del disco in situazioni diverse da quelle indicate in "NOTE IMPORTANTI" (p. 10) o nel materiale stampato incluso con l'SP-808EX.

### La visione dello schermo è difficoltosa perché è completamente bianco (o completamente scuro)

- Regolare il contrasto.

#### MEMO

È possibile regolare il contrasto tenendo premuto il tasto [CLEAR] di Locator e ruotando VALUE/TIME.

### **Lista dei Principali Messaggi (in ordine alfabetico)**

#### **ARE YOU SURE?**

Sei sicuro di voler cancellare o cambiare i dati?

#### **Audio REC → Track**

La registrazione audio delle tracce è pronta.

#### **Auto Setup Sens?**

Avvio l'impostazione automatica del sensore del D Beam?

#### **Bank is Protected.**

Non è possibile eseguire perché il banco di pad è protetto.

#### **Canceled.**

La procedura è stata annullata.

#### **Can't Execute.(Out of 50%-150%)**

La funzione di Time stretch non può essere eseguita perché il rapporto di estensione/riduzione del tempo eccede i limiti (50%-150%).

#### **Can't Make New Wave (New Song).**

Non è possibile eseguire perché il numero totale dei dati di forma d'onda (o brani) supera i limiti consentiti per il disco.

#### **↑ Change? (YES/NO)**

Cambio alla patch di effetti visualizzata?

#### **Creating phrase...**

Sto creando una nuova frase. (per la registrazione step)

#### **D.In Locked.**

L'ingresso digitale riceve correttamente il segnale.

#### **D.In Unlock.Use Analog In?**

L'ingresso digitale non riceve il segnale. Uso l'ingresso analogico?

#### **diSc SLEEP... (nell'area SONG POSITION)**

Il disco si mette in stato di riposo (smette di girare) se non riceve comandi di lettura (o scrittura) per 30 minuti.

#### **Disk Full.**

La procedura è stata interrotta perché la memoria del disco è stata già completamente utilizzata.

#### **Disk is NOT Ready.**

Il disco non è inserito nel lettore esterno.

#### **Disk Medium Error.**

La lettura/scrittura da/sul disco non è stata completata. Potrebbero esserci dei difetti sulla superficie del disco.

#### **Drive Too Busy.**

Non è possibile riprodurre correttamente perché la frase è troppo corta e troppo vicina ad altre per la velocità del disco. (p. 72)

#### **Eject Canceled.**

L'espulsione del disco è stata annullata.

#### **Eject,(Not Saved) ARE YOU SURE?**

Il disco viene espulso senza salvare il brano. Sei sicuro?

#### **Event REC (Realtime)**

La registrazione degli eventi in tempo reale sulle tracce è pronta.

#### **Finished. Check Result. OK?**

Il campionamento è finito. Controllare il risultato. Premere [ENTER/YES] se si è soddisfatti.

#### **Hit ENTER to Divide**

Premere [ENTER/YES] nel punto in cui si vuole dividere il campione. (divisione manuale del campione)

#### **Hit ENTER to Set**

Premere [ENTER/YES] nel punto da impostare. (per impostazione del punto di start, ecc. dei campioni)

#### **Hit Pad to REC start.**

Premere uno dei pad dei campioni per avviare la registrazione.

#### **KEEP POWER ON!**

I dati vengono salvati nella memoria interna. Non spegnere assolutamente lo strumento.

#### **Memory Full.**

Non è possibile eseguire per mancanza di memoria.

#### **Metronome ON (OFF)**

Il metronomo è attivato (o disattivato).

#### **MTC Sync. master → SLAVE**

L'SP-808EX è sincronizzato al MTC come slave. Non è possibile riprodurre il brano senza un dispositivo esterno collegato.

#### **MTC Sync. slave → MASTER**

L'SP-808EX è impostato in funzione di master per la sincronizzazione al MTC.

**No Disk Space.**

Non è possibile eseguire perché lo spazio residuo di registrazione sul disco non è sufficiente.

**No Disk Space for New Phrase.**

Il tempo di registrazione residuo non è sufficiente per una nuova frase. (nella registrazione in step)

**No Memory for UNDO. Continue?**

La memoria non è sufficiente e non sarà possibile annullare l'operazione una volta eseguita. Vuoi procedere?

**Not SP-808 Disk.**

Il disco nel lettore esterno non è formattato per l'SP-808EX.

**...NOT SP-808 disk. Format Now?**

Un disco non formattato è inserito nell'SP-808EX. Sei sicuro di voler formattare il disco? Tutti i dati presenti sul disco verranno cancellati.

**Now Sampling...**

Viene eseguito il procedimento di campionamento. Premere ancora [SAMPLING] per fermarlo.

**Overwrite?****Overwrite OK?**

Sul pad selezionato esiste già un campione e verrà cancellato se sovrascritto. Sei d'accordo?

(durante il campionamento o la modifica dei campioni)

**Over 64 Songs.**

Il numero totale di brani consentiti super il limite massimo (64 song) e la procedura non può essere eseguita.

**Pre-Punch Monitor source → TRACK**

La sorgente di ascolto per la registrazione (p. 74) è "TRACK."

**Pre-Punch Monitor track → SOURCE**

La sorgente di ascolto per la registrazione (p. 74) è "SOURCE."

**Preset FX Patch used. Overwrite SONG only, ARE YOU SURE?**

La patch di effetti è usata nel brano e solo il brano e non la patch sta per essere riscritta. Sei sicuro?

**Save Current Song? (Overwrite Only.)**

Vuoi salvare il brano corrente prima di eseguire?

**SCSI Checking...**

Controllo delle connessioni di dispositivi SCSI (lettori esterni).

**Select One.**

È stata selezionata più di una frase e non può essere eseguita la procedura. Indicare una sola frase.

**Song is Protected.**

Il brano è protetto e l'operazione non può essere eseguita.

**Song Protected. Can't Save! EJECT?**

Il brano è protetto e non è possibile sovrascriverlo e salvarlo. Vuoi estrarre il disco senza salvare il brano?

**Song Protected. Can't Save! SELECT?**

Il brano è protetto e non è possibile sovrascriverlo o salvare. Vuoi selezionare un altro brano senza salvare quello attualmente caricato?

**Verify Error.**

Durante la verifica del duplicato di un disco è stato trovato un errore.

**Wrong Disk.**

È stato inserito un disco sbagliato. Inserire il disco corretto. (per fare copie di sicurezza)

**Wrong Sample Rate.**

La frequenza di campionamento del disco nel lettore interno è diversa da quella del disco nel lettore interno.

**Lista dei Parametri****PARAMETRI DI CAMPIONAMENTO**

([SAMPLE/BANK] "Set Sample Param?")

Parametro	Valore
PadPlay	GATE, TRIG, DRUM
LoopMode	OFF, ON(S-E), ON(L-E)
StartPoint	00000000-99999999
LoopPoint	00000000-99999999
Length(→End)	00000000-99999999
BPM BaseNote	—
X	0-255
VolumeLevel	0-100
MuteGroup	OFF, GROUP-1-GROUP-7

**PARAMETRI DEI BANCHI**

([SAMPLE/BANK] "Set Bank Param?")

Parametro	Valore
Name	(10 caratteri)
FootSwAssign	1-16
BeamAssign Upper	1-16
Lower	1-16

**PARAMETRI DI SISTEMA****COMMON ([SYSTEM/DISK]**

"Set System Param?")

Parametro	Valore
InputSource	MIC/LINE, DIGITAL1, DIGITAL2
Mon(PrePunch)	SOURCE, TRACK
Metro.	INT(REC), INT(ALWAYS), MIDI(REC), MIDI(ALWAYS)
Metro.Level	0-100
PreviewLength	1.0-10 sec
ScrubLength	25-100 msec
SongSave Confirm	ON, OFF
PSW Func	PLAY/STOP, DAMPER, SAMPL TRIG, FX ON/OFF, PUNCH I/O
PSW Type	DP-2, GPI
TimeDisp.	MEASURE, TIMECODE
ShiftLock	OFF, ONCE, ON
KnobControl	JUMP, NULL
D.CopyProtect	OFF, ON

**MIDI  
([SYSTEM/DISK] "Set MIDI Param?")**

Parametro	Valore
Pads Rx Ch.	OFF, 1-10
RxNote(Pad1)	0(C-)~112(E 8)
Pads Tx Ch.	OFF, 1-10
FX Ctrl Ch.	OFF, 1-16
Mixer,D-Beam	STOP, SEND
Metronome Ch.	1-16
AccentNote	C(-)G9
Velocity1-127	159
Normal Note	C(-)G9
Velocity1-127	159
Out/Thru Select	OUT, THRU

**D-BEAM SETUP ([SHIFT] + D BEAM [PAD TRIG])**

Parametro	Valore
Sens L(C5)	1-16
R(C6)	1-16
V-SynthPatch	A01-D50
TriggerType	HEIGHT, L<>R
Upper/Lower	0%-100%
PitchWidth	NARROW, MEDIUM, WIDE
Beam ID	1-41

**DISPLAY CONTRAST ([SHIFT] + [PLAY])**

Parametro	Valore
Disp Contrast	1-16

**PARAMETRI DELLA SONG****SONG PARAMETER**

([SONG/TRACK] "Set Song Param?")

Parametro	Valore
Name	(10 caratteri)
Tr.VoiceReserve	ON, OFF
SyncSource	INTERNAL, MTC
Out	OFF, MIDI CLK, MTC
MTC Type	30, 29.97N, 29.97D, 25, 24
Error Level	1-10
Offset	00:00:00:00-23:59:59:29
MMC Mode	OFF, MASTER, SLAVE
FadeSw Track A-D	ON, OFF
Pad To Track	ON, OFF

**BPM TUNE ([SHIFT] + [VARI PITCH])**

Parametro	Valore
BPM RATE	50%–200%
VARI PITCH	18.1%–100.0% (44.1kHz), 25.0%–137.8% (32kHz)

**LOCATOR SETUP  
([SONG/TRACK] "Locator?")MIXER**

Parametro	Valore
LOC 1-LOC 8	001-01-00 – 999-04-95

**COMMON SETUP ([SHIFT] + [MUTE])**

Parametro	Valore
MasterLevel	0–127
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Rec Att	0, -3, -6, -12, -18, -24 dB
FxLoc	SEND/RETURN, INS MASTER, INS RECORD, INS AUX-OUT, MIC/L PRE-EQ, MIC/L PST-EQ, Tr.A PRE-EQ, Tr.A POST-EQ, Tr.B PRE-EQ, Tr.B POST-EQ, Tr.C PRE-EQ, Tr.C POST-EQ, Tr.D PRE-EQ, Tr.D POST-EQ, -(FX PATCH)
FX PreFx Att	0, -3, -6, -12, -18, -24 dB
Return	REC(orPLAY), PLAY-ONLY
Send Ch.Mute	AUTO, MANUAL
AUX In	THRU(→LINE), REC(orPLAY)
Out Lev	0–127
Bal	L63–L01, 0, R01–R63
OutJackMode	AUX, PAD CUE, Track D

**MIXER TRACK (A-D) SETUP  
([SHIFT] + A-D [EFFECTS])**

Parametro	Valore
(Track) Level	0–127
Marge-L&R	ON, OFF
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Aux (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
EQ Switch	ON, OFF
High Freq	500 Hz–16 kHz
Gain	-12–+12 dB
Mid Freq	200 Hz–8.0 kHz
Gain	-12–+12 dB
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Low Freq	40 Hz–1.5 kHz
Gain	-12–+12 dB

**MIXER MIC/LINE & PAD SETUP  
([SHIFT] + MIC/LINE [EFFECTS])**

Parametro	Valore
(Input) Level	0–127
Marge-L&R	ON, OFF
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Aux (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
EQ Switch	ON, OFF
High Freq	500 Hz–16 kHz
Gain	-12–+12 dB
Mid Freq	200 Hz–8.0 kHz
Gain	-12–+12 dB
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Low Freq	40 Hz–1.5 kHz
Gain	-12–+12 dB
FaderCtrl	INP, PAD
PADsLevel	0–127
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127

### MEMO

I parametri dei CAMPIONI, dei BANCHI e di SISTEMA vengono scritti (salvati) sul disco (i parametri di SISTEMA vengono scritti nella memoria flash interna) ogni volta che il disco viene escluso o vengono eseguite alcune altre funzioni. Non è necessario eseguire nessuna procedura di salvataggio come per i brani o per le patch degli effetti.

### MEMO

Oltre ai PARAMETRI DI SISTEMA precedentemente citati, la memoria flash interna può memorizzare le impostazioni di REALTIME EFFECTS (b) FILTER/ISOLATOR. (p. 32)

### MEMO

Insieme ai PARAMETRI DI SONG (del brano) precedentemente citati, con la procedura di salvataggio del brano vengono salvate le seguenti informazioni.

L'impostazione di STATUS di ogni traccia, l'assegnazione delle frasi alle tracce (p. 97), la Tempo Map (p. 79), il Master Mute (p. 29), l'attivazione o meno degli effetti, la selezione delle patch, ecc..

### MEMO

Per quanto riguarda i PARAMETRI DELLE PATCH DEGLI EFFETTI, consultare la descrizione di ogni algoritmo (p. 112-148) e dello STEP MODULATOR (p. 153).

# MIDI Implementation

Model SP-808EX

Version 1.00

Dec. 25 1999

## 1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

### ■ Channel Voice Message

#### ● Note On/Off

Receive the note number which is designated with "Rx Note", in the MIDI channel number which is designated with "Pads Rx Ch." in the system parameter "2. Set MIDI Param?". Receive only when the effect patch including VIRTUAL ANALOG SYNTH (algorithm 20) is selected.

If a Patch using PITCH SHIFTER (Algorithm 13) or VOICE TRANSFORMER (Algorithm 21) is selected for the effect, a two-octave range centered about C4 (60) is received.

When the "CHANGE PITCH" screen is displayed, a two-octave range centered about C4 (60) is received.

Status	Second	Third
9H	mmH	lH
n = MIDI Channel No.:	00H-09H (ch.1-ch.10) (*1)	
	0AH-0FH (ch.11-ch.16) (*2)	
mm = Note No.:	00H-7FH (0-127)	
ll = Velocity:	01H-7FH (1-127) / 9H = NOTE OFF	

- \* 1 Only receive pads.
- \* 2 Only when the effect patch including PITCH SHIFTER, VOICE TRANSFORMER and VIRTUAL ANALOG SYNTH is selected, or the "CHANGE PITCH" screen is displayed.

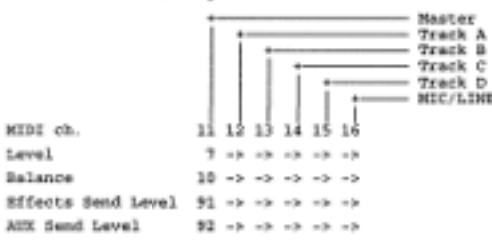
#### ● Control Change

Parameters on the Mixer section can be received and by the control change messages when "Mixer,D-Beam" in the SYSTEM parameter ("2. Set MIDI Param?") is set to "SEND."

Status	Second	Third
9H	mmH	lH
n = MIDI Channel No.:	0AH-0FH (ch.11-ch.16; see below)	
mm = Mixer Parameter No.:	(see below)	
ll = Mixer Parameter Value:	00H-7FH (0-127)	

#### ○ Mixer Parameter and MIDI Channel/Control Change No.

##### <Mixer Channel Strip>



#### ○ Bank select (MSB/LSB)

Switches the effect bank of Preset/User.

Status	Second	Third
9H	0H	mmH
n = MIDI Channel No.:	0AH (ch.11)	
mm = upper byte of bank number:	00H-40H (0-64)	
ll = lower byte of bank number:	00H	

Bank Select	Program Change	Patch Number
00H   00H	00H-62H (0-98)	Preset A01-A39
01H   00H	00H-31H (0-49)	Preset B01-B50
02H   00H	00H-62H (0-98)	User C01-C39
03H   00H	00H-31H (0-49)	User D01-D50

#### ● Program Change

Works as bank switch when MIDI channel number is set for playing the sample.

Works as Effects patches switch when channel number is set to 0AH.

Status	Second
C0H	ppH

n = MIDI Channel No.: 00H-09H (ch.1-ch.10)

0AH (ch.11)

pp = Program No.: 00H-63H (0-99)

#### ● Pitch Bend Change

If a Patch using PITCH SHIFTER (Algorithm 13) or VOICE TRANSFORMER (Algorithm 21) is selected for the effect, a two-octave range centered about C4 (60) is received.

Status	Second	Third
D0H	kkH	llH

n = MIDI Channel No.: 00H-4FH (ch.1-ch.16)

kk,ll = Pitch Bend Value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH(-8192 - 0 + 8191)

## ■ System Common Messages

#### ● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00". The SP-808EX synchronizes with the time counts which are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00" if the SONG parameter "Sync Source" is "MTC".

Status	Second
F1H	mmH (= mmnnnnnn)

mm = Message type:	0 = Frame count LS nibble
	1 = Frame count MS nibble
	2 = Seconds count LS nibble
	3 = Seconds count MS nibble
	4 = Minutes count LS nibble
	5 = Minutes count MS nibble
	6 = Hours count LS nibble
	7 = Hours count MS nibble
dddd = 4 bit nibble data:	0H-FH (0-15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxx	yyyyyyyy
	YYYY	Reserved (00)
	YY	Frame No. (0-29)
Seconds Count	xx	xxxxxxxx
	YY	Reserved (00)
	YY	Seconds Count (0-59)
Minutes Count	xx	xxxxxxxx
	YY	Reserved (00)
	YY	Minutes Count (0-59)
Hours Count	x	xxxxxxxx
	YY	Reserved (00)
	YY	Time Code type
		0 = 24 Frames/Sec
		1 = 25 Frames/Sec
		2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame)
		3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)
	zzzzzz	Hours

## ■ System Realtime Message

#### ● Start

Status

F0H

#### ● Continue

Status

F0H

#### ● Stop

Status

F0H

### ■ System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	0FH, ddH, ..., eeH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
aaH	Manufacturer ID	
41H	Roland's Manufacturer ID	
7EH	Universal Non Realtime Message	
7FH	Universal Realtime Message	
ddH	Data: 00H~7FFF (0~127)	
eeH		Data
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

#### ○ About Model ID

For Data Request (RQ1) and Data Set (DT1), SP-808EX uses 00H~4FH as a Model ID.

#### ● Universal System Exclusive Message

##### ○ INQUIRY MESSAGE

###### ◆ Identity Request

Status	Data Bytes	Status
F0H	7EH, Dev, 0EH, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
0EH	General Information (sub ID #1)
01H	Identify Request (sub ID #2)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

The message is used to request the particular information of the SP-808EX.

The SP-808EX does not transmit the message.

If the SP-808EX received the message and the device ID of the message is same as 10H or 7FH, the SP-808EX transmits the following Identity Reply message.

###### ◆ MIDI Machine Control Commands

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 0EH, aaH, ..., bb	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
0EH	MMC Command Message	
aaH	Command	
bbH		Command
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

\* See "2. MIDI Machine Control" section.

###### ◆ MIDI Machine Control Responses

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 07H, aaH, ..., bb	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
07H	MMC Response Message	
aaH	Response	
bbH		Response
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

\* See "2. MIDI Machine Control" section.

#### ● Data Transfer (RQ1, DT1)

##### ○ Data Request (RQ1)

Status	Data Bytes	Status
F0H	41H, Dev, 0EH, 0EH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ffH, Sum	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
41H	Manufacturer ID (Roland)	
Dev	Device ID	
0EH	ModelID (SP-808EX)	
0EH	Command ID (RQ1)	
11H	Address MSB	
aaH	Address	
bbH	Address LSB	
ccH	Size MSB	
ddH	Size	
eeH	Size LSB	
ffH	Checksum	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

The message is used to request data to the SP-808EX.

The SP-808EX does not transmit this message.

The SP-808EX transmits the requested data using Data Set(DT1) under following condition when it received the message.

1. The requested address correspond to the specified parameter base address of the SP-808EX.
2. The requested size is over 1 byte.

##### ○ Data Set (DT1)

Status	Data Bytes	Status
F0H	41H, Dev, 0EH, 0EH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ..., eeH, ffH, Sum	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
41H	Manufacturer ID (Roland)	
Dev	Device ID	
0EH	Model ID (SP-808EX)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB	
bbH	Address	
ccH	Address LSB	
ddH	Data	
eeH		Data
ffH	Checksum	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

###### ◆ The message is received under the following condition

If the device ID on the message is same as that of the receive device, and the address on the message correspond to the specified parameter base address, the received data are stored from the specified parameter base address.

If the interval of received messages is shorter than 25 msec, the SP-808EX can not work the receive message procedure correctly.

###### ◆ The message is transmitted under the following condition

When the SP-808EX transmit the data on the requested parameter after receiving the Data Request message (RQ1).

\* See "2. Data Transfer Address Map" for more details of the transfer parameters.

### 2. MIDI Machine Control

#### ■ MIDI Machine Control Details

##### ● STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 0EH, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
0EH	MMC Command Message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX stops immediately.

**● PLAY (MCS)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 02H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
02H	PLAY (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX goes into the playback condition.

**● DEFERRED PLAY (MCS)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
03H	DEFERRED PLAY (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX goes into the playback condition after the locate operation.

**● FAST FORWARD (MCS)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
03H	FAST FORWARD (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX goes into the fast forward condition.

**● REWIND (MCS)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 05H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
05H	REWIND (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX goes into the rewind condition.

**● RECORD STROBE**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
06H	RECORD STROBE	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

**● RECORD EXIT**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

**● MMC RESET**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 0D	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
0D	RECORD EXIT	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX exits from the record condition.

**● WRITE**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 40H, cdH, ddH, eeH, ..., ffH, ...	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
40H	WRITE	
cdH	Information Bytes follows the command	
ddH	The name of the writable Information Field	
eeH	Information Field Format	
ffH	Field names and data	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX resets all communication channels related with MMC.

**● MASKED WRITE**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 41H, 04H, ddH, eeH, ffH, ggH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX writes the data to the specified information field.

**● LOCATE (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 42H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX writes the data to the specified bit map byte.

**○Format 1—LOCATE [VF]**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 42H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX writes the data to the specified bit map byte.

**● LOCATE (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 42H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX writes the data to the specified bit map byte.

**● RECORD (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 43H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX records the data to the specified bit map byte.

**● LOCATE (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 43H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX records the data to the specified bit map byte.

**● RECORD (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 43H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX records the data to the specified bit map byte.

**● LOCATE (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 43H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX records the data to the specified bit map byte.

**● LOCATE (MCP)**

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 43H, 02H, 00H, nnH	F7H

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX records the data to the specified bit map byte.

## Appendix

02H	Number of Bytes
00H	T/F sub command
nnH	Information Field (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX locates the selected time location stored to the specified information field.

### ○Format 2—LOCATE [TARGET]

Status	Data Bytes	Status
F8H	7FH, Dev, 08H, 44H, 06H, 01H, hrH, nnH, scH, frH, F8H	F7H
Byte	Description	
F8H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
44H	LOCATE (MCP)	
06H	Number of Bytes	
01H	"TARGET" sub command hrH, nnH, scH, frH, F8H	
	Standard Time with Sub Frame	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX locates the specified time location received from the command.

### ● MOVE

Status	Data Bytes	Status
F8H	7FH, Dev, 08H, 4CH, 02H, ddH, ssH	F7H
Byte	Description	
F8H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
4CH	MOVE	
02H	Number of Bytes	
ddH	Name of the Efficient Destination Information Field (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)	
ssH	Name of the Efficient Source Information Field (01H)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the SP-808EX transfers the data on the selected source information field to the destination information field, if the name of both information fields is efficient.

## 3. TRANSMITTED DATA

### ■ Channel Voice Message

#### ● Note On/Off

When "Metronome" in the SYSTEM parameter (1. Set System Param) is "MIDI," MIDI note number/velocity of MIDI channel number which is assigned to the Metronome is transmitted.

The MIDI Channel number specified in "Pads Tx Ch." in the "1. Set MIDI Param" System parameter and the Note number specified in "RxNotes(Pad1)" are output. In this case, Velocity is fixed at 100.

Status	Second	Third
9nH	mmH	1H
n =	MIDI Channel No.: 00H~0FH (ch.1~ch.16) (*1)	
mm =	Note No.: 00H~7FH (0~127)	
1 =	Velocity: 01H~7FH (1~127) / 00H = NOTE OFF	

\* 1 Only when transmitting Metronome.

#### ● Control Change

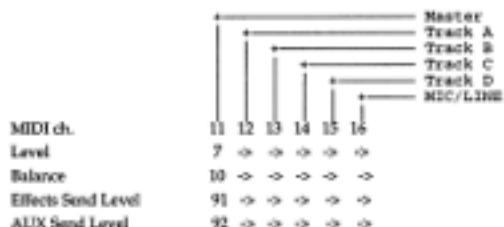
When "Mixer, D-Beam" in the "1. Set MIDI Param" System parameter is set to "SEND," the SP-808's mixer parameters are sent via Control Change messages. Also sent is the data from the D-Beam Controller and the three knob controllers.

Status	Second	Third
BnH	mmH	1H

n = MIDI Channel No.: 0AH~0FH (ch.11~ch.16: see below)  
mm = Mixer Parameter No.: (see below)  
1 = Mixer Parameter Value: 00H~7FH (0~127)

#### ○ Mixer Parameter and MIDI Channel/Control Change No.

##### <Mixer Channel Strip>



##### <Master Block> MIDI ch. = 11

Level	7
Balance	10
Knob Controller C1	16
Knob Controller C2	17
Knob Controller C3	18
Knob Controller C4	19
D Beam Controller	L 80
D Beam Controller	R 81
Effects Send Level	91
AUX Send Level	92

## ■ System Common Messages

#### ● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the SP-808EX is running (Playing or Recording) if the SONG parameter "Sync Src" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MTC". The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00".

Status	Second
F8H	mmH (= 0nnnnnnn)

nnn = Message type:  
0 = Frame count LS nibble  
1 = Frame count MS nibble  
2 = Seconds count LS nibble  
3 = Seconds count MS nibble  
4 = Minutes count LS nibble  
5 = Minutes count MS nibble  
6 = Hours count LS nibble  
7 = Hours count MS nibble  
dddd = 4-bit nibble data: 0H~F8H (0~15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxx	yyyyyy
	nnn	Reserved (00)
	yyyy	Frame No. (0~29)
Seconds Count	xx	yyyyyyyy
	yyyy	Reserved (00)
	yyyyy	Seconds Count (0~59)
Minutes Count	xx	yyyyyyyy
	yyyy	Reserved (00)
	yyyyy	Minutes Count (0~59)
Hours Count	x	yyyyzzzz
	yy	Time Code type 0 = 24 Frames/Sec 1 = 25 Frames/Sec 2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame) 3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)
	zzzz	Hours

#### ● Song Position Pointer

The current position is transmitted with the Song Position Pointer Message before the SP-808EX starts to run or after the locate operation, when "Sync Src" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MIDI CLOCK".

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

mm,nn = Song Position Point: 00H 00H--7FH 7FH

## ■ System Realtime Message

Transmitted when "Sync Src" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MIDI CLOCK".

### ● Timing Clock

Status  
F8H

### ● Start

Status  
FAH

### ● Continue

Status  
FBH

### ● Stop

Status  
FCH

## ■ System Exclusive Message

Status	Data.Bytes	Status
F0H	3H, ddH, ..., eeH	F7H

Status	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
3H	Manufacturer ID
41H	Roland's Manufacturer ID
7EH	Universal Non Realtime Message
7FH	Universal Realtime Message
ddH	Data: 00H--7FH (0--127)
eeH	Data
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

### ○ About Model ID

For Data Request (RQI) and Data Set (DTI), SP-608EX uses 00H 2BH as a Model ID.

## ● Universal System Exclusive Message

### ○ INQUIRY MESSAGE

● Identity Reply		
Status	Data.Bytes	Status
F0H	7EH, Dev, 06H, 02H, 41H, 7CH, 00H, 00H, 00H, 00H, eeH, eeH, F7H	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header	
Dev	Device ID	
06H	General Information (sub ID #1)	
02H	Identify Request (sub ID #2)	
41H	Manufacturer ID (Roland)	
06H 00H	Device Family Code (SP-608EX)	
00H 00H	Device Family No.	
00H		
02H		
eeH eeH	Software Revision Level	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

### ○ MIDI Machine Control Commands

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, eeH, ..., bbH	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
eeH	Command	
bbH	Command	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

\* See "4. MIDI Machine Control" section.

### ● MIDI Machine Control Responses

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 07H, eeH, ..., bbH	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
07H	MMC Response Message	
eeH	Response	
bbH	Response	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

\* See "4. MIDI Machine Control" section.

## 4. MIDI Machine Control

### ■ MIDI Machine Control Details

#### ● STOP (MCS)

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 01H	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
01H	STOP (MCS)	
7FH	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [STOP] was pressed, the SP-608EX transmits as the device ID 7FH.

#### ● DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 03H	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
03H	DEFERRED PLAY (MCS)	
7FH	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [PLAY] was pressed, the SP-608EX transmits as the device ID 7FH.

#### ● RECORD STROBE

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 06H	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
06H	RECORD STROBE	
7FH	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the SP-608EX transmits as the device ID 7FH.

#### ● RECORD EXIT

Status	Data.Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 07H	F7H
Status	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
07H	RECORD EXIT	
7FH	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [REC] was pressed while recording, the SP-608EX transmits as the device ID 7FH.

## Appendix

### ● MMC RESET

Status	Data/Bytes	Status
FOH	7FH, 7FH, 06H, 0DH	F7H
Byte Description		
FOH Status of System Exclusive Message		
7FH Universal System Exclusive Message Realtime Header		
7FH Device ID		
0EH MMC Command Message		
0DH MMC RESET		
F7H EOX (End of System Exclusive Message)		

When powered on and song loaded the SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

### ● LOCATE (MCP)

#### ○ Format 2—LOCATE [TARGET]

Status	Data/Bytes	Status
FOH	7FH, 7FH, 06H, 44H, 06H, 01H, hEH, mEH, sEH, fEH, 80H	E7H
Byte Description		
FOH Status of System Exclusive Message		
7FH Universal System Exclusive Message Realtime Header		
7FH Device ID		
0EH MMC Command Message		
4EH LOCATE (MCP)		
08H Number of Bytes		
01H "TARGET" sub command		
hEH, mEH, sEH, fEH, 80H Standard Time with Sub Frame		
F7H EOX (End of System Exclusive Message)		

If the efficient locate switch is pressed, the SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

### ● The efficient Information Field

The followings are the efficient Information Field on the SP-808EX.

The name of the efficient destination information Field:
01H SELECTED TIME CODE
08H GP0 / LOCATE POINT
09H GP1
0AH GP2
0BH GP3
0CH GP4
0DH GP5
0EH GP6
0FH GP7
4FH TRACK RECORD READY

## 5. Appendices

### ● Decimal and Hexadecimal table

(Hexadecimal number is shown with H.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of system exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

\* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one (1) greater than the values given in the above table.

\* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.

\* In the case of values which have a ± sign, 0EH = -64, 40H = ±0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two bytes, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, and 7F 7FH = +8191.

\* Data marked "nibbled" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a (bH has the value of a x 16 + b).

#### <Ex.1> What is SAH in decimal system?

SAH = 90 according to the above table.

#### <Ex.2> What is decimal system is 12034H in hexadecimal of every 7 bit?

12H = 18, 34H = 52 according to the above table. So 18 x 128 + 52 = 2306.

#### <Ex.3> What is decimal system is 0A 03 09 0D in nibble system?

0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 according to the table.  
So ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

#### <Ex. 4> What is nibble system is 1258 in decimal system?

16) 1258  
16) 78 ... 10  
16) 4 ... 14  
0 ... 4

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH According to the table.  
So it is 00 04 0E 0AH.

### ● Example of system exclusive message and Checksum calculation

On Roland system exclusive message (DT1), checksum is added at the end of transmitted data (in front of F7) to check the message is received correctly. Value of checksum is defined by address and data (or size) of the system exclusive message to be transmitted.

#### ◆ How to calculate checksum (Hexadecimal number is shown with H)

Checksum is a value which lower 7 bit of the sum of address, size and checksum itself turns to be 0.

If the address of the system exclusive message to be transmitted is an bb cccH and data or size is dd ee ffH,

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum  
sum / 128 = quotient and odd  
When odd is 0, 0 = checksum  
When odd is other than 0, 128 - odd = checksum

**Reference****● Commands Recognized**

Command	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWARD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
40H WRITE	Write to Information Fields
41H MASKED WRITE	Set Track Status Information Fields
44H 00H LOCATE U/F	LOCATE (Read Locator)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Designated Time)
4CH MOVE	Move between Information fields

**● Commands Transmitted**

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

**● Valid Information Fields / Response**

Information Field	Interpret	Valid Commands
05H SELECTED TIME CODE	Current Time	MOVE (FROM)
08H GP0/LOCATE POINT	Locator 1	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
4FH TRACK RECORD READY	Track Status	MASKED WRITE, WRITE

- \* SP-808EX transforms the Information Fields GP0-GP7 which are written by the MMC WRITE COMMAND (40H) to MEASURE/BEAT/TICK format data which accord with current tempo and time signature, and then register them to the locators 1-8.

E-MIX STUDIO  
Modello SP-808EX

## Tabella di Implementazione MIDI

Data: 25 dicembre 1999  
Versione: 1.00

Funzione...		Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale di base	Default Modificato	1-16 1-16	1-16 1-16	
Modo	Default Messaggi Modificato	Mode 3 x *****	Modo 3 x x	
Numero di nota	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	1-127 x 9n, v = 0	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change	0, 32	o	o	Selezione Banco (Effetti)
	7	o	o	Livello
	10	o	o	Bilanciamento
	16-19	o	x	Controlli Generali 1-4
	80	o	x	Controllo Generale 5 /
	81	o	o	Controllo D Beam L
	91	o	o	Controllo Generale 6 /
Program Change	92	o	o	Controllo D Beam R
				Livello Mandata Effetti
System Exclusive				Livello Mandata AUX
	Reale#	x ***** *****	o 0-63 0-101	*1 Banco di Pad Patch Effetti
		x	x	
Common	Quarter Frame	o	*2	
	Song Position	o	*4	
	Song Select	x	x	
	Tune	x	x	
System Realtime	Clock	o	x	
	Commands	o	o	
Aux Messages	All Sounds OFF	x	o	
	Reset All Controllers	x	x	
	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	o (123-127)	
	Active Sensing	o	o	
	System Reset	x	x	
Note	*1 Cambia il banco di pad quando MIDI CH = 1-10. Cambia le patch di effetti quando MIDI CH = 1-16.			
	*2 "SyncSource" = "INTERNAL" e "SyncOut" = "MTC Only."			
	*3 "SyncSource" = "MTC Only."			
	*4 "SyncSource" = "INTERNAL" e "SyncOut" = "MTC Only."			

Modo 1: OMNI ON, POLY  
Modo 3: OMNI OFF, POLYModo 2: OMNI ON, MONO  
Modo 4: OMNI OFF, MONOo: Si  
x: No

## Caratteristiche

### SP-808EX: e-MIX STUDIO

#### Formato Dati Audio

Formato Originale SP-808 (R-DAC)

#### Polifonia Massima

Stereo x 4 (Totale)

#### Numero di Tracce

4 Tracce Stereo

#### Tracce Registrabili Simultaneamente

Una stereo

#### Frequenza di campionamento

44.1 kHz/32.0 kHz (Con Vari-Pitch disattivato.)

#### Capacità della Memoria di Campionamento

Dischi Zip 250 M Bytes

#### Tempo di Campionamento (Registrazione)

122 min. circa (Frequenza di campionamento: 44.1 kHz, Mono)

169 min. circa (Frequenza di campionamento: 32.0 kHz, Mono)

\* Varia a seconda dello stato del Vari-Pitch o di altre condizioni.

#### Processamento del Segnale

Conversione AD: 20 bit, 64 x sovraccampionamento

Conversione DA: 20 bit, 128 x sovraccampionamento

Processamento interno: 24 bit (sezione del mixer digitale)

#### Memoria Interna

Memorie di Sistema: 1

#### Dischi Zip

Brani: 64

Banchi di pad: 64

Campioni: 1024

Patch di effetti: 149 Preset, 149 User

#### Metodo di Registrazione delle Tracce

Registrazione Eventi (Tempo Reale, Step)

Registrazione Audio

#### Memoria degli Eventi di Frase

Circa 2000 eventi di frase ogni brano

#### Equalizzatori dei canali

5 Parametrici a 3 bande (Tracce A-D, Ingresso)

#### Sincronizzazione MIDI

Master: MIDI Clock, MTC & MMC

Slave: MTC & MMC

#### Risposta in Frequenza

44.1 kHz: 10 Hz-21 kHz (+0/-3 dB)

32.0 kHz: 10 Hz-15 kHz (+0/-3 dB)

#### Livello Nominale di Ingresso

Mic: -50—20 dBu

Line In, AUX In: -10—+4 dBu

#### Impedenza di Ingresso

Line, AUX In: 47 k ohms

Mic: 100 k ohms

#### Livello Nominale di Uscita

AUX Send, Master Out: -10 dBu

#### Impedenza di Uscita

AUX Send, Master Out: 2 k ohms

Cuffie: 10 ohms

#### Impedenza di Carico Consigliata

AUX Send, Master Out: 10 k ohm o superiore

Cuffie: 4-600 ohms

#### Rapporto Segnale/Rumore

AUX Send, Master Out: 92 dB (Line, A/D-D/A, IHF-A, typ.)

#### Display

69.0 x 25.0 mm (LCD retroilluminato)

#### Connettori

Ingresso Microfonico (tipo jack 1/4 pollice)

Ingresso Linea, L, R (tipo RCA)

Ingresso AUX, L, R (tipo RCA)

Uscita Master, L, R (tipo RCA)

Uscita AUX, L, R (tipo RCA)

Cuffie (tipo jack Stereo 1/4 pollice)

Pedale (tipo jack 1/4 pollice)

Connettori MIDI (In, Out/Thru)

\* Disponibili con SP808-OP1 Multi I/O Expansion installata.

Connettore SCSI (tipo D-SUB 25-pin)

Connettore Coassiale Digital In

Connettore Coassiale Digital Out

Connettore Ottico Digital In

Connettore Ottico Digital Out

Uscita Diretta delle Tracce x 3, L, R (tipo RCA)

\* Disponibili con SP808-OP2 Multi I/O Expansion installata.

Connettore SCSI (tipo D-SUB 25-pin)

Connettore Coassiale Digital In

Connettore Coassiale Digital Out

Connettori di ingresso di tipo XLR L e R

Connettori di uscita di tipo XLR L e R

#### Alimentazione

AC 117 V, 230 V, 240 V

#### Consumo

21 W

#### Dimensioni

394 (Larghezza) x 343 (Profondità) x 100,5 (Altezza) mm

#### Peso

4,3 kg (esclusa SP808-OP1)

#### Accessori

Cavo di Alimentazione, manuale d'uso, lista patch effetti, adesivi, foglio incluso "Let's Try," disco Zip Demo

#### Opzioni

Multi I/O Expansion SP808-OP1

Multi I/O Expansion SP808-OP2

(0 dBu = 0,775 V rms)

\* A seguito di eventuali migliorie, le caratteristiche tecniche e l'aspetto di questo strumento potrebbero subire cambiamenti senza preavviso.

### Indice

#### A

Accent Note (Metronomo)	185
Adjust Timing	97
ALWAYS (Metronomo)	74
ASSIGN (Foot Switch)	162
Attacco	114, 117, 137
Attenuatore	90, 104
Attenuatore PreFX	104
Auto (AUTO)	
DIVIDE	51, 64
Mixing	183
New Phrase	77
Trim (Al termine del Campionamento)	51
AUX	14, 20, 23, 28-29, 48, 106
Commutare il connettore AUX OUT	
come uscita diretta della Traccia D	175
Usare AUX IN/OUT	105
Usare l'AUX OUT come Uscita Ausiliaria	106

#### B

Balance (Bilanciamento Stereo)	43, 89
Banco	19, 29, 40, 47
Copiare i Banchi	63
Cancellare i Banchi	62
Dare un Nome ai Banchi di Pad	160
Proteggere i Banchi di Pad	160
Banco di Pad	40
BANK/BNK	24, 29, 40, 47
Copiare i Banchi	63
Cancellare i Banchi	62
Parametri	160
Protezione	160
BASE (Creare un nuovo brano)	70
Beam (Controllo D Beam)	18, 33-34
Beam Asgn	47
Beam ID	35
BEAT	36, 67
Beat	24, 36
Bend	134
BIG TIME	24
Big Time	24
BOUNCE	55, 83, 88
Bounce delle Tracce	88
BPP	112, 128, 133, 136
BPM	14, 58, 67, 79, 155, 166
Nota di base	56
TUNE	78

#### C

C1, C2, C3, C4, C5, C5BL, C6, C6BR	110
Cambiare l'intonazione	59
Campionamento	19
Campione Guida	70
Cancellare	62, 94

#### Cancellare

Campioni	61
Song	81
Cancellare un Banco	62
CAPS LOCK	160
Caricare	173
CHANGE PITCH	59
Cleanup Disk	52, 164
Clear	
Locator	37
Per cancellare i marker	93
CLIPBOARD	60-61
CNTRAST	24
coassiale	169-170
COAXIAL	169-171
Come tornare alla schermata principale	25
COMMON	
MIX COMMON	30, 46, 54, 86
SYSTEM COMMON	194
Comun	134
Commutare le Schermate Principali	23
Conferma Salvataggio Song	164
Confirm	164
Conteggio (Registrazione in tempo reale eventi)	71
CONTRAST	15, 23
Contrasto	24
Controllo D Beam	
Assegnare le funzioni agli effetti	150
Controllare altri dispositivi MIDI	
con i Controller	184
Pitch	33
Suonare determinati campioni	34
Impostazione sensibilità	34
Copiare	
Banco	63
Protezione Digitale della Copia	171
Disk All	173
Solo gli effetti	165
Campioni	62
Step Modulator	155
COPY	
Copia digitale	171
DISK	166
Disk All	173
From (Step Modulator)	155
FX Only	165
Creare	
Nuovo brano (Create New Song)	69
Un campione rovesciato	65
Creare un nuovo brano	69
Create Reversal	65
CUE	
AUX OUT	28, 106
Pad Cue	48
Cue	48, 106
Cut (TRACK)	94
CUTOFF (Freq)	113, 137

**D**

D.COPY PROTECT	171
DAMPER	161
DEL (Cancellare)	160
DIGITAL	123, 170
Digitale	
Applicare la protezione dalla copia	171
Usare i connettori DIGITAL IN e OUT	170
DISK	16, 23, 52, 164, 166, 173
Divide	51, 63–64
Drive Too Busy.	72
DRUM	41, 50
Durata	76–77, 97–98

**E**

Editing	
Effetti	108
Processare/modificare i campioni	56
Tracce registrate	92, 97
EFFECTS	
D Beam	150
PROCESSOR	31, 149
Registratore/Mixer	30, 32, 54, 86, 103–105, 107
Effetti	14, 30, 32, 54, 86, 103
Aggiungere Effetti Interni Durante il Mixdown	103
Applicare gli Effetti con il Metodo Insert	107
Cambiare gli Effetti con Tre Manopole (Realtime Effects)	31
Cambiare le Patch di Effetti (MIDI)	177
Copiare le Patch Effetti su Altri Dischi	165
Fissare la Posizione degli Effetti	30
Gli Algoritmi e gli Effetti	112
Impostare gli Effetti Pre- e Post-Fader	104
Modificare e Salvare gli Effetti	108
Pre Attenuatore	104
Riportare le Patch degli Effetti alle Impostazioni di Fabbrica (Come le Patch Preset)	39
Salvare le Patch degli Effetti	111
Scegliere il Tipo di Effetto (Algoritmo)	108
Schermata Posizionamento Effetti	111
Suonare il Sintetizzatore con i Controlli degli Effetti in Tempo Reale (Sintetizzatore analogico)	150
Usare Effetti Esterni (Send/Return)	105
Usare gli Effetti come un Sintetizzatore Analogico	150
Usare la Sezione del Processore di Effetti	149
Effetti Generici	32
EMPTY (Create New Song)	70
End	
M (come numero dell'ultima battuta)	70
Point (Campione)	51, 57
Wave End Point (Traccia)	98
END (LOOP)	41, 57, 98
End Point (Sample Loop)	51, 57
End Step (Step Modulator)	154
EQ (Equalizzatore)	53, 87, 104, 113, 115–116, 129
Equalizzatore (EQ)	53, 86, 104, 113, 115–116, 129, 143, 145

ERASE	62
Banco	62
Traccia	94
Error Level (MTC)	181
Evento	71
Registrazione in Tempo Reale	71
Registrazione Step	75
EVENT REC	
REALTIME	71
STEP	75
EXT	
ID (Zip)	165, 173–174
MTC	180
EXTN (Step Modulator)	158

**F**

Fader	28, 83, 104
Fader Ctrl	84
FadeSw	100
Fil (Filtro)	31, 112, 128, 133, 140, 156
Filtro	31, 112, 133
FOOT SWITCH/PSW (Foot Switch)	20, 73, 84, 161–162
Formattare	
Tipo di formattazione	26
Format	26
frequenza di campionamento	26
Target Drive	26
Format Disk	26
Frase	
Cambiare il Volume di Ogni Frase	98
Regolare Finemente l'Inizio di ogni Frase (Adjust Timing)	97
New Phrase	77
Riprodurre le Frasi Stereo in Mono	102
Dividere la Frease	94
inizio e fine della frase (PREVIOUS/NEXT)	93
Frequenza (Freq)	113, 115, 129, 137, 140, 143, 146–147
frequenza di campionamento	26
From	38
FROM (from)	15, 38
FULL	26
FX	
INPO	17
Loc	103
PATCH	109
Segnale	55

**G**

Gate	116, 155
.T (Step Modulator)	155
GATE (Riverbero)	116
GPI	162–163
GROUP	42
GT (Gate)	117
GUIDE	70
Guitar Multi	140

## Appendici

### H

HEIGHT (D Beam)	34
HOLD	19, 42, 166
Hold	19, 42, 166

### I

ID	
Beam ID	35
Impostare l'AUX OUT per Ogni Canale	105
Impostazione Livello Mandato delle Tracce	
agli Effetti	103
Impostazione Parametri MIDI	
Canale Metronomo	185
Nota Accentata	185
Mixer, D-Beam	182-184
Nota Normale	185
Pads Rx Ch.	176
Rx Note (Pad1)	177
Selezione Out/Thru	176
Velocity	185

### Impostazione Parametri della Song

Err Level (Livello Errore MTC)	181
FadeSw	100
FSW Funzione/Tipo (Pedale)	161-162
Modo MMC	182
Nome	80
Offset	181
Sync Source/Out	179-180
Tipo MTC	180
Tr.VoiceReserve	159

### Impostazione Parametri di Sistema

Conferma Salvataggio Song	164
D.Copy Protect	171
FSW Funzione/Tipo (Pedale)	73
Manopole di Controllo	149
Metro	75
Metro.Level	75
Mon(PrePunch)	74
Lunghezza Preview	39
Lunghezza Scrub	39
Shift Lock	163
Sorgente di Ingresso	170
Tempo Visualizzato	36

In Time ..... 99-100

Initializzare i Parametri di Sistema ..... 39

### Initializzare

Ripristinare le Condizioni di Fabbrica	39
Inizio della Frase	93
INS AUX-OUT	106
INS MASTER	30, 46, 103
INS RECORD	54, 86
INSERT	
Inserire nelle Tracce	96, 100
INSERT	
Tempo Map	79
INTERNAL/INT	165, 179
ISOLATOR	18, 31, 112
Isolator	112

### J

JUMP	149
Jump	149

### L

L→R (Controllo D Beam)	34
LENGTH	59
(→END)	57
Lunghezza Scrub/Preview	39
Length	57, 59
LEV.	50
LEVEL	
Livello campioni	16
LEVEL METER (Schermata Level Meter)	23
LFO (SYNTH LFO) (Low Frequency Oscillator)	135
LINE	43, 83, 105, 170
MIC/LINE	43, 170
THRU (→LINE)	105

Line	14-15, 43, 83, 105
In	15, 43, 105
Fader MIC/LINE	83

### Livello

Campioni	56
Meter	23
Livello di Errore	181
Load Ext. Sample	173
Load Ext. Song	174
Loc (FxLoc.)	103
LOC/LOCATOR	37
Locator	14, 37

Cambiare la Posizione dei Locator	37
Memorizzare la Posizione del Brano	
in un Tasto Locator	37

### Loop

End (LOOP-END)	41, 57, 98
Point	57
Impostare il Modo di Loop	41
Loop Mode	41
Loop Point	57
LOOP-END	41, 57, 98
LOW BOOST	31
Low Booster	113
Lower (D Beam)	48
Lunghezza Preview	39
Lunghezza Scrub	39

### M

#### M

Cnt1M,Cnt2M	72, 83
End M	70
Manopole degli effetti	149
Manopole di controllo	149
MANUAL	64
Mark	
On/Off (selezionare/cancellare)	93
Phrase	61, 93
MARK ON/OFF	61, 93

MASTER	
INS MASTER	30, 46, 103
MMC	182
MTC, MIDI Clock	180
Master (Sincronizzazione)	178
MASTER OUT	20
Inserire Compressore/EQ nel MASTER OUT	104
Inserzione nel MASTER OUT	46
Match/w	59
MEAS (MEASURE)	36, 72, 76, 83, 154
MEASURE	36
MEDIUM (D BEAM/PITCH)	34
Memoria (Dischi Zip)	27
Merge-L&R	102
METER (Schermata Level Meter)	23
Metronomo	17, 71, 74, 82, 185
METRONOME (Metronomo)	17, 71, 74, 82, 185
MIC	22, 43, 83, 170
Mic Simulator	146
MIC/L PRE-EQ/PST-EQ	87
MIC/LINE	15, 43, 83, 170
Microfono (Mic)	14-15, 22, 43, 83
Fader MIC/LINE	15, 43, 83
MIC/LINE	15, 43, 83, 106
Microfoni che possono essere utilizzati con l'SP-808EX	22
MIDI	176, 178-179, 183, 185
MIX COMMON	30, 54, 86
Mixdown	101, 103
Mixer	24
Cambiare le Impostazioni del Mixer (MIDI)	178
Lo Schema del Mixer	101
Posizione degli Effetti Interni nel Mixer	103
Schermata View	24
MIXER VIEW (Schermata View del Mixer)	24
MMC	181
Modo Diskless	23, 167
Modulation	135
Mon (Pre Punch)	74
MONO	50, 83
Movimento Parallelo (Step Modulator)	154
Movimento Serie (Step Modulator)	154
Mst.Fil&Iso	32
MTC	180
Multi I/O Expansion	168
Mute	
Gruppo	42
Far Partire il Suono nell'Istante in cui Viene Rilasciato il Tasto Mute	159
MASTER OUT MUTE	15, 29
N	
NARROW (D Beam/Pitch)	34
New BPM	58
New Phrase	77
New Pitch	59
Nome	80, 160
Normal Note	185

NOTCH (filtro)	112
Nota	
Nota base BPM	56
Nota Normale/Accentata (Metronomo)	185
Suonare gli Effetti con i Messaggi di Nota (Sintetizzatore Analogico)	151
Suonare i Campioni (MIDI)	176
Rx Note (Pad1)	177
tipo e numero di nota	56
Nota di base	56
NULL	149
Null	149
Numero di Beat	56
Numero Step Finale (Step Modulator)	154
Numero dell'Ultima Battuta	70

**O**

Offset	97, 181
MTC Offset	181
Wave Offset	97
ONCE	163
OPTICAL	170
Optical	169-170
Out Jack mode	106
OUT Jack mode (AUX OUT)	106
Out Time	99-100
OUT/THRU (MIDI)	176
Out/Thru Select (MIDI)	176

**P**

P.Fine	60
PAD	
BANK	40
CUE	48
PADs RX Ch	176
Play	41
TRIG (D BEAM)	34, 47
Pad	19
PAD BANK	19
Pad Play	50
PATCH (Patch Effetti)	30, 107-108
Pedale	20
Commutare le Funzioni con il Pedale	161
Determinare per ogni Banco il campione da suonare con il pedale	162
Usare il Pedale per il Punch In e Out	73, 84
Usare il connettore del Pedale come Jack GPI (DP-2/GPI)	162

Pedale damper	162
Per Riprodurre una Traccia Stereo in Mono	102
PHONES	20

**PITCH**

CHANGE PITCH	60
D Beam	33
Lch/Rch Pitch	126
VARI PITCH	45

## Appendici

Pitch	17-18
Grade (Cambiamento Intonazione)	59, 126
Pitch Shifter	126
Regolare la Quantità di Abbassamento di Intonazione (Controllo D Beam)	33
Vari-Pitch	45
Pitch Width (D Beam)	33
Play	15
List	15, 23
PLAY LIST	15-16, 23-24
PLAY/STOP (Pedale)	161
Playback	28, 39, 161
PLAY-ONLY	55, 87, 107
Posizione	113
PRE-F/PST-F	104
Pre-Fader	104
PrePunch	74
PreTrig	51
Pre-Trigger	51
PREVIEW	15, 38
Preview	15, 39
Protezione	
Banco	160
Protezione Digitale dalla Copia	171
Song	81
Protezione Song	81
PUNCH I/O (Pedale)	161
Punch In/Out	
Registrazione in Tempo Reale degli Eventi	73
Registrazione Audio delle Tracce	84
<b>Q</b>	
Quantizzare	72
QUICK (Formattazione)	164
Quick Edit	92
<b>R</b>	
Realtime	71
Controllo degli Effetti ("a" o "b")	18
Registrazione in Tempo Reale degli Eventi	71
REALTIME (EVENT REC)	71
REC (orPLAY)	55, 86
Rec Att	90
RECALL (EFFECTS PATCH)	32
REGION IN/OUT	16, 92
Region In/Out (Selezione di un Segmento)	16, 92
Registrazione Audio	82
Remain	24, 27, 52
Reversal	
Create Reversal	65
Rinumerazione	161
Ripetizione (Insert)	100
Ripetizione (Paste)	99
Ricampionamento	55
Rx Note (Pad1)	177

<b>S</b>	
Saltare all'inizio del brano	38
SAMPL TRIG (Pedale)	161
SAMPLE	40, 173
SAVE	80, 111
Salvare	
Patch Effetti	111
Song	80
SCRUB	15, 38
Scrub	15, 38
SCSI	172
SCSI ID	172
SELECT ROW	149
Selezione Brano	28
Select Song (Commutare la Song)	28
Send Ch.Mute	87
SEND/RETURN	54, 86, 103
Send/Return	54, 86, 103
Sens (D Beam)	34
Set Up	
Controllo D Beam	33
D Beam	33
SHIFT	17, 163
Shift	17, 163
Shift Lock	163
Sincronizzazione	178
SINGLE (Step Modulator)	154
Sistema	16, 39
SLAVE (MMC)	182
Slave (Sincronizzazione)	178, 182
Slope (pendenza)	113, 133, 137
SONG POSITION	36, 71
Sorgente	
Sorgente di Ingresso	170
Sorgente di Ingresso (Digital In)	170
Sorgente di sync	179
STANDARD	52
Start Point	57
START/STOP	49
Start/W	
Campionamento	50-51
Registrazione Song	71-72, 82, 88
Status	14
STEP MOD (Step Modulator)	153
Step Modulator	153
STEP REC (Registrazione Step)	75
Step Recording	75
STEREO	50, 83
Stereo/Mono	83
StM1, StM2 (Step Modulator)	110, 156
STOP	
PLAY/STOP (Pedale)	161
STRETCH	16, 58
Stretch (Time Stretch)	16, 58
SWITCH (Pedale)	20, 73, 84, 161-162
Sync Out	180
SYSTEM	39

**T**

T.Sync .....	128-129
Tap .....	166
Target Drive .....	26
Tempo .....	58, 79, 119, 125-126, 128, 135, 138-139, 141-143, 145, 148
TEMPO (Tempo) .....	59, 79, 119, 125-126, 128, 135, 138-139, 141-143, 145, 148
Tempo Map .....	79
TICK .....	36
Tick .....	67
Time .....	24, 58
Code (Schermo) .....	36
MIDI Time Code (MTC) .....	178
Stretch .....	16, 58
TIME CODE .....	36
Timing .....	97
Registrare Correggendo le Imprecisioni (Quantize) .....	72
T-MAP (TEMPO MAP) .....	79
TRIGGER (Trig) .....	134
TpE (Eco a Nastro) .....	118
Tr.Voice Reserve .....	159
TRACK .....	16, 92
Traccia .....	16, 92
TRACK OUTPUT .....	175
Trigger (D Beam) .....	47
Effetti/Sintetizzatore .....	134
Pad Play .....	41
Step Modulator .....	154
TRIGGER (Trig) .....	41, 47, 51, 154, 158
TRIM .....	16, 41, 51
Trim Auto Trim .....	51
QUICK EDIT .....	16
T-Sign .....	79
Tune (Tempo) .....	78

**U**

Unlock (D.In) .....	192
Upper (D BEAM) .....	48
Upper/Lower (D BEAM) .....	48
Uso Differente dei Metodi Send/Return e Insert .....	107

**V**

Vari-Pitch .....	17, 45
Velocità .....	134, 185
velocity (Effetti/Synth) .....	185
VIEW (Schermata View del Mixer) .....	24
Visualizzare Ore, Minuti e Secondi .....	36
Visualizzazione Tempo .....	36
Vocal Multi .....	142
VOCODER .....	147
Voice Trans (Voice Transformer) .....	144
Voice Reserve delle Tracce .....	159

**Volume**

di Ogni Frase .....	98
di Ogni Campione .....	56
Livello AUX OUT .....	106
Livello Generale dei Pad .....	43
Generale/Cuffie/Ogni Traccia .....	28
Metronomo .....	75
V-SYNTH .....	35
V-SYNTH Patch .....	35

**W**

Wave End .....	97
Offset .....	97
WIDE (D BEAM/PITCH) .....	34

**Z**

Zip .....	19
Disco .....	10, 22
Lettore .....	19





Questo prodotto è conforme alla normativa europea EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

## Lista delle Patch Effetti dell'SP-808EX

### [DL] ECHO/DELAY

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A01 (C17)	DL:Digi?	<EzD>	Delay digitale classico.
A02 (C18)	DL:Tape!	<201>	Eco a nastro classico.
A03 (C01)	DL:3hSPACE	<201>	Pattern di eco a nastro a tre testine.
A04 (C19)	DL:Analog+	<201>	Delay analogico compatto.
A05 (C20)	DL:Hi-Pass	<Syn>	Applica il ritardo solo alle altre frequenze. Frequenza variabile con il controllo.
A06 (C02)	DL:RSS Alt	<RSS>	Delay RSS co panning alternato.
A07 (C21)	DL:Snd OnS	<Syn>	Delay lungo (max. 2.4 sec.). Per arrangiamenti sound-on-sound.
A08 (C22)	DL:Dub-Box	<Syn>	Vari pattern di delay con sincronizzazione ai BPM. Per dub.

### [IS/CC] ISOLATOR/CENTER CANCELER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A09 (C23)	IS:HiCancl	<Iso>	L'isolator cancella le alte frequenze.
A10 (C24)	IS:Low-Phs	<Iso>	Anti-phasing stereo sulle basse frequenze.
A11 (C25)	CC:VoCancl	<C.C>	Cancella il centro del segnale stereofonico.

### [CH] CHORUS

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A12 (C26)	CH:HiFiCho	<Cho>	Chorus digitale chiaro e brillante.
A13 (C27)	CH:CE1+Dly	<CE1>	BOSS CE-1 + delay analogico.
A14 (C28)	CH:CE1/Vib	<CE1>	Vibrato del CE-1.
A15 (C05)	CH:CE3/+E	<CE1>	Chorus stereo con fase invertita del BOSS CE-3.
A16 (C29)	CH:SBF-325	<SBF>	Modo chorus del flanger Roland SBF-325.
A17 (C30)	CH:SDD/3+4	<SDD>	Roland SDD-320 (tasti 3 + 4).
A18 (C31)	CH:RSSrund	<RSS>	Effetto surround RSS per sorgenti monofoniche.

### [PT] PITCH SHIFTER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A19 (C32)	PT:ST Dtun	<Psf>	Detune stereo per ingrossare il suono.
A20 (C06)	PT:OctDown	<Psf>	Pitch shifter di un'ottava verso il basso.
A21 (C33)	PT:TriadCd	<Psf>	Genera un accordo da una nota singola. Maggiore/minore selezionabile da manopola.

### [FL] FLANGER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A22 (C04)	FL:HardJet	<BF2>	Flanger jet metallico.
A23 (C34)	FL:Hi-Band	<BF2>	Effetto a pedale BOSS HF-2 stereo in modalità Hi-band.
A24 (C35)	FL:SBF-#3	<SBF>	Modo 3 (Cross-mix) del Roland SBF-325.
A25 (C36)	FL:Step/Bm	<SBF>	Flanger step con effetto D Beam.
A26 (C37)	FL:Measure	<BF2>	Flanger sincronizzato ai BPM. Il suono cambia ogni battuta.

### [WA] WAH

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A27 (C07)	WA:TrigWah	<Wah>	Wha sensibile al tocco triggerato dal livello di ingresso che supera la soglia.
A28 (C38)	WA:Cyclic	<Wah>	Wha controllato da LFO.
A29 (C39)	WA:Envelop	<Syn>	Apre e chiude a seconda del livello di ingresso e del controllo D Beam.

### [PH] PHASER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A30 (C40)	PH:4stage	<Phs>	Phaser a quattro stadi vintage.
A31 (C03)	PH:See-Saw	<Phs>	Phaser See-saw tra i canali L/R (tipo a otto stadi).
A32 (C41)	PH:2LFO'80	<Phs>	Modulazione con doppio LFO (step modulator sincronizzato ai BPM).
A33 (C42)	PH:Step/Bm	<Phs>	Phaser con step modulator e D Beam.

### [LF] LO-FI

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A34 (C13)	LF:RingMd1	<Syn>	Modulatore ad anello classico.
A35 (C43)	LF:RingMd2	<Syn>	Variazione del modulatore ad anello.
A36 (C44)	LF:Clippin'	<Dst>	Distorsione in clip di circuito analogico.
A37 (C10)	LF:DrmDist	<Dst>	Distorsione stereo per breakbeats lo-fi.
A38 (C45)	LF:Bullhm	<Syn>	Suono di altoparlanti di piccole dimensioni.
A39 (C11)	LF:RateBit	<LoF>	Processore Lo-Fi, abbassa la frequenza di campionamento e il numero di bit.
A40 (C46)	LF:BadTune	<Rad>	Rumore di radio AM. Regolazione tune con manopola.
A41 (C47)	LF:Vinyl33	<Dsk>	Disco in vinile 33 giri.
A42 (C12)	LF:SP disk	<Dsk>	Disco SP suonato con puntina di bamboo.

## [RV] REVERB

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A43 (C48)	RV:MidRoom	<Rev>	Riverbero di una stanza.
A44 (C49)	RV:LrgHall	<Rev>	Riverberazione di una grande sala da concerto.
A45 (C50)	RV:Cathdrl	<Rev>	Acustica di una chiesa molto grande con soffitti alti.
A46 (C51)	RV:SoftAmb	<Rev>	Simulazione di riverbero di una stanza con riflessioni delle pareti minime.
A47 (C52)	RV:RoomAmb	<Rev>	Riverbero di una stanza con acustica buona.
A48 (C58)	RV:LrgClub	<Rev>	Simulazione di riverbero della pista di una grande discoteca.
A49 (C53)	RV:ClubFlr	<Rev>	Simulazione di riverbero della pista di una piccola discoteca.
A50 (C54)	RV:LngCave	<Rev>	Riverbero di una caverna profonda.
A51 (C55)	RV:Garage	<Rev>	Riverbero di garage che esalta il suono di batteria.
A52 (C56)	RV:Plate	<Rev>	Caratteristico riverbero brillante a piastra.
A53 (C57)	RV:Gated	<Rev>	Caratteristico riverbero gate.
A54 (C58)	RV:Revers	<Rev>	Riverbero reverse.
A55 (C59)	RV:Duckin'	<Rev>	Riverbero ducking (aggiunge il riverbero quando il segnale si abbassa).

## [DN] STEREO DYNAMICS PROCESSOR

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A56 (C60)	DN:DanceEQ	<Dyn>	Esalta le alte e basse frequenze per aumentare il groove.
A57 (C61)	DN:LoCdnes	<Dyn>	Leggera esaltazione di alte e basse frequenze.
A58 (C69)	DN:Hard+GT	<Dyn>	Compresione pesante e gate per aumentare il groove.
A59 (C62)	DN:TotalCp	<Dyn>	Compressione totale per mixaggi destinati al broadcast.
A60 (C63)	DN:Limiter	<Dyn>	Limitatore stereo per limitare i picchi di segnale.
A61 (C64)	DN:Enhance	<Dyn>	Enhancer stereo.

## [SY] VIRTUAL ANALOG SYNTHESIZER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A62 (C14)	SY:Beam #1	<Syn>	Suono di synth aggressivo controllato da D Beam.
A63 (C65)	SY:Beam #2	<Syn>	Suono di synth vintage controllato da D Beam.
A64 (C15)	SY:StepBs1	<Syn>	Pattern 1 di basso synth 1 (con pattern di step modulator).
A65 (C66)	SY:StepBs2	<Syn>	Pattern 1 di basso synth 2 (con pattern di step modulator).
A66 (C67)	SY:StepTk1	<Syn>	Sequenza techno 1 (con pattern di step modulator).
A67 (C68)	SY:StepTk2	<Syn>	Sequenza techno 2 (con pattern di step modulator).
A68 (C16)	SY:StepTk3	<Syn>	Sequenza techno 3 (con pattern di step modulator).
A69 (C69)	SY:StepTk4	<Syn>	Sequenza techno 4 (con pattern di step modulator).
A70 (C70)	SY:StepTk5	<Syn>	Sequenza techno 5 (con pattern di step modulator).
A71 (C71)	SY:StepTk6	<Syn>	Sequenza techno 6 (con pattern di step modulator).
A72 (C72)	SY:70Step1	<Syn>	Sequenza synth anni '70 1 (con pattern di step modulator).
A73 (C73)	SY:70Step2	<Syn>	Sequenza synth anni '70 2 (con pattern di step modulator).
A74 (C74)	SY:80Step1	<Syn>	Sequenza synth anni '80 1 (con pattern di step modulator).
A75 (C75)	SY:80Step2	<Syn>	Sequenza synth anni '80 2 (con pattern di step modulator).
A76 (C76)	SY:StpWind	<Syn>	Tempesta simulata con generatore di rumore e filtro.

## [SL] SLICER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A77 (C77)	SL:Slicer1	<EzD>	Slicer (premere [STEP MOD]).
A78 (C78)	SL:Slicer2	<EzD>	Slicer (premere [STEP MOD]).
A79 (C79)	SL:+Delay	<EzD>	Slicer + Delay (premere [STEP MOD]).

[--] Template \* Vedere il Manuale d'Uso p. 109.

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
A80 (C80)	01>Iso&Fil	<Iso>	Isolator 3-bande + filtro
A81 (C81)	02>Ct.Canc	<C,C>	Center canceler.
A82 (C82)	03>CompEtc	<Dyn>	Comp/limiter, enhancer e altri Effetti.
A83 (C83)	04>Rev&Gat	<Rev>	Pre EQ + riverbero + gate.
A84 (C84)	05>TapeEch	<201>	Eco a nastro virtuale (Roland RE-201).
A85 (C85)	06>ezDelay	<EzD>	Delay digitale.
A86 (C86)	07>DlayRSS	<RSS>	Delay stereo 3-D.
A87 (C87)	08>AnlgD&C	<CF1>	Delay "analogico virtuale" delay + chorus.
A88 (C88)	09>DigiCho	<Cho>	Chorus digitale.
A89 (C89)	10>4butn C	<SDD>	Roland SDD-320 (effetto di spazialit ).
A90 (C90)	11>Fling325	<SBF>	Roland SBF-325 (flanger analogico).
A91 (C91)	12>FlingBx2	<BF2>	"Flanger a pedale BOSS" x 2 per utilizzo stereo.
A92 (C92)	13>Pit-Sft	<Psf>	Pitch shifter stereo.
A93 (C93)	14>80sPhas	<Phs>	Phaser a rack degli anni '80 x 2 per utilizzo stereo.
A94 (C94)	15>2xA.Wah	<Wah>	Auto wah stereo.

[–] Template \* Vedere Manuale d'Uso p. 109.

Numero Nome patch algoritmo Descrizione

A95 (C95)	16>2xDist	<Dst>	Distorsione stereo.
A96 (C96)	17>Records	<Dsk>	Simulatore di disco analogico.
A97 (C97)	18>Radio	<Rad>	Simulatore di radio AM.
A98 (C98)	19>Lo-Fi	<LoF>	Processore Lo-fi per abbassare la frequenza di campionamento e i bit.
A99 (C99)	20>AnlgSyn	<Syn>	Sintetizzatore analogico virtuale (e Modulatore ad Anello) + delay, ecc.
B01 (D01)	21>GuitarM	<GtM>	Multieffetto per chitarra.
B02 (D02)	22>VocalM	<VoM>	Multieffetto per voce.
B03 (D03)	23>VicTrns	<VoT>	Voice Transformer.
B04 (D04)	24>MicSim	<Mic>	Mic Simulator.
B05 (D05)	25>Vocoder	<Voc>	Vocoder a 10 Bande + Delay.

\* Gli algoritmi di A80-A99 e B01-B05 di questa lista sono indicati dalla abbreviazione di tre lettere.

### [GT] GUITAR/BASS

Numero Nome patch algoritmo Descrizione

B06 (D06)	GT:RockLed	<GtM>	Suono distorto con delay.
B07 (D07)	GT:LA Lead	<GtM>	Suono di chitarra lead con compressione e chorus.
B08 (D08)	GT:MetallLd	<GtM>	Suono metal con distorsione pesante e dinamica.
B09 (D09)	GT:MetallIt	<GtM>	Distorsione insieme ad un effetto metallico.
B10 (D10)	GT:CleanRm	<GtM>	Suono pulito con compressione e chorus.
B11 (D11)	GT:DlyRiff	<GtM>	Ritardo di una nota di un ottavo puntato suonando un riff a 120BPM.
B12 (D12)	GT:BluesDy	<GtM>	Suono con distorsione crunchy adatto a blues e R&B.
B13 (D13)	GT:Liverpo	<GtM>	Suono crunch di frequente uso nel rock inglese degli anni 60.
B14 (D14)	GT:Country	<GtM>	Suono pulito con compressione e ritardo caratteristici.
B23 (D23)	GT:D.Clean	<VoM>	Suono ultrapulito, simile alla registrazione diretta nella consolle.
B24 (D24)	GT:Acoustc	<VoM>	Ottimizzazione per chitarre eletroacustiche.
B25 (D25)	BS:D.Bass	<VoM>	Leggera equalizzazione e limiter, ideale per registrazione diretta in linea.

### [VO] VOCAL

Numero Nome patch algoritmo Descrizione

B15 (D15)	VO:BullHn2	<GtM>	Simulazione del suono prodotto da un piccolo altoparlante o vecchia radio.
B16 (D16)	VO:VocalFx	<VoM>	Impostazioni di base per registrazione/mixaggio della voce.
B17 (D17)	VO:JazzVo.	<VoM>	Ambiente di club jazz dal suono naturale con riverbero caldo adatto per la voce.
B18 (D18)	VO:RockVo.	<VoM>	Il suono viene processato con limitatore/enhancer e effetto unisono.
B19 (D19)	VO:Narrat.	<VoM>	Effetto ottenuto con pesante compressione, da utilizzare per narrazioni.
B20 (D20)	VO:BigChrs	<VoM>	Suono stereo di spazializzazione che usa il pitch-shifter per abbassare la voce.
B21 (D21)	VO:Club DJ	<VoM>	Suono pensato per DJ di club che usa il pitch shifter per abbassare la voce.
B22 (D22)	VO:AMRadio	<VoM>	Suono con pesante compressione e risposta in frequenza limitata.

### [VO] VOICE TRANSFORMER

Numero Nome patch algoritmo Descrizione

B26 (D26)	VT:M to Fm	<VoT>	Conversione da voce maschile a voce femminile.
B27 (D27)	VT:Fm to M	<VoT>	Conversione da voce femminile a voce maschile.
B28 (D28)	VT:MaleDuo	<VoT>	Duetto: alla voce maschile viene aggiunta una voce femminile.
B29 (D29)	VT:Fem.Duo	<VoT>	Duetto: alla voce femminile viene aggiunta una voce maschile.
B30 (D30)	VT:Robot	<VoT>	Suono di voce robotica.

### [VC] VOCODER

Numero Nome patch algoritmo Descrizione

B31 (D31)	VC:Mono	<Voc>	Vocoder chiaro e brillante.
B32 (D32)	VC:Stereo	<Voc>	Vocoder stereo speciale con decadimento lungo.

### [MS] MIC SIMULATOR

Numero Nome patch algoritmo Descrizione

B33 (D33)	MS:57→58	<Mic>	Converte un D.mic generico in un D.mic, per voce ricco di frequenze medio/basse.
B34 (D34)	MS:57→421	<Mic>	Converte un D.mic generico in un D.mic, a capsula larga. Per batteria e ampli per chitarra.
B35 (D35)	MS:57→451	<Mic>	Converte un D.mic generico in un piccolo C.mic. Per chitarra acustica e piatti.
B36 (D36)	MS:57→87	<Mic>	Converte un D.mic generico in un C.mic, a capsula larga. Per voce e strumenti acustici.
B37 (D37)	MS:57→47	<Mic>	Converte un D.mic generico in un C.mic, vintage. Per voce e strumenti acustici.
B38 (D38)	MS:57→Line	<Mic>	Annulla le caratteristiche di un D.mic, dando al suono una risposta in frequenza piatta.

\*D.Mic : microfono dinamico C.Mic : microfono a condensatore

## [MS] MIC SIMULATOR

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
B39 (D39)	MS:10→58	<Mic>	Converte un microfono headset in un D.mic per voce.
B40 (D40)	MS:10→87	<Mic>	Converte un microfono headset in un C.mic a capsula larga.
B41 (D41)	MS:mini→57	<Mic>	Converte un C.mic in miniatura in un D.mic generico.
B42 (D42)	MS:mini→87	<Mic>	Converte un C.mic in miniatura in un D.mic a capsula larga.
B43 (D43)	MS:St.Mic	<Mic>	Ritarda un suono ripreso in stereo, enfatizza la spazialità.
B44 (D44)	MS:Ambienc	<Mic>	Simula i microfoni d'ambiente. Aggiunge riverbero e lo mixa con il suono originale.

\*D.Mic : microfono dinamico C.Mic : microfono a condensatore

## [SY] VIRTUAL ANALOG SYNTHESIZER

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
B45 (D45)	SY:V-Synth	<Syn>	Variazione di suono synth. Pu essere suonato sia con il D Beam che con una tastiera.
B46 (D46)	SY:Step-V#1	<Syn>	Lo Step Modulator dovrebbe essere attivato. Da usare con i controlli in tempo reale.
B47 (D47)	SY:Step-V#2	<Syn>	Lo Step Modulator dovrebbe essere attivato. Da usare con i controlli in tempo reale.
B48 (D48)	SY:Marimba	<Syn>	Suono synth stile marimba. Lo Step Modulator dovrebbe essere attivato.
B49 (D49)	SY:EthnoLd	<Syn>	Variazione di suono synth. Lo Step Modulator dovrebbe essere attivato.
B50 (D50)	SY:Bubble	<Syn>	Suono synth in "ebollizione". Da usare con i controlli in tempo reale.

\* Da notare; l'area user (C01-D50) al momento dell'acquisto contiene le stesse patch dell'area preset ma in ordine differente.

\* Le patch A(C)77-79 denominate "Slicer" azzerano completamente il volume ritmicamente tramite lo step modulator. Quando lo step modulator viene fermato, queste patch o fermano o lasciano continuare il suono.

Per esecuzioni live o situazioni simili, pu essere più conveniente preparare i campioni con l'effetto "slice" su altri pad ricampionandoli.

## Prime 16 Patch dell'area User (Tenere [FX INFO] e premere PAD [1]-[16].)

Numero	Nome patch	algoritmo	Descrizione
C01 (A03)	DL:3hSPACE	<201>	Pattern di eco a nastro a tre testine.
C02 (A06)	DL:RSS Alt	<RSS>	Delay RSS con panning alternato.
C03 (A31)	PH:See-Saw	<Phs>	Phaser See-saw tra i canali L/R (tipo ad otto stadi).
C04 (A22)	FL:HardJet	<BF2>	Flanger jet metallico.
C05 (A15)	CH:CE3/+E	<CE1>	Chorus stereo con fase invertita del BOSS CE-3.
C06 (A20)	PT:OctDown	<Psf>	Pitch shifter di un'ottava verso il basso.
C07 (A27)	WA:TrigWah	<Wah>	Wha sensibile al tocco triggerato dal livello di ingresso che supera la soglia.
C08 (A48)	RV:LrgClub	<Rev>	Simulazione di riverbero della pista di una grande discoteca.
C09 (A58)	DN:Hard+GT	<Dyn>	Compressione pesante e gate per aumentare il groove.
C10 (A37)	LF:DrmDist	<Dst>	Distorsione stereo per breakbeats Lo-Fi.
C11 (A39)	LF:RateBit	<LoF>	Processore Lo-Fi, abbassa la frequenza di campionamento e il numero di bit.
C12 (A42)	LF:SP disk	<Dsk>	Disco SP suonato con testina di bamboo.
C13 (A34)	LF:RingMd1	<Syn>	Modulatore ad anello classico.
C14 (A62)	SY:Beam #1	<Syn>	Suono di synth aggressivo controllato da D Beam.
C15 (A64)	SY:StepBs1	<Syn>	Pattern 1 di basso synth (con pattern di step modulator).
C16 (A68)	SY:StepTk3	<Syn>	Sequenza techno 3 (con pattern di step modulator).

## Lista Song Dimostrative SP-808EX

- |                     |           |            |                  |
|---------------------|-----------|------------|------------------|
| 1. SP808EX Demo     | 4. Techno | 7. House   | 10. Vocoder Set1 |
| 2. Worldwide808 (*) | 5. Funk   | 8. BigBeat | 11. Vocoder Set2 |
| 3. HeavyMetal       | 6. Blues  | 9. Jungle  |                  |

(\*) Musica di Vince LaDuka  
Rap & Testo di Derrick Carr

\* All'uscita dalla fabbrica, le song demo No.1-11 e i banchi di pad No. 1-15 e 17-29 sono protetti.

\* Ogni banco contiene campioni e materiale sonoro.

\* Quando si seleziona "Vocoder Set" nel banco 29, caricare la Song 10.

Le spiegazioni relative al Vocoder si trovano nel Capitolo 10 del Manuale d'Uso.

\* Tutti i diritti sono riservati. L'utilizzo non autorizzato di questo materiale per scopi diversi dal divertimento privato e personale una violazione delle leggi in vigore.

# Let's Try

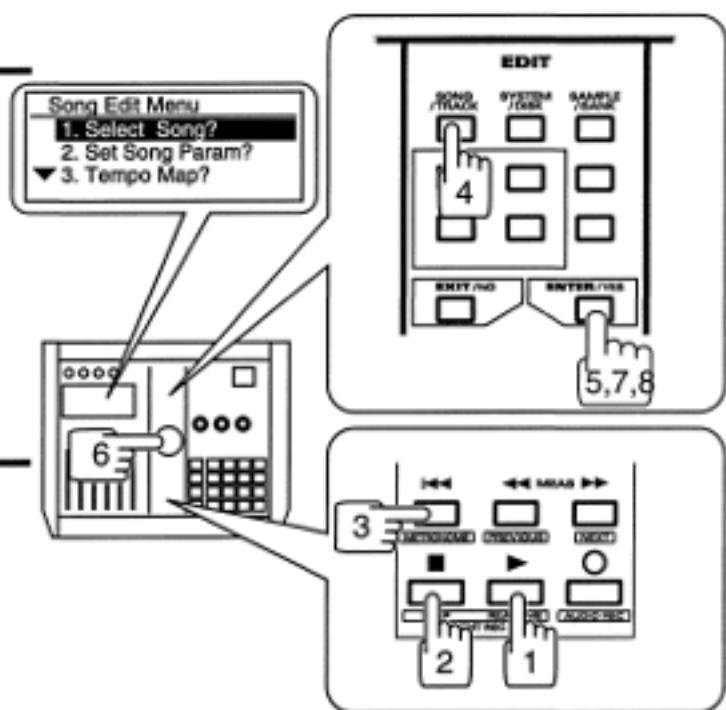
Roland  
**e-MIX STUDIO**

**SP-808EX**

## ① Ascolto delle Song Demo

### Suonare le Song

- Premere [▶] -- 1  
per riprodurre il brano.  
Premere [■] -- 2  
per fermarlo.  
Premere [◀] -- 3  
per tornare all'inizio del brano.



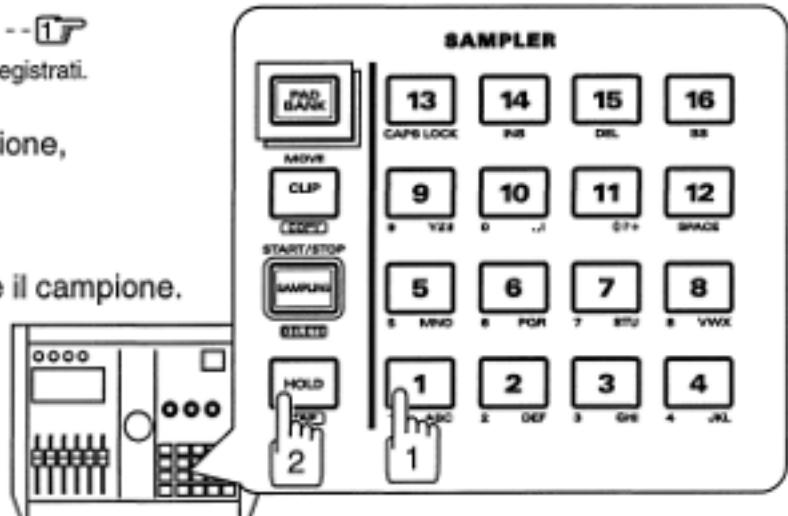
### Scegliere un brano dimostrativo

- Premere [SONG/TRACK]. -- 4  
Con VALUE/TIME evidenziare "Select Song?". -- 5  
Premere [ENTER/YES].
- Con VALUE/TIME evidenziare il brano desiderato. -- 6  
Premere [ENTER/YES]. -- 7  
Provare "02 Worldwide808."
- Premere [ENTER/YES] a seconda del messaggio visualizzato. -- 8

## ② Suonare i Campioni

Suonare i campioni premendo i pad.

- Premere i pad illuminati in rosso. -- 1  
\* I pad non illuminati non contengono campioni registrati.
- Per far continuare il suono del campione, tenere premuto il pad -- 1  
e premere [HOLD]. -- 2  
Premere ancora [HOLD] per fermare il campione.

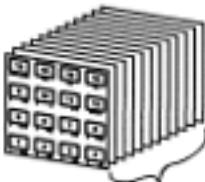


### ③ Cambiare i Banchi di Pad

Provare altri campioni commutando il banco di pad

#### Banchi di Pad

Un banco di pad consiste in 16 pad, e l'ISP-808EX ha 64 banchi di pad. Quindi l'ISP-808EX può contenere fino a 1024 frasi ogni disco.

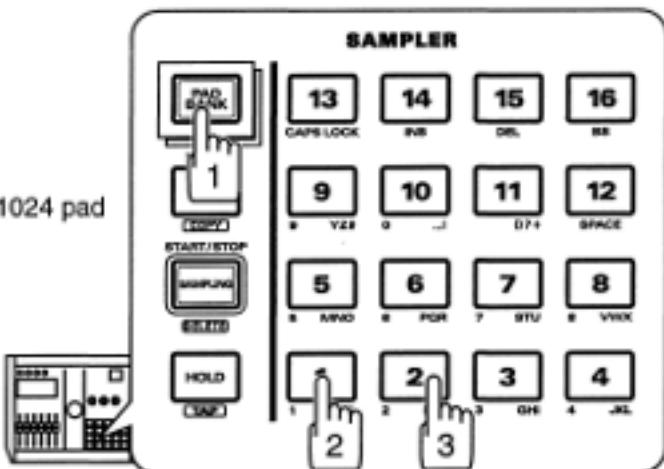


$$16 \text{ pad} \times 64 \text{ banchi di pad} = 1024 \text{ pad}$$

- Premere [PAD BANK]. -- 1

Premere uno dei pad 1–14 -- 2  
che contenga frasi dimostrative.

Si possono scegliere direttamente i primi 16 dei 64 banchi.



- Premere i pad -- 3  
e suonare le frasi.

\* Quando si carica una song demo, automaticamente viene selezionato un banco che contiene frasi adatte al brano.

### ④ Applicare gli Effetti

Applicare gli effetti e controllarli dal pannello.

- Per far continuare il suono del campione tenere premuto il pad -- 1  
e premere [HOLD]. -- 2

- Tenere [FX INFO], -- 3  
e premere uno dei pad 1–16. -- 4

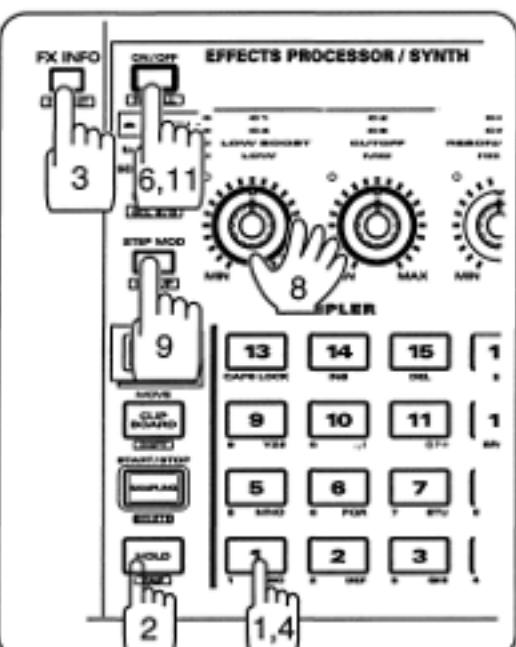
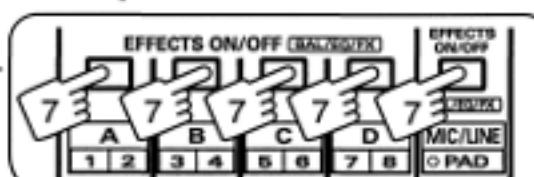
Si possono selezionare direttamente i primi 16 dei 149 effetti.

- Vengono visualizzati i parametri degli effetti che possono essere controllati dalle manopole. -- 5

- Attivare gli effetti.  
Premere EFFECTS PROCESSOR[ON/OFF] -- 6  
e accendere l'indicatore luminoso.

Premere [EFFECTS] in PAD e TRACK A/B/C/D  
e illuminare gli indicatori.

-- 7



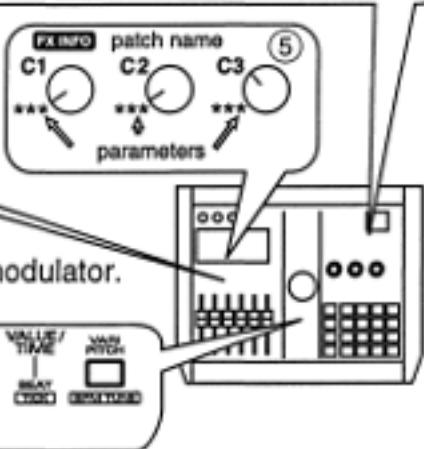
- Ruotare le manopole -- 8  
per controllare gli effetti in tempo reale.

- Provare lo Step Modulator.

Premere [STEP MOD] -- 9  
e illuminare l'indicatore.

I valori dei parametri degli effetti vengono modificati dallo step modulator.

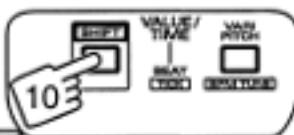
Premere ancora [STEP MOD] per fermarlo.



- Per richiamare le impostazioni originali dell'effetto,

Tenere [SHIFT] -- 10

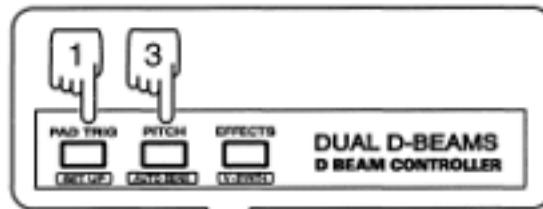
e premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]. -- 11



## ⑤ Suonare i Campioni e Controllare il Pitch con il D Beam

### Suonare i Campioni con il D Beam

- Premere [PAD TRIG] -- 1F e illuminare l'indicatore.
- Muovere le mani sul controllo -- 2F e riprodurre le frasi.



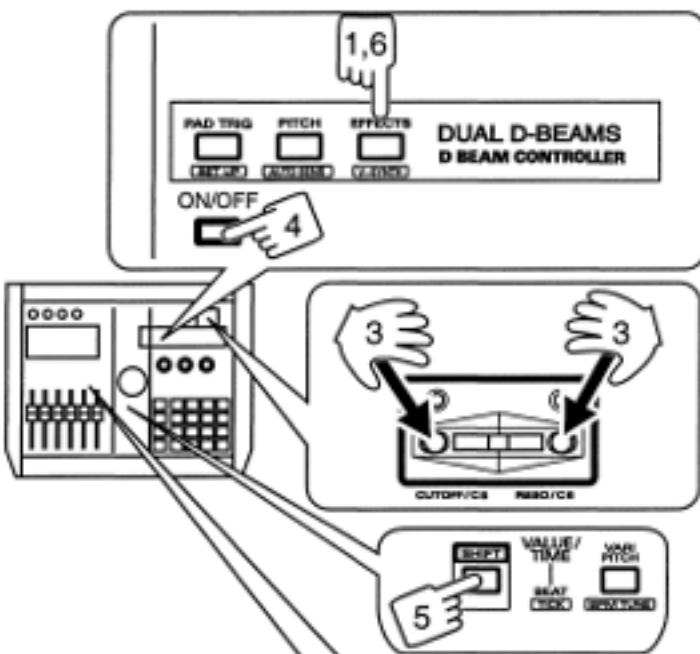
### Controllare l'Intonazione dei Campioni con il D Beam

- Per riprodurre una frase tenere il pad e premere [HOLD].
- Premere [PITCH] -- 3F e illuminare l'indicatore.
- Muovere la mano in alto e in basso sul controllo. -- 2F È possibile abbassare il pitch generale a seconda dell'altezza della mano.



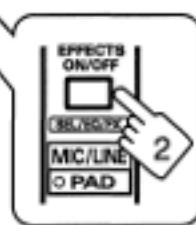
## ⑥ Controllare gli Effetti con il D Beam

- Per riprodurre una frase, tenere il pad e premere [HOLD].
- Premere D BEAM[EFFECTS] -- 1F e illuminarne l'indicatore. Se l'indicatore non lo è già, premere [EFFECTS ON/OFF] per illuminarlo. -- 2F
- Muovere le mani sul controllo. -- 3F Si possono controllare due parametri degli effetti con i lati destro e sinistro.
- Premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] per attivare gli effetti. -- 4F



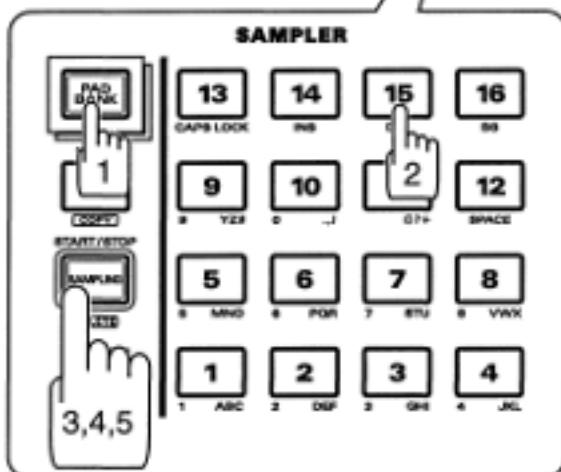
### Applicazione Controllare il Suono del Sintetizzatore con il D Beam

- Tenendo [SHIFT], -- 5F premere D BEAM[EFFECTS] -- 6F per selezionare la patch di effetti "A62 SY:Beam #1."
- Muovere le mani sul controllo -- 3F per cambiare l'intonazione del sintetizzatore.
- Premere EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] -- 4F per attivare gli effetti.



## ⑦ Campionamento

- Per selezionare un banco di pad vuoto, premere [PAD BANK] -- ① e premere il pad 15 o 16. -- ②
- Per entrare nel modo di campionamento, premere [SAMPLING]. -- ③ Il pad nel quale verrà memorizzato il campione si illumina in rosso.
- Premere ancora [SAMPLING] -- ④ per iniziare il campionamento.
- Premere ancora una volta [SAMPLING] -- ⑤ per fermare il campionamento e uscire dalla modalità di campionamento.



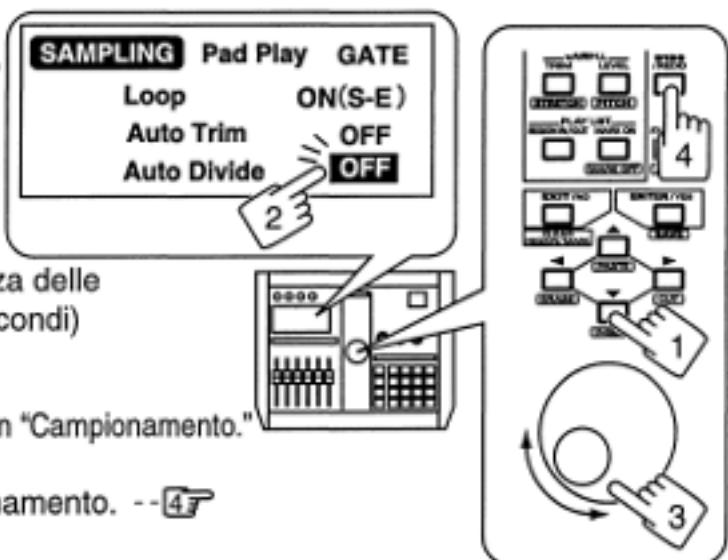
## Applicazione Funzione Auto Divide

### Funzione Auto Divide

Se la sorgente sonora da campionare comprende parti silenziose di una certa lunghezza, l'SP-808EX può dividere il campione nelle pause di silenzio e assegnare ognuna delle parti create a differenti pad. È comodo per campionare sorgenti audio costituite da parecchi campioni, come quelle che si trovano nei CD librerie, e suonare ogni frase da un pad diverso.



- Per entrare in modalità di campionamento, premere [SAMPLING]. -- ①
- Premere [▼] -- ② più volte per evidenziare "Auto Divide."
- Impostare con VALUE/TIME la lunghezza delle parti di silenzio (OFF, 0.5/1.0/1.5/2.0 secondi) da rilevare. -- ③
- Procedere al campionamento come indicato in "Campionamento."
- Premere [UNDO] per ripetere il campionamento. -- ④



## **Elenco Centri Assistenza Tecnica Autorizzati ROLAND**

**LEMI di Manzo**

C.so Matteotti 37  
10121 Torino

Tel. 011/541654

**MUSIC LAB di Craba**

Via Casaregis 50/2

16129 Genova

Tel. 010/581244

**MASTERTRONICS srl**

Via Ascanio Sforza 85

20141 Milano

Tel. 02 / 89516494

**L.E.MI srl**

Via Carlo Fornara 3

20147 Milano

Tel. 02 / 48702331

**Centro Riparazioni di Cappella**

V.le Villoresi 43

20014 Nerviano MI

Tel. 0331 / 415245

**ZERO SET s.r.s.**

Via Zola 51

25136 Brescia

Tel. 030 / 2009005

**Sound Service di Pelliccioli**

Via Pagazzano 8B

24053 Brignano Gera d'Adda BG

Tel. 0363 / 381900

**BBL Elettromusica di Berlese**

Via Terraglio 251/257

Loc. Le Grazie-31022 Preganziol TV

Tel. 0422 / 490337

**BIT SERVICE snc**

Via Roma 46/A

36022 Cassola VI

Tel. 0424 / 533618

**F.G. Elettronica di Fabbro**

Via Codroipo 49

33100 Udine

Tel. 0432 / 480339

**Centro Service SKD srl**

Via Nazionale , 96/2

40065 Pianoro BO

Tel. 051 / 6516516

**Music Service di Leoni**

Via Ponchielli 14

47033 Cattolica FO

Tel. 0541 / 953780

**Elettronica Zibo snc**

Via Leonardo da Vinci 76

41015 Nonantola MO

Tel. 059 / 546677

**Elettronica Zibo snc**

Via Pagno di Lapo Portigiano 2/A

40132 Bologna

Tel. 051 / 406666

**LOGIC SYSTEM snc**

Via A. Nobel 5

60022 Castelfidardo AN

Tel. 071 / 7820311

**ESSEGI ELETTRONICA**

Viale G. Marconi 30/32

50047 Prato PO

Tel. 0574/571211

**CAST snc**

P.zza 4 Novembre 21/22

54100 Massa

Tel. 0585 / 791689

**FULL SERVICE di Peccianti**

Via Adda 21

58100 Grosseto

Tel. 0564 / 414058

**AUDIO C.S.D.**

Via del Mercato 7

06128 Perugia

Tel. 075 / 5011373

**EHS di Ceccacci**

Via delle Vestali 28

00181 Roma

Tel. 06 / 7824250

**E.V.M. s.n.c.**

Via Val Sassina 10

00141 Roma

Tel. 06 / 8180984

**ELETTROMUSICALI Zuppardo**

Via Virgilio 20

04100 Latina

Tel. 0773 / 694452

**EL.I.TE. di Ciuffa**

Via Campogillaro 11

00040 Montecompatri RM

Tel. 06 / 9487194

**VIDEO SOUND SERVICE**

Via Condotti 15C

03043 Cassino FR

Tel. 0776 / 311176

**VIRMOOG**

Via Pescara 210

66013 Chieti Scalo CH

Tel. 0871 / 552610

**JM Electronics**

Via Massonio 2

67100 L'Aquila

Tel. 0862 / 62788

**LAINO ANTONIO**

Via S. Sebastiano 48

80100 Napoli

Tel. 081 / 450223

**DBL Elettronica**

Via Pio XII 53

80026 Casoria NA

Tel. 081 / 7362838

**ELECTRONIC SERVICE**

Via Boito 1 (Parco Cerasole)

81023 Centurano CE

Tel. 0823 / 472304

**CENTRO ELETT. ASTONE**

Via Giovanni XXIII 128

84025 Eboli SA

Tel. 0828 / 333273

**A.T.A. Elettronica**

Via F. Milizia 61

73100 Lecce

Tel. 0832 / 318050

**TECHNOLAB di Rega**

Strada Calvani 33/35

70124 Bari

Tel. 080 / 5025452

**EXPLORER**

Via Fraccacreta 96/98/100

71100 Foggia

Tel. 0881 / 665131

**CENTRO VIDEO di Conte**

Via Cosenza 16/18

87030 Roges di Rende CS

Tel. 0984 / 393222

**S.I. di Bisconti**

Via E. de Amicis 62

90143 Palermo

Tel. 091 / 6250719

**ELETTRONICA ALOISIO**

Via P. Mastriacchi 15

90143 Palermo

Tel. 091 / 308118

**A.T.S. di Portuese**

Via M. Politi Laudien 37

96100 Siracusa

Tel. 0931 / 461857

**ELECTR. CENTER BELLIA**

Via Redentore 202

93100 Caltanissetta

Tel. 0934 / 576299

**CVS & PLANTS s.a.s.**

Via Salvatore Paola 21/A

95100 Catania

Tel. 095 / 7169267

**ARENA GIUSEPPE**

Via D'Arrigo 90

98124 Messina

Tel. 090 / 48056

**PLM Servizi Elettronici**

Vicolo Sassu 7/B

07100 Sassari

Tel. 079 / 236171

**L'ELETTRONICA di Loi**

Via Einaudi 46/48

09127 Cagliari

070 / 668767





