

# TRITON



MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

## Guida ai Parametri



**HI** HYPER INTEGRATED  
SYNTHESIS SYSTEM

**TouchView**  
Graphical User Interface

**VALVE FORCE**

GENERAL  
**MIDI**



# KORG





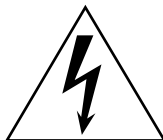
# NOTE IMPORTANTI SULLA SICUREZZA

- 1) Leggere attentamente le modalità d'uso.
- 2) Conservare i manuali d'uso.
- 3) Rispettare tutte le avvertenze sulla cautela di alcune operazioni.
- 4) Seguire scrupolosamente tutte le istruzioni.
- 5) Non utilizzare il dispositivo in prossimità dell'acqua.
- 6) Evitare di collocare oggetti contenenti liquidi (bottiglie, lattine etc.) al di sopra dello strumento.
- 7) Per la pulizia dell'apparato, utilizzare soltanto un panno asciutto e pulito.
- 8) Evitare di coprire i fori e le aperture di ventilazione dello strumento, ed effettuarne l'installazione in base alla procedura consigliata dal produttore.
- 9) Non collocare l'unità vicino a fonti di calore, come per esempio radiatori, stufe o qualsiasi altro apparato (inclusi gli amplificatori) che produca calore.
- 10) Evitare di invertire o manomettere la polarità della spina di corrente. Una spina polarizzata è composta da due connettori di grandezza diversa tra loro. Una spina a tre vie è invece formata da due connettori più un terzo incaricato di assicurare lo scarico a terra. Il connettore più grande della spina polarizzata ed il terzo connettore della spina tripolare sono elementi che garantiscono la sicurezza in caso di corto circuiti. Qualora la presa di corrente non consenta l'inserimento della spina fornita con lo strumento, contattare un elettricista esperto per la sostituzione della presa di rete (avvertenza valida solo per U.S.A. e Canada).
- 11) Evitare di calpestare il cavo di alimentazione e di piegare lo stesso in maniera eccessiva, specialmente nei punti più vicini allo strumento o alla presa di rete.
- 12) Utilizzare esclusivamente gli accessori consigliati dal produttore.
- 13) Disconnettere lo strumento dalla presa di corrente durante i temporali o quando non se ne prevede l'uso per un lungo periodo di tempo.
- 14) Tutta la manutenzione deve essere effettuata dal personale specializzato. Gli interventi di controllo dovrebbero essere eseguiti qualora si temesse un qualsiasi danneggiamento dell'apparecchio, dovuto per esempio ad un'anomalia del cavo di alimentazione o della spina di corrente, ad eventuali shock da contatto con altri oggetti, alla penetrazione di liquidi all'interno dell'unità, all'esposizione dello strumento alla pioggia o all'umidità e qualsiasi altra cosa che ne impedisca il corretto funzionamento.
- 15) Evitare di collocare lo strumento troppo lontano dalla presa di corrente elettrica.
- 16) Non collocare lo strumento in spazi troppo ristretti, come per esempio scatole o box per il trasporto.
- 17) Utilizzare soltanto stand, staffe, treppiedi o mobili consigliati dal produttore o forniti con lo strumento. Se si desidera utilizzare un carrello o un rack mobile, prestare particolare attenzione allo spostamento dell'apparato per evitare incidenti e danni fisici sia allo strumento, sia alle persone.



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

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



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



Il simbolo composto da un punto esclamativo racchiuso in un triangolo equilatero invece, indica la presenza di istruzioni riguardanti l'operatività e la manutenzione dei singoli componenti dello strumento.

## ATTENZIONE

L'utilizzo di una batteria diversa da quella prevista dal produttore potrebbe provocare un'esplosione.  
Sostituire la batteria secondo le direttive fornite, ed usare soltanto il tipo di batteria consigliato (o equivalente).

### Conformità alla normativa FCC (solo U.S.A.)

Questo apparecchio è stato testato e trovato conforme alla normativa vigente per i dispositivi digitali di Classe B, come stabilita dalla Sezione 15 della normativa FCC. Tale conformità è il risultato di controlli atti a fornire un sufficiente grado di sicurezza contro le interferenze radio in aree residenziali. Il presente apparecchio genera, usa e può emettere frequenze radio e, se non installato ed utilizzato secondo le istruzioni, potrebbe causare interferenze alle comunicazioni radio e/o televisive. Non vi è, tuttavia, nessuna garanzia che anche rispettando le avvertenze suggerite dal costruttore, tali disturbi non possano verificarsi. In tale eventualità, che può essere accertata accendendo e spegnendo lo strumento, si consiglia di adottare una o più delle seguenti misure per minimizzare l'inconveniente:

- Spostare o riorientare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'unità e gli altri apparecchi elettronici.
- Collegare lo strumento ad una presa di corrente diversa da quella dove è connesso il resto degli apparecchi elettronici.
- Consultare un tecnico specializzato Radio/TV o il negozio dove è stato effettuato l'acquisto.

Le modifiche apportate al presente prodotto possono invalidare la garanzia e rendere nulli i diritti dell'acquirente sull'unità.

### Marchio CE per gli Standard Europei

Il marchio CE, del quale tutti i prodotti elettrici KORG sono stati forniti fino al 31 Dicembre 1996, dimostra la conformità alle direttive della Comunità Europea (89/336/EEC) ed alle direttive del marchio CE (93/68/EEC).

Inoltre, il marchio CE presente sui prodotti dopo il 1° Gennaio 1997, ne attesta la conformità alle direttive della Comunità Europea (89/336/EEC), alla direttiva del marchio CE (93/68/EEC) ed a quelle sugli apparecchi a basso voltaggio (73/23/EEC).

Infine, il marchio CE, del quale tutti gli apparecchi che operano a batterie della Korg sono forniti, dimostra la conformità alla direttiva della Comunità Europea (89/336/EEC) ed a quella relativa al marchio CE (93/68/EEC).



## Note sul Manuale

La “Guida ai Parametri” contiene dettagli ed altre informazioni utili riguardanti funzioni, operazioni ed impostazioni della TRITON Extreme. Le informazioni sono suddivise per modalità e pagina. Sono inoltre presenti indicazioni e note sugli effetti ed i relativi parametri.

Si consiglia di far riferimento al presente manuale per approfondire la conoscenza dei parametri visualizzati sul display, oppure per comprendere meglio le caratteristiche di una determinata funzione.

## Convenzioni del presente manuale

### Riferimenti alla TRITON Extreme

La TRITON Extreme è disponibile nelle versioni a 88, 76 e 61 tasti, ed il termine “TRITON Extreme” usato in questo documento fa riferimento indistintamente a tutti e tre i modelli. Le illustrazioni del pannello frontale e posteriore nel presente manuale riproducono la versione a 61 tasti, ma la descrizione delle funzioni dei tasti e delle manopole presenti sullo strumento può tuttavia essere applicata anche alle versioni ad 88 e 76 tasti.

### Tasti e manopole [ ]

I tasti, le manopole ed i controlli presenti sui pannelli della TRITON Extreme sono descritti tra parentesi quadre [ ]. I termini **pulsanti** o **tab** indicano invece gli oggetti visualizzati sul display LCD.

### Parametri sul display LCD “ ”

I parametri che appaiono sullo schermo LCD sono riportati tra doppi apici “ ”.

### Caratteri in grassetto

I valori dei parametri sono indicati in grassetto, così come il contenuto di procedure e funzioni di particolare rilevanza.

### Passi della procedura ① ② ③ ...

I passi di ogni procedura sono indicati in numeri cerchiati, e cioè ① ② ③ ...

p. ■, ■ – ■

Icone che indicano le pagine del manuale ed i numeri dei parametri a cui fare riferimento per ulteriori spiegazioni.

**Simboli**      

Da sinistra indicano rispettivamente Cautela, Consigli d'uso, Informazioni relative al MIDI, Parametro selezionabile come sorgente di modulazione alternata, Parametro selezionabile come sorgente di modulazione dinamica e Parametro utilizzabile con la funzione BPM/MIDI Sync.

### Schermate esplicative

I valori dei parametri mostrati nelle illustrazioni delle schermate esplicative sono solo indicativi, e possono non corrispondere ai valori reali che la corretta procedura d'utilizzo comporta.

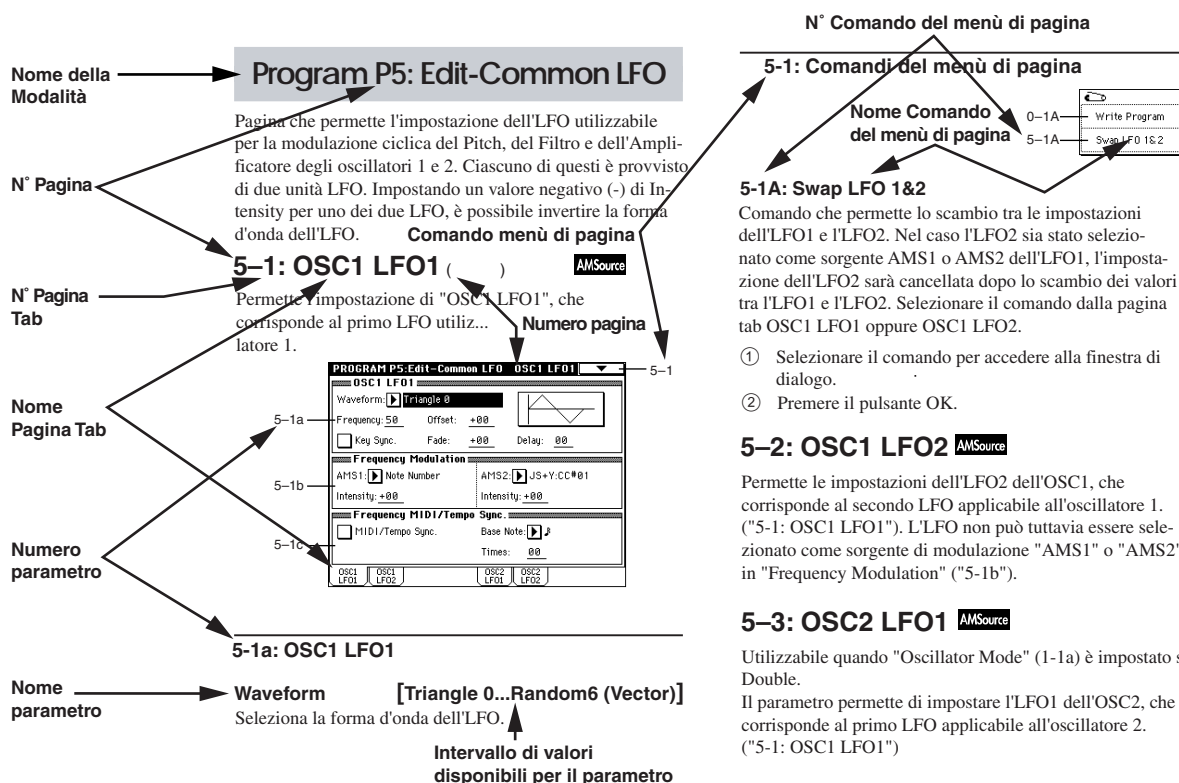
### Spiegazioni relative al MIDI

Il termine **CC#** rappresenta un'abbreviazione di Control Change Number (numero di Control Change).

Nella descrizione dei messaggi MIDI, i **numeri tra parentesi quadre [ ]** indicano sempre valori esadecimali.

## Come leggere la “Guida ai Parametri”

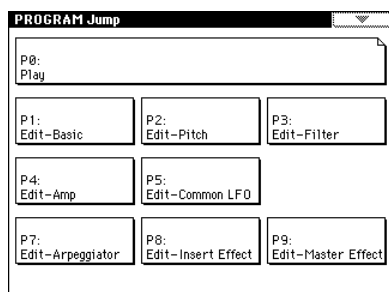
(esempio)





# Sommario

## 1. Modalità Program..... 1



### Program P0: Play ..... 1

Selezione e riproduzione dei Programmi.

- 0-1: Perf. Edit Selezione e riproduzione dei Programmi; utilizzo della Performance Editor per l'editing di base ..... 1
- 0-2: Arpeggio Selezione ed impostazione dei pattern di arpeggio ..... 4
- 0-3: Sampling Campionamento; impostazione degli ingressi audio etc. .... 4

### Program P1: Edit-Basic ..... 9

Impostazioni di base per l'oscillatore e la scala etc.

- 1-1: Program Basic Impostazioni dell'oscillatore per Single/ Double/Drums, Poly/Mono, scale etc. .... 9
- 1-2: OSC Basic Assegnazione del Multicampione agli oscillatori 1 e 2 ..... 11
- 1-3: Velo. Zone Impostazioni di Velocity zone ..... 13
- 1-4: Controller Funzioni dei tasti [SW1] e [SW2] e delle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B..... 14

### Program P2: Edit-Pitch ..... 14

Impostazioni relative al pitch per gli oscillatori 1 e 2.

- 2-1: OSC1 P.Mod Modulazione del pitch per l'oscillatore 1 mediante la posizione della nota oppure i controller..... 14
- 2-2: OSC2 P.Mod Modulazione del pitch per l'oscillatore 2 mediante la posizione della nota oppure i controller..... 16
- 2-3: Pitch EG AMSOURCE Impostazioni di Pitch EG ..... 16

### Program P3: Edit-Filter ..... 18

Impostazioni dei filtri per gli oscillatori 1 e 2.

- 3-1: Filter1 Scelta del tipo di filtro (Osc 1), impostazione della frequenza di taglio e della risonanza . 18
- 3-2: Filter1 Mod. Impostazioni di Keyboard tracking e dei controller per la modulazione della frequenza di taglio del filtro 1 ..... 19
- 3-3: Filter1 LFO Mod. Impostazioni dell'LFO Filter 1 per la modulazione della frequenza di taglio del filtro 1 ..... 20
- 3-4: Filter1 EG AMSOURCE Impostazioni di Filter 1 EG..... 21
- 3-5: Filter2 Scelta del tipo di filtro (Osc 1), impostazione della frequenza di taglio e della risonanza . 22

- 3-6: Filter2 Mod. Impostazioni di Keyboard tracking e dei controller per la modulazione della frequenza di taglio del filtro 2 ..... 22

- 3-7: Filter2 LFO Mod. Impostazioni dell'LFO Filter 2 per la modulazione della frequenza di taglio del filtro 2..... 22

- 3-8: Filter2 EG AMSOURCE Impostazioni di Filter 2 EG ..... 22

### Program P4: Edit-Amp ..... 23

Impostazioni di amp per gli oscillatori 1 e 2.

- 4-1: Amp1 Level/Pan Volume e pan dell'oscillatore 1 ..... 23
- 4-2: Amp1 Mod. Impostazioni di Keyboard tracking e dei controller per la modulazione di amp 1 .... 23
- 4-3: Amp1 EG AMSOURCE Impostazioni di Amp 1 EG ..... 24
- 4-4: Amp2 Level/Pan Volume e pan dell'oscillatore 2..... 26
- 4-5: Amp2 Mod. Impostazioni di Keyboard tracking e dei controller per la modulazione di amp 2 .... 26
- 4-6: Amp2 EG Impostazioni di Amp 2 EG ..... 26

### Program P5: Edit-Common LFO ..... 26

Impostazioni generali degli LFO utilizzati per la modulazione ciclica di pitch, filtri ed amp degli oscillatori 1 e 2.

- 5-1: OSC1 LFO1 AMSOURCE Impostazioni OSC1 LFO1 (oscillatore 1) . 26
- 5-2: OSC1 LFO2 AMSOURCE Impostazioni OSC1 LFO2 (oscillatore 1) . 27
- 5-3: OSC2 LFO1 AMSOURCE Impostazioni OSC1 LFO1 (oscillatore 2) . 27
- 5-4: OSC2 LFO2 AMSOURCE Impostazioni OSC1 LFO2 (oscillatore 2) . 27

### Program P7: Edit-Arpeggiator..... 28

Impostazioni relative all'Arpeggiatore.

- 7-1: Arpeg. Setup Selezione ed impostazione dei pattern di arpeggio ..... 28
- 7-2: Scan Zone Attribuzione degli intervalli di note e velocity per l'Arpeggiatore..... 29

### Program P8: Edit-Insert Effect ..... 30

Assegnazione del bus di uscita per l'oscillatore ed impostazione degli effetti Insert.

- 8-1: Routing Assegnazione del bus d'uscita per l'oscillatore ed impostazione dei livelli di mandata agli effetti Master ..... 30
- 8-2: Insert FX Selezione degli effetti Insert e relativo status on/off e chain..... 31
- 8-3: IFX 1 Impostazione dei parametri per IFX1..... 32
- 8-4: IFX 2 Impostazione dei parametri per IFX2..... 32
- 8-5: IFX 3 Impostazione dei parametri per IFX3..... 32
- 8-6: IFX 4 Impostazione dei parametri per IFX4..... 32
- 8-7: IFX 5 Impostazione dei parametri per IFX5..... 32

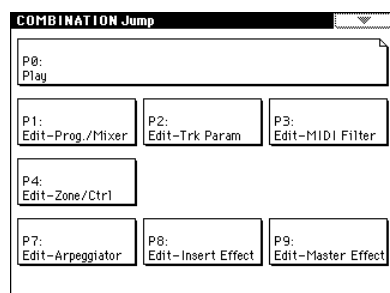
### Program P9: Edit-Master Effect..... 32

Impostazione degli effetti Master, EQ Master e Valve Force.

- 9-1: Master FX Selezione degli effetti Master e relativo status on/off e chain..... 32
- 9-2: MFX 1 Impostazione dei parametri per MFX1 ..... 34
- 9-3: MFX 2 Impostazione dei parametri per MFX2..... 34
- 9-4: Master EQ Impostazione dell'EQ Master ..... 34
- 9-5: VALVE FORCE Impostazioni Valve Force ..... 34



## 2. Modalità Combination . . . . . 37



### Combination P0: Play .....37

Selezione e riproduzione delle Combinazioni.

- 0-1: Prog. Select Selezione del Programma per ciascun timbro ..... 37
- 0-2: Mixer Impostazioni di pan e livello .....40
- 0-3: Arpegg. A Selezione ed impostazione del pattern di arpeggio per l'Arpeggiatore A .....40
- 0-4: Arpegg. B Selezione ed impostazione del pattern di arpeggio per l'Arpeggiatore B .....40
- 0-5: Sampling Campionamento; impostazione degli ingressi audio etc. ....41

### Combination P1: Edit-Program/Mixer .....42

Selezione del Programma per ciascun timbro; impostazione del relativo pan e livello.

- 1-1: Program/Mixer Assegnazione del Programma ed impostazione di pan e livello per ciascun timbro .....42

### Combination P2: Edit-Trk Param .....43

Impostazione dei parametri per ciascun timbro della Combi.

- 2-1: MIDI Channel Assegnazione del canale MIDI e dello status per ciascun timbro .....43
- 2-2: OSC Impostazioni mono/poly e di portamento per ciascun timbro .....43
- 2-3: Pitch Impostazioni relative al pitch (transpose e bend range) per ciascun timbro .....44
- 2-4: Other Impostazioni di delay e scala per ciascun timbro.....45

### Combination P3: Edit-MIDI Filter .....45

Filtraggio dei messaggi MIDI in ricezione per ciascun timbro.

- 3-1: MIDI 1 Program changes, aftertouch etc. ....45
- 3-2: MIDI 2 Joystick, controller ribbon .....46
- 3-3: MIDI 3 Manopole Realtime control.....46
- 3-4: MIDI 4 SW1/2, controller a pedale etc. ....46

### Combination P4: Edit-Zone/Ctrl .....47

Assegnazione dell'intervallo di note e dei controller per ciascun timbro.

- 4-1: Key Z Assegnazione della key zone a ciascun timbro.....47
- 4-2: Vel Z Assegnazione dell'intervallo di velocity per la riproduzione di ciascun timbro.....47
- 4-3: MOSS Setup Visualizzabile solo dopo l'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS; impostazione dei parametri EXB-MOSS .....48
- 4-4: Controller Assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] / [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B .....48

### Combination P7: Edit-Arp..... 49

Impostazione degli Arpeggiatori A e B.

- 7-1: Setup Assegnazione degli Arpeggiatori a ciascun timbro ..... 49
- 7-2: Arpegg. A Selezione ed impostazione del pattern di arpeggio per l'Arpeggiatore A ..... 50
- 7-3: Arpegg. B Selezione ed impostazione del pattern di arpeggio per l'Arpeggiatore B..... 50
- 7-4: Scan Zone Assegnazione dell'intervallo di note e di velocity incaricati di attivare l'Arpeggiatore..... 50

### Combination P8: Edit-Insert FX ..... 51

Assegnazione del bus di uscita a ciascun timbro ed impostazione degli effetti Insert.

- 8-1: Routing Assegnazione del bus d'uscita ed impostazione del livello di mandata agli effetti Master per ciascun timbro ..... 51
- 8-2: Insert FX Selezione degli effetti Insert ed impostazione del relativo status on/off e chain ..... 52
- 8-3: IFX 1 Impostazione dei parametri per IFX1 ..... 52
- 8-4: IFX 2 Impostazione dei parametri per IFX2..... 52
- 8-5: IFX 3 Impostazione dei parametri per IFX3..... 52
- 8-6: IFX 4 Impostazione dei parametri per IFX4..... 52
- 8-7: IFX 5 Impostazione dei parametri per IFX5 ..... 52

### Combination P9: Edit-Master FX..... 53

Impostazioni relative agli effetti Master, EQ Master e Valve Force.

- 9-1: Master FX Selezione degli effetti Master ed impostazione del relativo status on/off e chain ..... 53
- 9-2: MFX 1 Impostazione dei parametri per MFX1 ..... 53
- 9-3: MFX 2 Impostazione dei parametri per MFX2 ..... 53
- 9-4: Master EQ Impostazione dell'EQ Master ..... 53
- 9-5: VALVE FORCE Impostazioni Valve Force ..... 54

#### Nota sui menù Page Jump

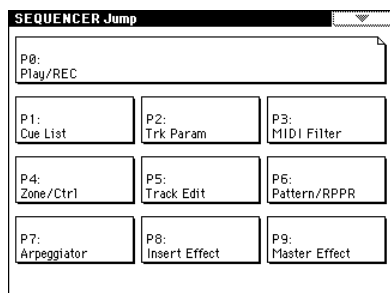
Le schermate illustrate in queste pagine rappresentano i menù Page Jump, che consentono l'accesso immediato alle pagine di ciascuna modalità.

Per aprire le pagine Jump:

- Premere il tasto [MENU]. Nel display LCD, premere la pagina che si desidera selezionare, oppure premere il tasto numerico [0]-[9] corrispondente al numero della pagina desiderata. (➡ GO p.9, 13)
- In alternativa, tenere premuto il tasto [MENU] e premere il tasto numerico [0]-[9] corrispondente alla pagina alla quale si desidera accedere.



### 3. Modalità Sequencer ..... 55



#### Sequencer P0: Play/REC ..... 55

Impostazioni per la riproduzione/registrazione di una Song; selezione del Programma etc. per ciascuna traccia.

0-1: Prog. 1-8	Selezione del Programma ed impostazioni di mute/solo per ciascuna traccia .....	55
0-2: Prog. 9-16	.....	55
0-3: Mixer 1-8	Pan e volume delle tracce .....	62
0-4: Mixer 9-16	.....	62
0-5: PlyLoop 1-8	Impostazioni di loop per ciascuna traccia ..	62
0-6: PlyLoop 9-16	.....	62
0-7: Sampling	Impostazioni per il campionamento e gli ingressi audio etc. ....	63
0-8: Preference	Selezione del metodo di registrazione ed impostazione del metronomo .....	67

#### Sequencer P1: Cue List ..... 68

Creazione e riproduzione delle Cue List per il playback delle Song nell'ordine desiderato.

1-1: Cue List	Creazione e riproduzione delle Cue list.....	68
---------------	--	----

#### Sequencer P2: Trk Param ..... 72

Impostazione dei vari parametri di ciascuna traccia.

2-1: MIDI Ch 1-8	Impostazione del canale MIDI e del relativo status di ciascuna traccia .....	72
2-2: MIDI Ch 9-16	.....	72
2-3: OSC 1-8	Impostazioni Mono/poly e portamento per ciascuna traccia.....	72
2-4: OSC 9-16	.....	72
2-5: Pitch 1-8	Impostazioni relative al pitch (transpose, pitch bend range etc.) per ciascuna traccia .....	73
2-6: Pitch 9-16	.....	73
2-7: Other 1-8	Impostazioni di delay e scala per ciascuna traccia.....	73
2-8: Other 9-16	.....	73

#### Sequencer P3: MIDI Filter ..... 74

Filtraggio dei messaggi MIDI in ricezione per ciascuna traccia.

3-1: MIDI 1 1-8	Program change, aftertouch etc. ....	74
3-2: MIDI 1 9-16	.....	74
3-3: MIDI 2 1-8	Joystick, controller ribbon .....	75
3-4: MIDI 2 9-16	.....	75
3-5: MIDI 3 1-8	Manopole Realtime control.....	75
3-6: MIDI 3 9-16	.....	75
3-7: MIDI 4 1-8	SW 1/2, controller a pedale etc. ....	76
3-8: MIDI 4 9-16	.....	76

#### Sequencer P4: Zone/Ctrl ..... 76

Assegnazione dell'intervallo di note/controller per le tracce.

4-1: Key Z 1-8	Assegnazione dell'intervallo di note per la riproduzione di ciascuna traccia .....	76
4-2: Key Z 9-16	.....	76
4-3: Vel Z 1-8	Assegnazione dell'intervallo di velocity per la riproduzione di ciascuna traccia .....	77
4-4: Vel Z 9-16	.....	77
4-5: MOSS 1-8	Visualizzabile solo dopo l'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS; impostazione dei parametri EXB-MOSS .....	77
4-6: MOSS 9-16	.....	77
4-7: Controller	Assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] / [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B .....	77

#### Sequencer P5: Track Edit ..... 78

Editing delle tracce e registrazione Step; impostazione del tono per i Programmi assegnati alle tracce.

5-1: Track Edit	Operazioni di editing del tipo Copy o Delete, e registrazione Step .....	78
5-2: Track Name	Editing del nome delle tracce.....	86
Tone Adj. Parameters:	Regolazione del tono .....	86
5-3: Tone1.2 1-8	.....	86
5-4: Tone1.2 9-16	.....	86
5-5: Tone3.4 1-8	.....	86
5-6: Tone3.4 9-16	.....	86
5-7: Tone5.6 1-8	.....	86
5-8: Tone5.6 9-16	.....	86

#### Sequencer P6: Pattern/RPPR ..... 88

Registrazione ed editing dei pattern; impostazioni RPPR.

6-1: Pattern Edit	Registrazione del pattern; editing con operazioni di tipo Copy o Delete .....	88
6-2: Pattern Name	Editing del nome del pattern.....	90
6-3: RPPR Setup	Impostazioni RPPR .....	91

#### Sequencer P7: Arpeggiator ..... 93

Impostazione degli Arpeggiatori A e B.

7-1: Setup 1-8	Assegnazione dell'Arpeggiatore a ciascuna traccia .....	93
7-2: Setup 9-16	.....	93
7-3: Arpegg. A	Selezione del pattern di arpeggio ed impostazioni dell'Arpeggiatore A .....	94
7-4: Arpegg. B	Selezione del pattern di arpeggio ed impostazioni dell'Arpeggiatore B .....	94
7-5: Scan Zone	Assegnazione dell'intervallo di note e velocity incaricati di attivare l'Arpeggiatore.....	94

#### Sequencer P8: Insert Effect ..... 95

Assegnazione del bus d'uscita di ciascuna traccia, ed impostazione degli effetti Insert.

8-1: Routing 1-8	Assegnazione del bus e del livello di mandata agli effetti Master per ogni traccia .....	95
8-2: Routing 9-16	.....	95
8-3: Insert FX	Selezione degli effetti Insert e relativo status on/off-chain.....	97
8-4: IFX 1	Impostazione dei parametri per IFX1.....	97
8-5: IFX 2	Impostazione dei parametri per IFX2.....	97
8-6: IFX 3	Impostazione dei parametri per IFX3.....	97
8-7: IFX 4	Impostazione dei parametri per IFX4.....	97
8-8: IFX 5	Impostazione dei parametri per IFX5.....	97

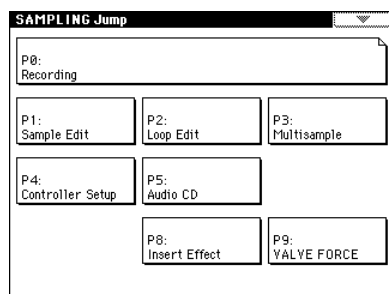


## Sequencer P9: Master Effect .....98

Impostazioni per gli effetti Master, EQ Master e Valve Force.

- 9-1: Master FX Selezione degli effetti Master ed impostazione del relativo status on/off-chain.....98
- 9-2: MFX 1 Impostazione dei parametri per MFX1.....98
- 9-3: MFX 2 Impostazione dei parametri per MFX2.....98
- 9-4: Master EQ Impostazione dell'EQ Master .....98
- 9-5: VALVE FORCE Impostazioni Valve Force.....99
- Eventi esclusivi supportati in modalità Sequencer .....101

## 4. Modalità Sampling ..... 103



### Sampling P0: Recording .....104

Impostazioni relative al campionamento, come ad esempio il livello d'ingresso ed i parametri di base per i Multicampioni/campioni.

- 0-1: Recording Impostazioni di base; selezione del Multicampione e del campione e regolazione del livello d'ingresso finale.....104
- 0-2: Input/Setup Impostazione degli ingressi audio; set-up registrazione.....114
- 0-3: Preference Creazione Indici .....116
- 0-4: Memory Status Visualizzazione della quantità di memoria RAM rimasta; numero di Multicampioni/campioni disponibili.....117

### Sampling P1: Sample Edit.....118

Editing della forma d'onda del campione; operazioni del tipo Copy e Rate Convert.

- 1-1: Sample Edit Editing della forma d'onda .....118

### Sampling P2: Loop Edit.....125

Assegnazione della regione audio per il campione da riprodurre; impostazioni di loop ed operazioni di editing del tipo Time Slice e Time Stretch.

- 2-1: Loop Edit Impostazioni di loop ed editing .....125

### Sampling P3: Multisample .....135

Editing del Multicampione; assegnazione dei campioni ed attribuzione delle zone/nota originale.

- 3-1: Multisample Editing dei Multicampioni .....135
- 3-2: Preference Creazione Indici .....137

### Sampling P4: Controller Setup .....137

Impostazioni dei controller.

- 4-1: Controller Setup Assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] / [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B .....137

## Sampling P5: Audio CD ..... 138

Riproduzione di un CD audio; ripping di campioni audio da un CD audio.

- 5-1: Audio CD Riproduzione e ripping di un CD audio .. 138

## Sampling P8: Insert Effect..... 140

Assegnazione del bus di uscita del campione; impostazione degli effetti Insert.

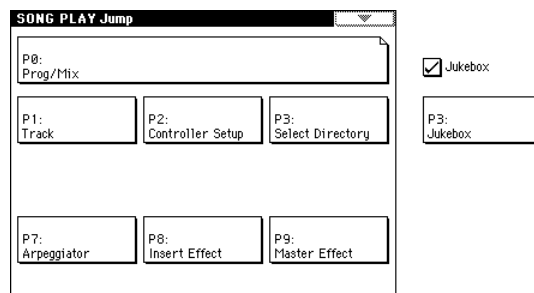
- 8-1: Routing Assegnazione del bus di uscita per il campione ..... 140
- 8-2: Insert FX Selezione degli effetti Insert ed impostazione del relativo status on/off-chain ..... 140
- 8-3: IFX 1 Impostazione dei parametri per IFX1 ..... 141
- 8-4: IFX 2 Impostazione dei parametri per IFX2..... 141
- 8-5: IFX 3 Impostazione dei parametri per IFX3 ..... 141
- 8-6: IFX 4 Impostazione dei parametri per IFX4..... 141
- 8-7: IFX 5 Impostazione dei parametri per IFX5..... 141

## Sampling P9: VALVE FORCE ..... 141

Impostazioni relative al circuito valvolare Valve Force.

- 9-1: VALVE FORCE Impostazioni Valve Force ..... 141

## 5. Modalità Song Play ..... 143



### Song Play P0: Prog/Mix ..... 143

Selezione e riproduzione dei file SMF.

- 0-1: Prog. 1-8 Selezione del Programma per ciascuna traccia ..... 143
- 0-2: Prog. 9-16 ..... 143
- 0-3: Mixer 1-8 Pan e volume di ciascuna traccia ..... 145
- 0-4: Mixer 9-16 ..... 145
- 0-5: Preference Impostazioni per la riproduzione consecutiva di più file SMF; regolazione del metronomo ..... 145

### Song Play P1: Track..... 146

Impostazione dello status e della scala per ciascuna traccia.

- 1-1: Status 1-8 Impostazione della scala/status..... 146
- 1-2: Status 9-16 ..... 146
- 1-3: MOSS 1-8 Visualizzabile solo dopo l'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS; impostazione dei parametri EXB-MOSS ..... 146
- 1-4: MOSS 9-16 ..... 146

### Song Play P2: Controller Setup ..... 147

Impostazioni dei controller.

- 2-1: Controller Setup Assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] / [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B ..... 147



## Song Play P3: Select Directory/Jukebox ....148

Selezione della directory contenente il file SMF da riprodurre;  
creazione della Jukebox list.

3-1: Select Directory Selezione della directory per la selezione del  
file SMF da riprodurre..... 148

3-1: Jukebox Creazione della Jukebox list..... 148

## Song Play P7: Arpeggiator.....149

Impostazioni per gli Arpeggiatori A e B.

7-1: Setup 1-8 Assegnazione dell'Arpeggiatore a ciascuna  
traccia..... 149

7-2: Setup 9-16 ..... 149

7-3: Arpegg. A Selezione del pattern di arpeggio ed  
impostazioni per l'Arpeggiatore A..... 150

7-4: Arpegg. B Selezione del pattern di arpeggio ed  
impostazioni per l'Arpeggiatore B..... 150

7-5: Scan Zone Assegnazione dell'intervallo di note e velocity  
incaricati di attivare l'Arpeggiatore ..... 150

## Song Play P8: Insert Effect .....151

Attribuzione del bus di uscita a ciascuna traccia; impostazione  
degli effetti Insert.

8-1: Routing 1-8 Assegnazione del bus ed impostazione dei  
livelli di mandata agli effetti Master per  
ciascuna traccia..... 151

8-2: Routing 9-16 ..... 151

8-3: Insert FX Selezione degli effetti Insert ed impostazione  
del relativo status on/off-chain..... 152

8-4: IFX 1 Impostazione dei parametri per IFX1 ..... 152

8-5: IFX 2 Impostazione dei parametri per IFX2 ..... 152

8-6: IFX 3 Impostazione dei parametri per IFX3 ..... 152

8-7: IFX 4 Impostazione dei parametri per IFX4 ..... 152

8-8: IFX 5 Impostazione dei parametri per IFX5 ..... 152

## Song Play P9: Master Effect .....153

Impostazione degli effetti Master, EQ Master e Valve Force.

9-1: Master FX Selezione degli effetti Master ed impostazione  
del relativo status on/off-chain..... 153

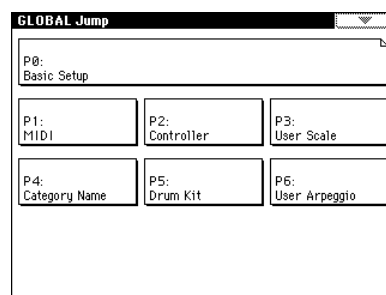
9-2: MFX 1 Impostazione dei parametri per MFX1 ... 153

9-3: MFX 2 Impostazione dei parametri per MFX2 ... 153

9-4: Master EQ Impostazione dell'EQ Master ..... 153

9-5: VALVE FORCE Impostazioni Valve Force..... 153

## 6. Modalità Global. .... 155



### Global P0: Basic Setup ..... 155

Impostazioni di base per l'intera TRITON Extreme; impostazioni di AUDIO INPUT per le modalità differenti dalla Sampling.

0-1: Basic Impostazioni di Master tune, key transpose, effect global switch ed auto arpeggiator on/off..... 155

0-2: System Preference Impostazioni Bank map, system lock e memory protect ..... 158

0-3: Input/Sampling Impostazioni di Audio input per modalità differenti dalla Sampling ..... 159

### Global P1: MIDI ..... 161

Impostazioni MIDI per l'intera TRITON Extreme.

1-1: MIDI Attribuzione del canale MIDI global, MIDI Clock, MIDI filter etc. .... 161

### Global P2: Controller ..... 165

Impostazioni relative al pedale damper e al pedale/switch assegnabile.

2-1: Controller Impostazioni relative al pedale damper ed al pedale /switch assegnabile ..... 165

### Global P3: User Scale ..... 165

Creazione delle scale user octave ed user all note.

3-1: User Scale Creazione delle scale utente ..... 165

### Global P4: Category Name ..... 166

Assegnazione dei nomi alle categorie.

4-1: Program Cat. Assegnazione dei nomi per le categorie dei Programmi ..... 166

4-2: Comb Cat. Assegnazione dei nomi per le categorie delle Combinazioni ..... 166

### Global P5: Drum Kit ..... 167

Editing e creazione dei Drum Kit.

5-1: Sample Setup Assegnazione dei campioni a ciascuna nota del kit ..... 167

5-2: Voice/Mixer Attribuzione del bus/pan etc. a ciascuna nota del kit ..... 169

### Global P6: User Arpeggio..... 170

Editing e creazione dei pattern di arpeggio utente.

6-1: Pattern Setup Assegnazione delle operazioni per i pattern di arpeggio ..... 170

6-2: Pattern Edit Inserimento dei toni per ciascun step..... 172



## 7. Modalità Media. . . . . 175

File, directory ed icone .....	175
0-1: Load	Caricamento del file selezionato o della directory sulla memoria interna.....176
0-2: Save	Salvataggio dei dati dalla memoria interna sui vari tipi di media .....187
0-3: Utility	Rinomina, copia, cancellazione e formattazione del media/file selezionato .191
0-4: Make Audio CD	Creazione di un CD audio.....194
0-5: Play Audio CD	Riproduzione di un CD audio .....197
0-6: Edit WAVE	Editing dei file Wave.....198
0-7: Media Info	Visualizzazione delle informazioni relative al media selezionato .....203

## 8. Guida agli Effetti. . . . . 205

### Panoramica..... 205

1. Gli Effetti in ciascuna modalità ..... 205
2. Modulazione Dinamica (Dmod) ..... 205
3. I/O Effetti ..... 205

### Effetti Insert (IFX 1, 2, 3, 4, 5) ..... 206

1. In/Out ..... 206
2. Routing ..... 207
3. Mixer ..... 209
4. Controllare gli effetti Insert via MIDI ..... 210

### Effetti Master (MFX1, 2) ..... 211

1. In/Out ..... 211
2. Routing ..... 211
3. Mixer ..... 213
4. Controllare gli effetti Master via MIDI ..... 213

### EQ Master ..... 213

### Uscite Audio Principali ..... 214

### Uscite Audio Individuali ..... 214

### Valve Force ..... 214

1. Placement ..... 214
2. In/Out ..... 215

### Diagramma a Blocchi FX/Mixer..... 216

### Filtri/Dinamica ..... 217

Effetti di Filtro e Controllo della Dinamica

- |  |     |
|--|-----|
| 000: No Effect .....                                       | 217 |
| 001: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation) .....      | 217 |
| 002: Stereo Compressor.....                                | 217 |
| 003: Stereo Limiter.....                                   | 217 |
| 004: Multiband Limiter .....                               | 218 |
| 005: Stereo Gate.....                                      | 219 |
| 006: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) .....          | 219 |
| 007: St. Parametric 4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)..... | 220 |
| 008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ).....       | 221 |
| 009: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah) .....          | 221 |
| 010: St. Random Filter (Stereo Random Filter).....         | 222 |
| 011: St. Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer) .....    | 223 |
| 012: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator) .....      | 223 |
| 013: Talking Modulator.....                                | 224 |
| 014: Stereo Decimator .....                                | 225 |
| 015: St. Analog Record (Stereo Analog Record) .....        | 225 |

### Tono/Mod. di Fase..... 226

Effetti di Pitch e Modulazione di Fase

- |  |     |
|--|-----|
| 016: Stereo Chorus.....                              | 226 |
| 017: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus) .. | 226 |
| 018: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)..... | 227 |
| 019: Ensemble.....                                   | 227 |
| 020: Stereo Flanger .....                            | 228 |

Program

Combination

Sequencer

Sampling

Song Play

Global

Media

Effetti

Appendice



021: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger).....	228
022: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger).....	229
023: Stereo Phaser.....	229
024: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser) .....	230
025: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser).....	230
026: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation).....	231
027: Stereo Vibrato.....	231
028: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation) .....	232
029: 2Voice Resonator .....	232
030: Doppler.....	233
031: Scratch .....	234

## **Mod./P.Shift .....235**

Altri effetti di modulazione/pitch shift

032: Stereo Tremolo.....	235
033: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo) .....	235
034: Stereo Auto Pan .....	236
035: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo) .....	236
036: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator).....	237
037: Detune.....	238
038: Pitch Shifter .....	238
039: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation).....	239
040: Rotary Speaker .....	239

## **ER/Delay .....240**

Effetti di Early reflection e delay

041: Early Reflections .....	240
042: Auto Reverse.....	241
043: L/C/R Delay .....	241
044: Stereo/Cross Delay .....	242
045: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay).....	242
046: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)....	243
047: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay) .....	243
048: St. Auto Panning Dly(Stereo Auto Panning Delay)....	244
049: L/C/R BPM Delay .....	244
050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay) .....	245
051: Sequence Delay .....	245

## **Riverbero .....246**

Effetti di riverbero

052: Reverb Hall.....	246
053: Reverb SmoothHall .....	246
054: Reverb Wet Plate .....	246
055: Reverb Dry Plate .....	246
056: Reverb Room .....	247
057: Reverb BrightRoom.....	247

## **Mono – Mono Chain .....247**

Effetti composti da due effetti mono collegati in serie

058: P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter).....	247
059: P4EQ – Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) .....	248
060: P4EQ – Cho/FIng (Parametric 4-Band EQ – Chorus/ Flanger) .....	248
061: P4EQ – Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser) .....	249

062: P4EQ – Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay).....	249
063: Comp – Wah (Compressor – Wah/Auto Wah).....	250
064: Comp – Amp Sim (Compressor – Amp Simulation) .....	250
065: Comp – OD/HiGain (Compressor – Overdrive/ Hi.Gain).....	250
066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4- Band EQ) .....	251
067: Comp – Cho/FIng (Compressor – Chorus/ Flanger).....	251
068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser) .....	252
069: Comp – Mt. Delay (Compressor – Multitap Delay)....	252
070: Limiter – P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)....	253
071: Limiter – Cho/FIng (Limiter – Chorus/Flanger) .....	253
072: Limiter – Phaser .....	254
073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay).....	254
074: Exciter – Comp (Exciter – Compressor) .....	255
075: Exciter – Limiter .....	255
076: Exciter – Cho/FIng (Exciter – Chorus/Flanger).....	255
077: Exciter – Phaser .....	256
078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay) .....	256
079: OD/HG – Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation) .....	257
080: OD/HG – Cho/FIng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/ Flanger).....	257
081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser) ...	258
082: OD/HG – Mt. Delay (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay).....	258
083: Wah – Amp Sim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation) .....	259
084: Decimator – Amp (Decimator – Amp Simulation) .	259
085: Decimator – Comp (Decimator – Compressor) ....	259
086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo) .	260
087: Cho/FIng – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay).....	260
088: Phaser – Cho/FIng (Phaser – Chorus/Flanger) ....	261
089: Reverb – Gate .....	261

## **Double Size ..... 262**

Effetti Double-size

090: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation) .....	262
091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter).....	262
092: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah) .	262
093: Vocoder .....	263
094: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay).....	264
095: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter) .....	264
096: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive) .	265
097: Early Reflections.....	266
098: L/C/R Long Delay .....	266
099: St/Cross Long Dly (Stereo/Cross Long Delay) .....	266
100: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay) .....	267
101: St. BPM Long Delay (Stereo BPM Long Delay)....	267
102: Hold Delay .....	268

## **EQ Master..... 269**

EQ Master .....	269
-----------------	-----



## 9. Appendice ..... 271

### Sorgenti di Modulazione Alternata (AMS) ..271

Note sulla Modulazione Alternata.....	271
Note sulle Sorgenti di Modulazione Alternata.....	271
Elenco AMS (Alternate Modulation Source).....	272
Impostazioni per la Modulazione Alternata.....	274
Gli effetti della modulazione alternata sui diversi parametri, ed esempi esplicativi .....	274

### Sorgenti di Modulazione Dinamica .....276

Elenco delle Sorgenti di Modulazione Dinamica .....	277
Note sulla funzione BPM/MIDI SYNC.....	278

### SW1/2 Assign .....279

Elenco delle funzioni assegnabili agli switch SW1, SW2.....	279
---	-----

### Knob 1...4 B-Assign .....280

Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Control (mod. B) .....	280
---	-----

### Foot Switch Assign.....281

Elenco delle funzioni assegnabili alla switch a pedale ..	281
---	-----

### Foot Pedal Assign.....282

Elenco delle funzioni assegnabili al pedale .....	282
---	-----

### Trasmissioni MIDI relative all'uso dei controller della TRITON Extreme.....283

### Operazioni della TRITON Extreme in seguito alla trasmissione/ricezione dei messaggi di Control Change .....285

### Applicazioni MIDI .....288

■ Nota sul MIDI .....	288
■ Collegare dispositivi MIDI/computer (connettori MIDI) .....	288
■ Messaggi trasmessi e ricevuti dalla TRITON Extreme.....	289

### IMPLEMENTAZIONE MIDI TRITON Extreme.....299

### Messaggi Vari.....302

### Compatibilità dei dati.....309

### Informazioni modalità Media.....315

Blocchi dati supportati .....	315
Nota sui file in formato KORG .....	316
Nota sui file AKAI Program.....	318

### Schede opzionali/Memoria/Batteria del Calendario..... 319

Nota per l'installazione della scheda opzionale o della memoria .....	319
Avvertenze per l'installazione della batteria del calendario .....	319
Nota sulle schede opzionali/memoria/batteria del calendario .....	320
Controllo post-installazione.....	320
Installare un modulo DRAM SIMM.....	321
Installare la scheda EXB-MOSS .....	322
Sostituire la batteria del calendario.....	324

### Collegare unità USB esterne ..... 325

Collegare un dispositivo USB esterno .....	325
Collegare un computer .....	325
Installazione ed impostazione del driver USB-MIDI.....	326
Note sulle porte del driver .....	329

### Supporto Packet writing per la TRITON Extreme ..... 330

### Indice Analitico..... 332

Traduzione dall'inglese a cura di Gianni Pastore

\* I nomi delle Aziende, dei prodotti, dei formati etc. menzionati nel presente manuale sono tutti marchi registrati dai rispettivi proprietari.

Program

Combination

Sequencer

Sampling

Song Play

Global

Media

Effetti

Appendice



---



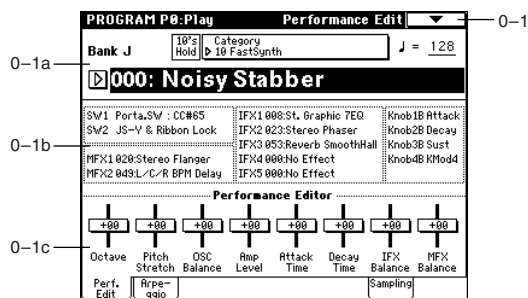
# 1. Modalità Program

## Program P0: Play

La modalità Program consente la selezione e la riproduzione dei Programmi.

**MIDI** Tutti i messaggi MIDI della pagina Program P0: Play sono trasmessi sul canale MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

### 0-1: Perf. Edit (Performance Edit)



#### 0-1a: Bank, Program Select, Category, 10's Hold, J

##### Bank (Bank Select) [A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

Area del display che indica il banco di appartenenza del Programma selezionato. Utilizzare i tasti BANK [A]–[N] per scegliere il banco desiderato.

La pressione ripetuta del tasto [G] consente la selezione dei banchi G (oppure g) in base all'ordine:

G → g(1) → g(2) → g(3) → g(4) → g(5) → g(6) → g(7) → g(8) → g(9) → g(d) → G

**note** Il **banco F** può essere selezionato solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS. Ciò permetterà la scelta di ulteriori 128 Programmi speciali EXB-MOSS.

La TRITON Extreme è provvista dei banchi riscrivibili **A–E** ed **H–N**, ciascuno dei quali contenente 128 Programmi (per un totale di 1.536). I Programmi non riscrivibili occupano invece le locazioni di memoria dei banchi **G** (Programmi base per lo standard GM2), dei banchi **g(1)–g(9)** (variazioni dei Programmi GM2) e del banco **g(d)** (Programmi percussivi).

(☞ Per conoscere l'elenco completo dei Programmi, consultare il manuale "EDV" (Elenco delle Voci))

A...D, H...M	Programmi precaricati
E	Programmi Utente, come quelli che utilizzano i Multicampioni RAM creati in modalità Sampling etc.
F	Programmi EXB-MOSS
G	Programmi base GM2
g(1)–g(9)	Variazioni dei Programmi GM2*
g(d)	Programmi percussivi GM2
N	Programmi precaricati/utente

\* Per i banchi che non contengono variazioni, la selezione del Programma richiama direttamente il suono di base GM (in questo caso il simbolo \* appare all'inizio del nome del Programma)

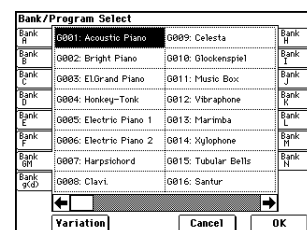
### Program Select

[(A...F, H...N) 0...127: name, (G, g(1)...g(9), g(d)) 1...128: name]

Campo che permette la scelta del Programma. Dopo aver selezionato il parametro, usare i tasti [Δ] [▽], i tasti numerici [0]–[9], o la **manopola [VALUE]** per scegliere il Programma desiderato. Premere il **pulsante popup** per visualizzare il menù "Bank/Program Select", con il quale selezionare il banco ed il Programma ad esso appartenente.

**MIDI** La scelta del Programma può essere effettuata anche ricevendo un messaggio di program change MIDI da un dispositivo MIDI esterno, oppure utilizzando uno switch a pedale. ("Foot SW Assign" Global P2: 2-1a, "Elenco delle funzioni assegnabili allo Switch a Pedale" ☞ p.281)

#### Menù Bank/Program Select:



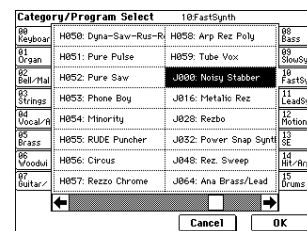
- 1 Premere il **pulsante popup** alla sinistra di "Program Select" per accedere al menù Bank/Program Select.
- 2 Premere una delle pagine tab sulla sinistra o sulla destra del menù per selezionare il banco desiderato. La pressione del banco GM consente l'abilitazione del **pulsante Variation**, che permette di visualizzare alternativamente i banchi G in base al seguente ordine: G → g(1) → g(2) → ... → g(8) → g(9) → G.
- 3 Selezionare il Programma desiderato. La scelta può essere effettuata sia premendo il nome del Programma direttamente sullo schermo, sia mediante i tasti [Δ] [▽].
- 4 Premere il **pulsante OK** per eseguire la scelta, oppure il **pulsante Cancel** per annullare la selezione.

### Category

[00...15]

Permette la selezione di una delle sedici categorie di Programmi. Selezionare la categoria desiderata e quindi scegliere il Programma ad essa appartenente. Per visualizzare il menù "Category/Program Select", premere il pulsante popup.

#### Menù Category/Program Select:





- 1 Premere il **pulsante popup (category)** posto al di sopra del campo "Program Select" per accedere al menù Category/Program Select.
- 2 Premere una delle pagine tab sulla sinistra o sulla destra del menù per selezionare la categoria desiderata.
- 3 Selezionare il Programma desiderato. La scelta può essere effettuata sia premendo il nome del Programma sullo schermo, sia mediante i tasti [Δ] [▽].
- 4 Premere il **pulsante OK** per eseguire la scelta, oppure il **pulsante Cancel** per annullare la selezione.

La categoria di ciascun Programma può essere specificata nella finestra di dialogo "Write Program" (0-1A).



## 10's Hold

- ① Premere il **tasto** [./10's HOLD] per visualizzare l'icona  e fissare la decina numerica del Programma selezionato.
- ② Premere uno qualsiasi dei **tasti numerici** [0]–[9] per inserire la cifra corrispondente alle unità e selezionare così il Programma desiderato.
- ③ Per modificare la cifra della decina, utilizzare i **tasti** [ $\Delta$ ] [ $\nabla$ ].
- ④ Per disabilitare la funzione, premere il **tasto** [./10's HOLD] e verificare che l'icona  si spenga.

## ♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

Parametro che imposta il tempo dell'Arpeggiatore. Il valore può inoltre essere regolato dalla manopola ARPEGGIATOR [TEMPO], oppure premendo il **tasto** [ENTER] ad intervalli regolari.

Il valore **EXT** indica che il parametro "MIDI Clock" (Global P1: 1–1a) è stato impostato su **External MIDI** o **External USB**. In questo caso, l'Arpeggiatore sarà sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da un dispositivo MIDI esterno.

## 0–1b: Program Information


Area del display nella quale sono indicate le funzioni assegnate ai tasti [SW1], [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROL [1], [2], [3], [4] (in modalità B), ed i nomi degli effetti selezionati per gli effetti Insert e Master.

## 0–1c: Performance Editor


La Performance Editor consente di apportare notevoli variazioni ai parametri del Programma senza tuttavia uscire dalle pagine Program P1–P9 Edit.

Ciò agevola notevolmente la possibilità di modificare più parametri del Programma selezionato simultaneamente.

La **Performance Editor** può essere usata (ad esempio) per variare la profondità di un effetto durante l'esecuzione strumentale, oppure per l'impostazione iniziale dei parametri di un Programma in fase di creazione. Per consentire il riutilizzo delle modifiche apportate anche dopo aver spento e riacceso lo strumento, è necessario effettuare la scrittura (salvataggio) del Programma (p.3, GO p.116, 119).

 L'editing eseguito con la Performance Editor interessa l'intervallo del parametro oggetto di modifica. Se, dopo aver usato la Performance Editor per modificare un valore, si accede ad un'altra pagina o ad un'altra modalità (e successivamente si ritorna alla pagina di partenza), il suono rimarrà inalterato, ma il valore mostrato sul display corrisponderà sempre a +00. A questo punto della procedura è tuttavia consentito effettuare (se necessario) ulteriori operazioni di editing.

Da notare che, poiché l'editing effettuato con la Performance Editor non è dettagliato come l'editing convenzionale, le variazioni apportate dall'utente potrebbero incidere sul bilanciamento dei diversi parametri. Nel caso ciò dovesse accadere, utilizzare le pagine P1–P9 Edit per ripristinare l'equilibrio tra i parametri.

 Quando la casella di selezione "**Enable Exclusive**" (Global P1: 1–1b) è **spuntata**, l'uso della Performance Editor comporta la trasmissione dei messaggi esclusivi MIDI. Analogamente, la ricezione di tali messaggi da parte della TRITON Extreme (quando la casella "**Enable Exclusive**" è **spuntata**), determina la modifica del valore secondo quanto trasmesso dal modulo MIDI esterno.

## Octave

[–03...+00...+03]

Un valore di +01 alza l'intonazione di un'ottava, mentre uno di –01 abbassa l'intonazione del suono di un'ottava.

La variazione ottenibile è compresa tra 4 e 32 piedi (unità di misura delle canne dell'organo classico, dove il Do centrale corrisponde ad 8 piedi).


## Pitch Stretch

[–12...+00...+12]

Parametro che regola simultaneamente i valori di Transpose e Tune dell'oscillatore, e permette di apportare un'ampia gamma di variazioni timbriche senza tuttavia snaturare il carattere originale del suono. Un valore di +00 determina l'uso delle impostazioni del Programma. Un valore di +01 abbassa il valore di Transpose di un'unità e contemporaneamente alza il valore di Tune di 100.

Un valore di –01 alza il valore di Transpose di un'unità e simultaneamente abbassa il valore di Tune di 100.

Non è tuttavia possibile ottenere un valore di Transpose diverso dall'intervallo di  $\pm 12$ , nè è consentito eccedere un valore di  $\pm 1200$  per il parametro Tune.

 Questa funzione della Performance Editor non può essere utilizzata per il **banco F**.

## OSC Balance

[–10...0...+10]

Stabilisce il livello di bilanciamento tra gli oscillatori 1 e 2.


Un valore di +00 determina l'uso delle impostazioni specificate per il Programma.

**Valori positivi (+)** consentono di decrementare il livello dell'oscillatore 2.

Con un'impostazione di +10, il livello dell'oscillatore 2 corrisponde a 0, mentre quello dell'oscillatore 1 rimane invariato.

**Valori negativi (–)** permettono di decrementare il livello dell'oscillatore 1.

Con un'impostazione di –10, il livello dell'oscillatore 1 corrisponde a 0, mentre quello dell'oscillatore 2 rimane invariato.

 Per i programmi per i quali "**Oscillator Mode**" (1–1a) è impostato su **Single**, l'oscillatore 2 non produrrà alcun suono. La modifica interesserà in questo caso solo il livello dell'oscillatore 1. Questo tipo di performance editor inoltre non ha alcun effetto sui programmi **Drums** (percussivi).

## Amp Level

[–10...0...+10]

Parametro che stabilisce il livello dell'amplificatore.

Un valore di +00 determina l'uso delle impostazioni stabilite per il Programma.

**Valori positivi (+)** incrementano il livello dell'amplificatore rispetto al valore impostato. Con un'impostazione di +10, il livello dell'amplificatore corrisponde a 127 (cioè il massimo consentito).

**Valori negativi (–)** decrementano il livello dell'amplificatore rispetto al valore impostato. Con un'impostazione di –10, il livello dell'amplificatore corrisponde a 0.

## Attack Time

[–10...0...+10]


Imposta il tempo di attacco del filtro e dell'amplificatore EG.

Un valore di +00 determina l'uso delle impostazioni specificate per il Programma.

**Valori positivi (+)** incrementano il tempo di attacco rispetto al valore impostato.

Con un'impostazione di +10, il tempo di attacco corrisponde a 90.

**Valori negativi (–)** decrementano il tempo di attacco. Con un'impostazione di –10, il tempo di attacco corrisponde a 0.

 La modifica di "Attack Time" comporta la variazione automatica dei parametri EG Start Level, Attack Level, Start Level Modulation ed Attack Time Modulation dell'amp EG, per consentire il raggiungimento dell'effetto ottimale.

## Decay Time

[–10...0...+10]

Parametro che imposta il tempo di decadimento e di slope del filtro e dell'amplificatore EG.

Un valore di +00 determina l'uso delle impostazioni specificate per il Programma.

**Valori positivi (+)** incrementano il tempo di decadimento e di slope rispetto al valore impostato. Con un'impostazione di +10, il tempo corrisponde a 99.

**Valori negativi (–)** decrementano il tempo di decadimento e di slope rispetto al valore impostato. Con un'impostazione di –10, il tempo corrisponde a 0.



**IFX Balance** [-10...0...+10]

Determina il bilanciamento generale del rapporto “Wet/Dry” per gli effetti Insert 1–5. Un valore di **+00** comporta l’uso delle impostazioni stabilite per il Programma.

**Valori positivi (+)** incrementano il valore di Wet rispetto all’impostazione del Programma, e decrementano il livello di Dry. Con un’impostazione di **+10**, il rapporto è tutto spostato su “Wet.”

**Valori negativi (–)** decrementano il livello di Wet rispetto all’impostazione del Programma e incrementano il livello di Dry. Con un’impostazione di **–10**, il suono in uscita è solo “Dry.”


**MFX Balance** [-10...0...+10]

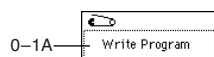
Determina le impostazioni del livello di ritorno generale per i parametri “Return 1” e “Return 2” (9–1b) degli effetti Master. Un valore di **+00** comporta l’uso delle impostazioni specificate per il Programma.

**Valori positivi (+)** incrementano i livelli di ritorno rispetto alle impostazioni del Programma. Con un’impostazione di **+10**, il livello di ritorno corrisponde a 127 (cioè il massimo consentito).

**Valori negativi (–)** decrementano il livello di ritorno rispetto all’impostazione stabilita per il Programma. Con un’impostazione di **–10**, il livello di ritorno è pari a 0.

Octave	Ottava degli OSC 1/2
Pitch Stretch	Parametri Transpose e Tune degli OSC 1/2
OSC Balance	Livello dei Multicampioni High e Low per gli OSC 1/2
Amp Level	Livello dell’Amp1 e dell’Amp2
Attack Time	Tempo di attacco Amp EG, Livello Iniziale, Livello di Attacco, Livello della Modulazione St, Tempo di Modulazione A degli Amp 1/2, e Tempo di Attacco del Filtro EG dei Filtri 1/2
Decay Time	Tempo di Decadimento AmpEG, Tempo di Slope degli Amp 1/2; Tempo di Decadimento del Filtro EG e Tempo di Slope dei Filtri 1/2
IFX Balance	Bilanciamento Wet/Dry degli effetti IFX1/2/3/4/5
MFX Balance	Livello di ritorno degli Effetti Master 1, 2

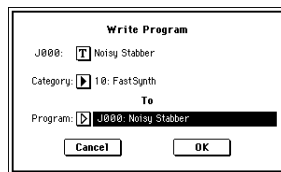
 La tabella di cui sopra non è valida per i Programmi del **banco F** della scheda opzionale EXB-MOSS. (E3 EM)

**▼ 0–1: Comandi del menù di pagina****0–1A: Write Program**

Comando che consente il salvataggio del Programma modificato sulla memoria interna.

La scrittura del Programma è l’unico sistema che permette il riutilizzo del suono modificato anche dopo aver spento e riaccesso lo strumento, oppure dopo aver selezionato un Programma diverso da quello oggetto di editing.

- 1 Selezionare **“Write Program”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.




- 2 La prima linea in alto sul display indica il banco ed il nome del Programma. Nel caso si intenda modificare il nome del Programma, premere il **pulsante di testo** per accedere alla successiva finestra di dialogo, ed inserire il nome desiderato.
- 3 In **“Category,”** specificare la categoria del Programma oggetto di scrittura.

L’impostazione originale prevede la nomina delle categorie in base alle diverse famiglie di strumenti (chitarra, basso etc.), ma è tuttavia possibile utilizzare **“Program Cat.”** (Global P4: 4–1) per modificarne il nome secondo necessità. L’uso delle categorie facilita la selezione dei Programmi nelle modalità Program, Combination, Sequencer o Song Play.

- 4 Premere **“To Program”** per specificare la locazione di destinazione per la scrittura.

**note** I banchi possono anche essere selezionati utilizzando i tasti BANK [A]–[N].

 Non è possibile effettuare la scrittura sui banchi G–g(d). Nel caso si sia modificato un Programma appartenente ad uno dei banchi sopra menzionati, è necessario eseguirne il salvataggio su uno qualsiasi dei banchi A–E oppure H–N

- 5 Per eseguire il comando Write Program, premere il **pulsante OK**. Per non effettuare alcuna operazione, premere **pulsante Cancel**.

**note** In alternativa, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo, ed eseguire la scrittura del Programma. In questo caso, il salvataggio sarà effettuato sul Programma correntemente selezionato.

**■ Auto Song Setup**

Il comando Auto Song Setup permette di copiare automaticamente su una Song le impostazioni di un Programma, in maniera da velocizzare la procedura di registrazione. Una volta eseguito il comando è sufficiente premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per iniziare immediatamente la registrazione.

- 1 Selezionare il Programma che si intende utilizzare per la registrazione.  
Se necessario, modificare il Programma secondo le proprie esigenze. Tutte le variazioni apportate si rifletteranno anche sulla Song. Qualora si decida di utilizzare il sound così ottenuto solo in una particolare Song, non sarà necessario effettuarne la scrittura in modalità Program.
- 2 Tenere premuto il **tasto [ENTER]** e premere il **tasto SEQUENCER [REC/WRITE]** per accedere alla finestra di dialogo “Setup to Record”.



- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando Auto Song Setup; la tastiera richiama automaticamente la modalità Sequencer, applicando le impostazioni del Programma alla Song ed entrando in pausa di registrazione. Il numero di Song selezionato corrisponderà al primo numero disponibile in memoria.

**note** I parametri del Programma impostati automaticamente grazie al comando sono identici a quelli determinati con il comando **“Copy From Program”** del menù di pagina (Sequencer P0: 0–1L), tra cui:

- casella di selezione **“with Effects”** spuntata
- casella di selezione **“with Arpeggiator”** spuntata
- campo **“To”** impostato su Track 01 (Traccia 01)
- **“Arpeggiator”** impostato su A

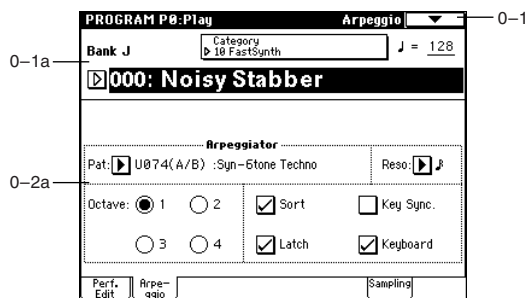
- 4 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la registrazione in tempo reale, e nuovamente per interromperla.



## 0-2: Arpeggio

I parametri dell'Arpeggiatore sono generalmente impostati nella pagina P7: Edit-Arpeggiator, ma anche la presente pagina offre alcune opzioni di editing in tempo reale, come per esempio la modifica del pattern di arpeggio etc.

Per effettuare la scrittura (salvataggio) delle modifiche apportate, usare il comando "Write Program" o "Update Program." L'editing in tempo reale dell'arpeggio può inoltre essere eseguito mediante le manopole [TEMPO], [GATE] e [VELOCITY] (☞ GB p.5).



### 0-2a: Arpeggiator

Pat (Pattern)	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)	[1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

Parametri appartenenti all'Arpeggiatore (☞ P7: Edit-Arpeggiator).

**note** I parametri possono inoltre essere impostati nella pagina P7: Edit-Arpeggiator.

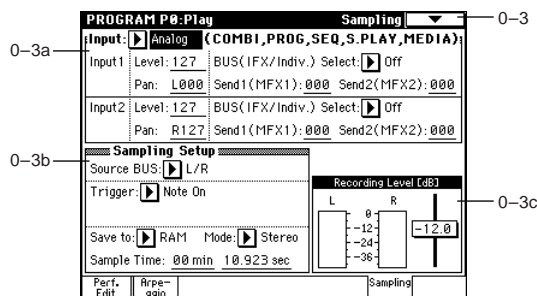
## 0-3: Sampling

Pagina tab nella quale è possibile impostare i parametri relativi al segnale audio analogico/digitale in ingresso (AUDIO INPUT, S/P DIF), ed effettuare le regolazioni necessarie al campionamento in modalità Program.

Il campionamento può interessare sia il segnale esterno, sia la performance musicale eseguita con la TRITON Extreme.

Il segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT o S/P DIF può essere campionato durante la performance dell'Arpeggiatore della TRITON Extreme etc., così come è possibile ricampionare l'esecuzione strumentale che sfrutti i Programmi della tastiera e le relative impostazioni dei filtri, degli effetti o dell'Arpeggiatore. E' anche consentito ottenere un mix tra le due opzioni e campionare il suono risultante. (GB p.22, GP p.80)

**note** Il termine "Ricampionamento" si riferisce al processo mediante il quale si registra il segnale in uscita dalla TRITON Extreme. La tecnica consente di registrare come un qualsiasi campione una performance multitimbrica (con gli effetti etc.) eseguita in tempo reale, oppure dal sequencer o con l'ausilio dell'Arpeggiatore.



### 0-3a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

Input	[Analog, S/P DIF]
Input1:	
Input2:	
Level	[0...127]
Pan	[L000...C064...R127]
BUS(IFX/Indiv.) Select	
[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]	
Send1(MFX1), Send2(MFX2)	[000...127]

Parametri con i quali è possibile specificare la sorgente audio in ingresso (analogica/digitale), l'impostazione del livello d'ingresso, il pan, il bus ed il livello di mandata agli effetti Master.

**note** Le impostazioni del campo Input sono valide per le modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play e Media. (☞ Global P0: 0-3a)

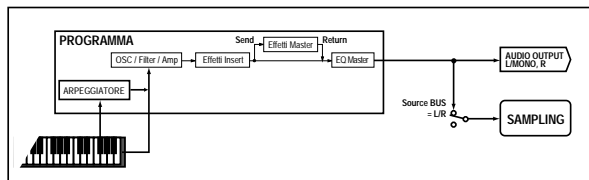
### 0-3b: Sampling Setup

Source BUS	[L/R, Indiv.1/2]
Specifica la sorgente audio oggetto di campionamento. L'operazione interessa quindi il segnale inviato al bus selezionato con il presente parametro.	
L/R:	Il segnale campionato è quello inviato al bus L/R.
Questo può comprendere sia un segnale esterno (specificato da "Input" 0-3a), sia l'esecuzione strumentale effettuata con la TRITON Extreme o ricevuta dalla porta MIDI della tastiera. In entrambi i casi, inviare il segnale audio desiderato al bus L/R.	
Indiv. 1/2:	Il campionamento ha luogo per il segnale inviato alle uscite audio INDIVIDUAL 1, 2, 1/2.

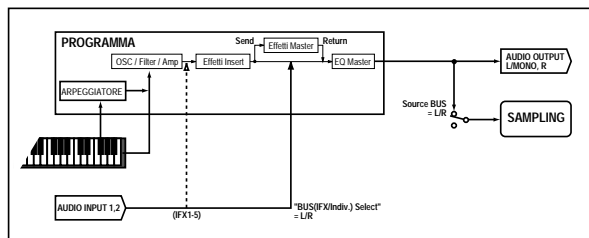


In maniera del tutto simile a quanto già visto per il bus L/R, il segnale da campionare deve essere inviato ai bus **1, 2, 1/2**. Ciò è valido sia per l'esecuzione strumentale prodotta con la TRITON Extreme o ricevuta dalla porta MIDI IN, sia per il segnale audio esterno in ingresso (specificato da "Input" 0-3a).

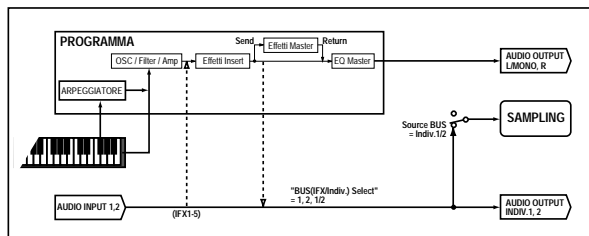
Generalmente, qualora si desideri campionare la performance musicale in modalità Program, si consiglia l'uso del bus L/R.



Selezionare il bus L/R nel caso in cui si desideri campionare un mix tra l'esecuzione strumentale in modalità Program (per es.: la riproduzione dei pattern di batteria da parte dell'Arpeggiatore) ed il segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT (o S/P DIF). In tale eventualità, impostare il parametro "**BUS (IFX/Indiv.) Select**" (0-3a) del campo *Input* su **L/R** per inviare il segnale esterno al bus L/R.



Scegliere invece il bus **Indiv.1/2** qualora si intenda monitorare la performance musicale durante il campionamento del solo segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT (o S/P DIF). In questo caso, impostare il parametro "**BUS (IFX/Indiv.) Select**" (0-3a) del campo *Input* su **1, 2, o 1/2**, in maniera da ruotare il segnale esterno ai bus INDIVIDUAL 1, 2, o 1/2.



## Trigger [Sampling START SW, Note On]

Parametro che determina il modo con cui dare inizio al campionamento del segnale audio.

**Sampling START SW:** La pressione del tasto SAMPLING [REC] abilita la pausa di registrazione. La successiva pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] dà inizio al campionamento.

**Note On:** La pressione del tasto SAMPLING [REC] e del tasto SAMPLING [START/STOP] (in quest'ordine) abilita la pausa di registrazione. La successiva pressione di una qualsiasi nota sulla tastiera dà inizio al campionamento del segnale.

**note** Il campionamento può in questo caso essere avviato anche dalla ricezione di un messaggio MIDI di note-on trasmesso da un dispositivo MIDI esterno.

In entrambi i casi, per arrestare il campionamento, premere nuovamente il tasto SAMPLING [START/STOP]. La registrazione sarà tuttavia interrotta al termine del tempo stabilito dal parametro "Sample Time".

Per maggiori dettagli sulla procedura, consultare la pagina Sampling P0: 0-2a, parametro "Trigger".

## Metronome Precount

[Off, 4, 8, 3, 6]

Consente la riproduzione del conteggio preliminare del metronomo nel caso si utilizzi l'opzione **Sampling START SW** come impostazione del parametro "**Trigger**" per l'inizio delle operazioni di campionamento.

Il parametro può essere impostato quindi solo quando il parametro "**Trigger**" è regolato su **Sampling START SW**.

**Off:** La pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] in pausa di registrazione dà immediatamente inizio alla registrazione.

**4, 8, 3, 6:** La pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] in pausa di registrazione dà luogo al conteggio preliminare per il numero di beat stabiliti, in base al valore di "♪ (Tempo)" (0-1a). Con un valore di 4, il campionamento ha inizio allo scadere del conteggio 4-3-2-1-0 (dove 0 corrisponde all'inizio effettivo della registrazione).

L'uscita audio ed il livello di riproduzione del metronomo possono essere specificati dal comando "**Metronome Setup**" (0-3A) del menù di pagina. Quando "**BUS (Output) Select**" è impostato su **L/R**, il metronomo interrompe la riproduzione nel momento esatto in cui la registrazione ha inizio.

## Save to

[RAM, MEDIA]

Parametro che permette di stabilire la destinazione di salvataggio dei dati campionati.

**RAM:** Il campionamento ha luogo sulla memoria RAM.

E' in questo modo possibile ascoltare immediatamente il campione registrato utilizzando le modalità Program o Sampling.

Le impostazioni relative alla scrittura sul banco RAM, al numero del Campione ed alla conversione del campione in Programma possono essere effettuate dal comando "Select Bank & Smp No." (0-3C) del menù di pagina.

Lo spegnimento della tastiera comporta la cancellazione dei campioni presenti sulla memoria RAM. Nel caso si desideri riutilizzare tali campioni, eseguirne il salvataggio sul media.

**MEDIA:** Il campionamento è effettuato sul media.

L'operazione determina la creazione di un file WAVE.

Per ascoltare il file registrato, caricare il campione sulla memoria RAM in modalità Media, oppure utilizzare il comando "Select Directory" (0-3D) etc. dal menù di pagina per selezionare il file, e successivamente premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. Usare il comando "Select Directory" dal menù di pagina per specificare il drive di destinazione di scrittura, la directory ed il nome del file.

La grandezza di un file WAVE da caricare sulla memoria RAM dall'hard disk non può eccedere i 16 MB per i file mono o 32 MB per i file stereo (in quest'ultimo caso la quantità di RAM installata deve essere uguale o superiore a 32 MB).

Non è consentito effettuare il campionamento/ricampionamento su un media connesso alla porta USB A della tastiera.

## Mode (Sample Mode)

[L-Mono, R-Mono, Stereo]

Seleziona il o i canali da campionare, in maniera da determinare se l'operazione debba dare luogo ad un campione mono o stereo.

L'impostazione del parametro "**Source BUS**" (0-3b) stabilisce il Bus (L e/o R oppure Indiv. 1 e/o 2) del segnale da registrare.

**L-Mono:** Il segnale del canale interno inviato ad **L** o **Indiv.1** (così come specificato da "**Source BUS**") è campionato in mono.

**R-Mono:** Il segnale del canale interno inviato ad **R** o **Indiv.2** (così come specificato da "**Source BUS**") è campionato in mono.

**Stereo:** Il segnale ruotato ai canali **L** ed **R** o **Indiv.1** e **2** (così come specificato dal parametro "**Source BUS**") è campionato in stereo.

L'operazione determina la creazione di un campione stereo. (Sampling P0: 0-1c)




## Sample Time


[min sec]

Determina la durata del campionamento. Il tempo può essere stabilito in minuti, secondi etc., fino al millesimo di secondo. Il parametro indica inoltre la quantità di tempo disponibile per il campionamento nel banco selezionato. Utilizzando la procedura [REC]→[START]→[STOP], il display mostrerà automaticamente il tempo rimasto. Qualora la quantità di memoria RAM disponibile sia piuttosto elevata, è consigliabile impostare il parametro "Sample Time" su valori superiori al necessario, ed utilizzare quindi il comando "Truncate" (Sampling P1: 1-1A, P2: 2-1A) del menù di pagina per eliminare le porzioni audio in eccesso e limitare in questo modo le dimensioni del file registrato. E' anche possibile, in alternativa, premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere il campionamento manualmente dopo aver registrato la parte interessata. (Metodi di campionamento GB p.22, GO p.80)

Quando la destinazione di scrittura del campione ("Save to") è impostata su **RAM**, il display mostra automaticamente il valore massimo di registrazione concesso, basandosi sulla quantità di memoria rimasta nel banco selezionato (Sampling P0: 0-1c "Bank (RAM Bank)")

Se invece il campionamento avviene su **MEDIA**, il valore massimo di registrazione è calcolato in relazione alla capacità del dispositivo specificato dal parametro "Select Directory". Il tempo massimo di campionamento per un singolo file mono o stereo ammonta ad 80 minuti (dimensioni del file mono: 440 MB; 879 MB per uno stereo).

 Il campionamento ("Save to") sulla memoria **RAM**, eseguito con la casella di selezione "**Auto Optimize RAM**" (Global P0: 0-3b) **non spuntata**, causa un incremento dello spazio occupato dai campioni, e determina di conseguenza una diminuzione della memoria disponibile per la registrazione. In questo caso, eseguire il comando "Optimize RAM" per ottimizzare l'allocazione dei campioni contenuti nella RAM. La quantità di memoria RAM rimasta può essere verificata in modalità Sampling, pagina P0: Recording, Memory Status.

 Le impostazioni dei parametri in *Sampling Setup* sono valide per l'intera modalità Program.


## 0-3c: Recording Level [dB]

### ADC OVERLOAD !!


L'indicazione "ADC OVERLOAD !!" appare sul display quando il livello del segnale in ingresso ai jack AUDIO INPUT 1, 2 si rivela troppo alto. In questo caso, utilizzare la manopola [LEVEL] oppure agire sul volume d'uscita del dispositivo audio connesso. (Sampling P0: 0-1d "Recording Level [dB]")


## Recording Level [-inf, -72.0...0.0...+18.0 dB]

Parametro che determina il livello di registrazione del campione (Sampling P0: 0-1d). Il livello ottimale corrisponde a quello immediatamente precedente all'accensione dell'indicazione CLIP.

 L'impostazione del parametro "**Recording Level**" non modifica il volume del suono in uscita, ma ha effetto solo sul rapporto S/N del segnale registrato. Ciò significa che il suono registrato potrebbe risultare distorto anche se il monitoraggio non dovesse aver evidenziato problemi di sorta.

Il default della tastiera prevede un valore di -12 dB. Ciò impedisce la distorsione del segnale (CLIP) anche con un livello di riproduzione del Programma piuttosto elevato.

 Il valore "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) è applicato ai campioni registrati con il parametro "Save to" (0-3b) impostato su **RAM**. Quando il parametro "+12 dB" è abilitato, il livello di riproduzione del campione registrato è incrementato di circa +12 dB. Per abilitare automaticamente il parametro "+12 dB" ad ogni registrazione, spuntare la casella di selezione "Auto +12 dB On" per il comando "Select Bank & Smpl No." (0-3C) del menù di pagina.

 Quando "Save to" (0-3b) è impostato su **MEDIA**, la regolazione del parametro "Auto +12 dB On" non influisce sui campioni registrati su media. La funzione analoga per tali file è svolta da "WAVE File Play Level" (Global P0: 02a), che permette di gestire il livello di riproduzione dei file campionati sui dischi rigidi.

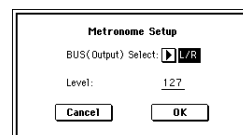
## ▼ 0-3: Comandi del menù di pagina

0-1A	Write Program	0-1A	Write Program
0-3A	Metronome Setup	0-3A	Metronome Setup
0-3B	Optimize RAM	0-3B	Optimize RAM
0-3C	Select Bank & Smpl No.	0-3D	Select Directory
0-3E	Auto Sampling Setup	0-3E	Auto Sampling Setup


### 0-3A: Metronome Setup

Specifica il bus d'uscita ed il volume del metronomo quando si utilizza **Sampling START SW** come metodo di "Trigger" per l'avvio delle operazioni di campionamento.

- 1 Selezionare "**Metronome Setup**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 2 In "**BUS (Output) Select**," specificare il bus d'uscita del metronomo. Impostando **L/R**, il suono del metronomo si interromperà non appena iniziato il campionamento.
- 3 Impostare "**Level**" per specificare il livello di volume del metronomo.
- 4 Premere il **pulsante OK** per confermare le impostazioni, oppure il **pulsante Cancel** per tornare allo status precedente l'apertura della finestra di dialogo.

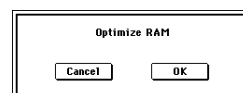
 Il metronomo può essere usato solo quando "Trigger" è impostato su **Sampling START SW**.

### 0-3B: Optimize RAM


Comando che permette di ottimizzare lo spazio disponibile nella memoria RAM. L'esecuzione del comando comporta la riorganizzazione delle aree di memoria non utilizzate, per consentire un incremento della capacità totale della memoria stessa.

Il comando dovrebbe essere eseguito ogni qualvolta lo spazio disponibile per il campionamento cominci a scarseggiare. La quantità totale di memoria libera può essere verificata nella pagina P0: Recording, Memory Status della modalità Sampling.

- 1 Selezionare "**Optimize RAM**" per accedere alla finestra di dialogo.



- 2 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

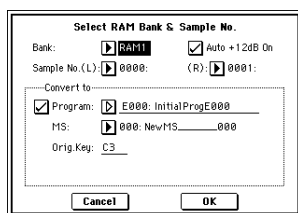
 Quando la casella di selezione "**Auto Optimize RAM**" (Global P0: 0-3b) è **spuntata**, la RAM è ottimizzata automaticamente al termine di ogni singola operazione di campionamento.

### 0-3C: Select Bank & Smpl No.

Determina il banco RAM ed il numero sul quale effettuare la scrittura del campione. E' anche possibile stabilire se il nuovo campione debba essere o meno convertito in un Programma. Il parametro "Select Bank & Smpl No." è valido solo quando si seleziona **RAM** nel campo "Save to".



- ① Selezionare “**Select Bank & Smpl No.**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② In “**Bank**”, specificare il banco della memoria RAM sul quale effettuare la scrittura del campione.
- ③ In “**Sample No.**”, impostare il numero di destinazione del campione. Per default, la tastiera assegna automaticamente il numero più basso disponibile. Selezionando “----:----No Assign----” oppure un numero che già contiene degli eventi audio, la scrittura avverrà sul numero più basso disponibile in memoria. Nel caso si desideri campionare in stereo, specificare i numeri per i campioni “**Sample No.(L)**” e “**Sample No.(R)**”.

- ④ Impostare la casella di selezione “**Auto +12 dB On**.”

**On (spuntata):** Il valore “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) è automaticamente abilitato per la registrazione dei campioni. Ciò permetterà un incremento del livello di riproduzione dell’audio registrato di circa +12 dB.

Per il ricampionamento dell’esecuzione strumentale nelle modalità Program, Combination o Sequencer, il parametro “**Recording Level**” dovrebbe essere impostato intorno ai **-12.0 (dB)**, per impedire la distorsione del segnale e consentire un elevato rapporto S/N (Signal to Noise ratio). Tuttavia, se il ricampionamento è eseguito con il parametro “+12 dB” disabilitato, il livello di riproduzione della performance registrata potrebbe non corrispondere al livello effettivo di registrazione. In questi casi, spuntare la casella di selezione “**Auto +12 dB On**” per impostare automaticamente “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) ON, ed equilibrare il livello di riproduzione a quello di registrazione. Il default (status della tastiera all’accensione) prevede, per le modalità sopra citate, un valore di “Recording Level” di -12.0 (dB) e la casella di selezione “Auto +12 dB On” spuntata.

**note** Se si desidera monitorare la performance eseguita in modalità Program, Combination o Sequencer durante il campionamento del solo segnale audio esterno in ingresso ai jack AUDIO INPUT etc. (impostazioni di “**Source BUS**” Indiv.1/2: 0-3b), si suggerisce di impostare “**Recording Level**” intorno ai **+0.0 (dB)** e disabilitare (off) il parametro “**Auto +12 dB On**” per il ricampionamento.

**note** L’impostazione del parametro “Auto +12 dB On” è indipendente per ciascuna modalità Program, Combination, Sequencer e Sampling.

- ⑤ “**Convert to**” determina se il campione appena registrato debba essere o meno convertito in un Programma. Ciò consente di monitorare il suono registrato immediatamente dopo la fine del campionamento.

**Spuntare** la casella di selezione “**Program**” per convertire automaticamente il campione in un Programma.

Impostare “**Program**” ed “**MS**” per specificare il numero del Programma e del Multicampione da utilizzare per la conversione del campione.

Impostare “**Orig. Key**” (Sampling P0: 0-1b) per stabilire la nota incaricata di riprodurre il campione con il pitch originale. Il Multicampione crea un “**Index**” (Sampling P0: 0-1a) dove la “**Top Key**” corrisponde alla nota originale (Sampling P0: 0-1b). Il valore di “Orig. Key” incrementa di una nota ad ogni nuova registrazione, permettendo in questo modo l’assegnazione del nuovo campione alla nota a destra di quella già attribuita.

- ⑥ Premere il pulsante **OK** per confermare le impostazioni, oppure il pulsante **Cancel** per tornare allo status precedente l’apertura della finestra di dialogo.

### 0-3D: Select Directory

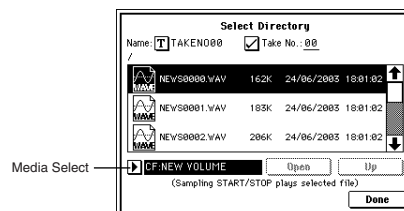
Comando che permette di specificare la destinazione ed il nome del file WAVE che ci si appresta a campionare.

“Select Directory” può anche essere utilizzato per ascoltare un file WAVE salvato su media.

Il comando può essere selezionato solo quando “**Save to**” è impostato su **MEDIA**.

#### Specificare la destinazione di salvataggio del file WAVE

- ① Selezionare “**Select Directory**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare il pulsante popup posizionato alla sinistra del campo “**Media select**” per scegliere il drive sul quale eseguire il campionamento del segnale audio.
- ③ Utilizzare i pulsanti **Open** ed **Up** per accedere al livello di directory desiderato.
- ④ In “**Name**,” specificare il nome del file WAVE oggetto di scrittura.

**Spuntando** la casella di selezione “**Take No.**” al nome del file sarà aggiunta una cifra corrispondente a quanto indicato alla destra di tale box. Il numero incrementa di una unità ad ogni singola operazione di campionamento, e ciò risulta quindi molto utile nel caso si desideri effettuare ripetute registrazioni, in quanto permetterà di assegnare ad ogni campione un nome di file diverso.

Quando la casella di selezione “Take No.” non è spuntata, sarà possibile inserire in “Name” fino ad otto caratteri. Viceversa, il numero di caratteri massimo attribuibili al nome del file corrisponderà a sei.

- ⑤ Premere il pulsante **Done** per completare l’impostazione.

#### Riprodurre un file WAVE

- ① Selezionare “**Select Directory**” per accedere alla finestra di dialogo, utilizzare “**Drive Select**” ed i pulsanti **Open** ed **Up** per scegliere il drive e la directory dai quali selezionare il file WAVE (44.1 kHz o 48 kHz) che si desidera riprodurre.
- ② Premere il tasto **SAMPLING [START/STOP]** per riprodurre il file, e nuovamente per interrompere il playback.

**note** I file WAVE mono inviano alle uscite L/R lo stesso segnale.

**2** Durante la riproduzione del file WAVE non è possibile utilizzare la tastiera per l’esecuzione strumentale, nè ricevere messaggi MIDI dalla porta MIDI IN. L’Arpeggiatore inoltre si arresterà non appena avrà inizio il playback del file.

### 0-3E: Auto Sampling Setup

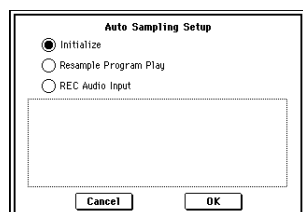
Comando che permette di impostare automaticamente i parametri relativi al campionamento nella modalità Program, in maniera da consentire la registrazione immediata di un segnale audio esterno (o il ricampionamento di una performance strumentale) mentre si suona un Programma. Il comando permette inoltre di inizializzare le impostazioni.

**2** L’esecuzione del comando determina l’impostazione automatica di tutti i parametri applicabili. Non è quindi possibile ripristinare lo status precedente mediante l’uso del tasto [COMPARE].

**2** Le impostazioni effettuate automaticamente rappresentano lo standard per la maggior parte delle applicazioni; è tuttavia possibile in seguito modificare manualmente i parametri desiderati in base alle proprie necessità così come descritto nei paragrafi **note** di ciascuna sezione.



- ① Selezionare il comando “Auto Sampling Setup” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

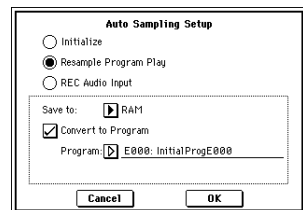


- ② Selezionare uno dei pulsanti radio per specificare il tipo di impostazione che si desidera effettuare.  
**Initialize:** Opzione che riporta allo stato di default i parametri relativi al campionamento del segnale audio.  
**Resample Program Play:** Imposta i parametri relativi al campionamento in modo tale da consentire il ricampionamento dell'esecuzione strumentale che sfrutta un Programma.  
**REC Audio Input:** Opzione che consente l'impostazione dei parametri relativi alla registrazione di un segnale audio esterno durante l'esecuzione strumentale di un Programma.  
 ③ Le impostazioni descritte in basso sono correlate alla selezione effettuata al punto ② della procedura:

**Se si è scelta l'opzione Initialize:**

Premere il **pulsante OK** per eseguire l'operazione Initialize, oppure il **pulsante Cancel** per annullare il comando. (☞ Per i parametri oggetto d'impostazione ed i valori corrispondenti, consultare p.9)

**Se si è scelta l'opzione Resample Program Play:**



- 1) Utilizzare il campo “Save to” per selezionare RAM o MEDIA come destinazione di scrittura dei dati ricampionati.  
**RAM** determina la scrittura sulla memoria RAM.  
**MEDIA** consente di eseguire l'operazione su media attraverso la scrittura di un file WAVE (“Save to” ☞ p.5).  
 2) Selezionando RAM per “Save to”, è anche possibile stabilire se il campione debba essere automaticamente convertito in un Programma al termine della registrazione. In questo caso, spuntare la casella di selezione “Convert to Program”, ed usare il campo “Program” per specificare il numero di destinazione per la conversione.  
 3) Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando Resample Program Play, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione (☞ Per i parametri oggetto d'impostazione ed i valori corrispondenti, consultare p.9)

**note** a) Per **ricampionare**, eseguire il comando Resample Program Play. Premere nell'ordine il tasto SAMPLING [REC], SAMPLING [START/STOP] e suonare la tastiera. Dato che “Trigger” (0-3b) è impostato su Note On, il campionamento avrà inizio al primo evento di note-on. Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la registrazione.

**note** b) Verificare che la performance sia stata registrata correttamente. Nel caso si sia eseguita l'operazione con “Save to” impostato su RAM e la casella “Convert to Program” spuntata, selezionare il Programma specificato come destinazione e premere la nota C2 sulla tastiera per ascoltare il campione. Se viceversa non si è effettuata la conversione del campione in Programma, utilizzare la modalità Sampling per selezionare il file e consentirne l'ascolto.  
 Qualora sia stata scelta l'opzione “Save to: MEDIA”, usare il comando “Select Directory” del menù di pagina per monitorare il risultato ottenuto. (☞ p.7)

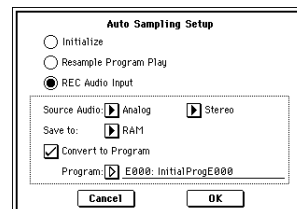
**note** c) Per cambiare il banco RAM sul quale campionare il suono (nel caso si imposti “Save to” su RAM), utilizzare il comando “Select Bank & Smpl No.” del menù di pagina (0-3C). Per modificare la destinazione di salvataggio per i file WAVE oppure (per l'opzione “Save to” MEDIA) per specificarne una nuova, usare il comando “Select Directory” (0-3D) del menù di pagina.

**note** d) Il parametro “Trigger” può essere usato per modificare la modalità d'inizio per l'operazione di campionamento.

**note** e) Se si desidera campionare simultaneamente una sorgente audio esterna in ingresso ai jack AUDIO INPUT e l'esecuzione strumentale di un Programma, richiamare la pagina Sampling ed impostare i parametri “BUS (IFX/Indiv.) Select” e “Source BUS” (Input 1, 2) entrambi su L/R.

**note** f) L'esecuzione del comando Auto Sampling Setup con il parametro “Save to” impostato su RAM e la casella di selezione “Convert to Program” spuntata determina, ad ogni singola operazione di registrazione, l'assegnazione automatica di ogni campione alle note C2, C#2, D2, ... per la creazione di un Multicampione. Ogni esecuzione del comando “Auto Sampling Setup” ed il relativo campionamento dà luogo alla creazione di un nuovo Multicampione.

**Se si è scelta l'opzione REC Audio Input:**



- 1) Utilizzare il campo “Source Audio” per selezionare la sorgente audio esterna da campionare.

**Analog:** Opzione che permette la selezione della sorgente audio analogica connessa agli ingressi AUDIO INPUT 1 e AUDIO INPUT 2.

**S/P DIF:** Consente la selezione della sorgente audio digitale collegata al jack S/P DIF.

- 2) Usare “Mono-1/Mono-2/Stereo” per stabilire la natura della sorgente audio in ingresso (mono o stereo).

**Mono-1** Il segnale in ingresso al jack Input 1 è campionato su L-MONO.

**Mono-2** Il segnale in ingresso al jack Input 2 è campionato su R-MONO.

**Stereo** I segnali in ingresso ai jack Input 1 e 2 sono campionati in stereo.

- 3) Utilizzare il campo “Save to” per specificare la destinazione di scrittura del campione. RAM consente il salvataggio del file sulla memoria RAM. **MEDIA** determina la creazione di un file WAVE sul media selezionato.

- 4) Selezionando RAM per “Save to”, è anche possibile stabilire se il campione debba essere automaticamente convertito in un Programma al termine della registrazione. In questo caso, spuntare la casella di selezione “Convert to Program”, ed usare il campo “Program” per specificare il numero di destinazione per la conversione.

- 5) Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando REC Audio Input, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione (☞ Per i parametri oggetto d'impostazione ed i valori corrispondenti, consultare p.9)

**note** Per **campionare**, eseguire il comando REC Audio Input e premere nell'ordine i tasti SAMPLING [REC] e [START/STOP] per iniziare la registrazione (dato che “Trigger” è impostato su Sampling START SW). Premere infine il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere il campionamento.

**note** Per ascoltare una performance arpeggiata durante il campionamento, spuntare la casella di selezione “Latch” ed avviare la registrazione durante la riproduzione dell'arpeggio.



**note** Per monitorare il suono da campionare, utilizzare i bus INDIV. 1, 2 OUT. Collegare le uscite AUDIO OUTPUT MAIN L, R, INDIV 1, 2 ai vari canali del mixer o del sistema di amplificazione adottato.

**note** Nel caso si sia impostato “Source Audio” su S/P DIF, utilizzare il parametro “System Clock” (Global P0: 0–2a) per specificare il clock di sistema.

**note** Se si desidera elaborare il segnale in ingresso con gli effetti Insert, accedere alla pagina tab Sampling di Program P0: Play, ed impostare il parametro “BUS (IFX/Indiv.) Select” di Input 1, 2 su IFX1–IFX5. Regolare inoltre “BUS Select” dell’effetto Insert utilizzato su 1/2.

**note** Per ulteriori informazioni, fare riferimento ai paragrafi **b)–f)** di “Se si è scelta l’opzione Resample Program Play.”

### Parametri impostati automaticamente e rispettivi valori

Parametro	1. Initialize	2. Resample Program/ Combination Play	3. REC Audio Input
<b>Input (Input Source):</b>	Analog, S/P DIF <sup>*1</sup>	(Source Audio) <sup>*2</sup>	(Source Audio) <sup>*2</sup>
<b>Input1:</b>			
Level	127	127	127
Pan	L000	L000	L000
BUS Select	Off	Off	1/2
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
<b>Input2:</b>			
Level	127	127	127
Pan	R127	R127	R127
BUS Select	Off	Off	1/2
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
<b>Sampling Setup:</b>			
Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2
Trigger	Note On	Note On	Sampling START SW
Metronome Precount	Off	-	-
Save to	RAM	(Save to)	(Save to)
Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio) <sup>*3</sup>
Sample Time: RAM	Max.	-	-
Sample Time: MEDIA	4min 59.999sec	-	-
Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0
<b>Select Bank &amp; Smp1 No. (Page Menu Command):</b>			
Auto +12dB On	On	On	Off
Convert to Program	Off	(Convert to Program)	(Convert to Program)
Program	-	(Program)	(Program)
MS	-	Nuovo <sup>*4</sup>	Nuovo <sup>*4</sup>
Orig.Key	-	C2 <sup>*4</sup>	C2 <sup>*4</sup>

- : Non impostato automaticamente

I valori tra parentesi ( ) sono impostati automaticamente in base alle selezioni effettuate nelle rispettive finestre di dialogo.

<sup>\*1</sup>: Impostazioni per Analog, S/P DIF (“Input 1” ed “Input 2”) effettuare automaticamente.

<sup>\*2</sup>: Le impostazioni dei campi “Input 1” ed “Input 2” specificate per “Source Audio” nella finestra di dialogo sono effettuate automaticamente.

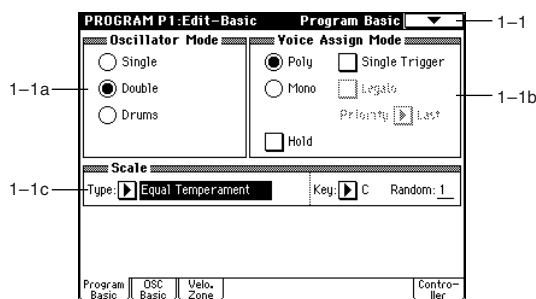
<sup>\*3</sup>: Con “Source Audio” = **Mono-1** corrisponde a **L-Mono**; con **Mono-2** = **R-Mono**; con **Stereo** = **Stereo**.

<sup>\*4</sup>: Con “Save to: RAM” e casella di selezione “Convert to Program” **spuntata**.

## Program P1: Edit-Basic

Pagina che permette le impostazioni di base per il Programma, come per esempio la modalità dell’oscillatore ed il tipo di scala.

### 1-1: Program Basic



#### 1-1a: Oscillator Mode

##### Oscillator Mode

[Single, Double, Drums]

Specifica il tipo di oscillatore del Programma (singolo, doppio o kit di batteria).

**Single:** Il Programma utilizza **un solo oscillatore** (Oscillator 1, Filter 1, Amplifier 1). In questo caso, il Programma ha generalmente una **polifonia massima di 60 note**.

**Double:** Il Programma usa **due oscillatori** (Oscillator 1/2, Filter 1/2, Amplifier 1/2). La **polifonia massima** corrisponde generalmente a **30 note**.

**Drums:** Il Programma utilizza **un solo oscillatore** (così come per Single), ma Oscillator 1 è in questo caso assegnato ad un kit di batteria invece che ad un Multicampione. La **polifonia massima** corrisponde normalmente a **60 note**.

**note** Qualora il Programma dovesse attingere a un Multicampione dal banco ROM ed un altro dal banco Piano o da uno dei moduli opzionali EXB, i Programmi **Single** e **Drums** potranno raggiungere una **polifonia massima** di **120 note**, mentre i Programmi **Double** una di **60** (GP p.12)

#### 1-1b: Voice Assign Mode

##### Mode (Voice Assign Mode)

[Poly, Mono]

**Poly:** Il Programma è riprodotto in polifonia, e permette l’esecuzione di accordi.

**Mono:** Il Programma è riprodotto monofonicamente, e consente la produzione di una sola nota per volta.

##### Single Trigger

[Off, On]

Parametro valido solo quando “Mode (Voice Assign Mode)” è impostato su **Poly**.

**On (spuntata):** La pressione ripetuta della stessa nota determina l’interruzione della nota che precede prima della riproduzione della nota che segue, per impedirne la sovrapposizione.

##### Legato

[Off, On]

Valido solo quando “Mode (Voice Assign Mode)” è impostato su **Mono**.

**On (spuntata):** Abilita il legato. Solo il primo evento di una serie di note-on in rapida successione riproduce (“Trigger”) la sonorità selezionata.

La voce cioè, è riprodotta in base alle impostazioni dell’oscillatore, dell’envelope e dell’LFO relative alla prima nota. L’unica variazione in questo caso sarà rappresentata dall’intonazione delle note



che seguono, le quali utilizzeranno dunque le regolazioni stabilite dal primo evento di note-on. E' l'impostazione da adottare per la simulazione di strumenti a fiato o per i suoni di synth analogico.

**Off (non spuntata):** Il legato è disabilitato. Il suono è attivato ad ogni evento di note-on.

In questo caso, ciascuna nota utilizzerà le impostazioni dell'oscillatore, dell'envelope e dell'LFO relative ad ogni singolo evento di note-on.

Con la casella di selezione "**Legato**" **spuntata**, alcuni Multi-campioni (o i suoni assegnati a determinate zone della tastiera) potrebbero produrre un'intonazione non del tutto corretta.

### Priority [Low, High, Last]

Parametro valido solo quando "**Mode (Voice Assign Mode)**" è impostato su **Mono**, e determina la priorità da accordare nel caso due o più note vengano suonate simultaneamente.

**Low:** La priorità è accordata alla nota più bassa.

**High:** La priorità è accordata alla nota più alta.

**Last:** La priorità è accordata all'ultima nota suonata.

### Hold [On, Off]

**On (spuntata):** Il parametro Hold è **On**. La nota continua a suonare anche dopo aver rilasciato la pressione dal tasto (a meno che il parametro "**Sustain (Sustain Level)**" di *Amp1 EG*, *Amp2 EG* (4–3a, 4–6) non sia stato impostato su 0).

E' l'impostazione ideale per la riproduzione di Programmi percussivi. Si consiglia quindi di abilitare il parametro quando "**Oscillator Mode**" (1–1a) è impostato su **Drums**.

**Off (non spuntata):** Il parametro Hold è **Off**. E' l'impostazione suggerita per tutti i Programmi melodici (cioè non percussivi).

Se si abilita "**Hold**" (**On**) per un Programma percussivo, tutte le note del kit di batteria per le quali il parametro "Enable Note Off Receive" (Global P5: 5–2a) non è spuntato saranno automaticamente impostate su **Hold On**, mentre le note per le quali la suddetta voce è spuntata saranno impostate su **Hold Off**. Con **Hold Off**, le note del kit saranno tutte regolate su **Hold Off** a prescindere dal loro status "Enable Note Off Receive".

## 1–1c: Scale

### Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

Parametro che determina la scala base del generatore di tono interno.

**Equal Temperament:** E' la scala più utilizzata, nella quale tutti i semitoni sono egualmente distanziati tra loro.

**Pure Major:** Scala che produce accordi maggiori della tonica selezionata.

**Pure Minor:** Scala che produce accordi minori della tonica selezionata.

**Arabic:** Tipo di scala che include intervalli da un quarto di tono, tipica della musica Araba.

**Pythagoras:** Scala basata sulle antiche teorie musicali greche, indicata per l'esecuzione di melodie.

**Werkmeister** (Werkmeister III): Scala temperata utilizzata verso la fine del periodo barocco.

**Kirnberger** (Kirnberger III): Tipo di scala creata nel 18° secolo, principalmente utilizzata per l'accordatura del clavicembalo.

**Slendro:** Scala tipica delle piccole orchestre Indonesiane, nella quale ciascuna ottava è suddivisa in cinque note. Impostando "**Key**" su **C**, la scala sarà composta da **C**, **D**, **F**, **G** ed **A**. (Le altre note riprodurranno intervalli simili).

**Pelog:** Altro tipo di scala Indonesiana, nella quale però l'ottava è suddivisa in sette note.

Impostare "**Key**" su **C**, ed utilizzare solo i tasti bianchi (i tasti neri riprodurranno gli stessi intervalli temperati).

**Stretch:** Principalmente usata per i pianoforti acustici.

**User All Notes Scale:** Scala ad ampia estensione (**C**–**1** – **G**9), specificata dal parametro "User All Notes Scale" (Global P3: 3–1b).

**User Octave Scale 00–15:** Scale utente da un'ottava di estensione, specificate dal parametro "User Octave Scale" (Global P3: 3–1a).

### Key (Scale Key) [C...B]

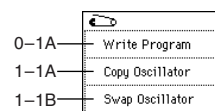
Parametro che consente di stabilire la tonica della scala selezionata. Non è valido per le scale **Equal Temperament**, **Stretch** ed **User All Notes Scale**.

### Random [0...7]

Parametro che determina, proporzionalmente al valore impostato, una certa variazione dell'intonazione per ciascuna nota suonata. Il valore standard generalmente usato è **0**. Può essere usato per simulare strumenti dall'intonazione instabile, come per esempio alcuni strumenti acustici o l'organo a nastro.

Utilizzando una scala diversa dalla Equal Temperament, la combinazione tra la scala selezionata e l'impostazione del parametro "**Key**" potrebbe modificare la frequenza della nota base (per esempio **A**=440 Hz). Nel caso ciò dovesse verificarsi, utilizzare il parametro "Master Tune" (Global P0: 0–1a) per correggere l'intonazione.

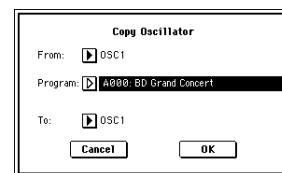
## ▼ 1–1: Comandi del menù di pagina



### 1–1A: Copy Oscillator

Comando che permette di copiare le impostazioni di un oscillatore su di un altro.

- Selezionare "**Copy Oscillator**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

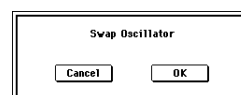


- Nel campo "**From**", specificare l'oscillatore del quale si desidera copiare le impostazioni, ed in "**Program**" impostare il banco ed il numero del Programma sorgente. Il banco può anche essere selezionato mediante i tasti Bank **[A]**–**[N]**.
- Usare il campo "**To**" per specificare l'oscillatore sul quale copiare le impostazioni.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 1–1B: Swap Oscillator

Comando che permette lo scambio delle impostazioni tra gli oscillatori 1 e 2.

- Selezionare "**Swap Oscillator**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



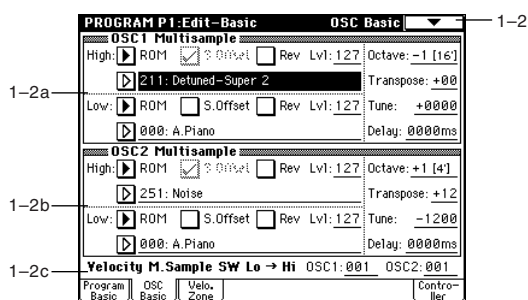


- ② Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

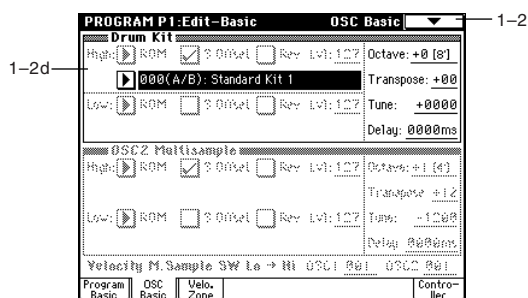
**note** Il comando può essere eseguito soltanto quando il parametro "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Double**.

## 1-2: OSC Basic

Pagina che consente la selezione del Multicampione (forma d'onda sonora) o del kit di batteria di base per l'oscillatore 1 e/o 2. La memoria ROM interna è provvista di **962** Multicampioni preset e **153** kit di batteria. Selezionando un Multicampione RAM, è possibile utilizzare uno dei Multicampioni creati in modalità Sampling o importati in modalità Media. La figura in basso mostra la schermata tipica relativa all'impostazione di "Oscillator Mode" (1-1a) su **Double**. Il campo **OSC2 Multisample** (1-2b) non può essere impostato quando invece si specifica la modalità **Single**.



La figura in basso mostra la schermata tipo relativa all'impostazione del parametro "Oscillator Mode" (1-1a) su **Drums**.



### 1-2a: OSC1 Multisample

Consente la selezione del Multicampione.

I parametri High e Low permettono la selezione di due diversi Multicampioni, la cui riproduzione può essere alternata in base ai valori di velocity. Start Offset, Reverse e Level rappresentano dei parametri impostabili individualmente per ciascuno dei due Multicampioni High e Low.

#### High:

**High MS Bank** [ROM, RAM, Piano...Synth]

**High Multisample** [Tabella a fianco]

Determina il banco ed il numero del Multicampione High. Il suono selezionato è riprodotto con un valore di velocity superiore a quello stabilito con il parametro "Velocity M. Sample SW Lo→Hi" (1-2c) "OSC1." Nel caso in cui non si desideri utilizzare la velocity switch, impostare "OSC1" su **001**, e selezionare il solo Multicampione **High**.

MS Bank	Mbyte	N°.	Note
ROM	32	000-424	Multicampioni preset TRITON Classic
RAM	96	000-999	Multicampioni RAM (creati in modalità Sampling o importati in modalità Media)
Piano	16	000-003	Multicampioni preset per Piano stereo
New1	16	000-007	Multicampioni preset per Piano stereo e Choir
New2	16	000-048	Multicampioni preset per Organo, Solo brass, Chitarra elettrica e acustica, Basso elettrico ed acustico etc.
Best	16	000-046	Multicampioni preset per Piano elettrico, Clavi, Ottoni, Ance, Choir, Percussioni etc.
OrchS	16	000-112	Multicampioni preset per Archi orchestrali
OrchB	16	000-079	Multicampioni preset per Ottoni orchestrali, Ance, Percussioni, Harp etc
Vint	16	000-157	Multicampioni preset per Synth analogici vintage
Synth	16	000-077	Multicampioni preset per la musica House e Trance

\* Tutti Multicampioni preset, fatta eccezione per MS Bank: RAM.

\* OrchS e B tratti dalla raccolta "Peter Siedlaczek's Advanced Orchestra" della Best Service Corporation.

Ogni Multicampione ha un proprio limite relativo al registro superiore, oltre il quale potrebbe non produrre alcun suono.

La pressione del pulsante popup "High Multisample" permette la visualizzazione di un elenco di Multicampioni, dal quale è possibile effettuare la scelta della sonorità desiderata.

Impostando "High MS Bank" su **ROM**, la scelta può essere effettuata da un menù formato da pagine tab, ognuna delle quali rappresenta una categoria di strumenti.

#### Menù Category/ROM Multisample Select:

#### S.Offset (High Start Offset)

[Off, On]

Casella di selezione che determina il punto della forma d'onda dal quale riprodurre il Multicampione. Il parametro non è valido per alcuni Multicampioni.

**On (spuntata):** Il suono è riprodotto a partire dal punto di Start offset predeterminato per ciascun Multicampione.

Per i suoni appartenenti al banco RAM, il punto può variare in base al Multicampione selezionato. Spuntando la casella di selezione per un Multicampione che include uno dei campioni in basso descritti, la riproduzione del suono avrà luogo a partire dal punto di Loop Start Address.

- Un campione registrato (campionato) in modalità Sampling
- Un campione il cui punto di Loop Start è stato modificato in modalità Sampling e dopo essere stato caricato in modalità Media
- Un campione il cui punto di Loop Start è stato specificato automaticamente in seguito al caricamento del file in formato AKAI, AIFF o WAVE in modalità Media

**Off (non spuntata):** Il suono è riprodotto a partire dal punto iniziale della forma d'onda del multicampione.

#### Rev (High Reverse)

[Off, On]

Opzione che consente di riprodurre al contrario la forma d'onda del Multicampione. I Multicampioni preset con impostazioni di loop e




quelli RAM per i quali è stato specificato il loop in modalità Sampling saranno riprodotti al contrario in modalità one-shot (un solo passaggio). L'impostazione del parametro è ininfluente per i Multicampioni per i quali è già prevista la condizione in reverse.


**On (spuntata):** Il Multicampione è riprodotto al contrario.

**Off (non spuntata):** Il Multicampione è riprodotto in modo normale.

### Lvl (High Level) [000...127]

Parametro che specifica il livello del Multicampione.

 Per alcuni Multicampioni, un valore alto di questo parametro potrebbe causare la distorsione del suono nell'esecuzione di accordi. In tali casi, decrementare il valore del livello.

 Il livello di riproduzione del Multicampione RAM è inoltre influenzato dall'impostazione del parametro "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) specificato per ciascun campione. Quando "+12 dB" è abilitato, il livello di riproduzione è più alto di circa +12 dB. (☞ 0-3C)

### Low:

Parametro che permette l'assegnazione del Multicampione Low all'oscillatore 1 (OSC1).

Il suono è in questo caso riprodotto con valori di velocity inferiori a quello stabilito per il parametro "Velocity M.Sample SW Lo→Hi" (1-2c) "OSC1."

**Low MS Bank** [ROM, RAM, Piano...Synth]

**Low Multisample** [tabella High Multisample]

**S.Offset (Low Start Offset)** [Off, On]

**Rev (Low Reverse)** [Off, On]

**Lvl (Low Level)** [000...127]

☞ Per i dettagli sui parametri di "Low", consultare le informazioni relative al Multicampione "High".

**Octave** [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Determina l'intonazione in unità di ottava. L'ottava standard di un Multicampione corrisponde ad 8' (piedi, unità di misura delle canne dell'organo classico).

**Transpose** [-12...+12]

Imposta la trasposizione dell'intonazione in semitoni, con un intervallo massimo di ±1 ottava.

**Tune** [-1200...+1200]

Regola l'intonazione del campione in step di un cent per volta (un semitono è suddiviso in 100 cent), con un intervallo massimo di ±1 ottava.

**Delay** [0ms...5000ms, KeyOff]

Determina il tempo che intercorre tra l'evento di note-on fino all'effettiva riproduzione della nota suonata.

Utilizzando un valore **KeyOff**, il suono sarà riprodotto al rilascio della nota premuta. E' l'impostazione da adottare per simulare il "click" tipico del clavicembalo. In questo caso, impostare il parametro "**Sustain**" dei campi *Amp1 EG*, *Amp2 EG* (4-3a, 4-6) su 0.

## 1-2b: OSC2 Multisample

Valido quando "**Oscillator Mode**" (1-1a) è impostato su **Double**. Per i dettagli sulle regolazioni e le funzioni del parametro, consultare "1-2a: OSC1 Multisample."

## 1-2c: Velocity M.Sample SW Lo → Hi (Velocity Multisample Switch Low → High)

**OSC1 (OSC1 Velocity Switch)** [1...127]

Parametro che determina la riproduzione, in base al valore di velocity impostato, del Multicampione High o Low selezionato per l'oscillatore 1 in "OSC 1 Multisample" (1-2a).

Le note suonate con una velocity superiore al valore specificato riprodurranno il solo Multicampione High.

**OSC2 (OSC2 Velocity Switch)** [1...127]

Valido quando "**Oscillator Mode**" (1-1a) è impostato su **Double**.

Il parametro determina la riproduzione, in base al valore di velocity impostato, del Multicampione High o Low selezionato per l'oscillatore 2 in "OSC 2 Multisample" (1-2b).

Le note suonate con una velocity superiore al valore specificato riprodurranno il multicampione High.

## 1-2d: Drum Kit

**Drum Kit** [000(A/B)...143(User), 144(GM)...152(GM)]


Consente la selezione di un kit di batteria.

000(I/A/B)–015(A/B)	Drum Kit precaricati TRITON Classic
016(H)...031(H) 032(I)...047(I) 048(J)...063(J) 064(K)...079(K) 080(L)...095(L) 096(M)...111(M) 112(N)–127(N) 128(User)–143(User)	Drum kit precaricati: 016(H)...045(I), 128(User)...131(User) Drum kit utente
144(GM)–152(GM)	Drum kit ROM preset compatibili con lo standard GM2

\* I kit di batteria 000 (A/B)–143 (User) possono essere assemblati/modificati nella pagina Global P5: Drum Kit.

**Octave** [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Parametro che determina l'intonazione in unità di ottava. Se si desidera utilizzare un kit di batteria, impostare un valore di 8'.

 Il valore deve essere impostato su 8' durante l'editing di un kit di batteria, per evitare l'errata assegnazione dei suoni del kit alle note della tastiera.

**Transpose** [-12...+12]

Specifica la posizione degli strumenti del kit di batteria selezionato. A meno di particolari esigenze, lasciare il parametro impostato su 0.

**Tune** [-1200...+1200]

Regola l'intonazione dei suoni in step di un cent per volta.

L'intonazione di ciascun kit di batteria può essere determinata nella pagina Global P5: Drum kit.

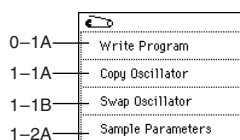
**Delay (Delay Time)** [0ms...5000ms, KeyOff]

Determina il tempo che intercorre tra l'evento di note-on fino all'effettiva riproduzione della nota suonata.

Utilizzando un valore **KeyOff**, il suono sarà riprodotto al rilascio della nota premuta. In questo caso, impostare il parametro "**Sustain**" del campo *Amp EG* (4-3a) su 0.



## ▼ 1-2: Comandi del menù di pagina



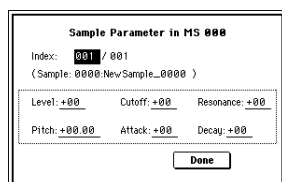
### 1-2A: Sample Parameters

Specifica il campione per ciascun indice del Multicampione RAM, e ne consente l'impostazione del livello di riproduzione, risonanza, pitch, attacco, delay etc.

**note** Il comando è valido quando "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Single** o **Double**, e "High MS Bank" o "Low MS Bank" sono regolati su RAM per l'OSC1 e 2 del Multicampione, per i quali sono selezionati "High Multisample" o "Low Multisample".

**Le impostazioni sono valide per il Multicampione selezionato. Le variazioni apportate influiscono quindi su qualsiasi Programma o oscillatore che utilizza tale Multicampione.**

- ① Selezionare "Sample Parameters" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② **Index:** Specifica l'indice per il quale effettuare le impostazioni. La cifra alla destra di "/" indica il numero totale di indici (index) del Multicampione selezionato.

**Sample:** Indica il numero del campione ed il nome dell'indice.

- ③ Per ciascun indice, è possibile effettuare le seguenti impostazioni:

**Level:** Regola il volume. In relazione alle impostazioni di "Lvl" (1-2a) ed "Amp Level" (4-1a, 4-4), **valori negativi (-)** del parametro decrementano i livelli, mentre **valori positivi (+)** viceversa ne permettono l'incremento. Un'impostazione di +99 raddoppia il volume. Il parametro è collegato a "Level" (Sampling P3: 3-1b). Il valore mostrato sul display corrisponde a quello specificato in modalità Sampling.

**note** Il volume è inoltre influenzato dall'impostazione del parametro "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c). Abilitando "+12 dB", il livello di riproduzione è incrementato di circa +12 dB.

**Cutoff:** Determina la frequenza di taglio del filtro. Il valore specificato è sommato al valore impostato per il parametro "Filter A Frequency" (3-1b, 3-5) del Filter 1 e 2.

**Resonance:** Imposta il livello di risonanza del filtro. Il valore specificato è sommato al valore del parametro "Filter A Resonance" (3-1b, 3-5) del Filter 1 e 2.

**Pitch:** Regola l'intonazione in step di un cent per volta. Un impostazione di +12.00 innalza il pitch di un'ottava, mentre un valore di -12.00 decrementa il pitch di un'ottava. Il parametro è collegato a "Pitch" (Sampling P3: 3-1b) della pagina Sampling P3: Multi Sample. Il valore mostrato sul display corrisponde a quello specificato in modalità Sampling.

**Attack:** Determina i tempi di attacco del filtro e dell'amplificatore EG (generatore d'involuppo). Il valore è sommato al valore impostato per i parametri "(Time) Attack" del "Filter 1 EG", "Filter 2 EG", "Amp 1 EG" ed "Amp 2 EG" (3-4a, 3-8, 4-3a, 4-6).

**Decay:** Parametro che regola i tempi di decadimento del filtro e dell'amplificatore EG. Il valore è sommato al valore impostato per i parametri "(Time) Decay" del "Filter 1 EG", "Filter 2 EG", "Amp 1 EG" ed "Amp 2 EG" (3-4a, 3-8, 4-3a, 4-6).

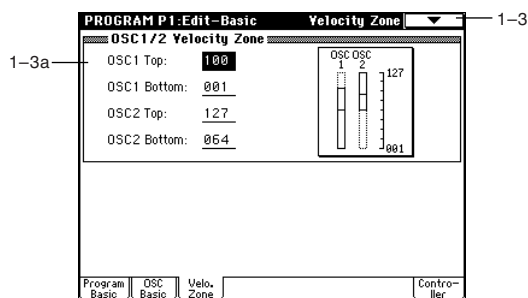
- ④ Premere il pulsante **Done** per eseguire il comando e chiudere la finestra di dialogo.

**La funzione Compare non è disponibile per il comando Sample Parameters.**

## 1-3: Velo. Zone (Velocity Zone)

Pagina tab nella quale è possibile specificare l'intervallo di velocity in base al quale riprodurre ciascun oscillatore.

L'impostazione di "Velocity M.Sample" SW Lo→Hi" (1-2c), in congiunzione con le regolazioni di "OSC 1/2 Velocity Zone", determina l'intervallo di velocity per il quale riprodurre il Multicampione High/Low o il kit di batteria.



### 1-3a: OSC 1/2 Velocity Zone

#### OSC1 Top [001...127]

Stabilisce il valore massimo dell'intervallo di velocity per il quale riprodurre l'oscillatore 1.

#### OSC1 Bottom [001...127]

Specifica il valore minimo dell'intervallo di velocity per il quale riprodurre l'oscillatore 1.

#### OSC2 Top [001...127]

Imposta il valore massimo dell'intervallo di velocity per il quale riprodurre l'oscillatore 2.

#### OSC2 Bottom [001...127]

Determina il valore minimo dell'intervallo di velocity per il quale riprodurre l'oscillatore 2.

**Non è consentito impostare un valore di Bottom Velocity superiore a quello di Top Velocity, nè il valore di Top Velocity può essere inferiore a quello specificato per Bottom Velocity.**

**note** Il valore di ciascun parametro può inoltre essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo direttamente la nota sulla tastiera.

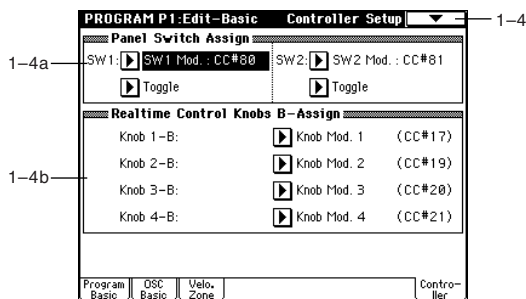
## ▼ 1-3: Comandi del menù di pagina

0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator



## 1-4: Controller (Controller Setup)

Pagina tab che permette di specificare la funzione da assegnare ai tasti [SW1], [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] (mod. B) in modalità Program.



### 1-4a: Panel Switch Assign

Parametri che determinano l'impostazione delle funzioni per i tasti [SW1] e [SW2] ("Elenco delle funzioni assegnabili ai tasti SW1 ed SW2", p.279).

#### SW1 Assign **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

Specifica la funzione assegnata al tasto [SW1].

Lo status on/off del tasto è salvato insieme alla scrittura del Programma.

La selezione di una funzione diversa determina l'impostazione dello status "off" del tasto.

#### SW1 Mode [Toggle, Momentary]

Determina la funzionalità operativa on/off del tasto [SW1] una volta premuto.

**Toggle:** Alterna lo status on/off ad ogni pressione del tasto [SW1].

**Momentary:** La funzione è abilitata (on) solo fin tanto che si mantiene premuto il tasto [SW1].

#### SW2 Assign **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

#### SW2 Mode [Toggle, Momentary]

Determina la funzionalità on/off del tasto [SW2] una volta premuto. Le funzioni assegnabili sono identiche a quelle del tasto [SW1], fatta eccezione per la SW2 Mod.:CC#81, che sostituisce la SW1 Mod.:CC#80.

### 1-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

Campo nel quale è possibile specificare le funzioni (principalmente vari tipi di control change) in modalità B delle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] ("Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Controls (mod. B)", p.280).

Le funzioni assegnate sono rese operative dall'utilizzo delle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] in modalità B.

#### Knob 1-B (Knob 1-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

#### Knob 2-B (Knob 2-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

#### Knob 3-B (Knob 3-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

#### Knob 4-B (Knob 4-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

## ▼ 1-4: Comandi del menù di pagina

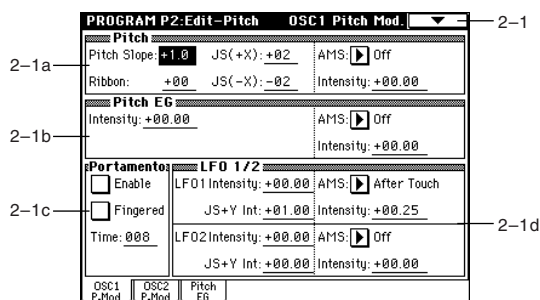
0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

## Program P2: Edit-Pitch

Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni per la modulazione del pitch per gli oscillatori 1 e 2.

### 2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)

Queste impostazioni determinano in che modo il numero di nota debba influire sull'intonazione dell'oscillatore 1, e consentono la selezione dei controller incaricati di eseguire le variazioni di pitch (e la relativa profondità d'intervento) sull'oscillatore 1. E' inoltre possibile specificare la quantità di modifica dell'intonazione prodotta dal Pitch EG e dagli LFO1/LFO2 e determinare lo status on/off del portamento (inclusa la modalità di applicazione dell'effetto).



### 2-1a: Pitch

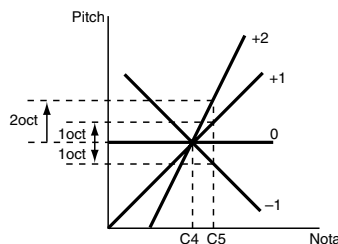
#### Pitch Slope

[–1.0...+2.0]

Generalmente regolato su +1.0.

**Valori positivi (+)** determinano un incremento dell'intonazione in maniera direttamente proporzionale all'altezza della nota suonata, mentre con **valori negativi (–)** si ottiene l'effetto opposto. Con un valore di 0 il pitch rimane inalterato, e la nota riprodotta corrisponde sempre a C4 (DO4), a prescindere da quella suonata.

Relazione tra Pitch Slope ed intonazione



#### Ribbon

[–12...+12]

Specifica (in semitoni) la variazione dell'intonazione relativa all'utilizzo del controller Ribbon. Un valore di 12 permette un'escursione massima di un'ottava. **Valori positivi (+)** determinano l'incremento dell'intonazione alla pressione della parte destra del ribbon (rispetto al punto centrale), mentre con **valori negativi (–)** si ottiene un decremento del pitch. Con un'impostazione di +12 (per esempio), la pressione del limite destro del Ribbon permette di innalzare l'intonazione di un'intera ottava. Scegliendo invece un valore di –12, e premendo il limite destro del controller, si ottiene viceversa un decremento dell'intonazione corrispondente ad un'ottava. La pressione del punto centrale del Ribbon non modifica di fatto l'intonazione della nota suonata, per cui è possibile utilizzare tale posizione ed uno dei due estremi del controller per simulare la tecnica di "hammer-on", spesso usata dai chitarristi.

#### JS (+X)

[–60...+12]

Specifica (in semitoni) la variazione di pitch in relazione allo spostamento del joystick verso destra. Un valore di 12 produce una variazione massima di un'ottava.



Impostando per esempio un valore di **+12** e muovendo il joystick completamente a destra, si ottiene un incremento del pitch di un'ottava rispetto all'intonazione originale.

### JS (-X) [-60...+12]

Determina (in semitoni) la variazione di pitch in relazione allo spostamento del joystick verso sinistra. Un valore di **12** produce una variazione di un'ottava.

Impostando per esempio un valore di **-60** e muovendo il joystick completamente a sinistra, si ottiene un decremento del pitch di cinque ottave rispetto all'intonazione originale. Ciò può essere utilizzato per simulare l'effetto ottenuto dai chitarristi mediante l'uso della barra del tremolo.

### AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di modulare l'intonazione dell'oscillatore 1 ("Elenco AMS", p.272).

### Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla "AMS (Pitch AMS)".

La modulazione non è applicata con un valore di **0**. Un'impostazione di **12.00** determina invece un incremento del pitch pari ad un'ottava. Regolando per esempio "AMS (Pitch AMS)" su **After Touch** ed applicando ulteriore pressione alla nota giunta a fine corsa, **valori positivi (+)** del parametro determinano un incremento dell'intonazione. Con **valori negativi (-)** si ottiene l'effetto opposto. L'intervallo massimo di variazione tonale corrisponde ad un'ottava (p.274).

## 2-1b: Pitch EG

### Intensity [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione della modulazione applicata all'intonazione da parte del Pitch EG stabilito nella pagina P2: Edit Pitch, tab Pitch EG.

Un valore di **12.00** determina una variazione massima di  $\pm 1$  ottava.

### AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

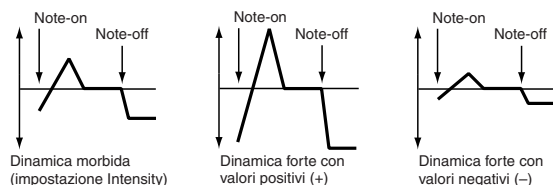
Seleziona la sorgente incaricata di controllare la modulazione dell'intonazione applicata dal Pitch EG ("Elenco AMS", p.272).

### Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Determina la profondità e la direzione ottenuta mediante l'utilizzo della "AMS (Pitch EG AMS)".

Impostando per esempio "AMS (Pitch EG AMS)" su **Velocity** e specificando un valore di **12.00**, è possibile utilizzare la velocity per controllare la variazione dell'intonazione prodotta dal Pitch EG con un intervallo massimo di  $\pm 1$  ottava (p.274). Con una dinamica di esecuzione morbida, la variazione dell'intonazione ottenuta sarà più vicina ai livelli del Pitch EG.

Variazioni di Pitch (livello)



**note** I valori di "Intensity" ed "AMS (Pitch EG AMS)" sono sommati per determinare la quantità e la direzione della modulazione dell'intonazione applicata dal Pitch EG.

## 2-1c: Portamento

Parametro che consente l'impostazione dello status on/off del portamento (effetto che determina il passaggio graduale d'intonazione da una nota all'altra), e ne specifica la modalità di applica-

zione. Impostando i tasti [SW1] o [SW2] su **Porta.SW:CC#65**, l'accensione dei suddetti tasti consentirà l'applicazione dell'effetto di portamento ("Elenco AMS", p.272, Porta.SW:#65).

**MDI** Il portamento è inoltre applicato alla ricezione del messaggio CC#65 (Portamento SW).

### Enable (Porta. Enable) [Off, On]

**On (spuntata):** Il portamento è abilitato.

**Off (non spuntata):** Il portamento non è abilitato.

### Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

Parametro valido quando la casella di selezione "Enable (Porta. Enable)" è spuntata.

**On (spuntata):** Il portamento è applicato quando si mantiene preme la prima nota e si preme la nota successiva (esecuzione in legato).

**Off (non spuntata):** Il portamento è sempre applicato, a prescindere dal tipo di esecuzione strumentale.

### Time (Porta. Time) [000...127]

Il parametro è valido solo quando la casella di selezione "Enable (Porta. Enable)" è spuntata, e specifica il tempo del portamento. A valore maggiore corrisponde un più lento passaggio dell'intonazione tra le due note suonate.

## 2-1d: LFO1/2

### LFO1:

### LFO1 Intensity [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione della modulazione dell'intonazione applicata grazie alle impostazioni dell'OSC 1 LFO1 effettuate in "OSC1 LFO1" (5-1).

Un valore di **12.00** determina una modulazione del pitch fino ad un massimo di  $\pm 1$  ottava. **Valori negativi (-)** consentono l'inversione della forma d'onda dell'LFO.

### JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

Determina la profondità e la direzione che il movimento del joystick sull'asse +Y (in avanti) provoca sulla modulazione del pitch applicata dall'OSC1 LFO1.

Con valori maggiori, il movimento del joystick sull'asse +Y consente una più profonda modulazione dell'intonazione da parte dell'OSC1 LFO1. Un'impostazione di **12.00** determina una modulazione massima del pitch di  $\pm 1$  ottava. **Valori negativi (-)** permettono l'inversione della forma d'onda dell'LFO.

### AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità di modulazione dell'intonazione prodotta dall'OSC1 LFO1 ("Elenco AMS", p.272).

### Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto mediante l'utilizzo della "AMS (LFO1 AMS)".

La modulazione non è applicata con un valore di **0**. Con un'impostazione di **12.00**, l'OSC1 LFO1 applica una modulazione del pitch fino ad un massimo di  $\pm 1$  ottava. **Valori negativi (-)** permettono l'inversione della forma d'onda dell'LFO.

Impostando per esempio "AMS (LFO1 AMS)" su **After Touch** ed applicando ulteriore pressione alla nota a fine corsa, **valori positivi (+)** del parametro determinano una modulazione del pitch (creata dall'OSC1 LFO1) basata sulla fase normale, mentre **valori negativi (-)** comportano l'applicazione dell'LFO con una fase invertita. I valori di "LFO1 Intensity," "JS+Y (LFO1 JS+Y Int.)" ed "AMS (LFO1 AMS)" sono sommati per determinare la profondità e la direzione della modulazione dell'intonazione prodotta dall'OSC1 LFO1 (p.274).



## LFO2:

<b>LFO2 Intensity</b>	<b>[-12.00...+12.00]</b>
<b>JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.)</b>	<b>[-12.00...+12.00]</b>
<b>AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]</b>	
<b>Intensity (AMS Intensity)</b>	<b>[-12.00...+12.00]</b>

Fare riferimento ad "LFO1."

## ▼ 2-1: Comandi del menù di pagina

0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

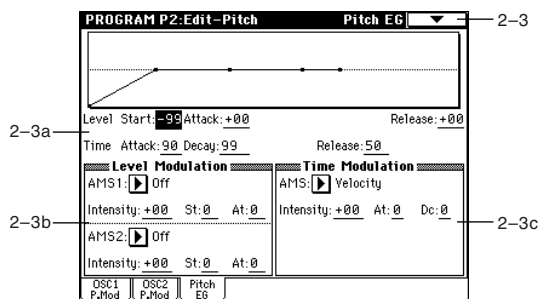
## 2-2: OSC2 P.Mod (OSC2 Pitch Mod.)

Queste impostazioni determinano in che modo il numero di nota debba influire sull'intonazione dell'oscillatore 2, e consentono la selezione dei controller incaricati di eseguire le variazioni di pitch (e la relativa profondità d'intervento) dell'oscillatore 2. E' inoltre possibile specificare la quantità di modifica dell'intonazione prodotta dal Pitch EG e dagli LFO1/LFO2, così come determinare lo status on/off del portamento e di come l'effetto debba essere applicato

Per i dettagli sulle funzioni dei diversi parametri, consultare il paragrafo "2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)."

## 2-3: Pitch EG

Pagina tab che permette di effettuare le impostazioni del pitch EG, incaricato di creare variazioni temporali all'intonazione degli oscillatori 1 e 2. La profondità delle variazioni di pitch prodotte dalle impostazioni di EG sull'oscillatore 1 (2) può essere determinata dal parametro "Pitch EG" (2-1b, 2-2).



## 2-3a: Pitch EG

Impostazioni che determinano la variazione del tono rispetto al tempo.

### Level:

Specifica la quantità di variazione del pitch.

La quantità effettiva di variazione dipende dal valore di "Intensity" del parametro "Pitch EG" (2-1b, 2-2). Impostando per esempio un valore di "Intensity" di +12.00, un valore "Level" pari a +99 determina l'incremento dell'intonazione di un'ottava, mentre con un valore "Level" di -99 si ottiene il decremento del pitch di un'ottava.

**Start (Start Level - Livello Iniziale) [-99...+99]**

Determina la quantità di variazione del pitch nel momento in cui si verifica l'evento di note-on.

**Attack (Attack Level - Livello di Attacco) [-99...+99]**

Specifica la quantità di variazione del pitch al termine del tempo di attacco.

**Release (Release Level - Livello di Rilascio) [-99...+99]**

Stabilisce la quantità di variazione del pitch al termine del tempo di rilascio.

### Time (Tempo):

I seguenti parametri determinano il tempo durante il quale avvengono le variazioni.

**Attack (Attack Time - Tempo di Attacco) [0...99]**

Determina il tempo che impiega la nota a passare dall'intonazione specificata dall'evento di note-on a quella stabilita dal livello di attacco.

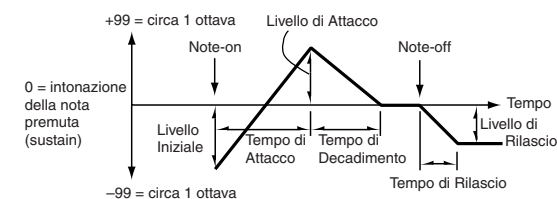
**Decay (Decay Time - Tempo di Decadimento) [0...99]**

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dall'intonazione raggiunta con il livello di attacco al pitch normale.

**Release (Release Time - Tempo di Rilascio) [0...99]**

Stabilisce il tempo che impiega la nota a passare dall'intonazione specificata dall'evento di note-off a quella determinata dal tempo di rilascio.

Impostazioni di tono su tempo (con Pitch EG Intensity = +12.00)



## 2-3b: Level Modulation

Impostazioni che permettono il controllo dei parametri Level del Pitch EG da parte della modulazione alternata.

**AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]**

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri Level del pitch EG ("Elenco AMS", p.272).

**Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]**

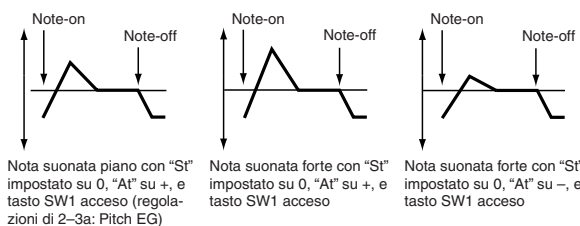
Specifica la profondità e la direzione dell'effetto applicata dalla "AMS1 (Level Mod. AMS1)."

Un valore di 0 determina l'uso dei livelli stabiliti dal parametro "Pitch EG" (2-3a).

Impostando per esempio "AMS1 (Level Mod. AMS1)" su SW1:CC#80, la pressione e l'accensione del tasto [SW1] consente la modifica dei parametri Level del Pitch EG. (Regolare "Panel Switch Assign" (1-4a) su SW1 Mod.CC#80.) Un incremento del valore assoluto di "Intensity (AMS1 Intensity)" determina (con l'accensione del tasto [SW1]) una maggiore variazione dei livelli di Pitch EG. La direzione è specificata dai parametri "St (AMS1 SW Start)" ed "At (AMS1 SW Attack)." Lo spegnimento del tasto [SW1] comporta la reimpostazione dei livelli di Pitch EG originali. Impostando "AMS1 (Level Mod. AMS1)" su Velocity, l'incremento del valore assoluto di "Intensity (AMS1 Intensity)" produce una maggiore variazione dei livelli di Pitch EG per le note dalla dinamica forte. La direzione è specificata dai parametri "St (AMS1 SW Start)" ed "At (AMS1 SW Attack)." Con una dinamica più morbida, viceversa, la variazione del pitch si avvicinerà maggiormente ai livelli effettivi di Pitch EG.



Variazioni del Pitch EG (livello) (AMS=SW1/Velocity, Intensity= valori positivi (+))

**St (AMS1 SW Start) [-, 0, +]**

Specifica la direzione della variazione di "Start (Start Level)" causata dalla "AMS1 (Level Mod. AMS1)." Quando "Intensity (AMS1 Intensity)" è regolato su **valori positivi (+)**, un'impostazione + determina un incremento del livello di EG level, mentre un'impostazione - viceversa ne provoca la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

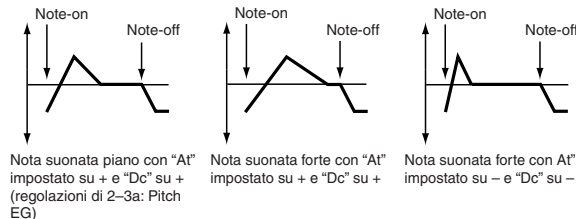
**At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]**

Stabilisce la direzione della variazione di "Attack (Attack Level)" provocata dalla "AMS1 (Level Mod. AMS1)." Quando "Intensity (AMS1 Intensity)" è regolato su **valori positivi (+)**, un'impostazione + determina un incremento del livello di EG level, mentre un'impostazione - viceversa ne provoca la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

**AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]****Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]****St (AMS2 SW Start) [-, 0, +]****At (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]**

Consultare i paragrafi "AMS1 (Level Mod. AMS1)" - "At (AMS1 SW Attack)."

Variazioni del Pitch EG (Tempo) (AMS = Velocity, Intensity = valori positivi (+))

**At (AMS SW Attack) [-, 0, +]**

Stabilisce la direzione con la quale la "AMS (Time Mod. AMS)" influisce sul parametro "Attack (Attack Time)." Con **valori positivi (+)** di "Intensity (AMS Intensity)," un'impostazione + determina un incremento del tempo, mentre un'impostazione - ne causa la diminuzione. Un valore di **0** non comporta alcuna variazione.

**Dc (AMS SW Decay) [-, 0, +]**

Determina la direzione con la quale la "AMS (Time Mod. AMS)" influisce sul parametro "Decay (Decay Time)." Con **valori positivi (+)** di "Intensity (AMS Intensity)," un'impostazione + determina un incremento del tempo, mentre un'impostazione - ne causa la diminuzione. Un valore di **0** non comporta alcuna variazione.

**▼ 2-3: Comandi del menù di pagina**

0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

**2-3c: Time Modulation**

Parametri che permettono l'utilizzo di una sorgente di modulazione alternata per il controllo dei parametri *Time* del Pitch EG.

**AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]**

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri *Time* del Pitch EG ("Elenco AMS", p.272).

**Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto mediante l'utilizzo della "AMS (Time Mod. AMS)".

Un valore di **0** determina l'uso dei tempi di Pitch EG stabiliti per il parametro "Pitch EG" (2-3a).

Il valore della modulazione alternata (nel momento in cui l'EG raggiunge ciascun punto) determina il valore effettivo del tempo di EG successivo.

Per esempio, il tempo di decadimento (decay) è determinato dal valore della modulazione alternata nel momento in cui raggiunge il livello di attacco.

Quando il parametro è impostato su valori di **16, 33, 49, 66, 82 o 99**, i tempi di EG incrementano rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure diminuiscono di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 o 1/64 rispetto ai valori di tempo originali).

Impostando "AMS (Time Mod. AMS)" su **Velocity**, l'incremento del valore assoluto di "Intensity (AMS Intensity)" permetterà alle note dalla forte dinamica di aumentare maggiormente le variazioni dei valori di *Time* del Pitch EG. La direzione è specificata dai parametri "At (AMS SW Attack)" e "Dc (AMS SW Decay)." Con una dinamica più morbida, viceversa, le variazioni si avvicineranno maggiormente ai valori di tempo effettivi del Pitch EG.

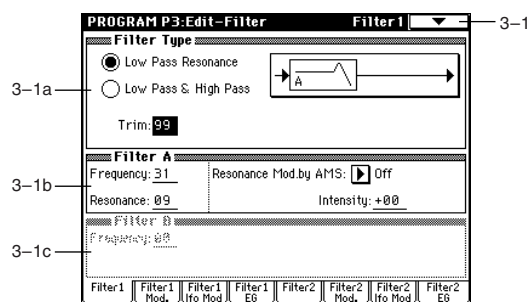


## Program P3: Edit-Filter

Pagina tab che permette di effettuare le impostazioni dei filtri per gli oscillatori 1 e 2. E' possibile utilizzare un filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza, oppure un filtro passa bassi da 12 dB/ottava ed uno passa-alti da 12 dB/ottava collegati in serie. Quando "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Single**, è possibile utilizzare il solo filtro 1, mentre selezionando **Double** è consentito l'uso di entrambi i filtri 1 e 2 (con la modalità **Single**, le pagine relative al filtro 2 non possono essere utilizzate).

### 3-1: Filter1

Pagina che consente la scelta del tipo di filtro base per l'oscillatore 1, e permette l'impostazione della frequenza di taglio e della risonanza.

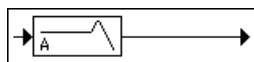


#### 3-1a: Filter Type

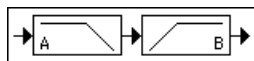
##### Filter Type [Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

Seleziona il tipo di filtro per Filter 1.

**Low Pass Resonance:** Filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza.



**Low Pass & High Pass:** Filtro passa-bassi da 12 dB/ottava e passa-alti da 12 dB/ottava collegati in serie.



#### Trim [00...99]

Determina il livello del segnale audio dell'oscillatore 1 in ingresso al filtro 1A.

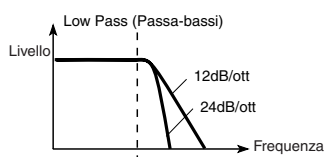
Con un valore di Trim troppo alto, un'eccessiva risonanza potrebbe causare la distorsione del segnale audio, specialmente nel caso in cui si suonino degli accordi.

#### 3-1b: Filter A

Filtro che permette l'eliminazione delle frequenze acute al di sopra della frequenza di taglio.

E' il tipo filtro più comune, che permette di attenuare la brillantezza dei timbri caratterizzati da molti armonici.

L'impostazione di "Filter Type" su **Low Pass Resonance** determina una curva di taglio delle frequenze più accentuata.



#### Frequency (A Frequency) [00...99]

Specifica la frequenza di taglio del filtro 1A.

#### Resonance (A Resonance) [00...99]

La risonanza permette di enfatizzare gli armonici presenti intorno alla frequenza di taglio specificata dal parametro "Frequency (A Frequency)", ed ottenere così un suono dal carattere piuttosto peculiare. A valore maggiore corrisponde un effetto più pronunciato.

#### Resonance Mod. by AMS [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare il livello del parametro "Resonance (A Resonance)" ("Elenco AMS", p.272).

#### Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "Resonance Mod. by AMS" sul livello di risonanza specificato da "Resonance (A Resonance)".

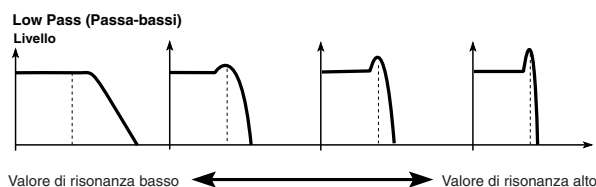
Selezionando per esempio **Velocity**, è possibile influire sulla risonanza utilizzando la dinamica di esecuzione strumentale.

Con **valori positivi (+)**, la risonanza incrementa in maniera direttamente proporzionale alla forza con la quale si premono le note sulla tastiera, mentre utilizzando una dinamica più morbida, il livello di risonanza si avvicinerà a quella specificata dal parametro "Resonance (A Resonance)".

Con **valori negativi (-)**, la risonanza diminuisce in maniera direttamente proporzionale alla forza con la quale si premono le note sulla tastiera, mentre utilizzando una dinamica più morbida, il livello di risonanza si avvicinerà a quella specificata dal parametro "Resonance (A Resonance)".

Il livello di risonanza è determinato dalla somma dei valori dei parametri "Resonance (A Resonance)" ed "Intensity (AMS Intensity)".

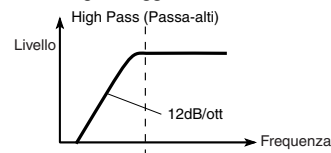
L'effetto di risonanza



#### 3-1c: Filter B

Parametro visualizzabile quando "Filter Type" (3-1a) è impostato su **Low Pass & High Pass**.

E' un tipo di filtro che permette l'attenuazione delle frequenze gravi che ricadono al di sotto della frequenza di taglio, ed è principalmente utilizzato per rendere un suono più "leggero".



#### Frequency (B Frequency) [00...99]

Specifica la frequenza di taglio del filtro 1B.

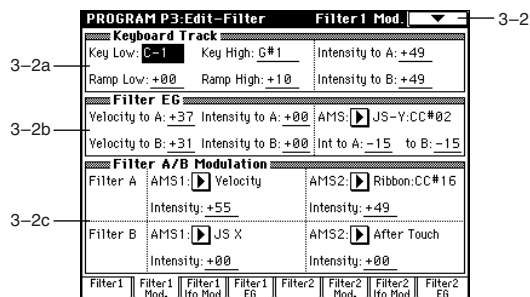
### ▼ 3-1: Comandi del menù di pagina

0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator



## 3-2: Filter1 Mod.

Pagina tab nella quale è possibile effettuare le impostazioni che specificano come la keyboard tracking, i controller e l'intensità del filtro 1 EG debbano controllare la frequenza di taglio del Filtro 1 specificata dal parametro "Frequency" (A/B Frequency). Quando "Filter Type" (3-1a) è impostato su Low Pass Resonance, i parametri del filtro B non possono essere visualizzati.



### 3-2a: Keyboard Track

Impostazioni che determinano la keyboard tracking della frequenza di taglio per il filtro 1.

I parametri "Key Low (KBDTrk Key Low)," "Key High (KBDTrk Key High)," "Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)" e "Ramp High (KBDTrk Ramp High)" determinano il modo in cui la frequenza di taglio debba essere influenzata dalla posizione della nota suonata sulla tastiera.

#### Key:

Specifica il numero di nota a partire dal quale la keyboard tracking inizia ad essere applicata, ed imposta i parametri "Intensity to A (KBDTrk Int. to A)" ed "Intensity to B (KBDTrk Int. to B)", che determinano la profondità e la direzione delle variazioni da applicare ai filtri 1 A e B.

In questo caso, la frequenza di taglio cambierà in relazione alla nota premuta per gli intervalli stabiliti dai parametri "Key Low (KBDTrk Key Low)" e "Key High (KBDTrk Key High)".

**note** Il numero di nota può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

#### Key Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

La keyboard tracking è applicata alle note al di sotto di quella specificata con il presente parametro.

#### Key High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

La keyboard tracking è applicata alle note al di sopra di quella specificata con il presente parametro.

#### Ramp (Ramp Setting):

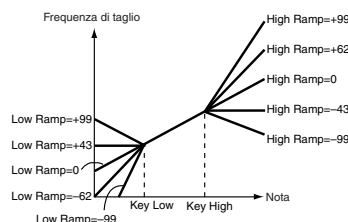
Specifica l'angolo d'incidenza della keyboard tracking.

#### Ramp Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

#### Ramp High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

Quando "Intensity to A (KBDTrk Int. to A)" ed "Intensity to B (KBDTrk Int. to B)" sono impostati su +50, "Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)" su -62 e "Ramp High (KBDTrk Ramp High)" su +62, l'angolo d'incidenza della variazione della frequenza di taglio corrisponderà all'altezza (pitch) delle note suonate. Ciò significa che l'oscillazione prodotta dall'incremento di "Resonance (A Resonance)" (3-1b) corrisponderà alla posizione della nota sulla tastiera. Impostando invece "Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)" su +43 e "Ramp High (KBDTrk Ramp High)" su -43, la frequenza di taglio non sarà influenzata dalla posizione della nota sulla tastiera. E' l'impostazione da utilizzare qualora si desideri mantenere costante la frequenza di taglio, a prescindere dal numero di nota suonata.

Ecco come la frequenza di taglio è influenzata dalla posizione delle note sulla tastiera e dall'impostazione di Ramp ("Intensity to A" ed "Intensity to B" = +50)



#### Intensity to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto che la keyboard tracking, specificata dai parametri "Key Low (KBDTrk Key Low)," "Key High (KBDTrk Key High)," "Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)" e "Ramp High (KBDTrk Ramp High)", ha sul filtro 1A. Con **valori positivi (+)**, l'effetto prodotto segue la direzione stabilita dalla keyboard tracking. **Valori negativi (-)** determinano l'effetto opposto.

#### Intensity to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto che la keyboard tracking ha sul filtro 1B (☞ "Intensity to A (KBDTrk Int. to A)").

### 3-2b: Filter EG

#### Velocity to A [-99...+99]

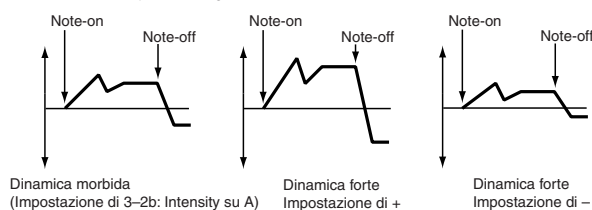
Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto che la velocity ha sulle variazioni temporali create dal filtro 1 EG (così come specificato dal parametro "Filter 1 EG" 3-4) ai fini del controllo della frequenza di taglio del filtro 1A.

Con **valori positivi (+)**, una dinamica di esecuzione forte induce il filtro 1 EG a produrre variazioni più ampie nella frequenza di taglio del filtro. Con **valori negativi (-)** e lo stesso tipo di dinamica si ottiene un risultato simile, ma con la polarità dell'EG invertita.

#### Velocity to B [-99...+99]

Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto che la velocity ha sulle variazioni temporali create dal filtro 1 EG ai fini del controllo della frequenza di taglio del filtro 1B (☞ "Velocity to A").

Variazioni della frequenza di taglio



#### Intensity to A [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto che le variazioni temporali create dal filtro 1 EG hanno ai fini del controllo della frequenza di taglio del filtro 1A.

Con **valori positivi (+)**, il suono diviene più brillante quando i livelli di EG impostati dai parametri *Level* e *Time* del Filtro 1 EG (3-4a) ricadono nell'area "+", e più cupo quando invece sono compresi nell'area "-".

Con **valori negativi (-)**, il suono diviene più cupo quando i livelli di EG impostati dai parametri *Level* e *Time* del Filtro 1 EG (3-4a) ricadono nell'area "+", e più brillante quando invece sono compresi nell'area "-".



### Intensity to B [-99...+99]

Stabilisce la profondità e la direzione dell'effetto che le variazioni temporali create dal filtro 1 EG hanno sulla frequenza di taglio del Filtro 1B (☞ "Intensity to A").

### AMS (Filter EG AMS) [Off, (EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità e la direzione dell'effetto che le variazioni temporali prodotte dal filtro 1 EG hanno sulla frequenza di taglio dei filtri 1A ed 1B ("Elenco AMS", ☞ p.272).

### Int to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione che l'effetto ottenuto mediante l'uso della "AMS (Filter EG AMS)" ha sul filtro 1A. Per maggiori dettagli, consultare ☞ "Intensity to A".

### Int to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

Stabilisce la profondità e la direzione che l'effetto ottenuto mediante l'uso della "AMS (Filter EG AMS)" ha sul filtro 1B. Per maggiori dettagli, consultare ☞ "Intensity to A".

**note** La somma dei valori di "Velocity to A (B)", "Intensity to A (B)" ed "Int to A (B) (AMS Int. to A/B)" determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dal filtro EG.

## 3-2c: Filter A/B Modulation

### Filter A:

### AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la modulazione della frequenza di taglio del filtro 1A ("Elenco AMS", ☞ p.272).

### Intensity (A AMS1 Intensity) [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto dall'utilizzo della "AMS1 (Filter A AMS1)".

Quando "AMS1 (Filter A AMS1)" è JS X, un **valore positivo (+)** del parametro causa l'incremento della frequenza di taglio in risposta al movimento del joystick verso destra, ed un decremento della stessa quando invece il joystick è spostato verso sinistra.

**Valori negativi (-)** determinano l'effetto opposto.

Il valore è sommato all'impostazione del parametro "Frequency (A Frequency)" (3-1b) del Filtro A.

### AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

### Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

Seleziona la "AMS2 (Filter A AMS2)", e stabilisce la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente selezionata (☞ "AMS1 (Filter A AMS1)", "Intensity (A AMS1 Intensity)").

### Filter B:

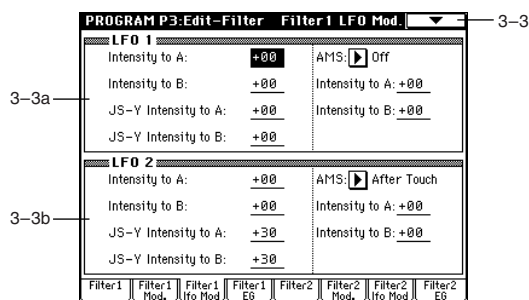
Valido solo quando "Filter Type" (3-1a) è **Low Pass & High Pass**. La frequenza di taglio del filtro 1B può in questo caso essere modulata da due distinte sorgenti di modulazione alternata (☞ "Filter A").

## ▼ 3-2: Comandi del menù di pagina

☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

## 3-3: Filter1 LFO Mod.

Pagina che consente l'utilizzo dell'LFO del filtro 1 per l'applicazione della modulazione ciclica alla frequenza di taglio del filtro 1 (per l'oscillatore 1). Ciò permette di apportare variazioni cicliche dell'intonazione.



### 3-3a: LFO 1

### Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

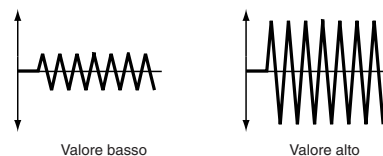
Specifica la profondità e la direzione della modulazione prodotta dall'OSC1 LFO1 (impostato per "OSC1 LFO1" 5-1) sulla frequenza di taglio del filtro 1A.

**Valori negativi (-)** determinano l'inversione di fase.

### Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

Determina la profondità e la direzione della modulazione prodotta dall'OSC1 LFO1 sulla frequenza di taglio del filtro 1B (☞ "Intensity to A (LFO1 Int. to A)").

Variazione della frequenza di taglio



### JS-Y Intensity to A (LFO1 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

Il movimento del joystick sull'asse -Y (indietro) permette il controllo dell'OSC1 LFO1, incaricato di modulare la frequenza di taglio del filtro 1A.

Il parametro determina la profondità e la direzione del controllo.

**Valori alti** del parametro provocano una maggiore incidenza dell'OSC1 LFO1 sul filtro 1 quando si utilizza il joystick in direzione dell'asse -Y (indietro).

### JS-Y Intensity to B (LFO1 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

Il movimento del joystick sull'asse -Y (indietro) permette il controllo dell'OSC1 LFO1, incaricato di modulare la frequenza di taglio del filtro 1B. Il parametro imposta la profondità e la direzione del controllo. (☞ "JS-Y Intensity to A (LFO1 JS-Y Int. to A)")

### AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità e la direzione delle variazioni della frequenza di taglio per entrambi i filtri 1A ed 1B ("Elenco AMS", ☞ p.272).

### Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

Stabilisce la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto con l'utilizzo della "AMS (LFO1 AMS)" sul filtro 1A. Impostando per esempio "AMS (LFO1 AMS)" su **After Touch**, un **valore alto** del parametro consente di ottenere variazioni più marcate dell'OSC1 LFO1 in seguito all'ulteriore pressione delle note a fine corsa.



**Intensity to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto con l'utilizzo della "AMS (LFO1 AMS)" sul filtro 1B (☞ "Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A)").

**3-3b: LFO 2**

Regola la profondità della modulazione ciclica applicata dall'OSC1 LFO2 (impostato in 5-2) alla frequenza di taglio dei filtri 1A ed 1B (☞ LFO 1: 3-3a).

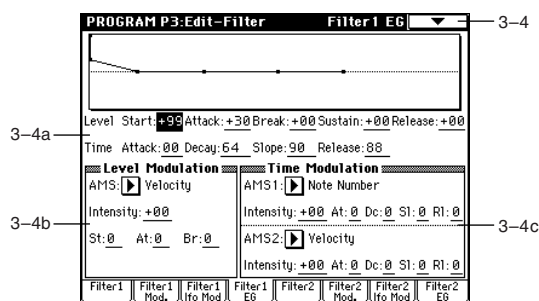
**Intensity to A (LFO2 Int. to A) [-99...+99]****Intensity to B (LFO2 Int. to B) [-99...+99]****JS-Y Intensity to A (LFO2 JS-Y Int. to A) [-99...+99]****JS-Y Intensity to B (LFO2 JS-Y Int. to B) [-99...+99]****AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]****Intensity to A (LFO2 AMS Int. to A) [-99...+99]****Intensity to B (LFO2 AMS Int. to B) [-99...+99]****▼ 3-3: Comandi del menù di pagina**

☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

**3-4: Filter1 EG** AMSSource

Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni dell'EG incaricato di apportare le variazioni temporali alla frequenza di taglio dei filtri 1A ed 1B.

La profondità dell'effetto ottenibile sulla frequenza di taglio del filtro 1 dipende dalle impostazioni di *Filter EG* (3-2b).

**3-4a: Filter1 EG**

Determina le variazioni temporali prodotte dal filtro 1 EG.

**Level:**

Il risultato dipende dal tipo di filtro selezionato con il parametro "Filter Type" (3-1a). Scegliendo per esempio un filtro **Low Pass Resonance**, **valori positivi (+)** di EG Intensity e **livelli positivi (+)** del parametro causano un incremento della brillantezza del suono, mentre **livelli negativi (-)** tendono a rendere il suono più cupo.

**Start (Start Level - Livello Iniziale) [-99...+99]**

Determina la frequenza di taglio nel momento in cui si verifica l'evento di note-on.

**Attack (Attack Level - Livello di Attacco) [-99...+99]**

Specifica la frequenza di taglio al termine del tempo di attacco.

**Break (Break Point Level - Livello di Rottura) [-99...+99]**

Stabilisce la frequenza di taglio al termine del tempo di decadimento.

**Sustain (Sustain Level - Livello di Sustain) [-99...+99]**

Determina la frequenza di taglio da mantenere per il tempo che intercorre dal termine del tempo di slope fino all'evento di note-off.

**Release (Release Level - Tempo di Rilascio) [-99...+99]**

Specifica la frequenza di taglio al termine del tempo di rilascio.

**Time (Tempo):**

I seguenti parametri determinano il tempo durante il quale avvengono le variazioni.

**Attack (Attack Time - Tempo di Attacco) [00...99]**

Stabilisce il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso dall'evento di note-on al livello di attacco.

**Decay (Decay Time - Tempo di Decadimento) [00...99]**

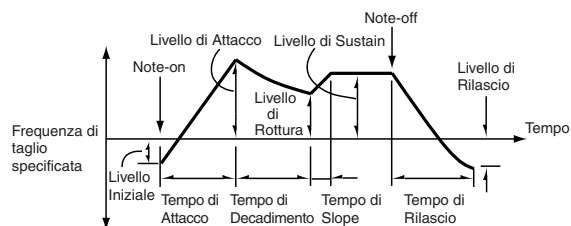
Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello di attacco a quello di rottura.

**Slope (Slope Time - Tempo di Slope) [00...99]**

Determina il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso al termine del tempo di decadimento fino al raggiungimento del livello di sustain.

**Release (Release Time - Tempo di Rilascio) [00...99]**

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello determinato dall'evento di note-off fino al raggiungimento del livello di rilascio.

**3-4b: Level Modulation**

Impostazioni che consentono l'uso della modulazione alternata ai fini del controllo dei parametri *Level* del filtro 1 EG.

**AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]**

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri *Level* del filtro 1 EG ("Elenco AMS", ☞ p.272).

**Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione prodotta dall'uso della "AMS (Level Mod. AMS)". Impostando per esempio "AMS (Level Mod. AMS)" su **Velocity**, "St (AMS SW Start)", "At (AMS SW Attack)" e "Br (AMS SW Break)" su + ed "Intensity (AMS Intensity)" su **valori positivi (+)**, i livelli di EG incrementano in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione. Quando invece "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su **valori negativi (-)**, i livelli di EG diminuiscono in maniera proporzionale all'intensità con la quale si premono le note sulla tastiera. Un valore di **0** determina l'uso dei livelli specificati per "Filter 1 EG" (3-4a).

**St (AMS SW Start) [-, 0, +]**

Specifica la direzione e la profondità con la quale la "AMS (Level Mod. AMS)" influisce su "Start (Start Level)". Quando "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su **valori positivi (+)**, un valore + del parametro consente ad "AMS (Level Mod. AMS)" di incrementare i livelli di EG, mentre un valore - causa l'effetto opposto. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

**At (AMS SW Attack) [-, 0, +]**

Determina la direzione con la quale la "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "Attack (Attack Level)". Quando "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su **valori positivi (+)**, un valore + del

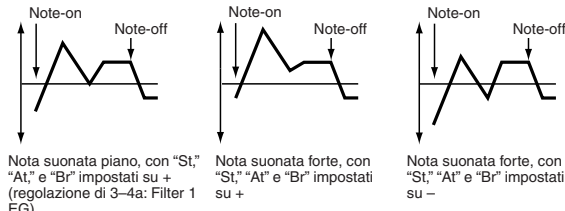


parametro permette alla “AMS (Level Mod. AMS)” di incrementare i livelli di EG, mentre un valore – causa l’effetto opposto. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

### Br (AMS SW Break) [–, 0, +]

Specifica la direzione con la quale la “AMS (Level Mod. AMS)” influisce su “Break (Break Point Level).” Quando “**Intensity (AMS Intensity)**” è impostato su **valori positivi (+)**, un valore + del parametro permette alla “AMS (Level Mod. AMS)” di incrementare i livelli di EG, mentre un valore – causa l’effetto opposto. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

Variazioni del Filtro 1 EG (livello) (AMS = Velocity, Intensity = valore positivo (+))



## 3-4c: Time Modulation

Impostazioni che permettono l’utilizzo della modulazione alternata ai fini del controllo dei parametri *Time* del filtro 1 EG.

### AMS1:

#### AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri *Time* del filtro 1 EG (“Elenco AMS”, p.272).

#### Intensity (AMS1 Intensity) [–99...+99]

Regola la profondità e la direzione dell’effetto ottenuto con l’uso della “AMS1 (Time Mod. AMS1)”.

Impostando per esempio “**AMS1 (Time Mod. AMS1)**” su **Flt KTr** +/+, i parametri *Time* di EG possono essere controllati dalle impostazioni della *Keyboard Track* (3-2a). **Valori positivi (+)** del parametro, e **valori positivi (+)** di *Ramp* (Impostazioni di *Ramp*) determinano l’incremento dei tempi di EG, mentre **valori negativi (–)** di *Ramp* (Impostazioni di *Ramp*) ne causano la diminuzione. La direzione delle variazioni è specificata dai parametri “**At** (AMS1 SW Attack),” “**Dc** (AMS1 SW Decay),” “**Sl** (AMS1 SW Slope)” e “**Rl** (AMS1 SW Release).”

Un valore di **0** comporta l’utilizzo delle impostazioni di *Filter 1 EG* (3-4a).

Quando “**AMS1 (Time Mod. AMS1)**” è regolato su **Velocity**, **valori positivi (+)** del parametro determinano un incremento dei tempi di EG in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione, mentre con **valori negativi (–)** si ottiene l’effetto opposto.

#### At (AMS1 SW Attack) [–, 0, +]

Stabilisce la direzione con la quale la “AMS1 (Time Mod. AMS1)” influisce sul tempo di attacco. Con **valori positivi (+)** di “**Intensity (AMS1 Intensity)**,” un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di attacco, mentre un valore – ne determina la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

#### Dc (AMS1 SW Decay) [–, 0, +]

Specifica la direzione con la quale la “AMS1 (Time Mod. AMS1)” influisce sul tempo di decadimento. Con **valori positivi (+)** di “**Intensity (AMS1 Intensity)**,” un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di attacco, mentre un valore – ne determina la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

#### Sl (AMS1 SW Slope) [–, 0, +]

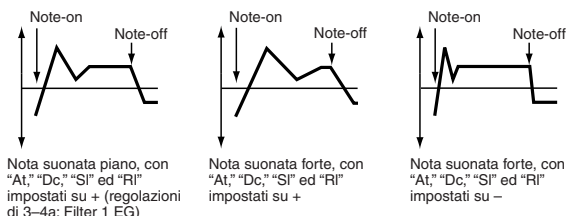
Stabilisce la direzione con la quale la “AMS1 (Time Mod. AMS1)” influisce sul tempo di slope. Con **valori positivi (+)** di “**Intensity (AMS1 Intensity)**,” un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di attacco, mentre un valore – ne determina

la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

#### Rl (AMS1 SW Release) [–, 0, +]

Specifica la direzione con la quale la “AMS1 (Time Mod. AMS1)” influisce sul tempo di rilascio. Con **valori positivi (+)** di “**Intensity (AMS1 Intensity)**,” un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di attacco, mentre un valore – ne determina la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

Variazioni del Filtro 1 EG (Tempo) (AMS = Velocity, Intensity = valore positivo (+))



### AMS2:

#### AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

#### Intensity (AMS2 Intensity) [–99...+99]

#### At (AMS2 SW Attack) [–, 0, +]

#### Dc (AMS2 SW Decay) [–, 0, +]

#### Sl (AMS2 SW Slope) [–, 0, +]

#### Rl (AMS2 SW Release) [–, 0, +]

Parametri che permettono di impostare la *AMS2* ai fini del controllo dei parametri *Time* del filtro 1 EG (AMS1).

## ▼ 3-4: Comandi del menù di pagina

0-1A	Write Program
1-1A	Copy Oscillator
1-1B	Swap Oscillator
3-4A	Sync Both EGs

### 3-4A: Sync Both EGs

La selezione del comando “**Sync Both EGs**” dal menù di pagina determina l’inserimento di un segno di spunta alla sinistra dell’indicazione “**Sync Both EGs**.” In tale condizione è possibile effettuare contemporaneamente l’editing dei filtri 1 EG e 2 EG (le operazioni compiute su un filtro hanno effetto anche sull’altro).

**note** L’opzione “**Sync Both EGs**” non permette il sync individuale del filtro e dell’amplificatore EG. Se questi cioè sono sincronizzati in 4-3A, saranno in sync anche in questo caso.

**note** La funzione può essere selezionata soltanto quando “**Oscillator Mode**” (1-1a) è impostato su **Double**.

## 3-5: Filter2

## 3-6: Filter2 Mod.

## 3-7: Filter2 LFO Mod.

## 3-8: Filter2 EG AMSSource

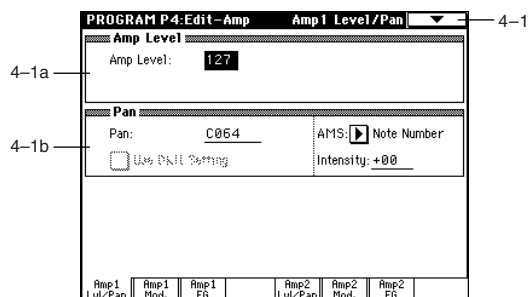
Comandi per l’impostazione del filtro 2, incaricato di controllare il suono dell’oscillatore 2. La scelta comprende un filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza oppure un filtro passa-bassi da 12 dB/ottava ed uno passa-alti da 12 dB/ottava collegati in serie. Il Filtro 2 può essere utilizzato solo quando “**Oscillator Mode**” (1-1a) è impostato su **Double**. (AMS “3-1: Filter1” – “3-4: Filter1 EG”)



## Program P4: Edit-Amp

Pagina che consente l'impostazione dell'amplificatore (amp) 1, incaricato di controllare il volume dell'oscillatore 1, e dell'amp 2, che gestisce il volume dell'oscillatore 2.

La pagina permette anche la regolazione delle impostazioni di Pan.



### 4-1: Amp1 Level/Pan

Pagina contenente i parametri incaricati di controllare il volume ed il pan dell'oscillatore 1.

#### 4-1a: Amp Level

##### Amp Level (Amp1 Level)

[0...127]

Imposta il volume dell'oscillatore 1.

**MIDI** Il volume di un Programma può essere controllato dai messaggi MIDI CC#7 (volume) ed #11 (espressione). Il livello risultante è determinato moltiplicando il valore di CC#7 con quello di #11. Il controllo del volume è attuato sul canale MIDI Global specificato da "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a)

#### 4-1b: Pan

##### Pan (Amp1 Pan)

[Random, L001...C064...R127]

Regola il pan (posizione nel panorama stereo) dell'oscillatore 1. Un valore di **L001** posiziona il suono all'estrema sinistra, **C064** lo colloca al centro e **R127** all'estrema destra.

**Random:** Il suono è posizionato in maniera casuale ad ogni evento di note-on.

**MIDI** Il pan può essere controllato dal messaggio MIDI CC#10 (pan-pot). Un valore di CC#10 uguale a 0 o 1 colloca il suono all'estrema sinistra; un valore di 64 determina l'uso delle impostazioni di "Pan" per ciascun oscillatore, mentre un valore di 127 posiziona il suono all'estrema destra. Il controllo del pan è attuato sul canale MIDI Global specificato da "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

##### Use DKit Setting

[Off, On]

Opzione disponibile solo quando "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Drums**.

**On (spuntata):** Il suono è inviato all'uscita in base alle impostazioni di "Pan" relative a ciascuna nota del kit di batteria (Global P5: 5-2b). E' l'impostazione generalmente utilizzata quando "Oscillator Mode" è impostato su **Drums**.

**Off (non spuntata):** Tutte le note (tasti) del kit di batteria utilizzano l'impostazione di pan del parametro "Pan (Amp 1 Pan)".

##### AMS (Pan AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di modificare il pan ("Elenco AMS", p.272). La modifica apportata è relativa all'impostazione del parametro "Pan (Amp1 Pan)".

### Intensity

[−99...+99]

Specifica la profondità dell'effetto prodotto dalla "AMS (Pan AMS)".

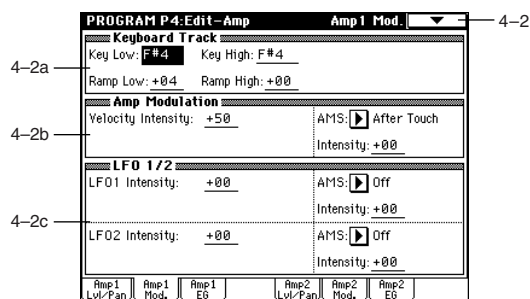
Impostando per esempio "Pan (Amp1 Pan)" su **C064** ed "AMS (Pan AMS)" su **Note Number**, valori positivi (+) del parametro determinano lo spostamento del suono verso destra o verso sinistra in maniera proporzionale all'altezza della nota suonata (rispetto alla nota C4, che corrisponde alla posizione centrale di pan). Valori negativi (−) del parametro causano l'effetto opposto.

#### ▼ 4-1: Comandi del menù di pagina

0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

### 4-2: Amp1 Mod.

Pagina che permette di applicare la modulazione all'amp 1 (per l'oscillatore 1), di effettuare le impostazioni della keyboard tracking (per le variazioni di volume), di regolare l'intensità della velocity e gli LFO 1/2.



#### 4-2a: Keyboard Track

Parametri che permettono l'uso della keyboard tracking per determinare il volume dell'oscillatore 1. Utilizzare "Key Low," "Key High," "Ramp Low" e "Ramp High" per specificare in che modo il volume debba essere influenzato dalla posizione delle note suonate.

##### Key:

Specifica il numero di nota a partire dal quale la keyboard tracking inizia ad essere applicata.

Il volume rimane immutato nell'intervallo compreso tra le note assegnate ai parametri "Key Low (KBDTrk Key Low)" e "Key High (KBDTrk Key High)".

**note** Il numero di nota può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

##### Key Low (KBDTrk Key Low)

[C-1...G9]

La keyboard tracking è applicata alle note al di sotto di quella specificata con il presente parametro.

##### Key High (KBDTrk Key High)

[C-1...G9]

La keyboard tracking è applicata alle note al di sopra di quella specificata con il presente parametro.

##### Ramp:

Specifica l'angolo d'incidenza della keyboard tracking.

##### Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)

[−99...+99]

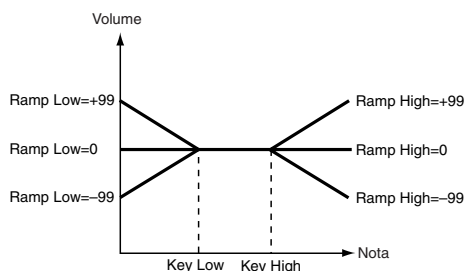
Con valori positivi (+) del parametro, il volume incrementa suonando le note al di sotto della nota assegnata a "Key Low (KBDTrk Key Low)". Con valori negativi (−), il volume diminuisce.



### Ramp High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

Con **valori positivi (+)** del parametro, il volume incrementa suonando le note al di sopra della nota assegnata a "Key High (KBDTrk Key High)". Con **valori negativi (-)**, il volume diminuisce.

Variazioni del volume in relazione alla posizione delle note ed all'impostazione di Ramp



## 4-2b: Amp Modulation

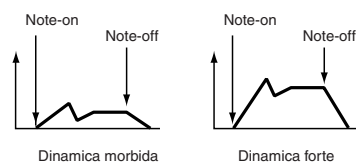
Parametri che specificano in che modo la velocity debba influenzare il volume dell'oscillatore 1.

### Velocity Intensity [-99...+99]

**Valori positivi (+)** determinano un incremento del volume in maniera proporzionale alla velocity.

**Valori negativi (-)** viceversa, causano una diminuzione del volume in maniera proporzionale alla velocity.

Variazioni di volume (con valori positivi (+) del parametro)



### AMS (Amp AMS) [Off, (PEG, FEG, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare il volume dell'amp 1 ("Elenco AMS", p.272). (EXT) **Velocity** non può essere selezionata.

### Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto con l'uso della "AMS (Amp AMS)".

Il volume effettivo è ottenuto moltiplicando il valore delle variazioni prodotte dall'amp EG con il valore delle variazioni della Modulazione Alternata etc. Con livelli dell'amp EG bassi, la modulazione applicata dalla Modulazione Alternata sarà di conseguenza minore.

Impostando per esempio "AMS (Amp AMS)" su **After Touch**, **valori positivi (+)** del parametro determinano l'incremento del volume all'ulteriore pressione delle note giunte a fine corsa. Qualora tuttavia le impostazioni di EG etc. abbiano già determinato il raggiungimento del volume massimo, il parametro non potrà modificare ulteriormente il livello.

Con **valori negativi (-)** del parametro, l'effetto di aftertouch causa una diminuzione del volume.

## 4-2c: LFO 1/2

Parametri che permettono l'uso di "OSC1 LFO1" (5-1) ed "OSC1 LFO 2" (5-2) ai fini del controllo del volume dell'oscillatore 1.

### LFO1 Intensity [-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "OSC1 LFO1" sul volume dell'oscillatore 1. **Valori negativi (-)** comportano l'inversione della forma d'onda dell'LFO.

### AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità con la quale "OSC1 LFO1" modula il volume dell'oscillatore 1 ("Elenco AMS", p.272).

### Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

L'incremento del valore assoluto del parametro determina un aumento dell'effetto della "AMS (LFO1 AMS)" su "OSC1 LFO1".

**Valori negativi (-)** causano l'inversione della forma d'onda dell'LFO.

### LFO2 Intensity [-99...+99]

### AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

### Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

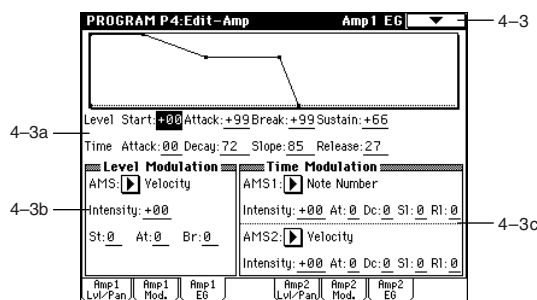
Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto da "OSC1 LFO 2" (5-2) sul volume dell'oscillatore 1. Fare riferimento ai paragrafi "LFO1 Intensity" - "Intensity (AMS Intensity)."

## ▼ 4-2: Comandi del menù di pagina

0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

## 4-3: Amp1 EG AMSSource

Parametri che permettono la creazione di variazioni temporali sul volume dell'oscillatore 1.



## 4-3a: Amp1 EG

Parametri che specificano come le impostazioni dell'amp 1 EG debbano variare in rapporto al tempo.

### Level:

#### Start (Start Level - Livello Iniziale) [00...99]

Determina il livello di volume nel momento in cui si verifica l'evento di note-on.

Per ottenere un volume alto sin dall'inizio della riproduzione della nota, impostare un valore elevato.

#### Attack (Attack Level - Livello di Attacco) [00...99]

Specifica il livello di volume al termine del tempo di attacco.

#### Break (Break Point Level - Liv. Punto di Rottura)

[00...99]

Stabilisce il livello di volume al termine del tempo di decadimento.

#### Sustain (Sustain Level - Livello di Sustain) [00...99]

Determina il livello di volume da mantenere a partire dal termine del tempo di slope fino all'evento di note-off.



**Time:****Attack (Attack Time - Tempo di Attacco) [00...99]**

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso dall'evento di note-on fino al raggiungimento del livello di attacco.

**Decay (Decay Time - Tempo di Decadimento) [00...99]**

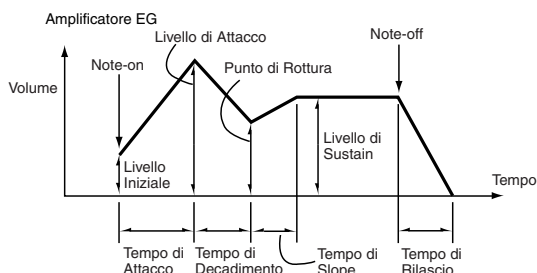
Stabilisce il tempo che impiega la nota a passare dal volume del livello di attacco al livello del punto di rottura.

**Slope (Slope Time - Tempo di Slope) [00...99]**

Determina il tempo che impiega la nota a passare dal livello di volume del punto di rottura fino al raggiungimento del livello di sustain.

**Release (Release Time - Tempo di Rilascio) [00...99]**

Specifica il tempo che impiega la nota a passare dal volume espresso dall'evento di note-off fino al volume 0.

**4-3b: Level Modulation**

Parametri che determinano in che modo la AMS debba controllare il livello dell'amp 1 EG specificato da "Amp1 EG" (4-3a).

**AMS (Level Mod.AMS) [Off, (KT, EXT)]**

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri di Level dell'amp 1 EG ("Elenco AMS", p.272).

**Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto dall'uso della "AMS (Level Mod.AMS)".

Impostando per esempio "AMS (Level Mod. AMS)" su Velocity, "St (AMS SW Start)", "At (AMS SW Attack)" e "Br (AMS SW Break)" su + ed "Intensity (AMS Intensity)" su valori positivi (+), i livelli di amp 1 EG incrementano in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione. Quando invece "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su valori negativi (-), i livelli di amp 1 EG diminuiscono in maniera proporzionale all'intensità con la quale si premono le note sulla tastiera.

Un valore di 0 determina l'uso dei livelli specificati per "Amp1 EG" (4-3a).

**St (AMS SW Start) [-, 0, +]**

Specifica la direzione e la profondità con la quale la "AMS (Level Mod. AMS)" influisce su "Start (Start Level)". Quando "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su valori positivi (+), un valore + del parametro consente ad "AMS (Level Mod. AMS)" di incrementare i livelli di EG, mentre un valore - causa l'effetto opposto. Un valore di 0 non causa alcuna alterazione.

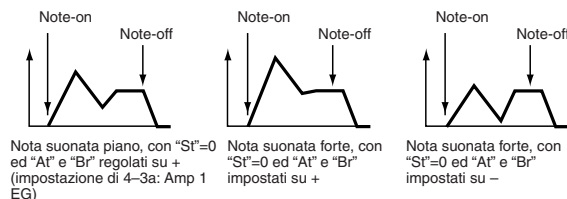
**At (AMS SW Attack) [-, 0, +]**

Determina la direzione con la quale la "AMS (Level Mod. AMS)" ha effetto su "Attack (Attack Level)". Quando "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su valori positivi (+), un valore + del parametro permette alla "AMS (Level Mod. AMS)" di incrementare i livelli di EG, mentre un valore - causa l'effetto opposto. Un valore di 0 non causa alcuna alterazione.

**Br (AMS SW Break) [-, 0, +]**

Specifica la direzione con la quale la "AMS (Level Mod. AMS)" influisce su "Break (Break Point Level)". Quando "Intensity (AMS Intensity)" è impostato su valori positivi (+), un valore + del parametro permette alla "AMS (Level Mod. AMS)" di incrementare i livelli di EG, mentre un valore - causa l'effetto opposto. Un valore di 0 non causa alcuna alterazione.

Variazioni di Amp 1 EG (Livello) (AMS=Velocity, Intensity = valore positivo (+))

**4-3c: Time Modulation**

Parametri che consentono l'utilizzo di una sorgente di modulazione alternata per la modifica dei tempi dell'amp 1 EG, specificati in Amp1 EG (4-3a).

**AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]**

Seleziona la sorgente incaricata di controllare i parametri di Time dell'amp 1 EG ("Elenco AMS", p.272).

**Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]**

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto ottenuto con l'uso della "AMS1 (Time Mod. AMS1)".

Impostando per esempio "AMS1 (Time Mod. AMS1)" su Amp KTrk +/-, i parametri Time di EG possono essere controllati dalle impostazioni della Keyboard Track (4-2a). Valori positivi (+) del parametro, e valori positivi (+) di Ramp determinano l'incremento dei tempi di EG, mentre valori negativi (-) di Ramp (Impostazioni di Ramp) causano la diminuzione dei tempi di EG. La direzione delle variazioni è specificata dai parametri "At (AMS1 SW Attack)", "Dc (AMS1 SW Decay)", "Sl (AMS1 SW Slope)" e "Rl (AMS1 SW Release)".

Quando "AMS1 (Time Mod. AMS1)" è regolato su Velocity, valori positivi (+) del parametro determinano un incremento dei tempi di EG in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione, mentre con valori negativi (-) si ottiene l'effetto opposto. Un valore di 0 comporta l'utilizzo delle impostazioni di Amp 1 EG (4-3a).

**At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]**

Stabilisce la direzione con la quale la "AMS1 (Time Mod. AMS1)" influisce sul tempo di attacco. Con valori positivi (+) di "Intensity (AMS1 Intensity)", un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di attacco, mentre un valore - ne determina la diminuzione. Un valore di 0 non causa alcuna alterazione.

**Dc (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]**

Specifica la direzione con la quale la "AMS1 (Time Mod. AMS1)" influisce sul tempo di decadimento. Con valori positivi (+) di "Intensity (AMS1 Intensity)", un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di decay, mentre un valore - ne determina la diminuzione. Un valore di 0 non causa alcuna alterazione.

**Sl (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]**

Stabilisce la direzione con la quale la "AMS1 (Time Mod. AMS1)" influisce sul tempo di slope. Con valori positivi (+) di "Intensity (AMS1 Intensity)", un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di slope, mentre un valore - ne determina la diminuzione. Un valore di 0 non causa alcuna alterazione.



## RI (AMS1 SW Release)

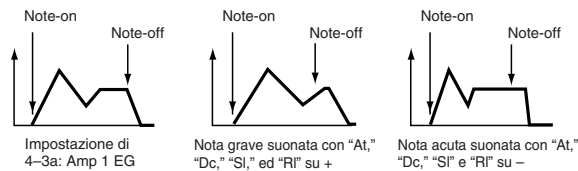
[-, 0, +]

Stabilisce la direzione con la quale la “AMS1 (Time Mod. AMS1)” influisce sul tempo di rilascio. Con **valori positivi (+)** di “**Intensity (AMS1 Intensity)**,” un valore + del parametro consente alla AMS1 di incrementare il tempo di rilascio, mentre un valore - ne determina la diminuzione. Un valore di **0** non causa alcuna alterazione.

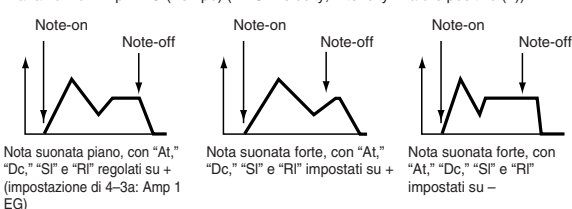
Variazioni di Amp 1 EG (Tempo)

(AMS=Amp KTrk +/-, Intensity = valore positivo (+))

(Quando Amp Keyboard Track (4-2a) Low Ramp= valore positivo (+), e High Ramp = valore positivo (+))



Variazioni di Amp 1 EG (Tempo) (AMS=Velocity, Intensity= valore positivo (+))



Nota suonata piano, con “At,” “Dc,” “SI” e “RI” regolati su + (impostazione di 4-3a: Amp 1 EG)

Nota suonata forte, con “At,” “Dc,” “SI” e “RI” impostati su +

Nota suonata forte, con “At,” “Dc,” “SI” e “RI” impostati su -

## AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (KT, EXT)]

### Intensity (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

### At (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

### Dc (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

### SI (AMS2 SW Slope)

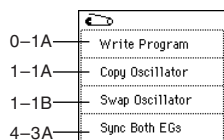
[-, 0, +]

### RI (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

Parametri che specificano la modalità di controllo, da parte della “AMS2 (Time Mod. AMS2)”, dei parametri *Time* dell’amp 1 EG (☞ “AMS1 (Time Mod. AMS1)” – “RI (AMS1 SW Release)”).

## ▼ 4-3: Comandi del menù di pagina



## 4-3A: Sync Both EGs

La selezione del comando “**Sync Both EGs**” dal menù di pagina determina l’inserimento di un segno di spunta alla sinistra dell’indicazione “Sync Both EGs.” In tale condizione è possibile effettuare contemporaneamente l’editing di amp 1 EG ed amp 2 EG (le operazioni compiute su di uno hanno effetto anche sull’altro) (☞ 3-4A).

## 4-4: Amp2 Level/Pan

## 4-5: Amp2 Mod.

## 4-6: Amp2 EG

Parametri appartenenti all’amp 2 (usato per l’oscillatore 2). (☞ “4-1: Amp1 Level/Pan” – “4-3: Amp 1 EG”)

I parametri possono essere impostati solo quando “**Oscillator Mode**” (1-1a) è impostato su **Double**.

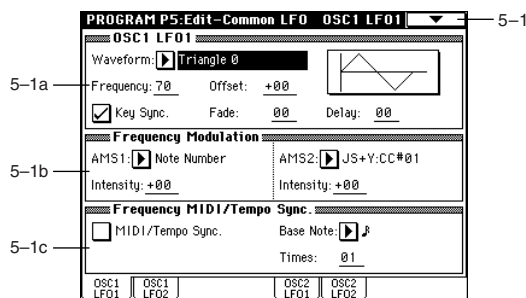
## Program P5: Edit-Common LFO

Nelle pagine che seguono è possibile effettuare le impostazioni per l’LFO (Low Frequency Oscillator), utilizzabile per la modulazione ciclica del Pitch, del Filtro e dell’Amp degli oscillatori 1 e 2. Ciascun oscillatore è provvisto di due unità LFO. Impostando il parametro Intensity degli LFO 1/2 su valori negativi (-) per il Pitch, il Filtro o l’Amp, è possibile invertire la forma d’onda dell’LFO.

## 5-1: OSC1 LFO1

AMSource

Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni di “OSC1 LFO1,” che rappresenta il primo LFO utilizzabile per l’oscillatore 1.



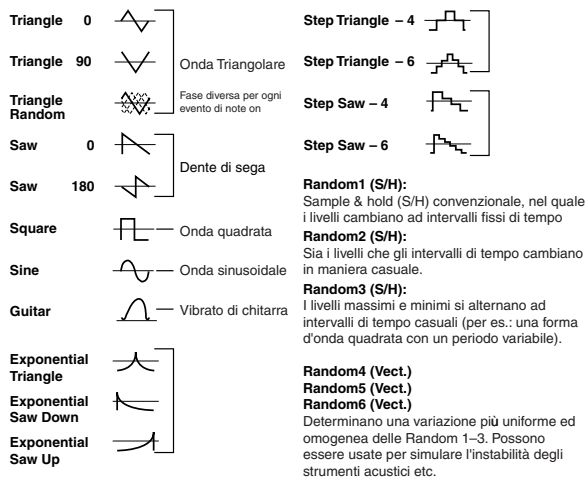
## 5-1a: OSC1 LFO1

### Waveform

[Triangle 0...Random6 (Vector)]

Seleziona la forma d’onda dell’LFO.

Il numero che appare alla destra di alcune forme d’onda LFO indica la fase iniziale dell’onda stessa.



### Frequency

[00...99]

Imposta la frequenza dell’LFO. Il valore **99** corrisponde alla velocità massima.

### Offset

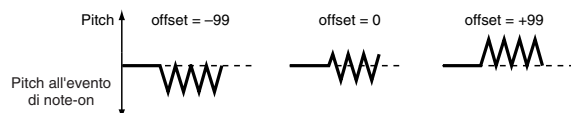
[-99...+99]

Specifica il valore centrale della forma d’onda dell’LFO.

Con un’impostazione di **0** (prima figura nella colonna accanto), il vibrato applicato è centrato sull’intonazione della nota nel momento in cui si verifica l’evento di note-on. Con un valore di **+99**, il vibrato applicato è composto da sole micro-variazioni crescenti del tono (tipiche del vibrato chitarristico). Quando “**Waveform**” è impostato su **Guitar**, la modulazione avviene solo in direzione positiva (+), anche nel caso in cui “**Offset**” sia stato regolato su **0**.



Impostazioni di Offset e variazioni di tono prodotte dal vibrato



### Key Sync.

[Off, On]

**On (spuntata):** L'LFO è avviato ad ogni pressione della nota, ed un LFO indipendente opera per ciascuna nota.

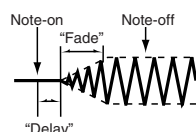
**Off (non spuntata):** L'LFO avviato dalla prima nota suonata è utilizzato anche per le note premute in seguito (in questo caso, il delay e gli effetti di fade sono applicati soltanto al primo LFO).

### Fade

[00...99]

Specifica il tempo che impiega l'LFO a raggiungere la massima amplitudine dal momento in cui è avviato. Quando "Key Sync." è **Off**, il Fade è applicato solo all'LFO della prima nota suonata.

L'effetto di "Fade" sull'LFO (quando "Key Sync." è **On**)



### Delay

[0...99]

Determina il tempo che intercorre dall'evento di note-on fino all'avvio dell'LFO.

Quando "Key Sync." è **Off**, il delay è applicato solo all'LFO della prima nota suonata.

## 5-1b: Frequency Modulation

La velocità dell'OSC1 LFO1 può essere modificata mediante due sorgenti di modulazione alternata.

### AMS1 (Freq. AMS1)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

Seleziona la sorgente incaricata di modificare la frequenza dell'LFO 1 dell'oscillatore 1 ("Elenco AMS", p.272). L'OSC1 LFO1 può anche essere modulato dall'OSC1 LFO2.

### Intensity (AMS1 Intensity)

[-99...+99]

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla "AMS1 (Freq. AMS1)".

Quando il parametro è impostato su valori di **16, 33, 49, 66, 82** o **99**, la frequenza dell'LFO incrementa rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure decresce di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 o 1/64 rispetto alla frequenza originale).

Impostando per esempio "AMS1 (Freq. AMS1)" su **Note Number**, **valori positivi (+)** del parametro determinano l'aumento della velocità dell'LFO in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate. **Valori negativi (-)** causano l'effetto opposto. Le variazioni sono incentrate rispetto alla nota C4.

Regolando "AMS1 (Freq. AMS1)" su **JS +Y: CC#01**, valori alti del parametro provocano un incremento proporzionale della velocità dell'LFO in risposta al movimento del joystick. Con un valore di **+99**, il movimento del joystick completamente in avanti determina un aumento di circa 64 volte della velocità dell'LFO.

### AMS2 (Freq. AMS2) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

### Intensity (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

Parametro che permette di effettuare le impostazioni relative alla seconda sorgente di modulazione alternata incaricata di gestire la frequenza dell'LFO 1 dell'oscillatore 1 ("AMS1 (Freq. AMS1)", "Intensity (AMS1 Intensity)").

## 5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.

### MIDI/Tempo Sync.

[Off, On]

**On (spuntata):** La frequenza dell'LFO è sincronizzata al tempo (MIDI Clock). In questo caso, i valori specificati per "Frequency" (5-1a) ed in *Frequency Modulation* (5-1b) saranno ignorati.

### Base Note (Sync. Base Note)

[♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮]

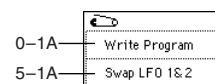
### Times (Sync. Times)

[01...16]

Quando la casella di selezione "MIDI/Tempo Sync." è **spuntata**, il parametro determina la durata della nota in relazione a "♩ (Tempo)" ed i multipli ("Times") ad essa applicati. Il parametro stabilisce anche la frequenza dell'OSC1 LFO1. Se per esempio "Base Note (Sync. Base Note)" è ♩ (nota da un quarto) e "Times (Sync. Times)" è impostato su **04**, l'LFO eseguirà un ciclo completo ogni quattro beat.

In questo caso, anche modificando il parametro "♩ (Tempo)" dell'Arpeggiatore o del sequencer, l'LFO eseguirà comunque un ciclo completo ogni quattro beat.

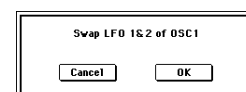
## ▼ 5-1: Comandi del menù di pagina



### 5-1A: Swap LFO 1&2

Comando che consente lo scambio delle impostazioni tra l'LFO1 e l'LFO2. Nel caso LFO2 sia stato selezionato come sorgente di modulazione alternata "AMS1 (Freq. AMS1)" o "AMS2 (Freq. AMS2)" (5-1b) dell'LFO1, l'impostazione dell'LFO2 sarà cancellata dopo lo scambio effettuato tra l'LFO1 ed il 2. Selezionando il comando dalle pagine OSC1 LFO1 o OSC1 LFO2, è invece possibile effettuare lo scambio delle impostazioni tra l'LFO1 e l'LFO2 dell'OSC1 (oscillatore 1).

- ① Selezionare "Swap LFO 1&2" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 5-2: OSC1 LFO2 AMSource

Pagina che permette di effettuare le impostazioni relative all'OSC1 LFO2, che rappresenta il secondo LFO applicabile all'oscillatore 1 (☞ "5-1: OSC1 LFO1"). Non è possibile tuttavia selezionare **LFO** in "Frequency Modulation" (5-1b) come sorgente di modulazione per "AMS1 (Freq. AMS1)" o "AMS2 (Freq. AMS2)".

## 5-3: OSC2 LFO1 AMSource

Pagina valida solo quando "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Double**, e permette l'impostazione dei parametri relativi all'OSC2 LFO1, che rappresenta il primo LFO utilizzabile per l'oscillatore 2 (☞ "5-1: OSC1 LFO1").

## 5-4: OSC2 LFO2 AMSource

Pagina tab valida solo quando "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Double**.


La pagina consente di effettuare le impostazioni relative all'OSC2 LFO2, che costituisce il secondo LFO utilizzabile per l'oscillatore 2 (☞ "5-1: OSC1 LFO1" e "5-2: OSC1 LFO2").





## Program P7: Edit-Arpeggiator

Pagina che permette di effettuare le impostazioni necessarie per l'utilizzo dell'Arpeggiatore assegnato al Programma. Le regolazioni possono essere eseguite in modo tale da essere automaticamente richiamate nel momento in cui si seleziona il Programma per il quale sono state memorizzate. (Global P0: 0-1c Auto Arpeggiator "Program")

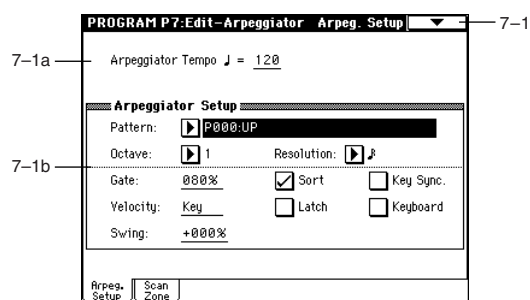
Lo status on/off dell'Arpeggiatore è determinato dal tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], la cui accensione ne segnala l'abilitazione. Le impostazioni delle manopole ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] e [VELOCITY] e lo status del tasto [ON/OFF] possono essere salvate insieme alla scrittura del Programma.

 Le regolazioni sono valide solo quando la casella di selezione "Auto Arpeggiator" **Program** è spuntata.

 L'Arpeggiatore può essere controllato da un sequencer esterno, il quale può, a sua volta, registrare le note arpeggiate generate dalla TRITON Extreme. (p.297)

 I parametri "Pattern," "Resolution," "Octave," "Sort," "Latch," "Key Sync.," "Keyboard," e "♪ (Tempo)" possono essere impostati anche nella pagina P0: Play, tab Arpeggio.

### 7-1: Arpeg. Setup



#### 7-1a: Arpeggiator Tempo


♪ (Tempo)\* [040...240, EXT]

Imposta il tempo.

Il parametro può anche essere regolato mediante la manopola ARPEGGIATOR [TEMPO], oppure premendo il tasto [ENTER] ad intervalli regolari in base alla velocità desiderata.

Quando "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) è impostato su **External MIDI** o **External USB**, il display indicherà **EXT**, a segnalare il fatto che l'Arpeggiatore sarà in questo caso sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da un dispositivo MIDI esterno.


#### 7-1b: Arpeggiator Setup


 Consultare GO p.94.

**Pattern\*** [P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]

Seleziona il pattern di arpeggio.


P000...P004	Pattern di arpeggio preset
U000(A/B)...U199(A/B)	Pattern di arpeggio precaricati TRITON Classic
U200(H)...U215(H) U216(I)...U231(I) U232(J)...U247(J) U248(K)...U263(K) U264(L)...U279(L) U280(M)...U295(M) U296(N)...U311(N) U312(User)...U506(User)	Pattern di arpeggio precaricati: U200(H)...U488(User) Pattern di arpeggio utente: U489(User)...U506(User)

 I pattern **U000 (A/B)–U506 (User)** sono riscrivibili. Per creare i pattern di arpeggio utente, utilizzare la pagina Global P6.

 I pattern di arpeggio **U000 (A/B)–U506 (User)** possono essere selezionati utilizzando i tasti numerici [0]–[9] ed il tasto [ENTER].

**Octave\*** [1, 2, 3, 4]

Specifica il numero di ottave per il quale riprodurre l'arpeggio.

 Per i pattern di arpeggio utente, l'intervallo di ottave è determinato dall'impostazione del parametro "Octave Motion" (Global P6: 6-1b).

**Resolution\*** [♪, ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯]

Determina la risoluzione del timing dell'arpeggio. Le note dell'arpeggio sono quindi riprodotte in base all'intervallo specificato dall'utente: ♪, ♩, ♪, ♫, ♮, o ♭. La velocità dell'arpeggio è invece stabilita dai parametri "Arpeggiator Tempo" e "Resolution".

**Gate** [000...100(%), Step]

Parametro che stabilisce la durata (gate time) di ciascuna nota dell'arpeggio.

**000–100(%)**: Ciascuna nota è riprodotta in base al tempo di gate specificato.

**Step**: Opzione selezionabile quando per "Pattern" è stato impostato uno dei pattern di arpeggio utente **U000 (A/B)–U506 (User)**. In questo caso, il tempo di gate può essere impostato individualmente per ciascun step.

Il valore Gate può inoltre essere specificato mediante la manopola ARPEGGIATOR [GATE]. Ruotando la manopola verso sinistra e verso destra si ottiene (rispettivamente) una diminuzione ed un incremento del tempo di Gate. Quando la manopola è in posizione centrale (ore 12), il valore Gate corrisponde a quello stabilito con il presente parametro.

**Velocity** [001...127, Key, Step]

Specifica la velocity delle note arpeggiate.

**001–127**: Ogni nota dell'arpeggio è riprodotta in base alla velocity specificata con il presente parametro.

**Key**: Ogni nota è riprodotta in base all'effettiva forza con la quale è stato premuto il tasto.

**Step**: Opzione selezionabile quando per "Pattern" è stato impostato uno dei pattern di arpeggio utente **U000 (A/B)–U506 (User)**. In questo caso, la velocity può essere impostata individualmente per ciascun step.

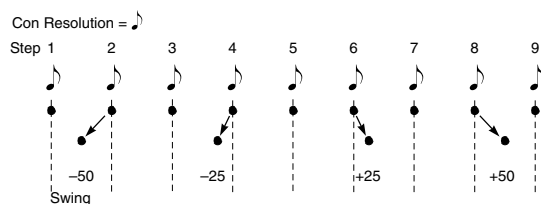
La velocity può essere stabilita mediante la manopola ARPEGGIATOR [VELOCITY]. Ruotando la manopola verso sinistra e verso destra si ottiene (rispettivamente) una diminuzione ed un aumento della velocity. Con la manopola in posizione centrale (ore 12), il valore corrisponde a quello stabilito con il presente parametro.



**Swing**

[-100...+100(%)]

Parametro che consente di sfalsare leggermente il timing delle note pari dell'arpeggio.

**Sort\***

[Off, On]

Specifica l'ordine di riproduzione delle note appartenenti all'arpeggio.

**On (spuntata):** Le note sono riprodotte in base alla loro altezza, a prescindere quindi dall'ordine cronologico con il quale sono state suonate sulla tastiera.

**Off (non spuntata):** Le note sono riprodotte in base all'effettivo ordine con il quale sono state suonate.

**Latch\***

[Off, On]

Parametro con il quale è possibile determinare se l'arpeggio debba o meno continuare a suonare anche dopo aver rilasciato le note premute.

**On (spuntata):** L'arpeggio continua a suonare anche dopo aver rilasciato le note premute.

**Off (non spuntata):** L'arpeggio si interrompe non appena si rilasciano le note premute.

**Key Sync.\***

[Off, On]

Parametro che determina se il pattern di arpeggio debba iniziare alla pressione di una nota o se debba seguire le impostazioni del parametro " (Tempo)" (0-1a).

**On (spuntata):** Il pattern di arpeggio inizia la riproduzione dalla prima misura nel momento in cui si verifica il primo evento di note-on (nello status che non vede alcuna nota premuta). E' l'impostazione ideale per l'esecuzione dal vivo, quando si desidera riprodurre l'arpeggio sempre a partire dall'inizio della misura.

**Off (non spuntata):** Il pattern di arpeggio è riprodotto in base alle impostazioni del parametro " (Tempo)."

**Keyboard\***

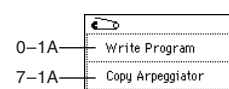
[Off, On]

Determina se le note suonate sulla tastiera debbano essere o meno riprodotte insieme alle note generate dall'arpeggio ("keyboard" 0-2a).

**On (spuntata):** Le note suonate sono riprodotte insieme a quelle generate dall'arpeggio. Premendo due o più note (per esempio), queste saranno riprodotte normalmente in aggiunta a quelle facenti parte dell'arpeggio.

**Off (non spuntata):** Le uniche note riprodotte sono quelle generate dal pattern di arpeggio.

**note** \*: Questi parametri possono inoltre essere impostati nella pagina "P0: Play, tab Arpeggio".

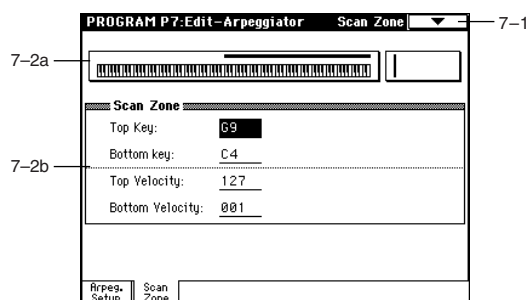
**▼ 7-1: Comandi del menù di pagina****7-1A: Copy Arpeggiator**

Comando che permette di copiare le impostazioni di un arpeggio sul Programma correntemente in uso.

- ① Selezionare il comando "Copy Arpeggiator" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Nel campo "From", specificare l'arpeggio sorgente del quale si desiderano copiare le impostazioni (modalità, banco e numero).
- ③ Se si desidera effettuare la copia da una Combinazione, da una Song o dalla Song Play, specificare A oppure B.
- ④ Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

**7-2: Scan Zone****7-2a: Zone Map**

Icona che mostra le impostazioni della Scan Zone.

**7-2b: Scan Zone**

**Top Key** [C-1...G9]

**Bottom Key** [C-1...G9]

Parametri che determinano l'intervallo di note sulla tastiera la cui pressione dà luogo all'attivazione dell'Arpeggiatore. "Top Key" rappresenta il limite superiore, "Bottom Key" quello inferiore.

**Top Velocity** [001...127]

**Bottom Velocity** [001...127]

Specificano l'intervallo di velocity che attiva l'Arpeggiatore. "Top Velocity" corrisponde al valore superiore, "Bottom Velocity" a quello inferiore.

**note** Il numero di nota e la velocity possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo direttamente la nota sulla tastiera.

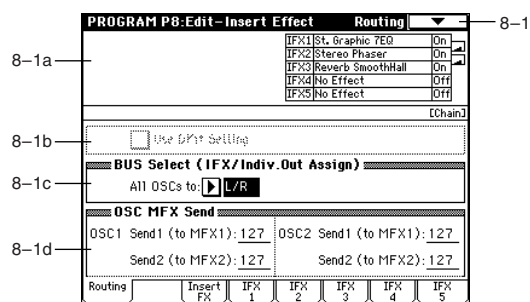


## Program P8: Edit-Insert Effect

☞ Per i dettagli sugli effetti Insert, fare riferimento a p.205 “8. Guida agli Effetti.”

### 8-1: Routing

Il Routing consente di determinare il bus al quale inviare il segnale in uscita dall'oscillatore. La pagina può anche essere utilizzata per specificare il livello di mandata del segnale agli effetti Master. La schermata in basso può essere visualizzata impostando “Oscillator Mode” (1-1a) su **Double**.



#### 8-1a: Routing Map

Area del display che mostra la condizione degli effetti Insert, tra cui il percorso audio del segnale, il nome degli effetti ed il relativo status on/off e le impostazioni di chain. Tali regolazioni possono essere effettuate nella pagina P8: Edit-Insert Effect, tab Insert FX.

#### 8-1b: Use DKit Setting

**Use DKit Setting** [Off, On]

Valido solo quando “Oscillator Mode” (1-1a) è impostato su **Drums**.

**On (spuntata):** Determina l'uso dell'impostazione di “BUS Select” (Global P5: 5-2a) per ciascuna nota assegnata al kit di batteria selezionato. La casella dovrebbe essere spuntata qualora si desideri applicare un effetto Insert ad un singolo strumento percussivo piuttosto che a tutto il kit, oppure nel caso si intenda inviare il segnale di uno strumento (per es.: il rullante) ad una delle uscite ausiliarie AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

L'impostazione del parametro è ininfluente quando “Oscillator Mode” è impostato su **Single** o **Double**.

**Off (non spuntata):** Permette l'uso dell'impostazione del parametro *OSC MFX Send* (8-1d) di *BUS Select* (8-1c) descritto più avanti. In questo caso, tutti gli strumenti percussivi del kit di batteria sono ruotati al bus specificato.

#### 8-1c: BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)

##### BUS Select (All OSCs to)

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Stabilisce il bus al quale inviare il segnale degli oscillatori 1 e 2.

**note** Se si desidera inserire la Valve Force all'uscita degli oscillatori 1 e 2, selezionare **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**. Impostare il parametro Valve Force “Placement” (9-5a) su **Insert**.

☛ Selezionando **1/2** o **3/4(Tube)**, il segnale è posto in uscita stereo dai jack AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 e 2 o 3 e 4 in base alle impostazioni di pan dell'oscillatore (4-1b, 4-4). Utilizzando CC#10 (Pan) o AMS (Pan AMS) ai fini del controllo del pan dell'oscillatore, il segnale sarà inviato all'uscita in base al valore pan effettivo nel momento in cui si verifica l'evento

di note-on. A differenza dell'opzione **L/R**, che determina l'invio del suono ai jack (MAIN) L/MONO e R, il pan non potrà essere modificato in tempo reale durante la riproduzione. Per ottenere ciò usando le uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 o 3/4, impostare “BUS Select” su **IFX1** (oppure **IFX2-IFX5**), specificare per “IFX1” (o **IFX2-IFX5**) l'effetto **000: No Effect**, e regolare il parametro “BUS Sel. (BUS Select)” (8-2a) per il segnale post-IFX su **1/2** o **3/4(Tube)**.

#### 8-1d: OSC MFX Send

##### OSC1:

###### Send1 (to MFX1)

[000...127]

Imposta il livello di mandata del segnale dell'oscillatore all'effetto Master 1. Il parametro è valido quando “BUS Select” (8-1c) è impostato su **L/R** oppure **Off**. Quando “BUS Select” è regolato su **IFX1**, **IFX2**, **IFX3**, **IFX4** o **IFX5**, i livelli di mandata agli effetti Master 1 e 2 sono specificati (per il segnale in uscita dagli effetti insert IFX 1/2/3/4/5) dai parametri “Send 1” e “Send 2” (8-2a).

###### Send2 (to MFX2)

[000...127]

Determina il livello di mandata del segnale dell'oscillatore 1 all'effetto Master 2 (☞ “Send 1 (to MFX1)”).

##### OSC2:

###### Send1 (to MFX1)

[000...127]

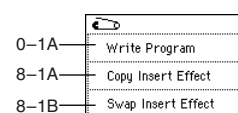
###### Send2 (to MFX2)

[000...127]

Parametri che specificano il livello di mandata del segnale in uscita dall'OSC2ed inviato agli effetti Master 1 e 2. I parametri sono validi solo quando “Oscillator Mode” (1-1a) è impostato su **Double** e “BUS Select” è regolato su **L/R** o **Off**.

**MIDI** CC#93 controlla il livello di mandata Send 1 per gli OSC 1/2, mentre il messaggio CC#91 controlla il livello di mandata Send 2 per gli OSC 1/2. Tali messaggi sono inviati sul canale MIDI Global specificato dal parametro “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a). Il livello finale effettivo di mandata è determinato moltiplicando tali valori con le impostazioni di mandata di ciascun oscillatore.

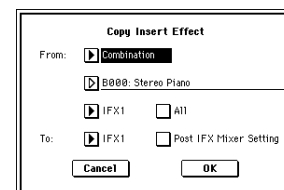
### ▼ 8-1: Comandi del menù di pagina



#### 8-1A: Copy Insert Effect

Comando che consente di effettuare la copia delle impostazioni degli effetti dalle modalità Program, Combination, Song, Sampling o Song Play.

① Selezionare il comando “Copy Insert Effect” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



② Nel campo “From”, selezionare la modalità, il banco ed il numero dell'effetto sorgente del quale si desidera copiare le impostazioni.

**note** Il banco può anche essere selezionato con i tasti BANK [A]-[N].



- ③ Scegliere quale effetto si desidera copiare.

L'operazione può analogamente essere eseguita anche per gli effetti Master. **Spuntando** la casella di selezione "All", è possibile copiare tutte le impostazioni dell'effetto (cioè il contenuto della pagina Insert FX ed i parametri di IFX 1-5, ma non "Ctrl Ch").

- ⚠ La copia di un effetto Master potrebbe non essere eseguita correttamente, in quanto potrebbero verificarsi delle differenze relative alle impostazioni di routing e di livello.

- ④ Selezionare l'effetto Insert sul quale incollare le impostazioni copiate.

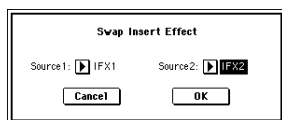
**Spuntando** la casella di selezione "Post IFX Mixer Setting," la copia includerà anche le impostazioni di "Chain," "Pan (CC#8)," "BUS Sel.," "Send 1" e "Send 2". Con la casella in bianco, la copia comprenderà soltanto il tipo di effetto ed i relativi parametri.

- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 8-1B: Swap Insert Effect

Comando che consente lo scambio delle impostazioni tra due effetti.

- ① Selezionare il comando "Swap Insert Effect" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

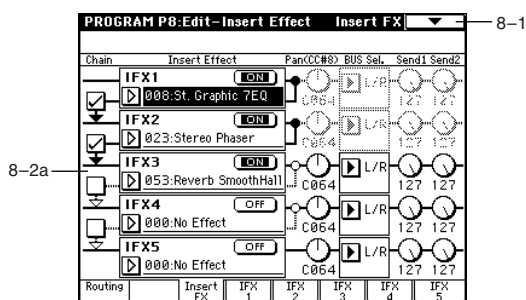


- ② Usare i campi "Source 1" e "Source 2" per scegliere i due effetti Insert per i quali si desidera scambiare le impostazioni.  
③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 8-2: Insert FX

Pagina che permette la selezione del tipo di effetto Insert, di determinarne lo status on/off ed effettuare le impostazioni di chain (collegamenti seriali tra più effetti).

Il suono diretto (**Dry**) di un effetto Insert è sempre configurato come stereo-in / stereo-out. Il suono elaborato (**Wet**) dipende invece dal tipo di algoritmo selezionato (☞ p.206).



### 8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5

[000...089]

IFX2, 3, 4

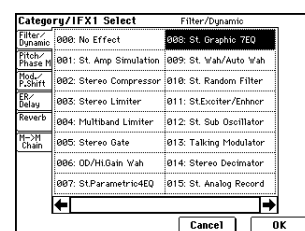
[000...102]

Seleziona il tipo di effetto Insert.

Per "IFX1" e "IFX5" è possibile scegliere tra 90 tipi di effetti: **000: No Effect - 089: Reverb-Gate**. Gli effetti Double-size non possono essere selezionati. Per "IFX2," "IFX3" e "IFX4" è possibile scegliere tra 103 tipi di effetti, compresi quelli double-size: **000: No Effect - 102: Hold Delay**.

Nel caso si scelga un effetto insert double-size, non sarà possibile selezionare l'effetto che segue nella catena. Scegliendo (per esempio) un effetto double-size per "IFX2", non sarà consentito utilizzare "IFX3". Ciò permette al massimo l'uso contemporaneo di due effetti Insert double-size (per esempio selezionando un Insert normale per "IFX1," ed un effetto insert double-size rispettivamente per "IFX2" e "IFX4.") (☞ p.206)

**Menù Category/IFX Select:**



La pressione del pulsante popup determina la visualizzazione del menù "Category/IFX Select". Premere una delle pagine tab per selezionare la categoria di effetti desiderata, e compiere la scelta dall'elenco corrispondente. Premere il **pulsante OK** per confermare la selezione, oppure il **pulsante Cancel** per chiudere il menù.

### IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off

[Off, ON]

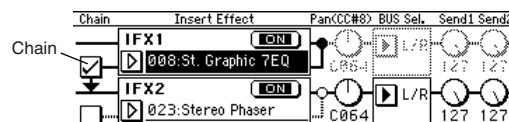
Icona che stabilisce lo status on/off dell'effetto Insert. Quando l'effetto è **OFF**, il segnale in ingresso corrisponde al segnale in uscita (equivale alla selezione dell'effetto **000: No Effect**.) Ogni pressione dell'icona alterna lo status on/off dell'effetto.

**MIDI** Il messaggio di control change #CC92 può essere utilizzato per abilitare o disattivare simultaneamente tutti gli effetti Insert. Un valore di 0 comporta la disabilitazione di tutti gli effetti Insert, mentre un qualsiasi valore tra 1-127 determina l'utilizzo delle impostazioni originali. Il messaggio è ricevuto sul canale MIDI Global specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

### Chain

[Off, On]

Icona che determina lo status on/off di "chain" per ciascun effetto Insert.



**Spuntando** per esempio la casella di selezione "Chain" tra gli effetti IFX1 e IFX2, è possibile collegare in serie gli effetti IFX1 ed IFX2. In questo caso, l'impostazione di "BUS Select" (8-1c) su IFX1, determinerà l'utilizzo di entrambi gli effetti IFX1 ed IFX2. Il numero massimo di effetti Insert collegabili in serie ammonta a cinque (IFX1-IFX5). Quando due o più effetti sono collegati in serie, i parametri "PAN (CC#8)," "BUS Select," "Send 1" e "Send 2" utilizzeranno le impostazioni dell'ultimo IFX della catena.

### Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Imposta il pan del segnale in uscita dall'effetto Insert. Il valore è valido solo quando "BUS Select" è regolato su L/R (☞ p.209).

**MIDI** Il messaggio di CC#8 permette il controllo del pan per il segnale in uscita dall'effetto Insert.



## BUS Sel. (BUS Select)

[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Specifica il bus del segnale in uscita dall'effetto Insert. L'uso standard prevede un'impostazione di **L/R**. Se tuttavia si desidera inviare il segnale alle uscite ausiliarie AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL), selezionare **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube)**. L'impostazione **Off** può essere usata qualora si intenda sfruttare i parametri "Send 1" e "Send 2" ed in più collegare in serie gli effetti Master.

**note** Per ruotare il segnale in uscita dagli IFX al circuito Valve Force, selezionare **3/4(Tube), 3(Tube) o 4(Tube)**, ed impostare il parametro Valve Force "Placement" (9-5a) su Insert.

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

Parametri che determinano i livelli di mandata agli effetti Master 1 e 2 per il segnale in uscita dagli effetti Insert. Le impostazioni sono valide solo quando "**BUS Select**" (8-2a) è impostato su **L/R** o **Off**.

**MIDI** Il messaggio CC#93 controlla il livello di mandata Send1, mentre CC#91 il livello di mandata Send 2. I messaggi sono ricevuti sul canale MIDI Global specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

## 8-3: IFX 1

## 8-4: IFX 2

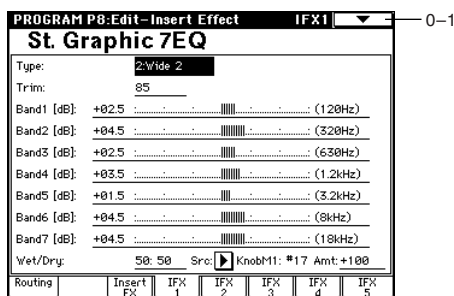
## 8-5: IFX 3

## 8-6: IFX 4

## 8-7: IFX 5

Pagine tab che permettono l'impostazione dei parametri degli effetti IFX 1/2/3/4/5 selezionati nella pagina Insert FX (p.217).

**MIDI** La modulazione dinamica degli effetti (Dmod) è controllata sul canale MIDI Global, specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a) ("D.mod", p.277)

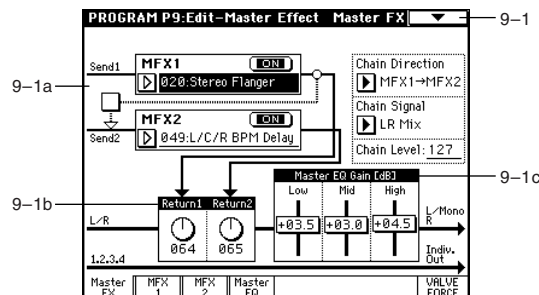


## Program P9: Edit-Master Effect

Per i dettagli sugli effetti Master, fare riferimento a p.205 "8. Guida agli Effetti."

## 9-1: Master FX

Pagina che consente la selezione degli effetti Master, l'impostazione dello status on/off e chain e la regolazione dell'EQ master.



### 9-1a: MFX1, 2

Dagli effetti Master non esce mai il suono diretto (**Dry**). I livelli di ritorno ("Return1," "Return2") sono incaricati di ruotare il suono elaborato (**Wet**) alle uscite L ed R, e solo a questo punto il segnale si ricongiunge al suono diretto (cioè a quello in uscita da "**BUS Select**" L/R della pagina tab P8: Routing, oppure "**BUS Select**" L/R della pagina Insert FX).

Gli effetti Master sono provvisti di un ingresso mono. Dopo essere passato attraverso l'oscillatore e gli effetti Insert, il segnale posizionato a sinistra e destra (L ed R) del panorama stereo è mixato in mono (con percentuali stabilite dai valori di "Send 1" e "Send 2") ed inviato agli effetti Master.

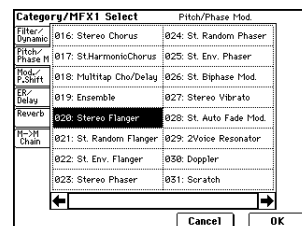
Tutti gli effetti Master prevedono una configurazione di tipo **mono-in stereo-out**. Anche se si seleziona un effetto con ingresso stereo, l'input sarà sempre mono.

**MFX1, 2** [000...089]

Seleziona il tipo di effetto per gli effetti Master 1 e 2. La scelta può essere effettuata tra 90 tipi di effetti: **000: No Effect-089: Reverb-Gate** (gli effetti double-size non possono essere selezionati). Scegliendo l'effetto **000: No Effect**, l'uscita dell'effetto Master viene automaticamente posta in mute.

### Menù Category/MFX Select:

La pressione del pulsante popup determina la visualizzazione del menù "Category/MFX Select". Premere una delle pagine tab per selezionare la categoria di effetti desiderata, e compiere la scelta dall'elenco corrispondente. Premere quindi il **pulsante OK** per confermare la selezione, oppure il **pulsante Cancel** per chiudere il menù.





**MFX1, 2 On/Off****[Off, ON]**

Icona che permette l'impostazione dello status on/off dell'effetto Master selezionato. Quando è off, l'uscita dell'effetto Master è posta in mute. Ogni pressione del pulsante alterna lo status on/off.

**MIDI** Il messaggio CC#94 può essere utilizzato per impostare lo status on/off degli MFX. Un valore di 0 corrisponde ad off, mentre un qualsiasi valore tra 1-127 determina l'utilizzo delle impostazioni originali. Il messaggio è ricevuto sul canale MIDI Global specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

**Chain****[Off, On]**

**On (spuntata):** Abilita la connessione seriale (Chain) tra gli effetti Master MFX1 ed MFX2.

**Off (non spuntata):** Gli effetti Master MFX1 ed MFX2 operano in parallelo.

**Chain Direction****[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]**

Determina la direzione della connessione seriale tra gli effetti Master MFX1 ed MFX2 una volta collegati tra loro.

**MFX1→MFX2:** Il segnale in uscita da MFX1 è inviato ad MFX2.

**MFX2→MFX1:** Il segnale in uscita da MFX2 è inviato ad MFX1.

**Chain Signal****[LR Mix, L Only, R Only]**

Parametro che determina (quando gli effetti Master sono collegati in serie) in che modo il segnale stereo in uscita dal primo effetto Master debba essere inserito (in mono) nel secondo MFX.

**L/R Mix:** Il segnale stereo L/R in uscita dal primo effetto Master è mixato in mono e quindi inviato al secondo effetto Master.

**L Only, R Only:** Solo il segnale del canale sinistro o destro in uscita dal primo effetto Master è inviato all'ingresso del secondo effetto Master.

**Chain Level****[000...127]**

Specifica il livello del segnale in ingresso al secondo effetto Master (e proveniente perciò dal primo MFX). Il parametro è valido quando la casella di selezione Chain è spuntata.

**9-1b: Return Level****Return 1, 2****[000...127]**

Parametri che determinano i livelli dei segnali di ritorno dagli effetti Master ed inviati al bus L/R (uscita audio principale L/MONO, R).

**9-1c: Master EQ Gain [dB]**

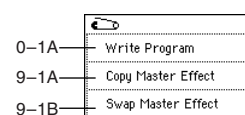
Imposta il livello di guadagno delle tre bande dell'EQ master per il segnale inviato al bus L/R e quindi alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO ed R. E' collegato ai vari parametri "Gain" dell'EQ Master (9-4).

**Low** **[−18.0...+18.0]**

**Mid** **[−18.0...+18.0]**

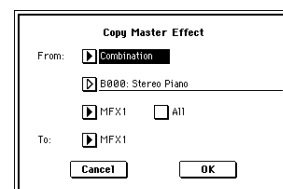
**High** **[−18.0...+18.0]**

Le frequenze di taglio per "Low," "Mid" ed "High" (e la larghezza di banda "Q" per le frequenze medie) possono essere impostate nella pagina Master EQ. I valori dei parametri sono indicati in unità "dB".

**▼ 9-1: Comandi del menù di pagina****9-1A: Copy Master Effect**

Comando che permette di copiare le impostazioni di qualsiasi effetto dalle modalità Program, Combination, Song, Sampling o Song Play.

- Selezionare il comando "Copy Master Effect" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

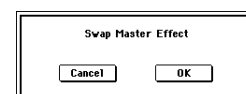


- Nel campo "From," selezionare la modalità, il banco ed il numero dell'effetto sorgente del quale si desidera copiare le impostazioni.
- Scegliere l'effetto da copiare.  
La selezione di **MFX1** o **MFX2** comporta anche la copia dell'impostazione del parametro "Return" (livello di ritorno). Scegliendo invece **Master EQ**, l'operazione determina la copia delle sole impostazioni dell'EQ Master.  
La selezione dell'effetto può includere anche gli effetti Insert **IFX 1-5**.  
**Spuntando** la casella di selezione "All," la copia comprenderà tutte le impostazioni degli effetti Master e dell'EQ Master.
- La copia di un effetto Insert potrebbe non essere eseguita correttamente, in quanto potrebbero verificarsi delle differenze relative alle impostazioni di routing e di livello.
- Usare il campo "To" per specificare la destinazione per le impostazioni copiate.
- Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

**9-1B: Swap Master Effect**

Comando che consente lo scambio tra le impostazioni di MFX1 ed MFX2.

- Selezionare il comando "Swap Master Effect" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

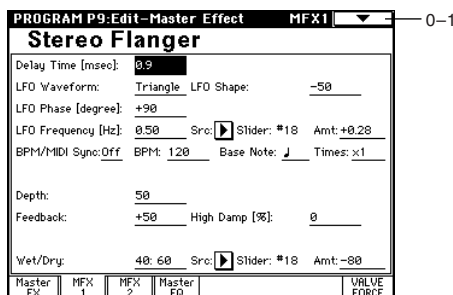


## 9-2: MFX 1

## 9-3: MFX 2

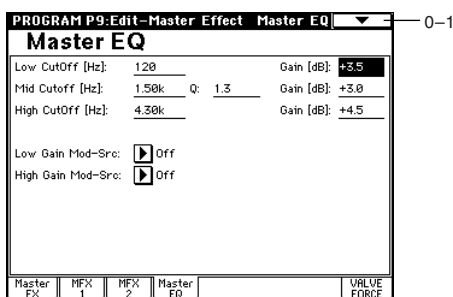
Pagine nelle quali è possibile effettuare le impostazioni relative ai parametri degli effetti MFX1 e 2 selezionati nella pagina Master FX (9-2). (☞ p.217)

**MIDI** La modulazione dinamica degli effetti (Dmod) può essere controllata sul canale MIDI Global, specificato dal parametro “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a). (“D.mod”, ☞ p.277)



## 9-4: Master EQ

L'EQ Master è un equalizzatore stereo a tre bande, e può essere utilizzato per bilanciare la sonorità complessiva in uscita dai jack AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO ed R (☞ p.269).



I parametri MEQ High Gain ed MEQ Low Gain possono essere controllati assegnando una sorgente di modulazione ai parametri “Low Gain Mod-Src:” e “High Gain Mod-Src:” nella presente pagina.

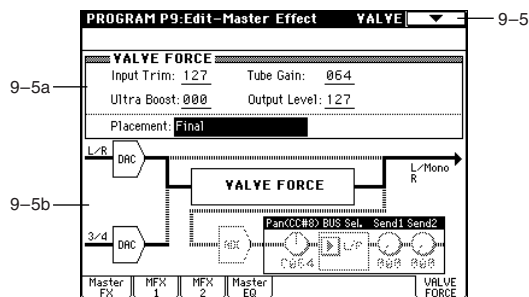
## 9-5: VALVE FORCE

Pagina che permette di effettuare le impostazioni relative al circuito Valve Force, che integra una valvola. L'uso della Valve Force (da sola, in congiunzione con un effetto Insert oppure allo stage finale di uscita) consente di aggiungere la tipica distorsione valvolare che rende le sonorità più aggressive e “spinte”.

**note** Il circuito Valve Force può essere attivato/disattivato con il tasto VALVE FORCE [ON/OFF].

**note** Il circuito analogico Valve Force è configurato come stereo-in/stereo-out.

**note** I parametri della Valve Force possono essere salvati individualmente per ciascun Programma.



### 9-5a: VALVE FORCE

#### Input Trim

[000...127]

Regola il livello d'ingresso del segnale nel circuito Valve Force. E' il primo parametro su cui agire qualora (incrementando il valore di “Ultra Boost”), si verifichi una distorsione eccessiva del segnale. L'impostazione di Input Trim influenza inoltre le frequenze gravi del segnale in uscita da “Ultra Boost” così come l'effetto prodotto dalla valvola.

**note** Il parametro può anche essere impostato utilizzando la manopola VALVE FORCE [INPUT TRIM].

#### Ultra Boost

[000...127]

Parametro che determina il livello di mix per il circuito Ultra Boost (ultra-low-frequency boost), collocato a monte della Valve Force. Un valore di 000 impedisce il passaggio del segnale (cioè pone in mute l'Ultra Boost). A maggior valore del parametro corrisponde una più marcata enfattizzazione delle frequenze gravi e contemporaneamente un incremento della sensazione di “cut-through” complessivo del suono. L'azione del circuito può essere apprezzata maggiormente sui suoni di grancassa.

**note** Il parametro può anche essere impostato utilizzando la manopola VALVE FORCE [ULTRA BOOST].

#### Tube Gain

[000...127]

Determina il livello di guadagno per il segnale inviato alla valvola.

**note** Il parametro può anche essere impostato utilizzando la manopola VALVE FORCE [TUBE GAIN].

#### Output Level

[000...127]

Stabilisce il livello di uscita del segnale dal circuito Valve Force. Il parametro consente di impostare il volume generale pur mantenendo il carattere distintivo ottenuto con la saturazione valvolare. Con “Placement” impostato su Final, il parametro determina il livello di uscita del suono ruotato ai jack L/MONO R. Abbassare il livello impostato qualora si verifichi una distorsione eccessiva del segnale. Con “Placement” regolato su Insert (Use 3/4 BUS), il parametro specifica il livello del segnale ruotato al convertitore ADC (Analog Digital Converter) incaricato di trasformare il segnale analogico in digitale. Anche in questo caso, decrementare il livello qualora sul display appaia l'indicazione “ADC OVERLOAD !!”.



**note** Il parametro può anche essere impostato utilizzando la manopola VALVE FORCE [OUTPUT LEVEL].

**MIDI** Lo status del tasto VALVE FORCE [ON/OFF] ed i parametri INPUT TRIM, ULTRA BOOST, TUBE GAIN ed OUTPUT LEVEL (manopole) possono essere controllati dai messaggi MIDI NRPN (☞ p.285, 294). Il controllo avviene sul canale MIDI Global specificato con "MIDI Channel" (Global P1).

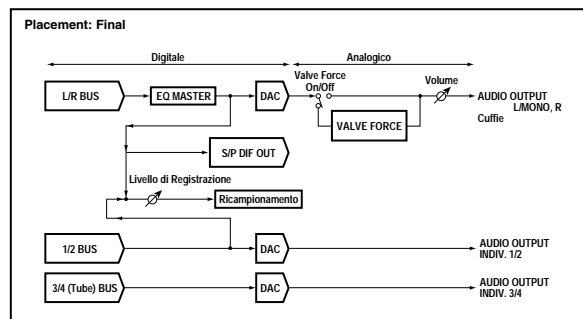
**⚠** Per alcuni suoni, l'uso delle manopole Valve Force o l'editing dei parametri durante la riproduzione potrebbe generare dei rumori indesiderati.

## Placement [Final, Insert (Use 3/4 BUS)]

Parametro che specifica l'inserimento (posizione) del circuito Valve Force.

**Final:** La Valve Force è inserita dopo il convertitore DAC (Digital Analog Convert) per l'uscita L/R. Dopo essere passato attraverso il circuito Valve Force, il segnale è ruotato ai jack AUDIO OUTPUT L/MONO, R ed all'uscita cuffie. In questo caso, il VOLUME regola il livello del suono post-Valve Force.

E' l'impostazione da adottare qualora si intenda applicare la Valve Force allo stage finale per ottenere la tipica distorsione valvolare.

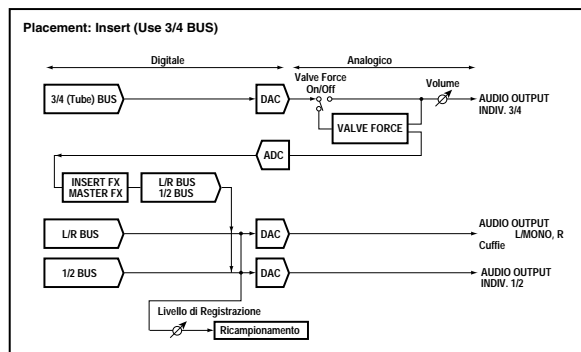
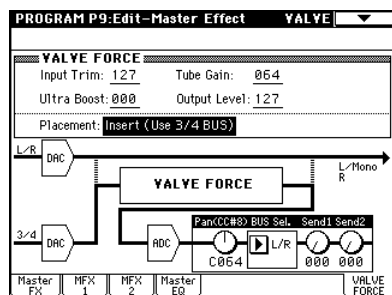


**⚠** Non è consentito utilizzare la Valve Force per l'uscita S/P DIF, dato che il segnale è processato in dominio digitale, nè ricampionare il suono quando si seleziona l'opzione L/R per il parametro Source BUS.

**Insert (Use 3/4 BUS):** La Valve Force è collocata dopo il convertitore DAC (Digital Analog Converter) per le uscite 3/4. Il segnale inviato al bus 3/4 è quindi ruotato prima alla Valve Force (ed in parallelo anche al bus Individual 3/4.)

Dopo essere passato attraverso il circuito Valve Force, il segnale è trasformato nuovamente in forma digitale dal convertitore ADC (Analog Digital Converter) e ruotato agli effetti Insert, Master, al bus L/R o Individual 1/2 in base alle impostazioni di "Pan (CC#8)," "BUS Select," "Send 1," e "Send 2."

Questo consente la massima flessibilità di routing per tutte le diverse fasi di elaborazione sonora (☞ Esempi)



## Esempi:

Utilizzare il parametro "BUS Select" (8-1c) oppure il "BUS Sel." post-IFX (8-2a) per specificare la posizione d'inserimento del circuito Valve Force. La destinazione di uscita è invece determinata dal parametro Valve Force "BUS Sel." (9-5a).

- **OSC → Valve Force → uscita audio**  
"BUS Select": 3/4 (Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2
- **OSC → Valve Force → effetti Insert → effetti Master → uscita audio**  
"BUS Select": 3/4 (Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5  
"Send1" o "Send2" post-IFX: secondo necessità  
"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**⚠** Evitare di impostare "BUS Sel." per il segnale post-IFX su 3/4 (Tube), dato che ciò provocherebbe un loop del percorso audio con conseguente innesco e distorsione del suono (effetto Larsen)!

- **OSC → effetti Insert → Valve Force → effetti Master → uscita audio**  
"BUS Select": IFX1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4 (Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2  
Valve Force "Send1" o "Send2": secondo necessità
- **OSC → effetti Insert → Valve Force → effetti Insert → effetti Master → uscita audio**  
"BUS Select": IFX1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4 (Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5  
Valve Force "Send1" o "Send2": secondo necessità  
Post-IFX "BUS Sel.": L/R o 1/2

**⚠** Evitare di impostare il parametro "BUS Sel." per il segnale post-IFX su un qualsiasi IFX che precede nella catena, dato che ciò provocherebbe un loop del percorso audio con conseguente innesco e distorsione del suono (effetto Larsen)!

**note** La Valve Force può essere applicata analogamente al segnale audio esterno in ingresso nella tastiera (☞ Global P0: 0-3a)

## 9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

### Pan (CC#8) [L000...C064...R127]

Specifica il pan per il segnale post-Valve Force. Il parametro è valido quando "BUS Sel." (descritto in basso) è impostato su L/R, IFX1...5, oppure 1/2.

**MIDI** Il parametro può essere controllato con il messaggio CC#8 sul canale MIDI Global specificato con "MIDI Channel" (Global P1).

### BUS Sel. [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Stabilisce il bus di destinazione per il segnale post-Valve Force.



**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

Parametri che determinano i livelli di mandata (per il segnale post-Valve Force) agli effetti Master 1 e 2. Sono validi quando “BUS Sel.” è impostato su L/R oppure Off.

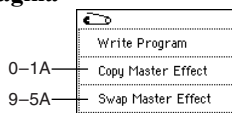
**MIDI** I parametri possono essere controllati con i messaggi CC#93 e CC#91 sul canale MIDI Global specificato con “MIDI Channel” (Global P1).

### ADC OVERLOAD !!

Messaggio che appare sul display qualora il livello del segnale in ingresso al convertitore ADC (Analog Digital Converter) risulti eccessivamente alto. Regolare in questo caso il parametro “Output Level” per impedire la visualizzazione del messaggio “ADC OVERLOAD !!” sul display.

**note** I parametri “Pan,” “BUS Sel.,” “Send1,” “Send2,” e l’indicazione “ADC OVERLOAD !!” rimangono validi solo quando “Placement” è impostato su Insert (Use 3/4 BUS).

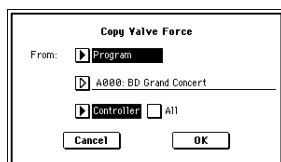
## ▼ 9-5: Comandi del menù di pagina



### 9-5A: Copy Valve Force

Comando che permette di copiare le impostazioni della Valve Force da un Programma, Combinazione, Song o dalle modalità Sampling e Song Play.

- ① Selezionare il comando “**Copy Valve Force**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare il campo “**From**” per selezionare la modalità, il banco ed il numero sorgente.
- ③ Selezionare i parametri oggetto di copia.  
“**Controller**” permette di copiare le impostazioni relative ad Input Trim, Tube Gain, Ultra Boost ed Output Level.  
“**Placement**” determina la copia delle impostazioni relative alla posizione d’inserimento della Valve Force. Quando la sorgente utilizza la posizione **Insert (Use 3/4 BUS)**, la copia comprenderà anche i parametri di Pan (CC#8), BUS Sel., Send1 e Send2. (Per le sorgenti in modalità Sampling, l’operazione determinerà la copia dei soli parametri di Pan (CC#8) e BUS Sel.).  
Spuntare la casella di selezione “**All**” qualora si intenda copiare tutte le impostazioni.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

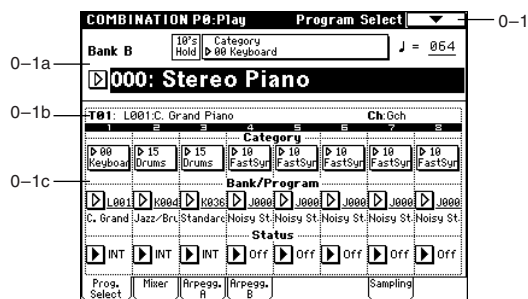


## 2. Modalità Combination

### Combination P0: Play

La presente pagina consente la selezione e la riproduzione delle Combinazioni. Ciascuna di queste può essere composta da un massimo di otto Programmi, tutti riproducibili contemporaneamente.

#### 0-1: Prog. Select (Program Select)



#### 0-1a: Bank, Combination Select, 10's Hold, Category, J

##### Bank (Bank Select)

[Bank A...E, H...N]

Area del display che indica il banco di appartenenza della Combinazione selezionata. Per selezionare il banco desiderato, premere uno dei tasti BANK [A]–[N].

Ciascuno dei banchi riscrivibili A–E e H–N contiene 128 Combinazioni (per un totale di 1.536).

A...D, H...M	Combinazioni precaricate
E	Combinazioni utente ed EXB-MOSS
N	Combinazioni utente

Selezionando la cella edit “Bank/Program (Program Select)” (0-1d) per i timbri 1-8 nella pagina Prog. Select, i tasti BANK [A]–[N] permetteranno la scelta dei banchi per i timbri 1-8.

##### Combination Select

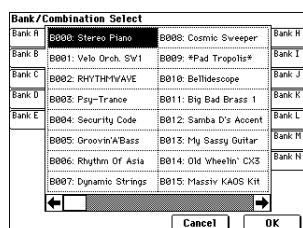
[0...127]

Parametro che permette la scelta della Combinazione desiderata. Selezionare il parametro, ed usare i tasti numerici [0]–[9], la manopola [VALUE] oppure i tasti [△], [▽] per scegliere la Combinazione.

La pressione del pulsante popup determina la visualizzazione del menù Bank/Combination Select, dal quale è possibile effettuare la scelta delle Combi in base al banco di appartenenza.

**MIDI** La scelta delle Combinazioni può anche avvenire mediante la trasmissione di messaggi MIDI da parte di un dispositivo MIDI esterno connesso alla TRITON Extreme, oppure con uno switch a pedale (“Foot SW Assign” Global P2: 2-1a, “Elenco delle funzioni assegnabili allo Switch a pedale”, p.281)

##### Menù Bank/Combination Select:



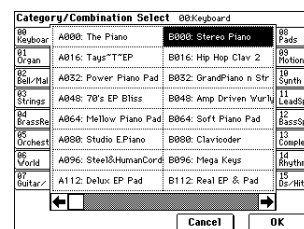
- 1 Premere il **pulsante popup** alla sinistra di “Combination Select” per accedere al menù Bank/Combination Select.
- 2 Premere una delle pagine tab alla sinistra o alla destra del menù per selezionare un banco.
- 3 Selezionare una Combinazione dall’elenco. Premere direttamente la combinazione sulla lista oppure utilizzare i tasti [△] [▽].
- 4 Premere il **pulsante OK** per effettuare la scelta, oppure il **pulsante Cancel** per annullare la selezione.

##### Category

[00...15]

Permette la selezione della categoria di appartenenza dei suoni. Tutte le Combinazioni sono raggruppate in 16 categorie. La scelta può quindi avvenire anche selezionando prima la categoria, e successivamente scegliendo la Combinazione ad essa appartenente. Alla pressione del pulsante popup, sul display appare il menù Category/Combination Select.

##### Menù Category/Combination Select:



- 1 Premere il **pulsante popup (category)** al di sopra di “Combination Select” per accedere al menù Category/Combination Select.
- 2 Premere una delle pagine tab sulla sinistra o sulla destra del menù per selezionare una categoria.
- 3 Selezionare una Combinazione dall’elenco. Premere direttamente la Combi sulla lista oppure utilizzare i tasti [△] [▽].
- 4 Premere il **pulsante OK** per effettuare la scelta, oppure il **pulsante Cancel** per annullare la selezione.

La categoria di ciascuna Combinazione può essere specificata nella finestra di dialogo “Write Combination” (0-1A).

##### 10's Hold

- 1 Premere il **tasto [./10's HOLD]** per visualizzare l'icona e fissare in questo modo la cifra appartenente alla decina del numero della Combinazione.
- 2 Premere uno dei **tasti numerici [0]–[9]** per inserire direttamente l'unità del numero della Combinazione che si desidera selezionare.
- 3 Usare (se necessario) i **tasti [△], [▽]** per modificare la cifra delle decine.
- 4 Per annullare la funzione, premere il **tasto [./10's HOLD]** e spegnere l'icona dal display.

##### J (Tempo)

[040...240, EXT]

Imposta il tempo dell'Arpeggiatore. Il valore può anche essere specificato con la manopola ARPEGGIATOR [TEMPO], oppure premendo il **tasto [ENTER]** ad intervalli regolari ed in base alla velocità desiderata. Quando il display mostra **EXT**, il “MIDI Clock” (Global P1: 1-1a) della tastiera è impostato su **External MIDI** o **External USB**, e ciò significa che l'Arpeggiatore è in questo caso sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock trasmessi da un dispositivo MIDI esterno collegato alla TRITON Extreme.



## 0-1b: Selected Timbre Information

Area del display che indica le informazioni relative al timbro selezionato (1-8).

### T (Timbro) [01...08]

Mostra il numero del timbro ed il banco/numero/nome del Programma ad esso assegnato.

### Ch [01...16, Gch]

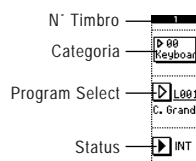
Indica il numero di canale MIDI attribuito al timbro selezionato.

## 0-1c: Timbre Number, Category, Bank/Program, Status

### Timbre Number (Numero del Timbro) (1...8)

Indica il numero del timbro.

I parametri al di sotto di "Timbre Number" consentono l'impostazione generale del timbro.



### Category (Categoria) [00...15]

La scelta del Programma per ciascun timbro può essere effettuata in base alla categoria di appartenenza del Programma stesso. Tutti i Programmi sono raggruppati in 16 categorie. La selezione può avvenire quindi scegliendo prima la categoria desiderata, e successivamente il Programma ad essa appartenente.

Alla pressione del pulsante popup, sul display appare il menù Category/Timbre Program Select ("Menù Category/Program Select", Program P0: 0-1a)

### Bank/Program (Program Select)

[A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

Consente di specificare il Programma da usare per il timbro. Il nome abbreviato del Programma selezionato per il timbro appare al di sotto del pulsante popup.

Per scegliere il banco, selezionare "Bank/Program (Program Select)", ed utilizzare i tasti BANK [A]-[N] o i controller VALUE. Premere il pulsante popup per visualizzare il menù Bank/Timbre Program Select, ed effettuare la scelta del Programma ("Menù Bank/Program Select", Program P0: 0-1a).

**note** La selezione di "Bank/Program (Program Select)" determina l'accensione di uno dei LED dei tasti BANK, per segnalare il banco di appartenenza del Programma selezionato.

Il **banco F** può essere selezionato solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS. Ciò renderà possibile l'accesso ai 128 programmi speciali EXB-MOSS.

**MIDI** La selezione di una Combinazione sulla TRITON Extreme determina la trasmissione di un messaggio MIDI di program change sul canale MIDI Global, quest'ultimo specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a). Contemporaneamente, i messaggi di bank select, program change e volume (CC#7) saranno trasmessi sul canale MIDI specificato per ciascun timbro il cui "Status" (0-1c, 2-1b) è impostato su **EXT** o **EX2**. Tuttavia, tali messaggi non saranno trasmessi per i timbri i cui canali MIDI corrispondono al canale MIDI Global. In questo caso, i timbri impostati su **EX2** indicheranno "—" per il parametro "Bank/Program (Program Select)", e trasmetteranno il numero del banco specificato in "Bank Select" (2-1b). I messaggi MIDI relativi all'operatività della TRITON Extreme sono trasmessi sul canale MIDI Global. I timbri il cui "Status" è impostato su **EXT** o **EX2** trasmetteranno invece i

messaggi sul proprio canale MIDI.

La ricezione dei messaggi di bank select e program change (da parte della tastiera) sui canali MIDI che corrispondono ai canali MIDI impostati per i timbri il cui "Status" è **INT**, determinano la selezione del Programma. Da notare, comunque, che se il numero del canale MIDI del messaggio trasmesso dovesse corrispondere al canale MIDI Global "MIDI Channel," la selezione interesserà la Combinazione.

Nel caso non si desideri cambiare la Combinazione quindi, è possibile attuare le seguenti contromisure: a) cambiare il numero del canale MIDI Global in modo da annullarne la corrispondenza con il numero del canale MIDI incorporato nel messaggio trasmesso, oppure b) **cancellare il segno di spunta** dalla casella di selezione "Enable Combination Change" (Global P1: 1-1b). E' anche possibile **cancellare il segno di spunta** dalla casella "Enable Bank Change" (Global P1: 1-1b), in modo da consentire la selezione del solo Programma, lasciando invece inalterato il numero del banco.

Se si desidera cambiare il Programma assegnato ad un determinato timbro senza tuttavia selezionare una Combinazione diversa, è anche possibile impostare "Enable Program Change" (3-1a) in maniera da consentire la selezione soltanto per i timbri desiderati.

**note** I parametri "Category" e "Bank/Program (Program Select)" possono inoltre essere specificati nella pagina P1: Edit-Program/Mixer.

### Status [INT, Off, EXT, EX2]

Determina lo status MIDI ed il generatore di tono per ciascun timbro.

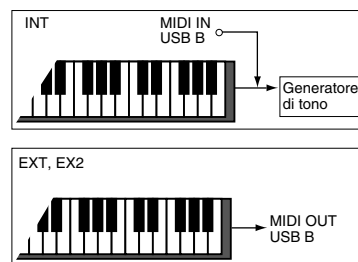
**INT:** Permette l'utilizzo del generatore di tono interno della TRITON Extreme, sia per l'esecuzione strumentale, sia per la ricezione dei messaggi MIDI ricevuti da un dispositivo MIDI esterno.

**Off:** Il timbro è posto in mute, nè la tastiera trasmette alcun messaggio MIDI.

**EXT:** L'esecuzione strumentale sulla TRITON Extreme non produce in sé alcun suono, ma determina tuttavia la trasmissione di messaggi MIDI capaci di controllare un generatore di tono esterno.

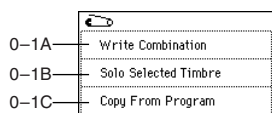
**EX2:** Rende validi l'LSB (Least Significant Byte) e l'MSB (Most Significant Byte) del parametro "Bank Select" (2-1b). Ciò permette la trasmissione del numero di banco specificato da "Bank Select" (2-1b) piuttosto che uno dei banchi A-N selezionabili sulla TRITON Extreme. Tutti gli altri aspetti sono identici all'opzione **EXT**.

**note** Il parametro "Status" può inoltre essere impostato nella pagina P2: Edit-Trk Param, tab MIDI Ch.





## ▼ 0-1: Comandi del menù di pagina



### 0-1A: Write Combination

Comando che consente la scrittura di una Combinazione (modificata dall'utente) sulla memoria interna della TRITON Extreme. L'operazione di scrittura dovrebbe essere eseguita per tutte quelle Combinazioni modificate che l'utente desidera riutilizzare in seguito. Lo spegnimento della tastiera, o la selezione di una Combi diversa da quella oggetto di editing, determinerà la cancellazione di tutte le variazioni fino a quel momento apportate.

Per conoscere la procedura di salvataggio, consultare "Write Program" (Program P0: 0-1A).



Utilizzando "Category" per specificare una categoria per la Combinazione oggetto di scrittura, sarà possibile in seguito richiamare tale sonorità selezionando la categoria scelta per la scrittura (nella pagina Combination P0: Play). I nomi delle categorie possono essere modificati in "Comb Cat." (Global P4: 4-2).

**note** La scrittura di una Combinazione può altresì essere effettuata con il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo, ed eseguire il salvataggio. In questo caso, l'operazione comporterà la sovrascrittura della Combi selezionata.

### 0-1B: Solo Selected Timbre

Lo status on/off della funzione Solo è alternata ad ogni selezione del comando "Solo Selected Timbre."

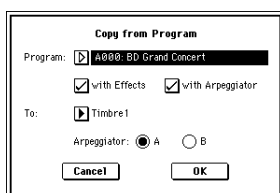
- ① Scegliere il comando "Solo Selected Timbre" dal menù di pagina. Notare come la selezione del comando comporti la comparsa di un segno di spunta alla sinistra di "Solo Selected Timbre", che segnala l'abilitazione della funzione Solo.
- ② La funzione Solo può essere abilitata nelle pagine che mostrano i diversi parametri per ciascun timbro ("Bank/Program" della pag. P0: Play, Program Select etc.), in maniera da consentire il monitoraggio del singolo suono. In questo caso, "Selected Timbre Information" (0-1b) di ciascuna pagina indicherà [Solo.] Per porre in Solo un timbro diverso, selezionare un parametro qualsiasi del timbro in oggetto.
- ③ Per disabilitare la funzione Solo, selezionare nuovamente il comando "Solo Selected Timbre" dal menù di pagina.

**MIDI** Un timbro (il cui "Status" (0-1c, 2-1b) è EXT o EX2) posto in mute dalla funzione Solo, non trasmetterà i messaggi MIDI di note-on/off.

### 0-1C: Copy From Program

Comando che permette di copiare le impostazioni di un Programma sulla Combinazione selezionata.

- ① Selezionare "Copy From Program" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Utilizzare il campo "Program" per scegliere il Programma sorgente.

- ③ **Spuntare** (se necessario) la casella di selezione "with Effects" nel caso si intenda copiare anche le impostazioni relative agli effetti Insert, Master e l'EQ Master. In questo caso, il "Control Channel" di ciascun effetto sarà impostato in base al canale MIDI del timbro di destinazione.

**Nota sul parametro "BUS Select"** (8-1b/8-2a)

- A prescindere dall'impostazione della casella "with Effects", "BUS Select" sarà regolato su **DKit** nel caso in cui il parametro "Use DKit Setting" del Programma sorgente risulti abilitato. In base a ciò, l'impostazione di "DrumKit IFX Patch" è automaticamente resettata sul valore di default.
  - Con la casella di selezione "with Effects" **spuntata**, la copia comprenderà l'impostazione di "BUS Select" relativa al Programma sorgente. L'eventuale impostazione di "BUS Select" del timbro di destinazione su **IFX1-IFX5** sarà automaticamente cambiata in **L/R**.
  - Con la casella di selezione "with Effects" **non spuntata**, il parametro "BUS Select" del Programma sorgente verrà ignorato. L'eventuale impostazione del parametro "BUS Select" per entrambe le voci (Programma sorgente e timbro di destinazione) su **IFX1-IFX5** sarà aggiornata in **L/R**.
- ④ **Spuntare** (se necessario) la casella di selezione "with Arpeggiator" qualora si desideri copiare anche le impostazioni dell'Arpeggiatore (del Programma sorgente) sull'Arpeggiatore specificato al punto ⑥ della procedura. In base a ciò, la casella "Arpeggiator Run" verrà automaticamente spuntata per l'Arpeggiatore di cui al punto ⑥, ed il parametro "Arpeggiator Assign" del timbro di destinazione impostato sull'Arpeggiatore suddetto.
  - ⑤ Utilizzare il campo "To" per specificare il timbro di destinazione. I parametri specifici del timbro sono automaticamente inizializzati, ed il campo "Program Select" (0-1c) riporterà il Programma sorgente.
    - L'impostazione di "MIDI Channel" (2-1b) non cambierà con la casella di selezione "with Arpeggiator" **spuntata**, mentre in caso contrario "MIDI Channel" sarà automaticamente impostato su **Gch**.
    - L'impostazione di "Bank Select (con Status=EX2)" (2-1b) non viene cambiata.
    - "Status" (2-1b) è automaticamente impostato su **INT**.
    - Se il Programma sorgente appartiene al banco F, il parametro "Voice Allocation Reserve" (EM p.47) della traccia di destinazione sarà automaticamente impostato su **6**, mentre la "Voice Allocation Reserve" degli altri timbri su **0**. Inoltre, "MOSS BUS Select Reference" (EM p.47) verrà automaticamente impostato sul timbro di destinazione.
    - La copia comprenderà infine le impostazioni di 1-4: Controller relative al Programma sorgente.
  - ⑥ Usare il campo "Arpeggiator" per determinare l'Arpeggiatore di destinazione.
  - ⑦ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## □ Auto Song Setup

Il comando Auto Song Setup permette di copiare automaticamente le impostazioni della Combinazione corrente su una Song, in maniera da velocizzare l'inizio delle operazioni di registrazione. Una volta eseguito il comando sarà sufficiente premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per iniziare l'incisione degli eventi musicali.

- Tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. Nella finestra di dialogo "Setup to Record", premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, passare automaticamente in modalità Sequencer, applicare le impostazioni della Combi alla Song ed entrare in pausa di registrazione.



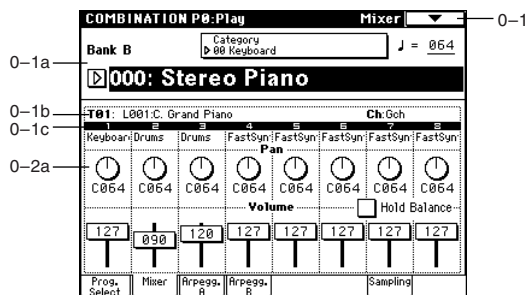
**note** Le impostazioni eseguite automaticamente per la Combi corrispondono a quelle relative al comando “Copy From Combi” del menù di pagina (0–1F) con in più:

- casella di selezione “with Effects” spuntata
- campo “To” impostato su Track 1 to 8
- casella “Auto Adjust Arpegg setting for Multi REC” spuntata

Per la procedura, consultare il paragrafo “Auto Song Setup” della modalità Program (☞ p.3).

## 0–2: Mixer

Pagina tab che permette l’impostazione del pan e del volume per i timbri 1–8.



### 0–2a: Program Category, Pan, Volume, Hold Balance

#### Program Category

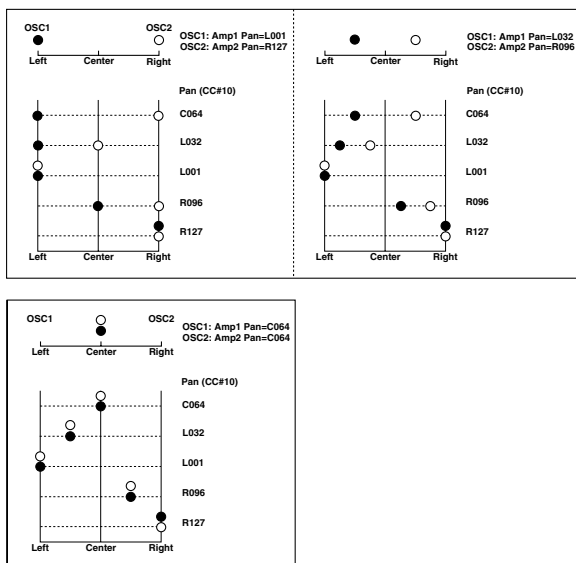
Area del display che indica il nome (abbreviato) della categoria cui appartiene il Programma assegnato al timbro.

#### Pan

[RND, L001...C064...R127]

Imposta il pan dei timbri 1–8.

**L001...C064...R127:** Il valore **L001** corrisponde all’estrema sinistra del panorama stereo, mentre **R127** rappresenta l’estrema destra. Un valore di **C064** riproduce l’impostazione di pan specificata per l’oscillatore in modalità Program.



L’impostazione del parametro è ignorata qualora si utilizzi un effetto insert mono. In questo caso, il pan del segnale in uscita dall’effetto insert è determinato dal parametro “Pan (CC#8)” (P8: 8–2) della pagina Insert FX (“3. Mixer”, ☞ p.209).

**RND:** Il pan dell’oscillatore cambia in maniera casuale ad ogni evento di note-on.

**MIDI** Quando “Status” (0–1c, 2–1b) è impostato su **INT**, il pan può essere controllato dai messaggi MIDI di control change #10 (panpot) ricevuti. Un CC#10 con valore di 0 o 1 colloca il suono all’estrema sinistra, un valore di 64 lo posiziona al centro e 127 all’estrema destra. Il pan è controllato dai messaggi ricevuti sul “MIDI channel” (2–1b).

#### Volume

[000...127]

Imposta il volume dei timbri 1–8.

**MIDI** Il volume di ciascun timbro è determinato moltiplicando il presente valore con il volume MIDI (CC#7) e quello di espressione (CC#11). Quando “Status” (0–1c, 2–1b) è impostato su **INT**, i messaggi MIDI CC#7 o CC#11 ricevuti controllano il volume di un timbro (ma non influiscono tuttavia sull’impostazione del parametro). Quando invece “Status” è regolato su **EXT** o **EX2**, il valore del parametro è trasmesso con il messaggio MIDI CC#7 nel momento in cui si seleziona una Combinazione diversa. Fanno eccezione i timbri impostati su canali MIDI che corrispondono al canale MIDI Global. Il messaggio è trasmesso sul “MIDI channel” (2–1b) specificato per ciascun timbro.

**note** I parametri “Pan” e “Volume” possono inoltre essere impostati nella pagina P1: Edit-Program/Mixer.

#### Hold Balance

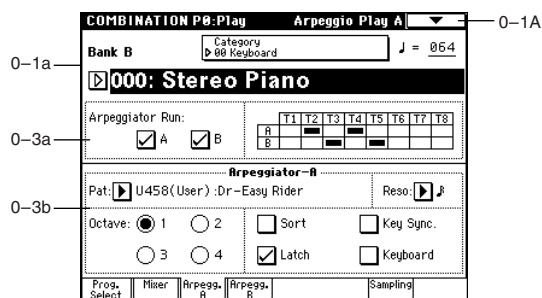
[Off, On]

**On (spuntata):** La modifica della posizione di un cursore comporta la variazione del volume anche degli altri timbri della Combinazione, in maniera da mantenere il bilanciamento della sonorità complessiva.

## 0–3: Arpegg. A (Arpeggio Play A)

## 0–4: Arpegg. B (Arpeggio Play B)

Le presenti pagine tab permettono di effettuare l’impostazione dell’Arpeggiatore per la Combinazione. Ciascuna di queste può integrare e riprodurre due Arpeggiatori contemporaneamente. I parametri dell’Arpeggiatore sono generalmente impostati nella pagina P7: Edit-Arpegg., ma alcuni di essi possono essere regolati anche in queste pagine. I parametri possono essere modificati in tempo reale, cambiando per esempio il pattern di arpeggio durante la riproduzione in Combination P0: Play, oppure utilizzando le manopole ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] e [VELOCITY]. Per eseguire il salvataggio delle modifiche apportate, usare il comando “Write Combination.”.





### 0-3a: Arpeggiator Run A, B, Timbre assign

#### Arpeggiator Run A, B

Caselle di selezione che determinano (una volta acceso il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF]), quale dei due (o entrambi) Arpeggiatori debba essere attivato, a patto che essi siano stati assegnati ad almeno un timbro con il parametro "Arpeggiator Assign" (7-1b). Quando la funzione è abilitata, le caselle consentono l'impostazione dello status on/off degli Arpeggiatori A o B.

Il parametro può altresì essere impostato con "Arpeggiator Run A, B" nella pagina P7: Edit-Arp. Setup

#### Timbre assign

Griglia che indica l'assegnazione degli Arpeggiatori A e B ai timbri 1-8 della Combinazione. L'impostazione della griglia può essere effettuata in "Arpeggiator Assign" (7-1b).

### 0-3(4)b: Arpeggiator A (B)

Pat (Pattern)	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)	[ $\text{♩}$ , $\text{♪}$ , $\text{♩}_3$ , $\text{♪}_3$ , $\text{♩}_4$ , $\text{♪}_4$ ]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

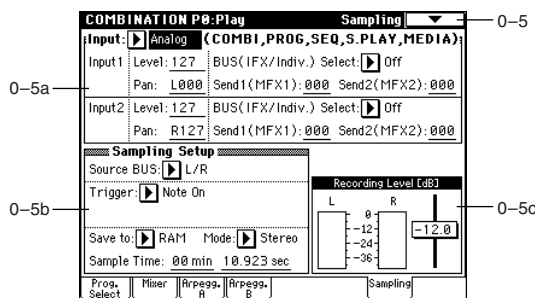
Parametri che determinano l'impostazione dell'Arpeggiatore per la Combinazione selezionata (☞ "Program P7: Edit-arpeggiator").

I parametri possono essere impostati anche in 7-2(3): Arpegg. A(B).

## 0-5: Sampling

Pagina che consente l'impostazione del segnale analogico/digitale in ingresso (AUDIO INPUT, S/P DIF), e dei parametri relativi al campionamento per la modalità Combination.

Così come descritto per la modalità Program, la modalità Combination permette la registrazione di un segnale audio in ingresso, oppure il ricampionamento dell'esecuzione strumentale eseguita sulla TRITON Extreme. (☞ Program P0: 0-3).



### 0-5a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

Input	[Analog, S/P DIF]
Input1:	
Input2:	
Level	[0...127]
Pan	[L000...C064...R127]
BUS(IFX/Indiv.) Select	
[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]	
Send1(MFX1), Send2(MFX2)	[000...127]

Parametri che specificano il tipo di segnale in ingresso (analogico/digitale) e ne permettono l'impostazione del livello, del pan, del bus e del livello di mandata agli effetti Master.

**note** Le impostazioni del campo *Input* sono valide per le modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play e Media (☞ Global P0: 0-3a)

### 0-5b: Sampling Setup

Source BUS	[L/R, Indiv.1/2]
Trigger	[Sampling START SW, Note On]
Metronome Precount	[Off, 4, 8, 3, 6]
Save to	[RAM, MEDIA]
Mode (Sample Mode)	[L-Mono, R-Mono, Stereo]
Sample Time	[min sec]

Parametri che consentono le impostazioni necessarie per il campionamento in modalità Combination. (☞ Program P0: 0-3)

**note** Le impostazioni del campo *Sampling Setup* sono valide per l'intera modalità Combination, e non solo per la singola Combinazione.

### 0-5c: Recording Level [dB]

#### ADC OVERLOAD !!

Recording Level	[−inf, −72.0... 0.0...+18.0dB]
-----------------	--------------------------------

Determina il livello di registrazione per il segnale oggetto di campionamento in modalità Combination. (☞ Sampling P0: 0-1d)

Il default (status della tastiera all'accensione) prevede un valore di −12 dB. Tale impostazione impedisce la comparsa del segnale CLIP, anche nel caso in cui si riproduca la Combinazione al massimo del volume. (☞ Program P0: 0-3c "Recording Level")

### ▼ 0-5: Comandi del menù di pagina

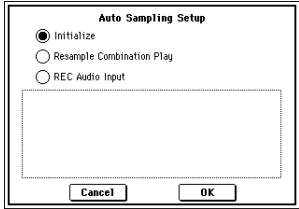
0-1A	Write Combination
0-1B	Solo Selected Timbre
Program 0-3A	Metronome Setup
Program 0-3B	Optimize RAM
Program 0-3C	Select Bank & Smp1 No.
0-5A	Auto Sampling Setup
0-1C	Copy From Program

☞ La figura sopra è relativa all'impostazione di "Save to" RAM. Nel caso in cui si sia selezionato MEDIA, al posto dell'opzione "Select Bank & Smp1 No." apparirà "Select Directory" (☞ Program P0: 0-3D).



0-5A: Auto Sampling Setup

Comando che consente di impostare automaticamente i parametri relativi alle operazioni di campionamento per la modalità Combination. E' una opzione che può risultare molto utile per (a) il ricampionamento della performance strumentale di una Combi, (b) per l'inizializzazione dei parametri oppure (c) in quei casi che prevedono l'ausilio della Combi durante la registrazione di una sorgente audio esterna.



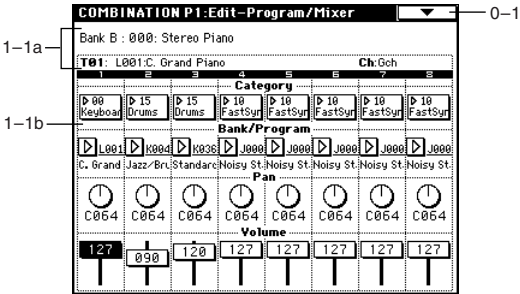
- Initialize:** Permette di inizializzare i parametri di campionamento in base ai rispettivi valori di default.  
**Resample Combination Play:** Opzione che determina il setup per il ricampionamento di una performance che sfrutti la Combination.  
**REC Audio Input:** Consente l'impostazione automatica dei parametri per il campionamento di una sorgente audio esterna durante la riproduzione di una Combi.

Per i dettagli sulle procedure, l'impostazione dei parametri ed i rispettivi valori, consultare il paragrafo "Auto Sampling Setup" (Program 0-3E).

Combination P1: Edit-Program/Mixer

1-1: Program/Mixer

Pagina che permette, per i timbri 1-8, l'impostazione del banco, del Programma, del pan e del volume.



1-1a: Combination Name, Selected Timbre Information

Combination Name

Mostra il banco, il numero ed il nome della Combinazione selezionata nella pagina Combination P0: Play.

Selected Timbre Information

Area del display che mostra le informazioni relative al timbro selezionato (1-8). (☞ P0: 0-1b)

1-1b: Timbre Number, Category, Program Select, Pan, Volume

**Timbre Number** (1...8)

**Category** [00...15]

**Bank/Program (Program Select)** [A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

Parametri utilizzabili per la selezione del Programma da assegnare a ciascun timbro della Combinazione.

I parametri possono anche essere impostati nella pagina P0: Play, tab Program Select. (☞ P0: 0-1c)

**Pan** [RND, L001...C064...R127]

**Volume** [000...127]

Specificano il pan ed il volume di ciascun timbro della Combinazione.

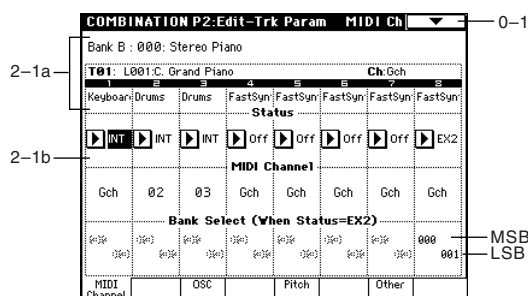
I parametri possono anche essere impostati nella pagina P0: Play, tab Mixer. (☞ P0: 0-2a)



## Combination P2: Edit-Trk

### 2-1: MIDI Channel (MIDI Ch)

Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni relative al MIDI per ciascun timbro.



#### 2-1a: Combination Name, Selected Timbre Information, Timbre Number, Program Category

##### Combination Name

Area del display che indica il banco, il numero ed il nome della Combinazione selezionata nella pagina Combination P0: Play.

##### Selected Timbre Information

Mostra informazioni sul timbro selezionato (1-8). (☞ P0: 0-1b)

##### Timbre Number

(1...8)

Indica il numero del timbro. (☞ P0: 0-1c)

##### Program Category

Mostra la categoria del Programma assegnato al timbro. (☞ P0: 0-2a)

#### 2-1b: Status, MIDI Channel, Bank Select

##### Status

[INT, Off, EXT, EX2]

Il parametro "Status" può anche essere impostato nella pagina P0: Play, tab Program Select. (☞ P0: 0-1c)

##### MIDI Channel

[01...16, Gch]

Imposta il canale MIDI di trasmissione/ricezione per ciascuno dei timbri 1-8 della Combinazione.

**Gch:** Il timbro utilizza il canale impostato come canale MIDI Global con il parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

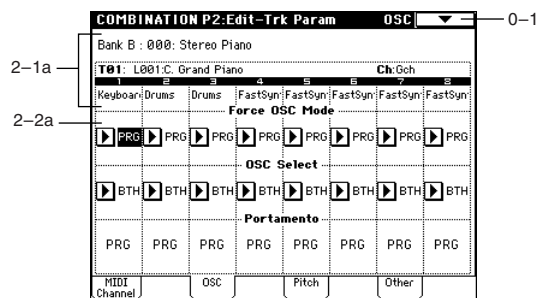
Quando "Status" è impostato su **INT**, i messaggi MIDI saranno ricevuti sul canale specificato dal presente parametro. Qualora il canale MIDI del timbro dovesse corrispondere al canale MIDI Global, il generatore di tono della TRITON Extreme riprodurrà i suoni in base alle impostazioni interne. Se invece "Status" è stato impostato su **EXT** o **EX2**, l'esecuzione strumentale eseguita con la tastiera determinerà la trasmissione di messaggi MIDI sul canale attribuito a ciascun timbro (e contemporaneamente anche sul canale MIDI Global).

##### Bank Select (quando Status=EX2) [000:000...127:127]

Specifica il numero del banco trasmesso quando si imposta "Status" su **EX2**. Il valore sulla sinistra corrisponde all' MSB (Most Significant Byte), mentre il valore sulla destra rappresenta l'LSB (Least Significant Byte). L'impostazione non è valida quando "Status" è impostato in maniera diversa da **EX2**.

### 2-2: OSC

Impostazioni che specificano la modalità di riproduzione di ciascun timbro.



#### 2-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

##### Force OSC Mode

[PRG, Poly, MN, LGT]

Specifica la *Voice Assign Mode* (Program P1: 1-1b) del Programma attribuito a ciascun timbro 1-8.

**PRG:** Consente l'uso delle impostazioni del Programma.

**Poly:** Il timbro è riprodotto polifonicamente, a prescindere dalle impostazioni del Programma.

**MN (Mono):** Il timbro è riprodotto monofonicamente, a prescindere dalle impostazioni del Programma.

**LGT (Legato):** Il timbro è riprodotto monofonicamente, con triggering singolo per la prima nota (legato).

Con l'uso delle impostazioni **MN** o **LGT**, la priorità della nota è determinata dall'impostazione del parametro "Priority" (Program P1: 1-1b) del Programma.

##### OSC Select

[BTH, OS1, OS2]

Specifica l'impostazione del parametro "Oscillator Mode" per il Programma assegnato a ciascun timbro 1-8. Impostando "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) su **Double**, è possibile riprodurre entrambi gli oscillatori 1 e 2.

**BTH (Both):** Gli OSC1 e 2 sono riprodotti in base alle impostazioni del Programma.

**OS1:** Permette la riproduzione del solo OSC1.

**OS2:** Consente la riproduzione del solo OSC2 (attenzione: se

"Oscillator Mode" è stato impostato su **Single** o **Drums**, l'oscillatore 2 non produrrà alcun suono).

##### Portamento

[PRG, Off, 001...127]

Parametro che determina le impostazioni di portamento per i timbri 1-8.

**PRG:** Il portamento è applicato in base alle impostazioni del Programma.

**Off:** Il portamento è disabilitato, a prescindere dalle impostazioni del Programma.

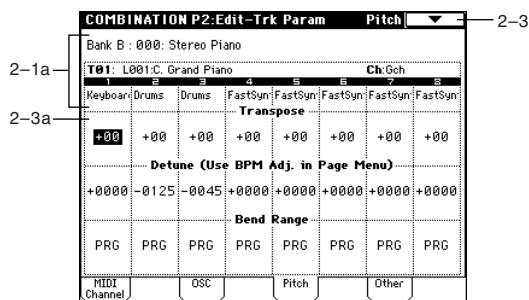
**001...127:** Il portamento è applicato in base al tempo specificato con il presente parametro, anche nel caso il Programma originale non ne preveda l'utilizzo.

**MIDI** Quando "Status" (0-1c, 2-1b) è impostato su **INT**, i messaggi CC#05 (portamento time) e CC#65 (portamento switch) ricevuti determinano il controllo del tempo e dello status del portamento (l'impostazione **PRG** non prevede la ricezione del messaggio CC#05). I messaggi sono ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro dal parametro "MIDI Channel" (2-1b).



## 2-3: Pitch

Pagina utilizzabile per l'impostazione del pitch (intonazione) per ciascun timbro della Combinazione.



### 2-3a: Transpose, Detune, Bend Range

#### Transpose [-24...+24]

Parametro che permette la modifica (in semitoni) dell'intonazione di ciascun timbro.

12 unità equivalgono ad un'ottava.

**MIDI** Quando "Status" (0-1c, 2-1b) è impostato su **INT**, il parametro influisce sul pitch del suono riprodotto dalla TRITON Extreme. Se invece "Status" è regolato su **EXT**, il parametro influisce sul numero di nota dei messaggi MIDI trasmessi. Impostando per esempio i valori **+04** e **+07** per due timbri impostati su **EXT**, la pressione della nota C (DO) determinerà la trasmissione del numero di nota C sul canale MIDI Global, e la trasmissione simultanea dei numeri di nota E (MI) e G (SOL) sui canali MIDI assegnati ai timbri.

#### Detune (Use BPM Adj. in Page Menu) [-1200...+1200]

Parametro che permette la modifica dell'intonazione di ciascun timbro in unità di centesimi.

**0**: Intonazione normale.

**note** E' anche possibile utilizzare il comando "Detune BPM Adjust" del menù di pagina per impostare automaticamente il pitch del timbro in base al valore in BPM.

**MIDI** "Transpose" e "Detune" possono essere controllati attraverso i messaggi MIDI RPN. A seconda delle impostazioni di "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) per i Programmi assegnati ai timbri 1-8, i parametri possono essere controllati nel seguente modo.

Quando "**Oscillator Mode**" è impostato su **Single** o **Double**:

Il messaggio MIDI RPN Coarse Tune può essere ricevuto per il controllo e l'impostazione del parametro "Transpose," mentre il messaggio RPN Fine Tune può essere ricevuto per il controllo e l'impostazione del parametro "Detune."

Quando "**Oscillator Mode**" è impostato su **Drums**:

I messaggi MIDI RPN Coarse Tune e Fine Tune possono essere ricevuti per il controllo e l'impostazione del parametro "Detune." L'intervallo controllabile corrisponde a  $\pm 1$  ottava per la somma tra Coarse tune e Fine tune.

#### Bend Range [PRG, -24...+24]

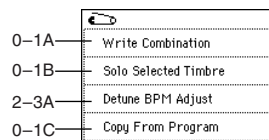
Specifica la quantità di variazione dell'intonazione (in semitoni) in seguito all'utilizzo del pitch bend.

**PRG**: Consente l'utilizzo dell'intervallo di pitch specificato per il Programma assegnato al timbro.

**-24+24**: Determina l'utilizzo del valore espresso dal presente parametro, a prescindere quindi dalle impostazioni originali del Programma.

**MIDI** L'impostazione ed il controllo del parametro può essere effettuato mediante la ricezione del messaggio di MIDI RPN Pitch Bend Change (fatta eccezione per l'impostazione del parametro su **PRG**). Il messaggio è ricevuto sul canale MIDI di ciascun timbro, specificato dal parametro "MIDI Channel" (2-1b).

### 2-3: Comandi del menù di pagina

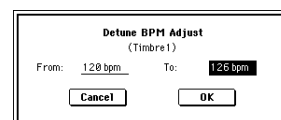


#### 2-3A: Detune BPM Adjust

Qualora il Programma assegnato ad un timbro utilizzi una frase musicale o un loop ritmico di un Multicampione (o un campione registrato in modalità Sampling) basato su un valore specifico di BPM, il presente comando di Utility può essere sfruttato per modificare il valore BPM. "Detune BPM Adjust" interviene quindi sulla velocità di riproduzione della frase o del loop modificandone l'intonazione.

Il comando è valido per un timbro solo quando si seleziona "Detune", e la sua esecuzione comporta l'impostazione automatica del valore di "Detune". (Program P1: 1-2a, 1-2b, Global P5: 5-1b, 5-1c)

- 1 Selezionare il comando "Detune BPM Adjust" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



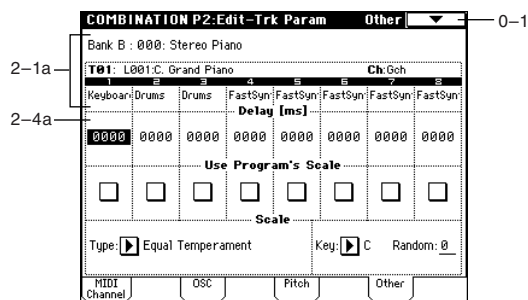
- 2 Nel campo "**From**", specificare il valore BPM originale. Nel campo "**To**", impostare il valore BPM desiderato. Ciò permetterà il calcolo automatico del più appropriato valore di "Detune" in base ai due valori impostati.  
Impostando per esempio "**From**" su **60 bpm** e "**To**" su **120 bpm**, il parametro "Detune" corrisponderà a **+1200** (un'ottava sopra).
- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

**⚠** Il valore di detune calcolato con l'esecuzione del comando è sommato a "**Detune**" **+0000**. Ciò significa che l'impostazione del campo "From" deve essere effettuata accertandosi che "**Detune**" corrisponda a **+0000**. Infatti, se per esempio si esegue prima l'operazione appena descritta ("**From**" su **60 bpm** e "**To**" su **120 bpm**), e subito dopo si tenta di invertire il risultato ottenuto ("**From**" su **120 bpm** e "**To**" su **60 bpm**), il comando non ripristinerà la situazione originale. Piuttosto, il valore finale corrisponderà a Detune = -1200, pari all'ottava inferiore.



## 2-4: Other

Pagina che consente l'impostazione di altri parametri per ciascun timbro della Combinazione.



### 2-4a: Delay, Use Program's Scale, Scale

**Delay [ms] (Delay Time)** [0000...5000, KeyOff]

Per ciascun timbro, determina il tempo che intercorre dal momento in cui si verifica l'evento di note-on fino all'effettiva riproduzione del suono.

**KeyOff:** La nota è riprodotta nel momento in cui si verifica l'evento di note-off. In questo caso, la durata del suono corrisponderà al livello di sustain impostato per l'amplificatore EG del Programma (che comunque deve essere diverso da 0). E' il tipo di impostazione adatta a simulare sonorità tipiche del clavicembalo.

Per un utilizzo standard della tastiera tuttavia, il valore da usare è 0.

**Use Program's Scale** [Off, On]

Parametro che permette o meno l'utilizzo della scala specificata dal parametro *Scale* (Program P1: 1-1c).

**On (spuntata):** Il timbro utilizza la scala specificata per il Programma.

**Off (non spuntata):** Il timbro sfrutta la scala specificata dal parametro *Scale*.

**Scale:**

Determina la scala utilizzata dalla Combinazione.

**Type (Combi's Scale)**

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Seleziona il tipo di scala (☞ "Type" Program P1: 1-1c).

**Key** [C...B]

Parametro che permette la selezione della tonica per la scala selezionata (☞ "Key" Program P1: 1-1c).

**Random** [0...7]

Parametro che determina una deviazione casuale dell'intonazione ad ogni evento di note-on. A valore maggiore corrisponde una maggiore deviazione dal pitch standard (☞ "Random" Program P1: 1-1c).

## Combination P3: Edit-MIDI Filter

Queste impostazioni permettono l'utilizzo di filtri per i dati MIDI trasmessi e ricevuti dai timbri. Nel caso per esempio di due timbri impostati sullo stesso canale MIDI, è possibile stabilire che solo uno dei due debba rispondere ai messaggi corrispondenti all'uso del pedale di sustain.

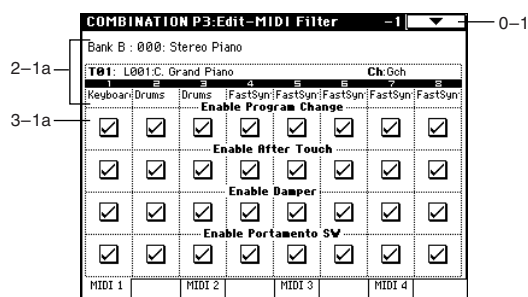
**On (spuntata):** Abilita la trasmissione e la ricezione dei dati MIDI. Quando "Status" (0-1c, 2-1b) è impostato su INT, le operazioni compiute dai controller della TRITON Extreme (o i messaggi ricevuti) determinano l'applicazione dell'effetto per la voce la cui casella di selezione è stata spuntata per il Programma assegnato al timbro. (La funzione di modulazione dinamica per gli effetti non è influenzata da tale impostazione).

Quando "Status" è impostato su EXT o EX2, le operazioni compiute con i controller determinano la trasmissione di dati MIDI sul canale MIDI del timbro oggetto di riproduzione. Le impostazioni per la trasmissione/ricezione MIDI dell'intera TRITON Extreme sono effettuate nel campo "MIDI Filter" (Global P1: 1-1b).

Le pagine Edit-MIDI Filter 3 e 4 contengono i filtri MIDI utilizzabili per l'impostazione dello status di trasmissione/ricezione dei Control change attribuiti ai controller assegnabili (le cui funzioni cioè possono essere stabilite dall'utente). In questo caso, se ai controller è stata assegnata una funzione di Control change già affidata alle pagine MIDI Filter 1 o 2, le impostazioni effettuate su quest'ultime avranno la priorità. Infine, qualora si sia assegnato lo stesso Control change a due o più controller contemporaneamente (nelle pagine MIDI Filter 3 e 4), sarà sufficiente abilitare la funzione desiderata in soltanto una delle suddette pagine.

**Off (non spuntata):** La trasmissione/ricezione dei dati MIDI è disabilitata.

### 3-1: MIDI 1 (MIDI Filter -1)



#### 3-1a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

**Enable Program Change** [Off, On]

Specifica se i messaggi di program change MIDI debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.

**Enable After Touch** [Off, On]

Determina se i messaggi di aftertouch MIDI debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.

**Enable Damper** [Off, On]

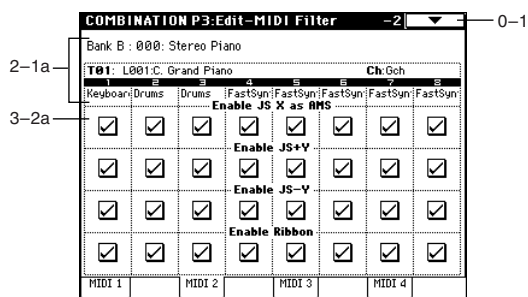
Stabilisce se i messaggi di control change MIDI CC#64 (relativi al pedale di sustain) debbano essere trasmessi/ricevuti.

**Enable Portamento SW** [Off, On]

Specifica se i messaggi di control change MIDI CC#65 (relativi allo status on/off del portamento) debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.



### 3-2: MIDI 2 (MIDI Filter -2)



#### 3-2a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

##### Enable JS X as AMS [Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di pitch bend (asse X del joystick della TRITON Extreme) debbano essere o meno ricevuti per il controllo dell'effetto AMS ("Elenco delle Sorgenti di Modulazione Alternata", p.271) assegnato a JS X (il parametro non ha funzioni di filtro MIDI per i messaggi di pitch bend).

##### Enable JS+Y [Off, On]

Determina se il messaggio di control change MIDI CC#1 (asse +Y del joystick della TRITON Extreme, o specificato come funzione in modalità "B" di una delle manopole Realtime Control) debba essere o meno trasmesso/ricevuto.

##### Enable JS-Y [Off, On]

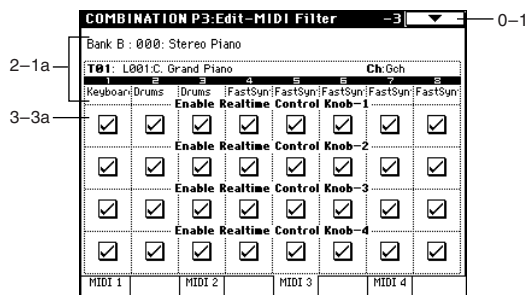
Stabilisce se il messaggio di control change MIDI CC#2 (asse -Y del joystick della TRITON Extreme, o specificato come funzione in modalità "B" di una delle manopole Realtime Control) debba essere o meno trasmesso/ricevuto.

##### Enable Ribbon [Off, On]

Determina se il messaggio di control change MIDI CC#16 (control ribbon della TRITON Extreme, o specificato come funzione in modalità "B" di una delle manopole Realtime Control) debba essere o meno trasmesso/ricevuto.

### 3-3: MIDI 3 (MIDI Filter -3)

Stabilisce se gli effetti (in modalità A e B) delle manopole REALTIME CONTROL [1], [2], [3] e [4] debbano essere o meno trasmessi/ricevuti. In modalità A, i messaggi di control change MIDI di ciascuna manopola sono fissi. In modalità B, il tipo di messaggio assegnato a ciascuna manopola può essere stabilito nella pagina Controller.



### 3-3a: Enable Realtime Control Knob -1...4

#### Enable Realtime Control Knob -1 [Off, On]

Determina se il messaggio di controllo MIDI CC#74 in modalità A (frequenza di taglio del filtro passa-bassi della TRITON Extreme) ed il messaggio MIDI di controllo in modalità B assegnato alla manopola [1] debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.

#### Enable Realtime Control Knob -2 [Off, On]

Specifica se il messaggio di controllo MIDI CC#71 in modalità A (risonanza del filtro passa-bassi o frequenza di taglio del filtro passa-alti della TRITON Extreme) ed il messaggio MIDI di controllo in modalità B assegnato alla manopola [2] debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.

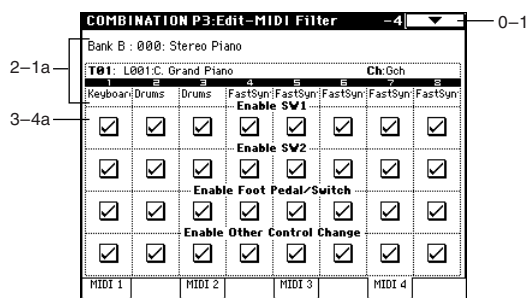
#### Enable Realtime Control Knob -3 [Off, On]

Determina se il messaggio di controllo MIDI CC#79 in modalità A (intensità del filtro EG della TRITON Extreme) ed il messaggio MIDI di controllo in modalità B assegnato alla manopola [3] debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.

#### Enable Realtime Control Knob -4 [Off, On]

Specifica se il messaggio di controllo MIDI CC#72 in modalità A (tempo di rilascio EG per il filtro e l'amplificatore della TRITON Extreme) ed il messaggio MIDI di controllo in modalità B assegnato alla manopola [4] debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.

### 3-4: MIDI 4 (MIDI Filter -4)



#### 3-4a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Other Control Change

##### Enable SW1, Enable SW2 [Off, On]

Specifica se gli effetti prodotti dai tasti [SW1] e [SW2] debbano essere trasmessi/ricevuti.

Le funzioni dei tasti possono essere stabilite nella pagina P4: Edit-Zone/Ctrl. Controller.

L'impostazione del filtro è valida per le regolazioni di SW1 Mod.: CC#80, SW2 Mod.: CC#81 o Porta.SW: CC#65.

##### Enable Foot Pedal/Switch [Off, On]

Determina se l'effetto prodotto dall'ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH debba essere o meno trasmesso/ricevuto. La funzione può essere assegnata nella pagina Global P2: Controller.

L'impostazione del filtro è valida solo quando si assegna un messaggio di control change MIDI.

##### Enable Other Control Change [Off, On]

Stabilisce se i restanti messaggi di controllo MIDI (non compresi tra quelli appena descritti in MIDI Filter 1-4) debbano essere o meno trasmessi/ricevuti.



## Combination P4: Edit-Zone/Ctrl

### 4-1: Key Z (Key Zone)

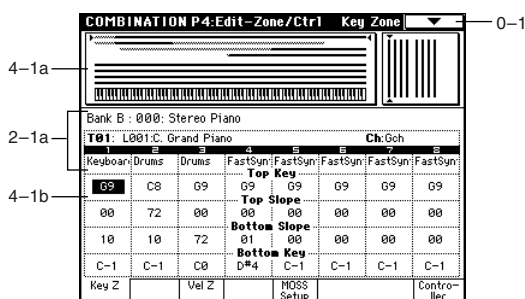
Parametri che determinano l'intervallo di note incaricato di riprodurre ciascun timbro.

I parametri top/bottom key specificano i numeri di nota della tastiera per i quali riprodurre i **timbri 1-8**, mentre i parametri top/bottom slope stabiliscono l'intervallo di note necessario ad un suono per il raggiungimento del volume originale.

Assegnando i timbri a sonorità diverse ed impostando gli intervalli in maniera da impedirne la sovrapposizione, è così possibile riprodurre suoni diversi a secondo delle note premute sulla tastiera (**Key Split**).

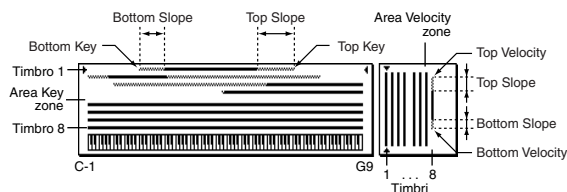
Sovrapponendo viceversa gli intervalli assegnati a ciascun timbro, è possibile riprodurre due o più suoni con la pressione di una singola nota (**Layer**).

Accavallando anche le slope (evidenziate in grigio), la proporzione tra le sonorità sovrapposte varierà in relazione alla posizione attribuita ad ogni intervallo sulla tastiera (**Positional Cross-fade**).



#### 4-1a: Zone Map

Area del display che mostra le note e gli intervalli di velocity assegnati a ciascun timbro. Le linee orizzontali più scure della schermata indicano l'intervallo di note attribuito a ciascun timbro, mentre quelle in grigio mostrano l'intervallo di note appartenenti alle slope.



#### 4-1b: Top Key, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Key

##### Top Key [C-1...G9]

Specifica la top key (limite superiore) dell'intervallo di note assegnato a ciascun timbro.

##### Top Slope [00...72]

Parametro che determina l'intervallo di note (12 note = un'ottava) necessario a ciascun timbro per il raggiungimento del volume originale (a partire dalla top key).

**0:** Il volume originale è prodotto già dalla top key.

**12:** Il volume cresce gradualmente suonando le note alla sinistra della top key, e raggiunge il livello originale un'ottava sotto tale nota.

**60:** Il volume cresce gradualmente suonando le note alla sinistra della top key, e raggiunge il livello originale cinque ottave sotto tale nota.

##### Bottom Slope

[00...72]

Parametro che determina l'intervallo di note (12 note = un'ottava) necessario a ciascun timbro per il raggiungimento del volume originale (a partire dalla bottom key).

**0:** Il volume originale è prodotto già dalla bottom key.

**12:** Il volume cresce gradualmente suonando le note alla destra della bottom key, e raggiunge il livello originale un'ottava sopra tale nota.

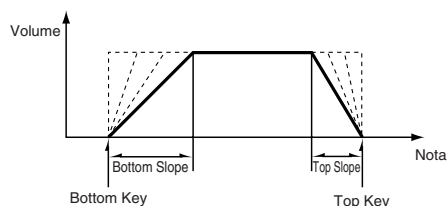
**60:** Il volume cresce gradualmente suonando le note alla destra della bottom key, e raggiunge il livello originale cinque ottave al di sopra di tale nota.

##### Bottom Key

[C-1...G9]

Specifica la bottom key (limite inferiore) dell'intervallo di note assegnato a ciascun timbro.

Variazioni del volume in base alla posizione delle note sulla tastiera



**note** I parametri "Top Key" e "Bottom Key" possono anche essere impostati tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

**⚠** Non è consentito impostare la bottom key al di sopra della top key (per lo stesso timbro), né è possibile sovrapporre le aree assegnate alla top ed alla bottom slope.

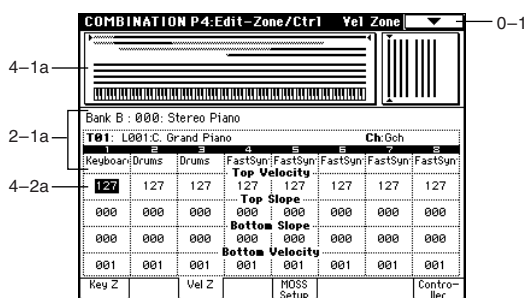
### 4-2: Vel Z (Vel Zone)

Pagina utilizzabile per l'impostazione dei parametri di Top/Bottom Velocity, che determinano l'intervallo di velocity incaricato di riprodurre ciascun timbro, e delle aree di Top/Bottom Slope, che specificano l'intervallo di note necessario a ciascun timbro per il raggiungimento del volume originale.

Impostando due o più timbri con velocity zone diverse, è possibile utilizzare la dinamica di esecuzione strumentale per riprodurre alternativamente i diversi suoni della Combinazione (**Velocity Switch**). Sovrapponendo invece più velocity zone per i diversi timbri, è possibile riprodurre contemporaneamente più suoni (**Layer**).

Accavallando anche le slope (evidenziate in grigio), la proporzione tra le sonorità sovrapposte varierà in relazione alla dinamica di esecuzione (**Velocity Cross-fade**).

**⚠** Non è consentito impostare un valore di bottom velocity superiore a quello di top velocity per lo stesso timbro, così come non è possibile sovrapporre la top e la bottom slope.





#### 4-2a: Top Velocity, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Velocity

##### Top Velocity [1...127]

Specifica la velocity massima dell'intervallo di valori incaricato di riprodurre ciascun timbro.

##### Top Slope [0...120]

Parametro che determina il numero di step necessari al raggiungimento del volume originale, a partire dalla Top Velocity.

**0:** Il volume originale è ottenuto con il valore di top velocity.

**120:** Il volume decresce man mano che la velocity si avvicina al valore impostato per la top velocity.

##### Bottom Slope [0...120]

Parametro che determina il numero di step necessari al raggiungimento del volume originale, a partire dalla Bottom Velocity.

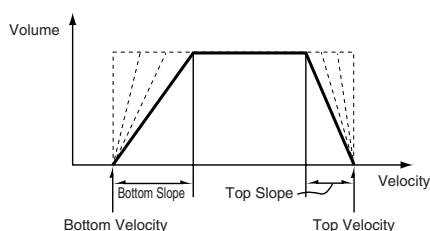
**0:** Il volume originale è ottenuto con il valore di bottom velocity.

**120:** Il volume decresce man mano che la velocity si avvicina al valore impostato per la bottom velocity.

##### Bottom Velocity [1...127]

Specifica la velocity minima dell'intervallo di valori incaricato di riprodurre ciascun timbro.

Variazioni del volume in base alla posizione delle note sulla tastiera



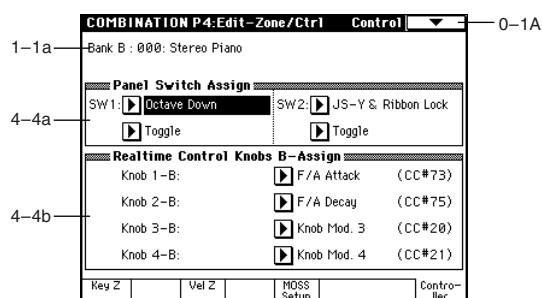
**note** I parametri "Top Velocity" e "Bottom Velocity" possono anche essere impostati tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

### 4-3: MOSS Setup (MOSS)

La pagina è visualizzabile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS. Per ulteriori dettagli, consultare il manuale utente incluso con la scheda EXB-MOSS. (☞ EM)

### 4-4: Controller (Control)

Pagina tab nella quale è possibile impostare le funzioni dei tasti [SW1]/[SW2] e delle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4] in modalità B.



#### 4-4a: Panel Switch Assign

Parametri che permettono l'assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] ed [SW2] ("Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch SW1, SW2", ☞ p.279).

Poiché le funzioni attribuite ai tasti [SW1] ed [SW2] nei singoli Programmi assegnati ai timbri non sono valide per una Combinazione, è necessario effettuare nuovamente l'attribuzione delle funzioni desiderate utilizzando i presenti parametri.

**SW1 (SW1 Assign)** **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

**SW1 Mode** [Toggle, Momentary]

**SW2 (SW2 Assign)** **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

**SW2 Mode** [Toggle, Momentary]

☞ Program P1: 1-4a

#### 4-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

Parametri che permettono l'assegnazione delle funzioni (principalmente messaggi di Control change) alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4] in modalità B ("Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Control Mod.B", ☞ p.280). Le funzioni qui specificate possono essere sfruttate utilizzando le manopole REALTIME CONTROL [1]-[4] in modalità B.

Poiché le funzioni attribuite alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4] nei singoli Programmi assegnati ai timbri non sono valide per una Combinazione, è necessario effettuare nuovamente l'attribuzione delle funzioni desiderate utilizzando i presenti parametri.

**Knob 1-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

**Knob 2-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

**Knob 3-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

**Knob 4-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

☞ Program P1: 1-4a

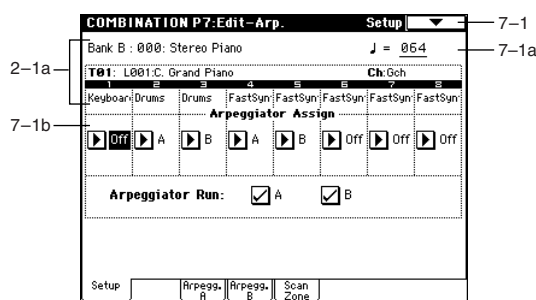


## Combination P7: Edit-Arp.

Parametri che determinano la funzionalità dei due Arpeggiatori utilizzabili all'interno di ciascuna Combinazione.

E' per esempio possibile assegnare due pattern di arpeggio distinti a due sonorità configurate in split su diverse zone della tastiera, oppure sfruttare la velocity switch per alternare la riproduzione di due pattern di arpeggio.

### 7-1: Setup



#### 7-1a: $\text{J}$ (Tempo)

[040...240, EXT]

Parametro che specifica il tempo dell'Arpeggiatore.

Il valore può essere impostato anche con la manopola [TEMPO], oppure premendo il tasto [ENTER] ad intervalli regolari ed in base alla velocità desiderata.

L'indicazione EXT segnala che il "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) è stato impostato su External MIDI o External USB, e per tale ragione l'Arpeggiatore sarà sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock trasmessi da un dispositivo MIDI esterno.

#### 7-1b: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

##### Arpeggiator Assign

[Off, A, B]

Campo che consente l'assegnazione dell'Arpeggiatore A o B a ciascun timbro della Combinazione. Quando il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] è acceso, l'Arpeggiatore specificato per ciascun timbro opererà in base all'impostazione del parametro "Arpeggiator Run A, B" ed al presente parametro.

**Off:** L'Arpeggiatore è disabilitato.

**A:** Abilita l'Arpeggiatore A. Utilizzare le impostazioni della pagina Arpeggiator A per selezionare il pattern di arpeggio desiderato e regolare i parametri.

**B:** Abilita l'Arpeggiatore B. Utilizzare le impostazioni della pagina Arpeggiator B per selezionare il pattern di arpeggio desiderato e regolare i parametri.

**MIDI** Quando lo "Status" (0-1c, 2-1b) del timbro è impostato su INT, il timbro sarà riprodotto dalle note generate dall'Arpeggiatore ad esso assegnato, a prescindere dalle impostazioni di "MIDI Channel" (2-1b). Se invece il timbro è regolato su EXT o EX2, gli eventi MIDI generati saranno trasmessi dal "MIDI Channel" attribuito al timbro. In questo caso, l'Arpeggiatore A (o B) sarà attivato da tutti i canali MIDI (specificati dal parametro "MIDI Channel") assegnati ai timbri per i quali è stata prevista l'assegnazione dell'Arpeggiatore A o B.

**2** Quando Local Control ("Local Control On," Global P1: 1-1a) è ON, la tastiera non può attivare l'Arpeggiatore, dato che tale impostazione prevede la riproduzione degli arpeggi mediante i messaggi MIDI ricevuti attraverso la porta MIDI IN. Local Control deve quindi essere impostato su OFF se si desidera attivare l'Arpeggiatore della TRITON Extreme mediante gli eventi trigger registrati sul sequencer esterno. Per registrare gli

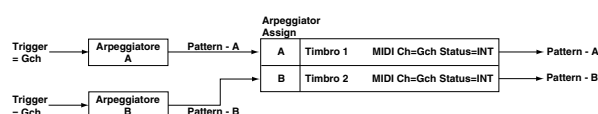
eventi musicali generati dall'Arpeggiatore su un sequencer esterno, disabilitare su quest'ultimo la funzione echo back, e contemporaneamente impostare Local Control della TRITON Extreme su ON

**MIDI** L'Arpeggiatore può essere controllato da un sequencer esterno, così come quest'ultimo può essere utilizzato per la registrazione degli arpeggi. (☞ p.297)

#### Esempio 1)

Impostare "MIDI Channel" (2-1b) dei timbri 1 e 2 su Gch, e regolare "Status" (0-1c, 2-1b) su INT. Assegnare l'Arpeggiatore A al timbro 1 e l'Arpeggiatore B al timbro 2, e spuntare le caselle di selezione "Arpeggiator Run A, B" (0-3a, 7-1b).

- Spegner il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera e notare come i timbri 1 e 2 siano riprodotti simultaneamente (in layer).
- Accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera e verificare come il timbro 1 sia riprodotto dall'Arpeggiatore 1, ed il timbro 2 dall'Arpeggiatore B.



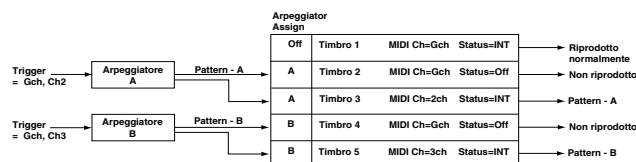
#### Esempio 2)

Impostare "MIDI Channel" (2-1b) dei timbri 1, 2, 3, 4 e 5 rispettivamente su Gch, Gch, 02, Gch e 03, e regolare il loro "Status" (0-1c, 2-1b) rispettivamente su INT, Off, INT, Off ed INT. Assegnare l'Arpeggiatore A ai timbri 2 e 3, e l'Arpeggiatore B ai timbri 4 e 5, e spuntare le caselle di selezione "Arpeggiator Run A, B" (0-3a, 7-1b).

- Spegner il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera e notare come l'unico suono riprodotto sia quello del timbro 1 (i timbri 2 e 4 sono impostati su Gch, ma il loro parametro "Status" è stato impostato su Off.)
- Accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], e notare come l'Arpeggiatore A operi per i timbri 2 e 3, e l'Arpeggiatore B per i timbri 4 e 5 (gli Arpeggiatori A e B sono attivati dalla ricezione degli eventi su uno qualsiasi dei canali MIDI del timbro assegnato, ma in questo esempio il canale incaricato del trigger corrisponde al Gch).

L'esecuzione strumentale determina l'assegnazione dell'Arpeggiatore A ai timbri 2 e 3, ma la riproduzione del solo timbro 3, il cui "Status" è stato impostato su INT. Analogamente, l'Arpeggiatore B, assegnato ai timbri 4 e 5, riproduce il solo timbro 5, dato che è l'unico con il parametro "Status" regolato su INT. In questo modo è possibile effettuare impostazioni tali da impedire la riproduzione di determinati timbri quando l'Arpeggiatore è disabilitato (off), e di permetterne viceversa la riproduzione quando è abilitato (on).

E' il tipo di impostazione utilizzato nelle Combinazioni precari-cate, nelle quali i suoni percussivi dei kit di batteria sono riprodotti solo quando l'Arpeggiatore è On.

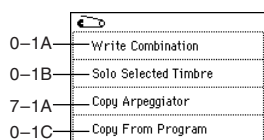


#### Arpeggiator Run A, B

Caselle di selezione che permettono (una volta acceso il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF]) di attivare gli Arpeggiatori nel caso siano stati assegnati ad un timbro con il parametro "Arpeggiator Assign" (7-1b). (☞ 0-3a)



## ▼ 7-1: Comandi del menù di pagina



### 7-1A: Copy Arpeggiator

Comando che permette di copiare le impostazioni dell'Arpeggiatore da una qualsiasi locazione sulla Combinazione corrente.

- Selezionare il comando "Copy Arpeggiator" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Nel campo "From", selezionare l'Arpeggiatore del quale si desiderano copiare le impostazioni (modalità, banco, numero). Nel caso si stia effettuando la copia dalle modalità Combination, Song o Song Play, selezionare A o B per copiare le impostazioni di un solo Arpeggiatore, oppure scegliere A&B per copiarli entrambi.
- Se si sta effettuando la copia da un Programma, oppure se l'operazione prevede la copia di un solo Arpeggiatore dalle modalità Combination, Song o Song Play, selezionare A o B nel campo "To" per specificare la destinazione di copia.
- Premere il pulsante OK per eseguire il comando, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

## 7-2: Arpegg. A (Arpeggiatore A)

### 7-3: Arpegg. B (Arpeggiatore B)

Le pagine Arpeggiatore A e B permettono l'impostazione (rispettivamente) dei parametri degli Arpeggiatori A e B.

**note** E' anche possibile utilizzare il comando "Copy Arpeggiator" del menù di pagina per copiare le impostazioni di un arpeggiatore dalla modalità Program etc.



### 7-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern*	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Resolution*	[♪ <sub>3</sub> , ♪, ♪ <sub>3</sub> , ♪, ♪ <sub>3</sub> , ♪]
Gate	[000...100%, Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100%]
Sort*	[Off, On]

Latch\*

[Off, On]

Key Sync.\*

[Off, On]

Keyboard\*

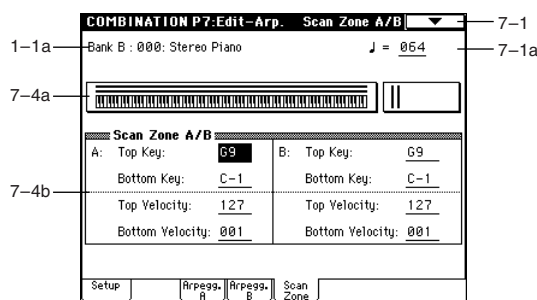
[Off, On]

Parametri che permettono di effettuare le impostazioni dell'Arpeggiatore per la Combinazione. (☞ "Program P7: Edit-Arpeggiator")

\* I parametri possono anche essere impostati in "0-3(4): Arpegg. A(B)".

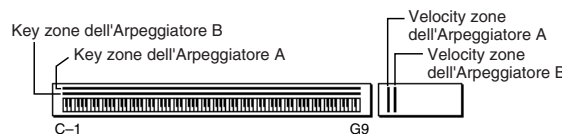
## 7-4: Scan Zone (Scan Zone A/B)

Impostazioni che specificano le note e l'intervallo di velocity incaricati di attivare gli Arpeggiatori A e B.



### 7-4a: Zone Map

Mostra la Scan Zone per gli Arpeggiatori A e B.



### 7-4b: Scan Zone A/B

A:

Top Key

[C-1...G9]

Bottom Key

[C-1...G9]

Parametri che determinano l'intervallo di note incaricato di attivare l'Arpeggiatore A. "Top Key" specifica il limite superiore, "Bottom Key" quello inferiore.

Top Velocity

[001...127]

Bottom Velocity

[001...127]

Specificano l'intervallo di velocity incaricato di attivare l'Arpeggiatore A. "Top Velocity" stabilisce il valore superiore, "Bottom Velocity" quello inferiore.

B:

Top Key

[C-1...G9]

Bottom Key

[C-1...G9]

Top Velocity

[001...127]

Bottom Velocity

[001...127]

Specificano l'intervallo di velocity incaricato di attivare l'Arpeggiatore B (☞ A:).

**note** I valori dei suddetti parametri possono anche essere impostati tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.



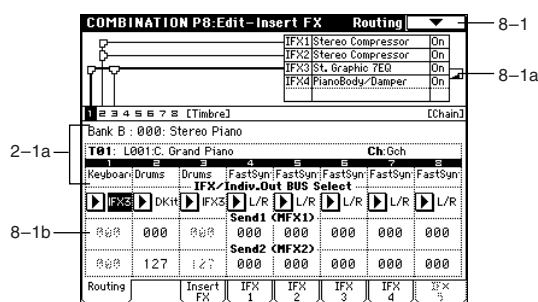
## Combination P8: Edit-Insert FX

Per ciascun Programma assegnato ai timbri della Combinazione è anche possibile stabilire il routing del bus.

☞ Per i dettagli sugli effetti Insert, consultare p.205 “Guida agli Effetti”.

### 8-1: Routing

Pagina nella quale è possibile specificare il routing (cioè il bus al quale inviare gli oscillatori dei Programmi assegnati ai timbri 1-8), ed effettuare l'impostazione del livello di mandata del segnale agli effetti Master.



#### 8-1a: Routing Map

Area del display che mostra lo status degli effetti Insert. Per ciascuno di questi è indicato il percorso audio, il nome dell'effetto selezionato, e gli status on/off e chain.

Tali parametri possono essere modificati nella pagina tab Insert FX (8-2).

#### 8-1b: BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

**BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select)** [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Parametri che determinano il bus al quale ruotare gli oscillatori dei Programmi assegnati ai timbri 1-8. Le impostazioni correnti possono essere visualizzate nella pagina **Routing Map**.

**DKit:** Selezionabile solo nel caso il Programma assegnato al timbro abbia il parametro “**Oscillator Mode**” impostato su **Drums**. La selezione di **DKit** permette di utilizzare le impostazioni di “**BUS Select**” (Global P5: 5-2b) per ciascun strumento del kit di batteria. Se per esempio le impostazioni di “**BUS Select**” per un kit prevedono l'uso dell'effetto IFX1 per il rullante e di IFX2 per la grancassa, la selezione di **DKit** permetterà l'elaborazione dei suoni mediante gli effetti attribuiti. Nel caso si desideri modificare il routing, usare il comando “**Drum Kit IFX Patch**” dal menù di pagina (8-1C).

**note** Per elaborare con la Valve Force il suono di un Programma assegnato ad un timbro, selezionare **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oppure **4(Tube)**, e regolare il parametro “**Placement**” (9-5a) su **Insert**.

Impostando il parametro su **1/2** o **3/4(Tube)**, i Programmi dei timbri 1-8 sono inviati in stereo alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 o 3/4. Se il pan dell'oscillatore del Programma è controllato dal Control change MIDI CC#10 (pan) o dalla AMS, il suono è inviato all'uscita con l'impostazione di pan effettiva nel momento in cui si verifica l'evento di note-on. A differenza di quanto avviene quando il parametro è regolato **L/R**, il pan dell'oscillatore non potrà in questo caso essere modificato in tempo reale.

Per ottenere ciò, è necessario impostare “**BUS Select**” su **IFX1** (o **IFX2-IFX5**), selezionare **000: No Effect** per “**IFX1**” (o **IFX2-IFX5**) (8-2), e per il suono in uscita dall'effetto impostare “**BUS Select**” (8-2) su **1/2** o **3/4(Tube)**.

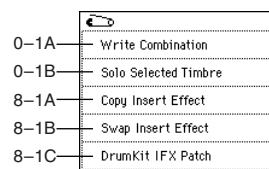
**Send1 (MFX1)** [000...127]  
**Send2 (MFX2)** [000...127]

Per ciascun timbro 1-8, questi parametri determinano i livelli di mandata agli effetti Master 1 e 2. Le impostazioni sono valide quando “**BUS Select**” è regolato su **L/R** o **Off**. Quando si selezionano gli effetti **IFX 1, 2, 3, 4** o **5**, i livelli di mandata agli effetti Master sono determinati dai parametri “**Send 1**” e “**Send 2**” (nella pagina **Insert FX**) per il segnale post-IFX1-5.

Le impostazioni sono ignorate quando “**BUS Select**” è regolato su **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2** o **3/4**.

**MIDI** Il messaggio di Control change CC#93 può essere utilizzato per il controllo del livello di mandata Send 1, mentre CC#91 può essere sfruttato per specificare il livello di mandata Send 2. I messaggi sono ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro nella pagina P2: MIDI Channel. I livelli di mandata effettivi sono ottenuti moltiplicando i presenti valori con i livelli specificati per “**Send 1**” e “**Send 2**” (Program P8: 8-1d) di ciascun oscillatore del Programma assegnato al timbro.

#### ▼ 8-1: Comandi del menù di pagina



#### 8-1A: Copy Insert Effect

☞ Program P8: 8-1A: Copy Insert Effect.

Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro “**Ctrl Ch**” nelle pagine IFX1-5 non è compreso nell'operazione di copia.

#### 8-1B: Swap Insert Effect

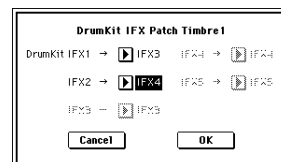
☞ Program P8: 8-1B: Swap Insert Effect.

Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro “**Ctrl Ch**” nelle pagine IFX1-5 non è compreso nell'operazione di scambio.

#### 8-1C: DrumKit IFX Patch

Comando che permette l'applicazione di una patch alle impostazioni di “**BUS Select**” per ciascuna nota del kit di batteria, in maniera da consentire la modifica temporanea del collegamento agli effetti Insert. Il comando è disponibile solo nel caso si sia selezionato un Programma percussivo per il timbro, e si sia regolato il parametro “**BUS Select**” (8-1b) su **Dkit**. Inoltre, l'esecuzione del comando è possibile solo se il “**BUS Select**” (Global P5: 5-2b) dei singoli strumenti del kit di batteria è stato regolato su **IFX1-5**.

① Selezionare il comando “**DKit IFX Patch**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



② Utilizzare i pulsanti popup Drum Kit “**IFX**” per selezionare gli effetti Insert che si desidera collegare.

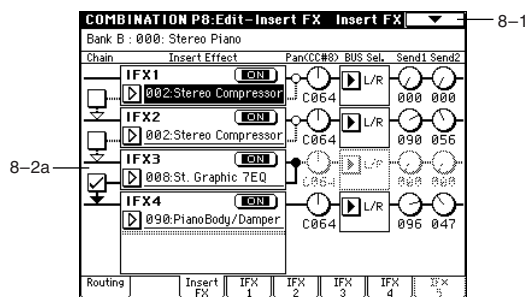
③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

Per ripristinare lo status originale del kit di batteria, impostare IFX1→IFX1, IFX2→IFX2, IFX3→IFX3, IFX4→IFX4, e IFX5→IFX5.



## 8-2: Insert FX

Pagina tab nella quale è possibile selezionare il tipo di effetto Insert, determinarne lo status on/off, effettuare le impostazioni dei collegamenti chain etc.



### 8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5	[000...089]
IFX2, 3, 4	[000...102]
IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8)	[L000...C064...R127]
BUS Sel. (BUS Select)	[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

I parametri sono del tutto identici a quelli già visti per la modalità Program (Program 8-2a).

Le uniche differenze risiedono nel fatto che il canale MIDI specificato per "Ctrl Ch" (8-3a - 7a) è usato per il controllo della modulazione dinamica (Dmod), del "Pan (CC#8)," del "Send1" e "Send2" per gli effetti Insert. I messaggi di Control change utilizzati sono identici a quelli della modalità Program.

## 8-3: IFX 1

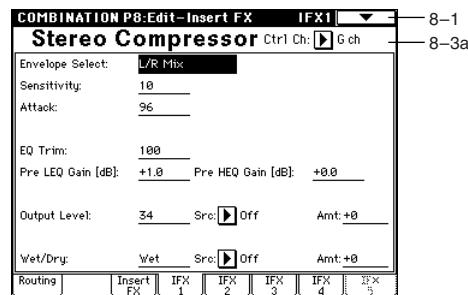
## 8-4: IFX 2

## 8-5: IFX 3

## 8-6: IFX 4

## 8-7: IFX 5

Parametri appartenenti agli effetti IFX1, 2, 3, 4 e 5 selezionati nella pagina tab Insert FX (p.217).



### 8-3(~7)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, G ch, All Routed]

**MIDI** Parametro che specifica il canale MIDI utilizzato per il controllo della modulazione dinamica degli effetti (Dmod), del pan del segnale in uscita dagli effetti Insert (CC#8) e dei livelli di mandata Send 1 e Send 2.

Il numero del canale assegnato al timbro ruotato a questo IFX è contraddistinto dal simbolo "\*", indicato alla sinistra di **Ch01-16**. Nel caso due o più timbri con diverse impostazioni di canali MIDI siano stati ruotati allo stesso effetto IFX, il presente parametro determinerà quale canale MIDI sarà utilizzato per il controllo dell'effetto.

**G ch:** Il controllo dell'effetto è attuato sul canale MIDI Global specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global mode P1: 1-1a). E' l'impostazione standard generalmente usata.

**All Routed:** Il controllo dell'effetto può essere attuato dal canale MIDI di uno qualsiasi dei canali assegnati ai timbri della Combinazione (i canali dei timbri ruotati sono contraddistinti dal simbolo "\*").

**🔊** Quando il parametro "BUS Select" (8-1b) di un timbro (al quale è stato assegnato un Programma percussivo) è impostato su **DKit**, il canale MIDI di quel determinato timbro sarà valido nel caso in cui almeno uno degli IFX1-5 sia stato regolato su **All Routed**, a prescindere quindi dalle impostazioni di "BUS Select" (Global P5: 5-2b) o dal comando "DrumKit IFX Patch" del menù di pagina.

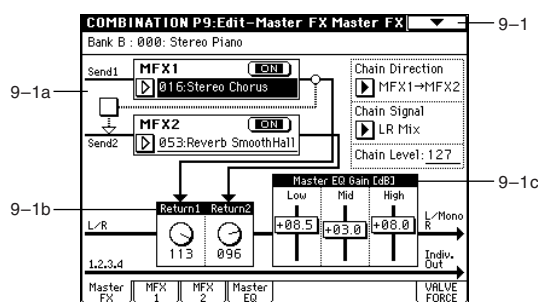


## Combination P9: Edit-Master

☞ Per i dettagli sugli effetti Master, consultare p.205 “Guida agli Effetti”.

### 9-1: Master FX

Pagina nella quale è possibile selezionare il tipo di effetto Master, stabilirne lo status on/off ed effettuare le impostazioni di chain e dell'Equalizzazione Master.



#### 9-1a: MFX1, 2

MFX1, 2	[000...089]
MFX1, 2 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Chain Direction	[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Chain Signal	[LR Mix, L Only, R Only]
Chain Level	[000...127]

#### 9-1b: Return Level

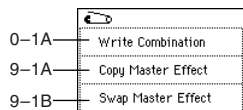
Return 1, 2	[000...127]
-------------	-------------

#### 9-1c: Master EQ Gain [dB]

Low	[-18.0...+18.0]
Mid	[-18.0...+18.0]
High	[-18.0...+18.0]

Le impostazioni sono identiche a quelle della modalità Program (☞ “Program 9-1: Master FX”).

### ▼ 9-1: Comandi del menù di pagina



#### 9-1A: Copy Master Effect

☞ Program P9: 9-1A: Copy Master Effect.  
Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro “Ctrl Ch” nelle pagine MFX1 e 2 non è compreso nell’operazione di copia.

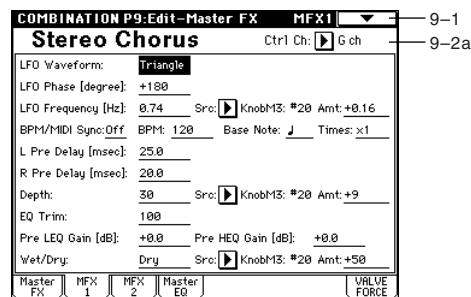
#### 9-1B: Swap Master Effect

☞ Program P9: 9-1B: Swap Master Effect.  
Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro “Ctrl Ch” nelle pagine MFX1 e 2 non è compreso nell’operazione di scambio.

### 9-2: MFX 1

### 9-3: MFX 2

Pagine nelle quali è possibile impostare i parametri relativi agli effetti Master MFX 1 e 2 selezionati nella pagina Master FX (☞ p.217).



#### 9-2(3)a: Ctrl Ch

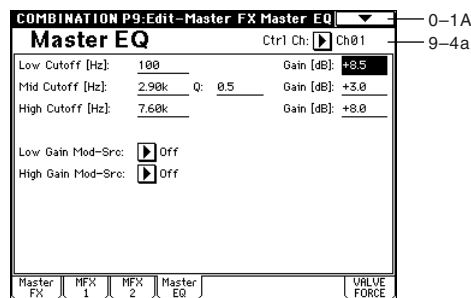
**Ctrl Ch** [Ch01...16, G ch]

**MIDI** Parametro che determina il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) per gli effetti Master.

**G ch:** Il controllo dell’effetto è attuato dal canale MIDI Global specificato dal parametro “MIDI Channel” (Global mode P1: 1-1a). E’ l’impostazione standard generalmente usata.

### 9-4: Master EQ

L’Equalizzazione Master della TRITON Extreme è del tipo stereo a tre bande, e permette di bilanciare ulteriormente il segnale del bus L/R inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO ed R (☞ p.269).



#### 9-4a: Ctrl Ch

**Ctrl Ch** [Ch01...16, G ch]

**MIDI** Parametro che determina il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) per l’EQ Master.

**G ch:** Il controllo è attuato dal canale MIDI Global specificato dal parametro “MIDI Channel” (Global mode P1: 1-1a). E’ l’impostazione standard generalmente usata.

Il controllo dei parametri MEQ High Gain ed MEQ Low Gain può essere effettuato mediante l’assegnazione di una sorgente di modulazione alle funzioni “Low Gain Mod-Src:” ed “High Gain Mod-Src:” nella presente pagina.



## 9-5: VALVE FORCE

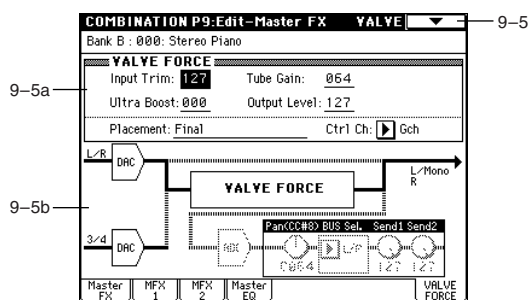
Pagina utilizzabile per l'impostazione dei parametri relativi al circuito valvolare-analogico Valve Force.

La Valve Force può essere usata sia su timbri singoli sia multipli, da sola oppure in congiunzione con effetto Insert, e collocata (nel percorso audio) allo stage finale di uscita di una Combi in maniera da rendere il suono complessivo più aggressivo e grintoso.

**note** Lo status on/off della Valve Force è determinato dal tasto VALVE FORCE [ON/OFF].

**note** Il circuito analogico Valve Force è configurato come stereo-in/stereo-out.

**note** Le impostazioni del circuito Valve Force possono essere salvate individualmente per ciascuna Combinazione.



### 9-5a: VALVE FORCE

<b>Input Trim</b>	[000...127]
<b>Ultra Boost</b>	[000...127]
<b>Tube Gain</b>	[000...127]
<b>Output Level</b>	[000...127]

Parametri che determinano (rispettivamente) il livello d'ingresso al circuito Valve Force, la quantità di boost delle frequenze ultra-low, il livello di guadagno valvolare ed il livello di uscita.

Per maggiori dettagli al riguardo, consultare la corrispondente sezione nella modalità Program.

**MIDI** Così come per la modalità Program, è possibile utilizzare i messaggi di Control change MIDI NRPN per controllare lo status on/off del tasto VALVE FORCE [ON/OFF] ed i parametri (manopole) sopra citati. Il controllo è attuato attraverso il canale MIDI specificato per "Ctrl Ch".

**Placement** [Final, Insert (User 3/4 BUS)]

Parametro che determina la posizione d'inserimento del circuito Valve Force. Per maggiori informazioni, consultare la modalità Program.

#### Esempi:

Ecco un esempio di come sia possibile utilizzare la Valve Force dopo aver impostato il parametro "Placement" su Insert (Use 3/4 BUS) in modalità Combination.

Utilizzare "BUS Select" (8-1b) oppure il parametro "BUS Sel." (8-2a) post-IFX per inserire la Valve Force nella locazione desiderata. Usare il parametro Valve Force "BUS Sel." (9-5a) per specificare la destinazione di uscita per il circuito Valve Force.

- **Timbro** → **Valve Force** → **uscita audio**  
"BUS Select": 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2

**note** La Valve Force può elaborare più timbri contemporaneamente, ma non è consentito impostare i parametri del circuito individualmente per ciascun timbro.

- **Timbro** → **Valve Force** → **effetti Insert** → **effetti Master** → **uscita audio**  
"BUS Select": 3/4(Tube)

Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5

"Send1," "Send2" post-IFX: secondo necessità

"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**⚠** Evitare di impostare "BUS Sel." per il segnale post-IFX su 3/4 (Tube), dato che ciò provocherebbe un loop del percorso audio con conseguente innesco e distorsione del suono (effetto Larsen)!

- **Timbro** → **effetti Insert** → **Valve Force** → **effetti Master** → **uscita audio**  
"BUS Select": IFX1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2  
Valve Force "Send1," "Send2": secondo necessità
- **Timbro** → **effetti Insert** → **Valve Force** → **effetti Insert** → **effetti Master** → **uscita audio**  
"BUS Select": IFX1...5  
"BUS Sel." Post-IFX: 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5  
"Send1," "Send2" post-IFX: secondo necessità  
"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**⚠** Evitare di impostare il parametro "BUS Sel." per il segnale post-IFX su un qualsiasi IFX che precede nella catena, dato che ciò provocherebbe un loop del percorso audio con conseguente innesco e distorsione del suono (effetto Larsen)!

**note** La Valve Force può essere applicata analogamente al segnale audio esterno in ingresso nella tastiera (🎹 Global P0: 0-3a)

**Ctrl Ch (Control Channel)** [Ch01...16, Gch]

Specifica il canale MIDI da utilizzare per il controllo della Valve Force.

**Gch:** Il controllo è attuato sul canale MIDI Global specificato per il parametro "MIDI Channel" (Global P1).

E' l'impostazione consigliata, come alternativa al canale selezionato come Global.

### 9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

<b>Pan(CC#8)</b>	[L000...C064...R127]
<b>BUS Sel.</b>	[L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]
<b>Send1</b>	[000...127]
<b>Send2</b>	[000...127]

#### ADC OVERLOAD !!

Parametri che consentono di stabilire la destinazione per il segnale in uscita dal circuito Valve Force. Per maggiori dettagli, fare riferimento alla modalità Program.

**MIDI** Analogamente a quanto detto per la modalità Program, il messaggio CC#8 può essere usato per controllare il "Pan (CC#8)," il messaggio CC#93 per il controllo di "Send1" ed infine CC#93 per la gestione di "Send2." Il controllo è tuttavia attuato sul canale MIDI specificato per il parametro "Ctrl Ch".

**note** I parametri "Pan," "BUS Sel.," "Send1," "Send2," e l'indicazione "ADC OVERLOAD !!" rimangono validi solo quando "Placement" è impostato su Insert (Use 3/4 BUS).

### ▼ 9-5: Comandi del menù di pagina

0-1A	Write Combination
Program 9-5A	Copy Valve Force



# 3. Modalità Sequencer

La modalità Sequencer offre una pletera di possibilità per la registrazione, l'editing e la riproduzione delle Song grazie ad un potentissimo sequencer interno a 16 tracce.

Su ognuna delle tracce è possibile registrare la performance strumentale eseguita con la tastiera ed implementata dall'utilizzo dei controller, dall'Arpeggiatore e dalla funzione RPPR. Gli eventi MIDI così registrati possono successivamente essere riprodotti mediante un Programma oppure i timbri di una Combinazione. Le tracce sono in grado altresì di registrare messaggi di sistema esclusivo e variazioni relative alle impostazioni dei parametri, così come la selezione di suoni differenti o effetti in tempo reale.

Il sequencer può essere usato sia per registrare gli eventi musicali trasmessi da un generatore di tono esterno, sia per riprodurre le sonorità di un modulo MIDI esterno, ed offre una vasta gamma di opzioni per quanto riguarda l'editing (cioè la modifica) degli eventi MIDI registrati o importati.

Oltre al materiale MIDI, il sequencer permette anche la registrazione e l'editing dei pattern, per i quali è prevista la possibilità di copia su traccia o l'utilizzo mediante la funzione RPPR (valido sia per i pattern preset che utente).


Funzioni come Time Slice ed In-Track Sampling permettono di creare eventi MIDI capaci di "triggerare" al momento giusto i campioni registrati.

L'esecuzione del comando "Time Slice" (Sampling P2: 2-1B) permette la divisione del campione registrato e contemporaneamente la creazione di eventi nella Song relativi ai singoli campioni ottenuti dalla suddivisione. E' quindi successivamente possibile modificare sostanzialmente il loop ritmico originale, per esempio variando il tempo della Song in modalità Sequencer per riprodurre il loop a velocità diverse senza tuttavia alterare il pitch, oppure modificare i dati sequenzializzati in maniera da riarrangiare il timing degli strumenti etc.

Con la funzione In-Track Sampling è invece possibile campionare una sorgente audio esterna (voce, chitarra etc.) connessa agli ingressi AUDIO INPUT (oppure la stessa esecuzione strumentale) mentre si ascolta una Song, e creare automaticamente eventi MIDI incaricati (successivamente durante la riproduzione) di richiamare i campioni registrati al momento opportuno. Ciò significa che è in pratica possibile sfruttare il sequencer come un vero e proprio registratore audio multitraccia!

Le Song registrate con i metodi sopra descritti possono inoltre essere arrangiate in una Cue List per essere in seguito riprodotte secondo l'ordine stabilito.

Infine, le Song registrate sul sequencer possono essere ricampionate su media in formato WAVE e masterizzate su CD grazie ad un drive CD-R/RW collegato al bus USB A. (☞ GO p.125)

 Le impostazioni del sequencer e gli eventi delle Song registrate sono automaticamente cancellati allo spegnimento della TRITON Extreme. Nel caso quindi si desideri riutilizzare tali dati, sarà necessario effettuarne il salvataggio su media o su un data file esterno prima di spegnere la tastiera. Il default della TRITON Extreme (status dello strumento all'accensione) non prevede alcun dato all'interno del sequencer. Se si desidera quindi riprodurre le Song registrate sarà indispensabile eseguirne il caricamento dal media utilizzato per il salvataggio.

## Sequencer P0: Play/REC

### 0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

### 0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

Pagine che consentono di effettuare le impostazioni di base per la registrazione e la riproduzione delle Song, e la selezione del Programma per ciascuna traccia.




### 0-1a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR On/Off

**Location** [001:01.000...999:16.191]

Parametro che mostra la posizione corrente della Song.

Da sinistra sono indicati rispettivamente il numero della misura, il beat ed il valore di clock. La modifica di tali valori determina la selezione del corrispondente punto all'interno della Song.

**MIDI** Quando "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) è impostato su **Internal**, la modifica della posizione corrente della Song determina la trasmissione del messaggio Song Position Pointer. Analogamente, quando "MIDI Clock" è regolato su **External MIDI** o **External USB**, ed il parametro "Receive Ext. Realtime Command" (Global P1: 1-1a) è abilitato, la ricezione di un messaggio di Song Position Pointer comporta la selezione del corrispondente punto all'interno della Song.

 L'intervallo di tempo disponibile per la modifica del beat e del valore di clock dipende dalla divisione ritmica corrente.

**Meter** [\*\*/\*\*, 1/4...16/16]

Parametro che indica la divisione ritmica corrente della Song. Il valore può essere impostato per ciascuna misura del brano musicale.

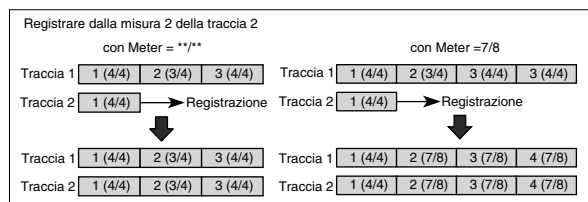
**\*\*/\*\***: Simbolo che appare sul display alla pressione del tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. E' l'impostazione da adottare nel caso si desideri utilizzare la divisione ritmica già specificata per la misura da registrare.

**1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16**: Valori che indicano la divisione ritmica corrente della Song.

Impostare "Track Select" su una delle tracce **01-16**, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] e specificare la divisione ritmica desiderata. Premere quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP] per dare inizio alla registrazione. L'operazione comporta simultaneamente la registrazione del valore scelto sulla **traccia Master (Master Track)** e sulle tracce precedentemente incise. Da notare che la pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] durante il conteggio preliminare determina l'arresto sia della registrazione normale sia quella della traccia Master.

A meno di particolari esigenze, si consiglia di impostare la divisione ritmica per la prima traccia, ed utilizzare **\*\*/\*\*** per le tracce successive.

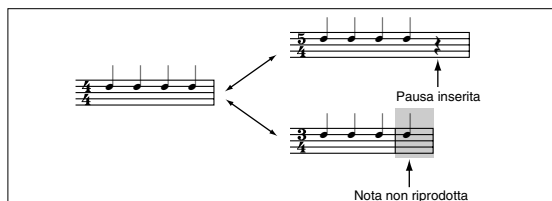




### Modificare la divisione ritmica all'interno della Song

Se si conosce in anticipo il punto della Song a partire dal quale si desidera cambiare la divisione ritmica, utilizzare il comando "Insert Measure" (5-1H) per specificare ed inserire il valore scelto per ciascuna misura e procedere con la registrazione. In alternativa, se si desidera modificare la divisione ritmica all'interno di una Song che già contiene eventi musicali, utilizzare "Track Select" per specificare la **Master Track** (o una qualsiasi delle **Tracce 01-16** contenente dati), ed usare "Event Edit" (5-1B) per cambiare la divisione ritmica della Bar event.

Nel caso in cui la modifica della divisione ritmica comporti l'incremento dei numeri di beat di una misura, la tastiera inserisce automaticamente una pausa nella porzione musicale aggiunta. Viceversa, quando il numero di beat diminuisce, la parte esclusa non è riprodotta. Ripristinando tuttavia la divisione ritmica originale, la parte esclusa torna ad essere riprodotta (gli eventi musicali non sono cioè mai cancellati).



### ♩ (Tempo)

[040...240, EXT]

Parametro che determina il tempo (velocità) di riproduzione della Song e dell'Arpeggiatore.

**040...240:** Quando "Tempo Mode" è impostato su **Manu**, il valore qui specificato è utilizzato sia per la registrazione sia per la riproduzione. Se invece si regola "Tempo Mode" su **REC**, il valore di tempo specificato sarà registrato sulla traccia Master.

**EXT:** Corrisponde all'impostazione di "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) su **External MIDI** o **External USB**. Il tempo del sequencer interno è in questo modo sincronizzato ai messaggi di MIDI Clock ricevuti da un sequencer esterno etc. Quando "MIDI Clock" è regolato su **Internal**, il sequencer utilizza il valore (040...240) selezionato.

**note** Il valore di tempo dell'Arpeggiatore può essere inoltre modificato con la manopola ARPEGGIATOR [TEMPO], oppure premendo il tasto [ENTER] ad intervalli costanti ed in base alla velocità desiderata (Tap Tempo).

**note** Selezionando **Tempo** come sorgente di modulazione alternata, il valore di base corrisponderà a ♩ = 120.

### Tempo Mode

[Auto, Manu, REC]

**Auto:** Il tempo segue i valori registrati sulla **Master Track (Traccia Master)**, che possono essere specificati utilizzando la "Event Edit" (5-1B) quando "Track Select" è impostato su **Master Track**, oppure con l'operazione **REC** descritta a seguire. La selezione di **Auto** non permette la modifica dell'impostazione di "♩ (Tempo)" durante la registrazione o la riproduzione (nè in standby).

**Manu (Manual):** Utilizza l'impostazione di "♩ (Tempo)".

**REC:** Permette la registrazione dei cambi di tempo sulla **Master Track**.

Quest'ultima opzione può essere selezionata dopo aver impostato per "Track Select" una delle **Tracce 01-16** ed aver premuto il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. Successivamente, nel corso della registrazione in tempo reale, sarà possibile modificare il "Tempo" per variare la velocità di riproduzione della Song usando la manopola [TEMPO] o premendo il tasto [ENTER] con la funzione Tap

Tempo. L'opzione **REC** non può essere selezionata nel caso in cui il parametro "Recording Setup" della pagina Preferences sia stato impostato su **Loop All Tracks**. I cambi di tempo possono infine essere creati utilizzando i comandi "Event Edit" (5-1B) o "Create Control Data" (5-1L).

**note** Se si desidera registrare soltanto i cambi di tempo, impostare "Recording Setup" (0-8a) su **OverDub**. Così facendo, il tempo sarà registrato sulla traccia master senza essere affetto dagli eventi musicali di "Track Select."

### Song Select

[000...199]

Selezione la Song che si desidera registrare o riprodurre.

La scelta può avvenire sia mediante il menù popup, sia utilizzando i tasti numerici [0]-[9] per specificare il numero della Song e quindi premendo il tasto [ENTER].

Per **creare una nuova Song**, scegliere un numero dal menù popup a cui corrisponda una Song senza titolo (oppure usare i tasti numerici [0]-[9]) e premere il tasto [ENTER] per accedere alla finestra di dialogo. Quindi impostare il parametro "Set Length" per determinare il numero di misure da assegnare al nuovo brano musicale e premere il pulsante **OK**.



**note** Per modificare la lunghezza di una Song dopo la sua creazione, eseguire il comando "Set Song Length" (5-1Q) dal menù di pagina. La lunghezza della Song può quindi essere tranquillamente impostata con valori superiori al necessario poichè, al termine della registrazione, sarà possibile utilizzare il comando "Set Song Length" per determinare la durata precisa del brano musicale.

**MIDI** Quando "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) è impostato su **Internal**, la selezione di una Song diversa dalla corrente determina la trasmissione dei messaggi di Song Select e Song Position Pointer. Analogamente, quando "MIDI Clock" è impostato su **External MIDI** o **External USB**, tali messaggi possono essere usati in ricezione per la selezione della Song desiderata.

Quando si seleziona una Song diversa da quella corrente, le tracce il cui status ("Status" (2-1a)) corrisponde a **EXT**, **EX2** o **BTH** trasmetteranno i messaggi di Bank Select, Program Change, Volume, Panpot, Portamento, Send 1, 2, Post IFX Pan, e Post IFX send 1, 2 sul canale MIDI loro attribuito.

### Track Select

[Track01...Track16, Master Track]

**Track 01-Track 16:** Pulsante popup che consente la selezione della traccia (o le tracce) da registrare o riprodurre, così come per l'editing degli eventi MIDI nella pagina P5: Track Edit.

La selezione effettuata con il presente parametro definisce la singola traccia da registrare in tempo reale, mentre nel caso della registrazione multi-traccia (dove l'incisione prevede l'uso di due o più tracce simultaneamente; "Multi REC" 0-8a) la scelta deve essere effettuata dal parametro "PLAY/MUTE/REC" (0-1c). In questo caso l'impostazione di "Track Select" sarà ignorata.

Il campo "Track Name" (5-2a) può essere usato per assegnare alla traccia il nome desiderato dall'utente.

**MIDI** L'esecuzione strumentale eseguita sulla TRITON Extreme (uso della tastiera + controller) determina la riproduzione dei suoni del generatore interno in base alle impostazioni (Programmi, livelli etc.) delle tracce selezionate con il presente parametro e delle tracce il cui canale MIDI corrisponda a quello delle tracce attive (a patto che "Status" 2-1a/2a sia stato impostato su **INT** o **BTH** per entrambe). Allo stesso tempo, la tastiera trasmetterà i relativi messaggi MIDI sui canali delle tracce per le quali il parametro "Status" è stato regolato su **EXT**, **EX2** o **BTH**.



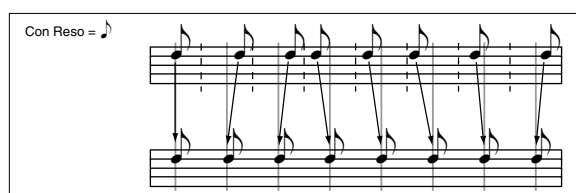
**Master Track:** La Master Track (Traccia Master) è incaricata di gestire le funzioni generali del sequencer, come ad esempio il tempo e la divisione ritmica scelti per la Song. La Traccia Master può essere selezionata per l'editing eseguito con i comandi del menù di pagina P5: Track Edit. Non è consentito tuttavia effettuare la registrazione in tempo reale o step sulla sola Traccia Master.

### Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, $\frac{1}{3}$ ... $\frac{1}{2}$ ]

Parametro che permette la correzione del timing delle note durante la registrazione in tempo reale (senza influire sugli eventi già registrati).

**Hi (High Resolution):** La correzione del timing non è applicata, e la registrazione utilizza la risoluzione massima ( $\frac{1}{192}$ ).

$\frac{1}{3}$  -  $\frac{1}{2}$ : Il timing degli eventi è corretto (durante la registrazione in tempo reale) in base all'intervallo più vicino al valore specificato. Selezionando per esempio  $\frac{1}{3}$ , gli eventi saranno collocati sul trentaduesimo di nota terzinata più vicino. Con un valore di  $\frac{1}{2}$ , gli eventi saranno invece posizionati sull'intervallo del quarto di nota più vicino.



Dato che gli eventi registrati sono collocati in base alla risoluzione specificata, la non corretta impostazione di tale valore potrebbe provocare l'errato posizionamento delle note interessate dalle operazioni dei controller, come per esempio il pitch bend.

Per evitare ciò, utilizzare il valore **Hi** per la registrazione, e solo in seguito usare "Quantize" (5-1N) per la correzione degli eventi desiderati (note etc.). Si consiglia quindi di non iniziare la registrazione con impostazioni che possano limitare eccessivamente la fluidità dell'esecuzione strumentale.

### RPPR On/Off [Off, On]

Parametro che determina lo status on/off della funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording). La funzione consente l'assegnazione di un pattern a ciascuna nota della tastiera, in modo da permettere la successiva riproduzione (o registrazione) con la semplice pressione del tasto.

**On (spuntata):** Abilita la funzione RPPR. La pressione del tasto determina la riproduzione del pattern attribuito nella pagina P6: Pattern/RPPR, tab RPPR Setup (P6-3: RPPR Setup).

## 0-1(2)b: Selected Track Information

Area del display che indica le informazioni relative alla traccia (1-16) oggetto di editing o selezionata dal parametro "Track Select."

### T (Track) (01...08 (09...16))

Indica il numero della traccia, il numero del banco/Programma ed il nome del Programma specificato per la traccia selezionata.

### Ch (01...16)

Mostra il numero di canale MIDI assegnato alla traccia selezionata.

### RPPR (NoAssign, C#2...C8)

Indica il numero di nota incaricato di attivare il pattern assegnato dalla funzione RPPR alla traccia. Nel caso si utilizzino più note per la riproduzione dei pattern RPPR, il parametro non indicherà alcuna nota. In questo caso, per visualizzare tutte le note assegnate, utilizzare la pagina P6: Pattern/RPPR, tab Pattern Edit.

## 0-1(2)c: Track Number, Category, Bank/Program, PLAY/MUTE/REC, SOLO ON/OFF

### Track Number (1...8 (9...16))

Indica il numero della traccia, la cui impostazione è determinata dai valori dei parametri posizionati al di sotto di "Track Number".

### Category [00...15]

La scelta del Programma utilizzato da ciascuna traccia può essere effettuata in base alle 16 categorie che raggruppano i suoni in relazione alla famiglia di appartenenza (basso, chitarra etc.). Scegliere quindi prima la categoria, e successivamente uno dei Programmi ad essa appartenente. Alla pressione del pulsante popup, sul display appare il menù Category/Track Program Select ("Menù Category/Program Select",  $\text{P0}$  Program P0: 0-1a)

### Program Select (Bank/Program)

[A...F/H...N: 0...127: nome,  
G/g(1)...g(9)/g(d): 1...127: nome]

Consente la selezione del Programma da utilizzare per la traccia. La linea inferiore del display mostra il nome (abbreviato) del Programma scelto. Selezionare "Program Select" ed utilizzare i tasti BANK [A]-[N] ed i controller VALUE per effettuare la scelta. In alternativa, premere il pulsante popup per visualizzare il menù Bank/Track Program Select, dal quale scegliere il Programma desiderato ("Menù Bank/Program Select",  $\text{P0}$  Program P0: 0-1a).

**note** La selezione di "Program Select" determina l'accensione del tasto BANK corrispondente al Programma selezionato per la traccia.

**Banco F** può essere selezionato solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS. Ciò consentirà l'uso dei 128 Programmi speciali EXB-MOSS.

Il Programma selezionato con il presente parametro è utilizzato quando la Song è riprodotta o registrata a partire dal punto iniziale. La selezione di un Programma diverso durante la registrazione è interpretata dal sequencer come evento musicale. Ciò permette di ricreare, in riproduzione, il cambio di Programma effettuato nel momento preciso in cui questo si è verificato durante la registrazione. La scelta di un Programma differente può anche essere effettuata manualmente durante la riproduzione della Song. Tuttavia, la registrazione della selezione di un Programma darà comunque luogo (nel punto in cui si è verificata) al cambio del Programma durante il playback.

**MIDI** Quando "Status" (2-1a/2a) è impostato su INT o BTH, la selezione dei Programmi può avvenire mediante la ricezione dei messaggi di program change MIDI. Inoltre, la selezione di una Song diversa o il ritorno al punto iniziale determinerà la trasmissione dei messaggi MIDI relativi al banco ed al numero di Programma per le tracce il cui "Status" è stato impostato su EXT, EX2 o BTH. Le tracce con "Status" regolato su EX2 mostreranno il numero del banco come "-" e trasmetteranno il numero del banco selezionato in "Bank Select" (2-1a/2a).

### PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

Permette l'abilitazione della funzione Mute e la selezione delle tracce per la registrazione multi-traccia. Durante la riproduzione e la registrazione normale, le tracce non oggetto di registrazione possono essere impostate solo su **PLAY** o **MUTE**. Nella registrazione multi-traccia è invece consentita la scelta tra **PLAY**, **MUTE**, o **REC**. La pressione del pulsante **PLAY/MUTE/REC** alterna le tre impostazioni in maniera ciclica.

**PLAY:** Permette la riproduzione della traccia.

**MUTE:** Abilita il Mute della traccia (nessun suono in uscita).

**REC:** Visualizzato durante la registrazione normale della singola traccia (non può essere selezionato). Il parametro può essere selezionato solo nell'incisione multi-traccia (parametro "Multi REC" abilitato nella pagina Preferences) per determinare le tracce oggetto di registrazione.



## SOLO ON/OFF

## [SOLO ON, SOLO OFF]

Determina (ad ogni pressione del pulsante) lo status on/off della funzione Solo. Ciò permette di isolare l'ascolto della traccia nel mix, escludendo tutte le altre.

**MIDI** Le tracce con "Status" (2-1a/2a) regolato su **BTH**, **EXT** o **EX2** poste in Mute dalla relativa funzione (o in seguito all'abilitazione della funzione Solo) non trasmetteranno i messaggi di note-on/off sui corrispondenti canali MIDI.

**Lo status di Solo ottenuto mediante l'abilitazione del comando "Solo Selected Track" (0-1B) ha la priorità rispetto al corrispondente status di Solo determinato dalla pressione dei pulsanti "SOLO ON/OFF".**

## ▼ 0-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	GM Initialize	0-1K
0-1F	Copy From Combi	Copy From Program	0-1L

### 0-1A: Memory Status

Comando che permette la visualizzazione della quantità di memoria disponibile del sequencer.

### 0-1B: Solo Selected Track

Alterna lo status on/off della funzione Solo ad ogni selezione del comando.

- Selezionare il comando "Solo Selected Track" dal menù di pagina, e notare come alla sinistra del comando appaia (nel menù) un segno di spunta che segnali l'abilitazione della funzione.
- Nella pagina che mostra i parametri di ciascuna traccia, selezionare la traccia che si desidera porre in Solo (per esempio utilizzando "Program Select" nella pagina P0: Play, tab Program Select), e verificare che soltanto la traccia scelta sia riprodotta, con l'esclusione di tutte le altre. L'area "Selected Track Information" (0-1b/2b) in ciascuna pagina indicherà **[Solo]**. La funzione non può essere selezionata nelle pagine che non contengono i parametri delle singole tracce.  
Per porre in Solo un'altra traccia, selezionare un parametro qualsiasi della traccia desiderata.
- Per disabilitare la funzione Solo, selezionare nuovamente il comando "Solo Selected Track."

**Lo status di Solo ottenuto mediante l'abilitazione del comando "Solo Selected Track" (0-1B) ha la priorità rispetto al corrispondente status di Solo determinato dalla pressione dei pulsanti "SOLO ON/OFF".** Se quindi si è (ad esempio) posto in Solo la traccia 1 con il comando "Solo Selected Track" e contemporaneamente le tracce 2 e 3 risultano in Solo in base allo status dei pulsanti "SOLO ON/OFF", l'unica traccia a poter essere monitorata corrisponderà alla traccia 1, dato che la tastiera accorda la priorità al comando e non ai pulsanti.

**MIDI** Le tracce con il parametro "Status" (2-1a) regolato su **BTH**, **EXT** o **EX2** poste in Mute dall'abilitazione della funzione Solo non trasmetteranno i messaggi di note-on/off sui corrispondenti canali MIDI.

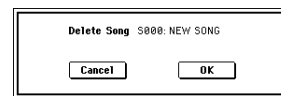
### 0-1C: Rename Song

Consente l'assegnazione del nome alla Song selezionata (fino ad un massimo di sedici caratteri). (GO p.117)

### 0-1D: Delete Song

Comando che permette la cancellazione della Song selezionata.

- Selezionare "Delete Song" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

L'esecuzione del comando determina la cancellazione degli eventi musicali, delle impostazioni, dei pattern etc. della Song selezionata, con conseguente aumento della capacità della memoria del sequencer.

### 0-1E: Copy From Song

Comando che permette la copia di tutte le impostazioni e degli eventi musicali da una Song sorgente sulla Song selezionata.

- Selezionare il comando "Copy From Song" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

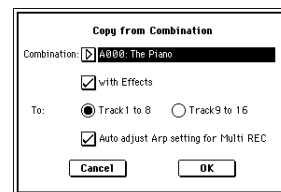


- Usare il campo "From" per specificare il numero della Song sorgente.
- Selezionare il tipo di dati che si intende copiare.  
**All:** Opzione che determina la copia di tutti gli eventi della Song sorgente (eventi di traccia, pattern etc.).  
**Without Track/Pattern Events:** Permette di copiare solo le impostazioni della Song, fatta eccezione per gli eventi di Play Loop e della funzione RPPR.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.  
L'esecuzione del comando con l'opzione "All" determina la **totale** sovrascrittura della Song corrente con i dati della Song sorgente. L'opzione "Without Track/Pattern Events" comporta invece la sovrascrittura soltanto delle impostazioni della Song di destinazione, fatta eccezione per Play Loop e la funzione RPPR.

### 0-1F: Copy From Combi (Copy from Combination)

Comando che consente di copiare i parametri di una determinata Combinazione sulle impostazioni della Song selezionata.

- Selezionare il comando "Copy From Combi" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Nel campo "Combination," scegliere la Combi sorgente.
- Usare "with Effects" per specificare se l'operazione debba comprendere anche gli effetti e l'impostazione dell'EQ Master. Con la casella **spuntata**, la copia includerà anche le impostazioni degli effetti Insert, Master e dell'EQ master della Combi.
- Usare il campo "To" per scegliere le tracce di destinazione della copia (1-8 o 9-16).
- Selezionando **Track 1 to 8** nel campo "To", è anche possibile disporre dell'opzione "Auto adjust Arp setting for Multi REC." Tale funzione consente (se abilitata) l'impostazione automatica dei canali MIDI etc. delle tracce e/o l'aggiunta di ulteriori tracce in maniera da permettere, quando si esegue la registrazione multi-traccia con l'Arpeggiatore attivato, di ottenere lo stesso suono sia in registrazione sia in riproduzione.



**note** Questa funzione effettua le regolazioni in base allo status del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per la Combinazione. Infatti, la copia di una Combinazione che ha l'Arpeggiatore disabilitato presume che lo stesso non sarà utilizzato neanche nella Song. Nel caso quindi si desidera usare l'Arpeggiatore nel brano musicale, si consiglia di salvare prima la Combinazione con l'Arpeggiatore abilitato (ON), e successivamente eseguirne la copia sulla Song.

Quando la casella di selezione è **spuntata**, i canali MIDI etc. e le impostazioni di "Multi REC" (0-8a) e "PLAY/MUTE/REC" (0-1c/2c) delle tracce saranno automaticamente reimpostate. La funzione inoltre regola "Recording Setup" su Over Write (0-8a). (Il reset delle impostazioni di "Multi REC" e "PLAY/MUTE/REC" ha comunque luogo alla selezione della Song).

**note** Per maggiori dettagli sul contenuto oggetto di correzione, fare riferimento al paragrafo "Se la performance registrata non dovesse essere riprodotta correttamente:" a seguire. Da notare, tuttavia, che alcune impostazioni della Combinazione potrebbero richiedere ulteriori correzioni dei parametri reimpostati dalla funzione.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. L'esecuzione del comando determina la sovrascrittura delle impostazioni della Song selezionata da parte delle impostazioni della Combi.

**note** Se la performance registrata non dovesse essere riprodotta correttamente:

In alcuni casi, la riproduzione degli eventi registrati (con il metodo multitraccia e Arpeggiatore attivato) in seguito all'uso del comando "Copy From Combi" del menù di pagina (per la copia delle impostazioni di una Combinazione), potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta.

Durante la registrazione, gli eventi dell'esecuzione strumentale destinati alle tracce multiple impostate con lo stesso numero di canale MIDI sono convogliati in un singolo flusso dati. Quando il canale MIDI di una traccia corrisponde al canale MIDI di una traccia assegnata dall'Arpeggiatore, i dati riprodotti da quest'ultimo sono combinati con gli eventi prodotti dalla performance musicale. L'insieme dei dati e degli eventi è di conseguenza riprodotto da ciascuna traccia sullo stesso canale (con "Status" è impostato su INT). In tali casi, il problema può essere facilmente risolto cambiando il canale MIDI della traccia attivata dall'Arpeggiatore, e creando quindi una traccia incaricata solo di "guidare" l'Arpeggiatore.

Nel caso in cui la performance registrata non sia riprodotta affatto, controllare i seguenti punti:

Le impostazioni che seguono possono essere effettuate automaticamente spuntando la casella di selezione "Auto adjust Arp setting for Multi REC" per il comando "Copy From Combi" del menù di pagina. Qualora la funzione sia stata abilitata, non sarà necessario effettuare alcuna correzione, ma è possibile comunque controllare (nei punti che seguono) l'esatta impostazione dei parametri.

- Pagina Sequencer P7: Arpeggiator, tab Setup T01-08  
Impostazioni di "Arpeggiator Run" A, B, ed "Arpeggiator Assign"

1	2	3	4	5	6	7	8
Bass	Bass	FastSyn	FastSyn	INT/Arpeg	MotionS	Drums	FastSyn
▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶
Off	Off	Off	Off	B	Off	Off	A
Arpeggiator Run: <input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> B							

- Pagina Sequencer P2: Trk Param, tab MIDI Ch T01-08  
Impostazioni di "MIDI Channel"

Bass	Bass	FastSyn	FastSyn	INT/Arpeg	MotionS	Drums	FastSyn
▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶
INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT
01	01	01	01	01	01	02	01
Bank Select (When Status=EX2)							
01	01	01	01	01	01	01	01

Se le caselle di selezione "Arpeggiator Run" A e B sono **spuntate**, e l'Arpeggiatore è stato assegnato ad una traccia, accertarsi che "MIDI Channel" (Global P1: MIDI) **non** sia impostato su 01.


Accertarsi che il canale MIDI Global (Global P1: MIDI, parametro

"MIDI Channel") sia impostato su 01.

Arpeggiator Run	MIDI Channel *1	Correzione
Casella di selezione "A" o "B" spuntata	Solo 01	Correzione richiesta
	01 02, 01 03, etc.	Nessuna correzione necessaria
Entrambe le caselle di selezione "A" e "B" spuntate	Solo 01	Correzione richiesta
	01 02, 01 03, etc.	Correzione richiesta solo per uno
	01 02 03, etc.	Nessuna correzione necessaria/Correzione richiesta*2

\*1 Quando il "MIDI Channel" di tracce multiple attivate dall'Arpeggiatore è impostato solo su 01, fare riferimento alle caselle "Solo 01". Quando le impostazioni di "MIDI Channel" corrispondono a 01 e ad un altro numero di canale, come per esempio 01 e 02, o 01 e 03, fare riferimento alle caselle "01 02, 01 03 etc." Se invece le impostazioni di "MIDI Channel" corrispondono a 01 e diversi altri numeri di canale MIDI, come per esempio 01 e 02 e 03, fare riferimento alla casella "01 02 03, etc."

\*2 La correzione è necessaria solo se le tracce attivate dal singolo Arpeggiatore utilizzano il solo "MIDI Channel" 01. In alcuni casi, la correzione potrebbe essere necessaria qualora i due Arpeggiatori utilizzino lo stesso canale MIDI.

 Per alcune impostazioni della Combinazione, potrebbe essere necessario modificare anche le impostazioni della traccia.

Le figure di cui sopra mostrano la copia della Combinazione J005: "In the Pocket" effettuata con la casella di selezione "Auto adjust Arp setting for Multi REC" non spuntata per il comando "Copy From Combi." Selezionare una nuova Song e provare ad eseguire la copia per controllare il risultato ottenibile con tali impostazioni (per maggiori informazioni sulle regolazioni dell'Arpeggiatore usato in questa Combi, consultare GO p.98) e determinare se e cosa debba essere corretto.

Le caselle di selezione "Arpeggiator Run" A e B sono spuntate, e "MIDI Channel" 01 e 02 rappresentano i canali MIDI selezionati. Alcune correzioni sono richieste. La correzione è necessaria per uno degli Arpeggiatori. Infatti, effettuando la registrazione multitraccia con tali impostazioni, cioè con i canali MIDI dei timbri T01, 02, 03, 04, 05, e 06 impostati sullo stesso numero, i suoni relativi al registro grave del basso (T01 e T02), al registro alto dei synth brass/pad (T03, T04 e T06), ed al synth mallet attivato dall'Arpeggiatore B (T05) saranno convogliati su un singolo flusso dati, impedendone la riproduzione. (Il timbro T08 è una traccia fantasma utilizzata come trigger dell'Arpeggiatore A).

- ① Per consentire la registrazione separata del synth mallet (attivato dall'Arpeggiatore B), cambiare il canale MIDI del timbro T05. Selezionare la pagina Sequencer P2: Trk Param, tab MIDI Ch T01-08, e cambiare il parametro "MIDI Channel" del timbro T05 su 03.
- ② Aggiungere le impostazioni per il trigger dell'Arpeggiatore B. Selezionare la pagina Sequencer P2: Trk Param, tab MIDI Ch T09-10, e per la traccia 9 (o qualsiasi altra traccia non utilizzata), regolare "Status" su Off, e "MIDI Channel" su 01. (Il timbro T09 è una traccia fantasma utilizzata come trigger dell'Arpeggiatore B).
- ③ Selezionare la pagina Sequencer P7: Arpeggiator, tab Setup T09-16. Impostare il parametro Assign della traccia 9 su B.

Le impostazioni devono corrispondere a questa tabella:

Traccia	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09
Assign	Off	Off	Off	Off	B	Off	A	A	B
Status	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	Off
MIDI Ch.	01	01	01	01	03	01	02	01	01

Le correzioni sono così completate. Nella pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Preference, impostare "Track Select" su qualsiasi traccia il cui canale MIDI sia 01. Spuntare la casella di selezione "Multi REC" ed eseguire la registrazione multitraccia.



## 0-1G: Load Template Song

Comando che permette il caricamento di una Song template.

Il sequencer interno della TRITON Extreme è provvisto di sedici **song template preset** (P00-15), ciascuna delle quali contenente impostazioni, Programmi ed effetti in grado di coprire moltissimi generi musicali. E' anche possibile creare le proprie Song impostando i Programmi, le tracce e gli effetti secondo necessità, e salvare il risultato in una delle sedici locazioni di memoria disponibili per l'utente (**user template songs** U00-15) (☞ "Save as User Template Song" 0-1H).

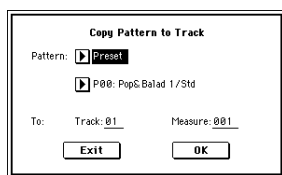
- Selezionare il comando "**Load Template Song**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Nel campo "**From**", specificare la Song template che si intende caricare.

- Spuntando la casella di selezione "**Copy Pattern to Track too?**", subito dopo l'esecuzione del comando sul display apparirà la finestra di dialogo "Copy Pattern To Track". Lasciando la casella in bianco, l'esecuzione del comando determinerà il caricamento della sola Song template specificata al punto ② della procedura.

- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando e caricare la Song (eccetto le impostazioni relative a Play Loop ed RPPR), oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. Nel caso in cui al punto ③ si sia spuntata la casella di selezione "**Copy Pattern to Track too?**", alla pressione del **pulsante OK** apparirà sul display la finestra di dialogo "Copy Pattern To Track".



La finestra è identica a quella del comando "Copy To Track" (6-1I) del menù di pagina.

- Nel campo "**Pattern**," selezionare il pattern che si intende copiare. Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per ascoltare il pattern selezionato. Nel campo To "**Track**," selezionare la traccia di destinazione.

Nel campo "**Measure**," specificare la misura iniziale dalla quale incollare il pattern scelto.

**note** La traccia 1 (Track 1) di tutte le Song template contiene un Programma di batteria (nelle Song template preset P02, P04, P08 e P15 i Programmi percussivi sono assegnati anche a più tracce).

I nomi dei 150 pattern preset indicano il genere musicale e parte dei Programmi percussivi suggeriti per l'utilizzo (☞ tabella in basso).

Esempio: per **P00: Pop&Balad 1/Std**, il genere musicale è "Pop&Balad 1," mentre "Std" indica parte del nome della categoria di suoni percussivi consigliata. Caricando la traccia ritmica per la Song template scelta ed i corrispondenti pattern preset è possibile impostare la traccia di batteria più idonea al tipo di brano musicale scelto.

- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando. Il valore di "Measure" è automaticamente aggiornato. E' quindi in seguito possibile copiare anche i pattern. Per uscire dalla procedura, premere il **pulsante Exit**.

☞ Per i dettagli su come copiare i pattern preset su una Song insieme ad una Song template, consultare GB p.24.

## 0-1H: Save Template Song (Save as User Template Song)

Comando che permette il salvataggio dei Programmi scelti, dei parametri delle tracce, delle impostazioni degli effetti etc. di una Song in una delle sedici locazioni di memoria disponibili per l'utente (U00-15). Ciò ne consentirà in seguito il caricamento in modalità Song Play.

- Selezionare il comando "**Save Template Song**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Nel campo "**To**", specificare la Song template utente (U00-15) sulla quale salvare i dati.

- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

Attenzione: l'esecuzione del comando determina la sovrascrittura di tutte le impostazioni della locazione di memoria scelta da parte della Song oggetto di salvataggio.

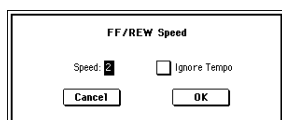
Song Template Preset	N° Traccia: Nome	Programma	N° Pattern Preset Corrispondente: Nome
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	K020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	K036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	J036:Standard Kit 1	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	K004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	K004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
	Track08: Percussion	K116:Percussion Kit	P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
			P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P05: Reggae	Track01: Drums	K068:Drum'n'Bass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P06: Country	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	K116:Percussion Kit	—
P09: Orchestral	Track01: Percussion	J116:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	J020:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	J020:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	K068:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	K036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	J068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	J068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	J004:!! {Tricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky



## 0-1I: FF/REW Speed

Comando che permette di stabilire la velocità di riavvolgimento o avanzamento veloce della Song mediante i tasti [FF] e [REW].

- Selezionare il comando “**FF/REW Speed**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

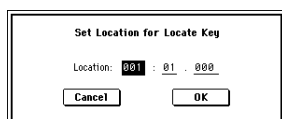


- Nel campo “**Speed**,” specificare la velocità di trasporto (relativa al tempo di playback) da applicare ai tasti [FF] e [REW]. L'impostazione è strettamente relazionata alla velocità di riproduzione della Song. I valori **2**, **3** e **4** determinano una velocità di trasporto rispettivamente doppia, tripla e quadrupla rispetto alla velocità di riproduzione (tempo) della Song. Da notare, tuttavia, che nelle zone ad alta densità di dati il valore impostato potrebbe non essere correttamente applicato.
- Spuntando** la casella di selezione “**Ignore Tempo**”, la velocità di trasporto in riavvolgimento ed avanzamento sarà eseguita alla velocità massima, a prescindere dal tempo della Song o dalla durata delle note. Anche in questo caso la velocità potrà variare a seconda della densità di dati presenti nelle diverse sezioni del brano musicale.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 0-1J: Set Location (Set Location for Locate Key)

La pressione del tasto [LOCATE] permette di richiamare istantaneamente un qualsiasi punto all'interno della Song.

- Selezionare il comando “**Set Location**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Nel campo “**Location**,” specificare la posizione da richiamare alla pressione del tasto [LOCATE]. Impostare **001:01:000** nel caso si desideri accedere all'inizio della Song ad ogni pressione del tasto [LOCATE].
- Per confermare le impostazioni, premere il **pulsante OK**. Per cancellare, premere il **pulsante Cancel**.

**note** In alternativa, quando la finestra di dialogo non è aperta e si desidera tuttavia impostare il punto in memoria, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto [LOCATE] per assegnare al tasto il valore relativo alla posizione corrente della Song.

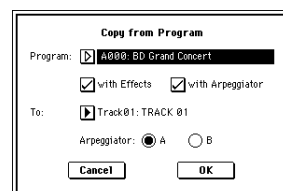
## 0-1K: GM Initialize

Comando che consente la trasmissione di un messaggio GM System On alla modalità Sequencer, per il reset di tutte le tracce in base alle impostazioni General MIDI (☞ Tabella in basso).

## 0-1L: Copy From Program

Comando che permette di copiare le impostazioni di un Programma sulla Song correntemente selezionata.

La funzione è identica a quella del comando “Copy From Program” (0-1C) della modalità Combination. L'unica differenza è che in modalità Sequencer il parametro “MIDI Channel” delle tracce di destinazione rimane come specificato per la Song, a prescindere dall'impostazione di “with Arpeggiator” (☞ p.39, punto ⑤, voce 1).



## Parametri d'Inizializzazione GM

	Parametro	Tracce 1-9, 11-16	Traccia10	
P0	Bank/Program (Program Select)	G001:Acoustic Piano	g(d)001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
P1	Status	—	—	Le impostazioni non variano
	Use Program's Scale	—	—	Le impostazioni non variano
P7	Arpeggiator Assign	—	—	Le impostazioni non variano
	Altri parametri dell'Arpeggiatore	—	—	Le impostazioni non variano
P8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1-5	—	—	Le impostazioni non variano
	Pan(CC#8)	—	—	Le impostazioni non variano
	BUS Select	—	—	Le impostazioni non variano
	Send1	—	—	Le impostazioni non variano
	Send2	—	—	Le impostazioni non variano
	Altri parametri degli Effetti Insert	—	—	Le impostazioni non variano
P9	MFX1	—	—	016: Stereo Chorus
	MFX2	—	—	053: Reverb SmoothHall
	Return1	—	—	127
	Return2	—	—	050
	Altri parametri degli Effetti Master, EQ Master e Valve Force	—	—	Impostazioni di default



### 0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

### 0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

Nelle presenti pagine è possibile stabilire il pan ed il volume di ciascuna traccia. I valori impostati sono applicati alla riproduzione ed alla registrazione della Song, quando questa è effettuata a partire dal punto iniziale. Le modifiche apportate durante la registrazione sono considerate a tutti gli effetti come eventi musicali, e ciò per consentirne la riproduzione fedele durante il playback. Le impostazioni possono anche essere modificate durante la riproduzione. Tuttavia, le variazioni di pan e volume registrate saranno puntualmente applicate in playback in corrispondenza delle locazioni temporali nelle quali si sono verificate.



#### 0-3(4)a: Track Number, Program Category, Pan, Volume

##### Track Number (1...8 (9...16))

Indica il numero della traccia. (☞ 0-1c/2c)

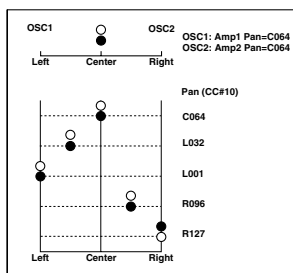
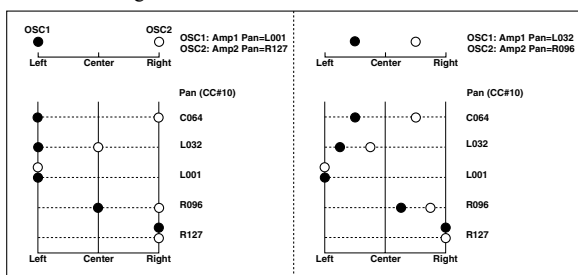
##### Program Category

Mostra il nome (abbreviato) della categoria cui appartiene il Programma assegnato alla traccia.

##### Pan [RND, L001...C064...R127]

Parametro che determina il pan delle tracce 1-16.

**L001...C064...R127:** Il valore **L001** rappresenta l'estrema sinistra del panorama stereo, **R127** corrisponde invece all'estrema destra. Il valore **C064** determina l'utilizzo delle impostazioni dell'oscillatore in modalità Program.



L'impostazione è ignorata nel caso si utilizzi un effetto Insert con ingresso mono. In questo caso, il pan del suono in uscita dall'effetto Insert è determinato dal parametro "Pan (CC#8)" della pagina P8: Insert Effect, tab Insert FX. ("3. Mixer, ☞ p.209")

**RND:** Pan posizionato in modo casuale ad ogni evento di note-on.

**MIDI** Quando "Status" (2-1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH**, il messaggio CC#10 Panpot può essere utilizzato per il controllo del pan. Con un valore di CC#10 pari a **0** o **1**, il suono è collocato all'estrema sinistra, con **64** al centro e con **127** all'estrema destra. La selezione di una Song differente o il ritorno al punto iniziale determina, per le tracce il cui "Status" è **EXT**, **EX2** o **BTH**, la trasmissione del messaggio MIDI relativo al valore di pan specificato con il presente parametro (fatta eccezione per l'impostazione **RND**).

##### Volume [000...127]

Determina il volume delle tracce 1-16.

**MIDI** Quando "Status" (2-1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH**, il messaggio CC#7 Volume può essere utilizzato per il controllo del volume. Il volume della traccia è ottenuto moltiplicando il valore di MIDI Volume (CC#7) con quello di Expression (CC#11). La selezione di una Song differente o il ritorno al punto iniziale determina, per le tracce il cui "Status" è **EXT**, **EX2** o **BTH**, la trasmissione del messaggio MIDI relativo al volume specificato con il presente parametro.

### 0-5: PlyLoop 1-8 (PlayLoop T01-08)

### 0-6: PlyLoop 9-16 (PlayLoop T09-16)

Impostazioni che permettono di determinare la riproduzione in loop individualmente per ciascuna traccia.



#### 0-5(6)a: Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro

##### Track Play Loop [Off, On]

Imposta lo status on/off della funzione loop per le tracce 1-16.

**On (spuntata):** La traccia è riprodotta in loop tra le misure "Loop Start Measure" e "Loop End Measure."

##### Loop Start Measure [001...999]

Parametro che specifica la misura iniziale del loop.

##### Loop End Measure [001...999]

Parametro che determina la misura finale del loop.

##### Play Intro [Off, On]

**On (spuntata):** Permette di iniziare la riproduzione del loop dopo una misura preliminare.

La funzione può essere usata, ad esempio, per la riproduzione di un fill di batteria che introduca il loop vero e proprio.

**Off (non spuntata):** La riproduzione è avviata dalla misura specificata per "Loop Start Measure" e continua successivamente in loop.

Il parametro è valido solo quando la casella di selezione "Track Play Loop" è **spuntata** e con un valore di "Loop Start Measure" maggiore di **001**.



Esempio) Con la casella “Play Intro” spuntata

Drums	Bass	Keyboard/Guitar/Pi	SlowSynth/Guitar/Pi	Strings
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure				
003	001	001	001	001
Loop End Measure				
004	001	001	001	001
Play Intro				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La traccia 1 è riprodotta in loop con il seguente ordine di misure:  
M001–M002–M003–M004–M003–M004–M003–M004...

Con la casella “Play Intro” non spuntata

Drums	Bass	Keyboard/Guitar/Pi	SlowSynth/Guitar/Pi	Strings
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure				
003	001	001	001	001
Loop End Measure				
004	001	001	001	001
Play Intro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La traccia 1 è riprodotta in loop con il seguente ordine di misure:  
M003–M004–M003–M004–M003–M004–M003–M004...

La “Track Play Loop” può quindi essere utilizzata efficientemente per la registrazione in tempo reale (☞ GB p.50).

## 0–7: Sampling

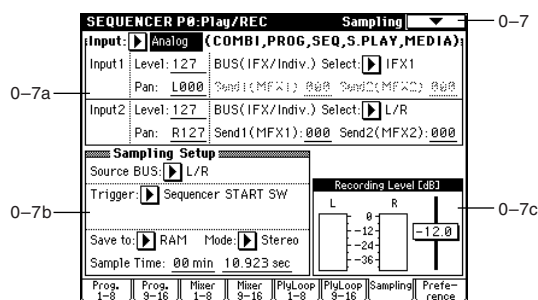
Pagina che permette di effettuare le impostazioni per il segnale audio analogico/digitale in ingresso (AUDIO INPUT, S/P DIF) e per il campionamento in modalità Sequencer.

Il campionamento può riguardare sia il segnale esterno in ingresso, sia l’esecuzione strumentale eseguita con la TRITON Extreme.

La tastiera può tra l’altro essere usata come un processore di effetti stand-alone del tipo 4-in 6-out. (☞ Program P0: 0–3)

⚠ Non è possibile registrare il pattern o la Song in tempo reale durante il campionamento.

⚠ Non è consentito registrare su un media inserito in un drive connesso al bus USB A della TRITON Extreme.



### 0–7a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

**Input** [Analog, S/P DIF]

**Input1:**

**Input2:**

**Level** [0...127]

**Pan** [L000...C064...R127]

**BUS(IFX/Indiv.) Select**

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

**Send1(MFX1), Send2(MFX2)** [000...127]

Determinano la sorgente analogica/digitale in ingresso ed impostano il livello, il bus ed i livelli di mandata agli effetti Master.

**note** Le impostazioni dei parametri del campo *Input* sono valide per le modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play e Media. (☞ Global P0: 0–3a)

### 0–7b: Sampling Setup

**Source BUS** [L/R, Indiv.1/2]

**Save to** [RAM, MEDIA]

**Mode (Sample Mode)** [L-Mono, R-Mono, Stereo]

**Sample Time** [min sec]

Parametri che permettono le impostazioni relative al campionamento in modalità Sequencer. (☞ Program P0: 0–3)

**Trigger** [Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW]

Specifica la modalità di trigger che dà inizio al campionamento.

**Sampling START SW:** (☞ Program P0: 0–3)

**note** In modalità Sequencer, il metronomo opera in base alle impostazioni di *Metronome Setup* (0–8b).

**Note On:** (☞ Program P0: 0–3)

**Threshold:** Il campionamento inizia automaticamente quando il livello del segnale supera la soglia specificata dal parametro “Level”. (☞ Sampling P0: 0–7b)

**Sequencer START SW:** Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione. La successiva pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] dà inizio al campionamento. E’ l’impostazione da utilizzare per il ricampionamento della Song.

**note** Le impostazioni di *Sampling Setup* sono valide per l’intera modalità Sequencer, e non solo per la singola Song.

### 0–7c: Recording Level [dB]

#### ADC OVERLOAD !!

**Recording Level** [–inf, –72.0...0.0...+18.0 dB]

Regola il livello di registrazione per il campionamento in modalità Sequencer. (☞ Sampling P0: 0–1d)

Il valore di default (status della tastiera all’accensione) è fissato a –12 dB. Ciò impedisce la distorsione del segnale anche con un livello di riproduzione alto della Song.

(☞ Program P0: 0–3c “Recording Level”)

### ▼ 0–7: Comandi del menù di pagina

0–1A	Memory Status	FF/REW Speed	0–11
0–1B	Solo Selected Track	Set Location	0–1J
0–1C	Rename Song	Optimize RAM	Program 0–3B
0–1D	Delete Song	Select Bank & Smpl No.	0–7A
0–1E	Copy From Song	Auto Sampling Setup	0–7B
0–1F	Copy From Combi	Copy From Program	0–1L
0–1G	Load Template Song		
0–1H	Save Template Song		

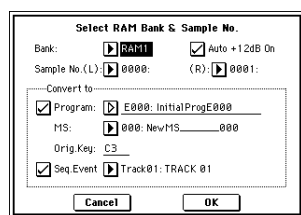
☞ Program P0: 0–3D: Select Directory (☞ p.7)

#### 0–7A: Select Bank & Smpl No.

Comando che permette di specificare il banco RAM ed il numero del campione sul quale eseguire la scrittura. E’ anche possibile stabilire se il campione registrato debba essere o meno convertito in Programma subito dopo la registrazione. “Select Bank & Smpl No.” può essere selezionato solo dopo aver impostato “Save to” su “RAM”.

① Selezionare il comando “Select Bank & Smpl No.” per accedere alla successiva finestra di dialogo.





- ② Nel campo “**Bank**,” specificare il banco della memoria RAM sul quale eseguire il campionamento.
- ③ Nel campo “**Sample No.**,” scegliere un numero di campione sul quale effettuare il campionamento. Per default, la tastiera seleziona il numero più basso tra quelli disponibili. Scegliendo ----:--No Assign--- oppure un campione che già contiene eventi audio, la TRITON Extreme esegue il campionamento sul numero di campione più basso tra quelli disponibili. Il campionamento in stereo comporta la creazione dei file “**Sample No.(L)**” e “**Sample No.(R)**”.
- ④ Impostare la casella di selezione “**Auto +12 dB On**.”  
**On (spuntata):** La funzione “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) è automaticamente abilitata ad ogni operazione di campionamento. In questo caso, il livello assoluto di riproduzione dei campioni registrati (quando la funzione è abilitata) sarà di circa +12 dB più alto.

Il ricampionamento della performance strumentale in modalità Program, Combination o Sequencer dovrebbe essere effettuato con il parametro “**Recording Level**” impostato a **circa -12.0 (dB)**, in maniera da determinare il livello massimo consentito senza tuttavia permettere la distorsione del segnale audio. Il ricampionamento sarà eseguito a livello ottimale, ma il livello di riproduzione sarà tuttavia inferiore a quello ascoltato durante la registrazione (nel caso la funzione “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) non sia stata abilitata). In questo caso, è possibile spuntare la casella di selezione “**Auto +12 dB On**” prima di iniziare l’operazione di ricampionamento, in modo da attivare automaticamente la funzione “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) in riproduzione, ed equiparare il livello di ricampionamento a quello di playback. Nelle modalità sopra citate, lo status di default della tastiera prevede l’impostazione di “**Recording Level**” su -12.0 (dB) e l’abilitazione della funzione “**Auto +12 dB On**”, che permette quindi di ottenere i risultati appena descritti.

**note** Se si desidera monitorare la performance strumentale nelle modalità Program, Combination o Sequencer durante il campionamento del solo segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT etc. (quando “**Source BUS**” è impostato su **Indiv.1/2: 0-7b**), si consiglia di impostare “**Recording Level**” a **circa +0.0 (dB)** e disabilitare (off) la funzione “**Auto +12 dB On**” per il ricampionamento.

**note** L’impostazione del parametro “**Auto +12 dB On**” può essere effettuata individualmente per le modalità Program, Combination, Sequencer e Sampling.

- ⑤ Il campo “**Convert to**” permette di stabilire se il campione appena registrato debba essere o meno convertito in un Programma subito dopo la registrazione, e di specificare se l’operazione debba dare luogo o meno alla creazione degli eventi di nota.

**Spuntare** la casella di selezione “**Program**” nel caso si desideri convertire il campione registrato in Programma. (☑ Sampling P0: 0-1a)

Utilizzare “**Program**” ed “**MS**” per specificare il numero del Programma e del Multicampione sui quali convertire il campione.

Il parametro “**Orig.Key**” (Sampling P0: 0-1b) determina la posizione della nota originale. Il Multicampione è creato con un “**Index**” (Sampling P0: 0-1a) composto dalla nota di base come “**Top Key**” (Sampling P0: 0-1b). Il valore di “**Orig.Key**” incrementa automaticamente ad ogni operazione di campionamento, per consentire l’assegnazione del campione successivo alla nota

posizionata alla destra di quella attribuita al campione precedente.

Se si desidera generare anche gli eventi di nota sulla traccia specificata dal parametro “**Track**”, spuntare la casella di selezione “**Seq.Event**”. Gli eventi di note-on e note-off sono in questo modo inseriti sulla traccia per determinare l’inizio e la fine del campionamento. La registrazione di tali eventi avviene in modalità **Over Dub** (che non comporta quindi la cancellazione degli eventi musicali già presenti sulla traccia di destinazione). Se il campionamento è eseguito in modo continuo senza interrompere la riproduzione della Song, la creazione degli eventi sulla traccia avrà luogo al termine del playback. L’impostazione di “**Program Select**” (0-1c/2c) della “**Track**” creata sarà variata automaticamente in base al Programma specificato in “**Program**.”

**note** L’opzione “**Seq.Event**” è disponibile solo dopo aver spuntato la casella di selezione “**Program**”.

**note** Eseguendo il campionamento con la casella di selezione **Seq.Event** spuntata in “**Convert to**”, il Multicampione ed i campioni diverranno oggetto della funzione Compare. Ciò significa che nel caso in cui si intenda ripetere il campionamento, sarà sufficiente premere il tasto [COMPARE] per ripristinare lo status pre-registrazione. L’operazione non influisce sul Programma, per cui questo rimarrà nelle condizioni correnti.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per applicare le impostazioni effettuate, oppure il **pulsante Cancel** per tornare allo status precedente l’accesso alla finestra di dialogo.

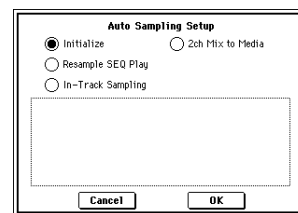
## 0-7B: Auto Sampling Setup

Comando che consente di effettuare automaticamente le impostazioni relative ai diversi parametri della modalità Sequencer (per es.: in-track sampling) e per il mixdown su due canali. Il comando facilita notevolmente il ricampionamento di una Song o la registrazione di una sorgente audio esterna durante l’ascolto di un brano musicale.

**note** L’esecuzione del comando determina l’impostazione automatica dei parametri corrispondenti, e non può essere annullata dal tasto [COMPARE].

**note** Le impostazioni effettuate sono in grado di soddisfare la maggior parte delle applicazioni. Nel caso in cui ci sia la necessità di regolarne alcuni manualmente, fare riferimento ai paragrafi associati a ciascuna voce.

- ① Selezionare il comando “**Auto Sampling Setup**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare i pulsanti radio per selezionare i parametri da impostare automaticamente.

**Initialize:** Determina la reimpostazione dei parametri di campionamento in base ai rispettivi valori di default.

**Resample SEQ Play:** Permette di impostare i parametri per il ricampionamento della performance strumentale eseguita in modalità Sequencer.

**In-Track Sampling:** Opzione che consente di effettuare le impostazioni per il campionamento del solo segnale audio esterno mediante la funzione In-Track Sampling.

**2ch Mix to Media:** Determina l’impostazione per il ricampionamento di una Song completata per la creazione di un file WAVE stereo. (E’ l’opzione da usare per la creazione di un file WAVE da masterizzare in seguito su un CD inserito nel drive CD-R/RW connesso al bus USB A della TRITON Extreme).

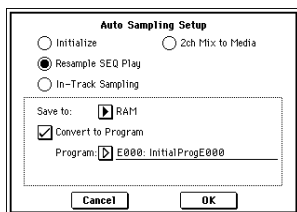
- ③ Specificare le condizioni desiderate. Le opzioni dipendono da ciò che si è stabilito al punto ② della procedura.



### Se si è scelta l'opzione Initialize:

Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. (☞ Per i parametri ed i valori impostati, consultare p.66)

### Se si è scelta l'opzione Resample SEQ Play:



- 1) Usare il campo **“Save to”** per selezionare RAM o MEDIA come destinazione sulla quale ricampionare i dati. **RAM** determina la scrittura sulla memoria RAM, **MEDIA** comporta la scrittura di un file WAVE sul media scelto.
- 2) Per l'opzione **“Save to”** RAM è possibile stabilire se al termine del campionamento si debbano convertire i dati in un Programma. In questo caso, spuntare la casella di selezione **“Convert to Program”** ed utilizzare il campo **“Program”** per specificare il Programma di destinazione.
- 3) Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. (☞ Per i parametri ed i valori impostati, consultare p.66)

**note** a) Per **ricampionare**, eseguire il comando Resample SEQ Play. Premere nell'ordine il tasto SAMPLING [REC], SAMPLING [START/STOP] e suonare la tastiera. Dato che **“Trigger”** (0-7b) è impostato su Note On, il campionamento avrà inizio al primo evento di note-on. Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la registrazione.

**note** b) Verificare che la performance sia stata registrata correttamente. Nel caso si sia eseguita l'operazione con **“Save to”** impostato su RAM e la casella **“Convert to Program”** spuntata, selezionare il Programma specificato come destinazione e premere la nota C2 sulla tastiera per ascoltare il campione. Se viceversa non si è effettuata la conversione del campione in Programma, utilizzare la modalità Sampling per selezionare il file e consentirne l'ascolto. Qualora sia stata scelta l'opzione **“Save to”** MEDIA, usare il comando **“Select Directory”** del menù di pagina (0-7, Program P0: 0-3D) per monitorare il risultato ottenuto.

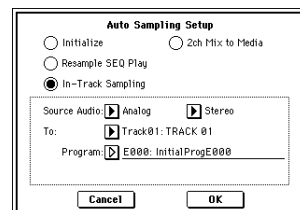
**note** c) Per cambiare il banco RAM sul quale campionare il suono (nel caso si imposti **“Save to”** su RAM), utilizzare il comando **“Select Bank & Smp No.”** del menù di pagina (0-7A). Per modificare la destinazione di salvataggio dei file WAVE (per l'opzione **“Save to”** MEDIA), usare il comando **“Select Directory”** (0-7, Program P0: 0-3D) del menù di pagina.

**note** d) Il parametro **“Trigger”** può essere usato per modificare la modalità d'inizio per l'operazione di campionamento.

**note** e) Se si desidera campionare simultaneamente una sorgente audio esterna in ingresso ai jack AUDIO INPUT e l'esecuzione strumentale di un Programma, richiamare la pagina Sampling ed impostare i parametri **“BUS (IFX/Indiv.) Select”** e **“Source BUS”** (Input 1, 2) entrambi su L/R.

**note** f) Se si è eseguito il comando Resample SEQ Play con **“Save to”** impostato su RAM e la casella di selezione **“Convert to Program”** spuntata, è possibile continuare a registrare senza cambiare le impostazioni, dato che i successivi campioni saranno assegnati automaticamente alle note C#2, D2, ... etc.

### Se si è scelta l'opzione In-Track Sampling:



- 1) Utilizzare il campo **“Source Audio”** per selezionare la sorgente audio esterna da campionare. Scegliere **Analog** nel caso si intenda registrare il segnale audio in ingresso nei jack AUDIO INPUT 1, 2 della TRITON Extreme.

Selezionare l'opzione **S/P DIF** per campionare il segnale digitale in uscita da un DAT connesso al jack S/P DIF IN della TRITON Extreme. (P0: 0-7a **“Input,”** Global P0: 0-3a **“Input”**)

- 2) Usare il campo **“Mono-1/Mono-2/Stereo”** per specificare la sorgente in ingresso ed il numero di canali che si desidera campionare.

**Mono-1** consente di campionare il segnale di Input1 su L-MONO, **Mono-2** il segnale di Input2 su R-MONO e **Stereo** sfrutta gli ingressi Input 1, 2 per registrare il segnale in stereo.

- 3) Utilizzare il campo **“To”** per stabilire la traccia da assegnare alla funzione In-Track Sampling (cioè la traccia sulla quale registrare gli eventi MIDI incaricati di triggerare il campione audio).

- 4) Usare **“Program”** per specificare il Programma sul quale convertire il campione registrato. Al termine del campionamento, l'intero processo che comprende la creazione di un nuovo Multicampione attraverso la conversione del materiale su un Programma e l'assegnazione alla traccia sarà compiuto automaticamente.

- 5) Premere il **pulsante OK** per eseguire la In-Track Sampling, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. (☞ Per i parametri ed i valori impostati, consultare p.66)

**note** Dopo aver eseguito il comando, procedere con i passi in basso descritti per completare l'operazione **In-Track Sampling**.

- 1) Usare il campo **“Location”** per specificare la locazione della Song a partire dalla quale si desidera far partire il playback.

- 2) Premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione.

- 3) Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione.

- 4) Nel punto in cui si desidera iniziare il campionamento, premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. L'operazione In-Track Sampling ha così inizio.

- 5) Suonare lo strumento etc. connesso al jack AUDIO INPUT, e selezionato con il parametro **“Source Audio”**.

- 6) Al termine della performance, premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la sola registrazione. Premendo invece il tasto SEQUENCER [START/STOP] si può fermare contemporaneamente sia la registrazione, sia la riproduzione della Song.

**note** Per ascoltare il campione registrato, riportare il valore di **“Location”** sul punto dal quale si era iniziata la procedura, e premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare il playback.

In alternativa, utilizzare il campo **“Track Select”** (0-1a) per scegliere la traccia specificata con **“To”** e premere la nota C2 sulla tastiera.

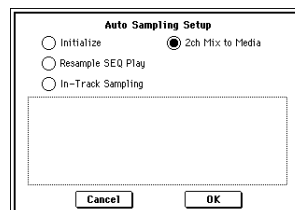
**note** Per monitorare il suono oggetto di campionamento, utilizzare le uscite INDIV. 1 2 OUT. Collegare le uscite AUDIO OUTPUT MAIN L, R, INDIV 1, 2 ai diversi canali del mixer.

**note** Per applicare un effetto Insert alla sorgente audio in ingresso, andare alla pagina Sequencer P0: Play/REC Sampling ed impostare il parametro **“BUS (IFX/Indiv.) Select”** dei campi Input 1, 2 su IFX1-IFX5. Impostare inoltre il **“BUS Select”** post-IFX su 1/2.



- note** Per modificare il modo con il quale dare inizio al campionamento, cambiare l'impostazione di "Trigger". L'opzione Threshold determina l'inizio della registrazione nel momento in cui il segnale in ingresso supera il livello specificato dall'utente.
- note** Usare il comando "Select Bank & Smpl No." (0-7A) del menù di pagina per stabilire il numero del campione di destinazione sulla RAM.
- note** Per registrare più campioni in successione durante il playback, disabilitare (Off) l'opzione "Auto Optimize RAM" (Global P0: 0-3b).
- note** I campioni registrati dopo il primo ed in seguito all'uso della funzione In-Track Sampling sono automaticamente assegnati alle note C#2, D2, ... etc. Tuttavia, una nuova esecuzione del comando Auto Sampling Setup determina, a seguito del successivo campionamento, la creazione di un nuovo Multicampione.
- note** Se si è selezionato S/P DIF per il campo "Source Audio", usare il parametro "System Clock" (Global P0: 0-2a) per cambiare il clock di sistema.
- note** Per ulteriori informazioni, consultare **note b-f** del paragrafo "Se si è scelta l'opzione Resample SEQ Play."

Se si è scelta l'opzione 2ch MIX to Media:



Premere il **pulsante OK** per eseguire "2ch Mix to Media," oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. (Per i parametri ed i valori impostati, consultare p.66)

- note** Dopo aver eseguito il comando 2ch Mix to Media, procedere come segue per convertire la Song in un **file WAVE stereo**.
- 1) Selezionare la Song che si desidera ricampionare.
  - 2) Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto [START/STOP] (Standby).
  - 3) Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare simultaneamente il playback della Song ed il ricampionamento della stessa.
  - 4) Al termine della riproduzione, il ricampionamento si interrompe automaticamente e la tastiera crea un file WAVE. Questo è valido anche nel caso in cui si preme il tasto SEQUENCER [START/STOP] nel mezzo della riproduzione.
- note** Per ascoltare il file WAVE creato, utilizzare il comando "Select Directory" del menù di pagina.
- note** Utilizzare il comando "Select Directory" del menù di pagina per specificare la locazione sulla quale salvare il file WAVE che ci si appresta a creare.

#### Auto Sampling Setup: Parametri impostati automaticamente e rispettivi valori

Parametro	1. Initialize	2. Resample SEQ Play	3. In-Track Sampling	4. 2ch Mix to Media
Input (Input Source):	Analog, S/P DIF*1	Analog, S/P DIF*1	Source Audio*2	Analog, S/P DIF*1
Input1:				
Level	127	127	127	127
Pan	L000	L000	L000	L000
BUS Select	Off	Off	1/2	Off
Send1	000	000	000	000
Send2	000	000	000	000
Input2:				
Level	127	127	127	127
Pan	R127	R127	R127	R127
BUS Select	Off	Off	1/2	Off
Send1	000	000	000	000
Send2	000	000	000	000
Sampling Setup:				
Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2	L/R
Trigger	Sequencer START SW	Note On	Sampling START SW	Sequencer START SW
Save to	RAM	(Save to)	RAM	DISK
Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio)*3	Stereo
Sample Time: RAM	Max.	-	-	-
Sample Time: Media	4min 59.999sec	-	-	-
Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0	-12.0
Select Bank & Smpl No. (Com. Menù di Pagina):				
Auto +12dB On	On	On	Off	-
Convert to Program	Off	(Convert to Program)	On	-
Program	-	(Program)	(Program)	-
MS	-	Nuovo*4	Nuovo*4	-
Orig.Key	-	C2*4	C2*4	-
Seq.Event	Off	Off	On	-
Track	-	-	(To)	-

-: Non impostato automaticamente

Le voci tra parentesi ( ) sono impostate automaticamente in base al setup dei parametri nelle rispettive finestre di dialogo

\*1:Le impostazioni specificate per Analog o S/P DIF ("Input1" o "Input2") sono effettuate automaticamente

\*2:L'impostazione della sorgente in ingresso ("Input1" o "Input2") specificata nel campo "Source Audio" della finestra di dialogo è effettuata automaticamente

\*3:Con "Source Audio" è **Mono-1 = L-Mono**; con **Mono-2 = R-Mono**; con **Stereo = Stereo**.

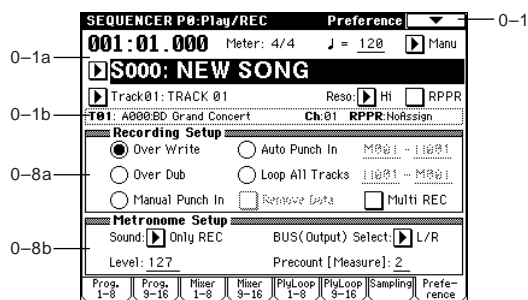
\*4:Quando "Save to" corrisponde a **RAM**, e la casella di selezione "Convert to Program" è spuntata.

**note** In seguito alla selezione ed all'esecuzione della funzione **In-Track Sampling**, la traccia specificata per il campo "To" viene automaticamente impostata con il parametro "Status" su **BTH**.



## 0-8: Preference

Pagina che permette la scelta del tipo di registrazione in tempo reale e l'impostazione del metronomo.



### 0-8a: Recording Setup

#### Recording Mode [Over Write...Loop All Tracks]

Seleziona il metodo di registrazione in tempo reale.  
Per ulteriori dettagli, consultare GO p.43.

#### Over Write

E' il metodo di registrazione suggerito soprattutto all'inizio. Per iniziare la registrazione, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP]. Per arrestare la registrazione, premere nuovamente il tasto SEQUENCER [START/STOP].

Da notare che l'utilizzo del presente metodo per la registrazione di una traccia già contenente eventi musicali comporterà la cancellazione totale dei suddetti dati a partire dalla misura dalla quale ha inizio l'incisione e per tutte le misure successive.

#### Over Dub

Metodo di registrazione che consente di aggiungere ulteriori eventi musicali sulla traccia già contenente materiale musicale.

Per iniziare la registrazione, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP]. Per arrestare la registrazione, premere nuovamente il tasto SEQUENCER [START/STOP]. I nuovi eventi registrati sono così aggiunti agli eventi registrati precedentemente.

#### Manual Punch In

Metodo da scegliere nel caso si desideri utilizzare il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] o lo switch a pedale per la sovraincisione di determinate porzioni di una traccia già contenente materiale musicale.

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per dare inizio alla riproduzione della Song. Nel punto in cui si desidera iniziare la sovraincisione della traccia, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] oppure lo switch a pedale connesso per commutare automaticamente la riproduzione della Song in registrazione. Per uscire dalla registrazione, premere nuovamente il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] oppure lo switch a pedale.

#### Auto Punch In

Metodo che permette di ri-registrare automaticamente una parte di una traccia già contenente eventi musicali.

Dopo aver selezionato **Auto Punch In**, il display indicherà "M\*\*\*-M\*\*\* (Auto Punch In Start Measure – Auto Punch In End Measure)" sulla parte destra, permettendo all'utente di specificare l'intervallo di misure oggetto di registrazione.

Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione della Song. Una volta giunta alla misura iniziale stabilita ("Start Measure"), la riproduzione è automaticamente commutata in registrazione fino alla misura finale ("End Measure"), permettendo la sovraincisione di nuovi eventi sull'intervallo desiderato.

#### M-M (Auto Punch In Start Measure – Auto Punch In End Measure) [M001...M999 – M001...M999]

Parametri che determinano, quando "Recording Setup" è impostato su **Auto Punch In**, la misura iniziale e finale entro le quali effettuare la registrazione.

#### Loop All Tracks

Metodo che consente di selezionare un determinato intervallo di misure per la registrazione in loop. Il sistema è particolarmente utile per la creazione di pattern di batteria etc.

Dopo aver selezionato **Loop All Tracks**, il display indicherà "M\*\*\*-M\*\*\* (Loop Start Measure–Loop End Measure)" sulla destra, permettendo all'utente di specificare l'intervallo di misure oggetto della registrazione in loop.

Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione della Song. Una volta giunta alla misura iniziale stabilita ("Loop Start Measure"), la riproduzione è automaticamente commutata in registrazione fino alla misura finale ("Loop End Measure"). Tuttavia, a differenza di quanto avviene con il metodo Auto-Punch, la registrazione continuerà in loop per l'intervallo specificato, consentendo l'ulteriore aggiunta di eventi musicali ad ogni nuovo passaggio e senza cancellare gli eventi pre-esistenti. Durante la registrazione, è anche possibile **spuntare** la casella di selezione "Remove Data" per eliminare gli eventi non più necessari.



Il presente metodo non è disponibile quando la casella di selezione "Multi REC" è **spuntata**.

#### M-M (Loop Start Measure – Loop End Measure) [M001...M999 – M001...M999]

Specifica l'intervallo di misure oggetto di registrazione in loop quando "Recording Setup" è impostato su **Loop All Tracks**.

#### Remove Data

[Off, On]

Funzione che permette la cancellazione degli eventi musicali non più necessari durante la registrazione con il metodo **Loop All Tracks**. E' disponibile solo quando "Recording Setup" è impostato su **Loop All Tracks**.

**On (spuntata):** Permette la cancellazione di eventi musicali presenti all'interno dell'intervallo specificato per la registrazione con il metodo **Loop All Tracks**. Durante la registrazione, premere la nota corrispondente all'evento che si desidera cancellare. L'eliminazione del relativo evento avrà luogo per tutto il tempo in cui si manterrà premuto il tasto. Gli eventi dei controller possono essere cancellati in maniera pressoché identica, per esempio muovendo il joystick sull'asse orizzontale (X) per eseguire l'eliminazione degli eventi di pitch bend, oppure applicando ulteriore pressione alle note giunte a fine corsa per la cancellazione dell'effetto di aftertouch. Per cancellare contemporaneamente tutti gli eventi presenti all'interno dell'intervallo specificato, tenere premuto il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per la durata desiderata.

#### Multi REC

[Off, On]

**On (spuntata):** Consente la selezione del metodo di registrazione multi-traccia. E' il sistema da utilizzare per la registrazione in tempo reale della performance dell'Arpeggiatore su tracce multiple assegnate a canali MIDI diversi.

Quando la casella di selezione è **spuntata**, i pulsanti "PLAY/MUTE/REC" (0-1c/2c) di tutte le tracce saranno impostati su **REC**. In questo caso, regolare le tracce che **non** si desidera registrare su **PLAY** o **MUTE** (ad ogni pressione del pulsante lo status è alternato tra le impostazioni di PLAY→MUTE→REC).

Il metodo può inoltre essere utilizzato quando si desidera registrare la Song di un sequencer esterno MIDI sulle tracce del sequencer interno della TRITON Extreme con un solo passaggio (GO p.45), dato che la funzione permette la ricezione dei dati trasmessi dai canali MIDI dell'unità esterna e la registrazione sulle tracce corrispondenti ai canali MIDI di trasmissione.


In questo caso quindi, le tracce per le quali il pulsante "PLAY/MUTE/REC" è impostato su **REC** registreranno i dati trasmessi sul corrispondente canale MIDI, a prescindere dall'impostazione del



parametro "Track Select" (0-1a).

A questo proposito si consiglia perciò di impostare "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) su **External MIDI** o **External USB**, per garantire il sincronismo con il sequencer esterno. I cambi di tempo non saranno tuttavia registrati. ("Registrazione degli eventi da un dispositivo esterno", p. 297)

**Off (non spuntata):** Permette la registrazione della singola traccia, specificata con il parametro "Track Select."

 La registrazione multi-traccia non può essere selezionata quando "Recording Setup" è impostato su **Loop All Tracks**.

## 0-8b: Metronome Setup

Area del display dove è possibile effettuare le impostazioni relative al metronomo.

**Sound** [Only REC, REC & Play, Off]

**Only REC:** Il suono del metronomo è riprodotto soltanto in registrazione.

**REC & Play:** Il suono del metronomo è riprodotto sia in playback, sia in registrazione.

**Off:** Il metronomo è disabilitato. E' tuttavia possibile monitorare il conteggio preliminare che permette all'utente di prepararsi alla registrazione. Il parametro può essere impostato anche con "Metronome Sound" (6-1b).

**BUS (Output) Select**

[L/R, L, R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)]

Seleziona il bus d'uscita per il suono del metronomo.

**L/R, L, R:** Il suono del metronomo è inviato alle uscite OUTPUT (MAIN) L/Mono e/o R.

**1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube):** Il suono del metronomo è inviato rispettivamente alle uscite OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4.

**Level** [000...127]

Parametro utilizzabile per l'impostazione del volume del metronomo.

**Precount [Measure]** [0...2]

Specifica la durata del conteggio iniziale che precede l'inizio della registrazione.

Con un valore di **0**, la registrazione ha inizio nel momento preciso in cui si preme il tasto SEQUENCER [START/STOP] (dopo aver prima premuto il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]).

## Sequencer P1: Cue List

### 1-1: Cue List

La Cue list permette la riproduzione, nell'ordine desiderato, di una serie di Song, per ciascuna delle quali è anche consentito stabilire il numero di ripetizioni.

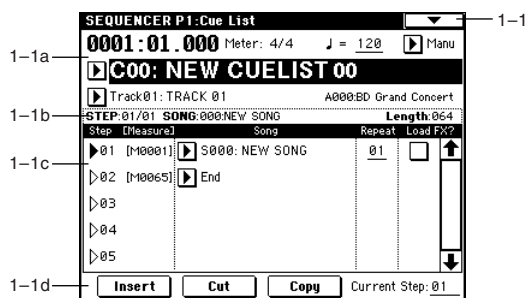
La TRITON Extreme permette la creazione di un massimo di venti Cue list, ciascuna delle quali può contenere fino a 99 Song.

Ogni unità della Cue list è denominata "step," e consente la selezione del numero della Song ed il relativo numero di ripetizioni in playback.

E' possibile quindi creare una Song per ciascuna parte del brano musicale (introduzione, melodia A, melodia B, solo, coda etc.), ed utilizzare la Cue list per l'assemblaggio, nell'ordine desiderato, delle diverse sezioni, stabilendo (per esempio) la riproduzione dell'introduzione per due volte, quella della melodia A per tre volte etc. E' evidente che in questo modo è particolarmente facile modificare la struttura della Song finale in qualsiasi momento l'utente ritenga opportuno.

Il comando "Convert to Song" (1-1D) del menù di pagina permette inoltre la conversione della Cue list in una Song.

La Cue list può quindi essere prima assemblata con le sezioni componenti la base del brano musicale, quindi convertita in Song alla quale infine sarà possibile aggiungere gli assoli sulle tracce libere.




#### 1-1a: Location, Meter, J, Tempo Mode, Cue List Select, Track Select

**Location** [0001:01.000...9999:16.191]

Area del display che mostra la posizione corrente all'interno della Cue list selezionata.

Da sinistra sono indicati rispettivamente la misura, il beat ed il clock. Ciascuno di questi può essere impostato individualmente per l'accesso alla posizione corrispondente all'interno della Cue list. L'intervallo di valori disponibili per il beat ed il clock dipende dalla divisione ritmica della Song corrispondente.

 Quando "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) è impostato su **Internal**, la selezione di un punto all'interno della Cue list determina la trasmissione di un messaggio di Song Position Pointer. Se invece "MIDI Clock" è regolato su **External MIDI** o **External USB**, e la funzione "Receive Ext. Realtime Commands" (Global P1: 1-1a) è abilitata, la ricezione del messaggio di Song Position Pointer da un dispositivo MIDI esterno determina la selezione della posizione corrispondente all'interno della Cue list. Nel caso in cui il valore della posizione da trasmettere ecceda il valore esprimibile dal messaggio di Song Position Pointer, la trasmissione non avrà luogo.



**Meter (Time Signature)** [1/4...16/16]

Indica la divisione ritmica della Song correntemente in riproduzione.

**♪ (Tempo)** [040...240]

Determina il tempo (velocità) di riproduzione della Song all'interno della Cue list (☞ "0-1a: Tempo").

**Tempo Mode** [Auto, Manu]

**Auto:** La riproduzione ha luogo in base al tempo impostato per ciascuna Song della Cue list. Il valore del parametro "♪ (Tempo)" non può essere modificato durante la riproduzione.

**Manu (Manual):** Il tempo impostato per ciascuna Song è ignorato, e la riproduzione è effettuata in base al valore stabilito per il parametro "♪ (Tempo)."

**Cue List Select** [C00...C19: nome]

Permette la selezione della Cue list da riprodurre.

Il playback della Cue list può avvenire solo dopo aver caricato i dati necessari sulla memoria interna dal media sul quale era stato in precedenza effettuato il salvataggio o mediante un data dump MIDI da un sequencer esterno.

**MIDI** Quando "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) è impostato su **Internal**, la selezione di una Cue list nella presente pagina determina la trasmissione di un messaggio di Song Select (corrispondente al numero della Cue list) e di Song Position Pointer. Se invece "MIDI Clock" è impostato su **External MIDI** o **External USB**, il messaggio di Song Select ricevuto da un dispositivo esterno permetterà la selezione della Cue list specificata.

**Track Select** [Track01...Track16, Master Track]

Seleziona la traccia che si desidera suonare manualmente dalla tastiera mentre è in corso la riproduzione della Cue list. Ciò permette di eseguire delle parti strumentali utilizzando le impostazioni della Song assegnata allo "Step" corrente della Cue list (1-1c).

La traccia selezionata con il presente parametro può essere specificata individualmente per ciascuna Song della Cue list. Per eseguire la parte strumentale utilizzando sempre lo stesso Programma (a prescindere quindi dalle impostazioni delle diverse Song che compongono la Cue list), regolare "Track Select" (0-1a) sulla stessa traccia e Programma per ciascun step.

Sulla destra del display è possibile visualizzare il banco, il numero ed il nome del Programma selezionato per il parametro "Track Select."

**▲** Le impostazioni della Traccia Master sono ignorate, e la tastiera utilizza l'ultima traccia 1-16 selezionata.

**1-1b: Selected Step Information**

Area del display che mostra le informazioni relative allo "Step" selezionato o correntemente in riproduzione.

**STEP** (01...99/01...99)

Parametro che mostra a sinistra il numero di step selezionato, ed a destra il numero totale di step (escluso l'ultimo) della Cue list.

**SONG** (000...199)

Indica il numero ed il nome della Song assegnata allo step correntemente selezionato.

**Length** (000...999)

Mostra il numero di misure che compongono la Song selezionata.

**1-1c: Step, Song, Repeat, Load FX?****Step [Measure]** [01...100 (M0001...M9999)]

Mostra il numero dello step e la rispettiva misura iniziale.

Il parametro "Step" mostra il numero dello step. La presenza del simbolo ► accanto allo "Step" ne indica la selezione o la riproduzione corrente. La selezione può essere effettuata direttamente mediante i parametri "Song" (1-1c) o "Current Step" (1-1d). A riproduzione ferma, la pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] determinerà l'inizio del playback a partire dallo step distinto da tale simbolo.

"Measure", infine, indica la misura iniziale di ciascun step. Il parametro non può essere modificato.

**Song (Cue Edit - Song)****[S000...S199: name/End, Continue to Step01]**

**S000...S199:** Specifica la Song da assegnare a ciascun step. Il parametro non può essere modificato durante la riproduzione della Cue list.

Le opzioni **End** e **Continue to Step01** possono essere assegnate solo all'ultimo step della Cue list.

**End:** La riproduzione della Cue list termina con l'ultimo step.

**Continue to Step01:** Al termine dell'ultimo step, la riproduzione della Cue list riprende in loop dallo "Step" 01. Per arrestare definitivamente la riproduzione della Cue list, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

**Repeat** [01...64, FS]

Permette di stabilire il numero di ripetizioni della Song assegnata allo step.

**FS:** Impostazione che consente l'utilizzo di uno switch a pedale per l'interruzione delle ripetizioni della Song assegnata allo step ed il passaggio allo step successivo. L'avvicendamento degli step avviene al termine della Song correntemente in riproduzione. Impostare "Foot Switch Assign" (Global P2: 2-1a) su **Cue Repeat Control**.

**Load FX? (Cue Edit-Load Fx)** [Off, On]

Specifica se gli effetti assegnati a ciascuna Song debbano essere ripristinati nel momento in cui lo step entra in riproduzione.

**On (spuntata):** Consente l'uso degli effetti utilizzati da ciascuna Song della Cue list. In questo caso, la riproduzione di ogni singola Song comporterà la reimpostazione degli effetti in base alle regolazioni originali.

**Off (non spuntata):** Le impostazioni degli effetti rimangono invariate.

**▲** Le diverse impostazioni degli effetti, relative alle Song della Cue list, potrebbero richiedere una certa quantità di tempo per poter essere applicate, e ciò potrebbe impedire una riproduzione lineare della Cue list. Per evitare ciò, **spuntare** la casella di selezione "FX Load?" per lo "Step" 01, e lasciare la stessa casella **in bianco** per tutti gli altri step della Cue list. Così facendo, le impostazioni degli effetti saranno applicate prima dell'inizio della riproduzione, e non si verificheranno ritardi di sorta nel passaggio tra una Song e l'altra. Anche se in questo modo non è possibile modificare gli effetti nel mezzo della riproduzione della Cue list, è comunque consentito utilizzare la modulazione dinamica oppure i Control change MIDI (effect control) per modificare, per esempio, il riverbero di alcune Song, o variare la velocità dell'LFO per altre etc. Questo è il metodo più efficace per l'assemblaggio di una Song mediante la Cue list. L'esecuzione del comando "Convert to Song" (1-1D) comporterà altresì l'impostazione degli effetti dello "Step" 01 per tutta la nuova Song convertita.

La transizione tra le Song potrebbe risultare problematica anche nel caso in cui la casella "FX Load?" **non sia stata spuntata**, e ciò potrebbe essere imputato agli eventi contenuti all'interno della Song. Potrebbero inoltre verificarsi problemi con il timing di alcuni eventi durante la transizione tra le Song. Per ovviare a ciò, eseguire l'editing della singola Song oppure, in alternativa, convertire la Cue list in una Song. L'esecuzione del comando "Convert to Song" (1-1D), per la conversione della Cue list, dovrebbe definitivamente risolvere qualsiasi problema di transizione tra i singoli brani musicali.



## 1-1d: Insert, Cut, Copy, Current Step

### Insert

La pressione del **pulsante Insert** permette l'inserimento dello step temporaneamente allocato nella memoria buffer (in seguito all'utilizzo del pulsante **Copy** o **Cut**) nella posizione "Current Step" (nel caso non sia stata eseguita alcuna operazione di taglio o copia, il contenuto inserito corrisponderà ai dati di default).

### Cut

La pressione del **pulsante Cut** determina il taglio del "Current Step" e lo spostamento dei relativi dati nella memoria buffer. Premendo il pulsante **Insert** subito dopo l'esecuzione del taglio, lo step sarà collocato nuovamente nella posizione originale.

### Copy

La pressione del **pulsante Copy** determina la copia del "Current Step" e lo spostamento dei relativi dati nella memoria buffer. Premere quindi il **pulsante Insert** per inserire i dati copiati sullo step desiderato.

### Current Step

[01...100]

Seleziona lo step oggetto di taglio, copia o inserimento.

Inoltre, qualora si desideri avviare la riproduzione da uno step qualsiasi all'interno della cue list, utilizzare il presente parametro per la selezione dello step, e quindi premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

Per ulteriori informazioni sulla creazione e l'editing di una Cue list, fare riferimento a GO p.53.

## ▼ 1-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status	Convert to Song	1-1D
1-1A	Rename Cue List	Copy Song	1-1E
1-1B	Delete Cue List	FF/REW Speed	0-1I
1-1C	Copy Cue List	Set Location	0-1J

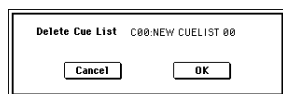
### 1-1A: Rename Cue List

Comando che consente l'assegnazione o la modifica del nome (fino a sedici caratteri) della Cue list. (➡ GO p.117)

### 1-1B: Delete Cue List

Comando che permette la cancellazione della Cue list selezionata.

- 1 Selezionare il comando "**Delete Cue List**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

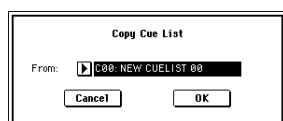


- 2 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. L'esecuzione del comando determina la cancellazione della Cue list selezionata.

### 1-1C: Copy Cue List

Comando che consente la copia delle impostazioni di una Cue list sulla Cue list selezionata.

- 1 Selezionare il comando "**Copy Cue List**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 2 Nel campo "**From**", specificare la Cue list sorgente.

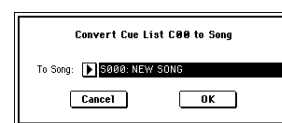
- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. L'esecuzione del comando determina la sostituzione della Cue list selezionata con le impostazioni della Cue list sorgente.

### 1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Comando che permette la conversione della Cue list in una Song. Poiché non è possibile registrare eventi supplementari sulla Cue list, l'unico metodo valido per ovviare a tale problema è quello di convertire la Cue list stessa in una vera e propria Song, sulla quale sarà in seguito consentito effettuare tutte le operazioni convenzionali utilizzando tracce libere. La conversione è inoltre necessaria quando si desidera effettuare il salvataggio su media in formato SMF.

Durante la conversione, le impostazioni delle tracce e degli effetti dello "**Step**" 01 saranno copiati all'inizio della Song risultante, e tutti gli step successivi utilizzeranno tali regolazioni.

- 1 Selezionare la Cue list (C00-19) che si intende convertire in una Song.
- 2 Selezionare il comando "**Convert to Song**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 3 Nel campo "**To Song**", specificare il numero della Song di destinazione.

La selezione di una nuova Song determina la visualizzazione di una finestra di dialogo per la conferma.

Premere il **pulsante OK** per creare una nuova Song sulla quale convertire la Cue list.

- 4 Premere il **pulsante OK** per eseguire la conversione, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

La selezione di una Song contenente materiale audio e l'esecuzione del comando comporterà la cancellazione dei dati pre-esistenti e la scrittura dei dati relativi alla Cue list. Il comando dovrebbe essere utilizzato quindi con cautela.

Se si desidera ripristinare lo status precedente all'esecuzione del comando, premere il tasto [COMPARE].

Il comando "Convert to Song" converte la Cue list in una Song nei modi in basso descritti.

- **Impostazione dei parametri della Song/Tracce per "Step" 01**  
I parametri della Song e delle Tracce utilizzeranno le impostazioni dello "**Step**" 01.

▲ L'assegnazione dei canali MIDI di ciascuna traccia farà riferimento alle impostazioni della Song assegnata allo "**Step**" 01. Nel caso in cui la Song dello "**Step**" 02 (e successive) siano impostate in maniera diversa, potrebbe non essere possibile effettuare la conversione della Cue list. Si consiglia quindi di fare la massima attenzione nell'attribuzione dei canali MIDI alle tracce delle Song che si desidera inserire nella Cue list.

I seguenti parametri non saranno interessati dalla conversione. Così come descritto per i canali MIDI, si suggerisce quindi di mantenere una certa uniformità di valori per le diverse Song componenti la Cue list.

SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select (quando Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone



- **Convertire i parametri della Song/Tracce in eventi di traccia**

La conversione della Cue list comporta la conversione in eventi di traccia della seconda (e successive) ripetizioni della Song dello “Step” 01, e delle impostazioni della Song assegnata allo “Step” 02 (e quelle degli step successivi). I dati convertiti sono:

Tracce 1–16	Program Select, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Master Track	Tempo, Meter

Se “**Pan**” (0–3a/4a) è impostato su **RND**, il parametro sarà convertito come **C064**. Se “**Portamento**” (2–3a/4a) è regolato **PRG**, o se “**Bend Range**” (2–5a/6a) è impostato su **PRG** (o su **valori negativi**), tali parametri saranno esclusi dalla conversione.

- Il parametro “**Detune**” (2–5a/6a) è suddiviso in RPN Fine Tuning e Coarse Tuning, e convertito in eventi. Per esempio, con un’impostazione di “Detune” di **+600**, il parametro Fine Tuning corrisponderà a **00**, mentre il valore di Coarse Tuning a **6**. Il parametro Fine Tuning modifica il pitch di riproduzione (Detune). Coarse Tuning ha invece effetto sulla trasposizione delle note riprodotte (Transpose). Per questo motivo, la conversione di Cue list che incorporano Programmi percussivi potrebbe non essere eseguita in maniera corretta.

- **“PLAY/MUTE”**

(Pag. P0: Program T01–08, 09–16 “PLAY/MUTE/REC”)

I parametri “PLAY/MUTE” della traccia sono compresi nella conversione. Le impostazioni di “SOLO ON/OFF” sono escluse.

- **“Track Play Loop”** (Pag. P0: PlyLoop 1–8, 9–1)

Se “Track Play Loop” è abilitato, l’intervallo compreso tra “Loop Start” e “Loop End” sarà esteso fino all’ultima misura della traccia Master.

Esempio)

Quando “Track Play Loop” è impostato su **M005–M008**, e la traccia Master contiene 10 misure, i dati saranno estesi dall’inizio della traccia nell’ordine: **M005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6**.

- **“Play Intro”** (Pag. P0: PlyLoop 1–8, 9–16)

Se “Track Play Loop” è abilitato, i dati saranno sviluppati in base alle impostazioni di Play Loop fino all’ultima misura della traccia Master.

Quando la casella di selezione “Play Intro” è spuntata, i dati collocati dall’inizio della traccia fino al punto di “Loop End” saranno sviluppati, ed i dati compresi nell’intervallo “Loop Start”/“Loop End” saranno estesi fino all’ultima misura della traccia Master.

Se per esempio “Track Play Loop” è impostato su **M005–M008** e la traccia Master termina con la misura 10, **spuntando** la casella di selezione “**Play Intro**” si determinerà lo sviluppo dei dati a partire dall’inizio della traccia nell’ordine: **M001, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6**.

Nel caso invece la casella “Play Intro” non sia stata spuntata, fare riferimento all’esempio descritto per “Track Play Loop.”

- **Pattern**

I pattern della Song assegnata allo “Step” 01 saranno copiati come pattern della Song convertita.

La seconda e successive ripetizioni dello “Step” 01, e i pattern contenuti nella Song dello “Step” 02 (e successive) saranno estesi in eventi di traccia (eventi musicali).

- **“Transpose”**

Nel caso in cui l’impostazione del parametro “Transpose” (2–5a/6a) delle tracce dello “Step” 02 e delle Song successive differisca dall’impostazione dello “Step” 01, i numeri di nota saranno trasposti.

Esempio)

Quando il parametro “Transpose” dello “Step” 01 = +1 e quello dello “Step” 02 = –1, il numero delle note appartenenti alle tracce della Song assegnata allo “Step” 02 sarà trasposto di due unità verso il basso.

- **“Repeat” FS (Foot Switch) → “Repeat” 1**

Quando “Repeat” è impostato su **FS (Foot Switch)**, sarà convertito come “Repeat” 1.



L’esecuzione del comando “Convert to Song”, ai fini della creazione di una Song, comporta la conversione in eventi musicali delle impostazioni di track play loop, dei pattern e delle Song ripetute all’interno della Cue list. Per questo motivo, la quantità di dati potrebbe aumentare enormemente dopo la conversione della Cue list nella Song, e ciò potrebbe addirittura impedirne la creazione se la memoria non dovesse essere sufficiente ad accogliere tutti i dati convertiti. Ciò potrebbe verificarsi nel caso in cui le Song della Cue list dovessero essere particolarmente lunghe, o con un numero di ripetizioni per ciascun step abbastanza alto, così come nel caso in cui si utilizzino molti pattern. Si consiglia quindi di usare il comando “Convert to Song” più volte durante l’assemblaggio della Cue list, per verificare che la memoria disponibile sia sufficiente a compiere la conversione.



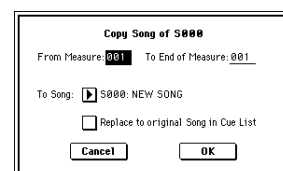
Una Cue list contenente più di 999 misure non può essere convertita in Song.

## 1–1E: Copy Song

Comando che permette di copiare una porzione (un determinato numero di misure) della Song assegnata ad uno “Step”, e di utilizzare i dati copiati ai fini della creazione di una nuova Song. La funzione è particolarmente utile quando si desidera modificare la struttura di una Cue list.

Qualora (ad esempio) nella Cue list sia presente una Song di otto misure, e si desideri ripetere solo le misure 5–8, l’uso del comando consente la creazione di una nuova Song composta dalle quattro misure del brano originale. La Song così creata può liberamente essere assegnata ad un qualsiasi step della Cue list etc.

- ① Nel campo “Current Step” o “Song”, selezionare lo step desiderato.
- ② Selezionare il comando “Copy Song” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Nel campo “**From Measure**”, specificare la prima misura della Song sorgente. Nel campo “**To End of Measure**”, stabilire l’ultima misura.
- ④ Nel campo “**To Song**”, specificare la Song sulla quale convertire i dati copiati. La selezione di una nuova Song determina la visualizzazione di una finestra di dialogo che chiede la conferma dell’operazione. Premere il **pulsante OK** per creare una nuova Song sulla quale copiare i dati. La copia su una Song esistente comporta la sostituzione totale dei dati della Song originale con i dati copiati, per cui si consiglia la massima attenzione nell’esecuzione dell’operazione.
- ⑤ Se si desidera sostituire la Song dalla quale si sono copiati i dati con la nuova Song, **spuntare** la casella di selezione “**Replace to original Song in Cue List**” ed eseguire il comando. In questo caso, la Song assegnata al “Current Step” sarà sostituita dalla nuova Song creata. Se invece si esegue il comando senza spuntare la suddetta casella, la nuova Song creata potrà essere liberamente assegnata a qualsiasi step della Cue list in un secondo tempo.
- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.



## Sequencer P2: Trk Param

### 2-1: MIDI Ch 1-8 (MIDI Ch T01-08)

### 2-2: MIDI Ch 9-16 (MIDI Ch T09-16)

Pagine nelle quali è possibile effettuare le impostazioni MIDI per ciascuna traccia del sequencer.



#### 2-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank Select

##### Status [INT, Off, BTH, EXT, EX2]

Parametro che determina lo status MIDI e l'assegnazione del generatore di tono per ciascuna traccia.

**INT:** La riproduzione degli eventi musicali registrati sulla traccia e l'esecuzione strumentale (effettuata mediante la selezione di tracce il cui parametro "Track Select" (0-1a) è impostato su INT), utilizzano il generatore di tono interno della TRITON Extreme. In questo caso, nessun messaggio MIDI è trasmesso agli eventuali moduli MIDI esterni collegati.

**Off:** Il programma non riproduce alcun suono, così come la tastiera non trasmette messaggi MIDI.

**BTH:** Incorpora le caratteristiche di INT ed EXT. La riproduzione degli eventi musicali registrati sulla traccia e l'esecuzione strumentale (effettuata mediante la selezione di tracce il cui parametro è impostato su BTH), utilizzano il generatore di tono interno della TRITON Extreme. Contemporaneamente la tastiera trasmette messaggi MIDI ad eventuali moduli MIDI esterni collegati.

**EXT:** La riproduzione degli eventi musicali registrati sulla traccia e l'esecuzione strumentale (effettuata mediante la selezione di tracce il cui parametro è impostato su EXT), causano l'invio di messaggi MIDI ad un generatore di tono esterno, per consentire l'uso delle relative sonorità.

Se si seleziona una Song, o si riporta la Song all'inizio, le tracce impostate su EXT trasmetteranno i messaggi MIDI di program change, volume, panpot, portamento, send 1 e 2, post IFX pan e post IFX send 1 e 2.

**EX2:** Abilita "Bank Select". Ciò consente di selezionare e trasmettere un numero di banco diverso da A-N. A parte ciò, è del tutto simile ad EXT.

**MIDI** I messaggi MIDI sono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI specificato dal parametro "MIDI Channel" di ciascuna traccia.

	Dati registrati Operazioni della tastiera e dei controller		Dati ricevuti	
Status	Generatore di tono interno	MIDI OUT	Generatore di tono interno	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT, EX2	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

### MIDI Channel

[01...16]

Specifica il canale MIDI utilizzato dalla traccia per la trasmissione/ricezione degli eventi musicali. Impostando "Status" su INT, la traccia potrà ricevere i messaggi MIDI, mentre regolando il parametro su EXT o EX2, sarà possibile trasmettere tali dati a moduli esterni. Infine, BTH consentirà sia la ricezione che la trasmissione. Le tracce impostate su INT, alle quali è stato assegnato lo stesso numero di canale MIDI, risponderanno allo stesso modo alla ricezione dei messaggi MIDI ricevuti sul suddetto canale.

#### Bank Select (quando Status=EX2) [000:000...127:127]

Quando "Status" è impostato su EX2, questo parametro determina il numero di banco da trasmettere. Il valore di sinistra corrisponde all'MSB, quello di destra all'LSB. Regolando "Status" su un valore diverso da EX2, l'impostazione del parametro sarà ignorata.

### 2-3: OSC 1-8 (OSC T01-08)

### 2-4: OSC 9-16 (OSC T09-16)

Parametri che determinano la modalità di riproduzione di ciascuna traccia.



#### 2-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

##### Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

Seleziona la Voice Assign Mode (Program P1: 1-1b) dei Programmi attribuiti alle tracce 1-16 (☞ Combination P2: 2-2a).

##### OSC Select [BTH, OS1, OS2]

Specifica l'impostazione di "Oscillator Mode" per i Programmi assegnati alle tracce 1-16. Quando "Oscillator Mode" è impostato su Double, il presente parametro può essere utilizzato per determinare quale dei due oscillatori debba essere riprodotto (☞ Combination P2: 2-2a).

##### Portamento [PRG, Off, 001...127]

Stabilisce l'effetto di portamento per ciascuna delle sedici tracce del sequencer (☞ Combination P2: 2-2a).

**MIDI** Le impostazioni effettuate con il presente parametro sono utilizzate quando si riproduce o si registra la Song dall'inizio. Se si modifica tale valore durante la registrazione, la variazione sarà memorizzata come parte dell'evento musicale (tranne quando il parametro è impostato su PRG). L'impostazione può essere modificata durante la riproduzione, ma se durante la registrazione sono state effettuate alcune variazioni, queste saranno applicate nel momento in cui la riproduzione giunge sul punto oggetto di modifica.

Le tracce per le quali "Status" (2-1a/2a) è stato impostato su INT o BTH, possono ricevere i messaggi MIDI di control change CC#05 (Portamento Time) e CC#65 (Portamento Switch), per consentire la modifica delle impostazioni da parte di un modulo esterno (regolando il parametro su PRG, il messaggio di CC#05 Portamento Time non sarà ricevuto).

Quando si seleziona una Song o si riporta il brano all'inizio, le tracce per le quali lo "Status" è stato impostato su BTH, EXT



o EX2, trasmetteranno tale impostazione via MIDI. Se il Portamento è **Off**, il messaggio trasmesso sarà quello di CC#65 con un valore di 0. Se invece il valore è compreso tra **001–127**, la trasmissione comprenderà i messaggi di CC#65 (valore 127), e CC#05 (valore compreso tra 1–127).  
Impostando il parametro su **PRG**, nessun messaggio sarà trasmesso. I dati MIDI sono trasmessi sul canale MIDI specificato dal parametro “MIDI Channel” di ciascuna traccia. (2–1a/2a).

## 2–5: Pitch 1–8 (Pitch T01–08)

## 2–6: Pitch 9–16 (Pitch T09–16)

Pagine nelle quali è possibile specificare le impostazioni di pitch per ciascuna traccia del sequencer.



### 2–5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

#### Transpose [–24...+24]

Regola l’intonazione di ciascuna traccia (in semitoni).  
12 unità corrispondono ad un’ottava.

#### Detune (BPM Adj. del menù di pagina) [–1200... +1200]

Determina l’intonazione di ciascuna traccia, in unità di cent rispetto al pitch originale.

**0:** Intonazione normale.

Il comando “Detune BPM Adjust” (2–5A) del menù di pagina può essere utilizzato per calcolare il valore in BPM ed impostare automaticamente il valore di Detune corrispondente.

**MIDI** Le impostazioni di “Transpose” e “Detune” non hanno alcun effetto sui dati relativi alla trasmissione via MIDI delle note. “Transpose” e “Detune” possono essere controllati mediante la ricezione dei messaggi MIDI RPN. Il parametro “Oscillator Mode” (Program P1: 1–1a), del Programma selezionato per le tracce 1–16, può invece essere controllato come descritto in basso. I messaggi MIDI sono trasmessi sul canale MIDI specificato dal parametro “MIDI Channel” di ciascuna traccia. (2–1a/2a).

- Quando “Oscillator Mode” è impostato su **Single** o **Double**, i messaggi di MIDI RPN Coarse Tune possono essere ricevuti per consentire il controllo e la modifica delle impostazioni di “Transpose”, mentre i messaggi di Fine Tune possono essere usati per controllare e modificare le impostazioni di “Detune”.
- Quando “Oscillator Mode” è impostato su **Drums**, i messaggi di MIDI RPN Coarse Tune e Fine Tune possono essere ricevuti per il controllo e la modifica delle impostazioni di “Detune”. L’intervallo massimo controllabile corrisponde a  $\pm 1$  ottava (sommando i valori di Coarse Tune e Fine Tune).

#### Bend Range [PRG, –24...+24]

Determina la variazione di tono applicabile mediante l’uso del pitch bend.

**PRG:** Il valore utilizzato è quello stabilito per il Programma.

**–24...+24:** Il valore utilizzato è quello specificato dal presente parametro, a prescindere dalle impostazioni del Programma.

**MIDI** L’impostazione può essere controllata e modificata mediante la ricezione di messaggi MIDI RPN Pitch Bend Range. (I messaggi non possono essere ricevuti quando il parametro è impostato su **PRG**).

### ▼ 2–5: Comandi del menù di pagina

0–1A	Memory Status	Load Template Song	0–1G
0–1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0–1H
0–1C	Rename Song	FF/REW Speed	0–1I
0–1D	Delete Song	Set Location	0–1J
0–1E	Copy From Song	Detune BPM Adjust	2–5A
0–1F	Copy From Combi	Copy From Program	0–1L

#### 2–5A: Detune BPM Adjust

Qualora il Programma selezionato per una traccia utilizzi una frase, un loop multicampione ritmico (oppure un campione creato in modalità Media), l’uso del presente comando consente la modifica del valore di BPM della frase o del loop. “Detune BPM Adjust” consente quindi di regolare il BPM del loop modificandone l’intonazione.

Il comando è disponibile per le tracce per le quali è stata selezionata l’impostazione di “Detune”. L’esecuzione del comando comporta la modifica del valore di “Detune” selezionato.

Per conoscere l’esatta procedura di esecuzione del comando, consultare “Detune BPM Adjust” (Combination P2: 2–3A).

## 2–7: Other 1–8 (Other T01–08)

## 2–8: Other 9–16 (Other T09–16)

Queste pagine consentono di effettuare ulteriori impostazioni per ciascuna delle sedici tracce del sequencer.



### 2–7(8)a: Delay [ms], Use Program's Scale, Scale

#### Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

Specifica il tempo di delay che intercorre tra l’evento di note-on della traccia e l’effettiva riproduzione del suono.

**KeyOff:** Il suono è riprodotto quando si verifica l’evento di note-off. In questo caso, il suono è riprodotto in maniera continua, a meno che il valore del parametro di EG Sustain Level dell’amplificatore del Programma non sia impostato su **0**. E’ un tipo di regolazione utile a ricreare sonorità di clavicembalo. L’impostazione standard per la maggior parte degli usi è comunque **0**.

#### Use Program's Scale [Off, On]

Parametro che consente ad ogni traccia di utilizzare il tipo di scala specificato per il Programma mediante il parametro “Scale”.

**On (spuntata):** Consente l’uso della scala assegnata al Programma.  
**Off (non spuntata):** Permette l’uso della scala specificata dal parametro “Scale”.



### Scale:

Stabilisce il tipo di scala da utilizzare per la Song.

### Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Parametro che permette la selezione del tipo di scala (☞ “Type” Program P1: 1–1c).

### Key

[C...B]

Determina la tonica della scala selezionata (☞ “Key” Program P1: 1–1c).

### Random

[0...7]

Parametro con il quale è possibile ottenere una deviazione casuale dell’intonazione ad ogni evento di note-on, in maniera **proporzionale** al valore del parametro stesso (☞ “Random” Program P1: 1–1c).

## Sequencer P3: MIDI Filter

Pagina che consente di specificare l’uso dei filtri per i dati MIDI ricevuti dalle tracce 1–16. Per esempio, quando due tracce sono impostate sullo stesso canale MIDI, è possibile stabilire che soltanto una di esse risponda ai messaggi provenienti dal pedale di sustain.

**MIDI** Le impostazioni dei filtri MIDI non hanno alcun effetto sui messaggi MIDI già registrati.

**MIDI** Queste impostazioni hanno effetto soltanto sui messaggi trasmessi in seguito alle regolazioni dei parametri del Programma, del pan, volume, portamento e send (mandata) 1/2 delle tracce il cui “Status” (2–1a/2a) è impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.

**On (spuntata):** La ricezione dei messaggi MIDI è abilitata. Le tracce per le quali il parametro “Status” (2–1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH** ricevono i messaggi MIDI, a condizione che i canali MIDI coincidano con quelli di trasmissione, e che la relativa casella di selezione sia stata spuntata. L’effetto è applicato al Programma assegnato a ciascuna traccia nel momento in cui si operano i controller, o quando si ricevono messaggi MIDI da moduli esterni (la funzione di modulazione dinamica degli effetti non è interessata da queste impostazioni). Le regolazioni che determinano la trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI della TRITON Extreme possono essere effettuate nel campo *MIDI Filter* (Global P1: 1–1b). Il MIDI Filter 1 può essere usato anche nel caso si attribuiscono ai controller assegnabili (filtrabili mediante le pagine MIDI Filter 3 e MIDI Filter 4) funzioni di control change MIDI, ma la priorità è comunque accordata alle operazioni di filtraggio dei messaggi di control change specificate nelle pagine MIDI Filter 1 e MIDI Filter 2. Inoltre, assegnando lo stesso tipo di control change a più controller, per i quali sono già state effettuate le impostazioni di filtro nelle pagine MIDI Filter 3 e 4, spuntando la relativa casella di selezione si otterrà l’abilitazione di quel determinato tipo di control change.

**Off (non spuntata):** La ricezione dei dati MIDI è disabilitata.

### 3–1: MIDI 1 1–8 (MIDI Filter –1 T01–08)

### 3–2: MIDI 1 9–16 (MIDI Filter –1 T09–16)

	MIDI 1 1-8	MIDI 1 9-16	MIDI 2 1-8	MIDI 2 9-16	MIDI 3 1-8	MIDI 3 9-16	MIDI 4 1-8	MIDI 4 9-16
Enable Program Change	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Enable After Touch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enable Damper	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enable Portamento SW	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3–1(2)a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

#### Enable Program Change [Off, On]

Specifica se i messaggi MIDI di program change debbano essere o meno ricevuti.

#### Enable After Touch [Off, On]

Determina se i messaggi MIDI di Aftertouch debbano essere o meno ricevuti.

#### Enable Damper [Off, On]

Stabilisce se il messaggio MIDI di control change CC#64 Hold (relativo al pedale damper) debba essere o meno ricevuto.

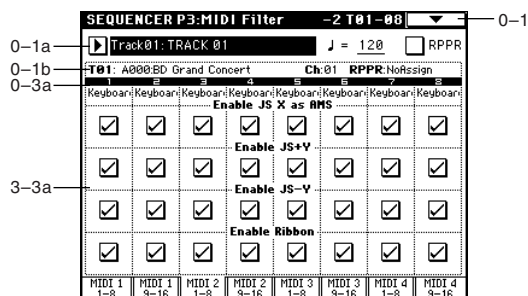


### Enable Portamento SW [Off, On]

Determina se il messaggio MIDI di control change #65 Portamento On/Off (glissando) debba essere o meno ricevuto.

### 3-3: MIDI 2 1-8 (MIDI Filter -2 T01-08)

### 3-4: MIDI 2 9-16 (MIDI Filter -2 T09-16)



#### 3-3(4)a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

#### Enable JS X as AMS [Off, On]

Permette ai messaggi MIDI di pitch bend (asse X del joystick della TRITON Extreme) di controllare la sorgente AMS (p.242) specificata per JS X. (Non è un filtro MIDI per i messaggi di pitch bend).

#### Enable JS+Y [Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI di controllo CC#1 (asse +Y del joystick della TRITON Extreme, o assegnato in modalità B alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4]) debba essere o meno ricevuto.

#### Enable JS-Y [Off, On]

Determina se il messaggio MIDI di controllo CC#2 (asse -Y del joystick della TRITON Extreme, o assegnato in mod. B ai controlli REALTIME CONTROL [1]-[4]) debba essere o meno ricevuto.

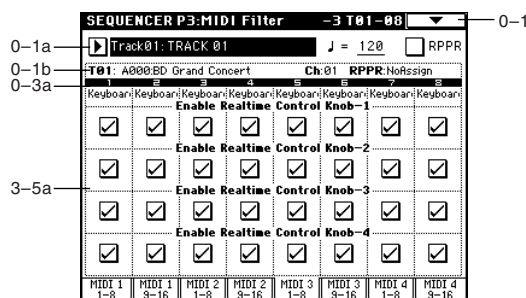
#### Enable Ribbon [Off, On]

Stabilisce se il messaggio MIDI di controllo CC#16 (controller ribbon della TRITON Extreme, o assegnato in modalità B alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4]) debba essere o meno ricevuto.

### 3-5: MIDI 3 1-8 (MIDI Filter -3 T01-08)

### 3-6: MIDI 3 9-16 (MIDI Filter -3 T09-16)

Pagine che permettono di specificare se le operazioni in modalità A e B, effettuate mediante i controlli REALTIME CONTROL [1]-[4], debbano essere o meno ricevute. I messaggi di controllo MIDI della modalità A sono fissi per ciascuna manopola, mentre per la modalità B possono essere assegnati nella pagina P4: Zone/Ctrl, tab Controller.



#### 3-5(6)a: Enable Realtime Control Knob 1...4

#### Enable Realtime Control Knob 1 [Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI control change #74 in modalità A (frequenza di taglio del filtro passa-bassi della TRITON Extreme), ed il messaggio MIDI di control change in modalità B debbano essere o meno ricevuti.

#### Enable Realtime Control Knob 2 [Off, On]

Determina se il messaggio MIDI control change #71 in modalità A (risonanza del filtro passa-bassi o frequenza di taglio del filtro passa-alti della TRITON Extreme), ed il messaggio MIDI di control change in modalità B debbano essere o meno ricevuti.

#### Enable Realtime Control Knob 3 [Off, On]

Stabilisce se il messaggio MIDI control change #79 in modalità A (intensità del filtro EG della TRITON Extreme), ed il messaggio MIDI di control change in modalità B debbano essere o meno ricevuti.

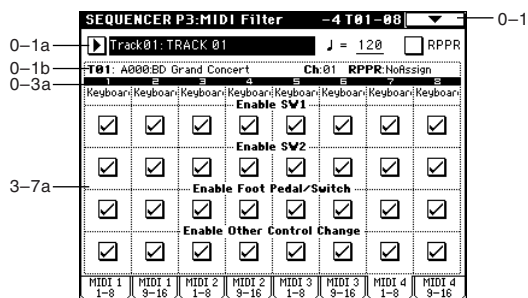
#### Enable Realtime Control Knob 4 [Off, On]

Specifica se il messaggio MIDI control change #72 in modalità A (tempo di rilascio del filtro e dell'amplificatore EG della TRITON Extreme), ed il messaggio MIDI di control change in modalità B debbano essere o meno ricevuti.



### 3-7: MIDI 4 1-8 (MIDI Filter -4 T01-08)

### 3-8: MIDI 4 9-16 (MIDI Filter -4 T09-16)



#### 3-7(8)a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Foot Pedal/Switch, Enable Other Control Change

**Enable SW1, Enable SW2** [Off, On]

Specifica se l'effetto ottenuto con i tasti [SW1] ed [SW2] debba essere o meno ricevuto. L'assegnazione delle funzioni ai tasti può essere effettuata nella pagina P4: Zone/Ctrl, tab Controller. L'impostazione è valida quando i tasti sono regolati su SW1 Mod.:CC#80, SW2 Mod.:CC#81 o Porta.:SWCC#65.

**Enable Foot Pedal/Switch** [Off, On]

Determina se l'effetto ottenuto con l'ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH debba essere o meno ricevuto. La funzione di tale controller può essere specificata nella pagina Global P2. L'impostazione è valida quando si assegna il pedale ad un MIDI control change.

**Enable Other Control Change** [Off, On]

Stabilisce se i restanti messaggi MIDI dei controller (quelli cioè non menzionati nei paragrafi precedenti MIDI Filter 1-4), debbano essere o meno ricevuti.

## Sequencer P4: Zone/Ctrl

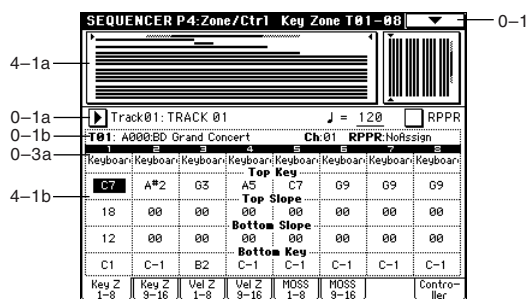
### 4-1: Key Z 1-8 (Key Zone T01-08)

### 4-2: Key Z 9-16 (Key Zone T09-16)

Pagine che consentono di specificare l'intervallo di note assegnato a ciascuna traccia.

Le impostazioni di Top/Bottom Key determinano il numero di note assegnate rispettivamente alle **tracce 1-16**, mentre le regolazioni di Top/Bottom Slope specificano l'intervallo necessario (a partire dai tasti top/bottom key) per il raggiungimento del volume originariamente impostato.

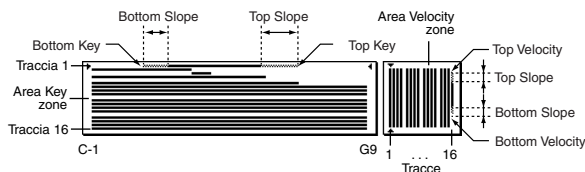
**MIDI** Queste impostazioni non hanno alcun effetto sulla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI. Tutti gli eventi di nota ricevuti dalla TRITON Extreme saranno registrati sul sequencer interno, e tutti gli eventi di nota dello stesso sequencer o della tastiera saranno trasmessi, a prescindere quindi dalle impostazioni di questi parametri.



### 4-1a: Zone Map

Area del display che mostra l'intervallo di note e di velocity attribuito a ciascuna delle sedici tracce.

Gli intervalli di note e velocity sono indicati come linee continue scure, mentre le aree di slope sono rappresentate da linee grigie.



### 4-1(2)b: Top Key, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Key

**Top Key** [C-1...G9]

Specifica la nota superiore (top key) dell'intervallo assegnato alla traccia.

**Top Slope** [00...72]

Stabilisce l'intervallo di note (12 note corrispondono ad un'ottava) necessario a raggiungimento del volume originale, a partire dalla nota superiore (top key).

**Bottom Slope** [00...72]

Determina l'intervallo di note necessario a raggiungimento del volume originale, a partire dalla nota inferiore (bottom key).

**Bottom Key** [C-1...G9]

Specifica la nota inferiore (bottom key) dell'intervallo assegnato alla traccia.



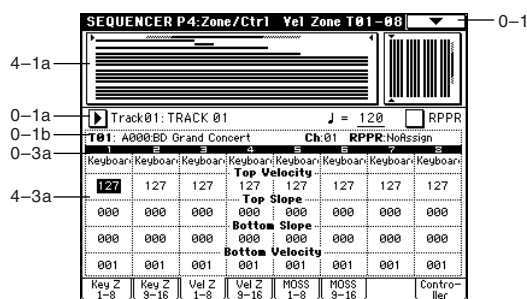
**note** Il valore di tali parametri può in alternativa essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER], e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

### 4-3: Vel Z 1-8 (Vel Zone T01-08)

### 4-4: Vel Z 9-16 (Vel Zone T09-16)

Pagine che permettono l'impostazione dei parametri di Top/Bottom Velocity, che determinano l'intervallo di velocity in base al quale riprodurre le tracce, e di Top/Bottom Slope che specificano invece l'intervallo di valori necessario al raggiungimento del volume originale.

**MIDI** Queste impostazioni non hanno alcun effetto sulla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI. Tutti gli eventi di nota ricevuti dalla TRITON Extreme saranno registrati sul sequencer interno, e tutti gli eventi di nota dello stesso sequencer o della tastiera saranno trasmessi, a prescindere quindi dalle impostazioni di questi parametri.



#### 4-3(4)a: Top Velocity, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Velocity

**Top Velocity** [1...127]

Determina la velocity massima attribuita a ciascuna delle sedici tracce.

**Top Slope** [0...120]

Specifica l'intervallo di valori necessario per il raggiungimento del volume originale, a partire dalla top velocity.

**Bottom Slope** [0...120]

Specifica l'intervallo di valori necessario per il raggiungimento del volume originale, a partire dalla bottom velocity.

**Bottom Velocity** [1...127]

Determina la velocity minima attribuita a ciascuna delle sedici tracce.

**note** Il valore di tali parametri può in alternativa essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER], e premendo la nota sulla tastiera.

### 4-5: MOSS 1-8 (MOSS T01-08)

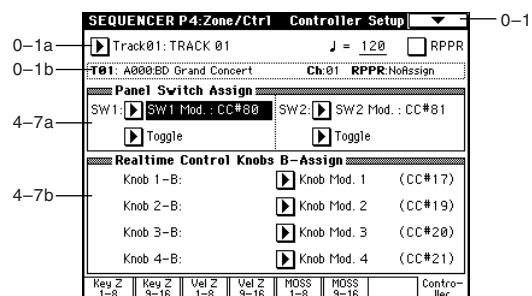
### 4-6: MOSS 9-16 (MOSS T09-16)

Le presenti pagine possono essere visualizzate dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS. Per ulteriori dettagli, fare riferimento al manuale d'uso della scheda. (EM)

## 4-7: Controller (Controller Setup)

Pagina che permette l'impostazione delle funzioni assegnabili alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4] ed ai tasti [SW1]/[SW2] (in modalità B), per la modalità Sequencer.

**MIDI** L'utilizzo dei tasti e delle manopole durante la registrazione determina la registrazione dei relativi messaggi MIDI assegnati.



#### 4-7a: Panel Switch Assign

Consente l'assegnazione delle funzioni ai tasti [SW1] e [SW2] ("Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch SW1, SW2", p.279).

L'attribuzione delle funzioni con il seguente metodo rende nuovamente possibile l'utilizzo dei tasti ai fini del controllo di determinati parametri, giacché le funzioni assegnate al Programma di ciascuna traccia non avrebbero potuto essere utilizzate.

**SW1 (SW1 Assign)** **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

**SW1 Mode** [Toggle, Momentary]

**SW2 (SW2 Assign)** **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

**SW2 Mode** [Toggle, Momentary]

Program P1: 1-4a

#### 4-7b: Realtime Control Knobs B-Assign

Permette l'assegnazione delle funzioni (in modalità B) ai controlli REALTIME CONTROL [1]-[4] nella modalità Sequencer ("Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Control Mod. B", p.280).

L'attribuzione delle funzioni con il seguente metodo rende nuovamente possibile l'utilizzo delle manopole ai fini del controllo di determinati parametri, giacché le funzioni assegnate al Programma di ciascuna traccia non avrebbero potuto essere utilizzate.

**Knob 1-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

**Knob 2-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

**Knob 3-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

**Knob 4-B** **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Program P1: 1-4a

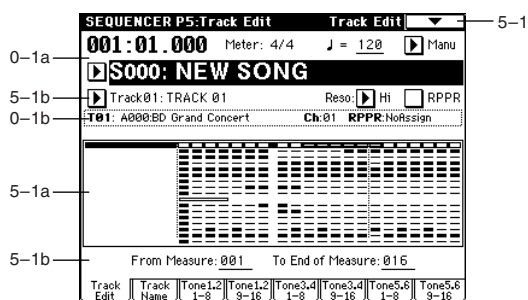


## Sequencer P5: Track Edit

### 5-1: Track Edit

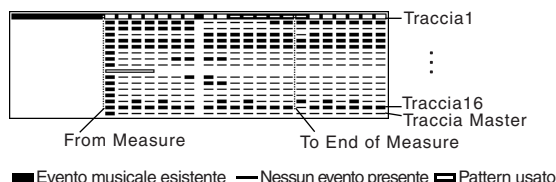
Pagina che consente l'editing delle tracce MIDI e della traccia Master, cioè delle operazioni che comprendono lo spostamento, l'inserimento e la cancellazione di eventi di nota individuali o di intere misure delle tracce. La pagina può anche essere utilizzata per la registrazione in Step. Per quanto la riguarda la traccia Master, sono permesse le operazioni relative alla modifica del tempo e della divisione ritmica.

**note** Per effettuare l'editing o la registrazione in Step, è innanzitutto necessario specificare a priori la traccia e l'intervallo oggetto dell'operazione, e quindi selezionare il comando desiderato dal menù di pagina.



#### 5-1a: Track data Map

Area del display sulla quale è indicata la presenza o meno di eventi musicali, l'intervallo oggetto di editing etc. (La traccia evidenziata corrisponde a quella selezionata con il parametro "Track Select").



In alcuni casi, il display potrebbe indicare l'assenza di dati anche in presenza di questi.

#### 5-1b: Track Select, From Measure, To End of Measure

##### Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Permette la selezione della traccia oggetto di editing o registrazione. Nel caso si desideri selezionare tutte le tracce, ignorare il presente parametro e spuntare invece la casella di selezione "All Tracks" nella finestra di dialogo del comando del menù di pagina.

**From Measure** [001...999]

**To End of Measure** [001...999]

Parametri che determinano l'intervallo di misure interessate dalla registrazione step, dall'editing o dalle operazioni di copia (sorgente).

Utilizzare "From Measure" per specificare la misura iniziale, e "To End of Measure" per determinare la misura finale.

### 5-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status	Delete Measure	Quantize	5-1G	5-1N
5-1A	Step Recording	Insert Measure	Shift/Erase Note	5-1H	5-1O
5-1B	Event Edit	Repeat Measure	Modify Velocity	5-1I	5-1P
5-1C	Erase Track	Copy Measure	FF/REW Speed	5-1J	0-1I
5-1D	Copy Track	Move Measure	Set Location	5-1K	0-1J
5-1E	Bounce Track	Create Ctrl Data	Set Song Length	5-1L	5-1Q
5-1F	Erase Measure	Erase Ctrl Data		5-1M	

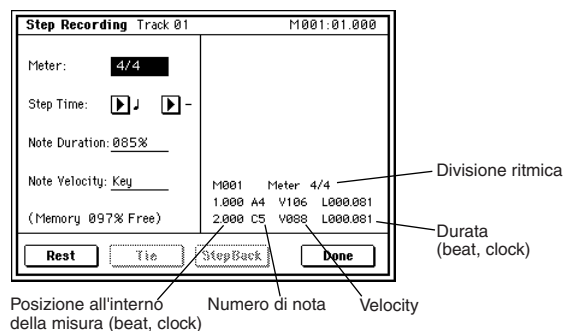
#### 5-1A: Step Recording

La registrazione Step permette di determinare il valore e la velocity di ogni singola nota in maniera numerica, e di inserirne l'altezza tramite la pressione delle note sulla tastiera. I pulsanti **Rest** e **Tie** permettono di inserire rispettivamente le pause e le legature.

Se si effettua la registrazione step su una traccia già contenente eventi musicali, tutti i dati all'interno delle misure (a partire da quella specificata con "From Measure"), saranno cancellati. Nel caso si decida di annullare l'operazione appena descritta, utilizzare la funzione Compare.



















Si consiglia di utilizzare il comando "Create Ctrl Data" (5-1L) per l'inserimento di eventi che contengono valori "mobili", come per esempio gli eventi di pitch bend, ed il comando "Event Edit" (5-1B) per l'inserimento di eventi individuali (per es.: Program change).

- 1 Usare "Track Select" per selezionare la traccia sulla quale si desidera inserire gli eventi, ed il parametro "From Measure" (5-1b) per specificare la misura dalla quale iniziare ad inserire i dati.
- 2 Dopo aver selezionato "Step Recording", sul display appare una finestra di dialogo.



- 3 Nel campo "Meter", impostare la divisione ritmica. Il parametro mostra il valore di divisione ritmica già determinato per la misura in oggetto. La regolazione di tale valore determina l'impostazione delle misure oggetto di registrazione e contemporaneamente la modifica anche delle altre tracce.
- 4 Nel campo "Step Time", specificare la durata (in termini di valori di nota) dell'intervallo base utilizzato per l'inserimento degli eventi. Dal pulsante popup sulla sinistra, selezionare la durata della nota, compresa tra 1 (nota intera) e 1/32 (nota). Se si desidera selezionare una nota puntata o terzinata, utilizzare il pulsante popup sulla destra per scegliere rispettivamente "3 (Triplet)" o "3 (Triplet)". Per usare invece il valore semplice della nota selezionata, scegliere "Normal".



					
(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
					
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
					
(0:16)	(0:32)	(0:64)	(0:128)	(1:64)	(2:128)

- Insérer le note

La pressione di un accordo sulla tastiera comporta l'inserimento dei relativi numeri di nota in relazione alla durata specificata al punto ④ della procedura. Da notare che le note suonate prima del rilascio di **tutte** le note premute saranno inserite nella stessa posizione. Ciò significa che è possibile inserire accordi molto complessi anche premendo le note componenti l'accordo singolarmente ed in tempi diversi.

- **Inserire una pausa**

- **Inserire una legatura**

Per legare la nota che ci si appresta a suonare, tenere premuta la nota scelta sulla tastiera e premere il **pulsante Tie**. Il valore di legatura è determinato in base alla durata stabilita al punto ④ della procedura.

- **Cancellare una nota o una pausa**

- **Monitorare la nota prima del suo inserimento**

⑧ Per concludere la registrazione step, premere il **pulsante Done**.  
Se si desidera ripristinare lo status precedente alla registrazione step, premere il tasto [COMPARE].

Per modificare gli eventi inseriti con la registrazione step:

- 
- Set Event Filters**
- ☒ Note :Bottom: C-1 Top: G9
- ☒ Control Change :No.: A11
- ☒ Pitch Bend ☒ Program Change
- ☒ After Touch ☒ Poly After Touch
- ☒ Exclusive
- 

Nella finestra di dialogo **Set Event Filters** è possibile selezionare il tipo di evento musicale da visualizzare ed eventualmente modificare. Per il campo **“Note”** è anche possibile stabilire i valori dei parametri **“Bottom”** e **“Top”**, che determinano l’intervallo di note disponibili per l’editing. Tali valori possono essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera. L’impostazione standard generalmente utilizzata corrisponde tuttavia a **C-1** e **G9**.

“**Control Change**” permette di specificare il numero di control change (impostazione suggerita: **ALL**).

Le altre caselle di selezione permettono infine l'editing dei relativi eventi ("Pitch Bend," "Program Change," "After Touch," "Poly After Touch" ed "Exclusive").

- 
- Event Edit** Track 01 Measure: 001 Index: 00000
- | N° Index    | Measure               | Index      | Event      |
|-------------|-----------------------|------------|------------|
| M.001 # 000 | -----BAR-----         |            | Meter: 4/4 |
| M.001 # 001 | BT: 01.000 B4 V: 083  | L: 000.094 |            |
| M.001 # 002 | BT: 01.098 B4 V: 103  | L: 000.064 |            |
| M.001 # 003 | BT: 01.098 G#3 V: 108 | L: 000.022 |            |
| M.001 # 004 | BT: 01.160 B4 V: 064  | L: 000.002 |            |
| M.001 # 005 | BT: 02.000 B4 V: 053  | L: 000.094 |            |
| M.001 # 006 | BT: 02.096 C#3 V: 061 | L: 000.190 |            |
- Insert Cut Copy Done
- N° Index
- Misura
- Posizione all'interno della misura (beat, clock)
- Evento


- 79





- **Cancellare un evento**  
Selezionare l'evento che si desidera cancellare, e premere il **pulsante Cut**.
  - **Spostare un evento**  
Utilizzare i **pulsanti Cut** ed **Insert** per spostare l'evento scelto (operazione del tipo "taglia ed incolla").  
Usare il **pulsante Cut** per spostare l'evento nella memoria buffer, e quindi utilizzare il **pulsante Insert** per eseguirne l'inserimento nella posizione desiderata.  
Lo spostamento di un evento può anche essere effettuato modificandone il relativo valore di "BT".
  - **Copiare un evento**  
Selezionare l'evento che si desidera copiare, e premere il **pulsante Copy**. Scegliere quindi la posizione di destinazione e premere il **pulsante Insert** per effettuarne l'inserimento.
- ⑥ Al termine delle operazioni di editing, premere il **pulsante Done**. Per ripristinare lo status precedente all'esecuzione delle operazioni compiute, premere il tasto [COMPARE].

La tabella in basso mostra i tipi di eventi che è possibile modificare con la "Event Edit" ed i relativi valori min/max.

BAR (solo visualizzata) (Linea Misura)		Meter: 1/4...16/16 *1 (Divisione ritmica)
C-1...G9 *2 (Eventi di nota)	V: 1...127 *2 (Velocity)	L: 000.000...15984.000 (Length: beat, clock)
PAFT (Aftertouch polifonico)	C-1...G9 (Numero di nota)	0...127 (Valore)
CTRL (Control change)	C: 0...101 (Numero di Control change)	0...127 (Valore)
PROG (Program change)	Bank: A...F, H...N, 000...127, G, g(1)...g(9) g(d), - - -, (Banco Programma)	P: 0...127, 1...128 (G, g(1)...g(d)) (Numero Programma)
AFTT (After Touch)	0...127 (Valore)	
BEND (Pitch bend)	-8192...+8191 (Valore)	
EXCL *3 (Exclusive)		

 \*1 Poichè la divisione ritmica è registrata nella traccia Master, l'eventuale modifica di tale valore in una traccia qualsiasi comporterà la modifica del valore per la stessa misura in tutte le altre tracce.

 \*2 Gli eventi di nota, ed i relativi valori di velocity, possono inoltre essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

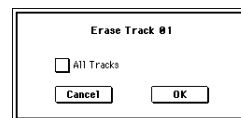
 \*3 Gli eventi Exclusive non possono essere convertiti in un qualsiasi altro tipo di evento (per es.: uno di Nota o di Control Change), nè è consentito convertire altri tipi di eventi in dati Exclusive.

I numeri dei pattern utilizzati sono indicati nella rispettiva posizione d'inserimento. L'indicazione **End of Track** appare alla fine della traccia.

## 5-1C: Erase Track

Comando che permette la cancellazione degli eventi dalla traccia specificata. Non può essere applicato alla sola traccia Master.

- ① Nel campo "**Track Select**," selezionare la traccia che si desidera cancellare.
- ② Selezionare "**Erase Track**" per accedere alla finestra di dialogo.

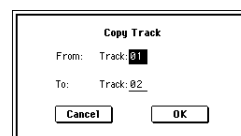


- ③ Specificare quali dati cancellare.  
Lasciare la casella di selezione "**All Tracks**" in bianco per cancellare solo i dati relativi alla traccia specificata con il parametro "Track Select."  
**Spuntare** la casella di selezione "**All Tracks**" qualora si desideri cancellare gli eventi musicali di tutte le tracce.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 5-1D: Copy Track

Consente la copia degli eventi della traccia sorgente ed il trasferimento degli stessi sulla traccia specificata. L'operazione è effettuata in sovraincisione, per cui tutti gli eventi presenti sulla traccia di destinazione saranno cancellati e sostituiti dai nuovi.

- ① Utilizzare "**Track Select**" per selezionare la traccia MIDI (Track 01-16) che si desidera copiare.
- ② Selezionare il comando "**Copy Track**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



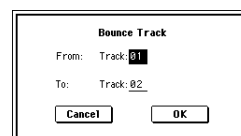
- ③ Utilizzare il campo "**From**" per selezionare la traccia sorgente, ed il campo "**To**" per determinare quella di destinazione.  
(Per default, la traccia indicata da "From" corrisponderà a quella selezionata per "Track Select").
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 5-1E: Bounce Track

Comando che permette di combinare gli eventi della traccia sorgente con quella di destinazione. Il risultato ottenuto sarà collocato sulla stessa traccia di destinazione, mentre gli eventi musicali della traccia sorgente saranno cancellati.

Nel caso in cui le tracce interessate dall'operazione contengano dati di controllo MIDI, il risultato della combinazione potrebbe produrre effetti non del tutto convenzionali. Per prevenire ciò, utilizzare i comandi "Event Edit" (5-1B) oppure "Erase Control Data" (5-1M), per modificare i dati di controllo MIDI delle due tracce prima dell'esecuzione del comando.

- ① Utilizzare "**Track Select**" per selezionare la traccia MIDI oggetto dell'operazione di Bounce.
- ② Selezionare il comando "**Bounce Track**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



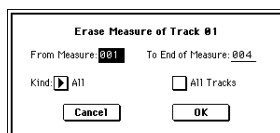
- ③ Usare il campo "**From**" per specificare la traccia di Bounce sorgente, ed il campo "**To**" per determinare quella di destinazione.  
(Per default, la traccia indicata da "From" corrisponderà a quella selezionata per "Track Select").
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. Nota: l'esecuzione determina l'impostazione della traccia sorgente a "zero".



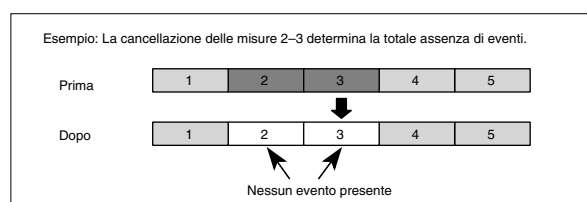
### 5-1F: Erase Measure

Comando che permette di cancellare il tipo di evento selezionato per un determinato numero di misure. Il comando di Erase Measure può quindi essere utilizzato per rimuovere soltanto un certo tipo di eventi. A differenza del comando Delete Measure, l'esecuzione di questo comando non comporta lo spostamento delle misure successive verso l'inizio della Song.

- ① Utilizzare **"Track Select"** per selezionare la traccia MIDI (Track 01-16) contenente le misure che si desidera cancellare.
- ② Selezionare il comando **"Erase Measure"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Nel campo **"From Measure"**, selezionare la prima misura dell'intervallo oggetto di cancellazione, e nel campo **"To End of Measure"** specificare l'ultima misura. (Per default, i valori di "From Measure" e "To End of Measure" corrisponderanno a quelli stabiliti nella pagina Track Edit).
- ④ In **"Kind"**, specificare il tipo di dati che si desidera cancellare. **All** permette di cancellare tutti gli eventi presenti sulla traccia, **Note** soltanto gli eventi di nota, **Control Change** i dati di control change, **After Touch** gli eventi di after touch ed i dati di pressione polifonica dei tasti, **Pitch Bend** i dati di pitch bend, **Program Change** i dati di program change ed **Exclusive** quelli relativi ai messaggi di sistema esclusivo.
- ⑤ Specificare la traccia (o le tracce) per la quale eseguire il comando. Lasciare la casella di selezione **"All Tracks"** in bianco per eseguire il comando solo sulla traccia selezionata con **"Track Select."**  
**Spuntare** la casella di selezione **"All Tracks"** per eseguire l'operazione su tutte le tracce contemporaneamente.
- ⑥ Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.



Nel caso in cui i dati di controllo si estendano alle misure non interessate dall'operazione, la cancellazione avverrà soltanto per i dati contenuti nelle misure specificate dall'intervallo. Gli eventi di nota estesi su due o più misure invece saranno cancellati anche nelle misure non oggetto di editing.

**note** Gli eventi di nota possono inoltre essere cancellati utilizzando il comando **"Shift/Erase Note"** (5-1O). Tale comando è particolarmente utile quando si desidera cancellare un certo intervallo di note, oppure le note contenute in un determinato **"Beat Tick"**.

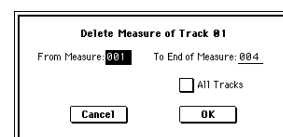
**note** I dati di control change possono essere eliminati utilizzando **"Erase Control Data"** (5-1M). E' il comando da usare quando si desidera specificare il tipo di control change da cancellare, oppure quando si intende utilizzare le unità di **"Beat Tick"** per specificare l'intervallo interessato dalle operazioni di editing.

### 5-1G: Delete Measure

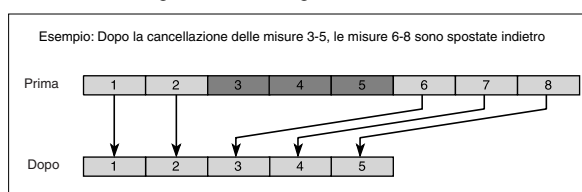
Comando che consente l'eliminazione delle misure specificate. L'esecuzione dell'operazione comporta lo spostamento delle misure successive verso l'inizio della Song.

- ① Utilizzare **"Track Select"** per selezionare la traccia MIDI (Track 01-16) contenente le misure che si desidera cancellare.

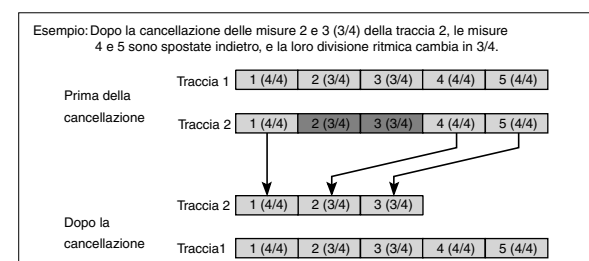
- ② Selezionare il comando **"Delete Measure"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Nel campo **"From Measure"**, selezionare la prima misura dell'intervallo oggetto di cancellazione, e nel campo **"To End of Measure"** specificare l'ultima misura. (Per default, i valori di "From Measure" e "To End of Measure" corrisponderanno a quelli stabiliti nella pagina Track Edit).
- ④ Specificare la traccia (o le tracce) per la quale eseguire il comando. Lasciare la casella di selezione **"All Tracks"** in bianco per eseguire il comando solo sulla traccia selezionata con **"Track Select."**  
**Spuntare** la casella di selezione **"All Tracks"** per eseguire l'operazione su tutte le tracce contemporaneamente.
- ⑤ Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.



Nel caso si esegua l'operazione con la casella di selezione **"All Tracks"** non spuntata (punto ④ della procedura), le misure della traccia Master non saranno cancellate e manterranno immutati i valori di divisione ritmica e tempo, mentre tali valori cambieranno per le misure spostate in seguito all'avvenuta cancellazione.



Qualora invece la casella di selezione **"All Tracks"** sia stata spuntata (al punto ④ della procedura), l'esecuzione dell'operazione comporterà la cancellazione delle misure specificate in tutte le tracce, compresa la traccia Master, mentre alle misure spostate sarà applicato il tempo e la divisione ritmica appartenenti in precedenza alle misure eliminate. Nel caso in cui i dati di controllo si estendano alle misure non interessate dall'operazione, la cancellazione avverrà soltanto per i dati contenuti nelle misure specificate dai parametri **"From Measure"** ed **"To End of Measure"**. Gli eventi di nota estesi su due o più misure invece saranno eliminati anche nelle misure non oggetto di cancellazione.

### 5-1H: Insert Measure

Comando che permette di inserire un determinato numero di misure nella traccia specificata. L'esecuzione dell'operazione comporta lo spostamento in avanti (verso la fine della Song) delle misure successive al punto d'inserimento.

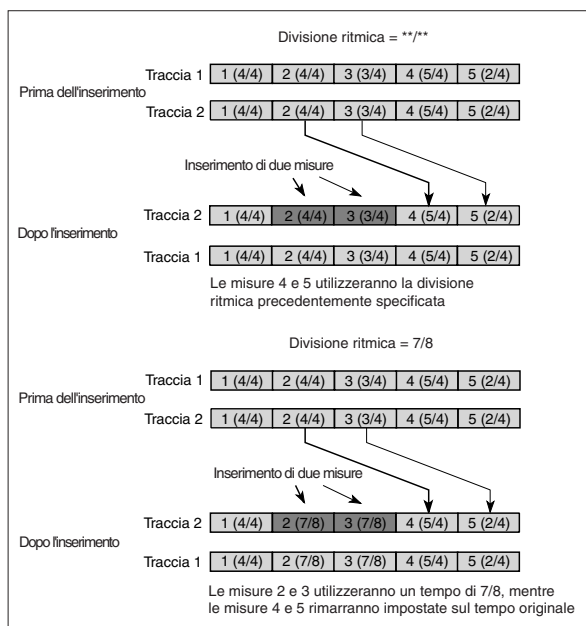
L'inserimento di eventi musicali in un'area sulla quale è presente una legatura di nota (che collega due misure), causa la creazione automatica di un evento di note-off immediatamente prima del punto di inserimento, e la cancellazione della porzione di nota rimanente.

- ① Utilizzare **"Track Select"** per selezionare la traccia MIDI (Track 01-16) sulla quale si desidera inserire gli eventi.



- Selezionare il comando **“Insert Measure”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

- Nel campo **“At Measure,”** specificare la posizione d’inserimento. (Per default, il parametro “From Measure” sarà impostato in base al valore specificato nella pagina Track Edit).
- Nel campo **“Length,”** determinare il numero di misure che si desidera inserire.
- In **“Meter,”** stabilire la divisione ritmica delle misure da inserire. Nel caso si intenda utilizzare il valore esistente, specificare **\*\*/\*\***. Con un’impostazione diversa da **\*\*/\*\***, il valore scelto è applicato sia alla misura oggetto d’inserimento sia a quelle corrispondenti delle altre tracce.
- Per l’inserimento simultaneo di misure su tutte le tracce, inclusa la traccia Master, **spuntare** la casella di selezione **“All Tracks”**. La riproduzione delle misure successive a quelle inserite avverrà in maniera identica a quella stabilita prima dell’inserimento. Lasciando la casella di selezione **“All Tracks” in bianco**, le misure saranno inserite soltanto sulla traccia specificata. Le misure successive saranno spostate in avanti (verso la fine della song) in base al numero di misure inserite. Tuttavia, la divisione ritmica ed il tempo registrati sulla traccia Master rimarranno invariati.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.



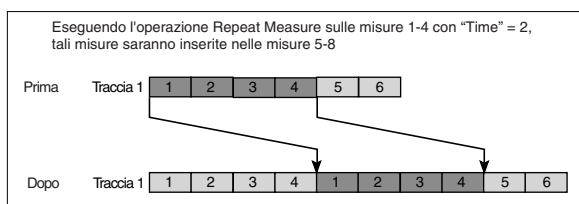
## 5-11: Repeat Measure

Questo comando consente l’inserimento delle misure specificate per un determinato numero di volte. Con l’esecuzione del comando, le misure saranno inserite a partire dalla misura successiva indicata dal parametro “To End of Measure,” e tutte le misure successive saranno spostate in avanti (verso la fine della traccia). Il comando è particolarmente utile quando la Song sfrutta la funzione “Track Play Loop” (0-5a/6a), per consentire l’espansione dei dati in eventi musicali.

- Utilizzare **“Track Select”** per selezionare la traccia MIDI (Track 01-16) sulla quale si desidera inserire gli eventi.

- Selezionare il comando **“Repeat Measure”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

- Usare i campi **“From Measure”** e **“To End of Measure”** per specificare l’intervallo di misure da ripetere. (Per default, “From Measure” e “To End of Measure” corrisponderanno all’intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- Nel campo **“Times”**, specificare il numero di ripetizioni. Impostando per esempio **“From Measure”** su **001**, **“To End of Measure”** su **004**, e **“Times”** su **2**, le misure 1-4 saranno inserite sulle misure 5-8. In pratica, le misure 1-4 saranno riprodotte due volte.
- Stabilire se effettuare l’operazione simultaneamente su tutte le tracce. Lasciando la casella di selezione **“All Tracks” in bianco**, gli eventi saranno inseriti solo sulla traccia selezionata con **“Track Select”**. Da notare che in questo caso i dati musicali successivi al punto d’inserimento saranno spostati verso la fine della Song in base al numero di misure inserite, ma il tempo e la divisione ritmica rimarranno immutati. Spuntando la casella **“All Tracks”**, l’inserimento avverrà contemporaneamente su tutte le tracce (inclusa la Master), ed i dati residenti sulle misure successive a quelle inserite saranno riprodotte come in precedenza specificato.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.



## 5-1J: Copy Measure

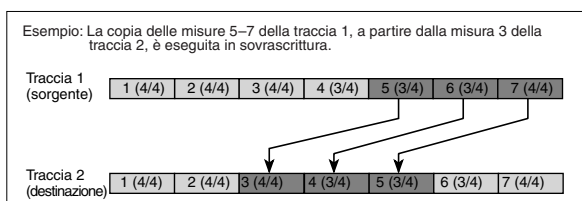
Comando che permette la copia delle misure specificate dalla traccia sorgente e l’inserimento nella posizione stabilita sulla traccia di destinazione. L’operazione comporta la sovrascrittura degli eventi sulla traccia di destinazione.

- Selezionare la Song sorgente.
- Selezionare il comando **“Copy Measure”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

- Nel campo **From: “Track”**, selezionare la traccia sorgente (per default, questa corrisponderà a quella specificata con il parametro “Track Select”). Se necessario, **spuntare** la casella di selezione **“All Tracks”** per copiare gli eventi di tutte le tracce, compresa la Master.
- Utilizzare i campi **“From Measure”** e **“To End of Measure”** per determinare l’intervallo di misure sorgenti da copiare (per default, “From Measure” e “To End of Measure” corrisponderanno ai valori stabiliti nella pagina Track Edit).
- Usare il campo **To: “Song”** per impostare la Song di destinazione, **“Track”** (se la casella “All Tracks” non è stata spuntata) per specificare la traccia di destinazione e **“Measure”** per stabilire la misura iniziale a partire dalla quale inserire gli eventi copiati.



- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



### 5-1K: Move Measure

Comando che consente di spostare le misure specificate nella posizione desiderata. L'esecuzione dell'operazione comporta lo spostamento indietro (verso l'inizio della traccia) delle misure successive a quelle trasferite sulla traccia di destinazione, mentre le misure successive al punto d'inserimento sulla traccia di destinazione saranno spostate in avanti (verso la fine della traccia).

- ① Selezionare la Song sorgente.
- ② Selezionare il comando **"Move Measure"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

- ③ Nel campo **From: "Track"**, selezionare la traccia sorgente (per default, questa corrisponderà a quella specificata con il parametro "Track Select").  
Se necessario, **spuntare** la casella di selezione **"All Tracks"** per spostare gli eventi di tutte le tracce, compresa la Master.
- ④ Utilizzare i campi **"From Measure"** e **"To End of Measure"** per determinare l'intervallo di misure sorgenti da spostare (per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrisponderanno ai valori stabiliti nella pagina Track Edit).
- ⑤ In **"Track"** (nel caso in cui la casella "All Tracks" non sia stata spuntata) stabilire la traccia di destinazione, ed in **"Measure"** impostare la misura a partire dalla quale inserire gli eventi oggetto dello spostamento.
- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 5-1L: Create Ctrl Data (Create Control Data)

Comando che permette l'inserimento (creazione) o la cancellazione di eventi del tipo control change, aftertouch, pitch bend, o tempo per l'intervallo specificato.

- ① Nel campo **"Track Select"**, selezionare la traccia sulla quale si desidera eseguire il comando Create Control Data.  
Qualora si intenda modificare il tempo, selezionare **Master Track** come traccia. In questo caso, il parametro **"Kind"** del punto ④ della procedura sarà impostato su **"Tempo"**.
- ② Selezionare il comando **"Create Ctrl Data"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

- ③ Specificare l'intervallo sul quale inserire gli eventi di controllo. Usare i campi **"From Measure"** e **"To End of Measure"** per stabilire l'intervallo di misure, e **"Beat.Tick"** per determinare il beat ed il clock. (Per default, "From Measure" e "To End of Measure" saranno impostati sui valori stabiliti nella pagina Track Edit).

- ④ Impostare **"Kind"** in base al tipo di evento che si desidera creare.

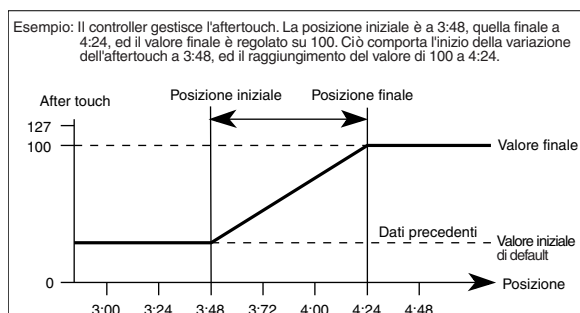
**Control change:** Per l'inserimento degli eventi di control change. Utilizzare **"#"** per specificare il numero di control change.

**After Touch:** Permette l'inserimento di eventi di aftertouch.

**Pitch Bend:** Per l'inserimento degli eventi di pitch bend.

- ⑤ Nel campo **"Start Value"**, selezionare il valore iniziale del controllo, ed in **"End Value"** stabilire quello finale. Per default, "Start Value" sarà impostato sul valore esistente stabilito per il punto iniziale. Per consentire una variazione uniforme ed omogenea dell'effetto, si consiglia di lasciare immutato il valore di default per il punto di "Start Value", ed impostare il valore di "End Value" secondo necessità.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



- L'esecuzione del comando Create Control Data comporta l'uso di una sostanziale quantità di memoria del sequencer. Ciò significa che se la memoria disponibile è insufficiente, la creazione dei dati potrebbe non essere possibile. In questo caso, utilizzare **"Quantize"** (5-1N) per quantizzare i dati, cancellando quelli non più necessari oppure, in alternativa, applicare la funzione Quantize ai dati inseriti dal comando Create Control Data.

### 5-1M: Erase Ctrl Data (Erase Control Data)

Comando che permette di cancellare gli eventi di control change, after touch, pitch bend o tempo dall'intervallo specificato.

- ① In **"Track Select"**, selezionare la traccia dalla quale si desidera cancellare gli eventi di controllo.  
Nel caso si intenda cancellare gli eventi di tempo, selezionare **Master Track**. In questo caso, la voce **"Kind"** al punto ④ della procedura sarà impostata su **Tempo**.
- ② Selezionare il comando **"Erase Ctrl Data"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

- ③ Specificare l'intervallo di misure dal quale cancellare gli eventi di controllo.

Usare i campi **"From Measure"** e **"To End of Measure"** per impostare l'intervallo, e **"Beat.Tick"** per specificare il beat ed il clock (per default, "From Measure" e "To End of Measure" corrisponderanno ai valori stabiliti nella pagina Track Edit).

- ④ Impostare **"Kind"** in base al tipo di evento che si desidera cancellare.

**Control change:** Cancellazione degli eventi di control change.

Utilizzare **"#"** per specificare il numero di control change.

**After Touch:** Cancellazione degli eventi di aftertouch.

**Pitch Bend:** Cancellazione degli eventi di pitch bend.

- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



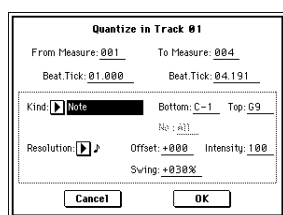
**note** Se si desidera eliminare tutti i dati relativi ai control change in un certo intervallo di misure, è anche possibile utilizzare il comando “**Erase Measure**” (5-1F) ed impostare “**Kind**” su **Control Change**. Tuttavia, usando la funzione di Erase Control Data appena descritta, sarà consentito sfruttare i parametri “**Beat Tick**” per cancellare solo determinati tipi di control change.

## 5-1N: Quantize

Comando che consente di correggere il timing degli eventi musicali (note, control change, aftertouch, pitch bend, program change etc.) già inseriti nella misura. Le indicazioni da tener presente per l'esecuzione del comando sono le seguenti:

- Il Quantize sugli eventi di nota avrà effetto soltanto sul timing delle note ma non sulla loro durata (valore).
- Utilizzando una risoluzione **Hi**, il Quantize regolerà il timing in base alla risoluzione di base (1/192), in modo da non modificare la posizione delle note. Tuttavia, gli eventi dei controller (come per es.: joystick o aftertouch), che occupano una larga porzione della memoria, saranno elaborati in modo tale che due o più eventi dello stesso tipo, presenti su un singolo intervallo della risoluzione, saranno combinati in un solo evento, permettendo così il risparmio di una notevole quantità di memoria. Analogamente, due o più eventi dello stesso tipo, presenti sulla stessa posizione, saranno combinati in un singolo evento.

- ① In “**Track Select**,” specificare la traccia da quantizzare.
- ② Selezionare il comando “**Quantize**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Specificare l'intervallo che si desidera quantizzare. Utilizzare “**From Measure**” e “**To Measure**” per determinare le misure, e “**Beat Tick**” per specificare il beat ed il clock. (Per default, “**From Measure**” e “**To End of Measure**” corrispondono all'intervallo specificato nella pagina Track Edit).
- ④ Nel campo “**Kind**,” selezionare il tipo di eventi musicali che si desidera quantizzare.  
**All:** La quantizzazione è applicata a tutti gli eventi MIDI.  
**Note:** La quantizzazione è applicata solo agli eventi di nota. Utilizzare i parametri “**Bottom**” e “**Top**” per stabilire l'intervallo di note. “**Bottom**” determina la nota più bassa dell'intervallo, mentre “**Top**” quella più alta. L'opzione permette di applicare la funzione soltanto ad un determinato numero di note (per esempio nel caso si desideri quantizzare solo il rullante di una traccia di batteria). Per quantizzare tutte le note, impostare i parametri rispettivamente su **C-1** e **G9**. L'inserimento delle note può in alternativa essere effettuato tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

**Control Change:** Permette di quantizzare gli eventi di control change. Per applicare la funzione esclusivamente ad un determinato control change, specificarne il numero con il parametro “**No.**”. Per quantizzare tutti gli eventi di control change, scegliere **All**.

**After Touch:** Consente di quantizzare gli eventi relativi ai messaggi di Channel Pressure e Polyphonic Key Pressure.

**Pitch Bend:** Per la quantizzazione degli eventi di pitch bend.

**Program Change:** La quantizzazione è applicata agli eventi di program change.

- ⑤ Nel campo “**Resolution**,” specificare la risoluzione del timing in base alla quale correggere gli eventi. Una risoluzione bassa consente un notevole risparmio di memoria, ma la riproduzione potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta.

- ⑥ Nel campo “**Offset**,” specificare il numero di tick in base al quale spostare (avanti o indietro) l'evento rispetto al timing iniziale. Un valore di **96** corrisponde a 1/2, mentre **48** a 1/4. Valori positivi (+) del parametro determinano uno spostamento in avanti dell'evento, mentre con valori negativi (-) l'evento è trascinato indietro. Ciò permette di simulare il tipico “pushing” o “dragging” del beat.

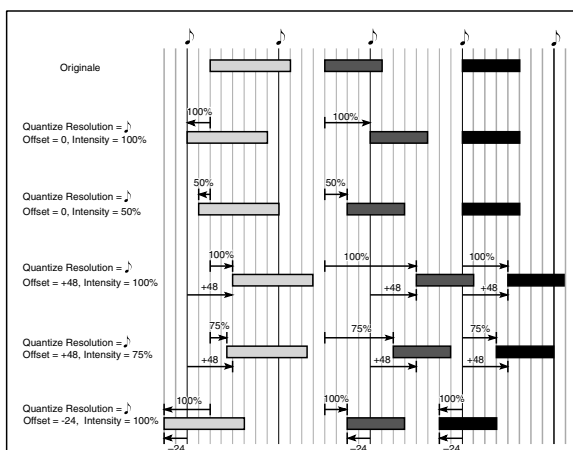
- ⑦ Nel campo “**Intensity**,” stabilire il grado di sensibilità da applicare per la correzione del timing (cioè quanto vicino alle posizioni specificate ai punti ⑤ e ⑥ della procedura l'evento debba essere spostato).

La correzione non avrà luogo con un valore di **0**. Impostando il parametro su **100**, gli eventi saranno corretti in base all'effettivo valore specificato ai punti ⑤ e ⑥ della procedura.

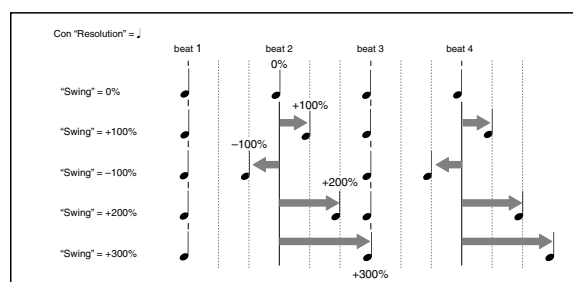
- ⑧ Utilizzare il parametro “**Swing**” per aggiungere lo swing al ritmo. Questo consente di ottenere facilmente un leggero groove shuffle rispetto ad un ritmo da 16-beat piuttosto “quadrato”. Valori diversi dallo 0% determinano un deciso senso di swing mediante lo spostamento della posizione delle note collocate sui beat pari relativamente all'impostazione del parametro “**Resolution**.” Con un valore del **+100%**, tali note sono spostate di 1/3 verso l'intervallo specificato con “**Resolution**.” Con un valore del **+300%**, le note dei beat pari sono spostate sul successivo beat dispari.

- ⑨ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

\* Variando le impostazioni di “**Offset**” ed “**Intensity**” è possibile creare effetti di quantizzazione come quelli illustrati nelle figure in basso:



\* Variando l'impostazione di “**Swing**” è invece possibile ottenere:



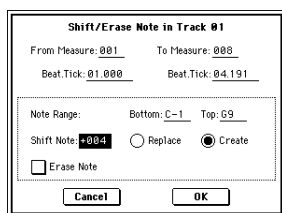
## 5-1O: Shift/Erase Note

Comando che permette di spostare (trasporre) o cancellare le note specificate dalla traccia desiderata, per un determinato numero di misure.

- ① In “**Track Select**,” selezionare la traccia sulla quale si desidera eseguire il comando Shift/Erase Note.



- ② Selezionare il comando **“Shift/Erase Note”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Specificare l'intervallo per la quale si desidera modificare o cancellare le note. Utilizzare **“From Measure”** e **“To Measure”** per determinare le misure, e **“Beat.Tick”** per specificare il beat ed il clock. (Per default, “From Measure” e “To Measure” corrisponderanno all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- ④ Stabilire l'intervallo di note per le quali eseguire il comando. Il parametro **“Note Range: Bottom”** determina il limite inferiore, mentre **“Top”** quello superiore. Se si desidera modificare tutte le note, impostare **“Bottom”** su **C-1** e **“Top”** su **G9**. I valori dei parametri possono inoltre essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota scelta sulla tastiera.

#### • Trasporre le note

- ⑤ Nel campo **“Shift Note,”** determinare la quantità di trasposizione delle note.

Il valore può essere impostato in semitoni su un intervallo compreso tra **-127** e **+127**. **+1** comporta (ad esempio) una trasposizione di un semitono verso i toni acuti.

- ⑥ Selezionare **“Replace”** per effettuare la modifica oppure **“Create”** per generare note aggiuntive. Se per esempio la traccia interessata è abbinata ad un Programma percussivo, è possibile utilizzare **“Replace”** per selezionare il suono di rullante attribuito ad una nota diversa della tastiera, oppure usare **“Create”** per sovrapporre un timbro diverso al suono di grancassa. Un altro esempio potrebbe consistere nel duplicare le note di un riff di chitarra, ma con un'ottava inferiore.
- ⑦ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

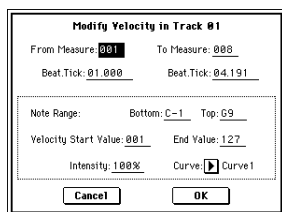
#### • Cancellare le note

- ⑤ Spuntare la casella di selezione **“Erase Note.”** Qualora si intenda cancellare tutte le note comprese nell'intervallo di misure stabilito, è anche possibile utilizzare il comando **“Erase Measure”** (5-1F) ed impostare **“Kind”** su **Note**. Il presente comando consente, tuttavia, di determinare l'intervallo di **“Beat.Tick”** all'interno della misura per il quale eseguire la cancellazione degli eventi desiderati.
- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 5-1P: Modify Velocity

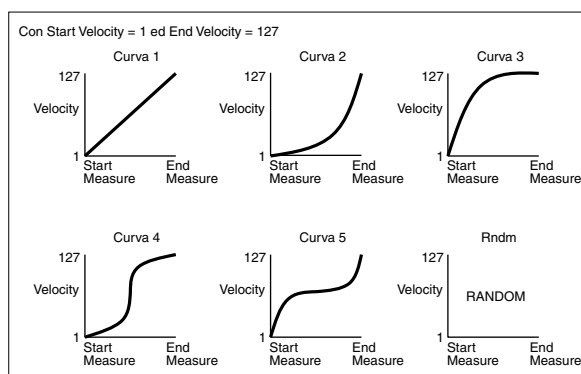
Comando che permette di variare i valori di velocity delle note dell'intervallo specificato, modificando la dinamica in relazione al tipo di curva selezionata.

- ① In **“Track Select,”** specificare la traccia per la quale si intende modificare i valori di velocity delle note.
- ② Selezionare il comando **“Modify Velocity”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Specificare l'intervallo per il quale si desidera modificare la velocity delle note. Utilizzare **“From Measure”** e **“To Measure”** per determinare le misure, e **“Beat.Tick”** per specificare il beat ed il clock. (Per default, “From Measure” e “To Measure” corrisponderanno all'intervallo specificato nella pagina Track Edit.)
- ④ Determinare l'intervallo di note sul quale eseguire il comando **Modify Velocity**. Il parametro **Note Range “Bottom”** stabilisce il limite inferiore, mentre **“Top”** quello superiore. Se si desidera modificare tutte le note, impostare **“Bottom”** su **C-1** e **“Top”** su **G9**. Il numero delle note può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.
- ⑤ Nel campo **“Velocity Start Value”** specificare il valore di velocity iniziale, ed in **“End Value”** quello di velocity finale. Anche in questo caso i valori possono essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.
- ⑥ Nel campo **“Intensity,”** determinare il grado di correzione dei valori di velocity rispetto ai valori stabiliti al punto ⑦ della procedura. Con un valore di **0 [%]**, la velocity non sarà corretta. Con un valore del **100 [%]**, la velocity applicata corrisponderà a quella specificata dal tipo di curva scelta.
- ⑦ Il parametro **“Curve”**\* consente la selezione dei sei tipi di curva che determinano la risposta dinamica della velocity.
- ⑧ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

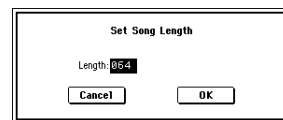
\* Le sei curve di dinamica disponibili sono:



### 5-1Q: Set Song Length

Questo comando permette di modificare la lunghezza della Song selezionata. L'esecuzione dell'operazione comporta la variazione della lunghezza della traccia Master e del numero delle misure riprodotte.

- ① Selezionare il comando **“Set Song Length”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



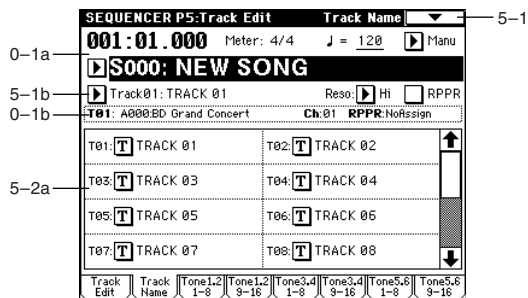
- ② Usare il campo **“Length”** per specificare la nuova lunghezza della Song.
- ③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

⚠ L'esecuzione del comando determina la cancellazione di tutte le misure al di fuori di quelle specificate con **“Length”**.



## 5-2: Track Name

Pagina nella quale è possibile assegnare il nome desiderato a ciascuna traccia del sequencer.



### 5-2a: Track Name

**Track Name** [TRACK 01...TRACK 16]

Premere il pulsante di testo per accedere alla finestra di dialogo, ed inserire il nome secondo necessità (fino ad un massimo di sedici caratteri). (GO p.117)

## Parametri Tone Adjust:

### 5-3: Tone1.2 1-8 (Tone1/2 T01-08)

### 5-4: Tone1.2 9-16 (Tone1/2 T09-16)

### 5-5: Tone3.4 1-8 (Tone3/4 T01-08)

### 5-6: Tone3.4 9-16 (Tone3/4 T09-16)

### 5-7: Tone5.6 1-8 (Tone5/6 T01-08)

### 5-8: Tone5.6 9-16 (Tone5/6 T09-16)

Le pagine tab Tone Adjust consentono di apportare alcuni tipi di modifiche ai parametri dei Programmi assegnati a ciascuna traccia, il tutto senza dover a tutti i costi tornare alla modalità Program. Ciò risulta molto utile (ad esempio) nel caso in cui, durante la creazione di una Song, ci sia la necessità di dover rendere il suono di basso più corposo, oppure di enfatizzare l'attacco degli archi in maniera da renderli più adatti all'ambiente musicale che si sta organizzando. Le variazioni apportate in questo caso sono valide solo per la Song: i Programmi salvati in memoria non vengono assolutamente toccati.

**note** E' anche possibile registrare e riprodurre eventi esclusivi (☞ GO p.46) relativi alle modifiche apportate ai suoni in tempo reale mediante l'utilizzo dei suddetti parametri.

**▲** Per poter registrare gli eventi esclusivi, spuntare la casella di selezione "Enable Exclusive" della pagina Global P1 MIDI: MIDI Filter.

Sono disponibili un massimo di 25 parametri, di cui fino a sei (filter cutoff, resonance, filter EQ, amp EG) assegnabili a ciascuna traccia.



### 5-3(4)(5)(6)(7)(8)a: Tone Adjust 1-Tone Adjust 6

**Destination** [LPF Cutoff...Reverse]

Assegna il parametro a ciascuno dei controlli Tone Adjust.

**Value** [-99...+99, -199...+199, -12.00...+12.00, -1200...+1200, Off...On]

Specifica il valore del parametro selezionato con "Destination."

Un'impostazione di +00 o PRG determina l'uso dell'impostazione specificata originariamente per il Programma.

I parametri (ed i rispettivi valori) attribuibili a "Destination" e "Value" sono qui di seguito elencati.

**LPF Fc (LPF Cutoff)** [-99...+00...+99]

Regola la frequenza di taglio del filtro passa-bassi per l'OSC 1/2, e perciò può essere usato per determinare la brillantezza o meno del timbro. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#74. (☞ p.286, bank F: EM p.10)

**Reso HPF (Resonance/HPF Cutoff)** [-99...+00...+99]

Determina il livello di risonanza del filtro passa-bassi o la frequenza di taglio del filtro passa-alti per l'OSC 1/2. L'impostazione oggetto di controllo dipende dal tipo di filtro specificato per il Programma. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#71. (☞ p.286, bank F: EM p.10)

**F EG Int (Filter EG Intensity)** [-99...+00...+99]

Stabilisce l'intensità del filtro EG per l'OSC 1/2 del Programma (cioè la profondità di applicazione del filtro EG). Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#79. (☞ p.287, bank F: EM p.10)

**Amp Vel I (Amp Velocity Intensity)** [-99...+00...+99]

Regola l'intensità di amp velocity per l'OSC 1/2 del Programma (la profondità con la quale la velocity influisce sull'amplificatore). Il parametro gestisce il controllo di Amp Modulation "Velocity Intensity" (Program P4: 4-2b)

**note** Per i Programmi del banco F, il parametro consente il controllo di Amp EG Level Modulation "Velocity Control" (☞ EM p.42)

**F/A EG A (Filter/Amp EG Attack)** [-99...+00...+99]

Determina i tempi di attacco del filtro e dell'amp EG per l'OSC 1/2 del Programma. Per garantire l'ottimizzazione delle nuove impostazioni, le variazioni apportate determinano la modifica anche dei parametri di amp EG start level, attack level, start level modulation ed attack time modulation. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#73. (☞ p.286, bank F: EM p.10)

**F/A EG D (Filter/Amp EG Decay)** [-99...+00...+99]

Specifica i tempi di decadimento del filtro e dell'amp EG per l'OSC 1/2 del Programma. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#75. (☞ p.286, bank F: EM p.10)

**F/A EG S (Filter/Amp EG Sustain)** [-99...+00...+99]

Regola i livelli di sustain del filtro e dell'amp EG per l'OSC 1/2 del Programma. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#70. (☞ p.286, bank F: EM p.10)

**F/A EG R (Filter/Amp EG Release)** [-99...+00...+99]

Stabilisce i tempi di rilascio del filtro e dell'amp EG per l'OSC 1/2 del Programma. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#72. (☞ p.286, bank F: EM p.10)



<b>Filtr EG A (Filter EG Attack)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
<b>Filtr EG D (Filter EG Decay)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
<b>Filtr EG S (Filter EG Sustain)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
<b>Filtr EG R (Filter EG Release)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>

Voci relative ai soli parametri del filtro EG di "F/A EG A," "F/A EG D," "F/A EG S" ed "F/A EG R".

<b>Amp EG A (Amp EG Attack)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
<b>Amp EG D (Amp EG Decay)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
<b>Amp EG S (Amp EG Sustain)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
<b>Amp EG R (Amp EG Release)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>

Voci relative ai soli parametri dell'amp EG di "F/A EG A," "F/A EG D," "F/A EG S" ed "F/A EG R".

<b>LFO1 Spd (LFO1 Speed)</b>	<b>[-199...+00...+199]</b>
------------------------------	----------------------------

Regola la velocità dell'LFO1 per l'OSC 1/2 del Programma. Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#76. (☞ p.286, bank F: EM p.10)

<b>LFO1 P Int (LFO1 Pitch Intensity)</b>	<b>[-12.00...+00.00...+12.00]</b>
--	-----------------------------------

Determina l'intensità del pitch LFO1 per l'OSC 1/2 del Programma (cioè la profondità con la quale l'LFO1 modula il pitch). Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#77. (☞ p.287, bank F: EM p.10)

**note** Per i Programmi del banco F, l'intervallo di valori è compreso tra -99 - +00 - +99, differente cioè da quello disponibile per i Programmi degli altri banchi. L'impostazione compresa tra -12.00 - +00.00 - +12.00 rimane valida, ma il pitch in questo caso potrebbe risultare inaccurato a causa della differenza di risoluzione.

<b>LFO1 Fade</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
------------------	--------------------------

Determina il valore di "Fade" dell'LFO1 per l'OSC 1/2 del Programma (cioè il tempo che impiega l'LFO a raggiungere l'effetto massimo dal momento in cui inizia ad essere applicato; 5-1a ☞ p.25).

**note** Per i Programmi del banco F, il parametro regola il valore di "Fade" dell'LFO1, 2, 3, 4 (5-1(2)(3)(4)a ☞ EM p.44). Quando si selezionano gli LFO1-4 per Pitch Modulation AMS1 o AMS2 (2-1(2)b ☞ EM p.36) oppure Common P.Mod AMS (2-4b ☞ EM p.37), le modifiche apportate al presente parametro sono applicate a quel determinato LFO.

<b>LFO1 Dly (LFO1 Delay)</b>	<b>[-99...+00...+99]</b>
------------------------------	--------------------------

Regola il tempo di delay di pitch LFO per l'OSC1/2 del Programma (cioè il tempo che intercorre dall'evento di note-on fino all'applicazione dell'effetto causato dall'LFO). Equivale al controllo ottenibile con la ricezione del messaggio CC#78. (☞ p.287, bank F: EM p.10)

<b>Ptch Str. (Pitch Stretch)</b>	<b>[-12...+00...+12]</b>
----------------------------------	--------------------------

Imposta simultaneamente i parametri di Transpose e Tune per l'OSC1/2 del Programma. Può essere usato per creare una vasta gamma di variazioni timbriche senza tuttavia snaturare troppo il carattere originale del suono.

Equivale al parametro "Pitch Stretch" della Performance Editor (Program P0: 0-1c)

**Il presente parametro non ha alcun effetto sui Programmi del banco F.**

<b>Dtun 1 (Detune 1)</b>	<b>[-1200...+0000...+1200]</b>
--------------------------	--------------------------------

Determina l'intonazione per l'OSC1 del Programma. Il parametro controlla il parametro "Tune" per l' OSC1 del Multicampione (Program P1: 1-2a).

**note** Per i Programmi del banco F, il parametro gestisce i parametri "Transpose" e "Tune" della pagina OSC Basic (☞ EM p.14).

<b>Dtun 2 (Detune 2)</b>	<b>[-1200...+0000...+1200]</b>
--------------------------	--------------------------------

Determina l'intonazione per l'OSC2 del Programma. Il parametro controlla il parametro "Tune" per l' OSC2 del Multicampione (Program P1: 1-2a).

**note** Per i Programmi del banco F, il parametro gestisce i parametri "Transpose" e "Tune" della pagina OSC Basic (☞ EM p.14).

**Il parametro è valido solo nel caso in cui "Oscillator Mode" del Programma (Program P1: 1-1a) sia stato impostato in modalità Double.**

<b>Hold</b>	<b>[Off, PRG, On]</b>
-------------	-----------------------

Controlla l'impostazione di "Hold" per Voice Assign del Programma (Program P1: 1-1b). Quando il valore è s **Off**, il parametro "Release (Release Time)" di Amp1 EG/Amp2 EG è automaticamente impostato a 0 per ottimizzare l'effetto.

**note** Per i Programmi del banco F, il presente parametro determina un valore di 0 per "Release Time" relativamente all'EG utilizzato dall'Amplificatore.

Il parametro può essere sfruttato proficuamente per i Programmi percussivi. Quando l'impostazione è **Off**, il timing del key-off influenza il suono, permettendo l'uso del key-on/off ai fini del controllo del tempo di gate. Risultati interessanti possono essere ottenuti specificando l'impostazione Off per le tracce di batteria già registrate.

<b>Rev (Reverse)</b>	<b>[Off, PRG, On]</b>
----------------------	-----------------------

Controlla il parametro "Rev" (Program P1: 1-2a, Global P5: 5-1b) per ciascun Multicampione dell'OSC1/2 dei Programmi, oppure per ciascun campione percussivo. Con un'impostazione **On**, tutti i Multicampioni ed i campioni percussivi saranno riprodotti al contrario. Con un'impostazione di **Off**, tali Multicampioni e campioni saranno invece riprodotti normalmente. Un valore di **PRG** determina l'utilizzo delle impostazioni specificate per ciascun Programma (oppure del drum kit usato dal Programma). Può essere usato con profitto soprattutto sui suoni di batteria per ottenere effetti peculiari.

**Il parametro non ha alcun effetto sui Programmi del banco F.**

**note** E' buona norma non selezionare lo stesso parametro per più di una "Destination" nella stessa traccia. In caso contrario, il parametro potrebbe rispondere così come qui di seguito descritto:

#### Parametri diversi da Hold e Reverse

Selezionando lo stesso parametro per "Destination," l'impostazione di "Value" sarà sommata all'interno di ciascuna traccia. Tuttavia, il "Value" del parametro oggetto di controllo da parte della "Destination" non potrà eccedere il limite massimo consentito. Se ad esempio si sono specificate tre impostazioni di Detune1 per una certa traccia, e ciascuna di queste ha una regolazione di "Value" pari a +1000, +1000 e +1000, il risultato finale corrisponderà a +1200, dato che questo valore rappresenta il limite massimo ottenibile per quel tipo di controllo. Con tre valori pari a +1000, +1000 e -1000, il risultato che si otterrà sarà pari a +1000.

#### Hold e Reverse

L'unica "Destination" valida corrisponde in questo caso all'ultima specificata.



## Sequencer P6: Pattern/RPPR

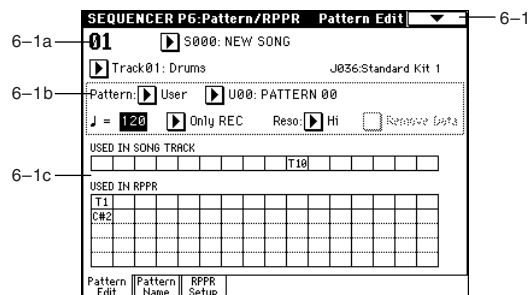
La TRITON Extreme consente l'uso dei **pattern preset P000–149**, e dei **pattern utente U00–99**. Ciascuna Song può contenere fino a 100 pattern utente. La memoria della tastiera è provvista di pattern preset di batteria pronti all'uso, e selezionabili per qualsiasi Song. I pattern preset non possono essere modificati, ma è possibile tuttavia effettuare la copia nelle locazioni destinate all'utente e successivamente apportare le variazioni desiderate.

I pattern utente possono essere creati in tempo reale (inclusa l'incisione della performance dell'Arpeggiatore), con la registrazione step, con il comando Get From Track (estrapolando gli eventi musicali dalla traccia), o con il comando Copy Pattern (copiando gli eventi da un pattern diverso).

I pattern possono inoltre essere assegnati alle note della tastiera mediante la funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording), riprodotti con la semplice pressione dei tasti e registrati sul sequencer (☞ Pagina RPPR Setup).

### 6–1: Pattern Edit

Pagina che permette la registrazione e l'editing del pattern e l'assegnazione ad una traccia della Song.



#### 6–1a: Location, Song Select, Track Select

**Location** [01...99]

Mostra la posizione corrente (in misure) del pattern selezionato.

**Song Select** [000...199: name]

Consente la selezione della Song. Il pattern utente creato è inserito nella Song scelta con il presente parametro.

**Track Select** [Track01...Track16, Master Track]

Seleziona la traccia da utilizzare per la registrazione/riproduzione del pattern. Gli eventi del pattern sono registrati/riprodotti in base alle impostazioni della traccia selezionata con il presente parametro. Sulla destra sono rispettivamente indicati il banco, numero e nome del Programma selezionato per la traccia.

La selezione di Master Track è ignorata a favore dell'ultima traccia 1–16 selezionata.

#### 6–1b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome Sound, Reso, Remove Data

Se si desidera registrare eventi musicali su un pattern, utilizzare "Pattern" e "Pattern Select" per selezionare un pattern utente ed il relativo numero. Usare quindi il comando "Pattern Parameter" del menù di pagina per impostare il numero di misure e la divisione ritmica desiderata. Eseguire la registrazione in tempo reale nella pagina Pattern Edit, oppure la registrazione step usando il comando "Step Recording (Loop Type)" del menù di pagina, ed infine sfruttare gli altri comandi per modificare gli eventi registrati secondo necessità.

#### Pattern (Pattern Bank)

[Preset, User]

Indica il tipo di pattern.

La registrazione non è consentita con pattern del tipo **Preset**, ma è tuttavia possibile eseguire i comandi di "Copy Pattern," "Bounce Pattern," "Put To Track" e "Copy To Track" del menù di pagina.

#### Pattern Select

[P000...149, U00...U99]

Mostra il pattern selezionato. I pattern utente possono essere rinominati nella pagina Pattern Name.

#### ♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

Determina il tempo di riproduzione del pattern (☞ 0–1a).

#### Metronome Sound

[Only REC, REC & Play, Off]

Imposta lo status on/off del metronomo per le varie fasi di registrazione/riproduzione. (☞ 0–8b, "Sound," "Metronome Setup")

#### Reso (Resolution)

[Hi,  $\frac{1}{3}$  ...  $\frac{1}{4}$ ]

Determina la correzione del timing delle note durante la registrazione del pattern in tempo reale. (☞ 0–1a "Reso (Resolution).")

#### Remove Data

[Off, On]

**On (spuntata):** Permette la cancellazione degli eventi musicali non più necessari durante la registrazione del pattern. La procedura può essere desunta dalla funzione "Remove Data" in Loop All Tracks. (☞ 0–8a)

### 6–1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

#### USED IN SONG TRACK

Area del display che indica le tracce della Song sulle quali è utilizzato il pattern selezionato.

#### USED IN RPPR

Zona del display che mostra l'impostazione del pattern per la funzione RPPR. Nella griglia è possibile visualizzare la nota assegnata e la traccia selezionata.

#### Come registrare un pattern utente

- ① Usare "Song Select" per selezionare la Song sulla quale creare il pattern utente.
- ② Utilizzare "Track Select" per scegliere il tipo di sonorità da registrare. Il pattern registrato sarà riprodotto in base alla traccia selezionata in "Track Select."
- ③ Usare "Pattern Bank" e "Pattern Select" per scegliere un pattern Utente ed il relativo numero.
- ④ Selezionare il comando "Pattern Parameter" dal menù di pagina e, nella finestra di dialogo successiva, specificare il numero di misure e la divisione ritmica desiderata per il nuovo pattern.
- ⑤ Controllare il valore di tempo in "♪".
- ⑥ Se si desidera effettuare la registrazione in tempo reale, impostare "Reso" per specificare la risoluzione, e premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. Premere quindi il tasto [START/STOP] per iniziare la registrazione. Al termine della registrazione dell'ultima misura (determinata al punto ④ della procedura) la Song ritorna alla misura iniziale, permettendo in questo modo di continuare ad aggiungere ulteriori eventi musicali. (☞ "Loop All Tracks" 0–8a) Qualora si intenda eseguire la registrazione step, selezionare il comando "Step Recording (Loop Type)" dal menù di pagina per accedere alla relativa finestra di dialogo, ed eseguire l'inserimento degli eventi.



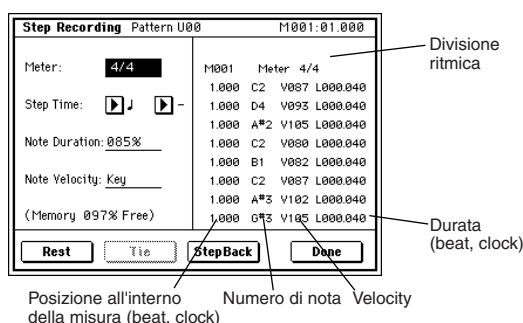
## ▼ 6-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status	Bounce Pattern	6-1F
6-1A	Step Recording (Loop Type)	Get From Track	6-1G
6-1B	Event Edit	Put To Track	6-1H
6-1C	Pattern Parameter	Copy To Track	6-1I
6-1D	Erase Pattern	FF/REW Speed	0-1I
6-1E	Copy Pattern		

### 6-1A: Step Recording (Loop Type)

Comando che consente di effettuare la registrazione step del pattern (disponibile solo per i pattern utente).

- ① Usare “Pattern” e “Pattern Select” per specificare il pattern.  
Per default, la lunghezza del pattern è fissata ad una misura. Per modificare tale valore, utilizzare il comando “Pattern Parameter” (6-1C).
- ② Selezionare il comando “Step Recording (Loop Type)” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ I passi della procedura rimanenti sono identici a quelli descritti per la registrazione step della traccia. Consultare quindi i punti ③ (e successivi) di “Step Recording” (5-1A). L’unica differenza risiede nel fatto che una volta giunti al termine dell’ultima misura, la registrazione prosegue in loop dalla prima misura, permettendo l’inserimento di ulteriori eventi musicali.

### 6-1B: Event Edit

Comando che permette l’editing dei singoli eventi musicali registrati sul pattern.

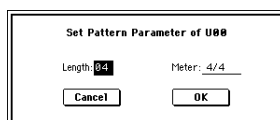
Usare “Pattern” e “Pattern Select” per specificare il pattern, e quindi selezionare il comando.

I restanti punti della procedura sono identici a quelli visti per la Event Editing della traccia. ➡ “Event Edit” (5-1B).

### 6-1C: Pattern Parameter

Comando che consente di specificare il numero di misure e la divisione ritmica del pattern selezionato.

- ① Utilizzare “Pattern” e “Pattern Select” per selezionare il pattern.
- ② Selezionare il comando “Pattern Parameter” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

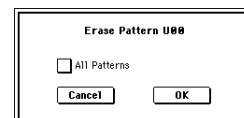


- ③ Usare il campo “Length” per specificare il numero di misure del pattern.
- ④ Nel campo “Meter,” stabilire la divisione ritmica del pattern. Il valore del parametro è solo temporaneo, in quanto l’inserimento o la copia del presente pattern nella Song determinerà l’utilizzo della divisione ritmica assegnata alla misura di destinazione.
- ⑤ Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l’operazione.

### 6-1D: Erase Pattern

Permette di cancellare gli eventi musicali dal pattern selezionato.

- ① Utilizzare “Pattern” e “Pattern Select” per selezionare il pattern.
- ② Selezionare il comando “Erase Pattern” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

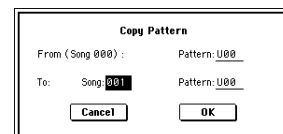


- ③ Se necessario, **spuntare** la casella di selezione “All Patterns” per cancellare tutti i pattern utente.  
Lasciare invece la casella “All Patterns” **in bianco** se si desidera cancellare solo il pattern scelto al punto ① della procedura.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 6-1E: Copy Pattern

Comando che permette di copiare le impostazioni e gli eventi musicali del pattern selezionato su un pattern diverso. L’operazione può essere effettuata anche se i pattern interessati appartengono a Song diverse. Dato che i pattern preset non possono essere sovrascritti, l’unico metodo disponibile per l’editing ed il salvataggio di tali dati consiste nel copiare i pattern nelle locazioni di memoria utente, per consentirne di conseguenza la modifica secondo necessità. I pattern così ottenuti possono infine essere salvati come pattern utente. L’operazione di copia è eseguita in sovrascrittura, per cui tutti i dati e gli eventi musicali presenti sul pattern di destinazione saranno cancellati e sostituiti da quelli provenienti dal pattern sorgente.

- ① Selezionare il comando “Copy Pattern” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

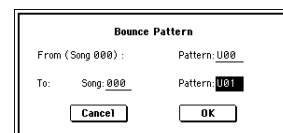


- ② Nel campo **From (Song\*\*\*): “Pattern,”** specificare il pattern sorgente (per default, questo corrisponderà alla Song ed al pattern selezionati nella pagina Pattern Edit).
- ③ Usare i campi **To: “Song”** e **“Pattern”** per specificare la Song ed il pattern di destinazione. Per il parametro **“Pattern”** è possibile specificare solo i pattern utente **U00-U99**.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 6-1F: Bounce Pattern

Comando che permette di combinare i dati e gli eventi del pattern sorgente con quello di destinazione, posizionando il risultato nel pattern di destinazione. La divisione ritmica e la lunghezza del pattern faranno riferimento ai parametri del pattern di destinazione. A differenza del comando Track Bounce, gli eventi del pattern sorgente non saranno cancellati. Nel caso in cui entrambi i pattern contengano dati relativi ai controlli MIDI, la riproduzione del pattern di destinazione (in seguito all’esecuzione del comando di Bounce), potrebbe non essere effettuata in maniera del tutto corretta. Si consiglia quindi di utilizzare la “Event Edit” (6-1b) prima dell’esecuzione del comando, per far sì che tali dati non entrino in conflitto tra loro, provocando risultati imprevisti.

- ① In “Pattern” e “Pattern Select”, selezionare il pattern sorgente.
- ② Selezionare il comando “Bounce Pattern” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ In **From (Song\*\*\*): “Pattern,”** selezionare il pattern sorgente. (Per default, la Song ed il pattern selezionati corrisponderanno a



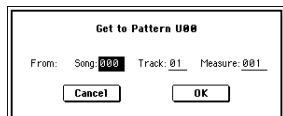
quelli selezionati nella pagina Pattern Edit).

- ④ Nei campi **To: “Song”** e **“Pattern,”** selezionare la Song ed il pattern di destinazione. Per **“Pattern”** è possibile selezionare soltanto i pattern utente **U00–U99**.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

## 6-1G: Get From Track

Questo comando consente il caricamento degli eventi musicali di una traccia sul pattern specificato.

- ① Usare **“Pattern”** e **“Pattern Select”** per specificare il pattern.
- ② Nel campo **“Pattern Parameter”** (6-1C), determinare la lunghezza del pattern di destinazione.
- ③ Selezionare il comando **“Get From Track”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ④ Nel campo **“Song”**, selezionare la Song sorgente.
- ⑤ In **“Track”** scegliere la traccia sorgente.
- ⑥ Usare il campo **“Measure”** per specificare la prima misura della traccia sorgente a partire dalla quale copiare gli eventi.
- ⑦ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

## 6-1H: Put To Track

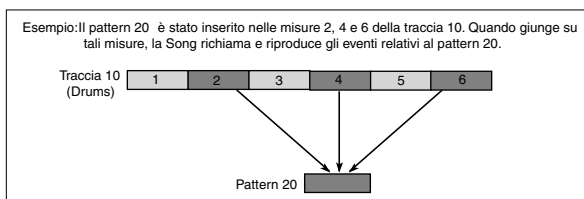
Comando che consente di inserire un pattern all’interno di una traccia. A differenza di **“Copy to Track”** (6-1I), questo comando inserisce soltanto il riferimento del numero del pattern all’interno della Song, in maniera tale che quando il brano giunge al punto di inserimento, la funzione richiama automaticamente il pattern inserito. Gli eventi del pattern in pratica non sono mai presenti nella traccia della Song, e questo determina un notevole risparmio di memoria del sequencer.

Da notare che se si modifica la lunghezza di un pattern, tale variazione influenzerà la Song sulla quale il pattern è stato inserito.

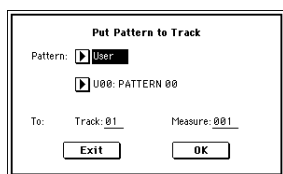
L’esecuzione del comando **Put to Track** comporta la modifica dei seguenti eventi musicali:

- Gli eventi musicali presenti nelle misure di destinazione della traccia saranno cancellati.
- Il pattern inserito sarà riprodotto in base alla divisione ritmica della misura della traccia sulla quale è stato inserito.
- Gli eventi del tipo pitch bend etc. (escluso il volume), esistenti sulla traccia di destinazione, saranno azzerati immediatamente prima della misura sulla quale è stato effettuato l’inserimento del pattern. Se si desidera quindi utilizzare gli eventi di controllo (pitch bend etc.) nelle misure oggetto di inserimento del pattern, è necessario prima eseguirne la scrittura nel pattern stesso.

Per cancellare il pattern inserito nella traccia, utilizzare **“Erase Measure”** (5-1F), specificando l’intervallo sul quale è stato inserito il pattern, ed impostando **“Kind”** su **All**.



- ① Selezionare il comando **“Put to Track”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



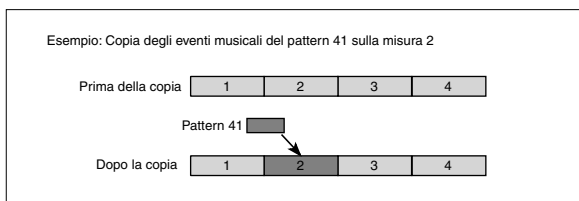
**note** Premendo il tasto **SEQUENCER [START/STOP]** mentre la finestra di dialogo è aperta, è possibile riprodurre il pattern selezionato.

- ② In **“Pattern”** e **“Pattern Select,”** selezionare il pattern sorgente. (Per default, questo corrisponderà a quello scelto nella pagina Pattern Edit).
- ③ Nel campo **“To Track,”** scegliere la traccia di destinazione.
- ④ In **“Measure,”** specificare la prima misura della traccia di destinazione.
- ⑤ Per eseguire il comando, premere il **pulsante OK**. All’esecuzione del comando, il parametro **“Measure”** sarà automaticamente aggiornato. Se necessario, l’operazione può anche essere ripetuta più volte. Per uscire dal comando, premere il **pulsante Exit**.

## 6-1I: Copy To Track

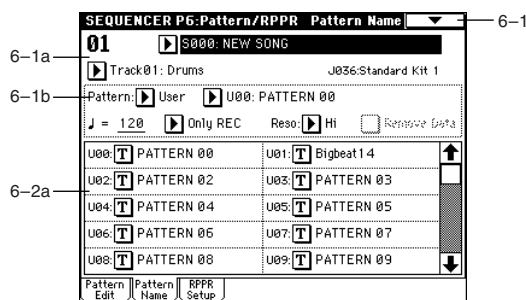
Comando che permette di copiare gli eventi musicali di un pattern e di incollarne i dati su una traccia. A differenza di quanto già visto per il comando **Put To Track**, quest’operazione trasferisce effettivamente gli eventi sulla traccia, in modo da consentirne successivamente l’editing. In questo caso, la modifica del pattern sorgente non avrà alcun effetto sulla Song sulla quale il pattern è stato copiato. L’esecuzione del comando comporta la modifica dei seguenti eventi musicali:

- Gli eventi musicali presenti nelle misure di destinazione della traccia saranno cancellati.
- Gli eventi musicali inseriti saranno riprodotti in base alla divisione ritmica della misura della traccia sulla quale è stato effettuato l’inserimento.



La procedura è identica a quella descritta per il comando **Put to Track**. ➤ **“Put To Track”** (6-1H).

## 6-2: Pattern Name



### 6-2a: Pattern name

**Pattern name** [U00...U99]

Consente la modifica del nome del pattern. Premere il pulsante di testo per accedere alla finestra di dialogo ed inserire il nome (sedici caratteri al massimo). (➤ GO p.117)



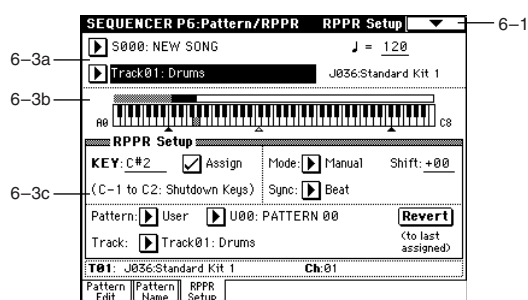
## 6-3: RPPR Setup

Pagina che consente di effettuare le impostazioni relative alla funzione RPPR (Real-time Pattern Play/Recording). La RPPR permette di assegnare liberamente i pattern della Song alle note della tastiera, per rendere in seguito possibile la riproduzione (e la registrazione sul sequencer) degli stessi con la semplice pressione dei tasti. Per ciascuna Song è consentito assegnare un pattern preset o utente ad ognuno dei settantadue tasti, dalla nota C#2 alla C8, e per ogni tasto è possibile specificare il pattern, il numero della traccia e il modo in cui il pattern debba essere riprodotto.

**L'Arpeggiatore** non può essere attivato dai pattern riprodotti con la funzione RPPR. Quando la RPPR è **On**, i tasti non assegnati ad alcun pattern riprodurranno le tracce specificate dal parametro "Track Select." In questo caso, l'Arpeggiatore potrà essere attivato per tali tracce, a patto che per queste sia stato selezionato ed abilitato almeno un Arpeggiatore (A o B). La RPPR non può essere altresì attivata da note generate dall'Arpeggiatore.

**MIDI** Quando Local Control è **OFF** ("Local Control On" Global P1: 1-1a), non è possibile attivare i pattern con la funzione RPPR. Le note ricevute sul canale MIDI assegnato alla traccia selezionata da "Track Select", potranno tuttavia riprodurre i pattern. Quindi, se sul sequencer esterno sono state registrate soltanto le note incaricate di attivare i pattern della RPPR, impostare Local Control OFF. Nel caso si desideri registrare gli eventi generati dalla funzione RPPR su un sequencer esterno, impostare Local Control su ON, e disabilitare la funzione di echo back sul sequencer (☞ p.297)

**Nella pagina RPPR Setup**, la funzione RPPR è automaticamente abilitata. Il risultato che si ottiene è equivalente all'abilitazione della casella di selezione RPPR (0-1a) nelle singole pagine.



### 6-3a: Song Select, Track Select, Tempo

#### Song Select [000...199: nome]

Permette la selezione della Song desiderata. Le impostazioni della RPPR saranno assegnate alla Song selezionata con il presente parametro.

#### Track Select [Track01...Track16, Master Track]

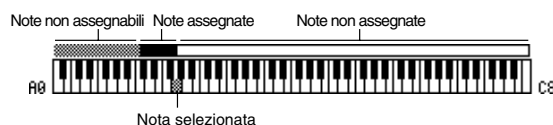
Consente la selezione della traccia riprodotta dalla pressione delle note non assegnate alla funzione RPPR. Scegliere quindi la traccia che si desidera riprodurre manualmente con l'esecuzione strumentale convenzionale.

#### Tempo [040...240, EXT]

Parametro che determina il tempo di riproduzione dei pattern. (☞ 0-1a)

### 6-3b: Keyboard & Assigned drawing

Area del display che mostra l'assegnazione dei pattern alle note della tastiera per la funzione RPPR. (I pattern non possono essere assegnati alle note contraddistinte da una linea grigia).



### 6-3c: RPPR Setup

#### KEY (Key Select) [C#2...C8]

Specifica il tasto (nota) al quale assegnare il pattern RPPR. I parametri che seguono sono tutte voci applicabili alla nota selezionata da KEY.

La nota può essere selezionata anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo una nota sulla tastiera.

#### Assign [Off, On]

**On (spuntata):** La nota specificata da "KEY" (una volta premuta) riproduce il pattern selezionato dal parametro "Pattern".

**Off (non spuntata):** La nota premuta riproduce la traccia selezionata in base al pitch stabilito, così come accadrebbe normalmente in modalità Sequencer.

#### Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

#### Pattern Select [P000...149, U00...99]

Seleziona il pattern assegnato dalla funzione RPPR alla nota specificata dal parametro "KEY." Se il pattern assegnato non contiene alcun evento musicale al suo interno, la pressione del tasto non produrrà alcun suono.

#### Track [Track 01...Track16: nome]

Specifica la traccia utilizzata dal pattern RPPR selezionato grazie al parametro "KEY." La pressione del tasto comporta la riproduzione del pattern in base alle impostazioni della traccia qui selezionata. Le impostazioni della traccia possono essere effettuate nelle pagine P0: Play/REC, P2: Trk Param, P3: MIDI Filter e P4: Zone/Ctrl. Durante la registrazione in tempo reale, quando la funzione RPPR è abilitata, gli eventi audio saranno registrati sulla traccia specificata dal presente parametro. (☞ GO p.56)

La linea inferiore del display indica rispettivamente il banco ed il numero del Programma ed il canale MIDI (Ch) specificati per il parametro "Track."

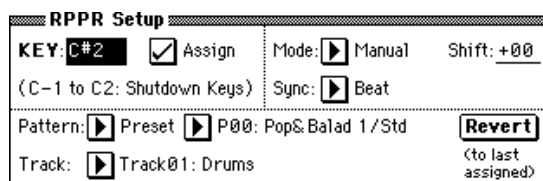
#### Revert

Pulsante che permette di copiare le impostazioni di "Pattern (Pattern Bank)," "Pattern Select" e "Track" del "KEY" precedentemente modificato (e per il quale "Assign" era stato **spuntato**), sulle impostazioni di "KEY" correntemente selezionata.

#### Esempio: Assegnare i pattern preset P00, P01 e P02 a "KEY"

Prima di iniziare, assegnare un Programma percussivo (per esempio A036) alla traccia 1.

- 1 Impostare "KEY" su C#2, e spuntare "Assign." Regolare "Pattern (Pattern Bank)" su Preset, "Pattern Select" su P00 ed infine "Track" su Track01.





- ② Impostare “KEY” su **D2** e premere il pulsante **Revert**.  
Questo permette di copiare automaticamente le impostazioni specificate per “**Pattern (Pattern Bank)**,” “**Pattern Select**” e “**Track**” al punto ① della procedura.
- ③ Modificare solo l’impostazione di “**Pattern Select**.” Selezionare “**Pattern Select**” e premere il tasto [△] per scegliere **P01: Pop&Balad 2/Std**.
- ④ Impostare “KEY” su **D#2** e premere il pulsante **Revert**.  
L’operazione consente di copiare il “**Pattern (Pattern Bank)**,” **P01: Pop&Balad 2/Std** selezionato al punto ③, così come le impostazioni di “**Pattern Select**” e “**Track**”.
- ⑤ Così come descritto al punto ③, impostare “**Pattern Select**” su **P02: Pop&Balad 3/Std**.

Usando la funzione “**Revert**” in questo modo è possibile determinare efficacemente le impostazioni di “**Pattern (Pattern Bank)**,” “**Pattern Select**,” e “**Track**” per ciascun “KEY” durante la creazione degli eventi RPPR. Ciò risulta particolarmente conveniente quando, come appena descritto nell’esempio di cui sopra, i pattern che si desiderano assegnare alle note sono numerati consecutivamente (o sono comunque vicini tra loro) ed utilizzano la stessa traccia.

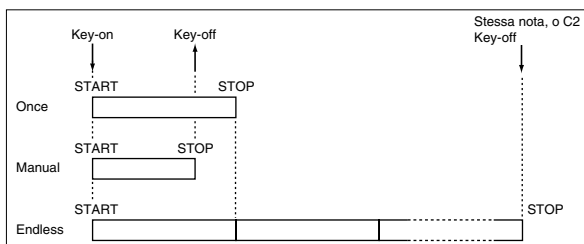
### Mode [Once, Manual, Endless]

Specifica la modalità di riproduzione del pattern selezionato con il parametro “KEY”.

**Once:** Il pattern è riprodotto una sola volta.

**Manual:** Il pattern continua ad essere riprodotto fin tanto che si mantiene premuta la nota sulla tastiera.

**Endless:** Il pattern è riprodotto in maniera ripetuta e continua, anche dopo aver rilasciato la pressione della nota sulla tastiera. Per arrestare la riproduzione, premere una delle note al di sotto della nota C2, oppure premere nuovamente la stessa nota.



### Shift [-12...+12]

Determina la trasposizione (in semitoni) d’intonazione del pattern in riproduzione selezionato con il parametro “KEY”, con una escursione massima di  $\pm 1$  ottava. Con un’impostazione di **0**, il pattern è riprodotto con l’intonazione originale.

### Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

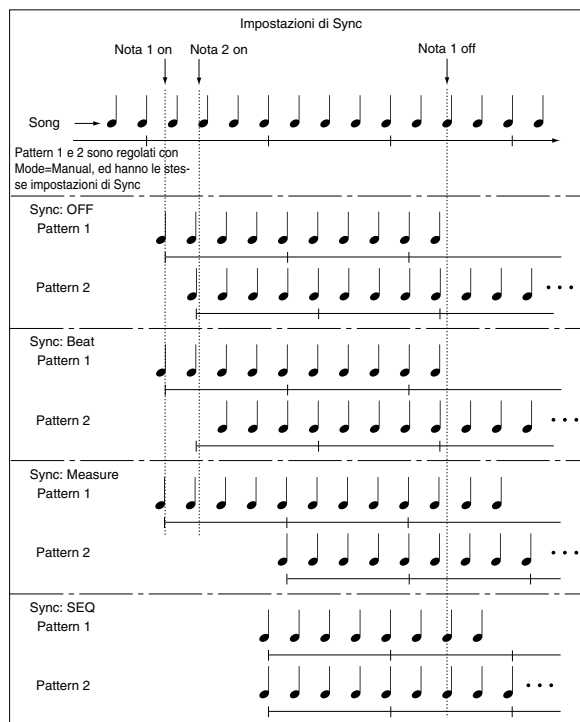
Specifica la sincronia del pattern in relazione alla pressione della nota sulla tastiera.

**Off:** Il pattern inizia la riproduzione non appena si preme la nota sulla tastiera.

**Beat:** Il pattern è sincronizzato ai beat del pattern riprodotto dal primo tasto (cioè il primo evento di note-on che si verifica dalla condizione nella quale nessuna nota è stata precedentemente premuta). E’ l’impostazione ideale per riprodurre i pattern in sequenza.

**Measure:** Il pattern è sincronizzato alle misure del pattern attivato dalla pressione della prima nota. E’ l’impostazione ideale per i pattern ritmici o di basso.

**SEQ:** Il pattern è sincronizzato alle misure della Song del sequencer.



- Selezionando **Beat** o **Measure**, la riproduzione del pattern inizierà dopo aver premuto il primo tasto. Il secondo (e tutti i successivi) pattern attivati dalla tastiera, saranno sincronizzati al primo; con un’impostazione di **Beat** la sincronia avverrà in relazione al singolo beat, mentre con un’impostazione di **Measure** la sincronia sarà basata sulle misure.
- Selezionando **SEQ**, il pattern sarà sincronizzato alle misure della Song registrata sul sequencer. In questo caso, è necessario avviare la riproduzione della Song prima di poter effettivamente riprodurre i pattern assegnati alle note della tastiera.
- **Beat**, **Measure** e **SEQ** attivano il pattern istantaneamente nel caso il tasto sia premuto entro 1/32 di nota rispetto al corrispondente valore di beat o di misura. Se la pressione avviene con ritardo maggiore, il pattern sarà riprodotto a partire dal beat successivo.

### Arrestare la riproduzione di un pattern RPPR

Per arrestare la riproduzione di qualsiasi pattern riprodotto mediante la funzione **RPPR**, premere la nota C2 o uno qualsiasi dei tasti alla sua sinistra.

I pattern assegnati ai tasti per i quali “**Sync**” è impostato su **Off** si arresteranno immediatamente, mentre gli altri pattern termineranno la riproduzione all’inizio del beat o misura successivi. La riproduzione dei pattern per i quali il parametro “**Sync**” è impostato in maniera **diversa da Off**, possono comunque essere arrestati immediatamente premendo due volte in rapida successione la nota C2 (oppure una qualsiasi delle note alla sua sinistra).



## Sequencer P7: Arpeggiator

Pagina che consente di specificare l'utilizzo dell'Arpeggiatore in modalità Sequencer. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascuna Song. Così come già visto per la modalità Combination, anche nella modalità Sequencer è possibile utilizzare simultaneamente due Arpeggiatori. Ciò consente di applicare pattern di arpeggio diversi a due sonorità assegnate a zone differenti della tastiera, oppure di utilizzare la velocity per alternare i due pattern di arpeggio etc.

Nella modalità Sequencer è anche possibile registrare gli eventi musicali generati dall'Arpeggiatore, sia durante la registrazione della traccia che del pattern, con la possibilità di modificare in tempo reale i parametri relativi ai pattern di arpeggio, inclusi quelli gestibili mediante le manopole [GATE], [VELOCITY] etc. dei REALTIME CONTROLS.



Il tempo dell'Arpeggiatore e quello del sequencer non possono essere impostati in maniera indipendente l'uno dall'altro.

Quando il parametro **"MIDI Clock"** (Global P1: 1-1a) è impostato su **Internal**, l'Arpeggiatore può essere sincronizzato al tempo del sequencer interno. (GO p.102)

- Per sincronizzare l'Arpeggiatore al sequencer, attivare (**on**) l'Arpeggiatore desiderato e premere il tasto [START/STOP].
- Per arrestare simultaneamente il sequencer e l'Arpeggiatore, premere il tasto [START/STOP]. Se si desidera fermare soltanto l'Arpeggiatore, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].

Quando il parametro **"Key Sync"** dell'Arpeggiatore è **off**, è possibile abilitare il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] e suonare la tastiera per avviare l'Arpeggiatore durante il conteggio preliminare, in modo da registrarne la performance risultante sin dall'inizio del pattern.



Quando **"MIDI Clock"** è impostato su **External MIDI** o **External USB**, i messaggi di realtime clock MIDI trasmessi dal dispositivo esterno connesso alla porta MIDI IN o USB B possono eseguire lo stesso tipo di controllo.

Anche in questo caso è consentito avviare/arrestare la riproduzione utilizzando il tasto SEQUENCER [START/STOP] della TRITON Extreme.

### 7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

### 7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



### 7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run A, B

#### Arpeggiator Assign

[Off, A, B]

Parametro che permette di assegnare l'Arpeggiatore A o B alle tracce 1-8, 9-16. L'accensione del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] attiva l'Arpeggiatore assegnato a ciascuna traccia, in base alle impostazioni di **"Arpeggiator Run A, B"** e del presente parametro.

**Off:** L'Arpeggiatore è disabilitato.

**A:** Abilita l'Arpeggiatore A. Usare la pagina Arpeggiator A per selezionare il pattern di arpeggio ed impostare i parametri.

**B:** Abilita l'arpeggiatore B. Utilizzare la pagina Arpeggiator B per scegliere il pattern di arpeggio ed impostare i parametri.

Effettuare la scelta dell'Arpeggiatore anche per le tracce che si desidera registrare in tempo reale.

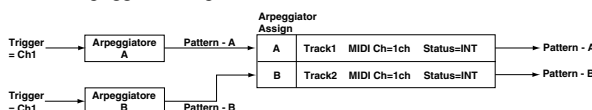
Impostando **A** e **B** su due canali MIDI diversi, è possibile controllare (ad esempio) uno dei due Arpeggiatori mediante la tastiera della TRITON Extreme, e l'altro da un modulo MIDI esterno collegato alla porta MIDI IN. Infine, utilizzando la registrazione multi-traccia (**MultiREC**), è possibile registrare contemporaneamente le note generate da entrambi gli Arpeggiatori.

#### Esempio 1)

Per le tracce 1 e 2, impostare **"MIDI Channel"** (2-1a) su **01** e **"Status"** (2-1a) su **INT**. Assegnare l'Arpeggiatore A alla traccia 1 e l'Arpeggiatore B alla traccia 2, e spuntare la casella di selezione **"Arpeggiator Run A, B"** (7-1a). Nel campo **"Track Select,"** scegliere **Track01**.

Con il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] spento, suonare la tastiera e notare come lo strumento riproduca le entrambe le tracce 1 e 2.

Abilitare il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] e suonare la tastiera. In questo caso, l'Arpeggiatore A opererà per la traccia 1 e l'Arpeggiatore B per la traccia 2.



#### Esempio 2)

Per le tracce 1, 2 e 3, impostare **"MIDI Channel"** (2-1a) rispettivamente su **01**, **02** e **03**, e regolare **"Status"** (2-1a) su **INT**.

Assegnare l'Arpeggiatore A alle tracce 1 e 2, e l'Arpeggiatore B alla traccia 3. **Spuntare** la casella di selezione **"Arpeggiator Run A, B"** (7-1a).

- Nel campo **"Track Select,"** scegliere **Track01**. Suonare la tastiera quando il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] è spento, e notare come lo strumento riproduca il suono assegnato alla traccia 1.

Accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera e verificare come l'Arpeggiatore A operi per le tracce 1 e 2 e riproduca i suoni di entrambe le tracce.

- Nel campo **"Track Select,"** selezionare **Track02**. Suonare la tastiera quando il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] è spento, e notare come lo strumento riproduca il suono assegnato alla traccia 2.

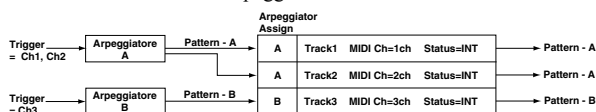
Accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera e notare come l'Arpeggiatore A operi per le tracce 1 e 2 e ne riproduca i suoni di entrambe.

- Nel campo **"Track Select,"** selezionare **Track03**. Suonare la tastiera quando il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] è spento, e notare come lo strumento riproduca il suono assegnato alla traccia 3.

Accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera e notare come l'Arpeggiatore B operi per la traccia 3 e riproduca il suono assegnato.



- In alternativa, è possibile scegliere **Track01** in “Track Select” per attivare l’Arpeggiatore A assegnato alle tracce 1 e 2, ed utilizzare un dispositivo MIDI esterno collegato alla porta MIDI IN della TRITON Extreme per inviare messaggi sul canale MIDI 3 ed attivare l’Arpeggiatore B.



**L**’Arpeggiatore non può essere attivato dalle note riprodotte dal sequencer.

**MIDI** Quando il parametro “Status” (2-1a/2a) della traccia è impostato su **INT** o **BTH**, le tracce 1-16 alle quali sono stati assegnati gli Arpeggiatori A o B saranno riprodotte dalle note generate dall’Arpeggiatore, a prescindere dalla relativa impostazione di “MIDI Channel” (2-1a/2a) della traccia stessa. Se invece “Status” è impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**, la traccia trasmetterà gli eventi musicali sul canale MIDI per essa specificata con il parametro “MIDI Channel”. In questo caso, gli Arpeggiatori A e B saranno attivati dagli eventi trasmessi sul “MIDI Channel” delle tracce 1-16 alle quali è stato in precedenza attribuito uno dei due Arpeggiatori.

**MIDI** Disabilitando il parametro “Local Control On” (Global P1: 1-1a) non sarà possibile attivare l’Arpeggiatore dalla tastiera della TRITON Extreme, ma ne sarà tuttavia consentito l’uso mediante i messaggi ricevuti attraverso la porta MIDI IN. Quindi, nel caso si desideri controllare l’Arpeggiatore in questo modo, cioè grazie alle note provenienti da un sequencer esterno, disabilitare il parametro Local Control (Off). Per registrare le note generate dall’Arpeggiatore su un sequencer esterno, abilitare il parametro Local Control (ON), e contemporaneamente disattivare la funzione di echo back sul modulo esterno connesso. (☞ p.297)

### Arpeggiator Run A, B

Quando il tasto **ARPEGGIATOR** [ON/OFF] è acceso, gli Arpeggiatori selezionati mediante il presente parametro saranno attivi per le tracce alle quali sono stati assegnati grazie al parametro “Arpeggiator Assign”. Gli Arpeggiatori A e B possono in ogni caso essere abilitati/disattivati individualmente.

## 7-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status	Copy From Combi	0-1F
0-1B	Solo Selected Track	Copy Arpeggiator	7-1A
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song		

### 7-1A: Copy Arpeggiator

Comando che permette la copia delle impostazioni dell’arpeggiatore.

☞ Combination P7: 7-1A: Copy Arpeggiator.

## 7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

## 7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Le pagine tab Arpegg. A ed Arpegg. B consentono l’impostazione (rispettivamente) dei parametri relativi all’Arpeggiatore A e all’Arpeggiatore B.

**note** Il comando “Copy Arpeggiator” (7-1A) del menù di pagina può essere utilizzato per copiare le impostazioni di un Arpeggiatore da un’altra modalità, come per esempio la Program.



### 7-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

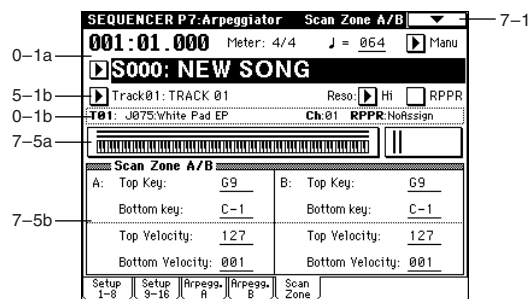
<b>Pattern</b>	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
<b>Octave</b>	[1, 2, 3, 4]
<b>Resolution</b>	[♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭]
<b>Gate</b>	[000...100(%), Step]
<b>Velocity</b>	[001...127, Key, Step]
<b>Swing</b>	[-100...+100(%)]
<b>Sort</b>	[Off, On]
<b>Latch</b>	[Off, On]
<b>Key Sync.</b>	[Off, On]
<b>Keyboard</b>	[Off, On]

Parametri dell’Arpeggiatore nella Song.

☞ “Program 7-1: Arpegg. Setup (Arpeggiator Setup)”

## 7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

Pagina che indica gli intervalli di note e velocity incaricati di attivare gli Arpeggiatori A e B.



### 7-5a: Zone Map

Area del display che mostra le impostazioni di *Scan Zone* per gli Arpeggiatori A e B. (☞ Combination “Zone Map” 7-4a)



## 7-5b: Scan Zone A/B

**A:**

**Top Key** [C-1...G9]

**Bottom Key** [C-1...G9]

Parametri che determinano l'intervallo di note incaricato di attivare l'Arpeggiatore A. "Top Key" rappresenta il limite superiore, mentre "Bottom Key" quello inferiore.

**Top Velocity** [001...127]

**Bottom Velocity** [001...127]

Parametri che determinano l'intervallo di velocity incaricato di attivare l'Arpeggiatore A. "Top Velocity" rappresenta il limite superiore, "Bottom Velocity" quello inferiore.

**B:**

**Top Key** [C-1...G9]

**Bottom Key** [C-1...G9]

**Top Velocity** [001...127]

**Bottom Velocity** [001...127]

Parametri che consentono di specificare l'intervallo di note e di velocity incaricati di attivare l'Arpeggiatore B (☞ A:).

**note** Il valore dei presenti parametri può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note sulla tastiera.

## Sequencer P8: Insert Effect

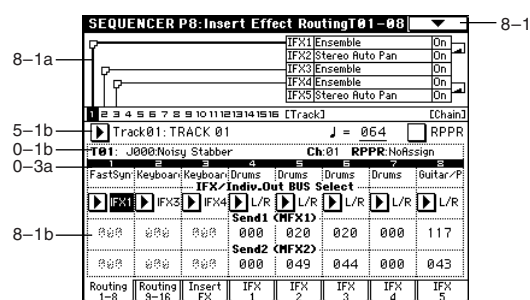
Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni degli effetti Insert e specificare il bus d'uscita dei Programmi assegnati alle tracce 1-16.

☞ Per i dettagli sugli effetti Insert, consultare p.205 "Guida agli Effetti".

### 8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

### 8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

Pagine nelle quali è possibile determinare il bus degli oscillatori per i Programmi assegnati alle tracce 1-16. E' inoltre possibile determinare la quantità di segnale da inviare agli effetti Master.



### 8-1a: Routing Map

Area del display che mostra lo status degli effetti Insert: il routing (percorso audio), i nomi degli effetti selezionati ed il relativo status on/off, e l'eventuale collegamento chain.

La scelta del tipo di effetto, lo status on/off e i collegamenti chain possono essere effettuati nella pagina Insert FX (8-2).

### 8-1(2)b: BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

**BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select)** [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Parametri che determinano il bus al quale inviare gli oscillatori per i Programmi assegnati alle tracce 1-16.

Lo status delle impostazioni può inoltre essere visualizzato nell'area "Routing Map" (☞ Combination P8-1: Routing).

**note** Per elaborare con il circuito Valve Force il segnale di un Programma assegnato ad una traccia, impostare il presente parametro su 3/4 (Tube), 3 (Tube) o 4 (Tube), ed il parametro "Placement" della Valve Force (9-5a) su Insert.

**2** La selezione del bus 1/2 o 3/4(Tube) determina l'invio in stereo dei Programmi assegnati alle tracce 1-16 all'uscita AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 e 2 oppure 3 e 4. Utilizzando il messaggio CC#10 (pan) o una sorgente AMS per il controllo del pan dell'oscillatore, la nuova impostazione di pan sarà applicata a partire dal successivo evento di note-on. A differenza del caso in cui la selezione del bus L/R determina l'uscita dei suoni dai jack (MAIN) L/MONO ed R, il pan della nota riprodotta non potrà essere modificata in tempo reale. Se si desidera quindi variare il pan della nota suonata in tempo reale e sfruttare contemporaneamente le uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 e 2 oppure 3 e 4, impostare "BUS Select" su IFX1 (o IFX2-IFX5), selezionare l'effetto 000: No Effect per "IFX1" (o IFX2-IFX5) (8-3), e selezionare 1/2 o 3/4(Tube) per "BUS Select" (8-3).



**Send1 (MFX1)** [000...127]

**Send2 (MFX2)** [000...127]

Parametri che consentono di impostare i livelli di mandata delle tracce 1–16 agli effetti Master 1 e 2. L'impostazione è valida quando **"BUS Select"** è regolato su **L/R** o **Off**. Se è stato selezionato **IFX 1, 2, 3, 4** o **5**, i livelli di mandata sono determinati dai parametri **"Send1"** e **"Send2"** della pagina Insert FX per il segnale in uscita dagli effetti Insert utilizzati (cioè post-IFX).

Le impostazioni non hanno alcuna validità nel caso **"BUS Select"** sia stato impostato su **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2** o **3/4(Tube)**.

I valori determinati con le presenti regolazioni sono utilizzati quando la Song è riprodotta o registrata dall'inizio. Tutte le modifiche apportate durante la registrazione sono considerate parte dell'esecuzione strumentale e, in quanto tali, eventi musicali. Queste variazioni saranno quindi applicate sin dalla successiva riproduzione della Song. Per sperimentare le diverse possibilità offerte dalla manipolazione con gli effetti, si consiglia di apportare le variazioni durante la riproduzione, in modo tale da non registrare le eventuali modifiche dei parametri.

**MIDI** Quando il parametro **"Status"** (2–1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH**, è possibile usare i messaggi CC#93 e #91 (in ricezione) per controllare e modificare i livelli di mandata 1 e 2 agli effetti Master. Quando si seleziona una Song differente o si ritorna all'inizio di un brano musicale, le tracce il cui parametro **"Status"** è impostato su **EXT, EX2** o **BTH** trasmetteranno tali impostazioni via MIDI sui rispettivi canali, quest'ultimi determinati dal parametro **"MIDI Channel"** (2–1a/2a) per ciascuna traccia. Il livello effettivo di mandata è determinato moltiplicando il valore di questi parametri con i livelli di mandata degli oscillatori per i Programmi utilizzati da ciascuna traccia (parametri **"Send1"** e **"Send2"**, Program P8: 8–1d).

## ▼ 8–1: Comandi del menù di pagina

0–1A	Memory Status
0–1B	Solo Selected Track
8–1A	Copy Insert Effect
8–1B	Swap Insert Effect
8–1C	DrumKit IFX Patch
0–1I	FF/REW Speed
0–1J	Set Location
8–1D	Put Effect Setting to Track

### 8–1A: Copy Insert Effect

☞ "Program P8: 8–1A: Copy Insert Effect."

Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro **"Ctrl Ch"** nelle pagine IFX 1–5 è escluso dall'operazione di copia.

### 8–1B: Swap Insert Effect

☞ "Program P8: 8–1B: Swap Insert Effect."

Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro **"Ctrl Ch"** nelle pagine IFX 1–5 è escluso dall'operazione di scambio.

### 8–1C: DrumKit IFX Patch

☞ "Combination P8: 8–1C: DrumKit IFX Patch."

## 8–1D: Put Effect Setting to Track

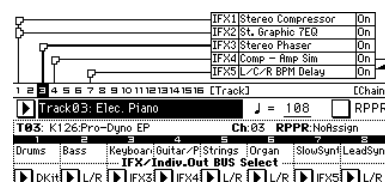
Comando che permette di inserire le impostazioni degli effetti Insert su una traccia come eventi del sistema esclusivo. Può essere utilizzato per cambiare le regolazioni degli effetti utilizzati durante la riproduzione della Song. (☞ GO p.47)

⚠ L'uso dei messaggi di sistema esclusivo MIDI per la modifica delle impostazioni degli effetti potrebbe causare un certo ritardo nella transizione da un effetto all'altro, così come potrebbe verificarsi un non corretto passaggio del suono qualora il cambio dovesse verificarsi mentre una nota è in riproduzione. E' necessario perciò tener conto di tale evenienza prima di specificare la posizione all'interno della Song per la quale si desidera inserire il messaggio di sistema esclusivo.

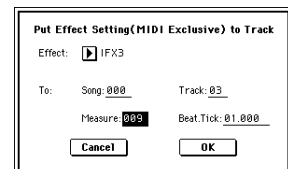
**note** Il presente comando può inoltre essere utilizzato per inserire il cambio dell'effetto all'inizio della traccia (**"Measure"** 001, **"Beat.Tick"** 01.000), in modo da specificare l'effetto da usare sin dall'inizio.

- ① Utilizzare la pagina P8: Insert Effect o P9: Master Effect per modificare le impostazioni dell'effetto che si desidera usare (IFX1–IFX5, MFX1, MFX2, MEQ), e specificare la Song, la traccia, la misura, il beat ed il clock sul quale inserire l'evento di sistema esclusivo.

La figura in basso mostra l'inserimento dell'effetto IFX3 (usato dalla traccia 3) all'inizio della misura 9.



- ② Selezionare il comando **"Put Effect Setting to Track"** per aprire la finestra di dialogo (i valori illustrati nella figura in basso si riferiscono all'impostazione descritta al punto ① della procedura).



- ③ Utilizzare il campo **"Effect"** per selezionare l'effetto desiderato.
- ④ Usare il campo **"To: Song"** per specificare la Song, **"Track"** per determinare la traccia di destinazione, **"Measure"** per stabilire la misura e **"Beat.Tick"** per impostare il beat ed il clock sul quale inserire le impostazioni degli effetti.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando **"Put Effect Setting to Track"**, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

⚠ Gli eventi inseribili corrispondono al tipo di effetto scelto ed ai rispettivi parametri. Altre impostazioni (per es.: status on/off e bypass) debbono essere registrate in tempo reale.

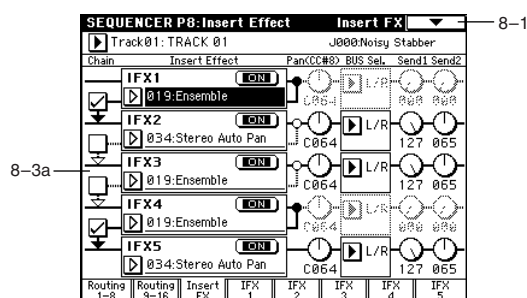
**note** Riavvolgere la Song, avviare il playback e verificare che il cambio si verifichi per la locazione scelta. L'inserimento dei messaggi di sistema esclusivo può essere controllato utilizzando il comando **"Event Edit"** del menù di pagina P5: Track Edit.

**note** Qualora nella locazione d'inserimento degli eventi esclusivi risulti già inserito un pattern, quest'ultimo sarà espanso in eventi di nota.



## 8-3: Insert FX

Pagina che consente la scelta degli effetti Insert, la relativa impostazione dello status on/off e l'eventuale selezione dei collegamenti seriali tra gli effetti (chain).



### 8-3a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5	[000...089]
IFX2, 3, 4	[000...102]
IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8)	[L000...C064...R127]
BUS Sel. (BUS Select)	[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

Le presenti funzioni sono del tutto simili a quelle descritte nella modalità Program. (☞ Program 8-2a)

Tuttavia, a differenza di questa, il parametro "Ctrl Ch" (8-4a-8a) può essere utilizzato come canale MIDI per il controllo della modulazione dinamica degli effetti (Dmod) e dei parametri di "Pan (CC#8)," "Send 1" e "Send 2" per il segnale in uscita dagli effetti Insert. I control change usati sono identici a quelli della modalità Program.

Il valore di pan (CC#8) ed i livelli di mandata Send 1 e 2, determinati con i presenti parametri, sono utilizzati per la registrazione e la riproduzione effettuate dall'inizio del brano musicale. Tutte le modifiche apportate durante la registrazione saranno considerate parte dell'esecuzione strumentale e, in quanto tali, eventi musicali. Queste variazioni saranno applicate sin dalla successiva riproduzione della Song. Per sperimentare le diverse possibilità offerte dalla manipolazione di questi parametri, si consiglia di effettuare le variazioni durante il playback, in modo tale da non registrare le eventuali modifiche apportate ai valori.

**MIDI** Quando "Status" (2-1a/2a) è impostato su INT o BTH, la ricezione dei messaggi CC#8, #93 o #91 permette il controllo e la modifica delle impostazioni dei parametri di pan e send 1/2 per il segnale post-effetto Insert. Quando si seleziona una Song o si ritorna all'inizio di un brano musicale, le tracce il cui parametro "Status" è impostato su EXT, EX2 o BTH trasmetteranno tali impostazioni sul canale MIDI specificato da "MIDI Channel" nelle pagine IFX 1-5 (8-4 - 8-8).

## 8-4: IFX 1

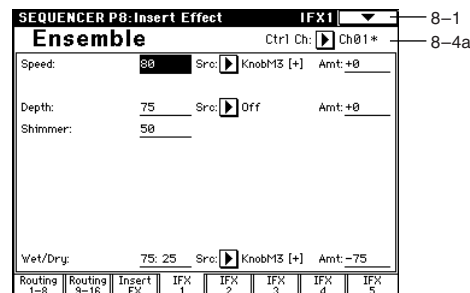
## 8-5: IFX 2

## 8-6: IFX 3

## 8-7: IFX 4

## 8-8: IFX 5

Parametri che determinano l'impostazione degli effetti Insert selezionati per IFX 1-5 nella pagina Insert FX (☞ p.217).



### 8-4(~8)a: Ctrl Ch [Ch01...16, All Routed]

**MIDI** Parametro che determina il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica degli effetti (Dmod), il pan del segnale in uscita dall'effetto Insert (CC#8) ed i valori di Send 1 (CC#93) e Send 2 (CC#91).

I canali **Ch01-16** delle tracce ruotate agli effetti IFX sopra menzionati sono contraddistinti sul display dall'asterisco "\*". Nel caso il routing agli effetti comprenda più tracce (impostate su diversi canali MIDI), è possibile specificare quale dei suddetti canali debba essere utilizzato per il controllo dell'effetto.

**All Routed:** Il controllo può essere effettuato da uno qualsiasi dei canali MIDI delle tracce ruotate agli effetti.

**Se** il parametro "BUS Select" (8-1b/2b) di una traccia, per la quale è stato selezionato un programma percussivo, è impostato su **DKit**, il canale MIDI di quella determinata traccia sarà ritenuto valido solo se impostato su **All Routed**, a prescindere dalle impostazioni di "BUS (BUS Select)" (Global P5: 5-2b) del kit di batteria o dalle regolazioni del comando "DrumKit IFX Patch" del menù di pagina.



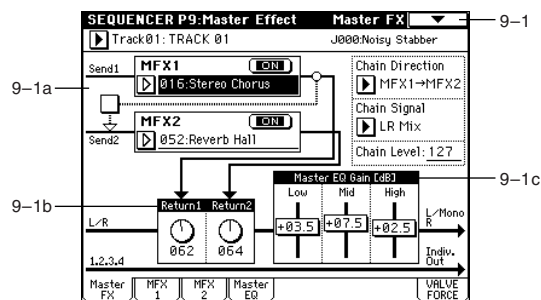
## Sequencer P9: Master Effect

☞ Per i dettagli sugli effetti Master, consultare “Guida agli Effetti”, p.205.

### 9-1: Master FX

Pagina che permette di selezionare ed impostare gli effetti Master, stabilirne lo status on/off, effettuare le regolazioni di chain ed EQ Master.

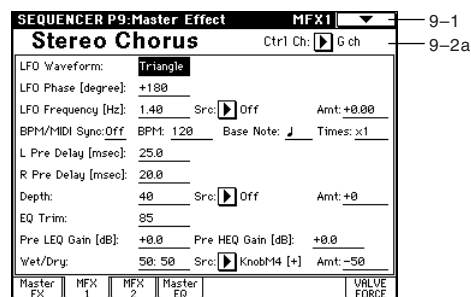
I parametri sono identici a quelli della modalità Program. ☞ “Program 9-1: Master FX (Master Effects)”.



### 9-2: MFX 1

### 9-3: MFX 2

Pagine che consentono l'impostazione dei parametri relativi agli effetti Master MFX 1 e 2 selezionati nella pagina Master FX (☞ p.217).



### 9-2(3)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch

[Ch01...16, Gch]

**MIDI** Parametro che determina il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica degli effetti Master (Dmod). La selezione di **Gch** comporta l'utilizzo del canale MIDI Global specificato in “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a).

### ▼ 9-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status
9-1A	Copy Master Effect
9-1B	Swap Master Effect
0-1I	FF/REW Speed
0-1J	Set Location
9-1C	Put Effect Setting to Track

#### 9-1A: Copy Master Effect

☞ “Program P9: 9-1A: Copy Master Effect.”

Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro “Ctrl Ch” nelle pagine MFX 1 e 2 è escluso dall'operazione di copia.

#### 9-1B: Swap Master Effect

☞ “Program P9: 9-1B: Swap Master Effect.”

Il canale di controllo MIDI specificato dal parametro “Ctrl Ch” nelle pagine MFX 1 e 2 è escluso dall'operazione di scambio.

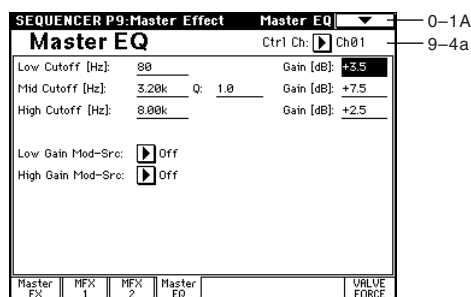
#### 9-1C: Put Effect Setting to Track

Comando che permette di inserire le impostazioni degli effetti Insert su una traccia come eventi del sistema esclusivo. Può essere utilizzato per cambiare le regolazioni degli effetti utilizzati durante la riproduzione della Song.

☞ Sequencer P8: 8-1D: Put Effect Setting to Track.

### 9-4: Master EQ

L'Equalizzatore Master è del tipo stereo a tre bande, e può essere generalmente utilizzato per la correzione finale timbrica dell'audio ruotato al bus L/R ed inviato all'uscita AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO ed R (☞ p.269).



### 9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch

[Ch01...16, Gch]

**MIDI** Parametro che determina il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica dell'EQ Master (Dmod). La selezione di **Gch** comporta l'utilizzo del canale MIDI Global specificato in “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a).



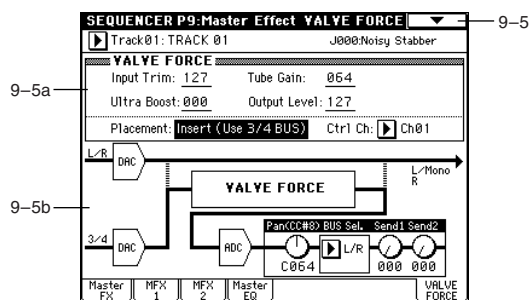
## 9-5: VALVE FORCE

Pagina che permette di effettuare le impostazioni relative al circuito valvolare analogico Valve Force, con il quale è possibile elaborare il suono delle singole tracce (anche in congiunzione con un effetto Insert), oppure il suono complessivo allo stage finale di uscita. Il circuito permette di aggiungere la tipica distorsione valvolare che rende le sonorità più aggressive e "spinte".

**note** Il circuito Valve Force è attivato/disattivato con il tasto VALVE FORCE [ON/OFF].

**note** Il circuito analogico Valve Force è configurato come stereo-in/ stereo-out.

**note** Le impostazioni dei parametri Valve Force possono essere salvate individualmente per ciascuna Song



### 9-5a: VALVE FORCE

<b>Input Trim</b>	[000...127]
<b>Ultra Boost</b>	[000...127]
<b>Tube Gain</b>	[000...127]
<b>Output Level</b>	[000...127]

Parametri che determinano (rispettivamente) il livello d'ingresso al circuito Valve Force, la quantità di boost delle frequenze ultra-low, il livello di guadagno valvolare ed il livello di uscita.

Per maggiori dettagli al riguardo, consultare la corrispondente sezione nella modalità Program.

**MIDI** Così come per la modalità Program, è possibile utilizzare i messaggi di Control change MIDI NRPN per controllare lo status on/off del tasto VALVE FORCE [ON/OFF] ed i parametri (manopole) sopra citati. Il controllo è attuato attraverso il canale MIDI specificato per "Ctrl Ch". Per consentire la registrazione e la riproduzione degli effetti causati dalle impostazioni dei suddetti parametri, verificare che il canale MIDI delle tracce in registrazione corrisponda a quello specificato con il parametro "Ctrl Ch".

#### Placement [Final, Insert (User 3/4 BUS)]

Parametro che determina la posizione d'inserimento del circuito Valve Force. Per maggiori informazioni, consultare la modalità Program.

**⚠** Non è consentito applicare la Valve Force per le operazioni di ricampionamento che utilizzano l'uscita S/P DIF oppure l'opzione L/R per il parametro Source BUS, dato che tali segnali sono processati in completo dominio digitale.

Gli esempi che seguono descrivono come sia possibile sfruttare la Valve Force per l'elaborazione del segnale quando "Placement" è impostato su Insert (Use 3/4 BUS) in modalità Sequencer.

#### Esempi

Utilizzare il parametro "BUS Select" (8-1(2)b) o "BUS Sel." post-IFX (8-3a) per inserire la Valve Force nella locazione desiderata. Usare quindi il parametro Valve Force "BUS Sel." (9-5a) per specificare la destinazione di uscita per il circuito.

#### • Traccia → Valve Force → uscita audio

"BUS Select": 3/4(Tube)

Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2

**note** La Valve Force può elaborare più tracce contemporaneamente, ma non è consentito impostare i parametri del circuito individualmente per ciascuna traccia.

#### • Traccia → Valve Force → effetti Insert → effetti Master → uscita audio

"BUS Select": 3/4(Tube)

Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5

"Send1," "Send2" post-IFX: secondo necessità

"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**⚠** Evitare di impostare "BUS Sel." per il segnale post-IFX su 3/4 (Tube), dato che ciò provocherebbe un loop del percorso audio con conseguente innesco e distorsione del suono (effetto Larsen)!

#### • Traccia → effetti Insert → Valve Force → effetti Master → uscita audio

"BUS Select": IFX1...5

"BUS Sel." post-IFX: 3/4(Tube)

Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2

Valve Force "Send1," "Send2": secondo necessità

#### • Traccia → effetti Insert → Valve Force → effetti Insert → effetti Master → uscita audio

"BUS Select": IFX1...5

"BUS Sel." post-IFX: 3/4(Tube)

Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5

"Send1," "Send2" post-IFX: secondo necessità

"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**⚠** Evitare di impostare il parametro "BUS Sel." per il segnale post-IFX su un qualsiasi effetto che precede nella catena, dato che ciò provocherebbe un loop del percorso audio con conseguente innesco e distorsione del suono (effetto Larsen)!

**note** La Valve Force può anche essere applicata al segnale in ingresso per l'eventuale utilizzo della funzione In-Track Sampling.

#### Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...16, Gch]

Specifica il canale MIDI incaricato di controllare la Valve Force.

**Gch:** Il controllo è attuato sul canale MIDI Global specificato con il parametro "MIDI Channel" (Global P1).

### 9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

**Pan(CC#8)** [L000...C064...R127]

**BUS Sel.** [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

#### ADC OVERLOAD !!

Parametri che consentono di stabilire la destinazione per il segnale in uscita dal circuito Valve Force. Per maggiori dettagli, fare riferimento alla modalità Program.

**MIDI** Analogamente a quanto detto per la modalità Program, il messaggio CC#8 può essere usato per controllare il "Pan (CC#8)," il messaggio CC#93 per il controllo di "Send1" ed infine CC#93 per la gestione di "Send2." Il controllo è tuttavia attuato sul canale MIDI specificato per il parametro "Ctrl Ch".

**note** I parametri "Pan," "BUS Sel.," "Send1," "Send2," e l'indicazione "ADC OVERLOAD !!" rimangono validi solo quando "Placement" è impostato su Insert (Use 3/4 BUS).



---

▼ 9-5: Comandi del menù di pagina

0-1A	Memory Status
Program 9-5A	Copy Valve Force
0-1I	FF/REW Speed
0-1J	Set Location



## Eventi esclusivi supportati in modalità Sequencer

In modalità Sequencer è possibile registrare e riprodurre eventi di sistema esclusivo, incluso l'editing di tracce contenenti tali eventi.

### Messaggi di sistema esclusivo registrabili in tempo reale

I messaggi di sistema esclusivo registrabili in tempo reale sono i seguenti:

- Messaggi esclusivi ricevuti da un dispositivo MIDI esterno
- Modifiche dei parametri in modalità Sequencer (tabella in basso)
- Messaggi esclusivi universali di Master Volume assegnati ad un pedale o una manopola

### Variazioni dei parametri registrabili in tempo reale in modalità Sequencer

Pannello superiore/Pagina	Parametro
Pannello superiore	ARPEGGIATOR Tasto [ON/OFF], manopola [GATE], manopola [VELOCITY]
	REALTIME CONTROLS Tasto [REALTIME CONTROLS]
P0: Play/REC	Prog. 1-8/9-16 "Category," "Program Select," "PLAY/MUTE/REC," "SOLO ON/OFF" <sup>*1</sup>
	Mixer 1-8/9-16 "Pan," "Volume"
P2: Trk Param	OSC 1-8/9-16 "Force OSC Mode," "OSC Select," "Portamento"
	Pitch 1-8/9-16 "Transpose," "Detune," "Bend Range"
	Other 1-8/9-16 "Delay," "Use Program's Scale," "Type," "Key," "Random"
P4: Zone/Ctrl	Controller "SW1," "SW1 Mode," "SW2," "SW2 Mode," "Knob 1-B"... "Knob 4-B"
	MOSS 1-8/9-16 "Voice Allocation Reserve," "Reference Track"
P5: Track Edit	Tone1.2 1-8/9-16 Tone3.4 1-8/9-16 Tone5.6 1-8/9-16 "Destination," "Value"
P7: Arpeggiator	Setup 1-8/9-16 "Arpeggiator Assign," "Arpeggiator Run A, B"
	Arpegg. A/B "Pattern," "Octave," "Resolution," "Gate," "Velocity," "Swing," "Sort," "Latch," "Key Sync.," "Key-board"
	Scan Zone "Top Key," "Bottom Key," "Top Velocity," "Bottom Velocity"
P8: Insert Effect	Routing 1-8/9-16 "BUS Select," "Send1," "Send2"
	Insert FX "IFX1"... "IFX5," "IFX1 On/Off"... "IFX5 On/Off," "Chain," "Pan," "BUS Sel.," "Send1," "Send2"
	IFX 1/2/3/4/5 Tutti i parametri degli effetti
P9: Master Effect	Master FX "MFX 1," "MFX 2," "MFX1 On/Off," "MFX2 On/Off," "Chain," "Chain Direction," "Chain Signal," "Chain Level," "Return 1," "Return 2," "Low," "Mid," "High"
	MFX 1/2 Tutti i parametri degli effetti
	Master EQ "Low Cutoff," "Mid Cutoff," "Q," "High Cutoff," "Gain," "Low Gain Mod-Src," "High Gain Mod-Src," "Ctrl Ch"
	VALVE FORCE "Input Trim," "Ultra Boost," "Tube Gain," "Output Level," "Placement," "Ctrl Ch," "Pan(CC#8)," "BUS Sel.," "Send1," "Send2"

\*1: "SOLO ON/OFF" è sempre controllato dagli eventi nella traccia, a prescindere del rispettivo status on/off della traccia stessa.

La quantità massima di messaggi esclusivi registrabili contemporaneamente è pari circa a 320 Kbyte. La quantità può decrescere nel caso in cui all'interno della stessa misura siano presenti anche altri tipi di eventi.

Non è consentito registrare simultaneamente gli eventi esclusivi ricevuti da un modulo MIDI esterno e quelli generati in seguito alle modifiche apportate ai parametri.

Se si registra la variazione ad un parametro assegnato ad un Control change (come per esempio "Pan") con entrambe le caselle "Enable Control Change" ed "Enable Exclusive" della pagina Global P1: MIDI, tab MIDI Filter **spuntate**, le modifiche apportate durante la registrazione saranno incise sia come eventi di Control change, sia come Parameter change. Tali eventi potrebbero per tale motivo non essere riprodotti correttamente durante il riavvolgimento o l'avanzamento veloce della Song. Nel caso si desideri registrare questo tipo di eventi, si suggerisce di spuntare solo una delle sopra citate caselle di selezione "Enable" nella pagina MIDI Filter della modalità Global.



## Messaggi di Sistema esclusivo MIDI Parameter change

In modalità Sequencer è possibile controllare i parametri delle tracce e degli effetti mediante l'uso dei messaggi di Sistema esclusivo MIDI Parameter change (per esempio nel caso si sia collegato un sequencer MIDI esterno e si stia usando la TRITON Extreme come un modulo timbrico a 16-tracce).

I parametri che è possibile modificare individualmente con i messaggi di Parameter change sono i seguenti:

### Parametri modificabili con i messaggi di Sistema esclusivo MIDI Parameter change in modalità Sequencer

Pannello superiore/Pagina		Parametro
Pannello superiore	ARPEGGIATOR	Tasto [ON/OFF], manopola [GATE], manopola [VELOCITY]
	REALTIME CONTROLS	Tasto [REALTIME CONTROLS]
P0: Play/REC	Prog. 1-8/9-16	"Category," "Program Select," "PLAY/MUTE/REC," "SOLO ON/OFF"
	Mixer 1-8/9-16	"Pan," "Volume"
P2: Trk Param	MIDI Ch 1-8/9-16	"Status," "MIDI Channel," "Bank Select"
	OSC 1-8/9-16	"Force OSC Mode," "OSC Select," "Portamento"
	Pitch 1-8/9-16	"Transpose," "Detune," "Bend Range"
	Other 1-8/9-16	"Delay," "Use Program's Scale," "Type," "Key," "Random"
P3: MIDI Filter	MIDI 1 1-8/9-16	"Enable Program Change," "Enable After Touch," "Enable Damper," "Enable Portamento SW"
	MIDI 2 1-8/9-16	"Enable JS X as AMS," "Enable JS+Y," "Enable JS-Y," "Enable Ribbon"
	MIDI 3 1-8/9-16	"Enable Realtime Control Knob1" ... "Enable Realtime Control Knob4"
	MIDI 4 1-8/9-16	"Enable SW1," "Enable SW2," "Enable Foot Pedal/Switch," "Other Control Change"
P4: Zone/Ctrl	Key Z 1-8/9-16	"Top Key," "Top Slope," "Bottom Slope," "Bottom Key"
	Vel Z 1-8/9-16	"Top Velocity," "Top Slope," "Bottom Slope," "Bottom Velocity"
	MOSS 1-8/9-16	"Voice Allocation Reserve," "Reference Track"
	Controller	"SW1," "SW1 Mode," "SW2," "SW2 Mode," "Knob 1-B" ... "Knob 4-B"
P5: Track Edit	Tone1.2 1-8/9-16	"Destination," "Value"
	Tone3.4 1-8/9-16	
	Tone5.6 1-8/9-16	
P7: Arpeggiator	Setup 1-8/9-16	"Arpeggiator Assign," "Arpeggiator Run A, B"
	Arpegg. A/B	"Pattern," "Octave," "Resolution," "Gate," "Velocity," "Swing," "Sort," "Latch," "Key Sync.," "Key-board"
	Scan Zone	"Top Key," "Bottom Key," "Top Velocity," "Bottom Velocity"
P8: Insert Effect	Routing 1-8/9-16	"BUS Select," "Send1," "Send2"
	Insert FX	"IFX1" ... "IFX5," "IFX1 On/Off" ... "IFX5 On/Off," "Chain," "Pan," "BUS Sel.," "Send1," "Send2"
	IFX 1/2/3/4/5	Tutti i parametri degli effetti
P9: Master Effect	Master FX	"MFX 1," "MFX 2," "MFX1 On/Off," "MFX2 On/Off," "Chain," "Chain Direction," "Chain Signal," "Chain Level," "Return 1," "Return 2," "Low," "Mid," "High"
	MFX 1/2	Tutti i parametri degli effetti
	Master EQ	"Low Cutoff," "Mid Cutoff," "Q," "High Cutoff," "Gain," "Low Gain Mod-Src," "High Gain Mod-Src," "Ctrl Ch"
	VALVE FORCE	"Input Trim," "Ultra Boost," "Tube Gain," "Output Level," "Placement," "Ctrl Ch," "Pan(CC#8)," "BUS Sel.," "Send1," "Send2"



# 4. Modalità Sampling

## Il campionamento con la TRITON Extreme

La TRITON Extreme consente di campionare in stereo a 48 kHz e 16-bit il segnale di una sorgente audio esterna (connessa ai jack AUDIO INPUT o S/P DIF IN) sulla memoria RAM o sul media inserito nello slot CF. Il segnale analogico è dapprima convertito in digitale, e quindi registrato in tale stato (tranne quando questo è ruotato al circuito Valve Force, poiché ciò comporta la riconversione del segnale da digitale in analogico).

La procedura consente anche il ricampionamento di una performance eseguita sulla TRITON Extreme che utilizzi i filtri, gli effetti, l'Arpeggiatore ed il sequencer.

La TRITON Extreme ha una dotazione standard di **16 Mbyte** di memoria **RAM**, che consentono la registrazione di circa 2 minuti e 54 secondi di audio in mono, oppure 1 minuto e 27 secondi in stereo. Installando i moduli SIMM addizionali a 72-pin è possibile espandere la capacità della memoria fino ad un massimo di 96 Mbyte (sostituzione del modulo da 16 Mbyte ed installazione di 3 SIMM da 32 Mbyte). In questo caso, è possibile registrare fino a sei campioni mono da 2 minuti e 54 secondi ciascuno (oppure sei stereo da 1 minuto e 27 secondi). (☞ Per conoscere i moduli SIMM a 72 pin compatibili e la relativa installazione, consultare p.319)

Il media inserito nello slot CF permette il campionamento di un file mono/stereo dalla durata massima di 80 minuti (grandezza di un file mono: circa 440 Mbyte; stereo: circa 879 Mbyte). L'operazione determina la creazione di un file in formato WAVE.

La TRITON Extreme consente un'ampia serie di operazioni, come descritto nei punti che seguono.

### Modalità Sampling

1. Conversione di un segnale analogico (di linea o microfonico), connesso ai jack AUDIO INPUT, in formato digitale e successivo campionamento. L'operazione può essere integrata dall'utilizzo degli effetti Insert.
2. Campionamento diretto di una sorgente audio digitale collegata al jack S/P DIF. L'operazione può essere integrata dall'utilizzo degli effetti Insert. La frequenza di campionamento supportata per l'ingresso/uscita S/P DIF è di 48 kHz.
3. Campionamento di una sorgente audio attraverso il circuito Valve Force e successiva conversione del segnale in uscita dal circuito in formato digitale per la registrazione.
4. Campionamento in dominio digitale ("rip") del segnale in uscita da un CD audio riprodotto da un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A.
5. Ricampionamento interno di un campione esistente processato da un effetto Insert. L'operazione può essere compiuta in "**Auto**," dove l'elaborazione sonora è compiuta automaticamente sul campione scelto, oppure con la modalità "**Manual**," dove l'effetto può essere applicato manualmente e la riproduzione del campione è eseguita mediante la pressione delle note sulla tastiera.

## Modalità Program, Combination e Sequencer

1. Ricampionamento dell'esecuzione strumentale che utilizzi le varie funzioni offerte dalle modalità (filtri, effetti, Arpeggiatore, sequencer, etc.).
2. Campionamento delle diverse sorgenti audio collegate ai vari ingressi della tastiera (consultare i paragrafi 1 e 2 di "Modalità Sampling" appena descritti). E' anche possibile registrare un mix che comprenda sia l'esecuzione strumentale eseguita sulla tastiera, sia la sorgente audio in ingresso, oppure monitorare la performance musicale durante il campionamento del segnale esterno. Le operazioni di campionamento possono essere implementate dall'utilizzo degli effetti Master e del circuito Valve Force.
3. Campionamento, in modalità Sequencer, del segnale audio esterno in ingresso durante la riproduzione della Song registrata sul sequencer, e creazione automatica di eventi di nota sulla traccia. Ciò permette il campionamento di una parte vocale o strumentale (chitarra, basso etc.) durante la riproduzione del brano musicale registrato sul sequencer, esattamente come avviene nella registrazione multi-traccia sui registratori convenzionali (funzione In-Track Sampling).

I campioni registrati in modalità Sampling, Program, Combination e Sequencer possono essere utilizzati come forme d'onda del generatore di tono della TRITON Extreme (questo è valido anche per i campioni presenti nella memoria RAM dello strumento).

I campioni registrati su media (file WAVE) possono essere caricati sulla memoria RAM e conseguentemente utilizzati come forma d'onda per il generatore di tono interno. I file WAVE possono essere scritti su CD mediante un drive CD-R/RW esterno connesso alla porta USB A (☞ p.194, GO p.125).

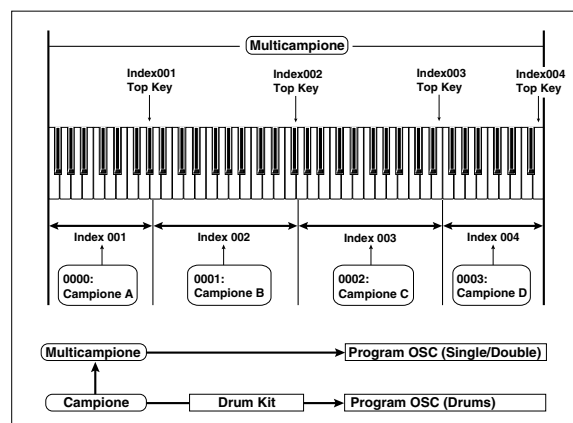
La dimensione dei singoli file WAVE importabili da media sulla memoria RAM è pari a 16 Mbyte (mono) o 32 Mbyte (stereo). Quest'ultima opzione è valida solo dopo aver installato almeno 32 Mbyte di RAM.

### Editing in modalità Sampling

In modalità Sampling, i campioni registrati o caricati da media (inclusi i file in formato WAVE o AIFF) possono essere assegnati agli indici (index) per la creazione di Multicampioni, ciascuno dei quali può contenere più indici.

Il Multicampione può in seguito essere convertito facilmente in Programma (☞ "Convert MS to Program" 0-1G). L'operazione comporta l'impostazione automatica dei parametri relativi ai filtri, all'amplificatore ed agli effetti. Il Programma creato può essere normalmente usato nelle modalità Combination o Sequencer.

I campioni registrati possono infine essere utilizzati come campioni percussivi in un kit di batteria.





**note** Il Multicampione o campione selezionato può essere riprodotto mediante la pressione delle relative note assegnate, a prescindere dalla pagina selezionata sul display. Ciò permette di monitorare e modificare i parametri visualizzati nella pagina mostrata sullo schermo.

Lo spegnimento della tastiera comporta la cancellazione di tutti i Multicampioni ed i campioni dalla memoria RAM. Nel caso quindi si desideri riutilizzare tali dati, eseguirne il salvataggio preventivo su media, CD-R/RW o un'unità SCSI esterna (GO p.119).

All'accensione, la memoria della TRITON Extreme non contiene alcun Multicampione o campione. Per utilizzare o riprodurre il suddetto materiale, sarà quindi necessario effettuarne il caricamento dal media sul quale in precedenza è stato eseguito il salvataggio.

La funzione Compare non è disponibile per il ripristino dello status precedente alle operazioni di editing del campione. Se si desidera conservare il campione originale, eseguire i comandi "Copy MS" (0-1E) o "Copy Sample" (0-1B) etc. per effettuare delle copie del materiale prima di procedere oltre con l'editing.

Alcuni comandi di menù nelle pagine P1 o P2 sono forniti della casella di selezione "Overwrite". Lasciando la casella in **bianco** è possibile impedire la sovrascrittura del campione oggetto di modifica, preservando così lo stato originale della forma d'onda anche dopo l'esecuzione dei vari comandi di editing (1-1: Comandi del menù di pagina "Nota su Overwrite").

Al termine dell'esecuzione di un comando di editing o della registrazione di un campione stereo, è possibile che si verifichino dei leggeri rumori. Ciò non influisce sulla qualità del materiale registrato oppure oggetto di modifica.

#### Avvertenze sul materiale campionato

- Le locazioni di memoria dei banchi RAM 1-6 contengono ciascuno 16 Mbyte. Di questi 16 Mbyte (8.388.608 campioni), sedici campioni (i primi e gli ultimi otto) sono utilizzati come area di lavoro interna.
- Il primo e l'ultimo evento audio di ciascun campione registrato è utilizzato come area di lavoro interna. I due eventi sono automaticamente aggiunti ad ogni operazione di campionamento oppure al caricamento dei file in formato .AIFF o .WAVE. Ciò significa che la registrazione di un campione stereo dalla durata di un secondo comporterà la scrittura di 48.000 eventi audio più i quattro aggiunti automaticamente. In questo caso, lo spazio occupato sulla memoria RAM corrisponderà a 48.004 eventi audio.

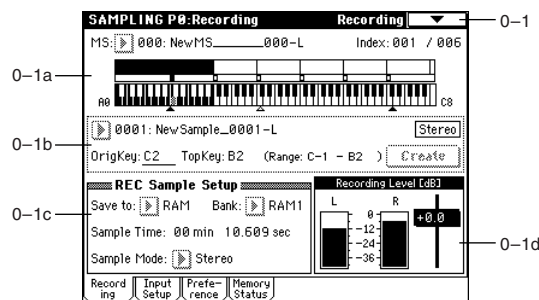
Abilitando la funzione "Auto Optimize RAM" (Global P0: 0-3b) ed utilizzando la memoria RAM come destinazione di scrittura, l'esecuzione del campionamento darà luogo automaticamente all'ottimizzazione dello spazio in memoria. Il default dello strumento prevede l'abilitazione della funzione per cui, nel caso non si desideri utilizzare tale opzione, sarà necessario accedere alla relativa pagina ed impostarne lo status su **off**. (Optimize RAM" 0-1M)

## Sampling P0: Recording

Pagina che consente di impostare il livello di registrazione del segnale audio ed altri parametri di base relativi ai campioni/Multicampioni. E' la pagina generalmente utilizzata per il campionamento.

### 0-1: Recording

Pagina che permette di selezionare il Multicampione da registrare e di specificarne l'indice, effettuare le impostazioni, selezionare il banco di memoria e regolare il livello finale del segnale in ingresso.



#### 0-1a: MS, Index, Keyboard & Index

##### MS (Multisample Select)

[000...999]

Seleziona il Multicampione.

Ogni Multicampione è composto da più campioni assegnati ai relativi indici (un "index" rappresenta un determinato intervallo di note sulla tastiera).

Il parametro può essere impostato anche nelle pagine P1-P3.

##### Creare un nuovo Multicampione

- Premere il pulsante popup "MS" per accedere al corrispondente menù, e selezionare un numero di Multicampione il cui nome sia in bianco.

In alternativa, utilizzare i tasti numerici [0]-[9] per specificare il nuovo numero del Multicampione, e premere il tasto [ENTER]. La selezione di un nuovo Multicampione determina l'apertura della finestra di dialogo "Create New Multisample".



- Se si desidera creare un Multicampione stereo, **spuntare** la casella di selezione "Stereo."
- Per creare il Multicampione, premere il **pulsante OK**. Per non effettuare alcuna operazione, premere il **pulsante Cancel**.

Il Multicampione creato appare così (esempio):

Tipo Mono 001: NewMS\_000\_001  
 Tipo Stereo 001: NewMS\_000\_001-L  
 001: NewMS\_000\_001-R

##### Index

[xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Parametro che seleziona l'indice sul quale effettuare il campionamento.

Ogni Multicampione è composto da più zone, denominate "indici" (index). Su una tastiera a 61 note, è per esempio possibile creare sei indici da 12 note (un'ottava) ciascuna. Ad ogni indice è consentito assegnare un campione diverso.

**xxx:** L'indice selezionato.

**yyy:** Numero totale di indici creati per il Multicampione.

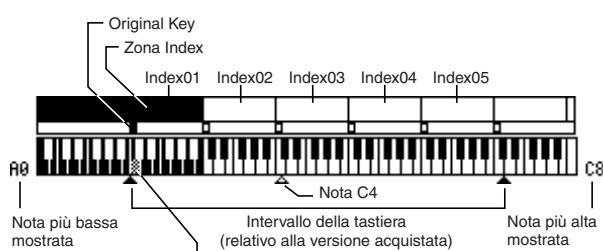


**note** Per selezionare un indice, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. La nota suonata richiama in questo modo l'indice di appartenenza. Il tasto specificato rappresenta la nota di base, indicata in grigio nella schermata "Keyboard & Index" (☞ "Keyboard & Index").

Il parametro può essere impostato anche nelle pagine P1: Sample Edit, P2: Loop Edit o P3: Multisample. Il campionamento e l'editing effettuato in queste pagine è applicato all'indice selezionato con il presente parametro.

All'accensione, il valore dell'indice corrisponderà a **001/001**, a segnalare la presenza di un solo indice. Per incrementarne il numero, utilizzare il **pulsante Create**. E' in questo modo possibile aggiungere ulteriori indici, numerati in maniera consecutiva (**002/002**, **003/003**, ...) alla destra del primo indice creato. La posizione ed ampiezza dell'indice e la nota originale possono essere impostati nella *Create Zone Preference* (0-3a, 3-2a). E' anche possibile modificare tali regolazioni in un secondo momento.

## Keyboard & Index



Per selezionare un indice, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. La nota premuta corrisponderà alla nota di base e sarà indicata in grigio.

Area del display che mostra le zone e la posizione della nota originale relativa al Multicampione selezionato. I triangoli neri indicano l'effettiva estensione della tastiera (in base alla versione della TRITON Extreme acquistata), mentre il triangolo bianco mostra la posizione della nota C4. I numeri di nota alle estremità dell'icona indicano i numeri di nota dell'intervallo visualizzato.

### **note** La nota base (in grigio)

- Nella pagina P1: Sample Edit, la pressione del tasto **SAMPLING** [START/STOP] determina la riproduzione dell' "Index" selezionato in modalità one-shot per l'intervallo specificato dai punti di "Edit Range Start" – "Edit Range End". Il campione è riprodotto con l'intonazione relativa alla nota di base.
- La griglia mostrata nelle pagine P1 e P2 è relativa all'intonazione della nota di base ed al tempo in BPM/risoluzione specificati nelle pagine sopra menzionate.
- La funzione "Pitch BPM Adjust" (3-1A) è relativa al pitch di riproduzione della nota di base qui specificata.

Per visualizzare un intervallo di note diverso sul display, utilizzare il comando "Keyboard Display" (0-1J) del menù di pagina.

## 0-1b: Sample Select, OrigKey, TopKey, Create

Area del display che consente di selezionare il campione, e di impostare la nota originale e l'estensione dell'indice selezionato.

### Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]

Parametro che permette la selezione e la riproduzione del campione registrato o caricato in modalità Media.

Il parametro può inoltre essere impostato nelle pagine P1-P3 (pagine Multisample). Le operazioni di campionamento e di editing sono applicate al campione selezionato con il presente parametro.

----: ---No Assign----: Nessun campione è assegnato all'indice, per cui nessun suono è riprodotto alla pressione delle note della tastiera. Per registrare un campione, selezionare un numero di campione disponibile, come per esempio **0000**. La registrazione del campione avverrà sul numero di campione selezionato.

Il nome del campione è mostrato accanto al numero selezionato (per es.: NewSample\_0000). Per modificare il nome del campione, utilizzare il comando "Rename Sample" (0-1c) del menù di pagina. E' possibile registrare un campione anche quando il display mostra l'indicazione ----:---No Assign---. In questo caso, il numero di campione è automaticamente attribuito dallo strumento.

La registrazione su una locazione già contenente dati non è effettuata in sovrascrittura. Ciò significa che al nuovo campione sarà automaticamente attribuito un numero diverso da quello scelto, al quale sarà assegnato l'indice originariamente occupato dal campione precedente. Per cancellare un campione, eseguire il comando "Delete Sample" (0-1A) del menù di pagina.

**note** La pressione del pulsante popup determina la visualizzazione dei campioni appartenenti all'unità delle migliaia relativa al campione selezionato. Per modificare l'unità delle migliaia, utilizzare i controller VALUE.

### OrigKey (Original Key)

[C-1...G9]

Specifica la nota incaricata di riprodurre il campione con l'intonazione originale con la quale era stato registrato. L'intonazione relativa all'altezza originale varia in semitoni.

Supponiamo per esempio di aver registrato un campione con un valore di "OrigK" pari ad **F2 (Fa2)**. Con un indice composto dall'intervallo C2-B2, la pressione della nota F2 consente la riproduzione del campione con l'intonazione originale. Premendo la nota F#2 si ottiene la riproduzione del campione di un semitono più alta dell'originale, mentre premendo la nota E2 si ottiene il playback del campione di un semitono più bassa rispetto all'intonazione originale etc. Il centro dell'indice è rappresentato quindi dalla nota F2. Tutte le altre note riprodurranno il campione con variazioni in semitoni rispetto all'altezza originale del campione registrato. Il tasto (nota) originale può essere visualizzato nell'area "Keyboard & Index."

**note** Per riprodurre il campione sempre con l'intonazione originale (a prescindere dalla nota dell'indice suonata), **spuntare** la casella di selezione "Constant Pitch" (3-1b).

### TopKey (Top Key)

[C-1...G9]

Specifica la nota più alta dell'indice. Impostando per esempio "TopKey" su **B2** per l'indice 001/002, e "TopKey" su **B3** per l'indice 002/002, si attribuirà all'indice 001 la zona che va dalla nota B2 verso le note gravi, ed all'indice 002 la zona compresa tra le note C3-B3.

### Range

Indica la zona determinata dall'impostazione del parametro "TopKey". Il campione selezionato per "Sample Select" può essere riprodotto premendo i tasti compresi in tale intervallo. La zona di ciascun indice può essere visualizzata nell'area "Keyboard & Index."

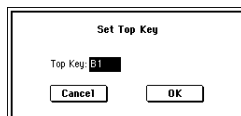
### Create

Permette la creazione di un indice, e può essere utilizzato quando si desidera aggiungere un campione al Multicampione selezionato. La pressione del **pulsante Create** determina la creazione di un nuovo indice in relazione alle impostazioni dei parametri "Position," "Zone Range" ed "Original Key Position" di *Create Zone Preference* (0-3a, 3-2a). Per cancellare o cambiare un indice, utilizzare la pagina P3: Multisample.

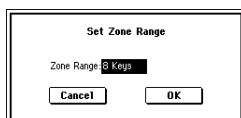
Se, per qualsiasi motivo, in seguito all'esecuzione di "Create" (0-1b, 3-1c) o "Insert" (3-1c) la creazione di un nuovo indice in base alle impostazioni di *Create Zone Preference* non abbia comunque luogo (per qualsiasi motivo), il display mostrerà una delle seguenti finestre di dialogo. Adottare una delle procedure qui di seguito descritte.



- **Set Top Key:** Selezionare “Index” 001, impostare “Position” (0–3a, 3–2a) su **Left (to Selected Index)**, ed eseguire “Create” o “Insert” per aprire la finestra di dialogo. Per consentire la creazione di un nuovo indice alla sinistra dell’index 1, reimpostare “Top Key” e premere il **pulsante OK**.



- **Set Zone Range:** Se in seguito all’esecuzione di “Create” non è stato possibile creare un nuovo indice in base alle impostazioni di *Create Zone Preference*, il display mostrerà la seguente finestra di dialogo. Quest’ultima sarà visualizzata anche nel caso l’esecuzione di “Insert” non consenta la creazione di un nuovo indice con il contenuto di “Cut” o “Copy” (3–1c). Reimpostare la “Zone Range” (0–3a, 3–2a) e premere il **pulsante OK**.



## Stereo

I campioni o Multicampioni stereo sono contraddistinti dall’icona **Stereo**. L’indicazione appare sul display anche nel caso in cui il parametro “**Sample Mode**” (0–1c) sia stato impostato su **Stereo**.

### Nota sui campioni e Multicampioni stereo

**Multicampioni stereo:** Due Multicampioni sono gestiti come un Multicampione stereo quando ottemperano alle seguenti condizioni:

- Nel caso si sia **spuntata** la casella di selezione “**Stereo**” per la creazione di un nuovo Multicampione (ad esempio dopo la selezione di un nuovo Multicampione con “MS” 0–1a)
- In seguito all’esecuzione del comando “**MS Mono To Stereo**” (0–1H) del menù di pagina
- Qualora si sia eseguito il campionamento con il parametro “**Sample Mode**” (0–1c) impostato su **Stereo**

In questo caso, il Multicampione stereo creato sarà contraddistinto dalle seguenti caratteristiche:


1. Gli ultimi due caratteri dei Multicampioni corrisponderanno rispettivamente a -L ed -R, mentre il resto del nome sarà identico.
2. I due Multicampioni apparterranno allo stesso numero di index, e condivideranno le stesse impostazioni di zona.


**Campioni stereo:** Due campioni sono gestiti come un campione stereo quando ottemperano alle seguenti condizioni:

- Nel caso si sia eseguito il campionamento con il parametro “**Sample Mode**” (0–1c) impostato su **Stereo**
- In seguito all’esecuzione del comando “**MS Mono To Stereo**” (0–1H) del menù di pagina

In questi casi, il Multicampione stereo sarà creato utilizzando i seguenti criteri:

1. Gli ultimi due caratteri dei nomi dei campioni corrisponderanno rispettivamente a -L ed -R, mentre il resto del nome sarà identico.
2. Due campioni che soddisfano la condizione del punto 1 per la selezione di un Multicampione stereo.

 I Multicampioni/campioni **stereo** sono distinti internamente in base al rispettivo nome del Multicampione/campione **mono**. Di conseguenza, prestare particolare attenzione nel caso si desideri utilizzare il comando “Rename MS” (0–1F) o “Rename Sample” (0–1C) etc. per modificare il nome del Multicampione/campione.

 La condizione essenziale per un campione stereo è che l’audio di entrambi i canali L ed R mantenga la stessa frequenza di campionamento. Questo parametro può essere verificato mediante il comando “Rate Convert” (1–1K) dal menù di pagina. Da notare che convertendo soltanto uno dei due canali ad una frequenza diversa, tale condizione verrà meno, ed i due campioni non potranno più essere considerati un singolo campione stereo.

## 0–1c: REC Sample Setup

Area del display che permette di determinare il banco di memoria sul quale campionare, e specificare il tempo ed il tipo (mono/stereo) di campionamento.


### Save to

[RAM, MEDIA]

Specifica la destinazione di scrittura del campione registrato.

**RAM:** Il segnale audio è registrato sulla memoria RAM.


Il campione registrato sulla memoria RAM può essere riprodotto e monitorato istantaneamente in modalità Sampling.


 I dati contenuti nella memoria RAM sono automaticamente cancellati allo spegnimento della TRITON Extreme. Nel caso quindi si intenda riutilizzare i campioni, eseguirne il salvataggio preventivo sul tipo di media desiderato

**MEDIA:** Il campionamento è effettuato su media.

Utilizzare il comando “Select Directory” (0–1N) del menù di pagina per selezionare il media di destinazione, la directory ed il nome del file.

La registrazione su media determina la creazione di un file WAVE. Per ascoltare il campione registrato, caricare il file in modalità Media sulla memoria RAM, oppure usare il comando “Select Directory” del menù di pagina per scegliere il file e quindi premere il tasto SAMPLING [START/STOP].

 Il caricamento dei file WAVE da media sulla memoria RAM è strettamente relazionata alla capacità della memoria RAM. La grandezza massima del file importabile sulla RAM corrisponde a 16 o 32 Mbyte.

 Non è consentito effettuare il campionamento su un media inserito in un dispositivo esterno connesso al bus USB A.

### Bank (RAM BANK)

[RAM1...RAM6]


Parametro che permette di specificare il banco RAM ed il numero del campione sul quale scrivere il segnale oggetto di campionamento. Il parametro è valido solo quando “**Save to**” è impostato su **RAM**.

La memoria RAM è virtualmente composta da sei banchi da 16 Mbyte ciascuno. La TRITON Extreme è fornita di un modulo DRAM SIMM da 16 Mbyte. Ciò significa che **RAM1** costituirà l’impostazione di default per “**Bank (RAM Bank)**,” mentre non sarà possibile selezionare i banchi corrispondenti a **RAM2, 3, 4, 5 e 6**.

Installando i moduli DRAM SIMM opzionali, è possibile espandere la memoria fino ad un massimo di 96 Mbyte (tre moduli SIMM da 32 Mbyte ciascuno). (☞ p.319)

### Moduli SIMM installati e banchi disponibili

N° Slot SIMM	Capacità SIMM	Banco RAM	Tempo
Slot 1	16 Mbyte	1	16 Mbyte: circa 2 minuti e 54 secondi (mono) circa 1 minuto e 27 secondi (stereo)
	32 Mbyte	1, 2	
Slot 2	16 Mbyte	3	96 Mbyte: circa 2 minuti e 54 secondi (mono) x 6 totale di circa 17 minuti e 28 secondi
	32 Mbyte	3, 4	
Slot 3	16 Mbyte	5	circa 1 minuto e 27 secondi (stereo) x 6 totale di circa 8 minuti e 44 secondi
	32 Mbyte	5, 6	

 La TRITON Extreme è provvista di serie di un modulo SIMM da 16 Mbyte installato nello Slot 1. Ciò significa che “**Bank (RAM Bank)**” potrà soltanto essere impostato su **RAM1**.


Se per esempio lo Slot 1 contiene la SIMM da 16 Mbyte fornita di serie e si installa un modulo da 32 Mbyte nello Slot 2 ed un altro da 16 Mbyte nello Slot 3, sarà possibile selezionare **RAM1** (16 Mbyte), **RAM3** (16 Mbyte), **RAM4** (16 Mbyte) e **RAM5** (16 Mbyte) per il parametro “**Bank (RAM)**.” La grandezza di ciascun banco corrisponde a 16 Mbyte. (Installando tre moduli SIMM da 32 Mbyte ciascuno negli Slot 1, 2 e 3 sarà possibile selezionare tutti i banchi, per un totale di 96 Mbyte).



**Sample Time** [min sec]

Specifica la durata del campionamento. Il valore può essere incrementato in unità di 0.001 secondi. All'accensione dello strumento, il presente parametro mostra la memoria disponibile (tempo di campionamento rimasto) del banco di memoria selezionato. Effettuando la registrazione in queste condizioni ([REC]→[START]→[STOP]), il tempo disponibile rimasto sarà automaticamente mostrato sullo schermo. Avendo a disposizione una quantità di memoria più che sufficiente, si consiglia di impostare il parametro "Sample Time" con un valore superiore al necessario, ed utilizzare in seguito il comando "Truncate" (1-1A, 2-1A) per cancellare le porzioni di audio in eccesso, in modo da non occupare più spazio del dovuto in memoria. In alternativa, usare il tasto [START/STOP] per arrestare il campionamento dopo aver registrato la parte di audio interessata (☞ Per i dettagli sulla procedura di campionamento, consultare GB p.18, GO p.64).

Quando la destinazione di scrittura ("Save to") del campione è **RAM**, il display mostrerà il valore massimo disponibile di registrazione in base allo spazio rimasto sul banco selezionato. Analogamente, quando la destinazione di scrittura ("Save to") è **MEDIA**, il display mostrerà il valore massimo disponibile di registrazione in base allo spazio rimasto sul media specificato da "Select Directory." In questo caso, la grandezza massima di un singolo file registrabile corrisponderà ad 80 minuti (in mono o stereo).

 Quando la destinazione di scrittura ("Save to") del campione è **RAM**, e la casella di selezione "**Auto Optimize RAM**" (Global P0: 0-3b) **non è spuntata**, la registrazione continua dei campioni sulla RAM potrebbe contribuire a decrementare la quantità di RAM disponibile, ancor più dell'effettivo spazio occupato dall'audio campionato. In questo caso, eseguire il comando "Optimize RAM" (0-1M) per ottimizzare la disposizione dei campioni nella RAM. La quantità di memoria RAM disponibile può essere controllata nella pagina P0: Memory Status della modalità Sampling.

La quantità di memoria disponibile dipende dalle seguenti condizioni:

1. Dimensioni della memoria installata.
2. Tipo del campione (mono o stereo). Naturalmente, un campione stereo occupa il doppio dello spazio di un campione mono.
3. Quantità di tempo specificata per "Pre Trigger REC" (0-2b, funzione che permette di avviare il campionamento prima del superamento della soglia preimpostata dall'utente). Il tempo specificato è sottratto alla quantità di memoria disponibile.

**Sample Mode** [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Specifica i canali sui quali eseguire il campionamento, e determina la creazione di un campione mono o stereo.

Il segnale campionato corrisponde a quello inviato al bus specificato dal parametro "**Source BUS**" (0-2b) (L e/o R oppure Indiv. 1 e/o 2).

**L-Mono:** Il segnale del canale interno **L** o **Indiv. 1**, specificato da "**Source BUS**", è campionato in mono.

**R-Mono:** Il segnale del canale interno **R** o **Indiv. 2**, specificato da "**Source BUS**", è campionato in mono.

**Stereo:** Il segnale dei canali interni **L** ed **R** o **Indiv. 1** e **2**, specificato da "**Source BUS**" è campionato in stereo. L'operazione comporta la creazione di un campione ed un Multicampione stereo.

**Esempio 1: Campionare una sorgente audio mono collegata all'ingresso AUDIO INPUT 1 senza applicare gli effetti interni**

"Input"	(0-2a)	Analog
Input1 "Pan"	(0-2a)	L000
Input1 "Level"	(0-2a)	127
Input1 "BUS(IFX/indiv.)Select"	(0-2a)	L/R
"Source BUS"	(0-2b)	L/R
"Resample"	(0-2b)	Manual
"Recording Level [dB]"	(0-1d)	Il livello desiderato
"Sample Mode"	(0-1c)	L-Mono

**Esempio 2: Campionare in stereo una sorgente mono collegata all'ingresso AUDIO INPUT 1 e processare il segnale utilizzando l'effetto Insert IFX1 052: Reverb Hall**

"Input"	(0-2a)	Analog
Input1 "Pan"	(0-2a)	C064
Input1 "Level"	(0-2a)	127
Input1 "BUS(IFX/indiv.)Select"	(0-2a)	IFX1
"Source BUS"	(0-2b)	L/R
"Resample"	(0-2b)	Manual
IFX1(P8)	Selezionare ed assegnare <b>052: Reverb Hall</b>	
"Recording Level [dB]"	(0-1d)	Il livello desiderato
"Sample Mode"	(0-1c)	Stereo


**Esempio 3: Campionare in stereo una sorgente stereo collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1, 2 senza applicare gli effetti interni**

"Input"	(0-2a)	Analog
Input1 "Pan"	(0-2a)	L000
Input1 "Level"	(0-2a)	127
Input1 "BUS(IFX/indiv.)Select"	(0-2a)	L/R
Input2 "Pan"	(0-2a)	R127
Input2 "Level"	(0-2a)	127
Input2 "BUS(IFX/indiv.)Select"	(0-2a)	L/R
"Source BUS"	(0-2b)	L/R
"Resample"	(0-2b)	Manual
"Recording Level [dB]"	(0-1d)	Il livello desiderato
"Sample Mode"	(0-1c)	Stereo

**Esempio 4: Campionare in stereo una sorgente stereo collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1, 2 e processare il segnale utilizzando l'effetto insert IFX1 008: St.Graphic 7EQ**

"Input"	(0-2a)	Analog
Input1 "Pan"	(0-2a)	L000
Input1 "Level"	(0-2a)	127
Input1 "BUS(IFX/indiv.)Select"	(0-2a)	IFX1
Input2 "Pan"	(0-2a)	R127
Input2 "Level"	(0-2a)	127
Input2 "BUS(IFX/indiv.)Select"	(0-2a)	IFX1
"Source BUS"	(0-2b)	L/R
"Resample"	(0-2b)	Manual
IFX1(P8)	Selezionare ed assegnare <b>008: St.Graphic 7EQ</b>	
"Recording Level [dB]"	(0-1d)	Il livello desiderato
"Sample Mode"	(0-1c)	Stereo

**note** Qualora si desideri campionare un segnale digitale collegato all'ingresso S/P DIF IN, impostare "**Input**" (0-2a) su **S/P DIF**, ed effettuare le impostazioni per i canali L ed R nei campi **Input1** ed **Input2**.

 Al termine del campionamento in stereo è possibile che si verifichino dei leggeri rumori, ma ciò non influisce sulla qualità del segnale registrato.

**note** Per i dettagli sul ricampionamento, consultare "Resample" (0-2b).



## 0-1d: Recording Level [dB]

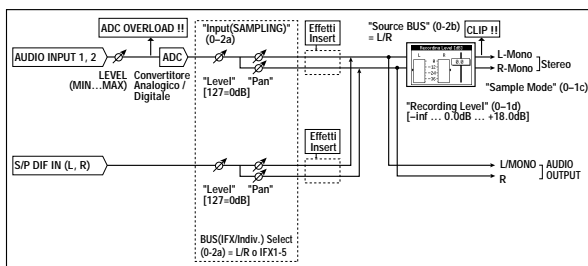
### Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

Parametro che determina il livello di registrazione del segnale audio oggetto di campionamento. Il livello dovrebbe essere impostato il più alto possibile, senza tuttavia far apparire l'indicazione "CLIP!". sul display. L'impostazione può essere effettuata anche nella pagina P0-2: Input/Setup. Premere il **tasto SAMPLING [REC]** per entrare in pausa di registrazione, ed utilizzare il cursore per regolare il livello del segnale. Impostare inizialmente un valore di **0.0**, ed effettuare le dovute regolazioni in maniera da non eccedere il livello di 0 dB nella barra indicatrice. Nel caso ciò dovesse accadere, il display indicherà "CLIP!", a segnalare il fatto che il livello è troppo alto. Utilizzare nuovamente il cursore per stabilire un livello corretto di campionamento.

**note** Per ottenere la migliore dinamica possibile del segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2, utilizzare la manopola [LEVEL] sul retro dello strumento in maniera da impedire la segnalazione "ADC OVERLOAD !!" (0-2b) sul display. Quindi impostare "Level" (0-2a) su **127**, e regolare "Recording Level" (0-1d, 0-2c) al livello massimo consentito, senza tuttavia far apparire l'indicazione "CLIP!" sul display.

Il valore di "Recording Level" non influisce sul volume del suono inviato alle uscite audio della tastiera, ma solo sul livello del segnale oggetto di registrazione. Per tale motivo, il segnale registrato potrebbe risultare distorto anche se il monitoraggio non ha evidenziato il problema in maniera evidente.

Se il segnale in ingresso dovesse risultare distorto anche dopo aver abbassato il valore del parametro "Recording Level," è possibile che la distorsione venga raggiunta allo stadio iniziale del percorso audio, e cioè agli ingressi AUDIO INPUT, oppure potrebbe essere causata da errate impostazioni dell'effetto interno. Il livello del segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT può essere verificato nella pagina P0: Input Setup. Se l'indicazione "ADC OVERLOAD!!" appare al di sopra delle barre di livello di "Recording Level", la distorsione è dovuta ad un eccessivo livello del segnale in ingresso. Utilizzare quindi il controllo [LEVEL] fino a far scomparire la segnalazione dal display. Se nonostante ciò il segnale dovesse continuare ad essere distorto, è possibile che la saturazione del segnale possa essere provocata da errate impostazioni dell'effetto utilizzato. Abbassare il valore di ("Input 1, 2) Level", oppure ottimizzare le impostazioni dell'effetto interno selezionato.



**note** Se la registrazione è stata eseguita a livelli notevolmente più bassi del consentito, utilizzare il comando di Utility **Normalize** in "Normalize/Level Adj." (1-11) per ottimizzare la dinamica dell'audio campionato.

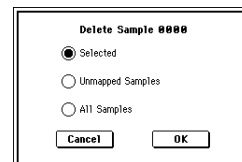
## 0-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Delete Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1B	Copy Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1C	Rename Sample	Keyboard Display	0-1J
0-1D	Delete MS	Move Sample	0-1K
0-1E	Copy MS	Move MS	0-1L
0-1F	Rename MS	Optimize RAM	0-1M
0-1G	Convert MS To Program	Select Directory	0-1N
			0-1O
			Auto Sampling Setup

### 0-1A: Delete Sample

Comando che permette la cancellazione di tutti i campioni, del campione selezionato o di quelli inutilizzati (non assegnati cioè ad un Multicampione).

- Selezionare il comando "Delete Sample" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Usare i pulsanti radio per specificare i campioni da cancellare. **Selected:** Permette la cancellazione del campione selezionato. Dopo l'operazione, l'assegnazione del campione per "Index" (0-1a) cambierà in ---No Assign---. **Unmapped Samples:** Consente la cancellazione dei campioni non mappati (non utilizzati) dai Multicampioni o dai Drum kit. **All Samples:** Per la cancellazione di tutti i campioni. In seguito all'esecuzione del comando, l'assegnazione dei campioni per i Multicampioni cambierà in ---No Assign---.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

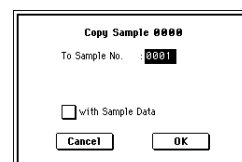
La cancellazione interesserà soltanto il campione oggetto di editing, lasciando immutati i campioni che condividono la forma d'onda del campione cancellato.

### 0-1B: Copy Sample

Comando che consente di copiare il campione selezionato su un altro campione.

**note** Il nuovo campione conterrà lo stesso nome di quello copiato, ma un numero diverso. Se necessario, utilizzare il comando "Rename Sample" (0-1C) per modificarne il nome. Prestare particolare attenzione a non assegnare lo stesso nome a più campioni, poiché ciò consente la distinzione tra i campioni mono e quelli stereo. (☞ p.106)

- Utilizzare il campo "Sample Select" (0-1b) per selezionare il campione che si desidera copiare.
- Selezionare il comando "Copy Sample" per accedere alla successiva finestra di dialogo.





- ③ Specificare il numero del campione di destinazione.

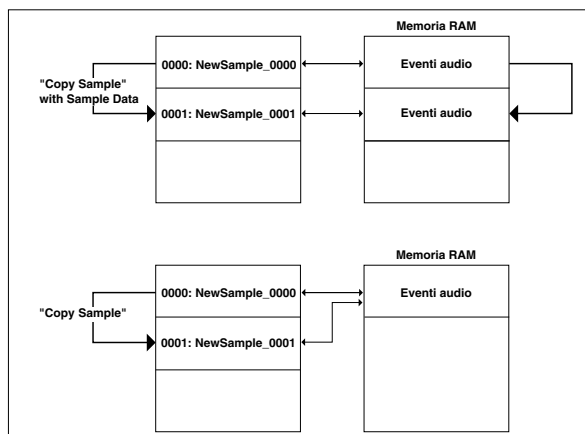
**[Stereo]** Se si desidera copiare un campione stereo, specificare entrambi i canali L ed R come numeri di destinazione del campione copiato.

- ④ **Spuntando** la casella di selezione **“with Sample Data”**:

L'esecuzione del comando includerà la copia dei dati relativi alla forma d'onda sonora. Il campione sorgente e quello di destinazione saranno considerati come due campioni indipendenti l'uno dall'altro. E' l'opzione da utilizzare quando si desidera iniziare con lo stesso campione, salvo poi effettuare l'editing individualmente (P1: Sample Edit), per la creazione di un campione completamente differente dall'originale.

Con la casella di selezione **“With Sample Data” in bianco**:

L'esecuzione del comando non includerà la copia dei dati relativi alla forma d'onda sonora. Il nuovo campione condividerà la forma d'onda del campione sorgente. Da utilizzare quando si desidera sfruttare la pagina P2: Loop Edit per la creazione di due campioni simili tra loro, ma con diverse impostazioni di loop. L'operazione permette un notevole risparmio di memoria. Le operazioni di modifica, effettuate con la pagina P1: Sample Edit, interesseranno quindi tutti i campioni che condividono la stessa forma d'onda sonora.

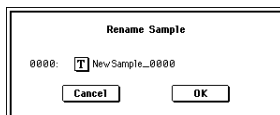


- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 0-1C: Rename Sample

Comando che permette di modificare il nome assegnato al campione selezionato.

- ① Usare **“Sample Select”** (0-1b) per selezionare il campione del quale si desidera modificare il nome.  
 ② Selezionare il comando **“Rename Sample”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Premere il pulsante di testo per aprire la finestra di dialogo, ed inserire il nome desiderato (fino ad un massimo di sedici caratteri).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, è possibile inserire soltanto quattordici caratteri, poichè gli ultimi due sono riservati ai caratteri **“-L”** ed **“-R”**. La modifica del nome del campione L determina la modifica anche del campione R (e viceversa).  
 ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 0-1D: Delete MS (Delete Multisample)

Comando che permette la cancellazione del Multicampione selezionato o di tutti i Multicampioni.

- ① Usare **“MS (Multisample Select)”** (0-1a) per selezionare il Multicampione che si desidera cancellare.

- ② Selezionare il comando **“Delete MS”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ **All Multisamples**: Spuntare la presente casella di selezione nel caso si desideri cancellare tutti i Multicampioni.  
 ④ **Delete Samples too?**: Opzione che permette di cancellare anche tutti i campioni inclusi nel Multicampione oggetto di eliminazione. Tuttavia, i campioni condivisi anche da altri Multicampioni non saranno cancellati.  
 ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

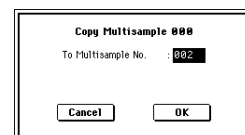
**L'**eliminazione dei campioni inclusi nel Multicampione oggetto dell'operazione non prevede la cancellazione delle forme d'onda dei campioni condivisi da altri Multicampioni, ma soltanto dei campioni in quanto tali.

### 0-1E: Copy MS (Copy Multisample)

Comando che permette di copiare il Multicampione selezionato su un altro Multicampione.

**note** Il nuovo Multicampione conterrà lo stesso nome di quello copiato, ma con un numero diverso. Se necessario, utilizzare il comando **“Rename MS”** (0-1F) per modificarne il nome. Evitare di assegnare lo stesso nome a più campioni, poichè ciò ne consente la distinzione tra quelli mono e quelli stereo (p.106).

- ① Usare **“MS (Multisample Select)”** (0-1a) per selezionare il Multicampione sorgente.  
 ② Selezionare il comando **“Copy MS”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

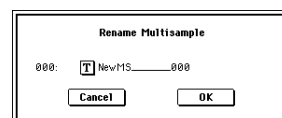


- ③ Stabilire il numero del Multicampione di destinazione.  
**[Stereo]** Se si desidera copiare un Multicampione stereo, specificare entrambi i canali L ed R come numeri di destinazione del multicampione copiato.  
 ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.  
 La copia del Multicampione comporta la copia anche dei campioni incorporati sulle locazioni di memoria disponibili. Le forme d'onda dei campioni utilizzati saranno in questo modo condivise tra i campioni sorgenti e quelli di destinazione, preservando la capacità della memoria libera della RAM.

### 0-1F: Rename MS (Rename Multisample)

Comando che permette di modificare il nome del Multicampione selezionato.

- ① Usare **“MS (Multisample Select)”** (0-1a) per scegliere il Multicampione del quale si desidera modificare il nome.  
 ② Selezionare il comando **“Rename MS”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Premere il pulsante di testo per accedere alla finestra di dialogo, nella quale inserire il nome desiderato.  
**[Stereo]** Per i Multicampioni stereo, è possibile inserire soltanto quattordici caratteri, poichè gli ultimi due sono riservati ai caratteri **“-L”** ed **“-R”**. La modifica del nome del Multicampione L determina la modifica anche del campione R (e viceversa).  
 ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



## 0-1G: Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)

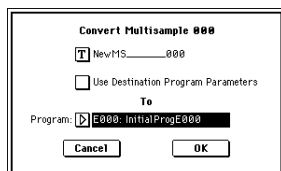
Comando che permette di convertire il Multicampione selezionato in un Programma.

Se si desidera riprodurre il campione registrato (o il Multicampione creato) in modalità Program, Combination o Sequencer, è necessario creare un Programma che utilizzi tale campione per il proprio oscillatore.

Impostando i parametri "High MS Bank" e "Low MS Bank" (Program P1: 1-2a) degli OSC1 e OSC2 in modalità Program, è possibile effettuare la selezione di un banco RAM, per consentire l'uso del Multicampione creato in modalità Sampling da parte del Programma stesso, per il quale sarà possibile in seguito determinare la modalità di riproduzione.

Eseguendo invece il comando "Convert MS To Program", si può facilmente bypassare la procedura appena descritta, e convertire direttamente le impostazioni della modalità Sampling nel Programma desiderato, senza dover effettuare tutte le impostazioni di cui sopra.

- ① Usare "MS (Multisample Select)" (0-1a) per selezionare il Multicampione che si desidera convertire in Programma.
- ② Selezionare il comando "Convert MS To Program" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Premere il pulsante di testo per accedere alla finestra di dialogo, ed inserire il nome del Multicampione (sedici caratteri al massimo). Per default, lo strumento ne assegna uno automaticamente.
- ④ Con la casella di selezione "Use Destination Program Parameters" **non spuntata**: L'esecuzione del comando comporterà la sostituzione del Multicampione assegnato al Programma di destinazione con il Multicampione selezionato per la conversione; contemporaneamente, le impostazioni dei rimanenti parametri del Programma saranno reinizializzati. Ciò permetterà al Programma di riprodurre esattamente la sonorità del Multicampione creato in modalità Sampling.  
La conversione di un Multicampione mono comporterà la creazione di un Programma il cui parametro "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) sarà impostato su **Single**, mentre la conversione di un Multicampione stereo darà luogo ad un Programma la cui modalità corrisponderà a **Double**.  
Con la casella di selezione "Use Destination Program Parameters" **spuntata**: L'esecuzione del comando comporterà la sostituzione del Multicampione assegnato al Programma di destinazione con il Multicampione selezionato per la conversione; tuttavia, le rimanenti impostazioni del Programma non saranno modificate. Quest'opzione può essere utilizzata quando si desidera utilizzare le impostazioni dei parametri appartenenti ad un Programma pre-caricato etc.

Se si decide di utilizzare l'opzione "Use Destination Program Parameters," (casella di selezione **spuntata**), prestare particolare attenzione ai seguenti punti:

- Se il Multicampione da convertire è mono, il parametro "Oscillator Mode" del Programma di destinazione deve essere impostato su **Single**. Viceversa, se il Multicampione oggetto di conversione è stereo, il parametro "Oscillator Mode" del Programma di destinazione deve essere impostato su **Double**. La non osservanza di tali condizioni causerà l'indicazione del messaggio "Oscillator Mode conflicts." Nel caso ciò dovesse accadere, controllare l'impostazione del parametro "Oscillator Mode" del Programma di destinazione.
- **[Stereo]** Per riprodurre l'esatta posizione stereo del Multicampione con il Programma di destinazione, impostare i parametri "Amp 1 Pan" e "Amp 2 Pan" del Programma

rispettivamente su **L000** e **R127** (pagg. Program P4: Amp 1 Lvl/Pan ed Amp 2 Lvl/Pan).

- ⑤ Nel campo **To "Program,"** selezionare il Programma di destinazione. Evidenziare la cella, ed utilizzare i tasti numerici [0]-[9], la manopola [VALUE], il cursore [VALUE] o i tasti [△] [▽] per effettuare la selezione. In alternativa, premere il pulsante popup per visualizzare il menù Bank/Program Select, dal quale effettuare la scelta.

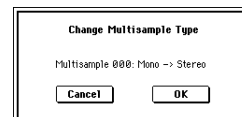
Per la modalità Sampling si raccomanda la scelta del **banco E**.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 0-1H: MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)

Comando che consente la conversione di un Multicampione mono in stereo (e viceversa). Se il Multicampione è mono, la finestra di dialogo che appare consentirà di eseguire il comando "MS Mono To Stereo." Nel caso in cui si desideri convertire un Multicampione stereo in mono, la finestra di dialogo che appare permetterà di eseguire il comando "MS Stereo To Mono."

- ① Usare "MS (Multisample Select)" (0-1a) per selezionare il Multicampione oggetto di conversione.
- ② Scegliere una delle opzioni tra "MS Mono To Stereo" e "MS Stereo To Mono" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

L'esecuzione del comando comporta le seguenti modifiche:

### MS Mono To Stereo

- Il Multicampione mono selezionato è convertito in un Multicampione stereo. I caratteri "-L" sono assegnati automaticamente in coda al nome del Multicampione.
- Creazione di un Multicampione identico al primo, con i caratteri "-R" automaticamente assegnati in coda al nome del nuovo Multicampione.
- I campioni mono appartenenti al Multicampione originale sono assegnati ad entrambi i Multicampioni -L ed -R.
- Se i campioni appartenenti al Multicampione originale costituiscono campione stereo, i campioni -L ed -R sono assegnati rispettivamente ai Multicampioni -L ed -R.

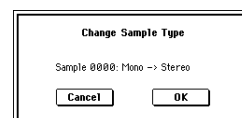
### **[Stereo]**: MS Stereo To Mono

- Il Multicampione stereo selezionato diviene un Multicampione mono. I caratteri -L o -R in coda al nome del Multicampione sono automaticamente cancellati.
- Cancellazione dei Multicampioni accoppiati in stereo del Multicampione selezionato.

## 0-1I: Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)

Comando che permette di convertire un campione mono in uno stereo. L'operazione può essere eseguita soltanto se il campione selezionato è mono.

- ① Usare "Sample Select" (0-1b) per scegliere il campione oggetto di conversione.
- ② Selezionare "Sample Mono To Stereo" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

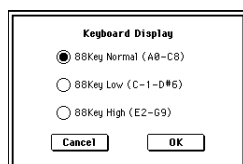


- L'esecuzione del comando comporta le seguenti modifiche:
- Il campione mono selezionato è convertito in un campione stereo. I caratteri "–L" sono automaticamente assegnati in coda al nome del campione.
- Creazione di un campione identico al primo, con i caratteri "–R" automaticamente assegnati in coda al nome del campione. Inoltre, se il Multicampione selezionato è mono, sarà convertito in stereo.
- Gli ultimi due caratteri del nome del Multicampione sono modificati in "–L".
- Creazione di un Multicampione identico al primo, con i caratteri "–R" automaticamente assegnati in coda al nome del multicampione.
- Assegnazione automatica del campione stereo creato.

### 0–1J: Keyboard Display

Comando che permette di selezionare l'estensione di note visualizzabile sul display. L'impostazione standard generalmente utilizzata è **88Key Normal (A0–C8)**.

- Selezionare il comando "**Keyboard Display**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



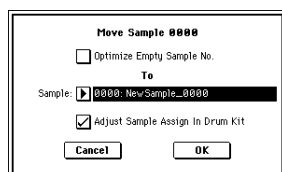
- Usare i **pulsanti radio** per scegliere l'estensione desiderata.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 0–1K: Move Sample

Questo comando permette di spostare il campione selezionato sul numero di campione specificato (modificando sostanzialmente il numero del campione oggetto di editing). E' possibile inoltre riorganizzare i numeri dei campioni in maniera consecutiva a partire dal n°0000, in modo da eliminare una certa discontinuità dei campioni presenti in memoria (principalmente dovuto a ripetute operazioni di editing etc. figura in basso). L'assegnazione di un nuovo numero al campione comporta automaticamente l'attribuzione del nuovo numero al campione facente parte di un Multicampione o di un Drum kit. Ciò significa che non sarà necessario modificare l'assegnazione di tali campioni ai Multicampioni o ai kit di batteria.

0000: NewSample_0000	0000: NewSample_0000
0001:	0001: NewSample_0002
0002: NewSample_0002	0002: NewSample_0005
0003:	0003:
0004:	0004:
0005: NewSample_0005	0005:

- Utilizzare il campo "Sample Select" (0–1b) per scegliere il campione sorgente.
- Selezionare il comando "**Move Sample**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Usare **To "Sample"** per specificare il numero di destinazione per il campione sorgente.  
**[Stereo]** Lo spostamento di un campione stereo deve essere effettuato individualmente per ciascun canale. Se si desidera riassegnare (pack) tutti i numeri dei campioni a partire dal numero 0000, **spuntare** la casella di selezione "**Optimize Empty Sample No.**"
- Se i campioni che si desidera spostare sono utilizzati da un kit di

batteria, **spuntando** la casella di selezione "**Adjust Sample Assign in Drum Kit**" sarà possibile modificare automaticamente tutti i numeri dei campioni del kit. Generalmente, la casella dovrebbe essere sempre spuntata. I numeri dei campioni utilizzati dai Multicampioni sono aggiornati automaticamente, a prescindere dalle impostazioni del presente parametro.

- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

#### Esempio)

Se il numero di destinazione contiene già all'interno dei dati, lo spostamento del campione non causerà alcuna sovrascrittura. Piuttosto, il campione che occupava la posizione di destinazione (ed i successivi) saranno rinumerati in avanti di un'unità.

0000: NewSample_0000	0000: NewSample_0000
0001: NewSample_0001	0001: NewSample_0003
0002:	0002: NewSample_0001
0003: NewSample_0003	0003:

Spostamento del campione 0003 nella locazione 0001

#### Esempio)

Nel caso in cui non siano più disponibili numeri da assegnare, e contemporaneamente risulti impossibile lo spostamento in avanti dei campioni, la rinumerazione sarà eseguita in maniera inversa.

3996: NewSample_3996	3996:
3997:	3997: NewSample_3998
3998: NewSample_3998	3998: NewSample_3999
3999: NewSample_3999	3999: NewSample_3996

Spostamento del campione 3996 nella locazione 3999

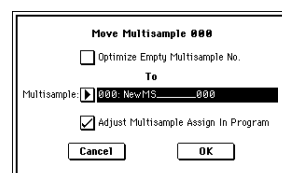
### 0–1L: Move MS (Move Multisample)

Questo comando permette di spostare il Multicampione selezionato sul numero di Multicampione specificato (modificando sostanzialmente il numero del Multicampione oggetto di editing). E' possibile inoltre riorganizzare i numeri dei Multicampioni in maniera consecutiva a partire dal n°0000, in modo da eliminare una certa discontinuità dei Multicampioni presenti in memoria (principalmente dovuto a ripetute operazioni di editing etc.). Figura in basso)

L'assegnazione di un nuovo numero al Multicampione comporta automaticamente l'attribuzione del nuovo numero al Multicampione usato nel Programma. Ciò significa che non sarà necessario selezionare il nuovo numero per la modalità Program.

000: NewMS_000	000: NewMS_000
001:	001: NewMS_002
002: NewMS_002	002: NewMS_005
003:	003:
004:	004:
005: NewMS_005	005:

- Usare il campo "MS (Multisample Select)" (0–1a) per scegliere il Multicampione che si desidera spostare (rinumerare).
- Selezionare il comando "**Move MS**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- In **To "Multisample,"** specificare il numero sul quale si desidera spostare il Multicampione.  
**[Stereo]** Lo spostamento di un Multicampione stereo deve essere effettuato individualmente per ciascun canale. Se si desidera riarrangiare tutti i numeri dei Multicampioni in maniera consecutiva, **spuntare** la casella di selezione "**Optimize Empty Multisample No.**"



- ④ Se i Multicampioni che si desidera spostare sono utilizzati dai Programmi, **spuntando** la casella di selezione “**Adjust Multi-sample Assign in Program**” sarà possibile riassegnare automaticamente tutti i numeri dei Multicampioni usati dai Programmi. La casella dovrebbe essere sempre spuntata.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

#### Esempio)

Se il numero di destinazione contiene già all’interno dei dati, lo spostamento non causerà alcuna sovrascrittura. Piuttosto, il Multicampione che occupava la posizione di destinazione (e tutti quelli successivi) saranno rinumerati in avanti di un’unità.

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001: NewMS_____001	001: NewMS_____003
002:	002: NewMS_____001
003: NewMS_____003	003:

Spostamento del Multicampione 003 sulla locazione 001

#### Esempio)

Nel caso in cui non siano più disponibili numeri da assegnare, e risulti anche impossibile lo spostamento in avanti dei Multicampioni, la rinumerazione sarà eseguita in maniera inversa.

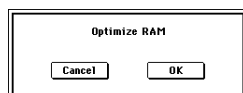
996: NewMS_____996	996:
997:	997: NewMS_____998
998: NewMS_____998	998: NewMS_____999
999: NewMS_____999	999: NewMS_____996

Spostamento del Multicampione 996 nella locazione 999

### 0–1M: Optimize RAM

Comando che permette di ottimizzare la memoria RAM, la cui esecuzione ne determina la riorganizzazione dei dati inutilizzati, migliorando la capacità della memoria stessa. E’ l’opzione da utilizzare nel caso in cui la quantità di memoria a disposizione inizi a scarseggiare. La quantità di memoria disponibile può essere controllata nella pagina P0: Memory Status.

- ① Selezionare il comando “**Optimize RAM**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

**note** Quando la casella di selezione “**Auto Optimize RAM**” (Global P0: 0–3b) è **spuntata**, la memoria RAM sarà ottimizzata automaticamente dopo ogni operazione di campionamento.

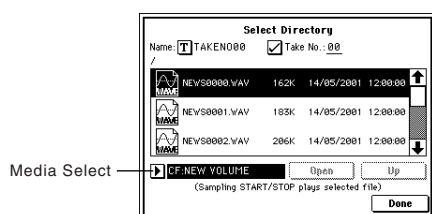
### 0–1N: Select Directory

Comando che permette di specificare la directory sulla quale effettuare la scrittura ed il nome del file creato dall’operazione di campionamento. “Select Directory” può anche essere usato per ascoltare il file WAVE salvato su media.

Il comando è disponibile quando “**Save to**” è impostato su **MEDIA**.

#### Specificare la destinazione per il file WAVE

- ① Selezionare il comando “**Save Directory**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Utilizzare il pulsante “**Media select**” per selezionare il media sul quale scrivere i dati campionati.

- ③ Utilizzare i **pulsanti Open** ed **Up** per accedere alle diverse directory.

- ④ Nel campo “**Name**”, specificare il nome del file WAVE che si desidera scrivere sul drive di destinazione.

**Spuntando** la casella di selezione “**Take No.**” in coda al nome del file salvato sarà aggiunta una cifra a due numeri. Tale cifra è automaticamente incrementata di un’unità ad ogni operazione di campionamento, permettendo di eseguire la procedura ripetutamente utilizzando tuttavia ogni volta un nome di file diverso. Quando la casella “Take No.” non è spuntata, nel campo “Name” possono essere inseriti fino ad otto caratteri. Viceversa, il numero massimo di caratteri assegnabili corrisponderà a sei.

- ⑤ Premere il **pulsante Done** per confermare l’impostazione.

#### Riprodurre un file WAVE

- ① Selezionare il comando “**Select Directory**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.
- ② Usare “**Media select**” ed i pulsanti **Open** ed **Up** per selezionare il drive e la directory, e scegliere il file WAVE (44.1 kHz o 48 kHz)
- ③ Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per riprodurre il file WAVE.
- ④ Premere nuovamente il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la riproduzione del file.

Se il file WAVE è mono, alle uscite L ed R sarà inviato lo stesso segnale.

Durante la riproduzione del file WAVE, la pressione delle note sulla tastiera della TRITON Extreme (o la ricezione di messaggi MIDI da parte della stessa) non produrrà alcun suono. Inoltre, l’Arpeggiatore sarà automaticamente disattivato.

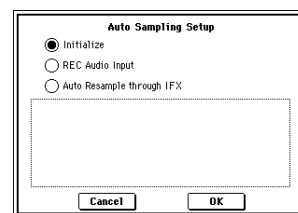
### 0–1O: Auto Sampling Setup

Comando che permette di effettuare automaticamente l’impostazione dei parametri relativi al campionamento per la modalità Sampling. Può essere utilizzato per la registrazione di una sorgente audio esterna, oppure quando si intende elaborare un campione con gli effetti e ricampionare il suono ottenuto. Il comando consente inoltre di reinizializzare le impostazioni dei parametri.

L’esecuzione del comando non può essere annullata con il tasto [COMPARE].

Il comando permette di adeguare le impostazioni per la maggior parte delle applicazioni, ma l’utente è libero in seguito di modificare quelle descritte nei paragrafi contraddistinti dall’icona **note** per meglio adattarle alle proprie esigenze.

- ① Selezionare il comando “**Auto Sampling Setup**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Utilizzare i pulsanti radio per scegliere le impostazioni che si desidera effettuare.

**Initialize:** Opzione che determina l’inizializzazione dei parametri di campionamento in base ai rispettivi valori di default.

**REC Audio Input:** Consente l’impostazione dei parametri per il campionamento di una sorgente audio esterna.

**Auto Resample through IFX:** Permette l’impostazione dei parametri per l’applicazione di un effetto ad un campione ed il ricampionamento del suono risultante.

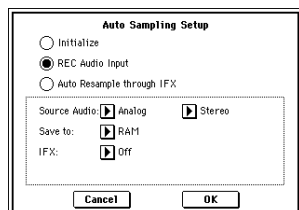
- ③ Specificare le condizioni (in base a quanto stabilito al punto ②).

#### Se si è selezionata l’opzione Initialize:

Premere il **pulsante OK** per inizializzare le impostazioni, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione. (Per conoscere i parametri ed i valori impostati, consultare p.114)



Se si è selezionata l'opzione REC Audio Input:



1) Utilizzare il campo “Source Audio” per scegliere la sorgente audio esterna.

**Analog:** Permette la selezione della sorgente audio esterna connessa ai jack AUDIO INPUT 1 ed AUDIO INPUT 2.

**S/P DIF:** Consente la selezione del segnale digitale (DAT, etc.) in ingresso al jack S/P DIF jack. (0–2a “Input”)

2) Usare il campo “Mono-1/Mono-2/Stereo” per stabilire il numero di canali da campionare.

**Mono-1** determina il campionamento del segnale in ingresso in Input 1 su L-MONO. **Mono-2** sfrutta il segnale in ingresso in Input 2 per la registrazione su R-MONO. **Stereo** usa entrambi i segnali Input 1, 2 per il campionamento in stereo.

3) Utilizzare il campo “Save to” per specificare la destinazione sulla quale effettuare la scrittura dei dati campionati. **RAM** permette di effettuare la scrittura sulla memoria RAM. **MEDIA** invece consente la registrazione e la creazione di un file Wave sul tipo di media scelto.

4) Se si intende elaborare il segnale in ingresso con un effetto Insert e campionare il suono risultante, utilizzare il campo “IFX” per selezionare l'effetto Insert desiderato. Per lasciare invece il segnale inalterato, specificare l'opzione **Off**.

5) Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando REC Audio Input, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione. (☞ Per conoscere i parametri ed i valori impostati, consultare p.114)

**note** Una volta pronti al **campionamento** (dopo aver eseguito il comando con l'opzione REC Audio Input), premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per avviare la registrazione (dato che il parametro “Trigger” è stato impostato su Sampling START SW). Al termine del campionamento, premere nuovamente il tasto SAMPLING [START/STOP].

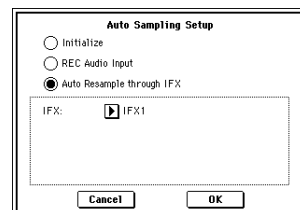
**note** Per controllare l'audio registrato:  
Nel caso in cui si sia specificato per “Save to” l'opzione **RAM**, premere la nota C2 sulla tastiera. Se invece si è impostato “Save to” su **MEDIA**, usare il comando “Select Directory” (0–1N) del menù di pagina per monitorare il campione registrato.

**note** Se si è specificato “Save to” **RAM** e si intende cambiare il banco RAM sul quale campionare, modificare l'impostazione del parametro “Bank” (0–1c).  
Se invece si è scelto “Save to” **MEDIA** e si desidera cambiare la destinazione di scrittura dei file Wave, usare il comando “Select Directory” del menù di pagina (0–1N).

**note** Per cambiare il modo con il quale dare inizio alle operazioni di campionamento, utilizzare il parametro “Trigger”.

**note** Se si è selezionata l'opzione S/P DIF per “Source Audio,” utilizzare il parametro “System Clock” (Global P0: 0–2a) per modificare il clock di sistema.

Se si è selezionata l'opzione Auto Resample through IFX:



1) Utilizzare il campo “IFX” per scegliere l'effetto che si desidera applicare al suono campionato.

2) Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando Auto Sampling Setup (Auto Resample through IFX), oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione. (☞ Per conoscere i parametri ed i valori impostati, consultare p.114)

**note** Una volta pronti al **ricampionamento** (e dopo aver eseguito il comando con l'opzione Auto Resample through IFX), procedere come segue:

1) Utilizzare il campo “Key” (0–2b) per specificare la nota della tastiera a cui è stato assegnato il campione che si intende ricampionare.

2) Usare la pagina P8: Insert Effect per impostare l'effetto Insert. Per monitorare il suono elaborato, premere la nota specificata con “Key.”

3) Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per avviare il ricampionamento (questo perché “Trigger” è stato impostato su Sampling START SW.) Il campione viene riprodotto e contemporaneamente ricampionato.

**note** Per controllare il risultato ottenuto, premere la nota specificata con il parametro “Key.”

**!** Per prevenire una “duplicazione” dell'effetto Insert (elaborazione del suono durante il ricampionamento ed il playback), la tastiera imposta automaticamente il parametro “BUS (IFX) Select” (8–1b) su L/R al termine dell'operazione. Se quindi si desidera ripetere il ricampionamento ed applicare nuovamente l'effetto Insert, è necessario riportare l'impostazione su IFX.

**note** Usare il parametro “Bank” (0–1c) per stabilire il banco RAM di destinazione per il file ricampionato.



## Parametri impostati automaticamente e valori corrispondenti

Parametro	1. Initialize	2. REC Audio Input	3. Auto Resample through IFX
<b>Input (Input Source):</b>	Analog, S/P DIF <sup>1</sup>	(Source Audio) <sup>2</sup>	Analog, S/P DIF <sup>1</sup>
<b>Input1:</b>			
Level	127	127	127
Pan	L000	L000	L000
BUS Select	Off	(IFX) <sup>3</sup>	Off
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
<b>Input2:</b>			
Level	127	127	127
Pan	R127	R127	R127
BUS Select	Off	(IFX) <sup>3</sup>	Off
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
<b>Recording Setup:</b>			
Source BUS	L/R	L/R	L/R
Trigger	Sampling START SW	Sampling START SW	Sampling START SW
Metronome Precount	Off	-	-
Resample	Manual	Manual	Auto
<b>REC Sample Setup:</b>			
Save to	RAM	(Save to)	RAM
Sample Mode	L-Mono	(Source Audio) <sup>4</sup>	Stereo
Sample Time: RAM	Max.	-	-
Sample Time: DISK	4min 59.999sec	-	-
Recording Level [dB]	+0.0	+0.0	-12.0
<b>REC Sample Preference:</b>			
Auto +12dB On	Off	Off	On
<b>BUS Select (P8 Routing):</b>			
BUS(IFX) Select	L/R	L/R	(IFX)

- : Non impostato automaticamente

I valori tra parentesi ( ) sono impostati automaticamente in base alle selezioni effettuate nelle diverse finestre di dialogo.

\*1: Impostazioni per gli ingressi analogici ed S/P DIF ("Input 1" and "Input 2") effettuate automaticamente.

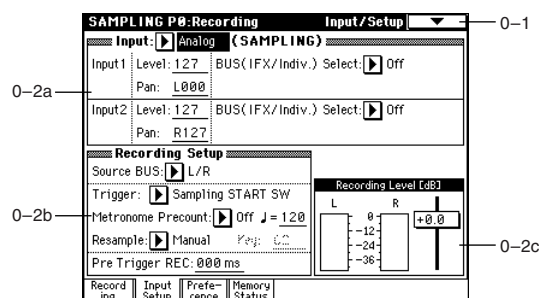
\*2: Impostazioni della sorgente audio ("Input 1" and "Input 2") specificata con "Source Audio" nella finestra di dialogo effettuate automaticamente.

\*3: Quando "IFX" è Off corrisponde a L/R. Con IFX1...5 corrisponde all'effetto IFX1...5 selezionato.

\*4: Con "Source Audio" = Mono-1 corrisponde a L-Mono; con Mono-2 = R-Mono; con Stereo = Stereo.

## 0-2: Input/Setup

Pagina che permette la selezione della sorgente audio analogica/digitale in ingresso, l'impostazione del livello e del bus, così come dei parametri relativi alla registrazione.



### 0-2a: Input (SAMPLING)

Le impostazioni effettuate nella presente pagina sono valide soltanto in modalità Sampling o quando ci si sposta dalla modalità Sampling alla Global. Per tutte le altre modalità, le regolazioni dell'audio in ingresso nella TRITON Extreme possono essere effettuate in "Input COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA" (Global P0: 0-3a)

### Input [Analog, S/P DIF]

Specifica la sorgente audio in ingresso nella TRITON Extreme.

**note** I parametri **Analog** e **S/P DIF** possono essere impostati in maniera indipendente l'uno dall'altro. Dopo aver selezionato uno degli ingressi audio, effettuare ulteriori impostazioni utilizzando i campi *Input1* ed *Input2*. La TRITON Extreme permette il collegamento di più sorgenti audio contemporaneamente.

**Analog:** Seleziona il segnale in uscita da un dispositivo esterno ed inserito negli ingressi AUDIO INPUT 1 ed AUDIO INPUT 2 della TRITON Extreme.

**S/P DIF:** Seleziona il segnale audio digitale in uscita da un dispositivo esterno (DAT etc.) in ingresso al jack S/P DIF IN della TRITON Extreme. Il segnale del canale L del jack S/P DIF può essere impostato nel campo *Input1*, mentre il canale R nel campo *Input2*. L'ingresso/uscita S/P DIF supporta solo la frequenza di campionamento a 48 kHz.

Se si desidera campionare audio in digitale attraverso l'ingresso **S/P DIF**, impostare il parametro "**System Clock**" (Global P0: 0-2a) su **S/P DIF**.

### Input1:

### Input2:

### Level [0...127]

Parametro che determina il livello d'ingresso del segnale audio esterno (selezionato in "Input" 0-2a). Il valore standard generalmente adottato corrisponde a 127.

**note** Il segnale analogico in ingresso ai jack AUDIO INPUT 1, 2 è trasformato in forma digitale dal convertitore ADC. Il presente parametro determina il livello del segnale immediatamente dopo il passaggio nel convertitore. Nel caso in cui il segnale dovesse risultare distorto anche con un valore di Level piuttosto basso, è possibile che la distorsione avvenga prima dell'ingresso nel convertitore ADC, per cui si consiglia di regolare il livello del segnale in uscita dal dispositivo esterno oppure utilizzare la manopola [LEVEL].



**Pan** [L000...C064...R127]

Parametro che specifica il pan del segnale audio esterno in ingresso nella TRITON Extreme (stabilito da "Input"). L'impostazione standard per un segnale stereo in ingresso generalmente corrisponde ad *Input1* su **L000** ed *Input2* su **R127**. (Per ulteriori esempi di impostazione, v. p.107, GB p.19, GO p.68)

**BUS (IFX/Indiv.) Select**

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]


Specifica il bus al quale inviare il segnale audio esterno in ingresso nella TRITON Extreme.

**L/R:** Il segnale è inviato al bus L/R. E' l'impostazione generalmente utilizzata.

**IFX1...5:** Il segnale è inviato al bus corrispondente degli effetti Insert IFX1-5. E' l'impostazione da adottare nel caso si desideri utilizzare gli effetti Insert durante il campionamento.

**1, 2, 3(Tube), 4(Tube):** Il segnale è ruotato al bus corrispondente 1-4.

**Off:** Il segnale audio esterno è escluso da qualsiasi operazione.

 Per inserire il segnale esterno in ingresso nella Valve Force e campionare il suono risultante, selezionare **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**, ed impostare il parametro Valve Force "Placement" su **Insert**.

**0-2b: Recording Setup****Source BUS** [L/R, Indiv.1/2]

Parametro che permette di selezionare il bus dal quale estrapolare il segnale audio per il campionamento.

**L/R:** Il campionamento ha luogo per il segnale inviato al bus L/R. L'operazione può essere effettuata sia per i segnali esterni (specificati dal parametro "Input" 0-2a), sia per i suoni prodotti dalla TRITON Extreme o quelli generati grazie ai messaggi da essa ricevuti attraverso la porta MIDI IN etc. L'impostazione L/R può inoltre essere utilizzata quando si desidera campionare un suono processato dagli effetti Insert.

**Indiv.1/2:** Il campionamento ha luogo per il segnale inviato alle uscite **INDIVIDUAL 1, 2**, o al bus 1/2.

L'operazione può essere effettuata sia per i segnali esterni (specificati dal parametro "Input" 0-2a), sia per i suoni prodotti dalla TRITON Extreme o quelli generati grazie ai messaggi da essa ricevuti attraverso la porta MIDI IN etc.

**Trigger** [Sampling START SW, Note On, Threshold]


Specifica la modalità con la quale dare inizio al campionamento.

**Sampling START SW:** La pressione del tasto SAMPLING [REC] determina l'entrata in pausa di registrazione. Il campionamento può essere successivamente avviato mediante la pressione del tasto SAMPLING [START/STOP].

- 1 Premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione.
- 2 Usare il cursore "Recording Level [dB]" per impostare il livello di registrazione.
- 3 Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per iniziare il campionamento. (Quando si usa la funzione "Metronome Precount", la pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] determinerà l'inizio del campionamento al termine del conteggio preliminare). Quando il parametro "BUS (Output) Select" (0-3c) del campo *Metronome Setup* è impostato su **L/R**, il suono del metronomo sarà interrotto nel momento in cui il campionamento avrà inizio.
- 4 Per arrestare la registrazione, premere nuovamente il tasto [START/STOP]. L'operazione sarà interrotta comunque al termine del tempo massimo specificato dal parametro "Sample Time" (0-1c).

Se si desidera elaborare con un effetto Insert un campione già registrato e creare automaticamente un nuovo campione (ricampionamento), impostare "Trigger" su **Sampling START SW**, e "Resample" (0-2b) su **Auto**. (v. "Resample" Auto)


**Note On:** Il campionamento ha luogo nel momento in cui si preme una qualsiasi nota della tastiera, dopo aver premuto (nell'ordine) i tasti SAMPLING [REC] e SAMPLING [START/STOP].

 L'operazione può essere avviata analogamente dalla ricezione del messaggio di note-on MIDI ricevuto dalla tastiera.

- 1 Eseguire i punti 1 e 2 appena descritti.
- 2 Premere il tasto SAMPLING [START/STOP].
- 3 Premere una nota sulla tastiera per avviare il campionamento.
- 4 Per arrestare la registrazione, premere nuovamente il tasto [START/STOP] (punto 4 della procedura appena descritta).

**Threshold:** Il campionamento ha inizio nel momento in cui il livello del segnale esterno supera la soglia stabilita dal parametro "Level."

- 1 Premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione.
- 2 Usare il cursore "Recording Level [dB]" per impostare il livello di registrazione.

 Fare attenzione agli eventuali sbalzi di volume. ("Recording Level [dB]" 0-1d)

- 3 Impostare "Level". I triangoli neri ai lati degli indicatori di livello mostrano il valore di "Level" corrente. Il livello dovrebbe essere impostato il più basso possibile, senza tuttavia permettere l'attivazione del campionamento da parte del rumore di fondo.
- 4 Premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. L'operazione ha inizio nel momento in cui il livello d'ingresso supera il valore di "Level".
- 5 Per arrestare la registrazione, premere il tasto [START/STOP]. L'operazione sarà interrotta comunque al termine del tempo massimo specificato dal parametro "Sample Time" (0-1c).


**Metronome Precount** [Off, 4, 8, 3, 6]

Parametro che permette di riprodurre un conteggio preliminare nel caso si desideri utilizzare la modalità **Sampling START SW** come metodo di "Trigger" per l'inizio del campionamento.

Il parametro può quindi essere impostato solo quando "Trigger" è regolato su **Sampling START SW**.

**Off:** Il campionamento ha inizio nel momento preciso in cui si preme il tasto SAMPLING [START/STOP] dallo status di pausa di registrazione.

**4, 8, 3, 6:** La pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] (in pausa di registrazione) determina la riproduzione del conteggio preliminare in base al valore di "J (Tempo)" impostato. Utilizzando per esempio un valore di **4**, il campionamento inizierà dopo il conteggio preliminare 4-3-2-1-0 (dove 0 corrisponderà all'inizio della registrazione).

 L'uscita audio ed il livello del suono del metronomo possono essere impostati nel campo *Metronome Setup* (0-3c).

**Resample** [Manual, Auto]

Specifica la modalità con la quale dare inizio al ricampionamento.

Il parametro può essere impostato solo quando "Trigger" è regolato su **Sampling START SW**.

Il termine "ricampionamento" fa riferimento alla ri-registrazione di un campione (o più campioni). L'operazione consente quindi di elaborare un campione mediante un effetto Insert e di registrarne il risultato ottenuto, oppure di registrare una performance musicale che utilizzi i campioni precedentemente salvati.

**Manual:** E' la modalità standard generalmente utilizzata, che permette di campionare un segnale esterno in ingresso. Nel caso in cui il campione sia già stato assegnato ad una nota della tastiera, il suono riprodotto dalla pressione della nota può essere ricampionato insieme al segnale audio esterno in ingresso nella TRITON Extreme.

**Auto:** Il campione assegnato all'indice è automaticamente ricampionato. E' il metodo da utilizzare quando si desidera elaborare un campione mediante un effetto Insert o la Valve Force e registrarne il risultato.

- 1 Impostare "Key" in base alla nota della tastiera alla quale è stata assegnata il campione che si desidera ricampionare.



Il campionamento non è possibile nel caso si specifichi una nota alla quale non è stato assegnato alcun campione.

- Se si desidera applicare un effetto, accedere alla pagina P8: Routing, ed impostare “**BUS (IFX) Select**” (8-1b) su **IFX1-5** per stabilire l’effetto Insert che si intende utilizzare. Regolare quindi “**Source BUS**” (0-2b) su **L/R**.

**note** Per sfruttare la Valve Force, impostare “**BUS (IFX) Select**” (8-1b) su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**, e regolare il parametro Valve Force “**Placement**” (9-1a) su **Insert**.

- Premere il tasto **SAMPLING [REC]** per entrare in pausa di registrazione.
- Premere il tasto **SAMPLING [START/STOP]** per riprodurre il campione selezionato e dare automaticamente inizio al ricampionamento. A questo punto della procedura, l’esecuzione strumentale eseguita con la **TRITON Extreme** può essere campionata insieme al campione sorgente.
- L’operazione di ricampionamento è automaticamente interrotta al termine della riproduzione completa del campione sorgente assegnato alla nota specificata da “**Key**”. Il campionamento può in alternativa essere arrestato premendo nuovamente il tasto **SAMPLING [START/STOP]**.

**note** Al termine del ricampionamento, il parametro “**BUS (IFX) Select**” (8-1b) sarà automaticamente reimpostato su **L/R**. Ciò dovrà essere tenuto in considerazione nel caso si desideri eseguire una nuova registrazione. I parametri del nuovo campione saranno regolati in base alle impostazioni del campione sorgente.

## Key [C-1...G9]

Quando “**Resample**” è impostato su **Auto**, il presente parametro specifica la nota della tastiera alla quale assegnare il campione da ricampionare. L’impostazione è valida soltanto quando “**Trigger**” è impostato su **Sampling START SW**. (☞ “**Resample**” **Auto**)

## Level [-63dB ... 0dB]

Quando “**Trigger**” è impostato su **Threshold**, il presente parametro determina il livello di soglia superato il quale ha inizio il campionamento. Il parametro è valido solo quando “**Trigger**” è impostato su **Threshold**. (☞ Fare riferimento al punto ③ della procedura “**Trigger**” **Threshold**).

## ♪ (Tempo) [040...240]

Imposta il tempo da utilizzare per il conteggio preliminare stabilito dal parametro “**Metronome Precount**”.

Il valore stabilito è inoltre utilizzato durante il campionamento che sfrutta la funzione **BPM/MIDI SYNC** per il controllo dell’LFO o del tempo di delay dell’effetto **Insert** (☞ p.278). L’impostazione può essere effettuata anche grazie alla manopola [TEMPO].

## Pre Trigger REC [000...500ms]

Parametro che permette di iniziare il campionamento prima dell’effettivo superamento del livello di soglia (“**Level**”) impostato. Nel caso quindi in cui non sia possibile registrare la parte iniziale dell’attacco di un suono, è possibile utilizzare “**Pre Trigger REC**” per anticipare l’inizio del campionamento.

Quando si utilizza il metodo **Sampling START SW**, è consigliabile sfruttare il conteggio preliminare di “**Metronome Precount**” in maniera da facilitare la registrazione dell’esecuzione strumentale. Il parametro può inoltre essere utilizzato per la registrazione di eventuali note suonate in anticipo rispetto al beat iniziale.

Utilizzare la funzione di pre-trigger soltanto in casi particolari, poichè, incrementando il valore di tale parametro, aumenterà anche la dimensione del campione registrato, a discapito dello spazio disponibile in memoria per le registrazioni successive. Il parametro dovrebbe quindi essere sempre impostato su **000ms**, salvo rare eccezioni, per le quali si dovrebbe comunque determinare un valore minimo.

## ADC OVERLOAD !!

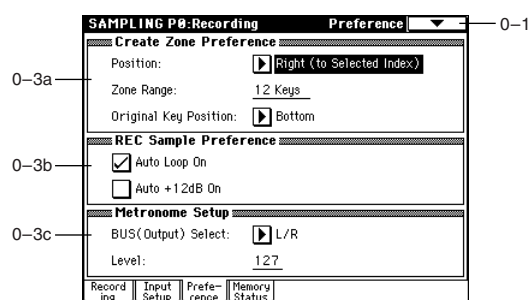
L’indicazione “**ADC OVERLOAD !!**” appare quando il livello del segnale in ingresso ai jack **AUDIO INPUT 1** e **2** eccede il massimo consentito. In questo caso, utilizzare la manopola [LEVEL] o il controllo corrispondente del dispositivo esterno per diminuire l’intensità del segnale audio (☞ “**Recording Level [dB]**” 0-1d).

## 0-2c: Recording Level [dB]

**Recording Level [dB]** [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

☞ 0-1d

## 0-3: Preference



### 0-3a: Create Zone Preference

Area del display che mostra lo status iniziale degli indici (index) creati con la pressione del pulsante **Create** (0-1b, 3-1c). Ogni nuovo indice è creato in base alle impostazioni dei presenti parametri, ma è tuttavia consentito modificarne i valori anche in un secondo momento.

#### Position

[**Right (to Selected Index)**, **Left (to Selected Index)**]

Specifica se il nuovo indice debba essere creato alla sinistra o alla destra dell’indice selezionato.

**Right (to Selected Index):** Il nuovo indice è creato alla destra dell’indice correntemente selezionato.

**Left (to Selected Index):** Il nuovo indice è creato alla sinistra dell’indice correntemente selezionato.

#### Zone Range [1 Key...127 Keys]

Parametro che specifica l’intervallo di note per il nuovo indice.

**1Key:** L’indice è formato da una singola nota. Il campione è dunque riprodotto con l’intonazione originale ad ogni pressione della nota assegnata. E’ un tipo di impostazione che permette di simulare un campionario a pad.

**2 Keys-127 Keys:** L’intonazione del campione cambia in semitoni in base al numero di note specificate per l’indice, a partire dalla nota originale “**OrigKey**” (0-1b, 3-1b). Quando la casella di selezione “**Constant Pitch**” (3-1b) è **spuntata**, il pitch del campione sarà mantenuto costante, a prescindere dalla nota dell’indice premuta.

#### Original Key Position [Bottom, Center, Top]

Determina la posizione della nota originale all’interno del nuovo indice, la cui estensione è specificata dal valore di “**Zone Range**”.

**Bottom:** La nota originale corrisponde alla nota più bassa della **Zone Range**.

**Center:** La nota originale corrisponde alla nota centrale della **Zone Range**.

**Top:** La nota originale corrisponde alla nota più alta della **Zone Range**.



## 0-3b: REC Sample Preference


**Auto Loop On** [Off, On]

**On (spuntata):** Il campione registrato è automaticamente riprodotto in loop (☞ “Loop” (2-1c)).

**Auto +12 dB On** [Off, On]


Parametro utilizzabile quando si esegue il campionamento sulla memoria RAM (“Save to” (0-1c) impostato su **RAM**).

**On (spuntata):** Abilita automaticamente l’impostazione “+12 dB” (2-1c) ad ogni operazione di campionamento. Ciò permette di riprodurre i campioni con un livello audio superiore di circa +12 dB rispetto a quelli registrati senza l’ausilio di tale funzione.

 L’esecuzione del “**ripping**” da un CD audio, nella pagina P5: Audio CD, prevede la disabilitazione automatica della funzione “+12 dB”, anche nel caso in cui la casella di selezione “Auto +12 dB On” sia stata precedentemente spuntata.

La funzione dovrebbe essere **disabilitata** (casella **non spuntata**) quando si esegue il campionamento di una sorgente audio esterna in modalità Sampling, oppure nel caso si desideri elaborare un campione con gli effetti Insert ed effettuare la registrazione (ricampionamento) del risultato ottenuto. (In modalità Sampling, il default della tastiera prevede lo status Off della funzione).

Per il campionamento di più di una sorgente audio, oppure di una fonte audio e dell’esecuzione strumentale in simultanea, impostare “Recording Level” su circa -12.0 (dB), in modo da impedire la distorsione del segnale. Ciò determina tuttavia un livello di riproduzione dell’audio campionato inferiore al livello effettivo di registrazione. In tali casi, è possibile spuntare la casella “Auto +12 dB On” per abilitare così la funzione “+12 dB” (2-1c) ad ogni operazione di campionamento, in modo da equiparare il livello di riproduzione a quello di registrazione.

 La funzione “Auto +12 dB On” può essere impostata separatamente per le modalità: Program, Combination, Sequencer e Sampling.

## 0-3c: Metronome Setup

**BUS(Output) Select** [L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube)]

Specifica l’uscita audio per il suono del metronomo prodotto da “Metronome Precount” (0-2b).

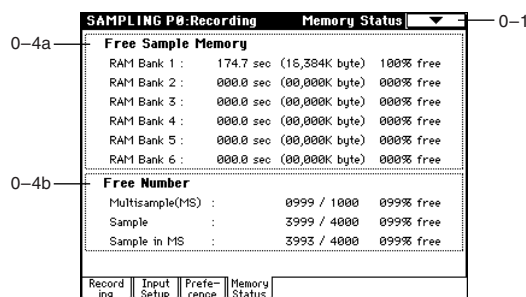
**L/R:** Il suono del metronomo è inviato alle uscite OUTPUT (MAIN) L/Mono, R, ed alla presa cuffie.

**1, 2, 3(Tube), 4(Tube):** Il suono del metronomo è inviato rispettivamente alle uscite OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 o 4.

**Level** [000...127]

Determina il livello audio del suono del metronomo riprodotto da “Metronome Precount”.

## 0-4: Memory Status



The screenshot shows the 'Memory Status' screen with two main sections: 'Free Sample Memory' and 'Free Number'. The 'Free Sample Memory' section lists RAM Bank 1 through 6, each showing time, size, and free percentage. The 'Free Number' section shows Multisample(MS), Sample, and Sample in MS counts and free percentages. Navigation buttons at the bottom include Record, Input, Preference, and Memory Status.

Free Sample Memory			
RAM Bank 1 :	174.7 sec (16,384K byte)	100%	free
RAM Bank 2 :	000.0 sec (00,000K byte)	000%	free
RAM Bank 3 :	000.0 sec (00,000K byte)	000%	free
RAM Bank 4 :	000.0 sec (00,000K byte)	000%	free
RAM Bank 5 :	000.0 sec (00,000K byte)	000%	free
RAM Bank 6 :	000.0 sec (00,000K byte)	000%	free

Free Number		
Multisample(MS) :	0999 / 1000	099% free
Sample :	3999 / 4000	099% free
Sample in MS :	3993 / 4000	099% free

### 0-4a: Free Sample Memory

Area del display che mostra la quantità di memoria disponibile (il tempo rimasto per il campionamento, la grandezza dei file caricabili in modalità Media, o l’estensione disponibile per l’editing) nei bank RAM 1-6. La dimensione è indicata in secondi, byte, ed in percentuale (%). Le indicazioni fornite dipendono dalla quantità di memoria RAM installata (☞ “RAM Bank” 0-1c).

### 0-4b: Free Number

Area del display che indica il numero di Multicampioni e campioni gestibili, ed il numero massimo di campioni per ciascun Multicampione. Il display mostra inoltre il numero e la percentuale relativa ai valori massimi consentiti.

Multisample(MS)	[0000...0999/1000 000...099%]
Sample	[0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS	[0000...3999/4000 000...099%]



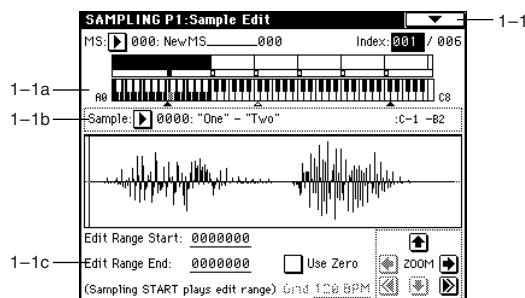
## Sampling P1: Sample Edit

Pagina che permette di modificare la forma d'onda del campione registrato o caricato in modalità Media.

Le operazioni di editing comprendono la cancellazione di porzioni di audio non necessarie, la riproduzione in reverse della forma d'onda, l'abbassamento della frequenza di campionamento etc.

Tutte queste operazioni possono essere effettuate mentre si visualizza la forma d'onda sul display dello strumento ("Sample waveform display").

### 1-1: Sample Edit



#### 1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

##### MS (Multisample Select) [000...999]

Seleziona il Multicampione che contiene il campione oggetto di editing (☞ 0-1a).

##### Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleziona l'indice del campione che si desidera modificare. L'editing inciderà sul campione dell'indice selezionato con il presente parametro. La forma d'onda del campione selezionato può essere visualizzata grazie alla schermata della "Sample waveform display" (☞ 0-1a).

**note** Per selezionare un indice (index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice che include la nota suonata è così selezionato. La nota specificata sarà la nota di base, indicata in grigio nella schermata "Keyboard & Index" (☞ "Keyboard & Index" 0-1a).

##### Keyboard & Index

(☞ 0-1a)

#### 1-1b: Sample Select, Range

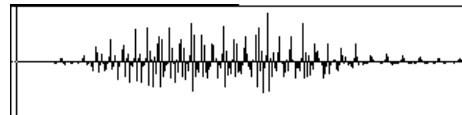
##### Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999] Range [C-1...B9 — C-1...B9]

Parametri che indicano il numero ed il nome del campione dell'indice selezionato e la relativa estensione sulla tastiera. La modifica del parametro "Sample" consente la selezione di un campione diverso per l'indice correntemente selezionato (☞ 0-1b). L'estensione di note dell'indice è mostrato sulla destra del display.

#### 1-1c: Sample waveform display, Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid, ZOOM

##### Sample waveform display

Schermata che consente di visualizzare la forma d'onda sonora del campione selezionato. L'asse orizzontale corrisponde al tempo, quello verticale indica il livello (volume) del campione.



La linea spessa sul bordo superiore della schermata indica la porzione dell'intero campione audio mostrata sul display. Quando si utilizza l'ingrandimento sull'asse orizzontale (zoom-in), la linea evidenzia la zona dell'intera forma d'onda correntemente mostrata sullo schermo. La selezione di un Multicampione o campione stereo determina la visualizzazione della forma d'onda del canale sinistro (L) nella metà superiore dello schermo, e quella del canale destro (R) nella metà inferiore.

##### Edit Range Start [0000000...]

##### Edit Range End [0000000...]

Parametri che determinano l'intervallo del campione oggetto di editing, evidenziato nella schermata "Sample waveform display" (il valore è indicato in unità di campione). L'editing del campione può essere effettuato grazie ai comandi del menù di pagina.

**note** Per monitorare il suono dell'intervallo specificato, premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. Il campione è così riprodotto per la porzione di audio compresa tra i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End", in relazione all'intonazione specificata per la nota di base (indicata in grigio) (☞ "Keyboard & Index" 0-1a).

##### Use Zero [Off, On]

**On (spuntata):** Durante l'impostazione dei punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End", è possibile utilizzare la presente funzione per determinare con precisione i punti per i quali il livello della forma d'onda equivale ad un valore di  $\pm 0$  (dove cioè, il volume del campione è zero). Utilizzare il cursore [VALUE], la manopola [VALUE] o i tasti [ $\Delta$ ] [ $\nabla$ ] per ricercare automaticamente tali punti. Usando invece i tasti numerici [0]-[9], è possibile effettuare la ricerca dei valori di zero-cross prossimi al valore di tempo desiderato.

**Off (non spuntata):** I punti "Edit Range Start" ed "Edit Range End" possono essere modificati incrementandone il valore di un'unità. E' l'impostazione generalmente utilizzata.

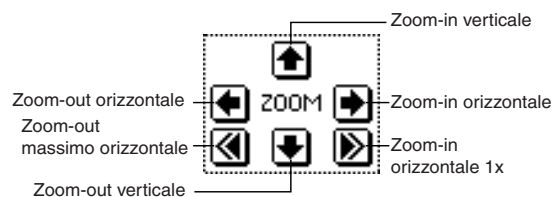
##### Grid [040 BPM...480 BPM]

(☞ 2-1c)

Il parametro non ha alcuna relazione con l'impostazione della manopola [TEMPO].

##### ZOOM

Questi pulsanti permettono di ampliare o restringere la schermata della forma d'onda sonora ("Sample waveform display") per entrambi gli assi (tempo e livello).



Il restringimento dell'asse orizzontale (tempo), consente di visualizzare la forma d'onda sonora con un ingrandimento fino a 4X (con un valore di 1X, la risoluzione dello schermo LCD corrisponderà alla risoluzione dei punti del campione. Se per esempio si modifica il valore di tempo di un'unità, la linea verticale che mostra la posi-



zione del punto scelto si sposterà di un pixel per volta.) Lo zoom dell'asse verticale può arrivare fino ad una risoluzione di 512X (1024X per il display stereo).

Lo zoom-in/zoom-out può essere effettuato a scelta per i punti di "Edit Range Start" o "Edit Range End", o per qualsiasi altro punto precedentemente specificato. Se durante la procedura si seleziona un parametro differente, le operazioni di zoom-in/out saranno relative all'ultimo punto selezionato. Infine, selezionando nuovamente il punto "Edit Range Start" o "Edit Range End", la schermata sarà automaticamente modificata per consentire la visualizzazione del punto scelto.

**▲** Nel caso in cui la risoluzione dello zoom sia molto bassa (1x o meno), la schermata "Sample waveform display" potrebbe differire leggermente dal display della forma d'onda ottenuta prima o dopo le operazioni di editing, ma ciò non ha alcun effetto sull'audio del campione. Per ottenere nuovamente la massima fedeltà della schermata, aumentare la risoluzione mediante la funzione di zoom.

## ▼ 1-1: Comandi del menù di pagina

**note** Prima di utilizzare i comandi "Truncate" – "Volume Ramp" per modificare la forma d'onda, impostare i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" per determinare l'intervallo del campione per il quale si desidera effettuare le operazioni di editing, e quindi scegliere il comando desiderato.

**▲** La funzione Compare non è disponibile per il ripristino dei dati precedenti alle operazioni di editing. Se si desidera conservare comunque il campione originale, lasciare la casella di selezione **"Overwrite"**\*1 in bianco per ciascuno dei comandi del menù di pagina prima di effettuare qualsiasi tipo di editing.

**note** Per modificare la posizione dei punti di "Start" (start address), "LoopS" (loop start address) o "End" (end address), utilizzare la pagina P2: Loop Edit. Qualsiasi operazione di editing compiuta nell'area che comprende tali punti influirà sulla loro posizione temporale all'interno della forma d'onda (cancellazione, spostamento etc).

### **[Stereo]** Note sull'editing dei campioni stereo

- L'editing di un campione stereo comporta la modifica simultanea di entrambi i canali sinistro (L) e destro (R). Se si desidera quindi modificare soltanto uno dei due canali, selezionare un Multicampione mono e scegliere uno dei due canali.
- Durante il salvataggio dei campioni stereo, il display mostrerà sempre "Save to No.(L)" and "(R)", per consentire di specificare il numero con il quale scrivere i campioni relativi ai due canali.
- Se si copia ("Copy") un campione mono nella memoria buffer, ed in seguito lo si inserisce ("Insert," "Mix," o "Paste") in un campione stereo, i dati copiati saranno inseriti su entrambi i canali L ed R (il risultato sarà la creazione di un campione stereo). Copiando ("Copy") invece un campione stereo nella memoria buffer, ed inserendone i dati ("Insert," "Mix," o "Paste") su un campione mono, gli eventi dei canali L- ed R- saranno mixati tra loro in mono e quindi inseriti nel campione di destinazione (il risultato sarà la creazione di un campione mono). I comandi appena descritti possono inoltre essere utilizzati per mixare un campione stereo in mono. Tuttavia, una volta eseguita tale operazione non sarà più possibile riconvertire il campione in stereo.

### \*1: Nota su "Overwrite"

Quando la casella di selezione **"Overwrite"** non è spuntata: L'esecuzione del comando comporta il salvataggio del campione su un numero di campione differente da quello oggetto di editing. Il campione originale rimarrà dunque invariato.

Quando la casella di selezione **"Overwrite"** è spuntata: L'esecuzione del comando di editing determina la sovrascrittura del campione originale.

**note** E' buona norma lasciare "Save to No." come impostazione di default, ed eseguire quindi il comando di editing con la casella di selezione **"Overwrite"** non spuntata. Così facendo, sarà possibile conservare il campione originale per successive operazioni di editing. Il numero del campione modificato è assegnato come campione dell'indice specificato.

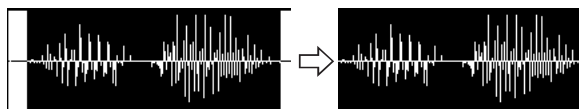
**▲** I punti di "LoopS" ed "End" (2-1c) devono essere posizionati ad una distanza minima di otto unità campione. Se, in seguito ad operazioni di "Truncate" (1-1A), "Cut" (1-1B), o "Rate Convert" (1-1K), tali punti dovessero venirsi a trovare ad una distanza minore di quella menzionata, il display indicherà il messaggio "Sample length is shorter than minimum." Nel caso ciò dovesse accadere, impostare nuovamente i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" nella maniera più appropriata.

1-1A	Truncate	Paste	1-1G
1-1B	Cut	Insert Zero	1-1H
1-1C	Clear	Normalize/Level Adj.	1-1I
1-1D	Copy	Volume Ramp	1-1J
1-1E	Insert	Rate Convert	1-1K
1-1F	Mix	Reverse	1-1L

### 1-1A: Truncate

Comando che permette di cancellare gli eventi audio al di fuori dell'intervallo compreso tra i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End." Da utilizzare per eliminare le parti silenti all'inizio o alla fine della forma d'onda selezionata.

**note** Se si desidera cancellare gli eventi audio non più necessari (dopo l'impostazione dei punti di "Start", "LoopS" ed "End" (2-1c)), utilizzare il comando "Truncate" del menù di pagina P2: Loop Edit.



① Usare "Sample Select" (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare "Edit Range Start" ed "Edit Range End" per specificare l'intervallo oggetto di editing.

**note** Per monitorare la porzione di audio risultante in seguito all'utilizzo del comando "Truncate", premere il tasto SAMPLING [START/STOP].

② Selezionare il comando **"Truncate"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

Truncate Sample 0000

Range: Start: 0000001 End: 0015091

☒ Front & End
 ☐ Front
 ☐ End

Save to No.: 0001 ☐ Overwrite

Cancel OK

③ Accertarsi che l'intervallo di tempo desiderato sia indicato dai parametri Range "Start" ed "End."

④ Usare i **pulsanti radio** per selezionare la porzione della forma d'onda che si desidera eliminare.

**Front & End:** La cancellazione interesserà gli eventi audio presenti prima del punto "Edit Range Start" e dopo il punto "Edit Range End".

**Front:** La cancellazione avrà effetto soltanto per gli eventi audio presenti prima del punto "Edit Range Start".

**End:** La cancellazione avrà effetto soltanto per gli eventi audio presenti dopo il punto "Edit Range End".

⑤ In "Save to No.", specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell'audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo



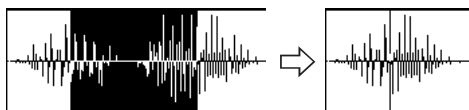
parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (☞ p.119).

[Stereo] Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 1-1B: Cut

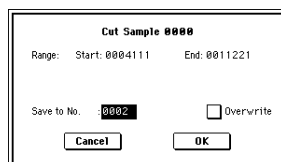
Comando che consente di cancellare gli eventi audio presenti tra i punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End.” I dati successivi all’intervallo specificato saranno spostati indietro (verso l’inizio del campione).



- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “Edit Range Start” ed “Edit Range End” per specificarne l’intervallo oggetto di editing.

**note** Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall’operazione “Cut”.

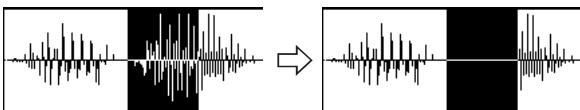
- ② Selezionare il comando “**Cut**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ L’intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri “Start” ed “End.”
- ④ In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (☞ p.119).  
[Stereo] Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 1-1C: Clear

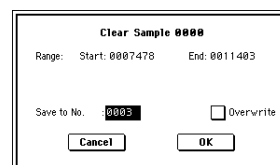
Comando che permette di convertire il livello dell’audio compreso tra i punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End” ad un valore zero. Gli eventi audio precedenti e successivi l’intervallo interessato non saranno spostati.



- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “Edit Range Start” ed “Edit Range End” per specificarne l’intervallo oggetto di editing.

**note** Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall’operazione “Clear”.

- ② Selezionare il comando “**Clear**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

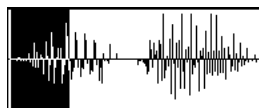


- ③ L’intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri “Start” ed “End.”
- ④ In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (☞ p.119).  
[Stereo] Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 1-1D: Copy

Comando che permette di copiare gli eventi audio compresi all’interno dell’intervallo specificato dai punti “Edit Range Start” ed “Edit Range End” nel buffer di memoria dedicato. Sarà così possibile utilizzare tali dati per eseguire successivamente i comandi di “Insert,” “Mix” o “Paste”.

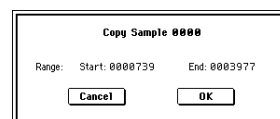
⚠ I dati copiati nella memoria buffer comprendono le sole impostazioni dei punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End” ed il numero del campione originale, e non gli eventi audio. Evitare quindi di cancellare il campione originale se non dopo aver eseguito le operazioni di “Insert,” “Mix” o “Paste”.



- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “Edit Range Start” ed “Edit Range End” per specificarne l’intervallo oggetto di editing.

**note** Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall’operazione “Copy”.

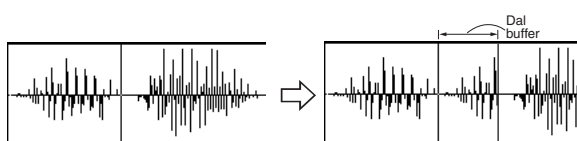
- ② Selezionare il comando “**Copy**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ L’intervallo di editing è indicato nel campo Range dai parametri “Start” ed “End.”
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 1-1E: Insert

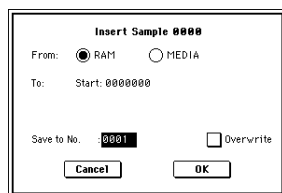
L’esecuzione del comando “Insert” permette l’inserimento dei dati trasferiti nella memoria buffer grazie al comando “Copy”. L’inserimento avverrà a partire dal punto di “Edit Range Start”. Gli eventi audio successivi a tale punto saranno spostati in avanti (verso la fine del campione).



- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “Edit Range Start” per specificare il punto d’inserimento. L’impostazione del punto di “Edit Range End” è in questo caso ignorata.



- Selezionare il comando “**Insert**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

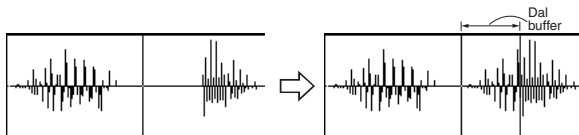


- Utilizzare il campo “**From**” per scegliere la locazione sorgente del materiale da inserire.  
**RAM:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Sample Edit sono inseriti nel campione presente sulla memoria RAM.  
**MEDIA:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Edit WAVE in modalità Media sono inseriti nel campione presente sulla memoria RAM.
- Il campo To “**Start**” indica il punto a partire dal quale saranno inseriti i dati copiati.
- In “**Save to No.**”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “**Overwrite**” (p.119).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “**Save to No.(L)**” ed “**(R)**”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

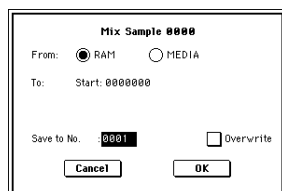
Nel caso in cui il buffer di memoria non contenga alcun dato, il display mostrerà il messaggio “Source sample is empty.”

### 1-1F: Mix

L’esecuzione del comando “**Mix**” permette l’inserimento dei dati trasferiti nella memoria buffer (grazie al comando “**Copy**” della pagina Sample Edit in modalità Sampling o della pagina Edit WAVE in modalità Media), sul campione selezionato. L’operazione è effettuata mixando gli eventi copiati con quelli del campione sul quale si sta eseguendo l’editing, a partire dal punto stabilito con “**Edit Range Start**”.



- Usare “**Sample Select**” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “**Edit Range Start**” per specificare il punto d’inserimento. L’impostazione del punto di “**Edit Range End**” è in questo caso ignorata.
- Selezionare il comando “**Mix**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Utilizzare il campo “**From**” per scegliere la locazione sorgente del materiale da inserire.  
**RAM:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Sample Edit sono mixati nel campione presente sulla memoria RAM.  
**MEDIA:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Edit WAVE in modalità Media sono mixati nel campione presente sulla memoria RAM.
- Il campo To “**Start**” indica il punto a partire dal quale saranno mixati i dati copiati.
- In “**Save to No.**”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento

selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “**Overwrite**” (p.119).

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “**Save to No.(L)**” ed “**(R)**”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

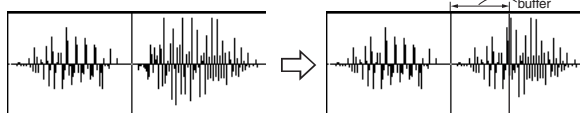
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

Nel caso in cui il buffer di memoria non contenga alcun dato, il display mostrerà il messaggio “Source sample is empty.”

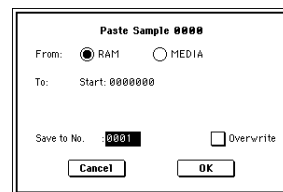
### 1-1G: Paste

Comando che consente di incollare i dati copiati nella memoria buffer (grazie al comando “**Copy**” della pagina Sample Edit in modalità Sampling o della pagina Edit WAVE in modalità Media), a partire dal punto di “**Edit Range Start**” del campione specificato. L’operazione comporta la sovrascrittura degli eventi presenti nel campione di destinazione, per l’intervallo occupato dai dati copiati. E’ anche possibile, comunque, incollare i dati su un campione non contenente alcun evento audio. Ciò risulta molto utile nel caso in cui si desideri utilizzare una parte di audio per la creazione di un nuovo campione.

#### Incollare gli eventi su un campione contenente dati



- Usare “**Sample Select**” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “**Edit Range Start**” per specificare il punto d’inserimento. L’impostazione del punto di “**Edit Range End**” è in questo caso ignorata.
- Selezionare il comando “**Paste**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Utilizzare il campo “**From**” per scegliere la locazione sorgente del materiale da inserire.  
**RAM:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Sample Edit sono incollati nel campione presente sulla memoria RAM.  
**MEDIA:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Edit WAVE in modalità Media sono incollati nel campione presente sulla memoria RAM.
- Il campo To “**Start**” indica il punto a partire dal quale saranno incollati i dati copiati.
- In “**Save to No.**”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “**Overwrite**” (p.119).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “**Save to No.(L)**” ed “**(R)**”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

Nel caso in cui il buffer di memoria non contenga alcun dato, il display mostrerà il messaggio “Source sample is empty.”

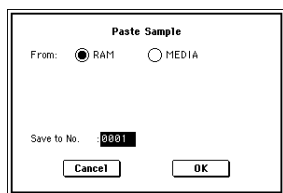
#### Incollare gli eventi su un campione non contenente alcun dato

- Selezionare un numero di campione disponibile (non contenente alcun evento audio) sul quale incollare i dati copiati. Selezionando “**---No Assign---**” per “**Sample**”, ed accedendo alla successiva finestra di dialogo del comando, lo strumento assegnerà automaticamente il primo numero disponibile.



Le impostazioni dei punti “Edit Range Start” ed “Edit Range End” saranno ignorate. L’inserimento dei dati copiati avverrà a partire dal punto 0 del campione scelto.

- Selezionare il comando “**Paste**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Utilizzare il campo “**From**” per scegliere la locazione sorgente del materiale da inserire.

**RAM:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Sample Edit sono incollati nel campione presente sulla RAM.

**MEDIA:** I dati copiati dalla regione specificata nella pagina Edit WAVE in modalità Media sono incollati nel campione presente sulla memoria RAM.

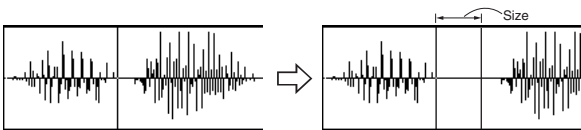
- In “Save to No.”, selezionare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato.

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

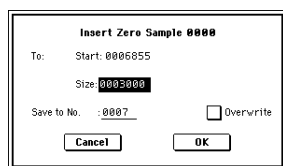
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 1-1H: Insert Zero

Questo comando permette di inserire un intervallo audio con livello zero (silente) a partire dal punto di “Edit Range Start” del campione specificato. Gli eventi audio successivi al punto d’inserimento saranno spostati verso la fine del campione.



- Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “Edit Range Start” per specificare il punto d’inserimento. L’impostazione del punto di “Edit Range End” è in questo caso ignorata.
- Selezionare il comando “**Insert Zero**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

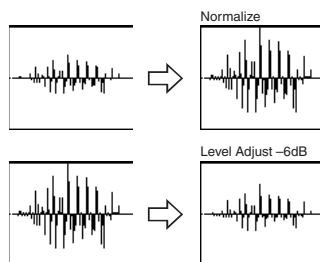


- Il campo To “Start” indica il punto a partire dal quale saranno inseriti i dati.
- Usare il campo “Size” per specificare la lunghezza del segmento.
- In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (p.119).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

### 1-1I: Normalize/Level Adj.

Questo comando permette di modificare in maniera omogenea il volume degli eventi audio compresi all’interno dell’intervallo specificato dai punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End.” Il comando “Normalize” amplifica il livello audio del campione fino al massimo consentito, senza tuttavia permettere il raggiungimento del livello di distorsione del segnale audio. E’ il comando da utilizzare

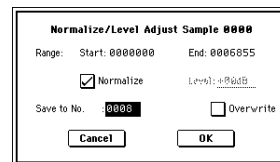
per incrementare la dinamica dei campioni registrati ad un livello non ottimale. Il parametro “Level” consente di specificare l’incremento/decremento del livello di volume secondo necessità.



- Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri “Edit Range Start” ed “Edit Range End” per specificare l’intervallo di editing.

**note** Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per monitorare la porzione di audio interessata dall’operazione.

- Selezionare il comando “**Normalize/Level Adj.**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- L’intervallo oggetto di editing è delimitato nel campo Range dai parametri “Start” ed “End.”

- Spuntando** la casella di selezione “**Normalize**” ed eseguendo il comando, gli eventi audio saranno normalizzati. In questo caso, le impostazioni del parametro “Level” saranno ignorate. Se invece si desidera specificare il valore in base al quale modificare il livello di volume del campione, utilizzare tale parametro lasciando la casella “**Normalize**” in bianco.

**note** Ad ogni incremento di +6 dB, l’altezza della forma d’onda sonora mostrata sul display raddoppia. +12 dB corrisponde quindi ad un incremento di 4X, e +18 dB a 8X del volume originale. Viceversa, ogni decremento di -6 dB consente di dimezzare il livello audio (-6 dB corrisponde ad 1/2X e -12 dB a 1/4X). Eseguendo quindi il comando con un valore di “Level” positivo (+), si potrebbe causare una distorsione del suono. In questo caso, l’uso inverso della funzione (parametro “Level” negativo), servirà soltanto ad abbassare il livello generale del segnale saturato. La forma d’onda sonora, quindi, rimarrà distorta. Analogamente, se si esegue ripetutamente il comando con valori di “Level” negativi (-), fino al raggiungimento del livello zero, non sarà poi successivamente più possibile ritornare al livello originale utilizzando il comando con valori di “Level” positivi (+).

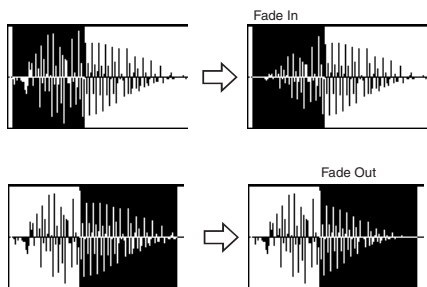
- In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (p.119).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

La normalizzazione di audio registrato a volumi estremamente bassi (cioè con scarsa dinamica), potrebbe amplificare anche il rumore di fondo presente nel segnale.

### 1-1J: Volume Ramp

Comando che consente di modificare il livello di volume dell’intervallo oggetto di editing. L’effetto ottenibile è quello di crescendo (Fade In) o dissolvenza (Fade Out), per l’intervallo audio determinato dai punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End”.

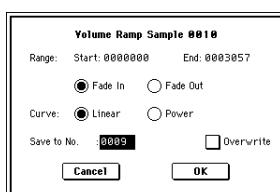




- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare i parametri “Edit Range Start” ed “Edit Range End” per specificare l’intervallo di editing.

**note** Premendo il tasto SAMPLING [START/STOP] è possibile monitorare la porzione di audio interessata dall’operazione.

- ② Selezionare il comando “Volume Ramp” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ L’intervallo oggetto di editing è delimitato nel campo Range dai parametri “Start” ed “End.”
- ④ Usare i pulsanti **radio** per selezionare il tipo di volume ramp.  
**Fade In:** Il volume incrementa gradualmente da zero (punto “Start”) fino al raggiungimento del volume del punto “End”.  
**Fade Out:** Il volume decresce gradualmente a partire dal punto “Start”, fino al raggiungimento del punto zero (punto “End”).
- ⑤ Nel campo “Curve”, specificare il tipo di curva da adottare per l’effetto desiderato.  
**Linear:** Il volume aumenta/decresce in maniera lineare. E’ l’impostazione da utilizzare per effetti normali di crescendo/dissolvenza.  
**Power:** Il volume non cambia in maniera lineare. Quando si usa il comando “Mix” (1-1F) per combinare due diverse forme d’onda (con diverse impostazioni di crescendo/dissolvenza, e cioè cross-fade), l’uso del fade-in/out lineare potrebbe produrre uno sgradevole effetto di “vuoto” all’interno della curva stessa. In questo caso, utilizzare la curva **Power**.
- ⑥ In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (p.119).  
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- ⑦ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

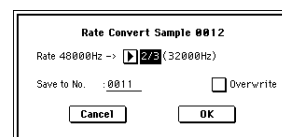
### 1-1K: Rate Convert

Questo comando consente di abbassare la frequenza di campionamento degli eventi registrati rispettivamente di 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 oppure di 1/6. La frequenza di campionamento del segnale in ingresso è fissata a 48 kHz, ma utilizzando il comando è possibile rendere l’audio registrato meno “fedele” rispetto all’originale, consentendo in questo modo la riproduzione di sonorità tipiche dei campionatori di fascia economica.

Il comando “Rate Convert” è sempre eseguito sull’intero audio del campione, a prescindere dalle impostazioni dei punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End”.

- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare.

- ② Selezionare il comando “Rate Convert” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ La frequenza di campionamento del campione selezionato è indicata alla destra del campo “Rate.” Accanto al simbolo “->” invece, è possibile scegliere la quantità di conversione desiderata rispetto a quella indicata nel campo “Rate”: 2/3, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6. Dopo la conversione, sarà possibile visualizzare la nuova frequenza di campionamento.
- ④ In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (p.119).  
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

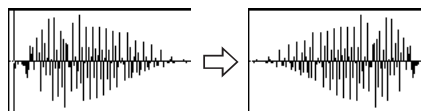
**Il comando non può essere eseguito su audio la cui frequenza di campionamento è inferiore agli 11.025 kHz.**

**I canali dei campioni stereo devono avere la stessa frequenza di campionamento.** Anche se è possibile selezionare Multicampioni mono per ciascun canale -L ed -R e convertire la frequenza individualmente, essi non potranno comunque essere più gestiti come un campione stereo.

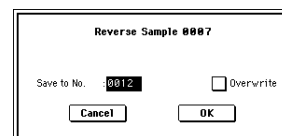
### 1-1L: Reverse

Comando che consente di invertire (riprodurre al contrario) gli eventi audio del campione registrato.

Il comando “Reverse” è sempre eseguito sull’intero audio del campione, a prescindere dalle impostazioni dei punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End”.



- ① Usare “Sample Select” (1-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare.
- ② Selezionare il comando “Reverse” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (p.119).  
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

**note** L’esecuzione di questo comando comporta la riscrittura del campione in maniera inversa all’originale. Per ottenere lo stesso effetto senza tuttavia modificare il campione originale, utilizzare il comando “Rev” (2-1c) della pagina P2: Loop Edit, che inverte solo il senso di riproduzione della forma d’onda audio.

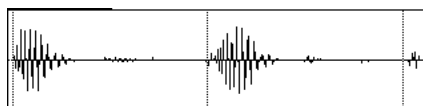


0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Grid	1-1M
0-1F	Rename MS	Link	1-1N

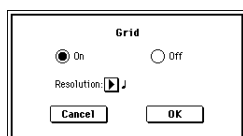
### 1-1M: Grid

Comando che permette di visualizzare una griglia per la schermata "Sample waveform display." Per visualizzare la griglia, abilitare (On) **Grid** ed eseguire il comando. Verificare che le linee tratteggiate verticali appaiano sul display, in base alle impostazioni di risoluzione e tempo determinate dai parametri "Resolution" e "Grid" (1-1c, 2-1c). La griglia può essere utilizzata per l'editing del campione in relazione ai valori di BPM o del beat.

**note** Le linee tratteggiate verticali sono posizionate in relazione alle impostazioni dei punti di "Start" (quando Loop è off) o "Loop Start" (quando Loop è on) (P2: Loop Edit), e sono calcolate in base alla riproduzione del campione eseguita con la pressione della nota selezionata (indicata in grigio) (☞ "Keyboard & Index" 0-1a).



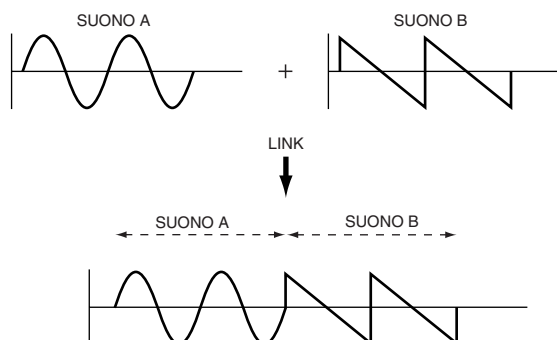
- ① Usare "Sample Select" (1-1b) per scegliere un campione.
- ② Selezionare il comando "**Grid**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



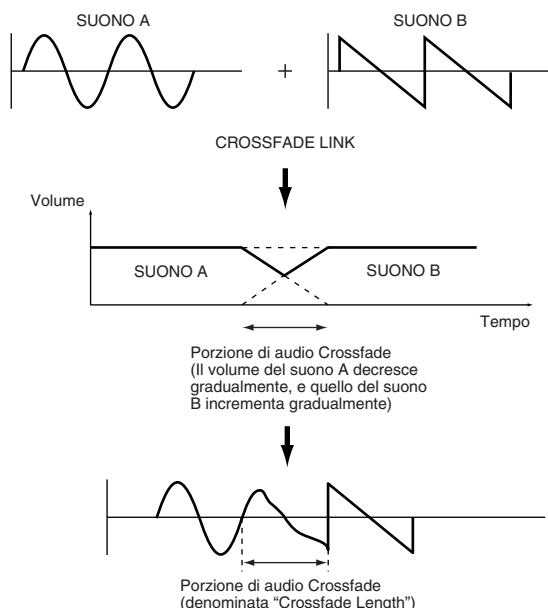
- ③ Utilizzare i pulsanti radio **On/Off** per specificare il corrispondente status della griglia.
- ④ Nel campo "**Resolution**," selezionare la risoluzione desiderata. La griglia è visualizzata in base alle impostazioni del presente parametro e da "Grid" (1-1c, 2-1c).
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per confermare le impostazioni, oppure il **pulsante Cancel** per annullare le modifiche apportate.

### 1-1N: Link

Comando che permette di collegare due campioni tra loro.

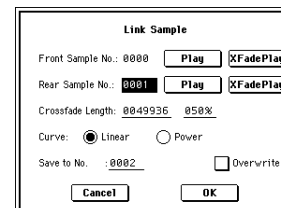


Il volume dei due campioni può essere modificato gradualmente ed in maniera inversa per entrambe le sonorità, per consentire un passaggio il più naturale possibile tra i due timbri. Questo tipo di operazione è denominata **crossfade**.



Il comando "Link" è sempre eseguito sull'intero audio del campione selezionato, a prescindere dalle impostazioni dei punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End".

- ① Usare "Sample Select" (1-1b) per scegliere il campione al quale in seguito si desidera collegare un campione differente.
- ② Selezionare il comando "**Link**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

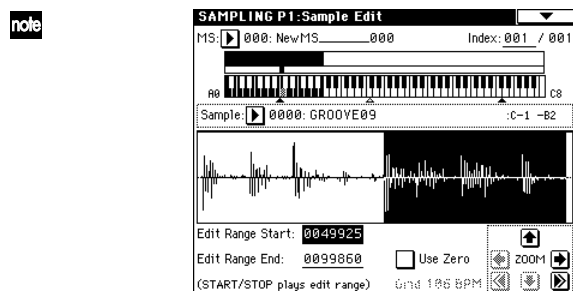


- ③ Il display mostra il numero di campione selezionato per "**Sample No. (Front)**" - il Suono A della figura sopra. L'esecuzione del comando colloca il campione scelto nella parte iniziale. Per ascoltare il campione selezionato, premere il **pulsante Play**. Il playback del campione si interrompe automaticamente al termine della riproduzione dell'intera forma d'onda. Nel caso si desideri arrestare la riproduzione del campione prima della sua fine naturale, premere nuovamente il **pulsante Play**.  
**[Stereo]** Nel caso in cui si sia selezionato uno dei due canali di un campione stereo, lo strumento riconoscerà automaticamente questo status, ed effettuerà il comando Link anche per il secondo canale.  
Se il campione specificato per "Front" è mono, mentre quello selezionato per Rear è stereo, i canali L ed R del campione "Rear" saranno mixati in mono prima dell'esecuzione del comando.  
Viceversa, se il campione "Front" è stereo mentre "Rear" è mono, lo stesso campione sarà attribuito ai canali L ed R del campione "Rear" prima dell'esecuzione del comando.
- ④ Usare "**Sample No. (Rear)**" - il Suono B della figura sopra - per selezionare il numero del campione da collegare. Per ascoltare il campione selezionato, premere il **pulsante Play**. Il playback del campione si interrompe automaticamente al termine della riproduzione dell'intera forma d'onda. Nel caso si desideri arrestare la riproduzione del campione prima della sua fine naturale, premere nuovamente il **pulsante Play**.
- ⑤ Nel campo "**Crossfade Length**," specificare la lunghezza (durata) interessata dall'operazione di crossfade. Specificandone il valore in percentuale (%), la funzione calcolerà automaticamente la durata di crossfade in relazione alla durata del campione specificato per il parametro "Front". In altre parole,



impostando un valore del **50%**, il crossfade avverrà a partire dalla seconda metà del campione specificato da “Front”.

- note** La lunghezza della “Crossfade Length” non può essere maggiore della durata del campione assegnato a “Rear”. In questo caso, non sarà possibile specificare un valore fino al 100%. Impostando un valore di “Crossfade Length” diverso da 0, il display mostrerà i pulsanti **XFadePlay**. Tenendo premuto uno di questi pulsanti è possibile riprodurre soltanto la porzione audio interessata dal crossfade, sia per il campione Front quanto per il Rear. Il playback terminerà dopo aver riprodotto la porzione audio specificata dal parametro “Crossfade Length.” Se non si desidera effettuare il crossfade tra i due campioni, impostare il presente parametro su 0

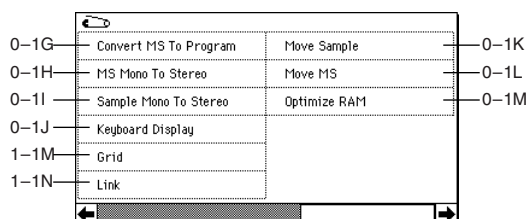


Dopo aver selezionato il campione (punto ① della procedura), è possibile impostare il punto di “Edit Range Start” per determinare l’inizio del crossfade mentre si visualizza la forma d’onda. Impostare inoltre il punto di “Edit Range End” alla fine del campione. Così facendo, il valore di “Crossfade Length” corrisponderà alla lunghezza dell’intervallo specificato dai punti di “Edit Range Start” ed “Edit Range End”.

- ⑥ In “Curve,” specificare il tipo di curva da adottare per l’effetto desiderato.  
**Linear:** Il volume cambia in maniera lineare.  
**Power:** Il volume non cambia in maniera lineare. In alcuni casi, il tipo di curva Linear potrebbe provocare repentini abbassamenti di volume all’interno della curva. In questo caso, utilizzare la curva **Power**.  
 ⑦ In “Save to No.,” specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (☞ p.119).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.  
 ⑧ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

- note** Se si collegano due campioni con diverse frequenze di campionamento, (“Rate Convert” ☞ 1-1K), il nuovo campione creato adotterà la frequenza del campione specificato per “Front”.

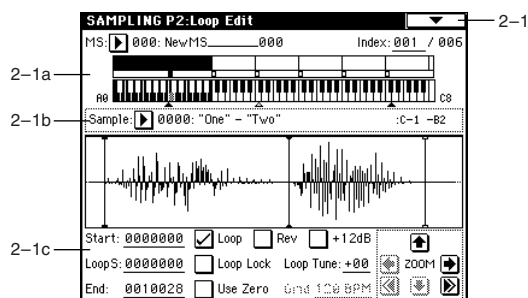
- note** L’esecuzione del comando Link necessita di un numero di campione disponibile. L’assenza di questo potrebbe causare errori di procedura.



## Sampling P2: Loop Edit

### 2-1: Loop Edit

Pagina che consente di specificare la porzione audio del campione da riprodurre, di impostarne i parametri per la riproduzione in loop etc., e di eseguirne le eventuali modifiche secondo necessità. Lo stesso dicasi per i campioni caricati o importati in modalità Media. L’editing può essere effettuato dettagliatamente per singoli step, grazie alla visualizzazione della forma d’onda sonora sul display.



#### 2-1a: MS, Index, Keyboard & Index

##### MS (Multisample Select) [000...999]

Seleziona il Multicampione del quale si desidera impostare i parametri, tra cui quelli che determinano l’intervallo di loop etc. (☞ 0-1a).

##### Index [xxx (001...127)/yyy (001...127)]

Seleziona l’indice per il quale si desidera impostare i parametri, compresi quelli dei punti di loop. Le modifiche apportate hanno effetto sul campione assegnato al presente indice, la cui forma d’onda sonora può essere visualizzata con la schermata “Sample waveform display” (☞ 0-1a).

- note** Per selezionare un indice, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L’indice che include la nota suonata è così automaticamente richiamato. La nota specificata costituirà la nota di base, indicata in grigio nella schermata “Keyboard & Index.” (☞ “Keyboard & Index” 0-1a)

##### Keyboard & Index

(☞ 0-1a)

#### 2-1b: Sample Select, Range

##### Sample Select

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

##### Range

[C-1...G9 — C-1...G9]

Parametri che indicano il numero ed il nome del campione selezionato, ed il relativo intervallo dell’indice selezionato. Modificando il parametro “Sample Select”, è possibile attribuire un campione diverso all’indice selezionato (☞ 0-1b). Il campione scelto con il presente parametro appare nella schermata “Sample waveform display”. L’intervallo di note assegnato all’indice è mostrato sulla parte destra del display.

#### 2-1c: Sample waveform display, Start, LoopS, End, Loop, Rev, +12 dB, Loop Lock, Loop Tune, Use Zero, Grid, ZOOM

##### Sample waveform display

Area del display che mostra la forma d’onda del campione selezionato con “Sample Select” (☞ 1-1c).



## Start (Start Address) [0000000...]


Specifica il punto di partenza di riproduzione del campione selezionato. Il valore è espresso in unità di campione.

## LoopS (Loop Start Address) [0000000...]

Determina il punto di partenza dell'intervallo assegnato al loop. Valido soltanto quando Loop è On (abilitato). Il valore è espresso in unità di campione (☞ "S.Offset" Program P1: 1-2a).

## End (End Address) [0000000...]

Stabilisce il punto finale di riproduzione del campione selezionato. Il valore è espresso in unità di campione.

 I punti Loop Start Address ed End Address devono essere separati da almeno otto unità di campione. Tale impostazione è applicata automaticamente quando si determinano i punti sopra menzionati.

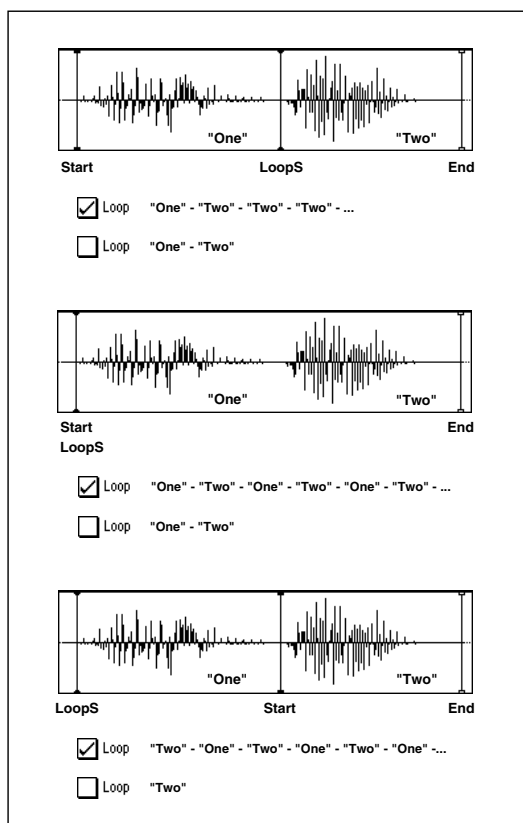
## Loop (Loop On) [Off, On]

Parametro che determina se il campione debba essere o meno riprodotto in loop.

**On (spuntata):** Il campione è riprodotto in loop, dal punto "LoopS" al punto "End"; esempio: "Start" → "End" → "LoopS" → "End" → "LoopS" → ...

**Off (non spuntata):** Il campione è riprodotto una sola volta per l'intervallo "Start" → "End" (modalità one-shot).

La casella di selezione è automaticamente spuntata se nel momento del campionamento è stata selezionata l'opzione "Auto Loop On" (0-3b).



## Rev (Reverse) [Off, On]

**On (spuntata):** Il campione è riprodotto al contrario, dal punto "End" (end address) al punto "LoopS" (loop start address).


## +12 dB [Off, On]

**On (spuntata):** Il livello di riproduzione del campione è incrementato di circa +12 dB.

**Off (non spuntata):** Il campione è riprodotto con un livello audio normale. E' lo stesso livello audio standard adottato nella riproduzione dei Multicampioni ROM e dei campioni percussivi.

Lo status della presente funzione non ha alcun effetto sulla forma d'onda visualizzata nella sample waveform display.

Spuntando la casella di selezione "Auto +12 dB On" (Sampling: 0-3b, Program, Combination, Sequencer: "Select Bank & Smpl. No.") la funzione è automaticamente abilitata ad ogni operazione di campionamento.

 L'impostazione è preservata quando si esegue il salvataggio dei dati in formato KORG (.KSC, .KMP, .KSF). I dispositivi e gli strumenti diversi da TRITON Extreme e TRITON STUDIO che supportano tale formato tuttavia (come per esempio TRITON, TRITON-Rack, TRITON Le e TRINITY) non sono in grado di riconoscere tale parametro. (Nota del Settembre 2003) ("Compatibilità dei dati", ☞ p.309).

La funzione "+12 dB" è automaticamente disabilitata al caricamento dei file in formato AKAI, AIFF o WAVE in modalità Media. Infine, il parametro è ignorato quando si utilizza il comando "Export Smpl AIF/WAV" (0-2H) in modalità Media per l'esportazione di un file in formato AIFF o WAVE.

## Loop Lock [Off, On]

Permette di bloccare la lunghezza del loop oggetto di editing.

**On (spuntata):** La modifica del punto "LoopS" o "End" determina la modifica del corrispondente punto di "End" o "LoopS" in modo da preservare l'intervallo originale del loop. E' una funzione particolarmente utile nel caso si desideri creare un loop ritmico sincronizzato ad un determinato tempo.

## Loop Tune [-99...+99]

Quando il loop è **on** (casella di selezione "Loop" spuntata), il presente parametro permette di regolare il pitch di riproduzione dell'intervallo compreso tra "LoopS" ed "End" con una trasposizione massima di  $\pm 99$  cent. Il parametro può essere usato per correggere l'intonazione di loop creati da campioni strumentali non perfettamente accordati.


## Use Zero [Off, On]


**On (spuntata):** Permette di impostare i parametri di "Start", "End" e "LoopS" in punti della forma d'onda il cui volume corrisponde a  $\pm 0$  (cioè sulla linea centrale della forma d'onda visualizzata nella "sample waveform display"). (☞ 1-1c)

**Off (non spuntata):** I punti di "Start", "End" e "LoopS" possono essere impostati in step di un'unità campione.

## Grid [040 BPM...480 BPM]

Permette di visualizzare la griglia (linee tratteggiate verticali) nella schermata "Sample waveform display", per facilitare la lettura della risoluzione e del tempo. La griglia dovrebbe essere sempre utilizzata qualora si desideri modificare gli eventi audio del campione in base al valore di BPM o del beat. Per visualizzare la griglia, abilitare ed eseguire il comando "Grid" (1-1M). Le impostazioni della griglia dipendono dai parametri di "Resolution" del comando stesso, e sono relative al pitch di riproduzione della nota base (la nota in grigio nella "Keyboard & Index" 0-1a) ed al tempo qui specificato.

 La prima linea della griglia è assegnata al punto di "Start" (quando il loop è Off) o al punto di "Loop Start" (quando il loop è On).


 Il valore non alcuna attinenza con l'impostazione determinata dalla manopola [TEMPO].

## ZOOM

Permette di ampliare o restringere (zoom-in/out) la schermata della forma d'onda visualizzata nella "sample waveform display" (☞ 1-1c).



## ▼ 2-1: Comandi del menù di pagina

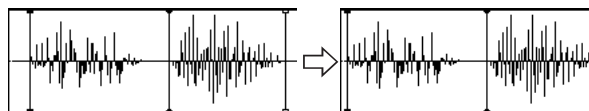
 La funzione Compare non è disponibile per il ripristino dei dati modificati dai presenti comandi. Se si desidera conservare comunque il campione originale, lasciare la casella di selezione **“Overwrite”** in bianco per ciascuno dei comandi del menù di pagina prima di effettuare qualsiasi tipo di editing.

**note** Per i dettagli su “Overwrite” e sull’editing dei campioni stereo, consultare “1-1: Comandi del Menù di Pagina”.

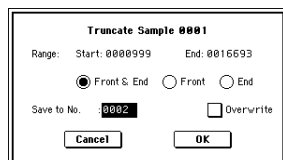
0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Grid	1-1M
0-1F	Rename MS	Truncate	2-1A

### 2-1A: Truncate

Comando che permette di cancellare gli eventi audio al di fuori dell’intervallo compreso tra i punti di “Start (Start Address)” o “LoopS (Loop Start Address)” ed “End (End Address)” (2-1c). Può essere usato per eliminare le parti silenti all’inizio o alla fine della forma d’onda selezionata.



- ① Usare “Sample Select” (2-1b) per selezionare il campione che si desidera modificare, ed utilizzare “Start (Start Address)” o “LoopS (Loop Start Address)” ed “End (End Address)” per specificare l’intervallo oggetto di editing.
- ② Selezionare il comando **“Truncate”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ I parametri Range “Start” ed “End” indicano l’intervallo oggetto di editing.
- ④ Usare i pulsanti radio per scegliere la porzione audio che si desidera cancellare.  
**Front & End:** La cancellazione interesserà gli eventi audio presenti prima del punto “Start” e dopo il punto “End”.  
**Front:** La cancellazione avrà effetto soltanto per gli eventi audio presenti prima del punto “Start”.  
**End:** La cancellazione avrà effetto soltanto per gli eventi audio presenti dopo il punto “End”.
- ⑤ In “Save to No.”, specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (p.119).  
**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.
- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

0-1G	Convert MS To Program	Time Slice	2-1B
0-1H	MS Mono To Stereo	Time Stretch	2-1C
0-1I	Sample Mono To Stereo	Crossfade Loop	2-1D
0-1J	Keyboard Display	Move Sample	0-1K
1-1M	Grid	Move MS	0-1L
2-1A	Truncate	Optimize RAM	0-1M

### 2-1B: Time Slice

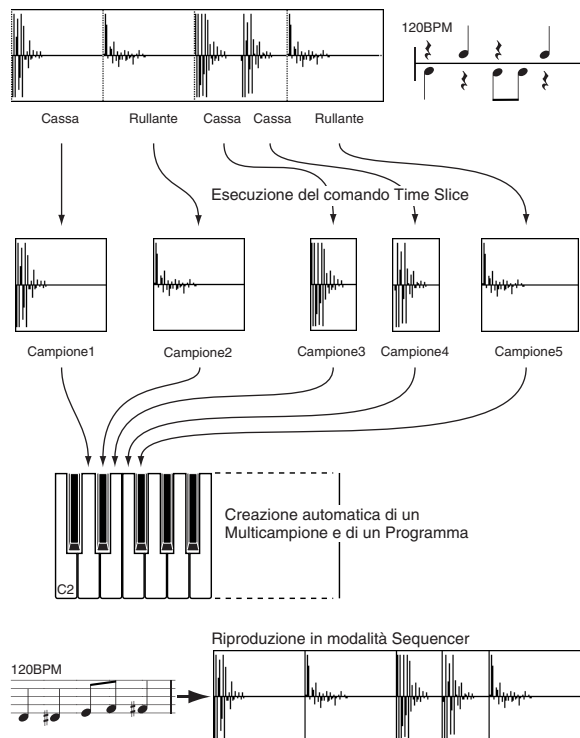
Time Slice è un comando che permette di individuare le diverse sonorità all’interno di un campione ritmico (per es.: grancassa e rullante di un loop di batteria), e ne consente la divisione in campioni individuali. Quest’ultimi possono essere quindi gestiti singolarmente, e sono automaticamente assegnati ad un Multicampione e ad un Programma. Contemporaneamente, il comando crea le informazioni necessarie affinché tali campioni possano essere utilizzati nella modalità Sequencer, in maniera tale da poter arrangiare diversamente il ritmo ed il tempo del loop, senza tuttavia incidere sull’intonazione dei singoli suoni. I dati creati utilizzeranno le note D2 e successive, corrispondenti ai nuovi campioni creati per le singole percussioni facenti parte del loop originale.

Oltre a consentire la modifica del tempo del loop mantenendo l’intonazione originale, è anche possibile modificare i numeri di nota assegnati ai campioni, il timing, o effettuare l’editing dei dati del sequencer per ricreare il loop originale.

Il comando Time Slice infine, permette di modificare l’intonazione della traccia senza tuttavia incidere sul tempo, offrendo in questo modo ulteriori spunti in campo creativo.

Il comando può essere eseguito anche su un campione stereo.

Campione originale: Sample0

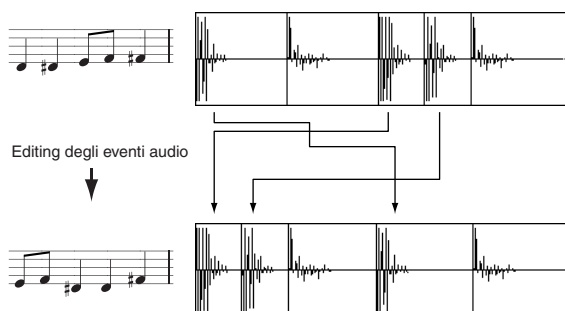






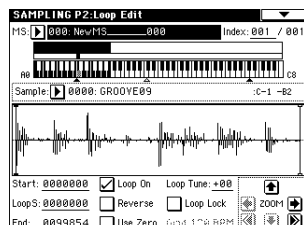
I suoni sono più distanti l'uno dall'altro, ma l'intonazione rimane immutata

\* E' anche possibile usare il comando Time Stretch per il controllo della compressione di ciascun campione, in modo da ottimizzare lo "spazio" tra i diversi suoni e sincronizzare il campione al tempo. ➤ punto ⑨

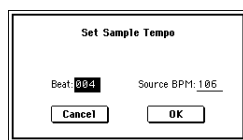


**note** Una valida alternativa al comando di Utility "Time Slice" è rappresentata dal comando "Time Stretch" (☞ 2-1C), che permette di modificare il tempo senza incidere sull'intonazione del loop ritmico etc. Il "Time Stretch" è però più indicato quando non vi è necessità di suddividere il loop in campioni singoli, per il successivo arrangiamento e riproduzione secondo schemi ritmici completamente differenti dal loop originale.

- ① Usare "Sample Select" (2-1b) per scegliere il campione per il quale si desidera eseguire il comando Time Slice.



- ② Selezionare il comando "Time Slice" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Specificare il numero di beat (in note da un quarto) ed il tempo del campione selezionato. Se si conosce il valore BPM della forma d'onda originale, impostare "Source BPM." Se viceversa tale valore è ignoto, specificare "Beat" per calcolare il BPM automaticamente. Il valore impostato con il presente parametro sarà utilizzato come riferimento per l'individuazione dei singoli suoni, per l'esecuzione del Time Stretch (punto ⑨ b), e per il salvataggio dei dati per il sequencer (punto ⑩).

**Beat:** Specifica il numero di beat in note da un quarto. Dopo aver impostato il parametro, "Source BPM" indicherà il valore in BPM in base all'intonazione originale. Tale valore è automaticamente calcolato per l'intervallo compreso tra i punti di start address e di end address (quando il loop è Off), oppure per i punti di loop start address e di end address (quando il loop è On) del campione selezionato. Nel caso in cui si conosca il valore di

BPM, e questo differisca da quello visualizzato, modificare il valore del parametro "Source BPM".

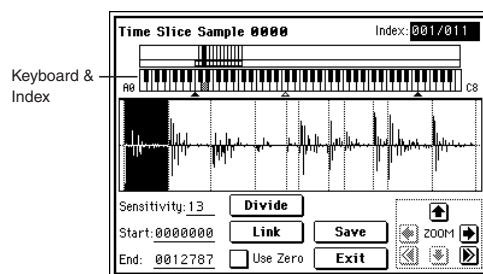
Esempio: Per un campione con un valore di BPM 120, di una misura in 4/4, impostare "Beat" su 4. Il parametro "Source BPM" è così calcolato automaticamente. Qualora il valore di "Source BPM" non corrisponda a 120 (dovuto probabilmente ad errate impostazioni dei punti di start address/loop start address e end address), modificare il valore di "Source BPM" su 120.

**Source BPM:** Specifica il tempo della forma d'onda originale, in base all'intonazione originale.

- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. La pressione del **pulsante OK** determina la rilevazione dell'attacco dei singoli suoni e la suddivisione del campione. Al termine dell'operazione appare una finestra di dialogo.

**[Stereo]** Nel caso in cui i campioni dei canali di un campione stereo siano di lunghezza differente, il comando aggiunge automaticamente una zona silente (contenente alcun evento audio) alla fine del campione più breve, in maniera da equiparare la lunghezza dei canali L ed R.

- Se si desidera reimpostare i valori di "Beat" e "Source BPM" dopo aver premuto il **pulsante OK**, consultare il punto ⑨ a.



- ⑤ Monitorare i suoni. Il campione originale è assegnato alla nota C2 (DO2) della tastiera, mentre i singoli campioni degli strumenti percussivi a partire dalla nota D2 (e successive). Scegliere l'"Index" desiderato per visualizzare le diverse forme d'onda.

**note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice selezionato corrisponderà a quello che include la nota suonata.

**note** Per monitorare i suoni divisi, premere la nota corrispondente sulla tastiera, oppure cambiare l'indice per selezionare il campione desiderato e premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. Tale procedura consentirà di riprodurre il campione per l'intervallo specificato dai punti di "Start" ed "End", in base all'intonazione originale.

**Keyboard & Index:** Indica il Multicampione temporaneamente usato nella presente finestra di dialogo.

La pressione delle note sulla tastiera determina la riproduzione del Multicampione corrispondente, così come accade nelle pagine normali (per es.: pagina Recording). (☞ 0-1a)

**[Stereo]** Nel caso dei campioni stereo, la procedura prevede l'utilizzo temporaneo di un Multicampione stereo. Il campione assegnato a ciascun indice sarà riprodotto in stereo.

**Index** [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:

Parametro che permette la selezione del campione assegnato all'indice. Se impostato su **Source**, permette di selezionare la forma d'onda originale, prima della sua suddivisione in campioni singoli. Selezionando **xxx(zzz)/yyy** è possibile specificare i campioni individuali provenienti da quello originale. **xxx** indica il campione selezionato, **yyy** il numero totale dei campioni ricavati dal campione originale, e **zzz** il numero delle note assegnate all'indice selezionato. Il numero massimo di campioni assegnabili alla tastiera è 90 (numero visualizzato anche qualora il numero dei campioni slice sia maggiore di 90).

**Sample waveform display:** Area che mostra una linea tratteggiata verticale nei punti sui quali è stato effettuato il taglio del campione originale, ed una linea verticale continua rappresentativa dei punti di "Start", "LoopStart" ed "End". Impostando



“Index” su **xxx(zzz)/yyy**, il campione dell’indice selezionato sarà evidenziato.

**[Stereo]** Nel caso di campioni stereo, gli eventi del canale sinistro (L) saranno indicati nella parte superiore del display, e quelli del canale destro (R) nella parte inferiore.

**ZOOM:** L’uso della funzione zoom permette di espandere o restringere la schermata della forma d’onda mostrata dalla sample waveform display. (☞ 1-1c)

- ⑥ Nel caso in cui i punti di taglio del campione originale risultino inaccurati, è possibile regolare il parametro “Sensitivity” per variare la sensibilità con la quale il comando individua l’attacco dei suoni, e modificare conseguentemente i punti di rilevazione.

**Sensitivity** [00...30]: Parametro che regola la sensibilità con la quale sono rilevati i punti di attacco dei singoli suoni. Un valore alto consente l’individuazione dell’attacco con un livello molto basso.

- ⚠ Il livello di attacco, in questo caso, può non corrispondere al livello indicato dalla forma d’onda del campione.

Per alcuni campioni, la posizione del taglio potrebbe non avvenire affatto, anche con valori di “Sensitivity” alti. Ciò potrebbe essere causato dal fatto che l’attacco del campione successivo e la coda del campione oggetto di taglio sono sovrapposti, oppure nel caso in cui il campione contenga due suoni. In questo caso, effettuare le regolazioni descritte al punto che segue.

- ⑦ Modificare la rilevazione dell’attacco per i campioni per i quali il comando non è stato eseguito in maniera corretta. Cambiare “Index” per selezionare il campione che si desidera modificare, variare i punti di “Start” ed “End,” ed eseguire il comando “Divide” o “Link” per determinare i nuovi punti di taglio.

**S (Start):** Determina il punto di start address per il campione dell’indice (“Index”) correntemente selezionato. Contemporaneamente, modifica anche il punto di end address del campione dell’indice che precede.

**E (End):** Specifica il punto di end address per il campione dell’indice (“Index”) correntemente selezionato. Contemporaneamente, modifica anche il punto di start address del campione dell’indice successivo.

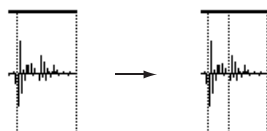
- ⚠ Impostando “Index” su **Source**, i punti (address) della forma d’onda originale saranno variati. La modifica del punto di start address comporterà la modifica del punto di loop start address.

**note** Utilizzare “ZOOM” (×1 o maggiore) durante l’impostazione dei punti di “Start” ed “End”, per visualizzare in dettaglio la forma d’onda. (☞ 1-1c)

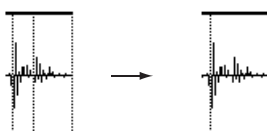
**Use Zero:** (☞ 1-1c)

- note** Se si desidera modificare i punti di “Start” o “End” di un campione proveniente da una divisione, è consigliabile utilizzare il comando “Use Zero”. L’uso di tale funzione rende meno probabile il rumore provocato da un’errata impostazione dei punti sopracitati, particolarmente per il punto “End”.

**Divide:** Comando che divide in due il campione dell’indice selezionato. Da utilizzare quando si desidera aggiungere un ulteriore punto per il taglio del campione. Modificare in seguito i punti “End” o “Start” del campione diviso.



**Link:** Permette il collegamento del campione dell’indice selezionato con il campione dell’indice successivo. E’ il comando da utilizzare quando si desidera riunire due campioni provenienti dalla precedente divisione del campione originale.



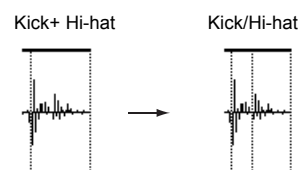
- ⚠ Se si modifica il parametro di “Sensitivity” dopo aver variato i punti di taglio, l’attacco dei suoni sarà rideterminato, ed il campione sarà nuovamente diviso.

**note** Quando si usa il comando di Time Slice su un loop ritmico, la qualità della riproduzione in modalità Sequencer dipenderà in larga parte dal “cutoff” di ciascuna percussione oggetto di divisione.

### Quale tipo di divisione produce il miglior risultato?

#### A. Dividere le note degli strumenti percussivi nella maniera più precisa possibile

Nel caso di un campione nel quale il decay della cassa si sovrapponga al suono di hi-hat, l’attacco della cassa e quello dell’hi-hat dovrebbero essere separati per la creazione di due diversi campioni. Lasciando invariato il campione (cassa ed hi-hat insieme), il ritmo potrebbe risultare non corretto qualora in seguito si decida di riprodurre il campione con un tempo diverso.



Se la divisione non produce il risultato desiderato, anche dopo aver regolato il parametro di “Sensitivity,” usare “Divide” per dividere a metà il campione, ed impostare i punti di “End” e “Start” secondo necessità.

#### B. Accertarsi che ogni campione diviso abbia un attacco ben definito

L’attacco è fondamentale per la definizione di un buon suono percussivo. Tagliare quindi il campione prestando la massima attenzione ai tempi di attacco.

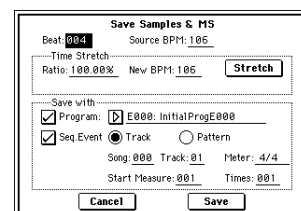
#### C. Evitare il tipico rumore presente in coda a ciascuno dei campioni divisi

L’esempio della figura in alto a destra mostra come del rumore sia presente in coda al campione di grancassa. Modificare il punto di end address della cassa in maniera da rendere tale rumore il più ininfluente possibile ai fini della riproduzione. In questo caso, la modifica del punto di end address avrà effetto anche sul punto di start address del campione di hi-hat. Monitorare entrambi i suoni con attenzione, ed effettuare le dovute modifiche in modo tale da rendere il rumore in coda al campione di cassa innocuo, e contemporaneamente far sì che l’attacco del campione di hi-hat sia il più definito possibile.

Prestare particolare attenzione a questi punti quando si imposta il parametro di “Sensitivity.” Se necessario, utilizzare i metodi appena descritti per l’editing di ciascun campione.

Il rumore prodotto in coda al campione (punto “C”) sarà automaticamente ridotto all’esecuzione del punto ⑧ (e successivi) della procedura. Il parametro di “Sensitivity” dovrebbe essere impostato tenendo presente le note dei punti “A” e “B,” per evitare problemi con il successivo punto ⑨ della procedura. Se il rumore persiste, rideterminare il punto di end address.

- ⑧ Salvare i campioni divisi sul Multicampione al quale erano stati assegnati. Premere il **pulsante Save** per accedere alla finestra di dialogo “Save Samples & MS”.

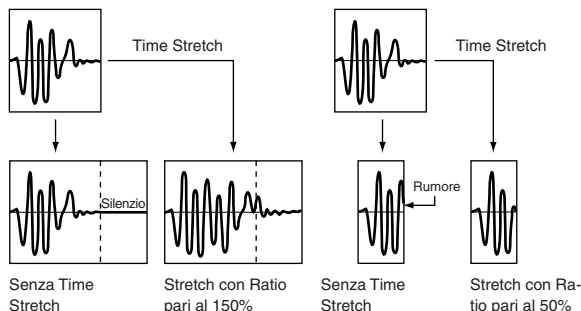


- ⑨ Usare **Time Stretch** per modificare la lunghezza dei campioni divisi. La pressione del **pulsante Stretch** determina l’esecuzione del Time Stretch (una funzione che espande o restringe la lunghezza del campione senza alterarne l’intonazione) per il campione diviso.



Se si desidera salvare il campione diviso invariato (senza eseguire il Time Stretch), consultare il punto ⑩ della procedura.

Talvolta, la riproduzione di un campione diviso (con un tempo differente dall'originale) in modalità Sequencer, potrebbe far risultare inappropriata la zona di silenzio presente in coda al campione, oppure potrebbero verificarsi dei rumori che il tempo originale aveva in precedenza reso inudibili. Per evitare ciò, è possibile utilizzare il Time Stretch per reimpostare la lunghezza dei singoli campioni. Tale valore sarà automaticamente ottimizzato in base alle impostazioni di "Ratio" e "New BPM".



**note** Eseguendo il Time Stretch al **100%**, la lunghezza del campione non cambierà, ma la coda sarà elaborata in modo da produrre una dissolvenza ed una diminuzione del rumore presente.

- Impostare "**Beat**" e "**Source BPM**". Fare riferimento al punto ③. Modificare, se necessario i valori determinati al punto ③ della procedura.
- Specificare la lunghezza del campione creato dal comando di Time Stretch.
- Per determinare la lunghezza in base alla percentuale**  
Impostare "**Ratio**." I valori disponibili vanno dal **50.00** al **200.00%**. Impostando un valore di **50.00%**, la lunghezza del campione sarà dimezzata (ed il tempo raddoppierà). Viceversa, con un valore di **200.00%**, la lunghezza del campione raddoppierà ed il tempo sarà dimezzato.
- Per creare un campione con un determinato valore di BPM**  
Usare "**New BPM**" per specificare il valore in BPM del campione che si desidera creare. Il parametro di "**Ratio**" sarà calcolato automaticamente in base ai valori di "**Source BPM**" e "**New BPM**".

**⚠** Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 40–480 per i parametri di "**Source BPM**" o "**New BPM**", così come non è permesso effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 50.00–200.00 per il parametro "**Ratio**".

Premere il **pulsante Stretch** per eseguire il Time Stretch. L'esecuzione del comando comporta l'assegnazione dei campioni elaborati a partire dalla nota D2 (e successive), permettendone così il monitoraggio. E' anche possibile modificare i valori di "**Ratio**" e "**New BPM**" ripetutamente fino al raggiungimento del risultato desiderato.

**note** Il suono dei campioni elaborati dal comando di Time Stretch corrisponde al suono dei singoli campioni così come riprodotti in modalità Sequencer. Se si dovesse verificare qualche incongruenza relativa a rumori o ad un attacco non cristallino, tornare al punto ⑦ della procedura e modificare la posizione dei punti di "**Start**" ed "**End**" etc.

- Impostare "**Save with**" per specificare gli eventi creati simultaneamente in seguito alla pressione del **pulsante Save**.

**Program:** Spuntare la casella di selezione per convertire il Multicampione in Programma all'esecuzione del salvataggio. Specificare quindi il Programma di destinazione.

**[Stereo]** Nel caso di un campione stereo, il pan del Programma sarà impostato automaticamente, per consentirgli di riprodurre fedelmente la posizione stereo della modalità Sampling.

**Seq.Event:** Quando il box di selezione è **spuntato**, il salvataggio dei dati determinerà la creazione di dati sequenzializzati corrispondenti ai campioni divisi. E' possibile specificare se tali dati debbano essere creati come eventi di traccia o del pattern. In quest'ultimo caso, è anche consentito assegnare il pattern alla funzione RPPR.

Save with		
<input checked="" type="checkbox"/> Program:	E000: InitialProgE000	
<input checked="" type="checkbox"/> Seq.Event	<input type="radio"/> Track	<input type="radio"/> Pattern
Song: 000	Track: 01	Meter: 4/4
Start Measure: 001	Times: 001	

Scegliere **Track** per creare eventi di traccia. Utilizzare "**Song**," "**Track**" e "**Meter**" per specificare il numero della Song, il numero della traccia e la divisione ritmica degli eventi creati. I dati creati sono inseriti a partire dalla misura specificata da "**Start Measure**", e ripetuti in base all'impostazione del parametro "**Time**".

**⚠** La creazione degli eventi determina la cancellazione dei dati preesistenti all'interno dell'intervallo di misure specificate.

**Spuntando** sia "**Program**" sia "**Seq.Event**", e selezionando **Track**, il parametro della Song "**Program Select**" (Sequencer 0–1c/2c) sarà automaticamente specificato nel caso in cui "**Start Measure**" sia stato impostato su **001**. Inoltre, in corrispondenza di "**Start Measure**" sarà creato un evento di Program change. In modalità Sequencer è possibile selezionare e riprodurre la Song per monitorare immediatamente il risultato.

Save with		
<input checked="" type="checkbox"/> Program:	E000: InitialProgE000	
<input checked="" type="checkbox"/> Seq.Event	<input type="radio"/> Track	<input checked="" type="radio"/> Pattern
Song: 000	Pattern: U00	Meter: 4/4
<input checked="" type="checkbox"/> RPPR	Key: C#2	Track: 01

Selezionando il pulsante radio **Pattern**, l'operazione determinerà la creazione degli eventi di pattern. Utilizzare "**Song**," "**Track**" e "**Meter**" per specificare il numero della Song, il numero della traccia e la divisione ritmica degli eventi creati.

**RPPR:** **Spuntando** la casella di selezione, il salvataggio dei dati consentirà l'assegnazione dei dati incaricati di riprodurre i campioni divisi alla funzione RPPR. Usare "**Key**" e "**Track**" per specificare le note e la traccia.


Quando le caselle di selezione "**Program**," "**Seq.Event**" ed "**RPPR**" sono tutte **spuntate**, l'operazione determinerà l'impostazione automatica dei parametri della Song "**Program Select**" (Sequencer 0–1c/2c) ed "**RPPR ON/OFF**" (Sequencer 0–1a). In particolare, lo status di "**RPPR ON/OFF**" corrisponderà ad **on**.

In modalità Sequencer è quindi possibile selezionare e riprodurre la Song o il pattern immediatamente per monitorare i risultati ottenuti. Quando la casella di selezione "**RPPR**" è spuntata, la pressione della nota attiverà il pattern corrispondente.

**note** In alcuni casi, l'impostazione del punto di End address etc. potrebbe far aumentare il numero di misure del pattern, impedendo una corretta riproduzione del loop. Se ciò dovesse accadere, rideterminare il parametro "**Length**" del campo "**Pattern Parameter**" in modalità Sequencer (Sequencer 6–1c).

**note** Se si utilizza "**Seq.Event**" e "**Start Measure**" **001**, il parametro "**Tempo**" (Sequencer 0–1c) degli eventi di traccia o del pattern creati saranno impostati in base al valore di tempo specificato per "**New BPM**" nel caso si sia eseguito il comando di Time Stretch. In caso contrario (non eseguendo cioè il Time Stretch), il valore di tempo sarà quello determinato per "**Source BPM**." Se si imposta "**Start Measure**" su **001** e si crea una traccia (e qualora gli eventi di tempo siano presenti soltanto all'inizio della traccia Master), il tempo di tali eventi corrisponderà al valore di "**New BPM**" o "**Source BPM**."




 Quando si salva una Song contenente eventi musicali, i campioni divisi potrebbero non essere riprodotti esattamente come nel campione originale qualora si modifichi la divisione ritmica. In questo caso quindi sarà necessario far corrispondere la divisione ritmica nella traccia Master.


⑪ Premere il **pulsante Save** per salvare i campioni ed i Multicampioni nelle locazioni di memoria disponibili, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

**[Stereo]** Nel caso dei campioni stereo, il salvataggio sarà effettuato in stereo.

⑫ Ripetere, se necessario, i punti ⑥–⑪ della procedura per creare tutti i campioni ed i Multicampioni desiderati.

⑬ Premere il **pulsante Exit** per uscire dal comando Time Slice.

 I campioni/Multicampioni creati andranno persi se non si eseguirà la procedura di salvataggio prima di uscire dal comando di Time Slice.

 Prima di eseguire il comando di Time Slice su un campione abbastanza lungo, è consigliabile suddividere il campione in misure. In alcuni casi infatti, potrebbe non essere possibile assegnare il campione alle note della tastiera o creare dati sequenziali. L'esecuzione del comando Time Slice richiede campioni e Multicampioni (e relativi parametri) disponibili, per cui accertarsi di avere sufficiente spazio libero prima dell'operazione, pena l'insuccesso del comando stesso.

**note** Se si accede alla finestra di dialogo Time Slice per lo stesso campione, l'operazione sarà effettuata in maniera del tutto simile a quella già eseguita. I punti di taglio saranno inoltre utilizzati anche per l'operazione **Slice** del comando **"Time Stretch"** (☞ 2-1C), in modo da permettere l'esecuzione di questo comando senza tuttavia dover impostare nuovamente i punti. Per effettuare l'operazione in maniera diversa, reimpostare il parametro "Sensitivity" dopo l'accesso alla finestra di dialogo.

## 2-1C: Time Stretch

Funzione che consente di modificare il tempo, allungando o restringendo gli eventi audio del campione, senza però modificarne l'intonazione originale. E' il comando da utilizzare per variare il tempo di un loop ritmico o di una frase musicale (voce, archi, fiati etc.) per consentirne l'uso insieme ad altri campioni con impostazioni di tempo differenti. L'operazione può essere eseguita in due modi diversi, e comprende anche i campioni stereo.

### Sustaining

Utilizzabile per sonorità vocali o strumentali. Può essere usata anche per modificare frasi melodiche eseguite con la chitarra o il piano.

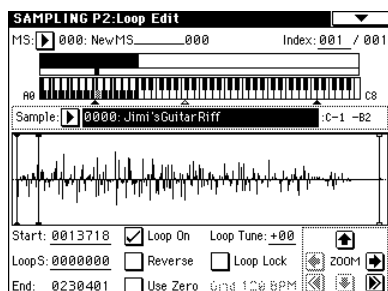
### Slice

Indicata per sonorità percussive. Può dare ottimi risultati soprattutto sui loop di batteria, con effetti collaterali minimi sui tempi di attacco.

**note** Oltre al tempo, il loop ritmico può essere variato anche nell'intonazione dei singoli strumenti. ("Pitch BPM Adjust" ☞ 3-1A, "Detune BPM Adjust" ☞ Combination 2-3A, Sequencer 2-5A). Tali modifiche possono aiutare a creare sonorità particolarmente originali.

### Usare il Time Stretch (Sustaining)

① Selezionare il campione che si desidera elaborare con il metodo di Time Stretch **Sustaining**.



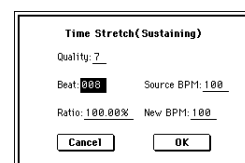
② Selezionare il comando **"Time Stretch"** per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il metodo di stretch desiderato.



③ Usare i pulsanti radio per selezionare **Sustaining**. Premere quindi il **pulsante OK** per confermare la scelta o il **pulsante Cancel** per annullare.

**[Stereo]** Nel caso in cui i campioni dei canali di un campione stereo siano di lunghezza differente, il comando aggiungerà automaticamente una zona silente (contenente alcun evento audio) alla fine del campione più breve, in maniera da equiparare la lunghezza dei canali L ed R.

④ Sul display appare la finestra di dialogo Time Stretch.



⑤ Impostare **"Quality"** per specificare la qualità audio del campione prodotto dal comando di Time Stretch. L'intervallo di valori disponibile corrisponde a 0-7. Anche se l'operazione dipende in gran parte dal tipo di campione, un valore maggiore determina una maggiore qualità sonora, ma tuttavia richiede più tempo per poter essere eseguita.

Poiché l'operazione può essere ripetuta più volte, è consigliabile iniziare con un valore di 4 e, in base al risultato ottenuto, incrementare o diminuire l'impostazione secondo necessità.

⑥ Impostare la lunghezza proporzionale del campione da creare con il comando di Time Stretch.

### • Per determinare la lunghezza in base alla percentuale

Impostare **"Ratio"**. I valori disponibili vanno dal 50.00 al 200.00%. Impostando un valore di 50.00%, la lunghezza del campione sarà dimezzata (ed il tempo raddoppierà). Viceversa, con un valore di 200.00%, la lunghezza del campione raddoppierà ed il tempo sarà dimezzato.

### • Per creare un campione con un determinato valore di BPM

Impostare **"Beat"** sul numero desiderato di beat in note da un quarto. La modifica del valore di "Beat" comporta la variazione automatica del valore di "Source BPM".

**"Source BPM"** indica il valore in BPM della riproduzione in base all'intonazione originale. Il valore è calcolato automaticamente in relazione alla lunghezza dell'intervallo specificato dai punti di start address e end address (quando il loop è off), oppure dai punti di loop start address e end address (quando il loop è on). Se si conosce già il valore di BPM e si nota che il valore calcolato non corrisponde a quello desiderato, effettuare le dovute correzioni.

Usare **"New BPM"** per specificare il valore in BPM del campione che si desidera creare. Il valore di "Ratio" sarà automaticamente calcolato in base ai valori di "Source BPM" ed "New BPM".

Esempio: Per elaborare una misura di un campione in 4/4 a 120 BPM e portarla a 150 BPM, sarà necessario impostare "Beat" su 4. Il valore di "Source BPM" sarà calcolato automaticamente.

Nel caso in cui ciò non avvenga (probabilmente dovuto ad un'errata impostazione dei punti di start, loop o end address), impostare "Source BPM" sul corretto valore di 120.

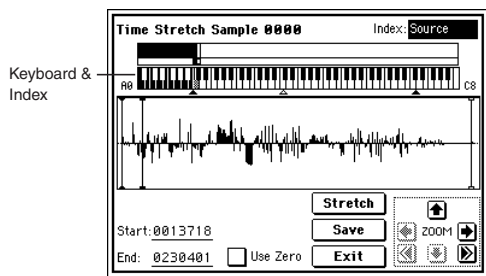
Quindi, impostare **"New BPM"** su 150. Anche in questo caso, il valore di "Ratio" sarà calcolato automaticamente.



⚠ Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori di “Source BPM” o “New BPM” non compresi nell’intervallo compreso tra 40–480, nè valori di “Ratio” al di fuori dell’intervallo compreso tra 50.00–200.00.

⚠ A causa dei limiti nell’accuratezza dell’elaborazione (e per determinati tipi di campione), la lunghezza del segmento audio potrebbe non corrispondere a quanto specificato.

⑦ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.  
Alla pressione del **pulsante OK**, sul display appare la finestra di dialogo Time Stretch.



⑧ Ascoltare il campione creato con il comando Time Stretch. Il campione pre-Time Stretch (originale) è assegnato alla nota C2 della tastiera, mentre quello processato alla nota C#2. Cambiare (se necessario) “Index” per controllare la forma d’onda.

**Keyboard & Index:** Mostra il Multicampione utilizzato temporaneamente nella presente finestra di dialogo.

La pressione delle note della tastiera determina la riproduzione del Multicampione, così come accade nelle pagine convenzionali (per esempio la pagina Recording). (☞ 0–1a)

**[Stereo]** Nel caso dei campioni stereo, la procedura prevede l’utilizzo temporaneo di un Multicampione stereo. Il campione assegnato a ciascun indice sarà riprodotto in stereo.

**Index** **[Source, Result]:**  
Seleziona l’indice del campione per il quale si desidera visualizzare la forma d’onda.  
Scegliere **Source** per visualizzare la forma d’onda sonora del campione pre-Time Stretch.  
Selezionare **Result** per visualizzare la forma d’onda sonora del campione post-Time Stretch.

**note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L’indice selezionato corrisponderà a quello che include la nota suonata.

**Sample waveform display:** Mostra la forma d’onda del campione selezionato. Così come già visto in 2-1: Loop Edit, i punti di Start, Loop Start ed End sono indicati da una linea verticale continua.

**[Stereo]** Nel caso di campioni stereo, gli eventi del canale sinistro (L) saranno indicati nella parte superiore del display, e quelli del canale destro (R) nella parte inferiore.

**ZOOM:** L’uso della funzione zoom permette di espandere o restringere la schermata della forma d’onda mostrata dalla sample waveform display. (☞ 1–1c)

**Start:**

**End:**

Specificano i punti di start address e end address del campione per l’indice selezionato.

Tali punti sono automaticamente determinati all’esecuzione del comando di Time Stretch, ma la successiva riproduzione potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta a causa di una non perfetta impostazione del punto di end etc. In questo caso, correggere i punti manualmente.

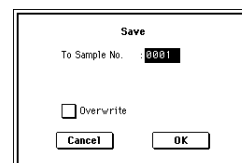
⚠ La modifica del punto di start address comporta la variazione anche del punto di loop start address. Se si desidera impostare singolarmente tali punti, eseguire il salvataggio del campione come descritto al punto ⑩ della procedura, ed effettuare le dovute correzioni nella pagina P2: Loop Edit.

**note** Per monitorare il suono dell’intervallo specificato, suonare la tastiera oppure premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. La pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] determina la riproduzione del campione per l’intervallo specificato dai punti di “Start” ed “End” con l’intonazione originale.

**Use Zero:** (☞ 1–1c)

⑨ Premendo il **pulsante Stretch**, apparirà nuovamente la finestra di dialogo Time Stretch, per consentire la ripetizione del comando. Eseguire quindi se necessario l’operazione, così come descritto al punto ⑥ della procedura.

⑩ Salvare il campione creato. Premere il **pulsante Save** per accedere alla corrispondente finestra di dialogo.



Nel campo “To Sample No.,” specificare il numero di destinazione del nuovo campione. Per default, lo strumento seleziona un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (☞ p.119)

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare il salvataggio.

⑪ Ripetere, se necessario, i punti ⑨–⑩ per creare nuovi campioni.

⑫ Premere il **pulsante Exit** per uscire dall’operazione Time Stretch.

L’indice specificherà l’ultimo numero di campione salvato.

**note** Per poter utilizzare il campione salvato nelle modalità Program o Sequencer, è indispensabile eseguire il comando “Convert MS to Program” (☞ 0–1G), oppure utilizzare “Multisample Select” della modalità Program (☞ Program P1–2) per selezionare il Multicampione e creare il Programma.

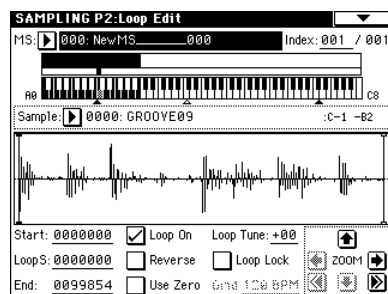
⚠ Accertarsi di aver eseguito il salvataggio del campione creato (tramite il **pulsante Save**) prima di uscire dall’operazione di Time Stretch. In caso contrario, i dati relativi al nuovo campione andranno irrimediabilmente persi.

⚠ L’esecuzione del comando Time Stretch richiede campioni e Multicampioni (e relativi parametri) disponibili, per cui accertarsi di avere sufficiente spazio libero prima dell’operazione, pena l’insuccesso del comando stesso.



## Usare il Time Stretch (Slice)

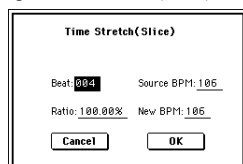
- Selezionare il campione che si desidera elaborare con il metodo Time Stretch Slice.



- Selezionare il comando "Time Stretch" dal menù di pagina per accedere alla finestra di dialogo, nella quale selezionare il metodo di Time Stretch desiderato.



- Usare i pulsanti radio per selezionare **Slice**. Premere quindi il pulsante **OK** per confermare la scelta o il pulsante **Cancel** per annullare.  
[Stereo] Nel caso in cui i campioni dei canali di un campione stereo siano di lunghezza differente, il comando aggiungerà automaticamente una zona silente (contenente alcun evento audio) alla fine del campione più breve, in maniera da equiparare la lunghezza dei canali L ed R.
- Sul display appare la finestra di dialogo Time Stretch (Slice).



- Specificare il numero di beat (in note da un quarto) ed il tempo del campione selezionato. Se si conosce il valore BPM della forma d'onda originale, impostare "Source BPM." Se viceversa tale valore è ignoto, specificare "Beat" per calcolare il BPM automaticamente. Il valore impostato con il presente parametro sarà utilizzato come riferimento per l'individuazione dell'attacco dei singoli suoni.

**Beat:** Specifica il numero di beat in note da un quarto. Dopo aver impostato il parametro, "Source BPM" indicherà il valore in BPM in base all'intonazione originale. Tale valore è automaticamente calcolato per l'intervallo compreso tra i punti di start address e di end address (quando il loop è Off), oppure per i punti di loop start address e di end address (quando il loop è On) del campione selezionato. Nel caso in cui si conosca il valore di BPM, e questo differisca da quello visualizzato, modificare il valore del parametro "Source BPM".

Esempio: Per un campione con un valore di BPM 120, di una misura in 4/4, impostare "Beat" su 4. Il parametro "Source BPM" è così calcolato automaticamente. Nel caso in cui invece il valore di "Source BPM" non corrisponda a 120 (dovuto probabilmente ad errate impostazioni dei punti di start address/loop start address e end address), modificare il valore di "Source BPM" su 120.

**Source BPM:** Specifica il tempo della forma d'onda originale, in base all'intonazione originale.

- "Source BPM" non può essere impostato né visualizzato al di fuori dell'intervallo compreso tra i valori di 40–480.

- Impostare la lunghezza proporzionale del campione da creare con il comando di Time Stretch.

- Per determinare la lunghezza in base alla percentuale**  
Impostare "Ratio." I valori disponibili vanno dal 50.00 al 200.00%. Impostando un valore di 50.00%, la lunghezza del campione sarà dimezzata (ed il tempo raddoppierà). Viceversa,

con un valore di 200.00%, la lunghezza del campione raddoppierà ed il tempo sarà dimezzato.

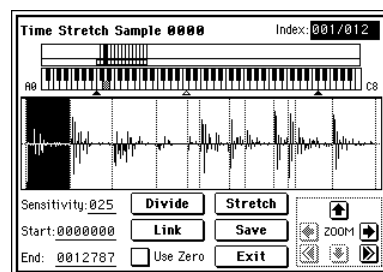
Il tempo del campione creato sarà calcolato automaticamente in rapporto ai valori di "Ratio" e "Source BPM," ed indicato dal parametro "New BPM."

- Per creare un campione con un determinato valore di BPM**  
Usare "New BPM" per specificare il valore in BPM del campione che si desidera creare. Il valore di "Ratio" sarà automaticamente calcolato in base ai valori di "Source BPM" ed "New BPM".

- Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 40–480 per il parametro di "New BPM", così come non è permesso effettuare impostazioni che determinino valori differenti dall'intervallo di 50.00–200.00 per il parametro "Ratio".

- Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione. Alla pressione del pulsante **OK**, il comando rileva i segmenti di attacco dei singoli suoni, suddivide il campione ed esegue l'operazione di Time Stretch.

Sul display appare la finestra di dialogo Time Stretch.



- Verificare il risultato dell'operazione Time Stretch. Il campione originale (pre-Time Stretch) è assegnato alla nota C2 della tastiera. Il campione elaborato (post-Time Stretch) è assegnato alla nota C#2, mentre quelli divisi sono invece assegnati a partire dalla nota D2 (e successive).

**Index** [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:

Seleziona l'indice del campione per il quale si desidera visualizzare la forma d'onda.

Scegliere **Source** per visualizzare la forma d'onda sonora del campione pre-time stretch.

Selezionare **Result** per visualizzare la forma d'onda sonora del campione post-time stretch.

Impostare xxx/yyy per selezionare uno dei campioni divisi provenienti da quello originale. xxx indica l'indice selezionato, mentre yyy indica il numero totale dei campioni ricavati dalla suddivisione. Il numero massimo di campioni assegnabili alla tastiera corrisponde a 90. Tale numero sarà visualizzato anche nel caso in cui il numero dei campioni ricavati da quello originali sia maggiore di 90.

- note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L'indice selezionato corrisponderà a quello che include la nota suonata.

- L'esecuzione del comando di Time Stretch include il calcolo automatico dei punti di start/end address. La riproduzione tuttavia potrebbe risultare leggermente inaccurata, e ciò potrebbe dipendere dal non perfetto posizionamento dei punti di end address etc. In questo caso, impostare "Index" su **Result**, e reimpostare i punti di "Start" ed "End".

**Keyboard & Index:** Mostra il Multicampione utilizzato temporaneamente nella presente finestra di dialogo.

La pressione delle note della tastiera determina la riproduzione del Multicampione, così come accade nelle pagine convenzionali (per esempio la pagina Recording). (☞ 0–1a)

[Stereo] Nel caso dei campioni stereo, la procedura prevede l'utilizzo temporaneo di un Multicampione stereo. Il campione assegnato a ciascun indice sarà riprodotto in stereo.

**Sample waveform display:** Mostra la forma d'onda del campione selezionato. Nel caso in cui "Index" sia stato impostato



diversamente da **Result**, i punti sui quali è stato effettuato il taglio dalla funzione Slice saranno evidenziati da una linea verticale tratteggiata. Se invece “**Index**” è stato impostato su **xxx/yyy**, sarà evidenziato il campione dell’indice selezionato. Infine, impostando “**Index**” diversamente da **xxx/yyy**, i punti di Start, Loop Start ed End address saranno indicati da linee continue verticali.

**[Stereo]** Nel caso di campioni stereo, gli eventi del canale sinistro (L) saranno indicati nella parte superiore del display, e quelli del canale destro (R) nella parte inferiore.

**ZOOM:** L’uso della funzione zoom permette di espandere o restringere la schermata della forma d’onda mostrata dalla “Sample waveform display.” (☞ 1-1c)

- ⑨ Nel caso in cui i punti di taglio del campione originale risultino inaccurati, è possibile regolare il parametro “Sensitivity” per variare la sensibilità con la quale il comando individua l’attacco dei suoni, e modificare conseguentemente i punti di taglio.

**Sensitivity** [00...30]:

**Start:**

**End:**

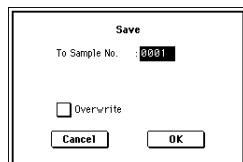
**Use Zero:**

**Divide:**

**Link:**

Consultare “2-1B: Time Slice” ai punti ⑥ e ⑦. (☞ 2-1B)

- ⑩ Alla pressione del **pulsante Stretch**, il display mostrerà la finestra di dialogo Time Stretch, consentendo la ripetizione dell’operazione di time stretch. Eseguire il comando così come descritto al punto ⑤ della procedura. Il non perfetto posizionamento dei punti di taglio potrebbe influire sul risultato del comando di Time Stretch. Per maggiori dettagli sull’individuazione di tali punti, consultare il paragrafo “2-1B: Time Slice”, ai punti ⑥ e ⑦. (☞ 2-1B)
- ⑪ Salvare il campione creato. Premere il pulsante **Save** per accedere alla corrispondente finestra di dialogo.



Nel campo “**To Sample No.**,” specificare il numero del campione sul quale eseguire il salvataggio dell’audio modificato. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Non è possibile specificare la destinazione di salvataggio se in precedenza è stata spuntata la casella di selezione “**Overwrite**”. Se si desidera sovrascrivere il campione originale, **spuntare** la casella “**Overwrite**”.

- Eseguendo il comando con la casella di selezione “**Overwrite**” **spuntata**, il campione originale sarà cancellato e sovrascritto da quello elaborato. Perciò, nella finestra di dialogo che appare dopo l’esecuzione del comando di Time Stretch, il nuovo campione presenterà i propri punti di attacco e di divisione della nuova forma d’onda sonora, indicati nell’“**Index**” **Source**.

**[Stereo]** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

- ⑫ Ripetere (se necessario) i punti ⑩– ⑪ per creare nuovi campioni.
  - ⑬ Premere il **pulsante Exit** per concludere l’operazione Time Stretch.
- L’indice sarà impostato sull’ultimo numero di campione salvato.

**note** Per poter utilizzare il campione salvato in modalità Program o Sequencer, è indispensabile eseguire il comando “Convert MS to Program” (0-1G), oppure utilizzare “High Multisample,” “Low Multisample” (Program P1: 1-2a/2b) nella modalità Program per selezionare il Multicampione e creare un Programma.

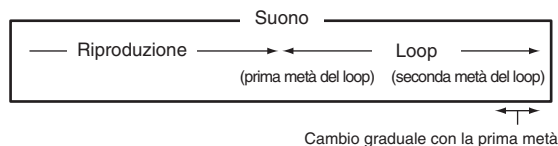
⚠ Accertarsi di aver eseguito il salvataggio del campione creato (tramite la finestra di dialogo Save) prima di uscire dall’operazione di Time Stretch. In caso contrario, i dati relativi al nuovo campione andranno irrimediabilmente persi.

⚠ Prima di eseguire il comando di Time Slice su un campione abbastanza lungo, è consigliabile suddividere lo stesso in misure. In alcuni casi infatti, potrebbe non essere possibile assegnare il campione alle note della tastiera o creare dati sequenziali. L’esecuzione del comando Time Slice richiede campioni e Multicampioni (e relativi parametri) disponibili, per cui accertarsi di avere sufficiente spazio libero prima dell’operazione, pena l’insuccesso del comando stesso.

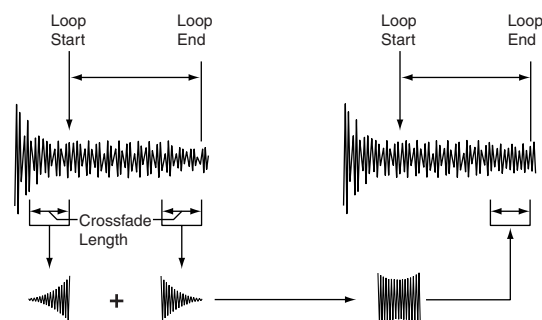
**note** Se si accede alla finestra di dialogo Time Slice per lo stesso campione, l’operazione sarà effettuata in maniera del tutto simile a quella già eseguita. Gli stessi punti di taglio saranno inoltre utilizzati anche per l’operazione **Slice** del comando “Time Stretch” (☞ 2-1B), in modo da permettere l’esecuzione di questo comando senza tuttavia dover impostare nuovamente i punti. Per effettuare l’operazione in maniera diversa (con nuovi punti di divisione), reimpostare il parametro “Sensitivity” dopo l’accesso alla finestra di dialogo.

## 2-1D: Crossfade Loop

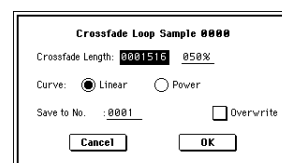
Quando si utilizza il loop per ottenere il sustain delle note prodotte da strumenti melodici, come per esempio archi o fiati, il risultato finale potrebbe a volte discostarsi notevolmente da un tipo di effetto naturale ed omogeneo. Ciò è spesso causato dal fatto che si verifica una notevole differenza tra il livello di volume tra i punti di start ed end address. Per ovviare a tale problema, è possibile utilizzare il comando di Crossfade Loop, in modo da consentire un graduale passaggio di volume tra la coda e l’inizio del loop.



Il comando opera nella seguente maniera. Una determinata porzione di audio (la “Crossfade Length”) della forma d’onda sonora, posizionata prima del punto iniziale di loop, è prelevata e mixata con la porzione finale del loop. Così facendo, il livello della forma d’onda immediatamente precedente la fine del loop (la cui lunghezza è stata specificata dal parametro “Crossfade Length”) decrescerà in maniera graduale, mentre il livello della forma d’onda immediatamente precedente il punto iniziale di loop aumenterà proporzionalmente con la stessa intensità.




- ① Selezionare il campione per il quale si desidera eseguire il comando Crossfade Loop.
- ② Selezionare il comando “**Crossfade Loop**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.





- ③ Nel campo “**Crossfade Length**,” specificare la lunghezza del campione che si desidera elaborare con il comando Crossfade. Impostando il parametro in percentuale (%), il valore di “Crossfade Length” sarà calcolato automaticamente in base alla lunghezza del loop, determinato dall’intervallo specificato dai punti di loop start e loop end. Impostando per esempio un valore del **50%**, il crossfade sarà eseguito a partire dalla seconda metà del loop.

 Nel caso in cui la distanza che intercorre tra l’inizio del campione ed il punto iniziale di loop sia più breve della lunghezza del loop stesso, il valore di “Crossfade Length” massimo ottenibile corrisponderà all’intervallo che intercorre tra l’inizio del campione ed il punto iniziale di loop. Non sarà quindi consentito impostare un valore del 100%.

- ④ Impostare “**Curve**” per specificare il modo in cui variare il volume nella regione oggetto di crossfade.

**Linear:** Il volume cambia linearmente.

**Power:** Il volume non cambia in maniera lineare. In alcuni casi, un tipo di curva Linear potrebbe provocare repentini abbassamenti di volume all’interno della curva. Se ciò dovesse accadere, utilizzare la curva **Power**.

- ⑤ Nel campo “**Save to No.**,” specificare il numero di destinazione del campione. Per default, lo strumento selezionerà un qualsiasi numero disponibile. Questo parametro non può essere impostato nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione “Overwrite” (☞ p.119)

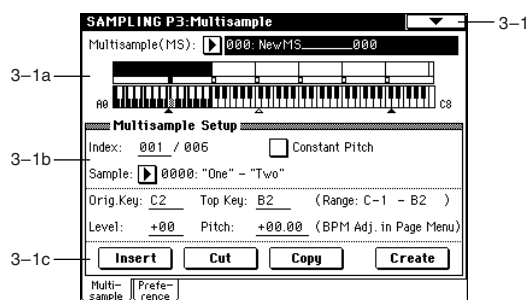
**Stereo** Per i campioni stereo, il display mostrerà “Save to No.(L)” ed “(R)”. Specificare quindi i numeri dei campioni sui quali eseguire il salvataggio dei canali L ed R.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

## Sampling P3: Multisample

Pagina che permette di effettuare le impostazioni dei Multicampioni, come per esempio la creazione di indici e la relativa assegnazione dei campioni (tali impostazioni possono anche essere effettuate nella pagina P0: Recording). E’ anche consentita la cancellazione, copia ed inserimento degli indici, così come l’editing dettagliato riguardante il livello e l’intonazione del campione assegnato a ciascun indice.

### 3-1: Multisample



#### 3-1a: Multisample (MS), Keyboard & Index

**Multisample (MS)** [000...999]

Seleziona il Multicampione oggetto di editing (☞ 0-1a).

#### Keyboard & Index

(☞ 0-1a)

#### 3-1b: Multisample Setup

**Index** [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleziona l’indice oggetto di editing (☞ 0-1a).

**note** Per selezionare un indice (Index), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere una nota sulla tastiera. L’indice selezionato corrisponderà a quello che include la nota suonata. La nota specificata sarà la nota di base, indicata in grigio nella schermata “Keyboard & Index.”

#### Constant Pitch

**On (spuntata):** Tutte le note dell’indice riproducono il campione con l’intonazione originale. E’ l’impostazione da adottare nel caso di sonorità percussive o di loop ritmici.

**Off (non spuntata):** L’intonazione del campione cambia in semitoni rispetto alla nota di base. Ideale per l’esecuzione strumentale convenzionale che sfrutti sonorità campionate da strumenti.

#### Stereo

Area del display nella quale è indicata la natura stereo del campione o Multicampione selezionato, oppure nel caso di campioni con un'impostazione di “Sample Mode” su Stereo (☞ 0-1c).

**Sample** [---: ---No Assign---, 0000...3999]

Mostra il numero ed il nome del campione assegnato all’indice selezionato. Il parametro consente inoltre la selezione del campione (☞ 0-1b).

**Orig.Key (Original Key)** [C-1...G9]

Specifica la nota originale del campione (☞ 0-1b).



## Top Key

[C-1...G9]

Specifica la nota più alta assegnata all'indice. Rappresenta il limite superiore della zona (☞ 0-1b).

## Range

Mostra l'intervallo di note determinato dall'impostazione del parametro "Top Key". La pressione di una qualsiasi nota all'interno dell'area determina la riproduzione del campione. Le impostazioni dell'intervallo possono essere visualizzate anche nella schermata "Keyboard & Index" (☞ 0-1a).

## Level

[-99...+99]

Parametro che determina il livello audio di riproduzione del campione, e può quindi essere utilizzato per bilanciare i livelli dei campioni assegnati al Multicampione.

0: Unità di Livello

-: Consente il decremento del livello del campione.

+: Permette l'incremento del livello del campione.

⚡ Poiché nella modalità Sampling il livello di riproduzione dei campioni è quasi sempre al massimo consentito, un aumento del volume con tali parametri non produrrà alcun effetto. Il parametro (+) sarà invece valido nel caso in cui siano stati assegnati i controlli di **Volume (CC#07)** o **Expression (CC#11)** alle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] (modalità B) o all'ASSIGNABLE PEDAL, oppure nel caso in cui lo strumento abbia ricevuto in precedenza messaggi MIDI relativi al decremento del livello di riproduzione al di sotto dell'unità di livello (☞ Program P1: 1-2A, Sample Parameters: Level).

**note** Il livello di riproduzione è inoltre influenzato dall'impostazione della funzione "+12 dB" (2-1c). Quando la funzione è abilitata infatti, il livello sarà più alto di circa +12 dB.

## Pitch

[-64.00...+63.00]

Regola l'intonazione della riproduzione del campione in step di un cent (☞ p.13, Pitch).

0: Il campione è riprodotto con l'intonazione originale alla pressione del tasto originale.

-: Consente di decrementare l'intonazione del campione riprodotto. Un valore di -12.00 abbassa l'intonazione di un'ottava.

+: Incrementa l'intonazione del campione riprodotto. Un valore di +12.00 alza l'intonazione di un'ottava.

Il parametro "Pitch" può anche essere utilizzato per modificare la lunghezza di un loop ritmico. Per esempio, impostando un valore di +12.00, la riproduzione del campione avverrà a velocità doppia, mentre il tempo di riproduzione sarà dimezzato.

(☞ Program P1: 1-2A, Sample Parameters: Pitch)

**note** "Pitch BPM Adjust" permette di modificare il tempo di riproduzione in base al valore di BPM desiderato (☞ 3-1A).

## 3-1c: Insert, Cut, Copy, Create

### Insert

La pressione del **pulsante Insert** determina la creazione di un nuovo indice in base alle impostazioni del parametro "Position" (0-3a, 3-2a). Il comando permette inoltre di incollare il contenuto copiato o tagliato mediante i comandi di "Cut" o "Copy" (cioè i valori dei parametri "Zone Range", "Original Key Position", "Level" e "Pitch"). (Il campione sarà automaticamente copiato o assegnato ad un numero diverso).

⚡ Qualora l'esecuzione dei comandi "Create" o "Insert" non dia luogo alla creazione di un nuovo indice, il display mostrerà una finestra di dialogo. In questo caso, consultare "Create" (0-1b).

⚡ Se in precedenza non sono stati eseguiti i comandi di "Cut" o "Copy", così come può accadere subito dopo aver acceso lo strumento, il nuovo indice sarà creato in base alle impostazioni dei parametri di "Position", "Zone Range" ed "Original Key Position" della "Create Zone Preference" (0-3a, 3-2a).

## Cut

Permette la cancellazione dell'indice selezionato ed il relativo spostamento nella memoria buffer "Insert", per consentirne successivamente l'inserimento.

## Copy

Consente la copia del contenuto dell'indice selezionato nella memoria buffer "Insert".

## Create

La pressione del **pulsante Create** determina la creazione di un nuovo indice in base alle impostazioni dei parametri "Position", "Zone Range" ed "Original Key Position" (3-2a, 0-3a) (☞ 0-1b).

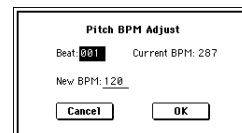
## ▼ 3-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Pitch BPM Adjust	3-1A
0-1F	Rename MS	Move Sample	0-1K

### 3-1A: Pitch BPM Adjust

Comando che permette l'impostazione del "Pitch" (3-1b) dell'indice selezionato sulla base di un determinato valore in BPM. La velocità di riproduzione sarà direttamente proporzionale al valore di BPM scelto. E' una funzione utile soprattutto quando si desidera far coincidere la lunghezza del loop ad un determinato tempo espresso in BPM.

① Selezionare il comando "**Pitch BPM Adjust**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



② Specificare "Beat." Il valore è regolabile in beat da note da un quarto.

③ Il parametro "Current BPM" mostra il valore in BPM del campione riprodotto dalla nota di base (e quindi con l'intonazione originale - nota indicata in grigio). E' il valore calcolato automaticamente dalla funzione in base alla posizione dei punti di start address ed end address del campione (quando il loop è off), oppure dai punti di loop start address ed end address (se il loop è on).

Per esempio, quando i punti di start ed end address sono situati a due secondi di distanza l'uno dall'altro, il tasto originale corrisponde alla nota di base e "Beat" è impostato su 4, il parametro "Current BPM" sarà pari a 120. Con un valore di "Beat" regolato su 2, il display indicherà un valore di "Current BPM" uguale a 60.

⚡ Il presente parametro non può essere diverso da un valore compreso tra 40-480.

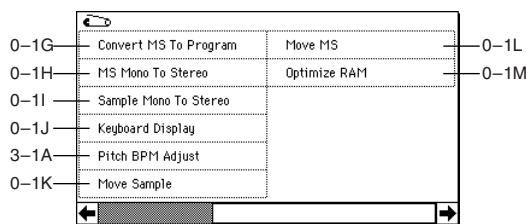
④ Nel campo "New BPM," specificare il valore in BPM da adottare per la conversione del valore di "Current BPM".

⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

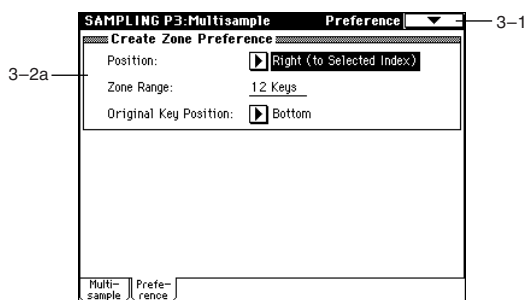
L'esecuzione del comando determina l'impostazione automatica del valore di "Pitch" (3-1b). Se per esempio si è modificato un campione da 120 BPM a 240 BPM, il parametro "Pitch" sarà impostato su +12.00.

⚡ In alcuni casi, il valore finale in BPM potrebbe differire leggermente da quello reale. Ciò è dovuto ai limiti di precisione della TRITON Extreme.





## 3-2: Preference



### 3-2a: Create Zone Preference

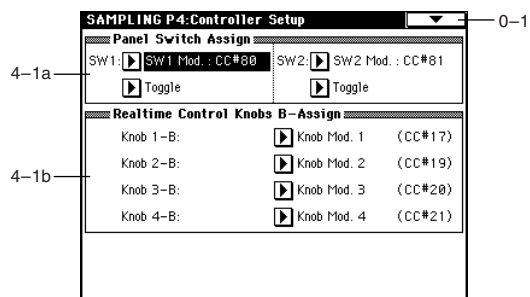
Pagina che permette di specificare le impostazioni di default per gli indici creati mediante il comando "Create" (3-1c, 0-1b). Gli indici cioè, saranno creati in base alle impostazioni dei parametri presenti in questa pagina. Ciò non esclude, comunque, di poterne modificare successivamente i valori. Inoltre, l'esecuzione del comando di "Insert" (3-1c) comporterà l'utilizzo del valore di "Position" specificato nella presente pagina. (☞ *Create Zone Preference*: 0-3a)

## Sampling P4: Controller Setup

### 4-1: Controller Setup

Pagina che permette di specificare le funzioni attribuite ai tasti [SW1], [SW2] ed alle manopole (in modalità B) REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità Sampling.

La modalità Sampling non consente l'utilizzo delle AMS per il controllo dei parametri del Programma.



#### 4-1a: Panel Switch Assign

Area del display nella quale è possibile assegnare le funzioni desiderate ai tasti [SW1] ed [SW2] ("Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch SW1, SW2", ☞ p.279).

**SW1 (SW1 Assign)** [Off...After Touch Lock]  
**SW1 Mode** [Toggle, Momentary]  
**SW2 (SW2 Assign)** [Off...After Touch Lock]  
**SW2 Mode** [Toggle, Momentary]

☞ Program P1: 1-4a

#### 4-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

Area del display nella quale è possibile assegnare le funzioni (in modalità B - principalmente vari tipi di Control Change) alle manopole REALTIME CONTROL [1]-[4] ("Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Control (mod. B)", ☞ p.280).

**Knob 1-B** [Off...MIDI CC#95]  
**Knob 2-B** [Off...MIDI CC#95]  
**Knob 3-B** [Off...MIDI CC#95]  
**Knob 4-B** [Off...MIDI CC#95]

☞ Program P1: 1-4b

I presenti controller possono essere utilizzati per effettuare variazioni in tempo reale nella funzione di modulazione dinamica degli effetti etc. durante il campionamento.

#### Esempio di impostazione

Campionare un segnale audio esterno ed usare contemporaneamente la manopola [1] (modalità B) per modificare il bilanciamento "Wet/Dry" dell'effetto 044: Stereo/Cross Delay (assegnato ad IFX1) e la manopola [2] (modalità B) per variare in tempo reale il parametro "Pan" del segnale in uscita dall'effetto IFX.

- 1) Impostare "BUS (IFX) Select" (0-2a) su IFX1.
- 2) Selezionare l'effetto **044: Stereo/Cross Delay** per "IFX1."
- 3) Impostare il parametro "Wet/Dry" della pagina IFX1 su Dry, "Src" su KnobM1[+], ed "Amt" su +50.
- 4) Nel campo *Realtime Control Knobs B-Assign*, impostare "Knob 1-B" su Knob Mod.1 (CC#17), e "Knob 2-B" su Post IFX Pan (CC#08).



- ⑤ Premere il tasto [REALTIME CONTROLS] per accendere il LED “B”.
- ⑥ Ruotare le manopole [1], [2] e notare come il pan del segnale esterno ed il delay cambino in tempo reale. Campionare il segnale audio.

## Sampling P5: Audio CD

### 5-1: Audio CD

Pagina che permette la riproduzione del segnale audio riprodotto da un CD inserito in un drive CD-R/RW connesso al bus USB A, oppure la copia (“ripping”) di informazioni in formato digitale da un CD audio.

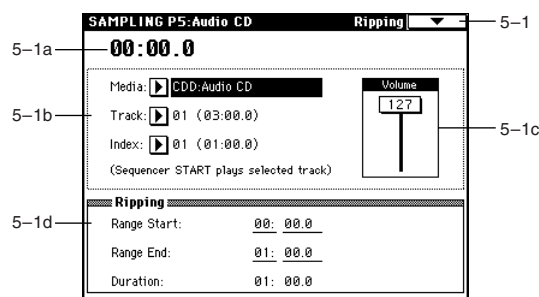
Il suono di un CD può essere campionato in due modi differenti:

- Controllando la riproduzione del CD audio dalla TRITON Extreme e registrando il segnale analogico in ingresso nello strumento. Collegare in questo caso le uscite del drive CD-R/RW agli ingressi AUDIO INPUT della tastiera. La procedura di registrazione è identica a quella di un segnale analogico in ingresso ai jack AUDIO INPUT. Il segnale in ingresso nella TRITON Extreme è stabilito dalle impostazioni di “**Input**” **Analog** (0-2a). Impostare i parametri “Level,” “BUS (IFX/Indiv.) Select” (normalmente regolati su L/R) per il campo *Input1* (canale L) ed il campo *Input2* (canale R).
- Acquisendo in formato digitale le informazioni contenute su un CD audio. La funzione (denominata “ripping”) permette di bypassare i convertitori Digitale-Analogico ed Analogico-Digitale, preservando l’assoluta fedeltà del segnale originale. Il ripping può essere eseguito dal comando “Destination” del menù di pagina (5-1A).

⚠ Alcuni drive CD-R/RW non supportano il ripping (per esempio quelli non in grado di leggere dati CD-DA). In questo caso, il display mostrerà il messaggio “Error in reading from medium” (Errore di lettura dal media).

⚠ Non è possibile monitorare il suono in uscita da un drive CD-R/RW sprovvisto di uscite audio o di un’uscita cuffie.

Utilizzare i vari tasti di controllo del SEQUENCER per gestire il playback del CD audio.



SEQUENCER	Tasto [START/STOP]	: play/stop
	Tasto [FF>>]	: avanzamento veloce
	Tasto [<<REW]	: riavvolgimento
	Tasto [PAUSE]	: pausa
	Tasto [LOCATE]	: ritorno all’inizio della traccia

#### 5-1a: Location


**Location** [00:00.0...] Indica la posizione corrente della traccia riprodotta (“Track”). A riproduzione ferma, il parametro indica il punto dal quale la riproduzione riprenderà a seguito della pressione del tasto [START/STOP]. Selezionando nuovamente “Track” o “Index”, il parametro sarà reimpostato su 00:00.0.



## 5-1b: Drive, Track, Index

### Media (Media select) [CDD: Name]

Seleziona il drive CD-R/RW dal quale si desidera riprodurre il CD audio.


-  Il parametro non può essere usato per selezionare un drive diverso da un CD-R/RW.

### Track (Track Select) [01...]

Seleziona la traccia audio del CD audio.

### Index [01...]


Seleziona l'indice del CD audio che si desidera riprodurre. Il parametro è valido solo qualora si sia selezionata una traccia contenente dati index.

-  Alcuni tipi di CD-R/RW non consentono di ottenere informazioni relative all'index.

## 5-1c: Volume

### Volume [0...127]

Parametro che determina il volume del segnale audio in uscita dal drive CD-R/RW.

-  Alcuni drive CD-R/RW non supportano il parametro, per cui la modifica della presente impostazione può risultare influente ai fini del volume audio prodotto.

## 5-1d: Ripping

Area del display che permette di effettuare le impostazioni relative alla funzione di ripping.

Quando il cursore è posizionato nei campi "Range Start" o "Range End," il CD audio sarà riprodotto dal punto "Range Start" fino al punto "Range End."

L'operazione di Ripping è eseguita dal comando "Destination" del menù di pagina (5-1A).

### Range Start [00:00.0...]

Parametro che specifica il punto iniziale della traccia dal quale iniziare l'operazione di ripping.

La selezione di una traccia ("Track") o di un indice ("Index") differente determinerà l'impostazione automatica del parametro su un valore di 00:00.0.

**note** Quando la cella di edit è posizionata su "Range Start" o "Range End," la pressione del tasto [ENTER] durante la riproduzione del CD determina l'impostazione dei punti di "Range Start" o "Range End". Premendo il tasto [ENTER] due o più volte, il punto memorizzato corrisponderà a quello relativo all'ultima pressione.

Se invece la cella non è posizionata su "Range Start" o "Range End," la pressione del tasto [ENTER] comporta l'impostazione del punto di "Range Start," mentre la successiva pressione permette l'impostazione del punto di "Range End." Premendo tre o più volte il tasto [ENTER], i punti memorizzati corrisponderanno a quelli relativi all'ultima ed alla penultima pressione del tasto.

### Range End [00:00.0...]

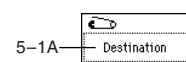
Specifica la posizione finale della traccia dalla quale estrapolare l'audio.

La selezione di una traccia ("Track") o di un indice ("Index") differente determina la reimpostazione del parametro in base al valore finale della traccia o dell'indice selezionato.

### Duration [00:00.0...]

Parametro che indica la durata dell'intervallo compreso tra i punti di "Range Start" e "Range End."

## ▼ 5-1: Comandi del menù di pagina

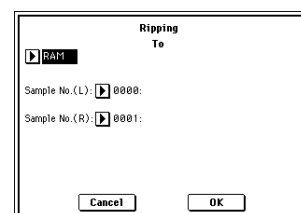


### 5-1A: Destination

Comando che permette di specificare la destinazione di scrittura dei dati oggetto di ripping e di eseguire l'operazione. Il comando determina la creazione di un campione stereo a 44.100 Hz. La destinazione può essere scelta tra la memoria RAM ed il tipo di media desiderato. La selezione di **MEDIA** comporta la creazione di un file WAVE.

#### Ripping su memoria RAM

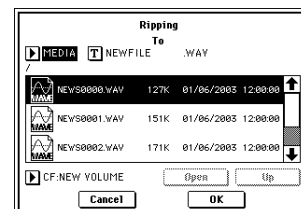
- ① Selezionare il comando "**Destination**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.
- ② Nel campo "**To**", selezionare l'opzione **RAM**.



- ③ Usare i campi "**Sample No.(L)**" e "**Sample No.(R)**" per specificare la locazione di destinazione sulla quale scrivere il campione stereo che ci si appresta a creare con l'operazione di ripping. Per default, lo strumento assegna il numero di campione più basso disponibile in memoria. E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.
- ④ Premere il pulsante **OK** per eseguire il ripping, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

#### Ripping su media

- ① Selezionare il comando "**Destination**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.
- ② Nel campo "**To**", selezionare l'opzione **MEDIA**.



- ③ Specificare un nome per il file WAVE che si appresta a salvare.
- ④ Nel campo "**Media select**," scegliere il media sul quale effettuare il salvataggio del file.
- ⑤ Utilizzare i pulsanti **Open** ed **Up** per selezionare la directory di destinazione.
- ⑥ Premere il pulsante **OK** per eseguire il ripping, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.



## Sampling P8: Insert Effect

Pagina che consente di effettuare le impostazioni relative agli effetti Insert in modalità Sampling.

Se si desidera applicare gli effetti Insert IFX1–5 al segnale audio esterno specificato nel campo “Input” e campionare il risultato ottenuto, impostare il parametro “**BUS (IFX/Indiv.) Select**” dei campi **Input1** ed **Input2** nella pagina P0: Recording, tab Input/Setup su **IFX1–5**, e regolare l’effetto scelto secondo necessità.

Per elaborare un campione precedentemente registrato o importato, e registrare il segnale risultante, impostare il parametro “**BUS (IFX) Select**” della pagina P8: Insert Effect su **IFX1–5**, e regolare l’effetto scelto secondo necessità. (☞ “**Resample**” 0–2b)

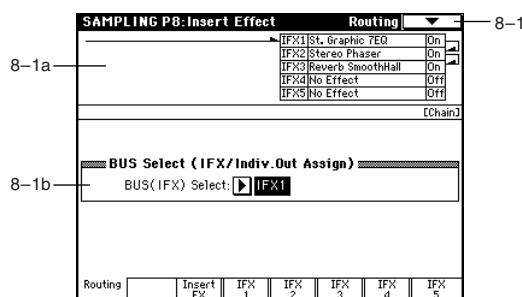
☞ Per maggiori dettagli sugli effetti Insert, consultare p.205 “8. Guida agli Effetti”.

La modalità Sampling non prevede l’uso degli effetti Master 1 e 2 e dell’EQ Master.

**note** Le impostazioni degli effetti Insert in modalità Sampling non vengono automaticamente salvate allo spegnimento della tastiera. Se si desidera riutilizzare tali impostazioni, usare il comando “Copy Insert Effect”.

In questo modo è possibile, ad esempio, copiare le impostazioni degli effetti Insert usati in modalità Sampling su un Programma o una Combinazione, ed effettuarne successivamente il salvataggio. La scrittura del Programma o della Combi determina il salvataggio sulla memoria interna anche degli effetti Insert compresi. In modalità Sampling si può utilizzare il comando “Copy Insert Effect” (8–1A) anche per richiamare le impostazioni degli effetti dal Programma o dalla Combinazione sui quali in precedenza si erano trasferite le impostazioni degli effetti per il salvataggio.

## 8–1: Routing



### 8–1a: Routing Map

#### Routing Map

Area del display che mostra lo status degli effetti Insert (routing, nome degli effetti selezionati, status on/off e collegamenti).

Le impostazioni possono essere effettuate nella pagina P8: Edit-Insert Effect, tab Insert FX.

### 8–1b: BUS Select

#### BUS(IFX) Select

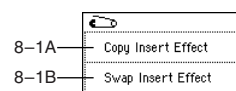
[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Seleziona il bus.

Se si desidera elaborare un campione o un Multicampione registrato o caricato, selezionare **IFX1–5**. (☞ “**Resample**” 0–2b)

Dopo aver eseguito il ricampionamento, il parametro “**BUS (IFX) Select**” sarà automaticamente reimpostato su **L/R**. Questo deve essere tenuto in considerazione qualora si intenda ricampionare nuovamente il materiale registrato.

## ▼ 8–1: Comandi del menù di pagina



### 8–1A: Copy Insert Effect

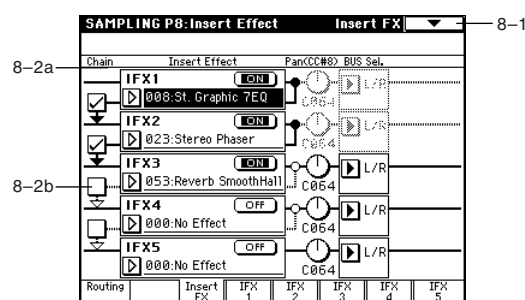
☞ Program P8: 8–1A: Copy Insert Effect.

### 8–1B: Swap Insert Effect

☞ Program P8: 8–1B: Swap Insert Effect.

## 8–2: Insert FX

Pagina che permette la selezione degli effetti Insert e l’impostazione del relativo status on/off, i collegamenti chain e la regolazione del pan per il suono post-IFX.



### 8–2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5 [000...089]

IFX2, 3, 4 [000...102]

IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off [Off, ON]

Chain [Off, On]

Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Parametri che consentono di specificare il tipo di effetto Insert da utilizzare e le rispettive impostazioni di status on/off, chain e pan. Per ulteriori dettagli al riguardo, consultare Program P8–2a.

#### BUS Sel. (BUS Select)

[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)]

Parametro che stabilisce il bus al quale inviare il segnale una volta uscito dall’effetto Insert. L’impostazione standard generalmente utilizzata corrisponde a L/R. Se tuttavia si desidera ruotare il segnale alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL), scegliere **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4 (Tube)**.

☞ Per inviare al circuito Valve Force il suono in uscita dagli effetti Insert, selezionare **3/4(Tube), 3(Tube) o 4(Tube)**, ed impostare il parametro Valve Force “Placement” su Insert.



## 8-3: IFX 1

## 8-4: IFX 2

## 8-5: IFX 3

## 8-6: IFX 4

## 8-7: IFX 5

Pagine che permettono l'impostazione degli effetti Insert IFX 1, 2, 3, 4 e 5 selezionati nella pagina Insert FX (☞ p.217).

**note** La modulazione dinamica degli effetti (Dmod) è controllata dal canale MIDI Global specificato nella pagina P1 della modalità Global.



## Sampling P9: VALVE FORCE

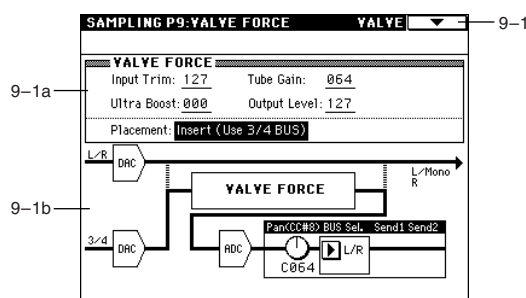
### 9-1: VALVE FORCE

Pagina che permette di effettuare le impostazioni per il circuito valvolare analogico Valve Force.

Il circuito può essere utilizzato durante le operazioni di campionamento o ricampionamento, anche in congiunzione con gli effetti Insert.

**note** Lo status on/off del circuito Valve Force è determinato dal tasto VALVE FORCE [ON/OFF].

**note** Il circuito analogico Valve Force è configurato come stereo-in/stereo-out.



### 9-1a: VALVE FORCE

**Input Trim** [000...127]

**Ultra Boost** [000...127]

**Tube Gain** [000...127]

**Output Level** [000...127]

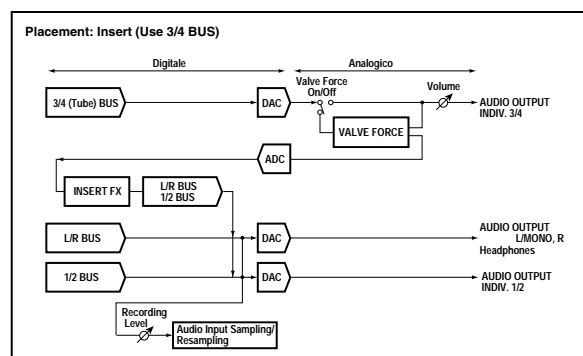
Parametri che determinano, rispettivamente, il livello d'ingresso del segnale nel circuito Valve Force, la quantità di boost delle frequenze ultra-gravi, il livello di guadagno valvolare e quello di uscita dal circuito. Per maggiori dettagli, fare riferimento alla modalità Program.

**Placement** [Final, Insert (User 3/4 BUS)]

Specifica la locazione d'inserimento del circuito Valve Force.

Per i dettagli sull'opzione **Final**, consultare la modalità Program.

**Insert (Use 3/4 BUS):** Opzione che permette di collocare il circuito Valve Force dopo il convertitore DAC (Digital Analog Converter) del bus 3/4. Il segnale cioè inviato al bus 3/4 è inserito nel circuito Valve Force (così come è ruotato alle uscite audio Individual 3/4). Dopo essere passato attraverso il circuito, il segnale è convertito in forma digitale dal convertitore ADC (Analog Digital Converter), e successivamente inviato in base alle impostazioni di "Pan (CC#8)" e "BUS Select" ad un effetto Insert oppure ai bus L/R, Individual 1/2 o 3/4. La possibilità di poter stabilire la posizione d'inserimento del circuito Valve Force ne amplia notevolmente la versatilità. (☞ Esempi d'impostazione)






### Esempi d'impostazione)

Impostando adeguatamente i parametri di Input/Setup "BUS (IFX/Indiv.) Select" (0-2a), "BUS (IFX) Select" (8-1b) o "BUS Sel." (8-2a) post-IFX è possibile specificare la locazione d'inserimento del circuito Valve Force in maniera da utilizzarla in base alle proprie esigenze. Il parametro VALVE FORCE "BUS Sel." (9-5a) specifica la destinazione per il segnale in uscita dal circuito. E' anche possibile campionare il suono inviato al bus specificato con "Source BUS" (0-2b).

- **Ingresso audio → VALVE FORCE → campionamento**  
"BUS (IFX/Indiv.) Select": 3/4 (Tube)  
VALVE FORCE "BUS Sel.": L/R o 1/2  
"Source BUS": L/R o 1/2

- **Ingresso audio → VALVE FORCE → effetti Insert → campionamento**  
"BUS (IFX/Indiv.) Select": 3/4 (Tube)  
VALVE FORCE "BUS Sel.": IFX 1...5  
"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2  
"Source BUS": L/R o 1/2


 Evitare di impostare "BUS Sel." post-IFX su 3/4(Tube), dato che ciò provocherebbe un loop del segnale con conseguente innesco (effetto Larsen) del suono.

- **Ingresso audio → effetti Insert → VALVE FORCE → campionamento**

"BUS (IFX/Indiv.) Select": IFX 1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4 (Tube)  
VALVE FORCE "BUS Sel.": L/R o 1/2  
"Source BUS": L/R o 1/2

- **Ingresso audio → effetti Insert → VALVE FORCE → effetti Insert → campionamento**

"BUS (IFX/Indiv.) Select": IFX 1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4 (Tube)  
VALVE FORCE "BUS Sel.": IFX 1...5  
"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2  
"Source BUS": L/R o 1/2

 Non impostare il "BUS Sel." post-IFX su qualsiasi effetto IFX che precede quelli usati nella catena, poichè in questo caso il segnale andrebbe in loop provocando la distorsione del suono.

**note** La Valve Force può essere usata insieme agli effetti Insert anche durante il ricampionamento. Così come descritto per il campionamento di un segnale audio in ingresso, utilizzare i parametri "BUS (IFX) Select" (8-1b) e "BUS Sel." (8-2a) post-IFX per specificare il routing (percorso) del segnale.

### 9-1b: Post VALVE FORCE Mixer

**Pan(CC#8)** [L000...C064...R127]

**BUS Sel.** [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

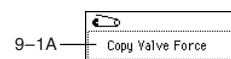
#### ADC OVERLOAD !!

Parametri che consentono di stabilire la destinazione per il segnale in uscita dal circuito Valve Force.

Per maggiori dettagli al riguardo, fare riferimento alla modalità Program.

**note** I parametri "Pan," "BUS Sel." ed "ADC OVERLOAD !!" sono validi solo quando "Placement" è impostato su Insert (Use 3/4 BUS).

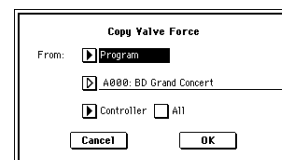
### ▼ 9-1: Comandi del menù di pagina



#### 9-1A: Copy Valve Force

Comando che consente di copiare le impostazioni della Valve Force dal Programma, Combi o Song desiderati oppure dalle modalità Sampling e Song Play.

- ① Selezionare il comando "Copy Valve Force" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Utilizzare i campi "From" per scegliere la modalità, il banco ed il numero sorgente dal quale copiare le impostazioni.
- ③ Selezionare i parametri che si intende copiare.  
Scegliere "Controller" se si desidera copiare solo le impostazioni dei parametri Input Trim, Tube Gain, Ultra Boost ed Output Level.  
Selezionare "Placement" per copiare l'impostazione del parametro Placement. La copia può comprendere anche i parametri Pan (CC#8) e BUS Sel. qualora la sorgente corrisponda ad **Insert (Use 3/4 BUS)**.  
Spuntando la casella di selezione "All" è possibile copiare tutte le impostazioni relative al circuito Valve Force.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare le operazioni.



# 5. Modalità Song Play

La modalità Song Play consente il caricamento di file in formato Standard MIDI Files (SMF) da media, inclusa la possibilità di play-back durante l'importazione. La funzione Jukebox permette l'arrangiamento dei file SMF in maniera da consentirne la riproduzione secondo l'ordine desiderato. La riproduzione di file può altresì essere integrata dall'utilizzo dell'Arpeggiatore o dei controller in tempo reale. La TRITON Extreme è in grado di riprodurre file SMF in formato 0 o 1.

## Song Play P0: Prog/Mix

### 0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

### 0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

Pagine che permettono di effettuare le impostazioni relative alla riproduzione dei file SMF, incluse quelle relative ai Programmi utilizzati da ciascuna traccia.



#### 0-1a: Location, Meter, Tempo, Jukebox, File, Play

##### Location [001:01.000...999:16.191]

Parametro che indica la posizione corrente della Song SMF. Da sinistra sono rispettivamente indicati la misura (Location Measure), il beat (Location Beat) ed il clock (Location Tick). Tali parametri possono essere impostati individualmente, e la modifica di uno di essi permette l'accesso immediato alla posizione corrispondente all'interno della Song.

**note** La modifica del parametro dà luogo alla trasmissione di un messaggio di Song Position Pointer.

##### Meter [\*/\*, 1/4...16/16]

Indica la divisione ritmica corrente della Song SMF.

##### ♩ (Tempo) [040...240]

Specifica il tempo di riproduzione della Song SMF.

**note** Il parametro può altresì essere impostato utilizzando la manopola ARPEGGIATOR [TEMPO], oppure premendo il tasto [ENTER] ad intervalli regolati ed in base alla velocità desiderata (Tap Tempo).

**🔊** Il parametro è utilizzato in modalità Song Play a prescindere dall'impostazione di "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a).

##### Jukebox [Off, On]

**On (spuntata):** I file SMF dell'elenco Jukebox sono riprodotti in base all'ordine stabilito dall'utente. La casella può essere spuntata anche nel caso si desideri creare un elenco Jukebox. In questo caso, premere il tasto [MENU] per accedere al menù Jump, selezionare P3: Jukebox e creare l'elenco.

##### File (File select) [000...999]

Parametro che permette di selezionare il file SMF che si desidera riprodurre.

Il file può essere scelto dalla directory correntemente selezionata oppure da quella selezionata dall'utente, utilizzando la pagina P3: Select Directory.

Quando la casella di selezione "Jukebox" è spuntata, è possibile scegliere i file direttamente dall'elenco Jukebox nella pagina P3: Jukebox.

Il parametro non può essere visualizzato nel caso la directory oppure l'elenco Jukebox non contengano alcun file in formato SMF.

##### Name

Area del display che mostra il nome del file SMF selezionato con il parametro "File (File select)."

##### Play (Track Select) [Track01 [Ch01]...Track16 [Ch16]]

Specifica la traccia (canale) riprodotta con l'esecuzione strumentale eseguita con la tastiera.

Sulla destra sono rispettivamente indicati il banco, il numero ed il nome del Programma utilizzato dalla traccia.

**MIDI** Nella modalità Song Play, i canali MIDI 1-16 corrispondono alle tracce 1-16.

#### 0-1(2)b: Selected Track Information

Area del display nella quale è possibile visualizzare le informazioni relative alla traccia (1-16) selezionata per l'editing o scelta tramite il parametro "Play (Track Select)."

##### T (Track) (01...08 (09...16))

Indica il numero della traccia selezionata per l'editing o scelta tramite il parametro "Play (Track Select)", ed il banco/numero/nome del Programma assegnato.

##### Ch (01...16)

Indica il numero di canale MIDI della traccia oggetto di editing o scelta con il parametro "Play (Track Select)".

#### 0-1(2)c: Track Number, Category, Bank/Program, PLAY/MUTE, SOLO ON/OFF

##### Track Number (1...8 (9...16))

Indica il numero di traccia.

Utilizzare i parametri al di sotto di "Track Number" per effettuare le impostazioni desiderate.

##### Category [00...15]

Permette la selezione del Programma da assegnare alla traccia in base al tipo di categoria. Tutti i Programmi della tastiera sono suddivisi in sedici categorie, la selezione di una delle quali rende possibile la scelta del Programma ad essa appartenente.



## Program Select (Bank/Program)

[A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

Consente la selezione del Programma da utilizzare per ogni traccia. La linea inferiore mostra un'abbreviazione del nome del Programma. Selezionando "Program Select", è possibile usare i tasti BANK [A]–[N] ed i controller VALUE per scegliere i Programmi desiderati. Premere il pulsante popup per accedere al menù Bank/Track Program e scegliere il Programma (☞ Program P0: 0–1a)

**note** Quando si seleziona "Program Select", uno dei LED dei tasti BANK si accende per segnalare il banco di appartenenza del Programma assegnato alla traccia.

**🔊** Il banco F (contenente 128 Programmi speciali EXB-MOSS) può essere selezionato soltanto dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS.

**MIDI** Quando "Status" (1–1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH**, la selezione del Programma può avvenire mediante ricezione di un messaggio MIDI di program change. I canali MIDI 1–16 controllano rispettivamente le tracce 1–16.

## PLAY/MUTE [PLAY, MUTE]

Imposta lo status riproduzione/mute di ciascuna traccia.

Lo status è alternato ad ogni pressione del **pulsante PLAY/MUTE**.

**PLAY:** La traccia può essere riprodotta.

**MUTE:** La traccia è posta in mute.

## SOLO ON/OFF [SOLO OFF, SOLO ON]

Alterna lo status on/off della funzione **Solo**, che permette di isolare il monitoraggio della traccia selezionata, escludendo tutte le altre, che sono automaticamente poste in mute.

**MIDI** La traccia posta in Mute dalla rispettiva funzione (o in seguito all'abilitazione della funzione Solo per un'altra traccia) con il parametro "Status" (1–1a/2a) impostato su **EXT** o **BTH**, non trasmetterà i messaggi di note-on/off MIDI. (Fatta eccezione per la traccia selezionata dal parametro "Play (Track Select)" (0–1a)).

**🔊** La priorità dello status Solo è accordata al comando "Solo Selected Track" (0–1B) del menù di pagina. La pressione del pulsante "SOLO ON/OFF" o di un parametro di un'altra traccia comporta l'abilitazione della funzione Solo soltanto per quella determinata traccia.

## Parametri d'inizializzazione GM

	Parametro	Tracce 1–9, 11–16	Traccia 10	
<b>P0</b>	Bank/Program	G001:Acoustic Piano	g(d)001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
<b>P1</b>	Status	–	–	L'impostazione rimane immutata
	Use Program's Scale	–	–	L'impostazione rimane immutata
<b>P7</b>	Arpeggiator Assign	–	–	L'impostazione rimane immutata
	Altri parametri dell'Arpeggiatore	–	–	L'impostazione rimane immutata
<b>P8</b>	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1–5	–	–	L'impostazione rimane immutata
	Pan(CC#8)	–	–	L'impostazione rimane immutata
	BUS Select	–	–	L'impostazione rimane immutata
	Send1	–	–	L'impostazione rimane immutata
	Send2	–	–	L'impostazione rimane immutata
	Altri parametri dell'Effetto Insert	–	–	L'impostazione rimane immutata
<b>P9</b>	MFX1	–	–	016: Stereo Chorus
	MFX2	–	–	053: Reverb SmoothHall
	Return1	–	–	127
	Return2	–	–	050
	Altri parametri dell'Effetto, dell'EQ Master e della Valve Force	–	–	Impostazioni di default

## ▼ 0–1: Comandi del menù di pagina

0–1A	GM Initialize
0–1B	Solo Selected Track
0–1C	Load Template Song
0–1D	Save Template Song
0–1E	Set Location

### 0–1A: GM Initialize

Comando che determina la trasmissione di un messaggio GM System On alla modalità Song Play, che permette la reinizializzazione di tutte le tracce in base alle impostazioni General MIDI (☞ tabella in basso).

**MIDI** In modalità Song Play, la ricezione del messaggio trasmesso da un dispositivo esterno, o nel caso in cui la song SMF caricata integri tale messaggio, comporterà la reinizializzazione del generatore di tono in base alle impostazioni GM, esattamente come avverrebbe con l'esecuzione del comando (in entrambi i casi sono tuttavia esclusi i parametri della pagina P9: Master Effect).

### 0–1B: Solo Selected Track

Comando che consente di alternare lo status on/off della funzione Solo. Ciò permette di isolare l'ascolto della traccia per la quale la funzione è stata abilitata, escludendo automaticamente (Mute) tutte le altre. Per porre in Solo una traccia differente, selezionare uno dei parametri della traccia desiderata (☞ Sequencer P0: 0–1B).

**MIDI** La traccia posta in Mute dalla rispettiva funzione (o in seguito all'abilitazione della funzione Solo per un'altra traccia) con il parametro "Status" (1–1a/2a) impostato su **EXT** o **BTH**, non trasmetterà i messaggi di note-on/off MIDI.

### 0–1C: Load Template Song

Comando che consente il caricamento di una Song template preset (P00–15) o di una Song template utente (U00–15) sulla Song selezionata (☞ Sequencer P0: 0–1G).



## 0-1D: Save Template Song

Comando che permette di salvare i Programmi, i parametri delle tracce, le impostazioni degli effetti etc. come una Song template utente in una delle sedici locazioni di memoria disponibili U00-15 (☞ Sequencer P0: 0-1H).

Le Song così salvate possono essere successivamente caricate in modalità Sequencer.

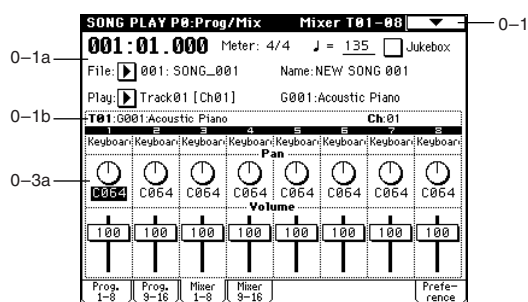
## 0-1E: Set Location

Permette di specificare il punto all'interno della Song al quale accedere direttamente premendo il tasto [LOCATE] (☞ Sequencer P0: 0-1J).

## 0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

## 0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

Parametri che permettono l'impostazione del pan e del volume di ciascuna traccia (canale).



### 0-3(4)a: Track Number, Program Category, Pan, Volume

#### Track Number

Indica il numero della traccia. (☞ 0-1c/2c)

#### Program Category

Mostra parte del nome della categoria cui appartiene il Programma assegnato alla traccia.

#### Pan

[RND, L001...C064...R127]

Imposta il pan di ciascuna traccia (canale) 1-16 (☞ Sequencer P0: 0-3b).

**MIDI** Le tracce il cui parametro "Status" (1-1a/2a) è impostato su INT o BTH possono ricevere il messaggio di control change MIDI (CC#10) per il controllo del panpot. Un valore di CC#10 pari a 0 o 1 posiziona il suono all'estrema sinistra, 64 lo colloca al centro e 127 all'estrema destra. Le tracce 1-16 sono controllate rispettivamente dai canali MIDI 1-16.

#### Volume

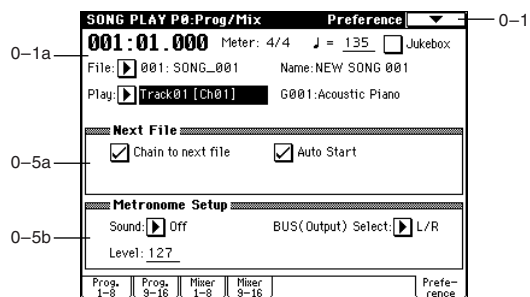
[0...127]

Imposta il volume di ciascuna traccia (canale).

**MIDI** Le tracce il cui parametro "Status" (1-1a/2a) è impostato su INT o BTH possono ricevere il messaggio di control change MIDI (CC#7) per il controllo del volume. Il volume effettivo è determinato moltiplicando i valori di MIDI volume (CC#7) ed espressione (CC#11). Le tracce 1-16 sono controllate rispettivamente dai canali MIDI 1-16.

## 0-5: Preference

Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni relative al metronomo ed alla riproduzione consecutiva dei file SMF.



### 0-5a: Next File

Specifica se il file successivo debba essere o meno riprodotto al termine della riproduzione del file SMF correntemente selezionato.

#### Chain to next file

[Off, On]

**On (spuntata):** Consente la selezione del file successivo al termine della riproduzione di quello correntemente in riproduzione.

#### Auto Start

[Off, On]

**On (spuntata):** Permette la riproduzione automatica del file successivo al termine di quello correntemente in playback. Il parametro è valido solo quando la casella di selezione "Chain to next file" è spuntata.

### 0-5b: Metronome Setup

Area del display che permette di effettuare le impostazioni relative al metronomo.

#### Sound

[On, Off]

**On:** Il suono del metronomo è attivato durante la riproduzione. Il segnale è inviato al bus selezionato dal parametro "BUS Select".

#### BUS (Output) Select (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)]

Parametro che permette di specificare il bus d'uscita per il suono del metronomo (☞ Sequencer P0: 0-7b).

#### Level

[000...127]

Imposta il volume del metronomo.

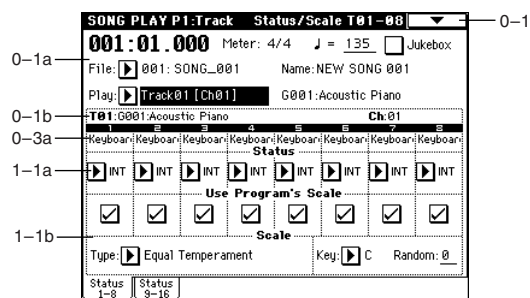


## Song Play P1: Track

Pagina nella quale è possibile stabilire, per ciascuna traccia, lo status del generatore di tono interno ed il tipo di scala utilizzata.

### 1-1: Status 1-8 (Status/Scale T01-08)

### 1-2: Status 9-16 (Status/Scale T 09-16)



### 1-1(2)a: Status

#### Status [INT, Off, BTH, EXT]

Parametro che determina, per ciascuna traccia, la ricezione/trasmisione di messaggi MIDI e la riproduzione delle sonorità da parte del generatore di tono interno della TRITON Extreme o di quello di un dispositivo MIDI esterno.

**INT:** Consente l'uso del generatore di tono interno della TRITON Extreme per la riproduzione degli eventi musicali della traccia o per l'esecuzione strumentale convenzionale (incluso l'uso dei controller) che utilizzi le tracce selezionate da "Play (Track Select)" (0-1g) il cui status sia stato regolato su **INT**. In questo caso, le tracce non trasmetteranno alcun messaggio MIDI ad eventuali moduli MIDI esterni collegati.

**Off:** Il Programma non riproduce alcun suono, nè la tastiera trasmette alcun messaggio MIDI.

**BTH:** Impostazione che integra entrambe le caratteristiche di **INT** ed **EXT**. In questo caso, gli eventi della traccia e l'esecuzione strumentale effettuata con la TRITON Extreme che utilizza le tracce selezionate da "Play (Track Select)" ed impostate su **BTH** sfrutteranno il generatore di tono interno della tastiera e contemporaneamente trasmetteranno i corrispondenti messaggi MIDI ad un dispositivo MIDI esterno.

**EXT:** Esclude l'uso del generatore interno della TRITON Extreme. In questo caso, la riproduzione gli eventi della traccia e l'esecuzione strumentale convenzionale determinerà la trasmissione dei corrispondenti messaggi MIDI ad un dispositivo MIDI esterno.

	Eventi musicali Esecuzione strumentale convenzionale		Messaggi ricevuti	
Status	Generatore di tono interno	MIDI OUT	Generatore di tono interno	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

### 1-1(2)b: Use Program's Scale/Scale

#### Use Program's Scale [Off, On]

Parametro che permette di stabilire, per ciascuna traccia, se la scala specificata da "Scale" (Program P1: 1-1c) per il Programma debba essere utilizzata o meno.

**On (spuntata):** Determina l'utilizzo della scala assegnata al Programma.

**Off (non spuntata):** Consente l'uso della scala selezionata dal parametro "Scale" (1-1b/2b).

#### Scale:

Seleziona la scala da utilizzare nella modalità Song Play.

#### Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

Seleziona il tipo di scala (☞ "Type" Program P1: 1-1c).

#### Key (Scale Key) [C...B]

Parametro che permette di stabilire la tonica della scala selezionata (☞ "Key" Program P1: 1-1c).

#### Random [0...7]

Consente l'applicazione di una deviazione casuale dell'intonazione ad ogni evento di note-on. A valore maggiore corrisponde una più accentuata deviazione dall'effettivo pitch della nota suonata (☞ "Random" Program P1: 1-1c).

### 1-3: MOSS 1-8 (MOSS Setup T01-08)

### 1-4: MOSS 9-16 (MOSS Setup T09-16)

Le presenti pagine possono essere visualizzate solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS. (☞ EM)



## Song Play P2: Controller Setup

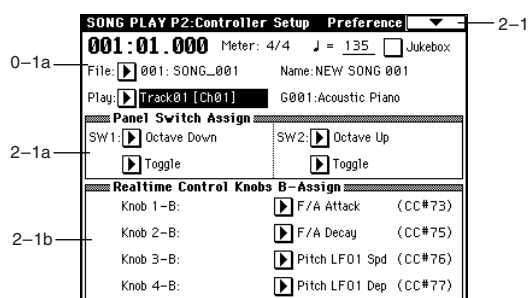
Pagina che permette l'assegnazione delle funzioni desiderate ai tasti [SW1] e [SW2] ed alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] (mod. B) per la modalità Song Play. Le funzioni specificate possono essere utilizzate per la traccia selezionata dal parametro “Play (Track Select).”

**MIDI** Se la traccia selezionata con “Play (Track Select)” ha il parametro “Status” (1–1a/2a) impostato su **BTH** o **EXT**, il successivo utilizzo di un controller al quale sia stato assegnato un messaggio CC# determinerà la trasmissione del corrispondente messaggio di control change MIDI sul canale MIDI della traccia.

### ▼ 2–1: Comandi del menù di pagina

0–1C	Load Template Song
0–1D	Save Template Song
0–1E	Set Location

## 2–1: Controller Setup (Preference)



### 2–1a: Panel Switch Assign

Area del display che permette di assegnare la funzione desiderata ai tasti [SW1] ed [SW2].

(“Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch SW1, SW2”, p.279)

**⚠** Poiché le funzioni assegnate ai tasti [SW1] ed [SW2] nel Programma non sono valide in modalità Song Play, è necessario reimpostare le funzioni con i parametri a disposizione nella presente pagina.

<b>SW1</b>	<b>AMSource</b>	[Off, ..., After Touch Lock]
		[Toggle, Momentary]
<b>SW2</b>	<b>AMSource</b>	[Off, ..., After Touch Lock]
		[Toggle, Momentary]

Program P1: 1–4a

### 2–1b: Realtime Control Knobs B–Assign

Area del display nella quale è possibile stabilire le funzioni in modalità B da assegnare alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] (principalmente vari tipi di control change) (“Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Control Mod. B”, p.280).

Poiché le funzioni in modalità B assegnate alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] nel Programma non sono valide in modalità Song Play, è necessario reimpostare le funzioni con i parametri a disposizione nella presente pagina.

<b>Knob 1–B</b>	<b>AMSource</b>	[Off, ..., MIDI CC#95]
<b>Knob 2–B</b>	<b>AMSource</b>	[Off, ..., MIDI CC#95]
<b>Knob 3–B</b>	<b>AMSource</b>	[Off, ..., MIDI CC#95]
<b>Knob 4–B</b>	<b>AMSource</b>	[Off, ..., MIDI CC#95]

Program P1: 1–4b



## Song Play P3: Select Directory/ Jukebox

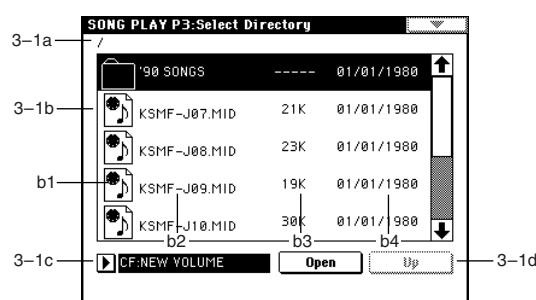
Il contenuto della schermata dipende dall'impostazione di "Jukebox" (0-1a).

**Off (non spuntata):** Il display mostra "3-1: Select Directory".

**On (spuntata):** Il display mostra "3-1: Jukebox".

### 3-1: Select Directory

Pagina nella quale è possibile selezionare la directory contenente il file SMF da riprodurre.



#### 3-1a: Directory corrente

La directory selezionata nella quale è possibile effettuare la scelta dei file SMF è denominata "directory corrente".

Il percorso completo della directory è indicato nella parte alta del display. Il simbolo "/" è usato per delimitare i diversi livelli di gerarchia della directory, ai quali è possibile accedere utilizzando i pulsanti **Open** ed **Up**.

#### 3-1b: Directory window

Area del display che mostra le informazioni sui file della directory corrente, e nella quale è possibile selezionare il file o la directory desiderata.

##### b1: File/icone

Indica le directory SMF e DOS. (Per maggiori dettagli sui diversi tipi di icone, consultare il paragrafo "File, directory ed icone", p.175)

##### b2: Nome del file

Mostra il nome del file SMF ed il nome della directory.

##### b3: Dimensioni

Indica le dimensioni (numero di byte) del file SMF.

##### b4: Data di salvataggio

Area del display che mostra i dati cronologici (da sinistra: giorno, mese e anno) assegnati al file SMF nel momento del salvataggio.

### 3-1c: Media Select

#### Media Select [CF, HDD, CDD, RDD: Name]

Pulsante popup che consente la selezione del media sul quale è presente il file che si desidera riprodurre. Sulla destra del pulsante sono indicati il tipo di media e la relativa etichetta assegnata. (☞ "Media Select" Media 0-1c)

### 3-1d: Pulsanti Open, Up

#### Pulsante Open

Pulsante che permette l'accesso al livello inferiore della directory selezionata.

#### Pulsante Up

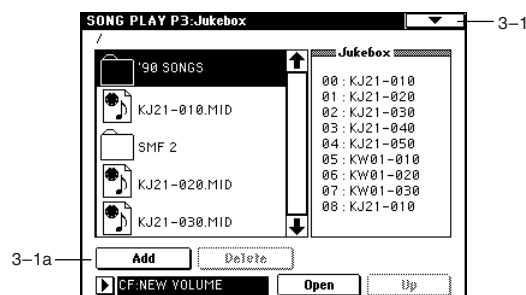
Pulsante che consente il ritorno al livello superiore della directory selezionata.

Il pulsante è disponibile quando nella Directory window è selezionata una directory.

### 3-1: Jukebox

Pagina che permette la creazione di un elenco Jukebox, con il quale specificare l'ordine di riproduzione di una serie di Song in formato SMF. Ciascun elenco può contenere fino a 100 Song. Gli elenchi possono essere salvati o caricati utilizzando i comandi 3-1B e 3-1A del menù di pagina.

☛ Se si desidera effettuare il salvataggio su media, ricordarsi di disabilitare la protezione contro la scrittura.



### 3-1a: Pulsanti Add, Delete

#### Pulsante Add

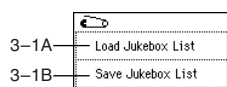
Consente di aggiungere un file SMF all'elenco Jukebox. Nella directory window, selezionare il file SMF che si desidera aggiungere all'elenco Jukebox, e premere il pulsante Add.

#### Pulsante Delete

Permette di cancellare un file SMF dall'elenco Jukebox.



### ▼ 3-1: Comandi del menù di pagina

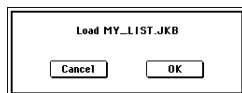


#### 3-1A: Load Jukebox List

Comando che consente il caricamento dell'elenco Jukebox da utilizzare.

- 1 Nella directory window, selezionare l'elenco Jukebox (il file con estensione .JKB), e quindi scegliere il comando "**Load Jukebox List**".

Sul display appare una finestra di dialogo.

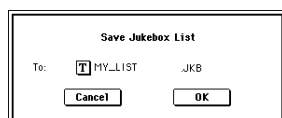


- 2 Premere il **pulsante OK** per caricare l'elenco Jukebox, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

#### 3-1B: Save Jukebox List

Comando che consente il salvataggio dell'elenco Jukebox (creato dall'utente) come file.

- 1 Creare l'elenco Jukebox, e quindi selezionare il comando "**Save Jukebox List**" per accedere alla seguente finestra di dialogo.



- 2 Premere il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale inserire il nome desiderato per il file da salvare.
- 3 Per salvare l'elenco Jukebox, premere il **pulsante OK**. Per annullare l'operazione, premere il **pulsante Cancel**. L'esecuzione del comando determina la scrittura del file sulla directory del media selezionato con "Media Select".

## Song Play P7: Arpeggiator

Pagina che permette di effettuare le impostazioni relative all'Arpeggiatore nella modalità Song Play.

L'Arpeggiatore può essere assegnato alla traccia selezionata in "Play (Track Select)", per la riproduzione degli arpeggi in sincronia con il playback della Song SMF.

E' anche consentito assegnare gli Arpeggiatori A e B a due differenti tracce, ed utilizzare "Play (Track Select)" per alternare gli Arpeggiatori tra loro durante la performance, oppure alternare i pattern di arpeggio ed utilizzare contemporaneamente le manopole [GATE] e [VELOCITY] per modificare in tempo reale i parametri.

L'Arpeggiatore può essere sincronizzato all'avvio della riproduzione della Song SMF.

- Abilitare l'Arpeggiatore e premere il tasto SEQUENCER [START/STOP]. L'Arpeggiatore è così sincronizzato all'avvio della riproduzione della Song SMF.
- La successiva pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] determinerà l'arresto simultaneo della Song SMF e dell'Arpeggiatore. Nel caso in cui si desideri interrompere il solo Arpeggiatore, premere e spegnere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].

### 7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

### 7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



#### 7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

##### Arpeggiator Assign [Off, A, B]

Quando il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] è acceso, l'Arpeggiatore opera in relazione alle impostazioni di "Arpeggiator Run A, B" e a quelle di ciascuna traccia.

**Off:** L'Arpeggiatore è disabilitato.

**A:** Abilita l'arpeggio A. Accedere alla pagina Arpeggiator A, selezionare il pattern di arpeggio ed impostare i parametri secondo necessità.

**B:** Abilita l'arpeggio B. Accedere alla pagina Arpeggiator B, scegliere il pattern di arpeggio ed impostare i parametri secondo le proprie esigenze.

Selezionare l'Arpeggiatore **A** o **B** per la traccia che si desidera utilizzare per l'esecuzione strumentale convenzionale. L'Arpeggiatore può essere assegnato anche a più di una traccia contemporaneamente.

E' anche possibile assegnare gli arpeggiatori **A** e **B** a due tracce diverse, impostarne una per l'esecuzione strumentale convenzionale con il parametro "Play (Track Select)" e controllare l'altra mediante un dispositivo MIDI esterno collegato alla porta MIDI IN.

Gli Arpeggiatori non possono essere attivati dalle singole note riprodotte dalla Song SMF.



**MIDI** Ognuna delle tracce 1–16 alle quali è stato assegnato l’Arpeggiatore A o B con un’impostazione del parametro “Status” (1–1a/2a) su **INT** o **BTH**, riprodurrà le note generate dall’Arpeggiatore, a prescindere dalla rispettiva regolazione del canale MIDI “Ch” (0–1b). Con un impostazione di **BTH** o **EXT**, i messaggi MIDI saranno trasmessi sul canale MIDI “Ch” specificato per ciascuna traccia. In questo caso, gli Arpeggiatori A o B potranno essere attivati dai messaggi MIDI ricevuti su un qualsiasi canale MIDI attribuito alla traccia, a condizione che alla stessa sia stato in precedenza attribuito un Arpeggiatore. Assegnando per esempio l’Arpeggiatore A alle tracce 1 e 2, l’Arpeggiatore potrà essere attivato da entrambi i canali MIDI 1 e 2.

Quando “Local Control On” (Global P1: 1–1a) è impostato su **off**, l’Arpeggiatore non può essere attivato dalle note suonate sulla tastiera, ma solo dagli eventi di nota ricevuti attraverso la porta MIDI IN.

#### Esempio 1)

Descriveremo ora come sia possibile utilizzare “**Play (Track Select)**” (0–1a) per alternare le tracce 1 e 2 ed attivare i corrispondenti Arpeggiatori assegnati, il tutto in sincronia con la riproduzione della Song SMF.

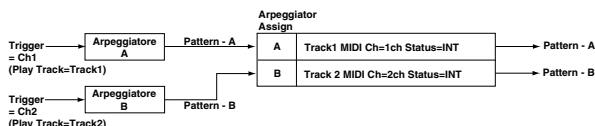
Per le tracce 1 e 2, impostare “**Status**” (1–1a/2a) su **INT**. Assegnare l’Arpeggiatore A alla traccia 1, l’Arpeggiatore B alla traccia 2 e spuntare la casella di selezione “**Arpeggiator Run A, B**” (7–1a).

Per “**Play (Track Select)**,” selezionare **Track01**.

Quando il tasto **ARPEGGIATOR [ON/OFF]** è spento, l’esecuzione strumentale sulla tastiera determinerà la riproduzione del Programma assegnato alla traccia 1.

Accendere il tasto **ARPEGGIATOR [ON/OFF]**, e verificare che l’Arpeggiatore A operi con i suoni della traccia 1.

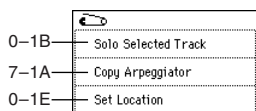
Utilizzare “**Play (Track Select)**” per selezionare **Track 02**, ed accertarsi che Arpeggiatore B operi con i suoni del Programma assegnato alla traccia 2.



#### Arpeggiator Run A, B

Area del display che permette di assegnare gli Arpeggiatori alla traccia selezionata. Quando il tasto **ARPEGGIATOR [ON/OFF]** è acceso, lo status on/off degli Arpeggiatori può essere determinato individualmente (A, B od entrambi) per ciascuna traccia.

#### ▼ 7–1: Comandi del menù di pagina



#### 7–1A: Copy Arpeggiator

Comando che permette di copiare le impostazioni di un Arpeggiatore su di un altro.

☞ Combination P7: 7–1A: Copy Arpeggiator.

### 7–3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

### 7–4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Pagine che permettono di effettuare le impostazioni per l’Arpeggiatore A e B.

**note** Il comando “Copy Arpeggiator” del menù di pagina permette anche di copiare le impostazioni da un’altra modalità, come per esempio la modalità Program.



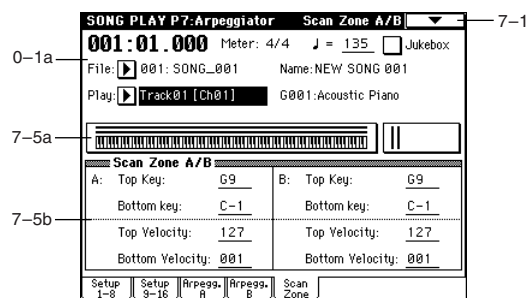
#### 7–3(4)a: Arpeggiator–A(B) Setup

<b>Pattern</b>	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
<b>Octave</b>	[1, 2, 3, 4]
<b>Resolution</b>	[1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4]
<b>Gate</b>	[000...100(%), Step]
<b>Velocity</b>	[001...127, Key, Step]
<b>Swing</b>	[–100...+100(%)]
<b>Sort</b>	[Off, On]
<b>Latch</b>	[Off, On]
<b>Key Sync.</b>	[Off, On]
<b>Keyboard</b>	[Off, On]

Parametri dell’Arpeggiatore per la modalità Song Play (☞ “Program P7: 7–1: Arpeg. Setup”).

### 7–5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

Area del display che consente di determinare l’intervallo di note e di velocity incaricato di controllare ciascun Arpeggiatore (A e B).



#### 7–5a: Zone Map

Icona che indica l’area di “Scan Zone” degli Arpeggiatori A e B (☞ Combination “Zone Map” 7–4a).



## 7-5b: Scan Zone A/B

**A:**

**Top Key** [C-1...G9]

**Bottom Key** [C-1...G9]

Specificano l'intervallo di note incaricato di attivare l'Arpeggiatore A. "Top Key" rappresenta la nota più alta dell'intervallo, "Bottom Key" quella più bassa.

**Top Velocity** [001...127]

**Bottom Velocity** [001...127]

Parametri che determinano l'intervallo di velocity incaricato di attivare l'Arpeggiatore A. "Top Velocity" rappresenta il valore superiore, "Bottom Velocity" quello inferiore.

**B:**

**Top Key** [C-1...G9]

**Bottom Key** [C-1...G9]

**Top Velocity** [001...127]

**Bottom Velocity** [001...127]

Parametri che consentono di stabilire l'intervallo di note e di velocity incaricati di attivare l'Arpeggiatore B (☞ A:).

**note** Il valore di tali parametri può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo le note desiderate sulla tastiera.

## Song Play P8: Insert Effect

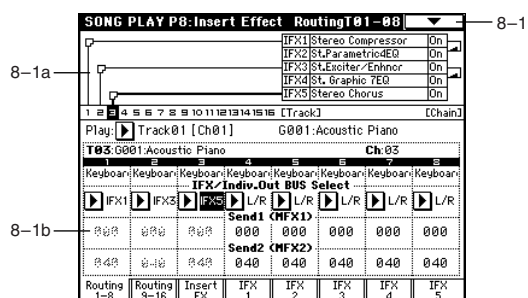
Pagina nella quale è possibile effettuare le impostazioni relative agli effetti Insert ed al bus di uscita del Programma utilizzato da ciascuna traccia.

☞ Per ulteriori dettagli sugli effetti Insert, consultare p.205 "8. Guida agli Effetti".

### 8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

### 8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

Specificano il bus al quale inviare il segnale dell'oscillatore del Programma assegnato alle tracce 1-16, e l'impostazione del livello di mandata dello stesso agli effetti Master.



### 8-1a: Routing Map

Area del display che permette di visualizzare le impostazioni degli effetti Insert (routing, nome degli effetti selezionati e relativo status on/off e collegamenti seriali). Le impostazioni possono essere effettuate nelle pagine Insert FX.

### 8-1(2)b: IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

**IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select)** [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Specifica il bus al quale inviare il segnale dell'oscillatore del Programma assegnato a ciascuna traccia. Lo status delle impostazioni può anche essere visualizzato nell'area "Routing Map" (☞ Combination P8-1: Routing).

**note** Per inviare alla Valve Force il segnale in uscita dall'oscillatore del Programma assegnato alla traccia, selezionare 3/4(Tube), 3(Tube) o 4(Tube), ed impostare il parametro Valve Force "Placement" (9-5a) su **Insert**.

☞ Con un'impostazione di 1/2 o 3/4(Tube), il Programma di ogni traccia è inviato in stereo alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 e 2, o 3 e 4. Qualora il pan dell'oscillatore del Programma sia controllato dal control change CC#10 (pan) o da una sorgente AMS etc., la posizione nel panorama stereo sarà determinata ad ogni evento di note-on. A differenza dell'impostazione del bus L/R (quando il suono è inviato alle uscite audio (MAIN) L/MONO ed R), il pan non potrà perciò essere controllato in tempo reale. Se si desidera superare tale limitazione, impostare "BUS Select" su IFX1 (oppure IFX2-IFX5), selezionare 000: No Effect per "IFX1" (o IFX2-IFX5) (8-3), e regolare "BUS Select" (8-3) su 1/2 o 3/4 per il segnale in uscita dagli effetti Insert.



**Send1 (MFX1)** [000...127]

**Send2 (MFX2)** [000...127]

Parametri che determinano i livelli di mandata del segnale delle tracce 1–16 agli effetti Master 1 e 2. I parametri sono validi quando “**BUS Select**” (8–1b) è impostato su **L/R** o **Off**. Selezionando **IFX 1, 2, 3, 4 o 5**, i livelli di mandata agli effetti Master 1 e 2 sono determinati dai parametri “**Send 1**” e “**Send 2**” (pagina Insert FX) per il segnale in uscita dagli effetti Insert IFX1–5.

Le impostazioni non sono invece valide nel caso in cui “**BUS Select**” sia stato impostato su **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube)**.

I valori di Send 1 e 2 sono utilizzati quando si riproduce la Song SMF a partire dal punto iniziale, ma è comunque consentito modificarne le impostazioni durante il corso del brano stesso. Da notare, tuttavia, che le eventuali modifiche dei valori di Send 1 e 2 incorporate nella Song SMF determineranno il ripristino delle impostazioni registrate nelle corrispondenti locazioni del brano musicale.

**MIDI** Quando il parametro “**Status**” (2–1a) è impostato su **INT** o **BTH**, i messaggi di control change MIDI (CC) #93 o #91 possono essere ricevuti ai fini del controllo dei valori di Send 1 o 2. Le tracce 1–16 possono infatti essere controllate, rispettivamente, dai canali MIDI 1–16. I livelli di mandata effettivi sono ottenuti moltiplicando tali valori con i livelli specificati per i parametri “**Send 1**” e “**Send 2**” (Program P8: 8–1d) di ciascun oscillatore del Programma assegnato alla traccia.

## ▼ 8–1: Comandi del menù di pagina

0–1B	Solo Selected Track
8–1A	Copy Insert Effect
8–1B	Swap Insert Effect
8–1C	DrumKit IFX Patch
0–1E	Set Location

### 8–1A: Copy Insert Effect

☞ “Program P8: 8–1A: Copy Insert Effect.”

Il canale di controllo MIDI, specificato dal parametro “**Ctrl Ch**” nelle pagine IFX1–5, è escluso dall’operazione di copia.

### 8–1B: Swap Insert Effect

☞ “Program P8: 8–1B: Swap Insert Effect.”

Il canale di controllo MIDI, specificato dal parametro “**Ctrl Ch**” nelle pagine IFX1–5, è escluso dall’operazione di scambio.

### 8–1C: DrumKit IFX Patch

☞ “Combination P8: 8–1C: DrumKit IFX Patch.”

## 8–3: Insert FX

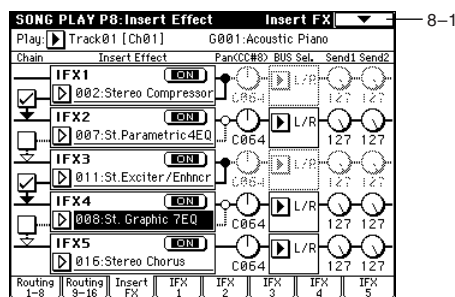
Pagina che permette di effettuare la scelta del tipo di effetto Insert, di stabilirne lo status on/off, di determinare i collegamenti seriali (chain) tra gli effetti etc.

I parametri sono del tutto identici a quelli già visti per la modalità Program. (☞ Program “8–2: Insert Fx”).

Tuttavia, a differenza della sopracitata modalità, i parametri “**Pan** (CC#8),” “**Send 1** (MFX1)” e “**Send 2** (MFX2)” possono essere controllati dal canale MIDI specificato in ciascuna delle pagine IFX1–5. I control change utilizzati sono identici a quelli descritti per la modalità Program.

I parametri di pan (CC#8) e Send 1/2 sono utilizzati quando la Song SMF è riprodotta dall’inizio, ma è comunque consentito modificarne le impostazioni durante il corso della Song stessa. Da notare, comunque, che le eventuali modifiche dei valori di pan (CC#8) o Send 1/2 incorporate nella Song SMF determineranno il ripristino delle impostazioni registrate nelle corrispondenti locazioni del brano musicale.

**MIDI** Quando il parametro “**Status**” (1–1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH**, i control change MIDI CC#8, CC#93 e CC#91 possono essere usati ai fini del controllo del pan e dei livelli di mandata Send 1 e 2 del segnale in uscita dagli effetti Insert. I messaggi sono trasmessi sui canali MIDI specificati per IFX1–5 (8–4 – 8–8): pagine IFX1–5).



### 8–4: IFX 1

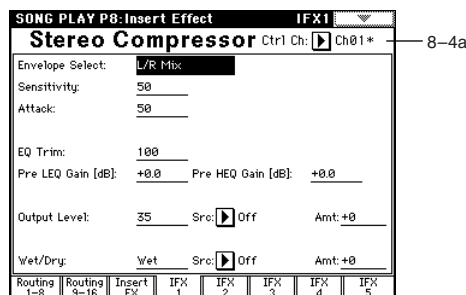
### 8–5: IFX 2

### 8–6: IFX 3

### 8–7: IFX 4

### 8–8: IFX 5

Pagine che permettono di effettuare le impostazioni desiderate per gli effetti selezionati nella pagina Insert FX (☞ p.217).



## 8–4(–8)a: Ctrl Ch

**Ctrl Ch**

[Ch01...16, All Routed]

**MIDI** Specifica il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica degli effetti (Dmod), il pan per il segnale in uscita dagli effetti Insert (CC#8) ed i livelli di mandata Send 1 (CC#93) e Send 2 (CC#91).

Il simbolo “\*” che appare alla destra del numero di canale MIDI **Ch01–16** di ciascuna traccia indica il fatto che la traccia stessa è stata ruotata ad un effetto Insert. Nel caso in cui due o più tracce (assegnate a due diversi canali MIDI) siano state ruotate all’effetto, è possibile stabilire quale dei due canali debba essere incaricato del controllo.

**All Routed:** Il controllo può essere effettuato da uno qualsiasi dei canali MIDI delle tracce ruotate agli effetti. Il simbolo “\*” apparirà alla destra del canale Ch delle tracce ruotate.

☛ Quando il parametro “**BUS Select**” (8–1b) di una traccia percussiva è stato impostato su **DKit**, il canale della traccia sarà valido solo qualora una qualsiasi delle pagine IFX1–5 sia stata regolata su **All Routed**, a prescindere quindi dall’impostazione di “**BUS Select**” (Global P5: 5–2b) del kit di batteria o del comando “**Drum Kit IFX Patch**” del menù di pagina.

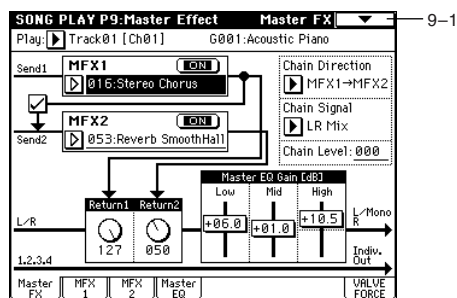


## Song Play P9: Master Effect

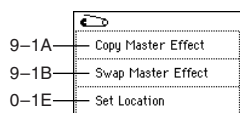
☞ Per i dettagli sugli effetti Master, consultare p.205 “8. Guida agli Effetti”.

### 9-1: Master FX

Pagina che permette di effettuare le impostazioni relative agli effetti Master, come per esempio la scelta dell'effetto, l'impostazione dello status on/off e dei collegamenti seriali (chain) e le regolazioni dell'EQ Master. I parametri sono identici a quelli già visti per la modalità Program. ☞ “Program 9-1: Master FX (Master Effects).”



#### ▼ 9-1: Comandi del menù di pagina



#### 9-1A: Copy Master Effect

☞ “Program P9: 9-1A: Copy Master Effect.”  
Il canale di controllo MIDI, specificato dal parametro “Ctrl Ch” nelle pagine MFX1 e 2, è escluso dall'operazione di copia.

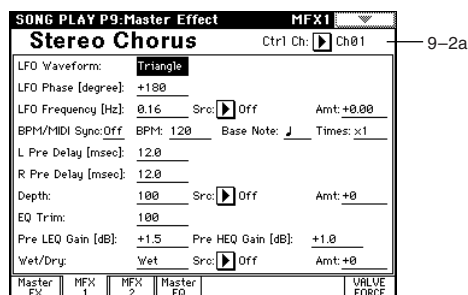
#### 9-1B: Swap Master Effect

☞ “Program P9: 9-1B: Swap Master Effect.”  
Il canale di controllo MIDI, specificato dal parametro “Ctrl Ch” nelle pagine MFX1 e 2, è escluso dall'operazione di scambio.

### 9-2: MFX 1

### 9-3: MFX 2

Pagine che consentono l'impostazione degli effetti Master MFX 1 e 2 selezionati nella pagina Master FX (☞ p.217).



### 9-2(3)a: Ctrl Ch

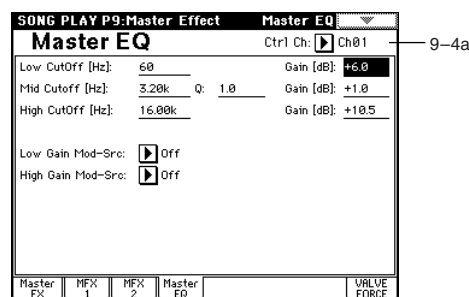
#### Ctrl Ch

[Ch01...16, Gch]

**MIDI** Parametro che consente di specificare il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) degli effetti Master. Con un'impostazione di **Gch**, il canale utilizzato per il controllo corrisponderà al canale MIDI Global specificato in “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a).

### 9-4: Master EQ

L'Equalizzatore master della TRITON Extreme è del tipo stereo a tre bande, ed è collocato (per il segnale inviato al bus L/R) immediatamente prima delle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/ MONO ed R. L'EQ master può essere utilizzato per bilanciare ulteriormente la qualità timbrica del suono complessivo (☞ p.269).



### 9-4a: Ctrl Ch

#### Ctrl Ch

[Ch01...16, Gch]

**MIDI** Parametro che consente di specificare il canale MIDI incaricato di controllare la modulazione dinamica (Dmod) dell'EQ master. Con un'impostazione di **Gch**, il canale utilizzato per il controllo corrisponderà al canale MIDI Global specificato in “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a).

### 9-5: VALVE FORCE

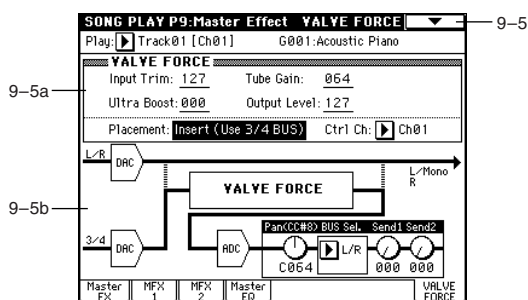
Pagina che consente la regolazione dei parametri relativi al circuito valvolare analogico Valve Force.

La Valve Force può essere usata per l'elaborazione di una o più tracce ed insieme agli effetti Insert, oppure per processare il suono complessivo mediante l'aggiunta di un deciso senso di boost che solo le valvole sono in grado di offrire.

**note** Lo status on/off del circuito Valve Force è determinato dal tasto VALVE FORCE [ON/OFF].

**note** Il circuito analogico Valve Force è configurato come stereo-in/ stereo-out.

**note** Le impostazioni dei parametri Valve Force possono essere salvate individualmente per ogni Song.





## 9-5a: VALVE FORCE

<b>Input Trim</b>	<b>[000...127]</b>
<b>Ultra Boost</b>	<b>[000...127]</b>
<b>Tube Gain</b>	<b>[000...127]</b>
<b>Output Level</b>	<b>[000...127]</b>

Parametri che determinano, rispettivamente, il livello d'ingresso del segnale nel circuito Valve Force, la quantità di boost delle frequenze ultra-gravi, il livello di guadagno valvolare e quello di uscita dal circuito. Per maggiori dettagli, fare riferimento alla modalità Program.

**MIDI** Così come per la modalità Program, i messaggi di control change MIDI NRPN possono essere utilizzati ai fini del controllo del tasto VALVE FORCE [ON/OFF] e dei parametri (manopole) sopra citati. Il canale di controllo MIDI tuttavia sarà sempre quello specificato per "Ctrl Ch".

**Placement** **[Final, Insert (User 3/4 BUS)]**

Specifica la locazione d'inserimento del circuito Valve Force. Per i dettagli sul parametro, consultare la modalità Program.

**▲** La Valve Force non può essere applicata all'uscita S/P DIF, dato che il segnale è processato in forma digitale.

Quelli che seguono sono degli esempi di come sia possibile usare il circuito Valve Force quando il parametro "Placement" è impostato su Insert (Use 3/4 BUS) in modalità Song Play.

### Esempi d'impostazione)

Impostare "BUS Select" (8-1(2)b) o "BUS Sel." post-IFX (8-3a) per inserire la Valve Force nella locazione desiderata. Usare il parametro Valve Force "BUS Sel." (9-5a) per specificare la destinazione per il segnale in uscita dal circuito valvolare.

- **Traccia → Valve Force → uscita audio**  
"BUS Select": 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2

**note** Anche se è consentito elaborare più tracce contemporaneamente con la Valve Force, non è tuttavia permesso specificare impostazioni individuali per ciascuna traccia.

- **Traccia → Valve Force → effetti Insert → effetti Master → uscita audio**  
"BUS Select": 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5  
"Send1," "Send2" post-IFX: secondo necessità  
"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**▲** Evitare di impostare "BUS Sel." post-IFX su 3/4(Tube), dato che ciò provocherebbe un loop del segnale con conseguente innesco (effetto Larsen) del suono.

- **Traccia → effetti Insert → Valve Force → effetti Master → uscita audio**  
"BUS Select": IFX1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": L/R o 1/2  
Valve Force "Send1," "Send2": secondo necessità
- **Traccia → effetti Insert → Valve Force → effetti Insert → effetti Master → uscita audio**  
"BUS Select": IFX1...5  
"BUS Sel." post-IFX: 3/4(Tube)  
Valve Force "BUS Sel.": IFX1...5  
"Send1," "Send2" post-IFX: secondo necessità  
"BUS Sel." post-IFX: L/R o 1/2

**▲** Non impostare il "BUS Sel." post-IFX su qualsiasi effetto IFX che precede quelli usati nella catena, poichè in questo caso il segnale andrebbe in loop provocando la distorsione del suono.

**note** La Valve Force può anche essere usata per elaborare il segnale esterno in ingresso nei jack Audio Input.

**Ctrl Ch (Control Channel)** **[Ch01...16, Gch]**

Specifica il canale MIDI incaricato di controllare il circuito Valve Force.

**Gch:** Il controllo è attuato con il canale MIDI Global specificato con il parametro "MIDI Channel" (Global P1).

## 9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

**Pan(CC#8)** **[L000...C064...R127]**

**BUS Sel.** **[L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]**

**Send1** **[000...127]**

**Send2** **[000...127]**

### ADC OVERLOAD !!

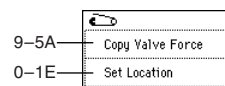
Parametri che consentono di specificare la destinazione alla quale inviare il segnale in uscita dalla Valve Force.

Per ulteriori dettagli al riguardo, consultare la modalità Program.

**MIDI** Così come descritto per la modalità Program, è possibile utilizzare il messaggio CC#8 per controllare il "Pan (CC#8)", il messaggio CC#93 per gestire "Send1" ed il messaggio CC#93 per controllare "Send2." Il canale MIDI di controllo tuttavia corrisponderà sempre a quello specificato con "Ctrl Ch".

**note** I parametri "Pan," "BUS Sel.," "Send1," "Send2" ed "ADC OVERLOAD !!" sono validi solo nel caso in cui si sia impostato "Placement" su Insert (Use 3/4 BUS).


## ▼ 9-5: Comandi del menù di pagina





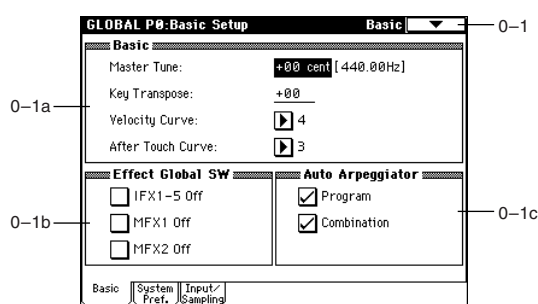
## 6. Modalità Global

La modalità Global permette di effettuare impostazioni che hanno effetto sull'intero strumento, come per esempio l'intonazione master, il MIDI e la protezione della memoria. E' anche possibile modificare le scale utente, le impostazioni dei kit di batteria ed i pattern di arpeggio utente.

 Per consentire il riutilizzo delle modifiche apportate dopo aver spento e riaccessi lo strumento, è indispensabile eseguirne il salvataggio sulla memoria interna. Utilizzare quindi i comandi "Write Global Setting," "Write Drum Kits," o "Write Arpeggio Patterns" dal menù di pagina. Premendo il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], è possibile accedere ai comandi "Update Global Setting," "Update Drum Kits" ed "Update Arpeggio Patterns", che consentono di memorizzare istantaneamente le variazioni eseguite.

### Global P0: Basic Setup

#### 0-1: Basic




#### 0-1a: Basic

##### Master Tune

[−50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

Parametro che permette l'impostazione dell'intonazione generale della TRITON Extreme in unità di cent (dove 1 semitono = 100 cent), con un intervallo di  $\pm 50$  cent. Con un valore di 0, la frequenza della nota A4 (LA4) corrisponde a 440 Hz.

 La frequenza della nota A4 appena descritta fa riferimento alla scala **Equal Temperament**, e quindi tale valore potrebbe differire nel caso in cui si selezioni un altro tipo di scala.

##### Key Transpose

[−12...+12]

Parametro che consente di trasporre l'intonazione (in semitoni) con un intervallo massimo di  $\pm 1$  ottava.

L'impostazione è applicata alla posizione (**PreMIDI** o **PostMIDI**) specificata dal parametro "Convert Position" (1-1a).

Numero di nota trasmesso

Transpose	−12	0	+12
61 note	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
76 note	16...91 (E0...G6)	28...103 (E1...G7)	40...115 (E2...G8)
88 note	9...96 (A−1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

**note** Quando "Convert Position" è regolato su **PreMIDI**, i numeri di nota trasmessi dalla TRITON Extreme sono influenzati dall'impostazione di Key Transpose.

**MIDI** Il parametro "Master Tune" può essere controllato dai messaggi del sistema esclusivo MIDI universale Master Fine Tuning (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=canale MIDI, vv/mm=valore).

"Key Transpose" può essere controllato dai messaggi del sistema esclusivo MIDI universale Master Coarse Tuning (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=canale MIDI, vv/mm=valore). Tali messaggi sono ricevuti sul **canale MIDI global** specificato dal parametro "MIDI Channel" (1-1a).

Nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play, i messaggi MIDI RPN possono essere ricevuti per consentire la modifica dell'intonazione del Programma, dei timbri (in modalità Combination), o delle tracce (in modalità Sequencer/Song Play). In particolare, i messaggi di Fine Tuning MIDI RPN permettono la variazione del valore specificato per "Master Tune", mentre i messaggi MIDI RPN Coarse Tune determinano l'impostazione del pitch specificato dal parametro "Key Transpose". In modalità Program, i messaggi di fine tuning MIDI RPN sono ricevuti sul canale MIDI global specificato in "MIDI Channel" (1-1a). Per tutte le altre modalità, tali messaggi possono essere ricevuti sul canale MIDI assegnato a ciascun timbro o traccia (es. "Detune," "Transpose" Combination P2: 2-3a, Sequencer P2: 2-5a/6a).

#### Velocity Curve

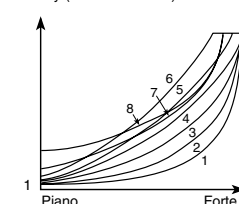
[1...8]

Parametro che determina il modo in cui il volume e/o il tono cambia in relazione alla dinamica di esecuzione (velocity).

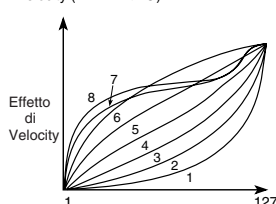
Quando il parametro "Convert Position" (1-1a) è impostato su **PreMIDI**, le variazioni di dinamica nell'esecuzione strumentale influiranno sull'effetto di velocity e sui relativi dati trasmessi, come illustrato nel diagramma di sinistra della figura in basso. I dati in arrivo utilizzeranno automaticamente la curva di velocity numero 4, mostrata nel diagramma di destra.

Con un'impostazione di **PostMIDI**, le variazioni di dinamica dell'esecuzione strumentale e di velocity dei dati ricevuti determineranno un tipo di risposta come quella illustrata nel diagramma di destra nella figura in basso. Se si controlla il generatore interno della TRITON Extreme da una tastiera esterna o da un sequencer, ed il tono dovesse risultare generalmente troppo brillante o troppo cupo, è possibile impostare il parametro "Convert Position" su **PostMIDI** e selezionare la curva di velocity più appropriata. La curva numero 4 del diagramma di sinistra viene selezionata automaticamente per i dati trasmessi.

Con l'impostazione **PreMIDI**  
Velocity (KBD→MIDI Out)



Con l'impostazione **PostMIDI**  
Velocity (MIDI In→TG)



1, 2, 3: Tipo di curva che produce un effetto per le note con una dinamica abbastanza elevata

4 (Normal): Curva standard

5, 6: Tipo di curva che produce l'effetto anche con una dinamica limitata

7: Curva che ottiene un certo tipo di effetto anche con note di una dinamica molto limitata

8: Tipo di curva che produce l'effetto più regolare. E' la curva da utilizzare quando non si ha bisogno di una velocity molto sensibile, oppure quando c'è necessità di rendere le note più consistenti. Per contro, con questo tipo di curva risulterà molto più difficoltoso il



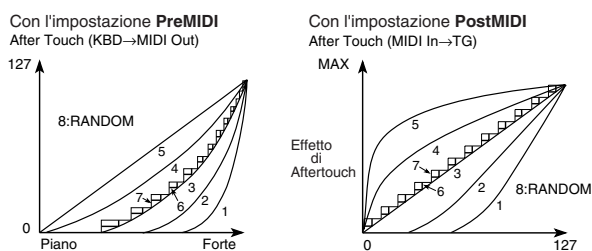
controllo delle note con scarsa dinamica. Utilizzare quindi il tipo di curva più adatta al proprio stile musicale, ed in base al tipo di effetto che si desidera raggiungere.

### After Touch Curve [1...8]

Parametro che determina il modo in cui il volume e/o il tono debba cambiare in relazione alla pressione applicata alle note giunte a fine corsa (aftertouch).

Quando **“Convert Position”** (1-1a) è impostato su **PreMIDI**, le variazioni di ulteriore pressione sulle note incideranno sull'effetto di aftertouch e sui relativi dati trasmessi così come mostrato nel diagramma di sinistra della figura in basso. I dati in ricezione utilizzeranno automaticamente la curva di aftertouch numero **3**, indicata nel diagramma di destra.

Con un'impostazione di **PostMIDI**, le variazioni di ulteriore pressione sulle note e dei valori di aftertouch in ricezione, determineranno il tipo di risposta illustrata nel diagramma di destra nella figura in basso. La curva numero **3** del diagramma di sinistra viene selezionata automaticamente per i dati trasmessi.



**1, 2:** Tipo di curva che produce un effetto per le note alle quali è stata applicata una pressione abbastanza consistente

**3 (Normal):** Curva standard

**4, 5:** Tipo di curva che produce variazioni anche per le note alle quali è stata applicata una pressione limitata

**6, 7:** Curve composte rispettivamente da 24 e 12 step, utilizzabili per la registrazione dell'esecuzione strumentale su sequencer, in modo da consentire un notevole risparmio di memoria. (Impostare **“Convert Position”** su **PreMIDI**.) La curva numero **7** permette variazioni su 12 step, per cui, utilizzando l'aftertouch per modificare l'intonazione, ed impostando l'intervallo massimo di un'ottava, sarà possibile utilizzare l'aftertouch in maniera da variare l'intonazione in step da un semitono

**8:** Tipo di curva random (casuale). E' generalmente usata per creare particolari effetti, oppure quando si desidera utilizzare l'aftertouch per applicare un tipo di modulazione casuale

**MIDI** Impostando **“Convert Position”** (1-1a) su **PreMIDI**, le regolazioni apportate con i presenti parametri saranno applicate immediatamente dopo la tastiera. Esse cioè, avranno effetto sui dati trasmessi via MIDI, ma non su quelli ricevuti.

Con un'impostazione di **PostMIDI** invece, le regolazioni apportate con i presenti parametri saranno applicate prima del generatore interno della TRITON Extreme. Esse cioè, avranno effetto soltanto sui dati ricevuti via MIDI, ma non su quelli trasmessi. Quando si utilizza la tastiera della TRITON Extreme per riprodurre i suoni del generatore di tono interno, l'impostazione del parametro **“Convert Position”** sarà ignorata.

### 0-1b: Effect Global SW

#### IFX1-5 Off [Off, On]

**On (spuntata):** Tutti gli effetti insert IFX1-5 sono disabilitati (off).

**Off (non spuntata):** Rende valide le impostazioni dei parametri **“IFX1 On/Off”**–**“IFX5 On/Off”** della pagina P8: Insert Effect nelle modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Sampling.

#### MFX1 Off [Off, On]

**On (spuntata):** L'effetto Master (MFX1) è disabilitato (off).

**Off (non spuntata):** Rende valida l'impostazione del parametro **“MFX1 On/Off”** della pagina P9: Master Effect nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play.

#### MFX2 Off [Off, On]

**On (spuntata):** L'effetto Master (MFX2) è disabilitato (off).

**Off (non spuntata):** Rende valida l'impostazione del parametro **“MFX2 On/Off”** della pagina P9: Master Effect nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play.

**MIDI** Abilitando i parametri **“IFX1-5 On/Off,”** MFX1 **“On/Off,”** o MFX2 **“On/Off,”** lo strumento trasmetterà rispettivamente i messaggi di control change CC#92 (effect control 2), CC#94 (effect control 4), e CC#95 (effect control 5). Il valore trasmesso corrisponderà a **0** per **off**, ed a **127** per **on**.

### 0-1c: Auto Arpeggiator

#### Program (Auto Arp. Program) [Off, On]

**On (spuntata):** Consente di richiamare le impostazioni dell'Arpeggiatore memorizzate nel Programma selezionato.

**Off (non spuntata):** Le impostazioni dell'Arpeggiatore non cambiano in relazione al Programma selezionato. E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera sfruttare lo stesso pattern di arpeggio su più Programmi.

#### Combination (Auto Arp. Combination) [Off, On]

**On (spuntata):** Consente di richiamare le impostazioni dell'Arpeggiatore memorizzate nella Combinazione selezionata.

**Off (non spuntata):** Le impostazioni dell'Arpeggiatore non cambiano in relazione alla Combinazione selezionata. E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera sfruttare lo stesso pattern di arpeggio su più Combinazioni.

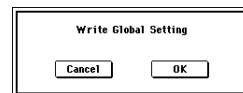
### ▼ 0-1: Comandi del menù di pagina

0-1A	Write Global Setting
0-1B	Load Preload/Demo Data
0-1C	Change all bank references
0-1D	Touch Panel Calibration
0-1E	Half Damper Calibration

#### 0-1A: Write Global Setting

Comando che permette di salvare le impostazioni della modalità Global (fatta eccezione per i Kit di Batteria ed i Pattern di Arpeggio Utente).

- Selezionare il comando **“Write Global Setting”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Premere il **pulsante OK** per effettuare il salvataggio, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

La scrittura dei dati può altresì essere effettuata premendo il tasto **SEQUENCER [REC/WRITE]**.

Premere in questo caso il **tasto SEQUENCER [REC/WRITE]** per accedere alla finestra di dialogo **“Update Global Setting”**, e premere il **pulsante OK** per salvare i dati.

**note** Per salvare un Drum kit (Kit di batteria) o un pattern di arpeggio utente, eseguire il corrispondente comando del menù di pagina. (Esempio: 5-1A **“Write Drum Kits,”** 6-1A **“Write Arpeggio Patterns”**)

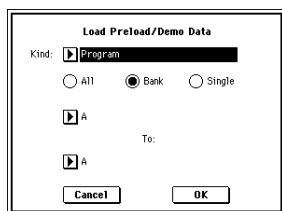


## 0-1B: Load Preload/Demo Data

Comando che permette il caricamento dei dati preload e delle Song demo sulla TRITON Extreme. (VNL)

**2** Prima di caricare i dati è necessario utilizzare il parametro “Memory Protect” (0-2b) per disabilitare (rimuovendo il segno di spunta dalla casella) la protezione corrispondente al tipo di dati che si desidera caricare. Qualora si tenti di eseguire ugualmente il caricamento senza prima aver disabilitato la protezione della memoria, sul display apparirà il messaggio “Memory Protected,” e l’operazione sarà annullata.

- 1 Scegliere il comando “Load Preload/Demo Data” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 2 Utilizzare il campo “Kind” per selezionare il tipo di dati che si desidera caricare.

All (Preload PCG and Demo Songs)	Tutti i dati PCG (Programmi, Combi, Drum kit, Pattern di arpeggio utente, Impostazioni Global, dati e Song demo)
All Preload PCG	Tutti i dati PCG
All Demo Songs	Tutte le Song demo
Program	Programmi
Combination	Combinazioni
DrumKit	Drum kit
Arpeggio Pattern	Pattern di arpeggio
Global Setting	Impostazioni Global

- 3 Nel caso si sia scelto **Program**, **Combination**, **Drum Kit** o **Arpeggio Pattern** nel campo “Kind,” specificare l’intervallo di dati che si intende caricare.

**All:** caricamento di tutti i dati

**Bank:** caricamento di un singolo banco

**Single:** caricamento di una singola voce

- 4 Se si è scelta l’opzione **Bank** o **Single**, utilizzare “To” per stabilire la destinazione per il caricamento.
- 5 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

**2** Con “Kind” impostato su Arpeggio Pattern, l’esecuzione del comando con i banchi H–N selezionati come destinazione per i pattern di arpeggio utente del blocco A/B (ed User selezionato in “Bank”), comporterà il caricamento dei pattern di arpeggio utente 000–015 e 312–327. Selezionando A/B ed User come destinazione di caricamento per i banchi H–M, i dati saranno caricati sui pattern di arpeggio utente 000–015 e 312–327.

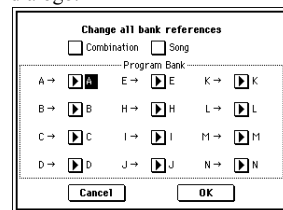
**note** Per eseguire automaticamente il caricamento dell’opzione “All (Preload PCG and Demo Songs)” - tabella in alto, spegnere la tastiera. Dopodichè, tenere premuti i tasti [MENU] ed [EXIT], ed accendere lo strumento. Durante il caricamento, sul display apparirà il messaggio “Now writing internal memory”.

**note** La TRITON Extreme contiene già al suo interno i dati preload e le Song demo relative alla scheda opzionale EXB-MOSS. Tali dati possono essere caricati ed utilizzati alla stessa stregua dei dati normali solo dopo aver installato la scheda EXB-MOSS.

## 0-1C: Change all bank references

Comando che consente di modificare i banchi dei Programmi assegnati ai timbri della Combinazione o alle tracce della Song.

- 1 Selezionare il comando “Change all bank references” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



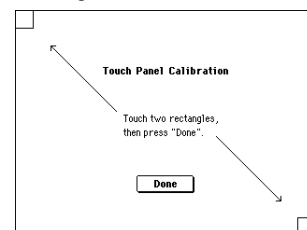
- 2 Se si desidera modificare il riferimento ai banchi della Combinazione, **spuntare** la casella di selezione “Combination.” Per cambiare invece il riferimento dei banchi delle Song, **spuntare** la casella “Song.”
- 3 Nel campo “Program Bank,” specificare il banco di sostituzione per ciascun banco.
- 4 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

**2** Attribuendo due o più banchi allo stesso banco, non sarà successivamente più possibile utilizzare il comando per ripristinare lo status precedente alla modifica. Prestare quindi particolare attenzione a non far coincidere i banchi di destinazione.

## 0-1D: Touch Panel Calibration

Nel caso in cui lo schermo LCD non risponda correttamente alla pressione delle icone e delle celle edit, utilizzare il presente comando per regolarne al meglio la sensibilità.

- 1 Selezionare il comando “Touch Panel Calibration” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



Qualora non sia possibile selezionare il comando dal menù di pagina, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto numerico [3].

- 2 Premere il riquadro nell’angolo superiore sinistro del display LCD. Accertarsi che il riquadro venga evidenziato, a conferma dell’avvenuto riconoscimento della pressione effettuata.
- 3 Premere il riquadro nell’angolo inferiore destro del display LCD. Accertarsi che il riquadro venga evidenziato, a conferma dell’avvenuto riconoscimento della pressione effettuata.
- 4 Premere il **pulsante Done**.  
Nel caso in cui il tocco non sia stato correttamente riconosciuto, il display mostrerà un messaggio d’errore. Ripetere quindi la procedura descritta.

## 0-1E: Half Damper Calibration

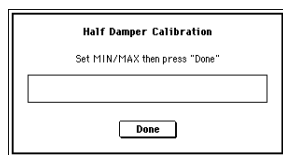
Comando che consente di calibrare la funzione di half damper (mezzo pedale) del pedale collegato all’ingresso DAMPER sul retro dello strumento. Se il dispositivo collegato include la funzione di mezzo pedale (come per esempio l’opzionale Korg DS-1H), questo comando permette di regolarne la sensibilità nel caso in cui l’operatività del pedale stesso risulti inadeguata.

**2** Poichè la funzione di mezzo pedale offerta è particolarmente sensibile, si consiglia l’utilizzo del pedale opzionale DS-1H. L’uso di altri pedali potrebbe non produrre l’effetto desiderato, nè è possibile garantirne la corretta calibrazione.

- 1 Collegare il pedale al jack DAMPER.



- ② Selezionare il comando “Half Damper Calibration” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

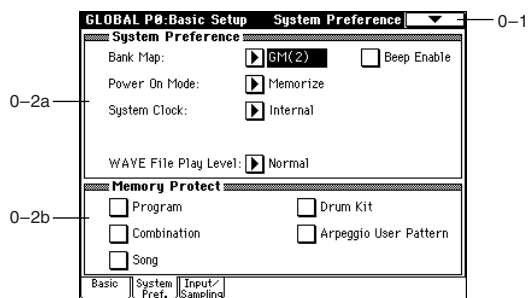


- ③ Premere il pedale e quindi sollevare il piede.

- ④ Premere il pulsante **Done**.

Nel caso la calibrazione non sia andata a buon fine, il display mostrerà un messaggio d'errore. In questo caso, ripetere nuovamente la procedura.

## 0-2: System Preference



### 0-2a: System Preference

#### Bank Map

[KORG, GM(2)]

Specifica la mappatura dei Programmi e delle Combinazioni relativa ai messaggi di control change di Bank Select (CC#0 upper byte and CC#32 lower byte).

I messaggi di bank select indicati nella tabella in basso sono ricevuti (R) e trasmessi (T) per i Programmi dei banchi A–F, G, g(1)...g(9), g(d), H–N (il banco F è disponibile dopo l'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS) e per le Combinazioni dei banchi A–E, ed H–N.

Bank	Bank Map: KORG	Bank Map: GM(2)
A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
G, g(1)...g(9)	121. 00, 121. 01...09 R/T	121. 00, 121. 01...09 R/T
	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01...(XG) R 00. 00, 01. 00...(GS) R
g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (→Korg MUTE)
H	00. 08 R/T	63. 08 R/T
I	00. 09 R/T	63. 09 R/T
J	00. 10 R/T	63. 10 R/T
K	00. 11 R/T	63. 11 R/T
L	00. 12 R/T	63. 12 R/T
M	00. 13 R/T	63. 13 R/T
N	00. 14 R/T	63. 14 R/T

#### Power On Mode

[Reset, Memorize]

Specifica il default della tastiera all'accensione.

**Reset:** All'accensione, la TRITON Extreme seleziona automaticamente la pagina P0: Play della modalità Combination, e la combinazione A000.

**Memorize:** Consente di richiamare direttamente la pagina e la modalità in uso al momento dello spegnimento, incluso il Programma o la Combinazione selezionati.

La funzione non sostituisce il comando di scrittura o di salvataggio dei parametri modificati. Se si desidera riutilizzare le impostazioni modificate alla successiva accensione dello strumento, è necessario effettuarne la relativa scrittura oppure il salvataggio in modalità Media.

#### System Clock

[Internal, S/P DIF]

Determina il clock di sistema della TRITON Extreme.

**Internal:** La TRITON Extreme utilizza il clock interno. E' l'impostazione comunemente utilizzata.

**S/P DIF:** La TRITON Extreme opera in relazione al clock di sistema del dispositivo compatibile con il formato ottico S/P DIF collegato al jack S/P DIF IN.

I jack S/P DIF della TRITON Extreme possono trasmettere e ricevere solo il segnale campionato a 48 kHz. Quando “**System Clock**” è impostato su **S/P DIF** e la TRITON Extreme non riesce a rilevare il clock correttamente a causa di una frequenza di campionamento diversa (oppure perchè il cavo non è stato ben collegato etc.), sulla barra di stato del display inizierà a lampeggiare il messaggio di errore “S/P DIF Clock Error!”. In questo caso, verificare che il dispositivo trasmettente sia stato regolato su una frequenza compatibile, e che il cavo risulti integro. Per far sì che l'ingresso S/P DIF operi correttamente, accertarsi che il clock di sistema ricevuto sia quello giusto e che dal display scompaia il messaggio d'errore. Quindi riportare il “System Clock” su Internal e poi nuovamente su S/P DIF.

Quando si memorizza un'impostazione di “System Clock” con S/P DIF, se all'accensione lo strumento non dovesse ricevere il clock corretto, il messaggio “S/P DIF Clock Error!” lampeggerà nella barra di stato, e la TRITON Extreme non sarà in grado di operare correttamente.

**note** L'impostazione di “System Clock” può essere memorizzata mediante il comando di Utility “Write Global Setting”.

#### WAVE File Play Level

[Normal, High (+12dB)]

Parametro che determina il livello audio di riproduzione dei file WAVE salvati su media. Il parametro è valido solo per i file WAVE, ed è applicato alle seguenti pagine/finestre di dialogo.

- Comando “Select Directory” (0-3D) del menù di pagina per le modalità Program, Combination e Sequencer
- Comando “Select Directory” (0-1N) per la modalità Sampling
- Directory window della modalità Media (0-1b)
- Comando “Insert” (0-4C) del menù di pagina Make Audio CD (0-4b) della modalità Media

**Normal:** Il file WAVE è riprodotto con un livello audio normale.

Il valore corrisponde a quello ottenuto quando la funzione “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) è disabilitata (off).

**High (+12 dB):** Impostazione da selezionare nel caso si desideri riprodurre un file WAVE sulla TRITON Extreme e registrarne il segnale su un dispositivo digitale esterno mediante l'uscita S/P DIF OUT. Ciò permetterà di incrementare il livello di uscita digitale di circa 12 dB, in maniera da ottimizzarne il livello di registrazione sul dispositivo esterno. Da notare che, in questo caso, anche il livello del segnale analogico in uscita dai jack AUDIO OUTPUT L/MONO e R, e dalla presa cuffie sarà incrementato.



Con un'impostazione Normal, il livello di riproduzione del file WAVE sulla TRITON Extreme sarà di circa 12 dB più basso del livello massimo d'uscita consentito, in modo da creare una corrispondenza con il livello degli oscillatori etc. L'impostazione standard generalmente utilizzata è **Normal**, salvo passare ad **High (+12 dB)** nel caso si desideri registrare il file WAVE su un dispositivo digitale esterno. Il valore corrisponde a quello ottenuto quando la funzione "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) è abilitata (on).

#### Beep Enable [Off, On]

**On (spuntata):** Permette di produrre un segnale acustico ad ogni pressione degli oggetti e delle icone nel display LCD.

### 0-2b: Memory Protect

#### Program [Off, On]

Parametro che permette di abilitare o meno la protezione della memoria dedicata ai Programmi.

**On (spuntata):** Abilita la protezione della memoria dedicata ai Programmi, impedendo le seguenti operazioni:

- Scrittura dei Programmi
- Caricamento dei Programmi da media
- Caricamento dei Programmi preload
- Ricezione dei Programmi mediante data dump MIDI

**Off (non spuntata):** Consente la scrittura dei Programmi sulla memoria interna.

#### Combination [Off, On]

Parametro che permette di abilitare o meno la protezione della memoria dedicata alle Combinazioni.

**On (spuntata):** Abilita la protezione della memoria dedicata alle Combinazioni, impedendo le seguenti operazioni:

- Scrittura delle Combinazioni
- Caricamento delle Combinazioni da media
- Caricamento delle Combinazioni preload
- Ricezione delle Combinazioni attraverso un data dump MIDI

**Off (non spuntata):** Consente la scrittura delle Combinazioni sulla memoria interna.

#### Song [Off, On]

Parametro che permette di abilitare o meno la protezione della memoria interna dedicata alle Song.

Tuttavia, allo spegnimento della tastiera, tutte le Song contenute all'interno della memoria saranno cancellate automaticamente, a prescindere dall'impostazione del presente parametro.

**On (spuntata):** Abilita la protezione della memoria interna dedicata alle Song, impedendo le seguenti operazioni:

- Registrazione su sequencer
- Caricamento delle Song da media
- Caricamento delle Song preload
- Ricezione delle Song attraverso un data dump MIDI

**Off (non spuntata):** Permette la scrittura delle Song sulla memoria interna dedicata.

#### Drum Kit [Off, On]

Parametro che permette di abilitare o meno la protezione della memoria interna dedicata ai Kit di batteria.

**On (spuntata):** Abilita la protezione della memoria interna dedicata ai kit di batteria, impedendo le seguenti operazioni:

- Scrittura di un kit di batteria
- Caricamento dei kit di batteria da media
- Caricamento dei kit di batteria preload
- Ricezione dei kit di batteria attraverso un data dump MIDI

**Off (non spuntata):** Consente la scrittura dei kit di batteria sulla memoria interna dedicata.

#### Arpeggio User Pattern [Off, On]

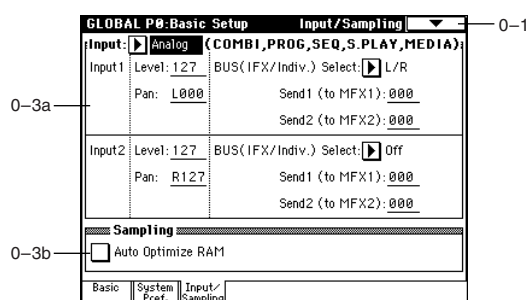
Parametro che permette di abilitare o meno la protezione della memoria interna dedicata ai pattern di arpeggio utente.

**On (spuntata):** Abilita la protezione della memoria interna dedicata ai pattern di arpeggio utente, impedendo le seguenti operazioni:

- Scrittura dei pattern di arpeggio utente
- Caricamento dei pattern di arpeggio utente da media
- Caricamento dei pattern di arpeggio preload
- Ricezione dei pattern di arpeggio utente mediante un data dump MIDI

**Off (non spuntata):** Consente la scrittura dei pattern di arpeggio utente sulla memoria interna dedicata.

### 0-3: Input/Sampling



#### 0-3a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

Area del display nella quale è possibile selezionare il segnale audio analogico/digitale in ingresso, e di determinarne il livello, il bus ed i livelli di mandata agli effetti Master. Le impostazioni sono valide per le modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play e Media. Dato che gli effetti Insert, Master e l'EQ master possono essere applicati al segnale in ingresso, la TRITON Extreme può essere utilizzata come un vero e proprio processore d'effetti del tipo 4-in 6-out, oppure in congiunzione con la sorgente audio esterna (l'effetto 093: Vocoder può infatti essere usato come un vocoder incaricato di controllare i suoni interni mediante un microfono collegato allo strumento). Oltre a poter campionare il segnale esterno, le modalità Combination, Program e Sequencer, permettono l'integrazione (in registrazione) anche della performance musicale eseguita con la TRITON Extreme, incluso l'Arpeggiatore.

**Note** Le impostazioni non sono valide per la modalità Sampling. Se si accede alla modalità Global dalla Sampling, le impostazioni del campo "Input" effettuate in modalità Sampling saranno considerate valide, e non sarà possibile visualizzarne i valori. Per avviare a ciò, accedere alla modalità Global dalle modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play o Media, nelle quali determinare il tipo di segnale in ingresso. Le impostazioni per il segnale audio in ingresso in modalità Sampling possono essere effettuate nel campo **Input (SAMPLING)** della pagina P0: Input/Setup della modalità Sampling. (Gli effetti Master e l'EQ master non possono essere utilizzati in modalità Sampling).

#### Input [Analog, S/P DIF]

Area del display nella quale è possibile effettuare le impostazioni per il segnale audio esterno in ingresso nella TRITON Extreme.

**Note** Le impostazioni per **Analog** ed **S/P DIF** possono essere effettuate individualmente. Usare prima di tutto "Input" per selezionare il segnale in ingresso, e quindi impostare i vari parametri dei campi *Input1* ed *Input2*. E' quindi possibile inserire nel circuito più segnali audio esterni contemporaneamente. Per salvare le impostazioni, eseguire il comando "Write Global Setting."



**Analog:** Permette la selezione del segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2.

**S/P DIF:** Consente la selezione del segnale audio digitale proveniente da un DAT etc. connesso al jack S/P DIF della TRITON Extreme. Utilizzare Input1 per effettuare l'impostazione del canale sinistro (L) del connettore S/P DIF IN, ed Input2 per il canale destro (R). L'ingresso/uscita S/P DIF supporta la frequenza di campionamento di 48 kHz.

**note** Nel caso si sia selezionata l'opzione S/P DIF, impostare il parametro "**System Clock**" (Global P0: 0–2a) su **S/P DIF**.

#### **Input1:**

#### **Input2:**

#### **Level** [0...127]

Parametri che determinano il livello del segnale audio esterno in ingresso (specificato nel campo "**Input**"). Il valore standard generalmente utilizzato è **127**.

**note** Il segnale audio analogico in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2 è trasformato in forma digitale da un convertitore A/D. Il presente parametro determina il livello del segnale audio immediatamente dopo la sua conversione. Nel caso quindi il suono risulti distorto anche con un valore basso del parametro, è possibile che la distorsione avvenga prima dell'ingresso del segnale nel convertitore A/D. Utilizzare la manopola [LEVEL] oppure il volume d'uscita del dispositivo audio esterno per impostare un livello appropriato.

#### **Pan** [L000...C064...R127]

Imposta il pan del segnale audio esterno in ingresso (specificato nel campo "**Input**"). Nel caso si desideri collegare una sorgente audio stereo, impostare **Input1** su **L000**, ed **Input2** su **R127** (o viceversa). Per le sorgenti audio mono, il valore generalmente adottato corrisponde a **C064**.

#### **BUS (IFX/Indiv.) Select**

#### [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]


Stabilisce il bus al quale inviare il segnale audio esterno in ingresso specificato nel campo "**Input**".

**L/R:** Determina l'invio del segnale esterno al bus L/R.

**IFX1...5:** Permette l'invio del segnale esterno ai bus IFX1–5. E' l'opzione da selezionare qualora si intenda elaborare il suono con gli effetti Insert.


**1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube):** Permette l'invio del segnale esterno ai bus 1–4.

**Off:** Opzione che impedisce l'ingresso del segnale esterno nella TRITON Extreme.

 Per inviare il suono esterno in ingresso alla Valve Force, scegliere **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**, ed impostare il parametro Valve Force "**Placement**" su **Insert**.

#### **Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)** [000...127]

Così come già visto per gli oscillatori del Programma, i presenti parametri determinano il livello di mandata del segnale audio esterno in ingresso (specificato nel campo "**Input**") agli effetti Master. Quando "**BUS (IFX) Select**" è impostato su **IFX1–5**, i livelli di mandata sono determinati dai parametri "**Send1**" e "**Send2**" (Program 8–1d. Combination, Sequencer, Song Play 8–1b) per il segnale in uscita dagli effetti Insert IFX1–5. ("2–4. Audio Input, S/P DIF", p.209)

 La condizione essenziale per l'ingresso del segnale audio esterno nella TRITON Extreme è determinata da un'impostazione del parametro "**BUS (IFX/Indiv.) Select**" diversa da **Off**, e da un valore di "**Level**" diverso da zero. In questo caso, la connessione di cavi audio agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 potrebbe provocare un aumento del rumore di fondo (anche senza alcun segnale audio effettivo in entrata) dell'intero sistema e, per alcune impostazioni, ciò potrebbe influire anche sul segnale in uscita dai jack AUDIO OUTPUT L/R, 1, 2, 3 e 4. Se non si desidera utilizzare alcun segnale audio esterno,

impostare il parametro "**BUS (IFX/Indiv.) Select**" su **Off**, oppure regolare "**Level**" su **0**.

Analogamente, se non si desidera utilizzare il jack S/P DIF, impostare "**BUS (IFX/Indiv.) Select**" su **Off**, oppure regolare "**Level**" su **0**.

Quando nessun cavo audio è collegato ai jack AUDIO INPUT 1 e 2, la TRITON Extreme chiude automaticamente il percorso audio del convertitore AD, impedendo in questo modo la creazione di qualsiasi rumore di fondo.

### **0–3b: Sampling**

#### **Auto Optimize RAM**

[Off, On]

Parametro che permette, nel caso si sia specificata la memoria RAM come destinazione di scrittura del campione, di ottimizzare la capacità complessiva della RAM dopo ogni singola operazione di campionamento.

La funzione consente la riorganizzazione dello spazio non utilizzato, incrementando di fatto la capacità della memoria stessa.

**On (spuntata):** La memoria RAM è ottimizzata al termine di ogni operazione di campionamento.

L'impostazione permette di sfruttare sempre il massimo della capacità della memoria installata, ma tuttavia determina l'interruzione del suono al termine della registrazione. Ciò può avvenire, per esempio, nel caso si stia riproducendo una Song in modalità Sequencer. In questo caso, infatti, il brano sarà interrotto alla fine del campionamento.

**Off (non spuntata):** La RAM non è ottimizzata al termine del campionamento. E' l'impostazione consigliata nel caso si desideri registrare più campioni in successione durante la riproduzione di una Song o mentre si ascolta il segnale esterno in ingresso (CD etc.). Quando la funzione "**Auto Optimize RAM**" è disabilitata (**Off**, casella di selezione **non spuntata**) e le operazioni di campionamento hanno determinato l'accumulo di aree inutilizzate nella RAM, è possibile utilizzare il comando "**Optimize RAM**" del menu di pagina (Program P0: 0–3B, Combination P0: 0–3B, Sequencer P0: 0–3B, Sampling) per incrementare lo spazio libero in memoria.

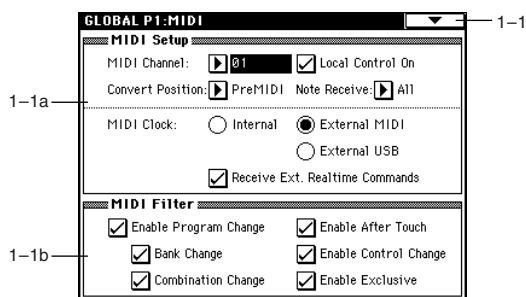
**note** La quantità di memoria RAM a disposizione può essere controllata nella pagina P0: Memory Status della modalità Sampling.



# Global P1: MIDI

## 1-1: MIDI

Pagina che consente di effettuare le impostazioni MIDI generali della TRITON Extreme.



### 1-1a: MIDI Setup

#### MIDI Channel (Global MIDI Channel) [1...16]

Determina il canale MIDI global.

Il canale MIDI global è utilizzato nei seguenti casi:

- Per la trasmissione e la ricezione degli eventi MIDI riguardanti l'esecuzione strumentale in modalità Program (Program P0: Play) e Sampling.
- Per la selezione delle Combinazioni via MIDI in modalità Combination (Combination P0: Play).
- Per il controllo dei timbri o degli effetti impostati su **Gch** per le diverse modalità.
- Per la trasmissione e la ricezione dei messaggi di sistema esclusivo (system exclusive).

#### Note sulla ricezione dei messaggi MIDI

In modalità Program (P0: Play) e Sampling, i dati MIDI sono ricevuti sul canale MIDI global, mentre in modalità Combination (P0: Play) o Sequencer, tali eventi sono ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro o traccia.

In modalità Combination (P0: Play), i messaggi di program change ricevuti sul canale MIDI global consentono la selezione della Combinazione desiderata (☞ 1-1b: MIDI Filter).

Utilizzare il canale MIDI global per alternare lo status on/off degli effetti IFX 1-5, MFX1 ed MFX2. Per controllare il pan del segnale in uscita dall'IFX, i livelli di mandata 1/2, gli MFX 1/2 e l'EQ master, utilizzare il canale MIDI global in modalità Program o Sampling; per il controllo dei medesimi parametri in modalità Combination, Sequencer o Song Play, usare il canale MIDI specificato separatamente dal parametro "Ctrl Ch" per gli effetti IFX 1-5, MFX1, MFX2 e per l'EQ master. Impostando "Ctrl Ch" su **Gch**, è possibile effettuare il controllo di tali parametri tramite il canale MIDI global.

#### Trasmissione dei dati MIDI relativi ai controller

Nelle modalità Program e Sampling, i dati relativi ai controller dello strumento sono trasmessi sul canale MIDI global. In modalità Combination, i dati sono invece trasmessi sia sul canale MIDI global, sia sul canale MIDI dei timbri per i quali il parametro "Status" (Combination 0-1c, 2-1b) è impostato su **EXT** o **EX2**.

In modalità Sequencer, gli eventi musicali sono trasmessi sul canale MIDI specificato per la traccia selezionata (Sequencer 0-1a) il cui parametro "Status" è impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.

### Local Control On

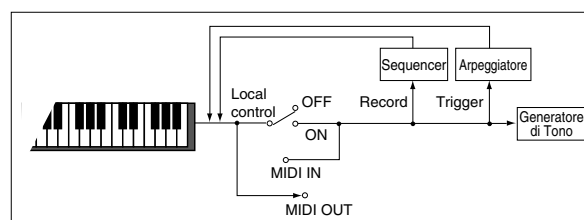
**Spuntata (Local Control On):** Consente l'uso della tastiera, del joystick, delle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4], e dei tasti [SW1] ed [SW2] della TRITON Extreme per il controllo del generatore di tono interno.

**Non spuntata (Local Control Off):** La tastiera, il joystick, le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] etc. della TRITON Extreme sono disconnessi dal generatore di tono interno.

In questo caso, l'uso dei sopracitati dispositivi non permetterà di riprodurre alcun suono.

E' l'impostazione da utilizzare nel caso in cui si verifichino problemi di echo-back (duplicazione dei suoni) quando si utilizza un sequencer esterno.

**MIDI** Anche quando la presente casella di selezione rimane in bianco, la ricezione/trasmissione dei dati MIDI avrà luogo normalmente. L'esecuzione strumentale determinerà quindi la trasmissione dei corrispondenti eventi di nota, mentre la ricezione degli stessi causerà la riproduzione delle note corrispondenti in base ai suoni del generatore di tono interno della TRITON Extreme.



#### Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

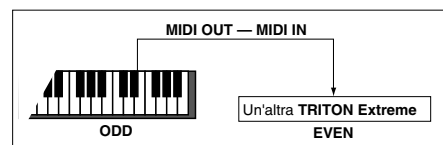
Impostazione che determina quali tipi di messaggi di nota suonati sulla tastiera o ricevuti dal un modulo MIDI esterno debbano essere riprodotti. Collegando per esempio un'altra TRITON Extreme ed impostando una tastiera su **Even** e l'altra su **Odd**, è possibile utilizzare i suoni di entrambi gli strumenti e raddoppiare la polifonia totale del sistema.

**All:** Consente la ricezione di tutte le note. E' l'impostazione generalmente utilizzata.

**Even:** Permette la riproduzione di tutte le note pari (C, D, E, F#, G#, A#).

**Odd:** Consente la riproduzione di tutte le note dispari (C#, D#, F, G, A, B).

**MIDI** L'impostazione non ha alcun effetto sui dati MIDI ricevuti.



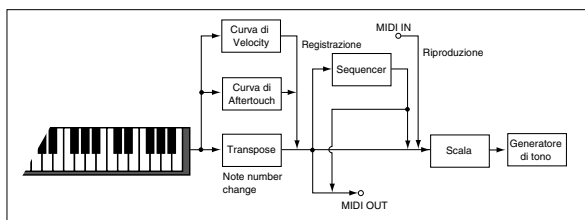
#### Convert Position [PreMIDI, PostMIDI]

Parametro che determina il punto di applicazione dei parametri di Transpose, Velocity Curve ed After Touch Curve, e che influisce quindi sui dati MIDI trasmessi/ricevuti e sugli eventi registrati sul sequencer interno.

I valori sopra menzionati sono sempre validi quando si utilizza la tastiera per riprodurre le sonorità del generatore di tono interno, a prescindere dall'impostazione del presente parametro.

**PreMIDI:** I parametri di Velocity Curve, After Touch Curve e Transpose sono applicati ai dati trasmessi dalla tastiera dello strumento. Ciò significa che tali valori influiranno sui dati trasmessi attraverso la porta MIDI OUT durante l'esecuzione strumentale, ed anche sugli eventi musicali registrati sul sequencer interno. Viceversa, i valori saranno ignorati per i dati MIDI in ricezione dalla porta MIDI IN e dagli eventi musicali riprodotti dal sequencer interno.

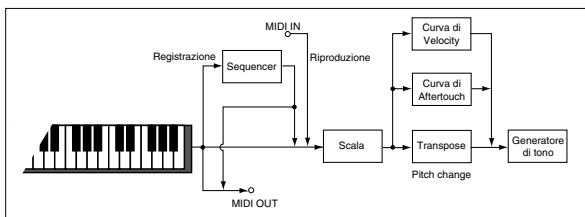




**PostMIDI:** I valori dei parametri di Velocity Curve, After Touch Curve e Transpose sono applicati agli eventi prima del loro ingresso nel generatore di tono interno.

Ciò significa che tali impostazioni avranno effetto sui dati riguardanti l'esecuzione strumentale che utilizza le sonorità della TRITON Extreme, sugli eventi musicali riprodotti dal sequencer interno ed infine sui dati ricevuti attraverso la porta MIDI IN dello strumento.

Viceversa, questi valori non avranno alcun effetto sui dati trasmessi attraverso la porta MIDI OUT o registrati sul sequencer interno.



## MIDI Clock (MIDI Clock Source)

[Internal, External MIDI, External USB]

Parametro che consente di sincronizzare il sequencer o l'Arpeggiatore della TRITON Extreme ad un modulo MIDI esterno (sequencer, batteria elettronica etc.).


**Internal:** L'Arpeggiatore ed il sequencer interno sono sincronizzati al clock della TRITON Extreme.

E' l'impostazione da utilizzare quando si desidera sfruttare le caratteristiche della TRITON Extreme, oppure quando quest'ultima è usata come unità **master** (dispositivo di controllo), in maniera tale da sincronizzare i moduli esterni ai messaggi di MIDI Clock trasmessi dalla tastiera.

**External MIDI:** L'Arpeggiatore ed il sequencer interno della TRITON Extreme sono sincronizzati ai messaggi di MIDI Clock trasmessi da un modulo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN.

**External USB:** La TRITON Extreme è sincronizzata ai messaggi di MIDI Clock trasmessi da un modulo MIDI esterno collegato alla porta USB B. L'Arpeggiatore ed il sequencer interno della TRITON Extreme opereranno in questo caso come **unità slave**.

Per utilizzare la TRITON Extreme come unità **slave** (controllata cioè da un dispositivo esterno) in modo da consentirne la sincronia con i messaggi di MIDI Clock ricevuti da un modulo MIDI esterno, impostare il parametro su **External MIDI** o **External USB**. In questo caso, la TRITON Extreme risponderà ai messaggi MIDI Common e Realtime (Song Position Pointer, Song SELECT, Start, Continue e Stop) trasmessi da un sequencer esterno.

 In modalità Song Play, la TRITON Extreme utilizza sempre il clock interno, a prescindere dall'impostazione selezionata con il presente parametro.

## Receive Ext. Realtime Commands


[Off, On]

**Off (non spuntata):** Impedisce, quando "MIDI Clock" è impostato su **External MIDI** o **External USB**, la ricezione dei messaggi MIDI Common e Realtime (Song Position Pointer, Start, Continue e Stop) (fanno eccezione i messaggi di Song Select).

**note** Utilizzare quest'impostazione nel caso la ricezione di tali messaggi da parte di un modulo MIDI esterno dovesse determinare il reset delle impostazioni delle Song registrate sulla TRITON Extreme.

**On (spuntata):** Permette la ricezione dei messaggi Common sopra

citati (inclusi quelli di Song Select) e dei messaggi Realtime.

 Il parametro non può essere impostato quando "MIDI Clock" è regolato su **Internal**.

## 1-1b: MIDI Filter

### Enable Program Change

[Off, On]

**On (spuntata):** Abilita la trasmissione/ricezione dei messaggi di program change.

In modalità Program (P0: Play), la selezione di un Programma può avvenire grazie alla ricezione di un messaggio di program change sul canale MIDI global, quest'ultimo specificato dal parametro "MIDI Channel" (1-1a). Analogamente, la selezione di un qualsiasi Programma comporterà la trasmissione dello stesso tipo di messaggio sul canale MIDI global.

In modalità Combination (P0: Play), la selezione della Combinazione può avvenire grazie alla ricezione di un messaggio di program change sul canale MIDI global. Tuttavia, è possibile impostare il parametro "Enable Combination Change" in maniera tale da impedire tale operazione. I messaggi di program change possono inoltre essere utilizzati per la selezione del Programma di ciascun timbro.

In questo caso, la trasmissione deve essere effettuata sul canale specificato dal parametro "MIDI Channel" (Combination P2: 2-1b) del timbro interessato. Tuttavia, le informazioni di program change inviate ai timbri saranno influenzate dalle impostazioni del parametro "Enable Program Change" di ciascun timbro (Combination P3: 3-1a).

La selezione delle Combinazioni comporta, infine, la trasmissione simultanea di un messaggio di program change sul canale MIDI global e sul canale MIDI dei timbri con il parametro di "Status" (Combination P0: 0-1c, 2-1b) impostato su **EXT** o **EX2**.

In modalità Sequencer, i messaggi di program change in ricezione sui canali MIDI delle tracce (il cui parametro "Status" (Sequencer P2: 2-1a/2a) è impostato su **INT** o **BTH**) consentiranno la selezione del Programma per la traccia interessata. La selezione e la riproduzione della Song, infine, comporterà la trasmissione dei relativi dati delle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.


**Off (non spuntata):** I messaggi di program change non sono trasmessi né ricevuti.

### Enable Bank Change

[Off, On]

**On (spuntata):** Il messaggio di control change Bank Select è trasmesso insieme ai messaggi di program change. L'impostazione è valida quando la casella di selezione "Enable Program Change" è spuntata.

**Off (non spuntata):** I messaggi di Bank Select non sono trasmessi né ricevuti.

 Durante la registrazione sul sequencer interno, i messaggi di Bank Select saranno registrati a prescindere dall'impostazione del presente parametro. L'impostazione influirà comunque sulla riproduzione degli eventi registrati.

### Enable Combination Change

[Off, On]

**On (spuntata):** Nella pagina Combination P0: Play, la ricezione di un messaggio di program change sul canale MIDI Global specificato dal parametro "MIDI Channel" (1-1a) determina la selezione della Combinazione corrispondente. Il parametro è valido quando la casella di selezione "Enable Program Change" è spuntata. Il messaggio di program change ricevuto su un canale MIDI diverso da quello impostato come canale Global determina la selezione del Programma per i timbri impostati sullo stesso canale MIDI.

**Off (non spuntata):** I messaggi di program change ricevuti sul canale MIDI Global determinano la selezione del programma corrispondente per tutti quei timbri per i quali il parametro "MIDI Channel" (Combination P2: 2-1b) coincide con il canale MIDI Global. La Combinazione non cambia. I program change per ciascun timbro sono influenzati dalle impostazioni del parametro "Enable Program Change" (Combination P3: 3-1a).



## Enable After Touch

[Off, On]

**On (spuntata):** I messaggi di MIDI after touch sono trasmessi e ricevuti.

**Off (non spuntata):** I messaggi MIDI after touch non sono trasmessi né ricevuti.

Nel caso in cui non si abbia necessità di registrare suoni che utilizzino questa funzione, lasciare la casella di selezione in bianco per risparmiare spazio in memoria.

L'impostazione del parametro è ininfluente quando si usa il sequencer interno per la riproduzione di eventi precedentemente registrati con l'after touch; in questo caso, quindi, i messaggi di after touch saranno trasmessi via MIDI.

La TRITON Extreme trasmette solo i messaggi di after touch di canale, escludendo quindi quelli polifonici. Tuttavia, poichè lo strumento supporta l'after touch polifonico come sorgente di modulazione alternata (AMS), potrà comunque ricevere questo tipo di messaggio per il controllo delle singole note.

## Enable Control Change

[Off, On]

**On (spuntata):** Consente la trasmissione/ricezione dei messaggi di control change.

**Off (non spuntata):** I messaggi di control change non sono trasmessi, né ricevuti.

L'impostazione di questo parametro è comunque ininfluente quando si utilizza il sequencer interno per la riproduzione di eventi che incorporano dati di control change; in questo caso, quindi, i messaggi di control change saranno trasmessi via MIDI.

## Enable Exclusive

[Off, On]

**On (spuntata):** Permette la trasmissione/ricezione dei messaggi di sistema esclusivo.

**note** La casella deve essere spuntata qualora si intenda registrare tali tipi di messaggi sul sequencer interno della TRITON Extreme, oppure nel caso in cui si desideri connettere lo strumento ad un computer per lo scambio/gestione/editing dei dati da uno qualsiasi dei dispositivi.

**Off (non spuntata):** I messaggi di sistema esclusivo non sono trasmessi, né ricevuti. E' l'impostazione standard generalmente utilizzata. Tuttavia, i messaggi di sistema esclusivo saranno trasmessi via MIDI durante il playback della Song nel caso in cui questi siano stati in precedenza registrati sul sequencer.

**note** I messaggi di sistema esclusivo sono inoltre trasmessi/ricevuti mentre di visualizzano i comandi "Dump Program" – "Dump All" del menù di pagina.

## ▼ 1-1: Comandi del menù di pagina

### 1-1A: Dump Program

### 1-1B: Dump Combination

### 1-1C: Dump Drum Kit

### 1-1D: Dump Arpeggio Pattern

### 1-1E: Dump Global Setting

### 1-1F: Dump Sequencer

### 1-1G: Dump All

0-1A	Write Global Setting
1-1A	Dump Program
1-1B	Dump Combination
1-1C	Dump Drum Kit
1-1D	Dump Arpeggio Pattern
1-1E	Dump Global Setting
1-1F	Dump Sequencer
1-1G	Dump All

Comandi che permettono la trasmissione dei dati (sotto forma di sistema esclusivo) della TRITON Extreme ad un'altra TRITON Extreme, ad un data filer MIDI, o ad un computer.

Selezionare il comando desiderato (tabella a lato), per accedere alla successiva finestra di dialogo.

Scegliere il banco o il timbro etc. che si desidera trasmettere, e premere il pulsante **OK**.

Dump Program	Programmi di tutti i banchi; Programmi di uno specifico banco; Un Programma
Dump Combination	Combinazioni di tutti i banchi; Combinazioni del banco specificato; Una Combinazione
Dump Drum Kit	Tutti i kit di batteria; Un kit di batteria
Dump Arpeggio Pattern	Tutti i pattern di arpeggio; Un pattern di arpeggio
Dump Global	Impostazioni Global (tranne i Kit di Batteria ed i Pattern di Arpeggio Utente della modalità Global)
Dump Sequencer	Tutte le Song e le Cue list
Dump All	Tutti i banchi dei Programmi + Combinazioni + kit di batteria + pattern di arpeggio + impostazioni global + Song e Cue list

## Trasmissione

**⚠** Evitare di toccare i controlli ed i tasti della TRITON Extreme o di spegnere la tastiera durante la trasmissione dei dati.

### Procedura per la trasmissione del data dump

① Collegare la TRITON Extreme al dispositivo incaricato di ricevere il data dump.

Se si intende usare un computer in grado di ricevere messaggi esclusivi MIDI, connettere la porta USB B della TRITON Extreme alla porta USB del PC. In alternativa, collegare la porta MIDI IN dell'interfaccia MIDI del PC alla porta MIDI OUT della TRITON Extreme (☞ p.288).

**⚠** Alcune interfacce USB-MIDI potrebbero non essere in grado di ricevere /trasmettere i messaggi di sistema esclusivo MIDI della TRITON Extreme.

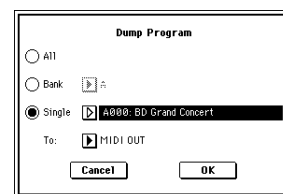
Se si desidera usare un data filer MIDI, collegare la porta MIDI OUT della TRITON Extreme alla porta MIDI IN del data filer MIDI. (☞ p.288)

② Selezionare la pagina Global P1: MIDI.

③ Selezionare dal menù di pagina il tipo di dati che si intende trasmettere.

La figura in basso mostra la finestra di dialogo che appare dopo aver selezionato il comando **"Dump Program"**.

Per trasmettere i dati relativi a tutti i Programmi, selezionare **"All."** Per trasmettere un solo banco, scegliere **"Bank"**. Infine, se si desidera trasmettere i dati relativi ad un solo Programma, scegliere l'opzione **"Single."**



④ Nel campo **"To,"** specificare l'uscita dalla quale trasmettere i dati.

**MIDI OUT:** Porta MIDI OUT

**USB:** Porta USB

**note** L'opzione USB appare solo qualora si sia collegato un dispositivo MIDI provvisto di porta USB. In caso contrario, l'unica voce selezionabile corrisponderà a MIDI OUT.

⑤ Premere il pulsante **OK** per iniziare la trasmissione dei dati. Il display indicherà **"Now Transmitting MIDI Data"** per segnalare l'inizio della trasmissione.


La quantità di dati ed il tempo richiesto per la trasmissione dipenderanno dal tipo di dati interessati dall'operazione.




La tabella che segue mostra la dimensione di ciascun data dump ed il tempo richiesto per il completamento della trasmissione.


Tipo di dati trasmesso	Dimensione (Byte)		Tempo richiesto (Sec)	
	TRITON Extreme	Con la EXB-MOSS	TRITON Extreme	Con la EXB-MOSS
Tutti i dati	2608712 – 3979708	2697068 – 4068065	* 834.8– 1273.5	* 863.1– 1301.8
Tutti i Programmi	947941	1036297	303.3	331.6
Banchi Programmi (A...E/ H...N)	79004	---	25.3	---
Banco Programmi (F)	---	88366	---	28.3
Singolo Programma (A...E/ H...N)	627	---	0.2	---
Singolo Programma (F)	---	700	---	0.2
Tutte le Combinazioni	786441	←	251.7	←
Banco Combinazioni	65545	←	21.0	←
Singola Combinazione	521	←	0.2	←
Tutti i Drum Kit	676727	←	216.6	←
Singolo Drum Kit	4709	←	1.5	←
Tutti i Pattern di Arpeggio	185427	←	59.3	←
Singolo Pattern di Arpeggio	375	←	0.1	←
Impostazioni Global	1009	←	0.3	←
Dati Sequencer	11211– 1382208	←	* 3.6– 442.3	←


\* I tempi di trasmissione potrebbero incrementare qualora le Song dovessero contenere messaggi di sistema esclusivo, dato che per questi è prevista la conversione.

 Nel caso si intenda utilizzare un data filer MIDI per la trasmissione dei dati, si consiglia vivamente di evitare la trasmissione più data dump contemporaneamente. In caso contrario, quando in seguito si effettuerà il caricamento di tali dati sulla TRITON Extreme, il tempo impiegato dallo strumento per la scrittura dei dati potrebbe rivelarsi insufficiente per la corretta esecuzione dell'operazione, a causa del continuo afflusso di informazioni.

## Ricezione


 Evitare di toccare i tasti ed i controlli della TRITON Extreme o di spegnere la tastiera durante la ricezione dei dati.

 Prima di iniziare la procedura di ricezione dei dati, si consiglia di chiudere tutte le finestre di dialogo, le pagine jump e i comandi del menù di pagina, fatta eccezione per la finestra di dialogo "Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)" (Media P0: 0–2G). Inoltre, la ricezione di un data dump non potrà essere effettuata nel caso in cui sia in atto l'editing di una Cue list nella pagina P1: Cue List della modalità Sequencer. In questo caso, interrompere l'editing della Cue list e procedere con l'operazione.

 Al termine della ricezione dei dati dump, lo strumento necessiterà di circa 3 secondi per l'elaborazione delle informazioni ricevute e la successiva scrittura sulla memoria interna. Durante quest'operazione, il display mostrerà il messaggio "Now writing into internal memory." Evitare in qualunque caso di spegnere lo strumento mentre è in corso tale operazione. In caso contrario, la TRITON Extreme potrebbe non funzionare correttamente alla successiva accensione. Se ciò dovesse accadere, spegnere nuovamente lo strumento, tenere premuti i tasti [MENU] e [9] e riaccendere lo strumento per reinizializzare il contenuto della memoria interna. Non è consentito trasmettere/ricevere dati MIDI durante l'elaborazione successiva alla ricezione dei dati dump. Inoltre, la ricezione di più tipi di dati dump deve essere effettuata rispettando i tempi necessari allo strumento per consentirne l'elaborazione e la successiva scrittura sulla memoria interna (☞ tabella a lato).

## Tempi richiesti per la scrittura in memoria dei dati

Dati trasmessi	Tempo richiesto per la scrittura in memoria
Tutti	Circa 3 secondi
Tutti i Programmi	Circa 2 secondi
Tutte le Combinazioni	Circa 1 secondo
Tutti i Drum Kit	Circa 1 secondo
Tutti i Pattern Arpeggio	Circa 2 secondi
Impostazioni Global	Circa 1 secondo
Sequencer	Circa 1 secondo

 Non è consentito trasmettere o ricevere messaggi MIDI durante la scrittura dei dati sulla memoria interna dello strumento. Inoltre, l'eventuale trasmissione dei messaggi di Active Sensing (FEh) dalla porta MIDI OUT o USB sarà interrotta.

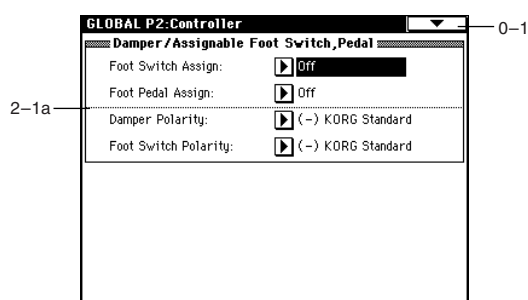
## Procedura per la ricezione dei data dump

- Se si sta usando un computer in grado di trasmettere messaggi esclusivi MIDI, collegare la porta USB del PC alla porta USB B della TRITON Extreme. In alternativa, connettere la porta MIDI OUT dell'interfaccia MIDI del PC alla porta MIDI IN della TRITON Extreme (☞ p.288).
- Alcune interfacce USB-MIDI potrebbero non essere in grado di ricevere /trasmettere i messaggi di sistema esclusivo MIDI della TRITON Extreme.
- Se invece si intende usare un data filer MIDI etc., collegare il MIDI IN dello strumento al MIDI OUT del dispositivo desiderato (☞ p.288)
- Impostare il canale MIDI del dispositivo esterno sul canale MIDI Global della TRITON Extreme, quest'ultimo specificato con il parametro "MIDI Channel" (1–1a). Per consentire la ricezione dei data dump precedentemente trasmessi ad un dispositivo MIDI esterno, è necessario impostare il canale MIDI Global della tastiera sul numero di canale originale utilizzato per la trasmissione dei dati. Per impostare il canale MIDI del dispositivo esterno, consultare il relativo manuale utente.
- Spuntare** la casella di selezione "Enable Exclusive" (1–1b), oppure visualizzare uno dei comandi del menù di pagina. In quest'ultimo caso, la ricezione dei data dump sarà possibile a prescindere dall'impostazione della casella "Enable Exclusive" (1–1b)
- Trasmettere il data dump dal dispositivo esterno. Per la procedura di trasmissione, consultare il relativo manuale d'uso. Durante la trasmissione, il display della TRITON Extreme indicherà "Now received MIDI data."



## Global P2: Controller

### 2-1: Controller



#### 2-1a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

##### Foot Switch Assign [Off...Tap Tempo]

Seleziona la funzione controllabile dallo switch a pedale (per es.: l'opzionale PS-1 [non incluso]) collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH sul retro dello strumento ("Elenco delle funzioni assegnabili allo Switch a pedale", p.281).

##### Foot Pedal Assign [Off...Knob 4]

Indica la funzione controllata dal pedale di volume (come per esempio l'XVP-10 o l'EXP-2 [opzionali]), collegato all'ingresso ASSIGNABLE PEDAL sul retro dello strumento ("Elenco delle funzioni assegnabili al pedale", p.282).

##### Damper Polarity [(-)KORG Standard, (+)]

Parametro che determina la polarità del pedale damper (sustain) collegato all'ingresso DAMPER sul retro della tastiera.

Se si desidera utilizzare il pedale damper opzionale Korg DS-1H, caratterizzato dalla polarità (↓), impostare il parametro su "(-) KORG Standard". Nel caso in cui il pedale connesso sfrutti una polarità positiva (↑), selezionare "(+)". (↓ indica il tipo aperto, mentre ↑ corrisponde a quello chiuso). La non osservanza di tali accorgimenti potrebbe impedire il corretto funzionamento del pedale collegato. Se non si desidera collegare alcun pedale, impostare il parametro su "(-) KORG Standard".

##### Foot Switch Polarity [(-)KORG Standard, (+)]

Parametro che determina la polarità dello switch a pedale collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH sul retro dello strumento.

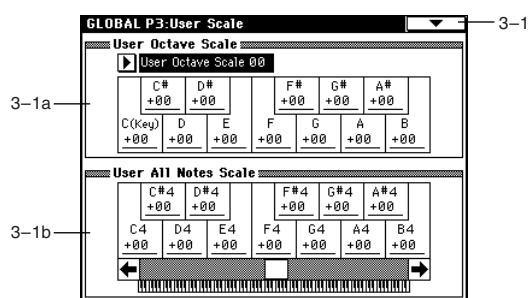
Se si desidera utilizzare lo switch a pedale opzionale Korg PS-1, caratterizzato dalla polarità (↓), impostare il parametro su "(-) KORG Standard". Nel caso in cui lo switch connesso sfrutti invece una polarità positiva (↑), selezionare "(+)". (↓ indica il tipo aperto, mentre ↑ corrisponde a quello chiuso). La non osservanza di tali accorgimenti potrebbe impedire il corretto funzionamento dello switch a pedale collegato. Se non si desidera collegare alcun dispositivo, impostare il parametro su "(-) KORG Standard".

## Global P3: User Scale

### 3-1: User Scale

Pagina che consente di creare sedici scale utente (User Octave Scales) ed una scala estendibile a tutta la tastiera (User All Notes Scale). Le scale create nella presente pagina possono essere selezionate in:

- Modalità Program, pagina P1: Edit-Basic, tab Program Basic
- Modalità Combination, pagina P2: Edit-Trk Param, tab Other
- Modalità Sequencer, pagina P2: Trk Param, tab Other T01-08, tab T09-16
- Modalità Song Play, pagina P1: Track, Status/Scale, tab T01-08, tab T09-16



Se si desidera riutilizzare una scala utente modificata anche dopo aver spento e riacceso lo strumento, accertarsi di averne eseguito il relativo salvataggio (save).

Utilizzare il comando "Write Global Setting" dal menù di pagina oppure premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per accedere alla successiva finestra di dialogo, dalla quale effettuare la scrittura dei dati in memoria.

#### 3-1a: User Octave Scale

##### User Octave Scale [User Octave Scale 00...15]

Seleziona la scala utente da un'ottava oggetto di editing.

##### Tune [-99...+99]

Parametro che permette di modificare l'intonazione di ogni singola nota all'interno dell'ottava della scala selezionata.

I nuovi valori di pitch saranno applicati a tutte le altre ottave della tastiera. L'impostazione è comunque relativa alla scala temperata standard (equal temperament scale).

Un valore di -99 abbassa l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto al pitch originale.

Un valore di +99 alza l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto al pitch originale.

**note** Le note possono anche essere selezionate tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

**note** Utilizzando il comando "Copy Scale" dal menù di pagina, è possibile copiare le impostazioni di una scala preset (fatta eccezione per la scala Stretch) o di una qualsiasi scala utente.



### 3-1b: User All Notes Scale

#### Tune

[-99...+99]

Parametro che permette di impostare l'intonazione di ciascuna delle 128 note della tastiera (C-1 – G9).

La regolazione può essere effettuata in step di un cent, ed è relativa alla scala temperata standard (equal temperament scale).

Un valore di -99 abbassa l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto al pitch originale.

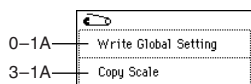
Un valore di +99 alza l'intonazione della nota di circa un semitono rispetto al pitch originale.

Utilizzare la barra di scorrimento orizzontale per accedere all'intervallo di note interessato, e selezionare la nota che si desidera impostare.

**note** Le note possono anche essere selezionate tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

**note** Utilizzando il comando "Copy Scale" dal menù di pagina, è possibile copiare le impostazioni di una scala preset (inclusa la scala Stretch) o di una qualsiasi scala utente.

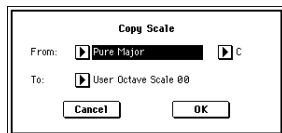
### ▼ 3-1: Comandi del menù di pagina



#### 3-1A: Copy Scale

Comando che permette di copiare le impostazioni di una scala preset o di una scala utente. Per maggiori dettagli sulle scale preset, consultare "Type" (Program P1: 1-1c).

- Selezionare il comando "Copy Scale" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- Usare "From" per selezionare la scala della quale si desidera copiare le impostazioni.  
Nel caso si selezioni **Pure Major** o **Pure Minor**, sarà necessario anche specificare il parametro "Key" (chiave), sulla destra della finestra.  
**Stretch** non può essere selezionata quando si regola "To" su **User All Notes Scale**.
- Nel campo "To," selezionare la scala di destinazione.
- Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

## Global P4: Category Name

### 4-1: Program Cat.

### 4-2: Comb Cat.

I nomi delle categorie (modificabili nelle presenti pagine), possono essere assegnati ai Programmi o alle Combinazioni nel momento in cui se ne esegue la scrittura con le finestre di dialogo Write Program (Program P0: 0-1A) o Write Combination (Combination P0: 0-1A). Nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play è possibile utilizzare il menù popup (category) per selezionare i Programmi o le Combinazioni in base alla loro categoria di appartenenza.

Le impostazioni originali della TRITON Extreme prevedono le seguenti categorie di strumenti:

GLOBAL P4:Category Name		Program Cat.	0-1
00:	Keyboard	00:	Bass
01:	Organ	09:	SlowSynth
02:	Bell/Mallet	10:	FastSynth
03:	Strings	11:	LeadSynth
04:	Vocal/Airy	12:	MotionSynth
05:	Brass	13:	SE
06:	Woodwind/Reed	14:	Hit/Arpg
07:	Guitar/Plucked	15:	Drums
Program Cat.		Comb Cat.	

GLOBAL P4:Category Name		Comb Cat.	0-1
00:	Keyboard	00:	Pads
01:	Organ	09:	Motion Synth
02:	Bell/Mallet/Perc	10:	Synth
03:	Strings	11:	LeadSplits
04:	BrassReed	12:	BassSplits
05:	Orchestral	13:	Complex S. SE
06:	World	14:	Rhythmic Pattern
07:	Guitar/Plucked	15:	Ds/Hits
Program Cat.		Comb Cat.	

### 4-1(2)a: Category name

Permette la modifica del nome della categoria.

Premere il pulsante di testo oppure il nome della categoria che si desidera modificare per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale inserire o modificare il nome. E' possibile inserire un nome composto da un massimo di sedici caratteri (☞ GO p.117).


Se si desidera riutilizzare i nuovi nomi assegnati alle categorie anche dopo aver spento e riaccessso lo strumento, sarà necessario effettuarne la scrittura (save) in memoria. Eseguire quindi il comando "Write Global Setting" dal menù di pagina, oppure premere il tasto SEQUENCER [REC/ WRITE] per accedere alla successiva finestra di dialogo, dalla quale effettuare il salvataggio sulla memoria interna delle nuove impostazioni.




## Global P5: Drum Kit


Pagina che permette di creare un kit di batteria, assegnando un campione percussivo a ciascuna nota.


Il kit creato può essere selezionato dal parametro **“Drum Kit”** della pagina P1: Edit Basic della modalità Program (quando **“Oscillator Mode”** è impostato su **Drums**), e processato attraverso i filtri, l'amplificatore e gli effetti alla stessa stregua di un **“Multicampione”** (quando **“Oscillator Mode”** è impostato cioè su **Single** o **Double**).


Quando si desidera modificare un kit di batteria, accedere alla modalità Program, scegliere un Programma che utilizzi un kit di batteria (un Programma cioè il cui parametro **“Oscillator Mode”** sia stato impostato su **Drums**), e quindi richiamare la presente pagina. Tutti i Programmi che utilizzano un kit di batteria comprendono già impostazioni di filtro, amp ed effetti adatti a suoni percussivi. (I Programmi che utilizzano un kit di batteria sono indicati dal simbolo  nel manuale *Elenco delle Voci*.)

Gli effetti saranno applicati in base alle impostazioni del Programma selezionato. E' necessario inoltre impostare il parametro **“Octave”** (Program P1: 1-2a) su **+0[8]**. In caso contrario non sarà possibile garantire l'esatta corrispondenza dei suoni del kit di batteria rispetto alla posizione delle note sulla tastiera.

 Le modifiche apportate ad un kit di batteria influiranno su tutti i Programmi che utilizzano quel determinato kit.

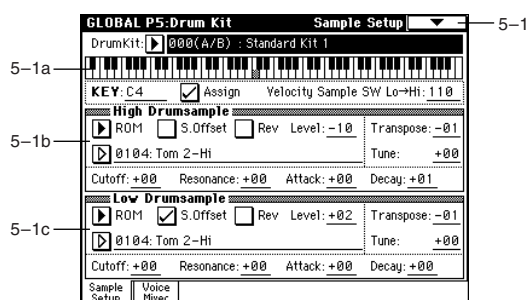
 Per effettuare l'editing su un kit di batteria mediante i messaggi di sistema esclusivo, **spuntare** la casella di selezione **“Enable Exclusive”** (1-1b).

 Se si desidera conservare le modifiche apportate al kit di batteria, è necessario effettuare il relativo salvataggio prima dello spegnimento della TRITON Extreme. Eseguire quindi il comando **“Write Global Setting”** dal menù di pagina, oppure premere il tasto SEQUENCER [REC/ WRITE] per accedere alla successiva finestra di dialogo, dalla quale effettuare il salvataggio sulla memoria interna delle nuove impostazioni.

 Per i dettagli su come creare un kit di batteria, fare riferimento a GO p.92.

## 5-1: Sample Setup

Pagina che consente di selezionare un kit di batteria, assegnare un campione percussivo High e Low a ciascun tasto ed impostarne i relativi parametri.



## 5-1a: Drum Kit, KeySelect, Assign, Velocity Sample SW

**Drum Kit** [000(A/B)...143(User)]

Parametro che consente di selezionare il kit di batteria oggetto di editing.

000(A/B)...015(A/B)	Drum kit TRITON Classic precaricati
016(H)...031(H) 032(I)...047(I) 048(J)...063(J) 064(K)...079(K) 080(L)...095(L) 096(M)...111(M) 112(N)...127(N) 128(User)...143(User)	Drum kit precaricati: 016(H)...045(I), 128(User)...131(User) Drum kit Utente (User)

**note** Qualora si desideri modificare un kit di batteria (come per esempio un kit precaricato) utilizzato da un Programma, è consigliabile utilizzare il comando **“Copy Drum Kit”** per eseguirne prima la copia in una delle locazioni di memoria libere **112(N)–143(User)** e **016(H)–111(M)**, e quindi effettuare da lì tutte le modifiche necessarie.

**note** Per modificare il nome del kit di batteria, utilizzare il comando **“Rename Drum Kit”** dal menù di pagina.

**KEY** [C-1...G9]

Seleziona la nota alla quale assegnare il campione percussivo (e le relative impostazioni).

Utilizzare i controller VALUE per selezionare la nota desiderata. La scelta può anche essere effettuata tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

A ciascuna nota è possibile assegnare due diversi campioni percussivi, High e Low, per consentirne la riproduzione in base a determinati valori di velocity.


**Spuntando** la casella di selezione **“Assign”**, alla nota selezionata saranno attribuite le impostazioni dei parametri **High Drumsample**, **Low Drumsample**, **Voice Assign Mode** e **Mixer**.

**Assign** [Off, On]

**On (spuntata):** Riproduce i campioni assegnati mediante i parametri **“High Drumsample”** e **“Low Drumsample”**. E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.

**Off (non spuntata):** Il campione percussivo selezionato non è valido. L'impostazione permette tuttavia la riproduzione del campione attribuito alla nota alla propria destra, con un'intonazione di un semitono più bassa. E' l'opzione da adottare nel caso in cui si desideri utilizzare lo stesso tipo di suono ma con un'altezza inferiore, come per i suoni di tom.

**Velocity Sample SW Lo→Hi** [001...127]

Specifica il valore di velocity che alterna la riproduzione dei campioni **“Low Drumsample”** e **“High Drumsample”**. Un valore di velocity superiore a quello impostato consente la riproduzione del campione High, mentre un valore di velocity inferiore attiva il campione Low. Qualora non si desideri utilizzare la funzione di velocity switch, impostare il parametro su **001** e specificare soltanto il campione percussivo **“High Drumsample”** ( **“Velocity M.Sample SW Lo→Hi”** Program P1: 1-2c).

## 5-1b: High Drumsample

**High Drumsample Bank** [ROM, RAM, Best...Synth]

**High Drumsample** [Vedi tabella]

Seleziona il campione percussivo High in base al banco di appartenenza ed al numero. Il campione è riprodotto quando il valore di velocity (determinato dall'esecuzione strumentale) supera il valore impostato per il parametro **“Velocity Sample SW Lo→Hi”** (5-1a).



Banco	Campioni	Note
ROM	000...416	Campioni percussivi preset TRITON Classic
RAM	0000...3999	Campioni percussivi Utente (creati in modalità Sampling oppure importati in modalità Media)
Best OrchS OrchB Vint Synth	0000...0389 0000...0036 0000...0034 0000...0055 0000...0239	Campioni percussivi preset


**note** La pressione del pulsante popup determina la visualizzazione del gruppo di campioni appartenente all'unità delle migliaia cui fa parte il campione correntemente selezionato. Per selezionare un valore in migliaia diverso, utilizzare i controller VALUE per inserire il numero desiderato.

**note** Il caricamento dei campioni in modalità Media (ed il relativo uso come suoni percussivi) è esteso anche ai file in formato AKAI S1000/S3000, AIFF e WAVE.

La pressione del pulsante popup "High Drumsample" determina la visualizzazione dell'elenco di campioni selezionabili. Impostando "High Drumsample Bank" su ROM, sarà possibile inoltre scegliere i campioni percussivi da un menù rappresentante tutte le categorie di strumenti disponibili.

**Menù Category/ROM Drumsample Select:**

High ROM Drumsample		Tom
Normal	0101: Tom 1-Hi	0109: Tom 3-Floor
Bounce	0102: Tom 1-Lo	0110: Tom-Processed
Normal	0103: Tom 1-Floor	0111: Tom-Jazz Hi
Bounce	0104: Tom 2-Hi	0112: Tom-Jazz Hi Rim
Normal	0105: Tom 2-Lo	0113: Tom-Jazz Floor
Bounce	0106: Tom 2-Floor	0114: Tom-Brush Hi
Normal	0107: Tom 3-Hi	0115: Tom-Brush Floor
Bounce	0108: Tom 3-Lo	0116: Tom-Dirty Funk

 Non è consentito modificare il nome delle categorie dei campioni percussivi, né riassegnare la categoria.

**S.Offset (Start Offset) [Off, On]**


**On (spuntata):** Consente di avviare la riproduzione del campione percussivo in ritardo rispetto all'effettivo inizio della forma d'onda sonora. La posizione di Start Offset è predeterminata per ciascun campione percussivo. Il parametro non è valido per i campioni percussivi per i quali non è previsto il parametro di Start Offset. Tuttavia, quando si seleziona un banco **RAM**, tale opzione dipenderà dal tipo di campione scelto. Nel caso in cui il campione percussivo includa uno dei seguenti campioni, l'abilitazione del presente parametro causerà la riproduzione della forma d'onda a partire dal punto di Loop Start Address.


- Campione registrato (campionato) in modalità Sampling
- Campione per il quale il punto di Loop Start Address è stato modificato in modalità Sampling dopo il caricamento effettuato in modalità Media
- Campione il cui punto di Loop Start Address è stato specificato automaticamente durante il caricamento dei file AKAI, AIFF o WAVE in modalità Media

**Off (non spuntata):** La riproduzione del campione avviene a partire dall'inizio della forma d'onda sonora.

**Rev (Reverse) [Off, On]**

**On (spuntata):** Il campione percussivo è riprodotto in reverse (al contrario) in modalità "one-shot" (cioè non in loop). Il punto di partenza e finale di riproduzione sono predeterminati per ciascun campione percussivo. Per i campioni percussivi del banco **RAM**, il campione sarà riprodotto (in reverse) a dal punto "End" fino al punto "Start" (Sampling P2: 2-1c), a condizione che tali punti siano stati specificati.

 Il parametro è ignorato per i campioni per i quali è già stata definita la riproduzione in reverse o in loop-reverse.

 Il parametro è ignorato per i campioni per i quali la casella di selezione "Rev" (Sampling P2: 2-1c) è stata spuntata.

**Level [-99...+99]**

Determina il volume.

Le note con un valore pari a +99 sono riprodotte con un volume doppio rispetto al livello di amp del Programma che utilizza il kit di batteria. Le note con un valore di 0 sono riprodotte in base al livello di amp specificato per il Programma che utilizza il kit di batteria.

Le note con un valore di -99 non sono riprodotte.

**Transpose [-64...+63]**

Determina la trasposizione (in semitoni) dell'intonazione. Un valore +12 traspone il pitch all'ottava superiore, mentre -12 all'ottava inferiore.

**Tune [-99...+99]**

Regola l'intonazione in step di un cent per volta (intonazione fine).

Un valore di -99 abbassa l'intonazione di un semitono, +99 lo incrementa di un semitono.

**Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]**

Determina la frequenza di taglio del filtro. La frequenza di taglio per ciascuna nota è ottenuta aggiungendo il presente valore al parametro determinato per "Frequency (Cutoff Frequency)" (Program P3: 3-1b, 3-5) del Programma che utilizza il kit di batteria in oggetto.

**Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]**

Parametro che imposta la risonanza del filtro. La risonanza del filtro di ciascuna nota è ottenuta aggiungendo il presente valore a quello specificato per il parametro "Resonance" (Program: P3: 3-1b, 3-5) del Programma che utilizza il kit di batteria in oggetto. Quando "Filter Type" (Program P3: 3-1a) è impostato su **Low Pass & High Pass**, l'effetto di risonanza sarà nullo.

**Attack (Amp-Attack) [-64...+63]**

Determina il tempo di attacco del volume (amplificatore). Il tempo di attacco per ciascuna nota è ottenuto aggiungendo il presente valore a quello determinato per il parametro EG Attack Time del Programma che utilizza il kit di batteria in oggetto.

**Decay (Amp-Decay) [-64...+63]**

Regola il tempo di decadimento del volume (amplificatore). Il tempo di decay per ciascuna nota è ottenuto aggiungendo il presente valore a quello specificato per il parametro EG Decay Time del Programma che utilizza il kit di batteria in oggetto.

## 5-1c: Low Drumsample

**Low Drumsample Bank [ROM, RAM, Best...Synth]**

**Low Drumsample [Refer to High Drumsample table]**

Specifica il campione percussivo Low in base al banco di appartenenza ed al numero. Il campione è riprodotto quando il valore di velocity (determinato dall'esecuzione strumentale) è inferiore al valore impostato per il parametro "Velocity Sample SW Lo→Hi" (5-1a) (☞ 5-1b)

**S.Offset (Start Offset) [Off, On]**

**Rev (Reverse) [Off, On]**

**Level [-99...+99]**

**Transpose [-64...+63]**

**Tune [-99...+99]**

**Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]**

**Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]**

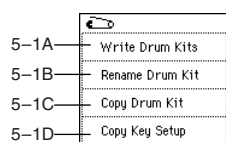
**Attack (Amp-Attack) [-64...+63]**

**Decay (Amp-Decay) [-64...+63]**

(☞ 5-1b)



## ▼ 5-1: Comandi del menù di pagina



### 5-1A: Write Drum Kits

Comando che permette la scrittura di tutti i kit di batteria 000 (A/B)–143 (User).

- ① Selezionare il comando **“Write Drum Kits”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.
- ② Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.  
In alternativa, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per accedere alla successiva finestra di dialogo, ed effettuare il salvataggio. Quest'ultima operazione consente di ottenere lo stesso tipo di risultato conseguibile con il comando **“Write Drum Kits”**.

### 5-1B: Rename Drum Kit

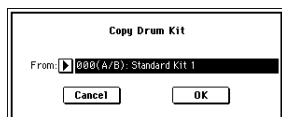
Comando che permette di modificare il nome del kit di batteria selezionato. E' possibile inserire fino a sedici caratteri. (☞ GO p.117)

### 5-1C: Copy Drum Kit

Comando che consente di copiare le impostazioni di un kit di batteria su quelle del kit correntemente oggetto di editing.

**note** I kit di batteria **144–152 (GM)** non possono essere modificati. Per eseguirne l'editing, è quindi necessario effettuarne la copia nelle locazioni di memoria utente ed apportare successivamente da lì le modifiche necessarie.

- ① Selezionare il comando **“Copy Drum Kit”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

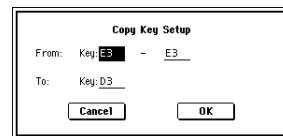


- ② Selezionare il kit di batteria sorgente del quale si desidera copiare le impostazioni (**“From”**).
  - ③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.
- ⚠** L'operazione di **“Copy Drum Kit”** è eseguita in sovrascrittura sul kit di destinazione. Ciò comporta quindi la cancellazione e la sostituzione delle impostazioni del kit di destinazione con quelle del kit sorgente.

### 5-1D: Copy Key Setup

Comando che permette di copiare le impostazioni della singola nota (o tasto) su un'altra nota. L'operazione può anche essere effettuata contemporaneamente anche su due o più note adiacenti.

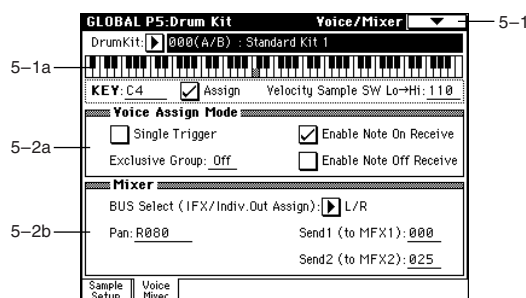
- ① Selezionare il comando **“Copy Key Setup”** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Nel campo **“From Key,”** selezionare l'intervallo di note delle quali si desidera copiare le impostazioni.
- ③ Nel campo **“To Key,”** selezionare la nota sulla quale copiare le impostazioni. Qualora nel campo **“From Key”** si siano specificate due o più note, le impostazioni saranno copiate a partire dalla nota indicata dal parametro **“To Key”** ed in senso ascendente.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 5-2: Voice/Mixer

Pagina che consente, per ciascuna nota del kit di batteria, di determinare l'assegnazione delle voci, il pan degli strumenti, il routing (percorso) degli effetti etc.



### 5-2a: Voice Assign Mode

#### Single Trigger

[Off, On]

**On (spuntata):** Impostazione che non permette la sovrapposizione di due note suonate in successione (anche dal medesimo tasto). La nota che precede sarà cioè interrotta prima della riproduzione della nota che segue. Utilizzare questo tipo di impostazione soltanto in casi particolari.

#### Exclusive Group (Exclusive Assign)

[Off, 001...127]

**001–127:** Permette di raggruppare più note alle quali assegnare i campioni percussivi desiderati. I tasti appartenenti allo stesso gruppo saranno considerati come una singola unità, e la riproduzione dei campioni attribuiti a tali note avverrà in modo monofonico, con priorità accordata all'ultima nota suonata. Questo può essere utilizzato, ad esempio, per assegnare i suoni di hi-hat aperto e chiuso a note dello stesso gruppo, in modo tale da impedire la riproduzione simultanea.

**Off:** Le note non sono raggruppate. E' l'impostazione standard generalmente utilizzata.

#### Enable Note On Receive

[Off, On]

**On (spuntata):** Permette la ricezione dei messaggi di note-on. Dovrebbe sempre essere abilitato, tranne quando non si desidera riprodurre determinate note.



## Enable Note Off Receive

[Off, On]

**On (spuntata):** Consente la ricezione dei messaggi di note-off. Si consiglia di spuntare questa casella di selezione soltanto in particolari casi. Il parametro è valido quando la casella “**Hold**” (Program P1: 1–1b) è spuntata (Hold On). Nel caso di un Programma percussivo, la funzione Hold On dovrebbe sempre essere abilitata. In questo caso quindi, se la casella “**Enable Note Off Receive**” dovesse risultare **spuntata**, lo strumento riceverà i messaggi di note-off, e la nota interromperà la riproduzione nel momento in cui si rilascerà la pressione sul tasto.

## 5–2b: Mixer

Il kit di batteria utilizzano le impostazioni del Programma selezionato in modalità Program. Le impostazioni che seguono saranno utilizzate soltanto dopo aver **spuntato** le caselle di selezione “**Use DKit Setting**” (Program P4: 4–1b) o “**Use DKit Setting**” (Program P8: 8–1b). In caso contrario, le uniche modifiche che sarà possibile utilizzare saranno quelle eseguite per il Programma.

## BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) (Bus Select) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Specifica, per ciascuna nota, il bus al quale inviare il suono. E’ per esempio possibile inviare il suono del rullante all’effetto Insert IFX1 e quello della grancassa all’effetto Insert IFX2 per elaborare separatamente le due sonorità, ed inviare il resto del kit inalterato al bus L/R.

## Pan [Random, L001...C064...R127]

Parametro che determina il pan (posizione nel panorama stereo) di ciascuna nota del kit di batteria. Con un’impostazione di **Random**, il pan del campione percussivo cambia in maniera casuale ad ogni evento di note-on.

## Send1 (to MFX1) [000...127]

## Send2 (to MFX2) [000...127]

Determina, per ciascuna nota, i livelli di mandata per gli effetti Master 1 e 2. Le impostazioni sono valide quando il parametro “**BUS Select**” (5–2b) è impostato su **L/R** o **Off**.

Quando “**BUS Select**” è impostato su **IFX1–5**, i livelli di mandata agli effetti Master 1 e 2 sono determinati dai parametri “Send 1” e “Send 2” della pagina P8: Insert FX (nelle modalità Program, Combination, Sequencer o Song Play) per il segnale in uscita dagli effetti Insert IFX1, 2, 3, 4 o 5.

## Global P6: User Arpeggio

Pagina che permette di creare i pattern di arpeggio utente.

Dopo aver selezionato la presente pagina, la TRITON Extreme utilizzerà i suoni della modalità dalla quale si è giunti alla Global.

### Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Program:

L’editing interesserà il pattern di arpeggio selezionato per il Programma. Se nel Programma l’Arpeggiatore era stato disabilitato, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivarlo nuovamente.

### Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Combination:

L’editing interesserà il pattern di arpeggio selezionato per la Combinazione. Se nella Combinazione l’Arpeggiatore era stato disabilitato, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivarlo nuovamente.

Non sarà possibile, tuttavia, attivare gli Arpeggiatori **A** o **B** nel caso in cui le corrispondenti caselle di selezione non siano stati **spuntate** per il parametro “**Arpeggiator Run**” (Combination P0: 0–3a, P7: 7–1c). Inoltre, l’Arpeggiatore non potrà funzionare a meno che non sia stato assegnato ad almeno un timbro tramite il parametro “**Arpeggiator Assign**” (Combination P7: 7–1b).

### Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Sequencer o Song Play:

L’editing interesserà il pattern di arpeggio specificato per la Song selezionata. Se nella Song l’Arpeggiatore era stato disabilitato, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivarlo. Non sarà possibile, tuttavia, attivare gli Arpeggiatori **A** o **B** nel caso in cui le corrispondenti caselle di selezione non siano state **spuntate** per il parametro “**Arpeggiator Run**” (P7: 7–1a/2a). Inoltre, l’Arpeggiatore non potrà funzionare a meno che non sia stato assegnato ad almeno una traccia tramite il parametro “**Arpeggiator Assign**” (P7: 7–1a/2a).

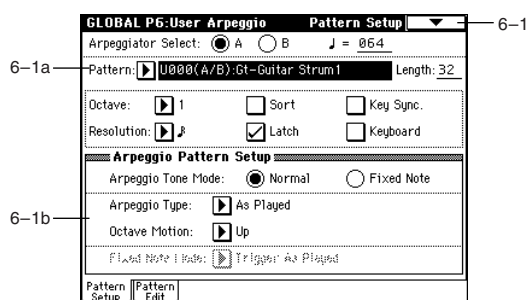
Per ciascuno dei casi appena menzionati, è comunque possibile modificare le impostazioni dell’Arpeggiatore anche se quest’ultimo non è stato abilitato. E’ buona norma, comunque, abilitare sempre l’Arpeggiatore durante le operazioni di editing, per evitare di apportare modifiche al pattern sbagliato.

Se si è giunti alla modalità Global dalla modalità Sampling: L’Arpeggiatore non potrà essere abilitato, così come non sarà possibile modificare il pattern di arpeggio.

Se si desidera conservare le modifiche apportate al pattern di arpeggio, è necessario eseguire l’operazione di scrittura in memoria prima dello spegnimento dello strumento. Selezionare il comando “Write Arpeggio Pattern” dal menù di pagina per accedere alla corrispondente finestra di dialogo. In alternativa, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo “Update Arpeggio Patterns”. Quindi premere il **pulsante OK** per eseguire il salvataggio del pattern in memoria.

Per i dettagli su come creare un pattern di arpeggio, fare riferimento a GO p.98.

## 6–1: Pattern Setup









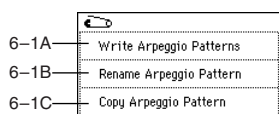
## Esempio)

Ecco come un pattern di batteria è riprodotto quando “Arpeggio Tone Mode” è impostato su “Fixed Note”. Al **Tono 1** è assegnato il numero di nota incaricato di riprodurre il suono di una grancassa, al **Tono 2** un rullante ed al **Tono 3** un hi-hat.

Con un'impostazione di **Trigger As Played**, la pressione di una nota riprodurrà solo il **Tono 1** (grancassa). La pressione di due note riprodurrà il **Tono 1** (grancassa) ed il **Tono 2** (rullante). La pressione di tre note consentirà invece di riprodurre tutti e tre i Toni. Impostando il parametro “Velocity” di ciascun Tono su **Key**, questi saranno riprodotti in base al valore di velocity relativo all'intensità con la quale sono state premute le note sulla tastiera.

Con un'impostazione di **Trigger All Tones**, la pressione di una nota riprodurrà tutti e tre i Toni. In questo caso, impostando il parametro “Velocity” di ciascun Tono su **Key**, i Toni saranno riprodotti in base alla velocity della singola nota premuta.

## ▼ 6-1: Comandi del menù di pagina



### 6-1A: Write Arpeggio Patterns

Comando che permette la scrittura dei pattern di arpeggio utente U000 (A/B)–U506 (User).

- 1 Selezionare “Write Arpeggio Patterns” per accedere alla successiva finestra di dialogo.
- 2 Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.  
In alternativa, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per eseguire la scrittura in maniera analoga all'utilizzo del comando “Write Arpeggio Patterns”. Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per accedere alla finestra di dialogo, dalla quale effettuare la scrittura dei dati in memoria.

“Pattern,” “J (Tempo),” “Octave,” “Resolution,” “Sort,” “Latch,” “Key Sync” e “Keyboard” possono essere impostati sia in modalità Global, sia nelle modalità Program, Combination e Song. L'operazione di salvataggio appena descritta non consente di effettuare la scrittura dei suddetti parametri in memoria. Se si accede a questo punto dalla modalità Program o Combination, si modificano i parametri e si desidera conservare tali variazioni, è necessario tornare alle modalità di provenienza per effettuare l'operazione di scrittura.

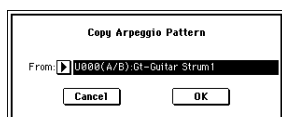
### 6-1B: Rename Arpeggio Pattern

Comando che permette di modificare il nome del pattern di arpeggio utente (sedici caratteri al massimo) (GO p.117). I nomi dei pattern preset P000–P004 non possono essere modificati.

### 6-1C: Copy Arpeggio Pattern

Comando che consente di copiare le impostazioni del pattern di arpeggio utente desiderato sul pattern di arpeggio utente correntemente selezionato. Non è consentito copiare le impostazioni dai pattern di arpeggio preset P000–P004.

- 1 Selezionare il comando “Copy Arpeggio Pattern” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



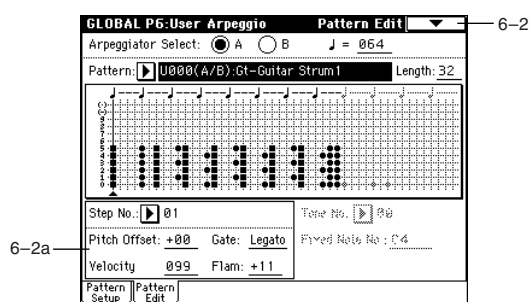
- 2 Nel campo “From”, selezionare il pattern di arpeggio sorgente.
- 3 Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

L'operazione di “Copy Arpeggio Pattern” è eseguita in sovrascrittura sul pattern di destinazione. Ciò significa che le impostazioni di quest'ultimo sono cancellate e sostituite da quelle del pattern sorgente.

## 6-2: Pattern Edit

Pagina che consente l'inserimento dei **Toni 0–11** per ciascuno dei **48** step. Il parametro “Step” può essere composto da un massimo di 48 unità, mentre il Tono può rappresentare fino a 12 note (le 12 note premute simultaneamente sulla tastiera). **Spuntando** la casella di selezione “Sort” (6-1a), le note premute corrisponderanno all'ordine ascendente in relazione all'altezza dei **Toni 0, 1**, etc. Se invece la casella di selezione “Sort” (6-1a) è lasciata in **bianco**, le note riprodotte corrisponderanno all'ordine cronologico con il quale sono state premute.

I parametri che seguono non sono validi per i pattern preset P000–P004.



### 6-2a: Step No., Pitch Offset, Gate, Velocity, Flam, Tone No., Fixed Note No.

#### Step No. (Step Number)

[01...48]

Pulsante popup che consente la scelta dello step oggetto di editing, compresa l'impostazione di set/reset corrispondente di ciascun **Tono**. Selezionare “Step No.”, ed utilizzare i tasti numerici per inserire i **Toni**. I tasti numerici [0]–[9] corrispondono ai **Toni 0–9**, il tasto [–] corrisponde al **Tono 10**, ed il tasto [./10's HOLD] al **Tono 11**. Ogni volta che si preme uno di questi tasti, il relativo Tono è alternativamente inserito/cancellato.

Quando “Arpeggio Tone Mode” (6-1b) è impostato su **Normal**, il display indicherà “●”, mentre con un'impostazione di **Fixed Note**, lo schermo mostrerà “○”.

Per cancellare tutti i **Toni** di uno step, utilizzare il comando “Delete” del menù di pagina. Per inserire uno step in bianco, usare il comando “Insert” del menù di pagina.

#### Pitch Offset

[–48...+48]

Parametro che consente, per ciascun step, la modifica (in semitoni) dell'intonazione del corrispondente **Tono**. Ciò permette di impostare ciascun Tono individualmente, al fine di poter creare una melodia, o in maniera tale da consentire la riproduzione di accordi paralleli.

#### Gate

[Off, 001...100%, Legato]

**Off:** Lo step non produrrà alcun suono, anche nel caso in cui siano stati specificati i **Toni**.

**Legato:** Le note continueranno a suonare fino alla riproduzione del **Tono** successivo, o fin quando il pattern non giungerà a conclusione per poi ritornare all'inizio. Quando ciò accade, il display cambierà in “■” oppure “□”.

L'impostazione è valida quando il parametro “Gate” delle modalità Program, Combination, Song o Song Play (Program P7: 7-1a, Combination P7: 7-2a/3a, Sequencer/Song Play P7: 7-3a/4a) è regolato su **Step**. Prima di impostare il presente parametro, accertarsi che “Gate” sia stato regolato su **Step** già dalla modalità dalla quale si è giunti alla Global.



## Velocity

[001...127, Key]

**Key:** Il Tono dello step è riprodotto in base alla velocity con la quale è stata premuta la nota sulla tastiera.

**001-127:** Consente di utilizzare una velocity predeterminata per tutti i Toni.

L'impostazione è valida quando il parametro "Velocity" (Program P7: 7-1a, Combination P7: 7-2a/3a, Sequencer/Song Play P7: 7-3a/4a) delle modalità Program, Combination o Song Play è impostato su **Step**. Prima di impostare il presente parametro, accertarsi che "Velocity" sia stato regolato su **Step** già dalla modalità dalla quale si è giunti alla Global.

## Flam

[-99...+99]

Parametro che stabilisce il timing delle note quando due o più di **Toni** sono stati specificati sullo stesso step.

**00:** Tutti i **Toni** saranno riprodotti simultaneamente.

**+01-+99:** Il timing delle note sarà spostato in base all'ordine dei numeri dei **Toni**. (Quando "Sort" è **ON**, dalla nota più bassa a quella più alta. Quando "Sort" è invece **OFF**, nell'ordine cronologico con il quale sono state premute le note sulla tastiera).

**-01- -99:** Il timing delle note è spostato nella direzione opposta rispetto a quella determinata dal valore "+."

Per simulare ad esempio lo strumming eseguito su una chitarra, impostare valori "+" per gli step dispari e valori "-" per gli step pari.

L'impostazione non è valida per i pattern preset P000-P004.

## Tone No. (Tone Number)

[01...12]

Seleziona il Tono, ed è valido quando "Arpeggio Tone Mode" (6-1b) è impostato su **Fixed Note**.

## Fixed Note No. (Fixed Note Number)

[C-1...G9]

Specifica il numero di nota per il **Tono** selezionato. Il valore può anche essere inserito tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

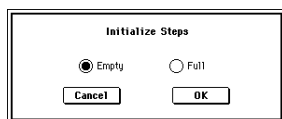
## ▼ 6-2: Comandi del menù di pagina

6-1A	Write Arpeggio Pattern	Copy Step	6-2B
6-1B	Rename Arpeggio Pattern	Delete Step	6-2C
6-1C	Copy Arpeggio Pattern	Insert Step	6-2D
6-2A	Initialize Steps	Rotate Step	6-2E

### 6-2A: Initialize Steps

Comando che permette di inizializzare i parametri dello step ("Tone," "Pitch Offset," "Gate," "Velocity," "Flam") del pattern di arpeggio.

- 1 Selezionare il comando "**Initialize Steps**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

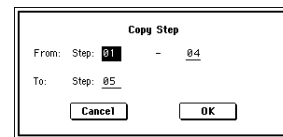


- 2 **Empty** imposta lo status di tutti i Toni in bianco.
- Full** inizializza tutti i Toni ad uno status completo.
- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 6-2B: Copy Step

Comando che permette di copiare le impostazioni di un determinato step. E' anche consentito copiare le impostazioni di due o più step adiacenti.

- 1 Selezionare il comando "**Copy Step**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

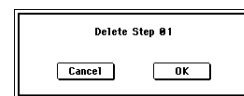


- 2 Nel campo "**From Step**," selezionare l'intervallo di step che si desidera copiare.
- 3 Nel campo "**To Step**," selezionare lo step di destinazione. Qualora nel campo "From Step" si siano specificati due o più step, le impostazioni saranno copiate a partire dallo step indicato dal parametro "To Step" ed in senso ascendente.
- 4 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 6-2C: Delete Step

Comando che consente la cancellazione dei parametri ("Tone," "Pitch," "Gate," "Velocity," "Flam") dello step correntemente selezionato. Gli step successivi sono automaticamente spostati di una colonna verso sinistra.

- 1 Selezionare il comando "**Delete Step**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

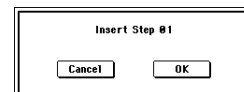


- 2 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 6-2D: Insert Step

Comando che permette di inserire uno step vuoto sullo step correntemente selezionato. Gli step successivi sono automaticamente spostati di uno step verso destra.

- 1 Selezionare il comando "**Insert Step**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

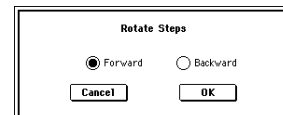


- 2 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 6-2E: Rotate Step

Comando che consente di ruotare le impostazioni dello step.

- 1 Selezionare il comando "**Rotate Step**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 2 Selezionare il tipo di rotazione desiderata con il parametro "Direction".  
Per esempio, supponiamo di usare un pattern di lunghezza ("Length") 4.  
Selezionando **Forward**, le impostazioni dello Step 1 saranno riscritte sul 2, Step 2 → 3, Step 3 → 4, Step 4 → 1.  
Selezionando **Backward**, le impostazioni dello Step 1 saranno riscritte sul 4, Step 2 → 1, Step 3 → 2, Step 4 → 3.
- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



---



## 7. Modalità Media

La presente modalità permette il salvataggio dei dati dalla memoria interna o dalla RAM su CompactFlash o su un dispositivo USB esterno, così come il caricamento degli stessi da media sulla memoria interna o la RAM della TRITON Extreme. La modalità consente inoltre la copia e la cancellazione dei file, la formattazione dei media, l'editing dei file Wave e la composizione di questi in una track list per la successiva masterizzazione su un CD audio mediante un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A.

### File, directory ed icone

La TRITON Extreme gestisce i dati su media in maniera gerarchica, utilizzando file e directory. Il contenuto di un file (dati o directory) è indicato non solo dal nome, ma anche dal tipo di icona assegnata. I file e le directory sono contraddistinti da due diversi tipi di icone.

La TRITON Extreme fa riferimento a file e directory in formato MS-DOS (compatibili cioè da un computer MS-DOS), UDF ed ISO9660 come "file DOS" e "directory DOS". Gli altri tipi di file DOS sono contraddistinti dall'estensione del nome.

Nel caso di file DOS con un'estensione diversa da quelle indicate a lato, la selezione di "Load selected" per l'accesso alla finestra di dialogo determinerà il riconoscimento di tali dati come file in formato Standard MIDI File (SMF). Tuttavia, i file non-SMF non potranno essere caricati.


Quando si esegue il salvataggio dei dati creati sulla TRITON Extreme, al nome del file è automaticamente aggiunta l'estensione relativa al tipo di dati oggetto di scrittura. Modificando successivamente tale estensione su un computer, il file sarà riconosciuto come indefinito nel momento in cui sarà reimportato sulla TRITON

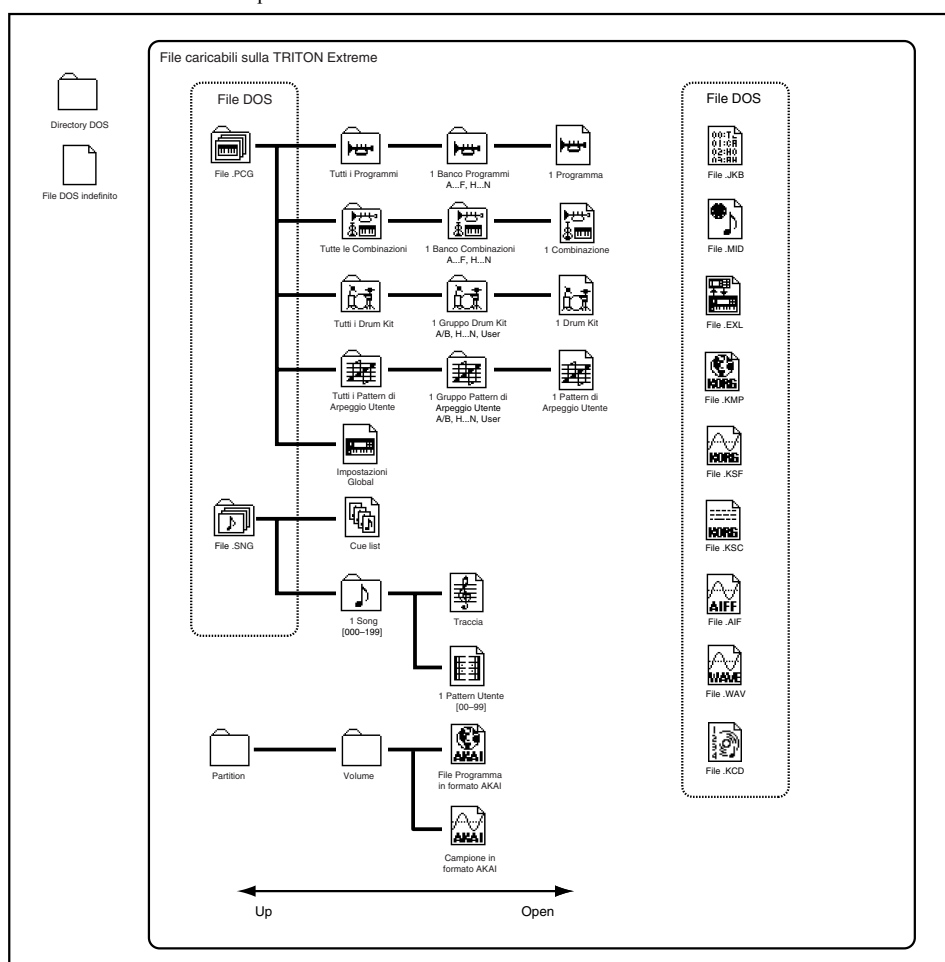
Extreme, e sarà gestito come uno Standard MIDI File.

La figura in basso mostra i tipi di file gestibili dalla TRITON Extreme. Poiché i file .PCG e .SNG possono essere aperti per consentire l'accesso ai livelli inferiori, questi sono indicati con le icone dedicate alle directory.

Per i dettagli sulla compatibilità con altri strumenti della serie TRITON, consultare p.309.

Estensione	Tipologia
.PCG	Programmi, Combinazioni, Drum Kit, Pattern di arpeggio utente, Impostazioni Global (formato TRITON Extreme)
.SNG	Song, Cue list (formato TRITON Extreme)
.JKB	Elenco Jukebox (formato TRITON Extreme)
.MID	Standard MIDI File (SMF)
.EXL	Dati esclusivi MIDI
.KMP	File Korg Multisample Parameter (formato Korg)
.KSF	File Korg Sample (formato Korg)
.KSC	File Korg Script (formato Korg)
.AIF	File AIFF
.WAV	File WAVE
.KCD	Elenco tracce audio (formato TRITON Extreme)

 I file in formato .JKB possono essere salvati o caricati soltanto in modalità Song Play.

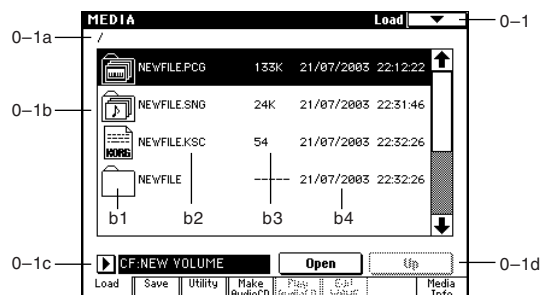




## 0-1: Load

Pagina che permette il caricamento del file o della directory selezionata sulla memoria interna.

Utilizzare i pulsanti **Open** ed **Up** per selezionare il file o la directory desiderata, ed usare quindi il comando "Load selected" (0-1C) dal menù di pagina per eseguirne il caricamento.



**note** Il file .PCG consente l'ascolto dei file relativi ai Programmi, alle Combinazioni, ai kit di batteria o ai pattern di arpeggio utente direttamente dal media, selezionando il file desiderato nella directory window (eliminando quindi la necessità di eseguirne il preventivo caricamento sulla memoria interna). Nel caso di una Combinazione, ciascun timbro sarà riprodotto utilizzando i Programmi della memoria interna, mentre, per i kit di batteria o i pattern di arpeggio utente, i parametri utilizzati corrisponderanno al Programma selezionato prima dell'accesso alla modalità Media.

**note** Le pagine Load, Save ed Utility permettono la selezione e la riproduzione (con il tasto SAMPLING [START/STOP]) dei file in formato WAVE campionati a 44.1 kHz o 48 kHz. La selezione di un file WAVE valido determinerà sul display la visualizzazione del messaggio "(Sampling START/STOP plays selected file)."

**!** Durante la riproduzione di un file WAVE, la TRITON Extreme non è in grado di rispondere alle note premute sulla tastiera o agli eventi di nota ricevuti dalla porta MIDI IN. Inoltre, la performance dell'Arpeggiatore viene automaticamente interrotta.

### 0-1a: Directory corrente

La directory correntemente selezionata ed oggetto delle operazioni da parte dell'utente è denominata "directory corrente". Sullo schermo LCD è possibile leggere sia il nome della directory, sia l'intero percorso gerarchico. Il simbolo "/" è utilizzato per delimitare i diversi livelli della directory, ai quali è possibile accedere utilizzando i pulsanti Open ed Up (0-1d).

### 0-1b: Directory window

#### Directory window

Area del display che mostra le informazioni relative ai file della directory selezionata, e ne consente la selezione.

#### b1: File/icona

Icona grafica che indica il tipo di file. Per maggiori dettagli sui tipi di icone mostrate sul display, consultare la pagina precedente.

#### b2: Nome del file

Nome del file DOS.

Eseguendo il comando "Translation" (0-1B) del menù di pagina, il nome in DOS del file .KMP (parametri del Multicampione Korg) o .KSF (campione Korg) caricato sarà sostituito sul display dal nome del Multicampione/campione specificato in modalità Sampling.

#### b3: Dimensioni

Indica la grandezza del file (in byte).

#### b4: Data ed ora di salvataggio

Mostra la data e l'ora in cui è stato eseguito l'ultimo salvataggio. Da sinistra sono indicati il giorno, il mese, l'anno, l'ora, i minuti ed i secondi. All'interno della TRITON Extreme è presente un calendario ed un orologio, che assegna automaticamente la data e l'ora ad ogni operazione di scrittura. Il calendario e l'orologio possono essere impostati con il parametro "Set Date/Time" (0-3E).

### 0-1c: Media Select

#### Media Select [CF, HDD, CDD, RDD: name]

Seleziona il dispositivo (CompactFlash, hard disk etc.) da utilizzare per il caricamento o il salvataggio dei file.

Il display inoltre indica l'etichetta di volume (se presente) del media selezionato.

**CF:** Drive CompactFlash

**HDD:** Drive Hard disk

**CDD:** Drive CD-ROM, CD-R/RW

**RDD:** Drive disk con media rimovibile (per es.: magneto-ottico)

**No Label:** Media sprovvisto di etichetta di volume

**Unformatted:** Media non è formattato

**No Disc:** Nessun media inserito nel drive CD-ROM o CD-R/RW

**No Media:** Nessun media inserito nel drive rimovibile (drive cioè diverso da CD-ROM o CD-R/RW)

L'etichetta di volume del CD-R/RW mostrata sul display dipende dal tipo di media inserito e dalla pagina.

**Blank Disc:** Media vuoto. (Se si desidera utilizzare il presente disco come media compatibile con il packet-writing, sarà necessario eseguirne la formattazione; p. 192, 330). La formattazione non è invece necessaria nel caso si desideri creare un CD audio.

**Media volume label:** Media contenente dati

**Audio CD:** CD audio

**Unfinalized:** CD audio non finalizzato

**Audio CD o media volume label:** Media contenente sia dati, sia file audio. In questo caso, nelle pagine Make Audio CD e Play Audio CD sarà indicato "Audio CD", mentre nelle altre pagine sarà mostrata l'etichetta di volume del media.

### 0-1d: Pulsanti Open, Up

#### Pulsante Open

La pressione del pulsante **Open** consente l'apertura della directory selezionata e l'accesso al livello inferiore.

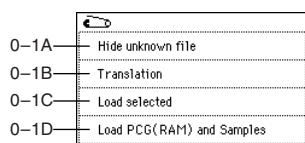
Il pulsante può essere utilizzato dopo aver selezionato una directory nella directory window.

#### Pulsante Up

Consente il ritorno al livello superiore della directory.



## ▼ 0-1: Comandi del menù di pagina



### 0-1A: Hide unknown files

**Spuntato:** I file non definiti non sono mostrati nella directory window. Il comando è valido solo quando la directory corrente è in formato DOS.

### 0-1B: Translation

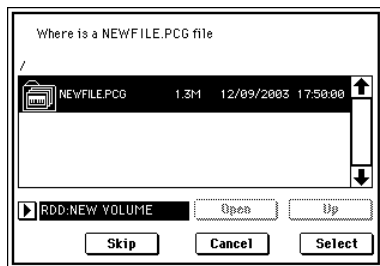
**Spuntato:** Il display mostra il nome del Multicampione/campione utilizzato in modalità Sampling in sostituzione del corrispondente nome in DOS dei file .KMP (parametri del Multicampione Korg) e .KSF (file del campione Korg).

### 0-1C: Load selected

Comando che consente il caricamento del file o della directory selezionati nella "directory window" (0-1b) sulla memoria interna. La scelta del comando "Load selected" determina l'accesso ad una finestra di dialogo. Quest'ultima differisce in relazione al tipo di file da caricare.

#### Se il file da caricare non è individuato, o quando si desidera caricare un file salvato in più parti

Nel caso in cui il file da caricare non si trovi nella directory corrente o nei livelli inferiori per i file appartenenti ai Multicampioni, ai campioni e ai file .PCG o .SNG, il display mostrerà la finestra di dialogo (Where is a ...):



Ciò potrebbe verificarsi nelle seguenti situazioni:

- Durante il caricamento di un file .KSC, quando lo strumento non riesce ad individuare il relativo file .KMP
- Durante il caricamento di un file .KMP, quando lo strumento non riesce ad individuare il file .KSF
- Durante il caricamento di un file di Programma in formato AKAI S1000/S3000, quando lo strumento non riesce ad individuare il file del campione
- Nel caso in cui la dimensione del file .KSF era tale da richiedere l'utilizzo di più volumi di media per il salvataggio, quando il caricamento del primo volume è stato eseguito e lo strumento ricerca il secondo (ed i successivi) volumi
- Durante il caricamento di un file .PCG originariamente salvato su due o più volumi di media, quando il caricamento del primo volume è stato effettuato e lo strumento richiede l'inserimento dei dischi etc. successivi
- Durante il caricamento simultaneo di un file .PCG e di un file .SNG, qualora lo strumento non riesca ad individuare il file .SNG nella directory corrente in seguito all'importazione del file .PCG

Quando lo schermo mostra la presente finestra di dialogo, effettuare i seguenti accorgimenti:

- La seguente operazione non può essere eseguita sulle card CompactFlash inserite nello slot CF della TRITON Extreme, dato che lo slot non supporta l'hot-plugging; la rimozione della card CompactFlash a strumento acceso può causare il danneggiamento del media o della stessa TRITON Extreme.

- ① Selezionare la directory che contiene il file indicato da "Where is a..." Se il file specificato dovesse trovarsi su un media differente, sostituire il media. Premere quindi la directory window sullo schermo LCD per consentire il riconoscimento del nuovo media da parte della TRITON Extreme, e scegliere la directory desiderata.

Non è possibile aprire i file .PCG o .SNG nella finestra di dialogo "Where is a ...". Il pulsante **Open** non può cioè essere usato per i file con estensione .PCG o .SNG.

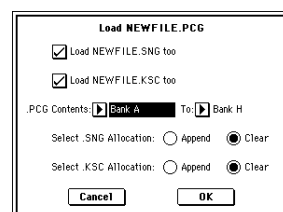
- ② Premere il pulsante **Select** per ripristinare l'operazione di caricamento. Per interrompere il caricamento, premere il pulsante **Cancel**. Per annullare l'intera operazione, premere il pulsante **OK**. La pressione del pulsante **Skip** permette invece di saltare il caricamento del file selezionato e di caricare il file seguente. Fatta eccezione per alcune situazioni straordinarie, come nel caso in cui il disco contenente il file da caricare risulti danneggiato o il file non possa essere individuato, si consiglia di utilizzare il pulsante **Select** per continuare il processo di caricamento.

### 1) Load .PCG:

icona selezionata



Permette il caricamento del file .PCG.



- ① Se nella directory corrente sono presenti anche i file .SNG o .KSC con lo stesso nome del file, è possibile selezionare le opzioni "Load \*\*\*\*\*.SNG too" e "Load \*\*\*\*\*.KSC too".
  - **Spuntare** "Load \*\*\*\*\*.SNG too" per caricare il file con lo stesso nome del file .PCG, ma con un'estensione .SNG.
  - **Spuntare** "Load \*\*\*\*\*.KSC too" per caricare il file con lo stesso nome del file .PCG, ma con un'estensione .KSC.
 Se il file non dovesse esistere nella directory corrente, seguire la procedura descritta nel paragrafo "Se il file da caricare non è individuato..."

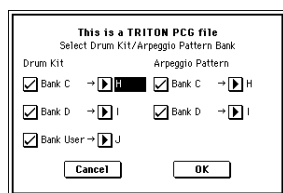
- ② Nel campo ".PCG Contents," specificare il tipo di dati da caricare.

**All:** Permette il caricamento di tutti i dati contenuti nel file .PCG  
**Bank A-E, (H)E-N-H:** Consente il caricamento del banco specificato. Utilizzare "To" Bank A-E, H-N per specificare il banco di destinazione per il caricamento. L'esecuzione dell'operazione determinerà il caricamento delle Combinazioni, dei Programmi, dei kit di batteria e dei pattern di arpeggio del singolo banco specificato dall'utente, escludendo quindi le impostazioni Global.

Il banco dei Programmi utilizzati dalla Combinazione, i numeri dei pattern di arpeggio utente compresi nei Programmi/ Combinazioni ed i numeri dei kit di batteria usati nei Programmi saranno automaticamente corretti nella maniera più appropriata. Lo stesso dicasi per i Programmi utilizzati dalle tracce della Song (o, per gli eventi di traccia/pattern, il banco dei Programmi degli eventi) nel caso del caricamento simultaneo del file .SNG.



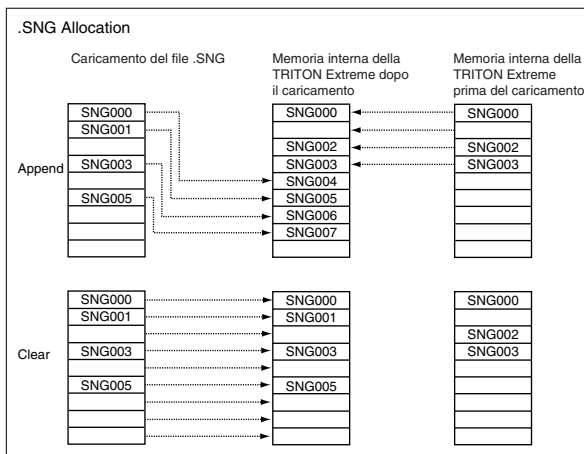
- ⚠ Nel caso in cui i dati relativi al banco specificato siano completamente assenti dal file .PCG oggetto di caricamento, il display mostrerà il messaggio “No readable data”, ed il caricamento sarà interrotto.
- ⚠ Qualora i dati dei Programmi relativi al banco specificato siano assenti nel file .PCG oggetto di caricamento, i banchi dei Programmi appartenenti alle Combinazioni/tracce non saranno impostati.
- ⚠ Nel caso i pattern di arpeggio utente relativi al banco specificato siano assenti nel file .PCG oggetto di caricamento, i numeri dei pattern di arpeggio utente delle Combinazioni e dei Programmi (/Song) non saranno impostati.
- ⚠ Nel caso i kit di batteria del banco specificato non possano essere individuati nel file .PCG oggetto di caricamento, i numeri dei kit di batteria appartenenti ai Programmi non saranno impostati.
- ⚠ Se si specificano i banchi C, D o E per il caricamento dei file .PCG creati su TRITON Rack o TRITON STUDIO, i kit di batteria ed i pattern di arpeggio utente non saranno caricati.
- ⚠ Quando si seleziona **All** per il caricamento di un file .PCG da TRITON/TRITONpro/TRITONproX, e qualora il file contenga informazioni relative ai banchi Drumkit Bank C/Bank D/Bank User o User Arpeggio Pattern Bank C/Bank D, il display mostrerà la seguente finestra di dialogo. Utilizzare le caselle di selezione presenti per determinare i banchi che si desidera caricare (valido solo per i banchi effettivamente presenti nel file .PCG). Il banco sarà caricato solo spuntando la relativa casella di selezione. Premere il **pulsante OK** per eseguire il caricamento, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



- ③ Spuntando il box di selezione “**Load \*\*\*\*\*.SNG too**”, è inoltre possibile utilizzare “**Select .SNG Allocation**” per specificare la modalità di caricamento della Song contenuta all'interno del file .SNG.

**Append:** I dati saranno caricati a partire dal numero che segue l'ultima Song in memoria. Le Song .SNG oggetto di caricamento saranno collocate nelle locazioni di memoria disponibili successive a quelle dell'ultima Song presente in memoria (Figura in basso). E' il metodo da selezionare quando si desidera caricare le Song da un media senza che ciò determini la modifica dei dati contenuti in memoria.

L'operazione non include il caricamento delle Cue list.



**Clear:** Opzione che determina la cancellazione delle Cue list e delle Song dalla memoria interna, e contemporaneamente consente il caricamento delle Cue list insieme alle Song, il cui status corrisponde a quello immediatamente successivo al loro salvataggio (Figura in basso). E' il metodo da adottare qualora si desideri riprodurre le Song salvate subito dopo l'accensione della tastiera etc.

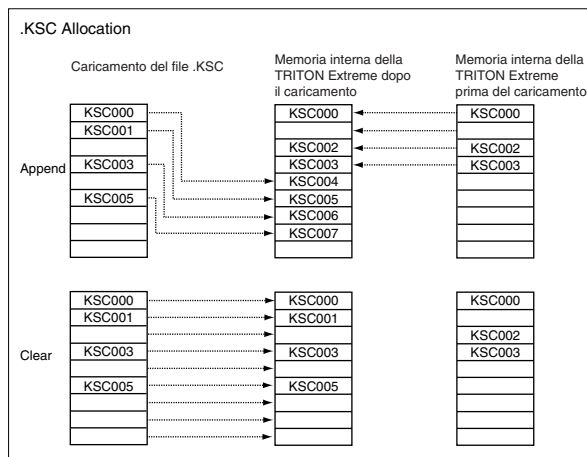
- ④ Il parametro “**.KSC Allocation**” è valido solo dopo aver spuntato la casella di selezione “**Load \*\*\*\*\*.KSC too**”, e permette di determinare la modalità di caricamento dei Multicampioni /campioni presenti nel file .KSC.

**Append:** I campioni sono caricati a partire dal primo numero libero successivo all'ultimo campione (registrato o importato) presente in memoria. L'operazione avverrà soltanto per i Multicampioni/campioni ritenuti validi, e comporterà la riorganizzazione numerica dei campioni. (Figura in basso) Contemporaneamente, i Programmi all'interno del file .PCG che utilizzano i Multicampioni del file .KSC saranno automaticamente reimpostati per quanto riguarda i rapporti con gli oscillatori, in maniera da consentire l'esatta corrispondenza tra i Programmi ed i relativi Multicampioni. Analogamente, i campioni del file .KSC utilizzati dai kit di batteria del file .PCG saranno automaticamente reimpostati in maniera da consentire la corretta corrispondenza tra i kit di batteria ed i campioni ad essi associati.

**Clear:** Opzione che determina la cancellazione dei campioni/Multicampioni dalla memoria interna, e contemporaneamente consente il caricamento dei campioni/Multicampioni dal file in oggetto, il cui status corrisponde alla configurazione in atto nel momento del loro salvataggio (Figura in basso)

Se si desidera quindi conservare i dati già presenti in memoria e si intende aggiungerne degli altri, scegliere un tipo di caricamento **Append**.

Qualora, subito dopo aver acceso la tastiera, si desideri invece ripristinare lo status in atto nel momento dell'ultimo salvataggio, selezionare l'opzione **Clear**.



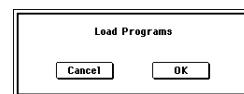
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 2) Load Programs:

icona selezionata



Permette il caricamento dei file con estensione .PCG.



- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

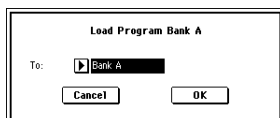


### 3) Load Program Bank [Bank A...E, H...N]:

icona selezionata



Permette il caricamento di tutti i Programmi del banco selezionato sul banco stabilito dall'utente.



- 1) Nel campo "To," selezionare il banco di destinazione.

**!** I Programmi del banco F possono essere caricati solo sul banco F. Selezionando i banchi A–E, H–N non sarà successivamente possibile scegliere il banco F per il campo "To".

- 2) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 4) Load a Program:

icona selezionata



Consente il caricamento del Programma selezionato sul numero di Programma specificato dall'utente.



- 1) Se si desidera caricare un Programma diverso da quello già selezionato, utilizzare il campo "Program" (linea superiore) per scegliere il Programma interessato.

**note** Il Programma selezionato può essere riprodotto anche prima del suo caricamento. Ciò è utile per accertarsi che il Programma scelto corrisponda effettivamente a quello inteso per il caricamento. (☞ p.176)

- 2) Nel campo "To Program," (linea inferiore) selezionare il banco ed il Programma di destinazione. Premere il pulsante popup per visualizzare la finestra "Select Destination" (☞ Program P0: 0–1a).

**!** I Programmi dei banco F possono essere caricati soltanto nel banco F. Selezionando i banchi A–E o H–N nel campo "Program" (linea superiore), non sarà possibile selezionare il banco F nel campo "To Program".

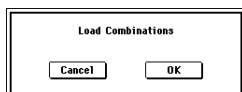
- 3) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 5) Load Combinations:

icona selezionata



Permette il caricamento di tutte le Combinazioni del file .PCG.



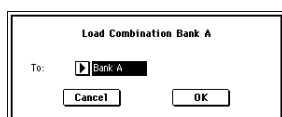
- 1) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 6) Load Combination Bank [Bank A...E, H...N]:

icona selezionata



Consente il caricamento di tutte le Combinazioni di un banco sul banco stabilito dall'utente.



- 1) Nel campo "To," specificare il banco di destinazione.

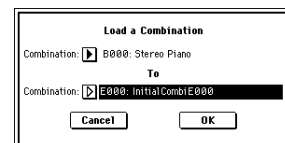
- 2) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 7) Load a Combination:

icona selezionata



Permette il caricamento della Combinazione selezionata sul numero di Combinazione specificato dall'utente.



- 1) Se si desidera caricare una Combinazione diversa da quella già selezionata, utilizzare il campo "Combination" (linea superiore) per scegliere la Combinazione interessata.

**note** La Combinazione selezionata può essere riprodotta anche prima del suo caricamento. Ciò è utile per accertarsi che la Combi scelta corrisponda effettivamente a quella intesa per il caricamento. (☞ p.176)

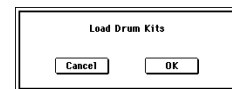
- 2) Nel campo "To Combination" (linea inferiore), selezionare il banco ed il numero di Combinazione sui quali effettuare il caricamento.  
Premere il pulsante popup per accedere alla finestra "Select Destination" (☞ Combination P0: 0–1a).
- 3) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 8) Load Drum Kits:

icona selezionata



Consente il caricamento di tutti i kit di batteria contenuti nel file .PCG.



- 1) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

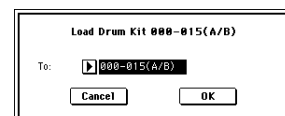
### 9) Load Drum Kit

[000–015(A/B),016–031(H)...112–127(N), 128–143(User)]:

icona selezionata



Permette il caricamento di tutti i kit di batteria del blocco selezionato sul blocco specificato dall'utente.



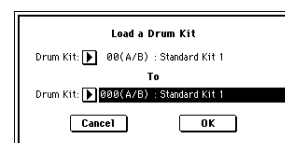
- 1) Nel campo "To," selezionare il blocco dei kit di batteria sul quale eseguire il caricamento.
- 2) Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 10) Load a Drum Kit:

icona selezionata



Determina il caricamento del kit di batteria desiderato sul numero del kit di batteria specificato dall'utente.



- 1) Se si desidera caricare un kit di batteria diverso da quello già selezionato, utilizzare "Drum Kit" (linea superiore) per scegliere il kit di batteria interessato.



**note** Il kit di batteria selezionato può essere riprodotto anche prima del suo caricamento. Ciò è utile per accertarsi che il kit scelto corrisponda effettivamente a quella inteso per il caricamento. (☞ p.176)

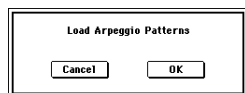
- ② Nel campo “To Drum Kit” (linea inferiore), selezionare il kit di batteria di destinazione.
- ③ Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

#### 11) Load Arpeggio Patterns:

icona selezionata



Determina il caricamento di tutti i pattern di arpeggio utente contenuti nel file .PCG.



- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

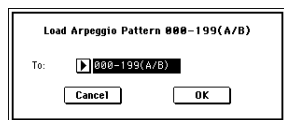
#### 12) Load Arpeggio Pattern

[000–199(A/B), 200–215(H)...296–311(N), 312–506(User)]:

icona selezionata



Consente il caricamento di tutti i pattern di arpeggio utente di un blocco sul blocco di destinazione specificato dall’utente.



- ① Nel campo “To,” selezionare il blocco di destinazione dei pattern di arpeggio utente.

Quando si specificano i pattern 200 (H)–311 (N) come destinazione di caricamento per i blocchi 000–199 (A/B) e 312–506 (User), l’operazione comporterà il caricamento dei pattern di arpeggio 000–015 e 312–327. Stabilendo invece i pattern 000–199 (A/B) e 312–506 (User) come destinazione di caricamento per i pattern 200 (H)–311 (N), i dati saranno caricati sulle locazioni di memoria 000–015 e 312–327.

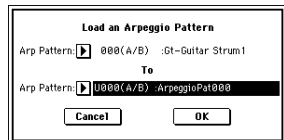
- ② Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

#### 13) Load an Arpeggio Pattern:

icona selezionata



Determina il caricamento del pattern di arpeggio utente desiderato sul numero del pattern di arpeggio specificato dall’utente.



- ① Se si desidera caricare un pattern di arpeggio utente diverso da quello già selezionato, utilizzare “Arp Pattern” (linea superiore) per scegliere il pattern interessato.

**note** Il pattern di arpeggio utente selezionato può essere riprodotto anche prima del suo caricamento. Ciò è utile per accertarsi che il pattern scelto corrisponda effettivamente a quella inteso per il caricamento. (☞ p.176)

- ② Nel campo “To Arp Pattern” (linea inferiore) specificare il pattern di arpeggio utente di destinazione.
- ③ Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

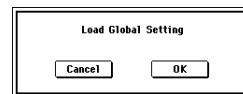
#### 14) Load Global Setting:

icona selezionata



Permette il caricamento delle impostazioni Global contenute nel file .PCG.

L’operazione include il caricamento dei parametri Global al di fuori dei pattern di arpeggio e dei kit di batteria, e non comprende le impostazioni relative alla protezione della memoria.



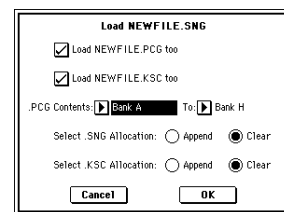
- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

#### 15) Load .SNG:

icona selezionata



Determina il caricamento di tutti i dati contenuti all’interno del file .SNG.



- ① Usare “Select .SNG Allocation” per specificare la modalità di caricamento della Song contenuta nel file .SNG.

**Append:** La Song .SNG oggetto di caricamento sarà collocata nella locazione di memoria disponibile successiva all’ultima Song presente in memoria (☞ p.178, figura “SNG Allocation”). E’ il metodo da selezionare quando si desidera caricare le Song da un media senza modificare i dati contenuti in memoria.

L’operazione non include il caricamento delle Cue list.

**Clear:** Opzione che determina la cancellazione delle Cue list e delle Song dalla memoria interna, e contemporaneamente consente il caricamento delle Cue list insieme alle Song, il cui status corrisponde a quello immediatamente successivo al loro salvataggio (☞ p.178, figura “SNG Allocation”). E’ il metodo da adottare qualora si desideri riprodurre le Song salvate subito dopo l’accensione della tastiera etc.

- ② Se la directory contiene anche i file .PCG o .KSC con lo stesso nome del file oggetto di caricamento, è possibile utilizzare le opzioni “Load \*\*\*\*\*.PCG too” e “Load \*\*\*\*\*.KSC too” per consentire o meno l’importazione simultanea.

☞ “1) Load .PCG; ①”

- Se si spunta la casella di selezione “Load \*\*\*\*\*.PCG too,” utilizzare “PCG Contents” per specificare il banco all’interno del file .PCG.

☞ “1) Load .PCG; ①”

- Se si spunta la casella di selezione “Load \*\*\*\*\*.KSC too,” usare “Select .KSC Allocation” per stabilire la modalità di caricamento della Song contenuta nel file .KSC.

☞ “1) Load .PCG; ④”

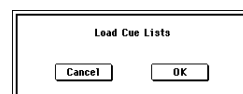
- ③ Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

#### 16) Load Cue Lists:

icona selezionata



Permette il caricamento delle Cue list contenute nel file .SNG.



- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.



### 17) Load a Song:

icona selezionata



Determina il caricamento della Song selezionata sul numero della Song di destinazione specificata dall'utente.



- 1 Se si desidera caricare una Song diversa da quella già selezionata, utilizzare il campo "Song" (linea superiore) per scegliere la Song interessata.
- 2 Nel campo "To Song" (linea inferiore), selezionare la Song di destinazione.
- 3 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 18) Load Tracks:

icona selezionata



Permette il caricamento degli eventi di tutte le tracce della Song selezionata sulla Song di destinazione specificata dall'utente. Non è possibile tuttavia specificare una Song non creata come destinazione degli eventi copiati.



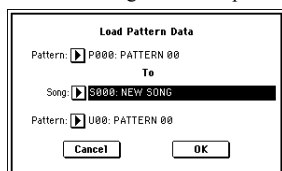
- 1 Nel campo "Song," specificare la Song di destinazione.
- 2 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 19) Load Pattern Data:

icona selezionata



Consente il caricamento del pattern utente selezionato sul pattern della Song di destinazione desiderata. Non è possibile tuttavia specificare una Song non creata come destinazione degli eventi copiati.



- 1 Se si desidera caricare un pattern utente diverso da quello già selezionato, utilizzare il campo "Pattern" (linea superiore) per scegliere il pattern utente interessato.
- 2 Nei campi "To Song" e "Pattern" (parte inferiore del display), selezionare la Song ed il pattern di destinazione.
- 3 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 20) Load Standard MIDI File:

icona selezionata



Consente il caricamento dello Standard MIDI File selezionato sul numero della Song di destinazione desiderata. La selezione di un file non definito determinerà il riconoscimento dello stesso come file in formato SMF, cui seguirà quindi il caricamento sulla Song specificata come destinazione.



- 1 Nel campo "Song," selezionare la Song di destinazione.
- 2 Utilizzare la casella di selezione "Exclusive" per stabilire se caricare o meno i messaggi di sistema esclusivo o sistema esclusivo universale inclusi con il file SMF. Quando la casella è spuntata, i suddetti messaggi saranno caricati come eventi esclusivi.



La TRITON Extreme non supporta tutti i sound map o i messaggi GS/XG. Per tale motivo, alcuni tipi di dati potrebbero non essere riprodotti correttamente, anche se spuntando la casella di selezione "**Exclusive**" sarà possibile mantenere l'integrità delle informazioni caricate.

- 3 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



Quando si seleziona un file non definito e si sceglie il comando "Load selected," il file oggetto di caricamento sarà gestito come un file in formato Standard MIDI File, ed il display mostrerà la finestra di dialogo "Load Standard MIDI File". L'esecuzione del comando darà luogo al caricamento del file sulla Song specificata come destinazione dall'utente. Da notare, tuttavia, che nel caso in cui la tastiera non riconosca il formato del file oggetto di caricamento l'operazione non sarà portata a termine, ed il display mostrerà un messaggio d'errore.



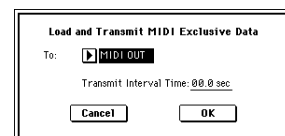
Il numero del banco e dei Programmi incorporati nella Song faranno riferimento alle impostazioni di "Bank Map (Global P0: 0-2a). Quando "**Bank Map**" è **KORG**, il banco A sarà automaticamente selezionato per Bank select 00.00 (MSB.LSB). Con "Bank Map" uguale a **GM(2)**, il banco selezionato corrisponderà al banco G.

### 21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:

icona selezionata



Permette il caricamento di tutti i dati compresi nel file .EXL, e la trasmissione simultanea dalla porta MIDI OUT o USB.



- 1 Nel campo "To," specificare la porta dalla quale trasmettere i dati.  
**MIDI OUT:** Seleziona la porta MIDI OUT sul retro dello strumento.  
**USB:** Seleziona la porta USB.
- 2 Nel caso in cui il file .EXL contenga due o più tipi di dati del sistema esclusivo, utilizzare "Transmit Interval Time" per determinare l'intervallo di tempo da utilizzare tra la trasmissione del primo messaggio ed il secondo. Quando la trasmissione deve essere effettuata ad un'altra TRITON Extreme, l'intervallo di tempo richiesto dipenderà dal tipo di messaggi trasmessi. Al termine della trasmissione, è consigliabile attendere circa 2 secondi prima di effettuare qualsiasi altra operazione. Per maggiori dettagli sulla sezione Dump della modalità Global, consultare Global P1-1: Comandi del Menù di Pagina. Per informazioni relative ad altri moduli MIDI, consultare i manuali utente inclusi con i rispettivi prodotti.
- 3 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



La grandezza massima del singolo dato trasmettibile ammonta a 1.048.576 byte.



## Caricamento dei campioni

I comandi 22) Load .KSC, 23) Load .KMP, e 24) Load .KSF, descritti ai punti successivi, consentono il caricamento dei file in formato PCM Korg sulla memoria RAM della TRITON Extreme.

### Nota sulla memoria RAM

La TRITON Extreme è fornita di serie di un modulo RAM da 16 Mbyte. (Un modulo SIMM da 16 Mbyte installato). La memoria RAM può essere tuttavia espansa fino ad un massimo di 96 Mbyte, installando tre moduli SIMM a 72 pin da 32 Mbyte ciascuno.

⚠ Non è possibile caricare un campione che superi i 16 Mbyte (mono) o 32 Mbyte (stereo) di grandezza.

### Limiti sul numero massimo di campioni caricabili

- Multicampioni: fino a 1.000
- Campioni: fino a 4.000
- Campioni utilizzati dai multicampioni: fino a 4.000

### Note sui file PCM in formato Korg

#### File KSC:



I file con un'estensione KSC (Korg Script) contengono i nomi dei file .KMP e .KSF.

Il caricamento di un file .KSC comporta quindi il caricamento dei file con estensione .KMP e .KSF. Ciò permette di effettuare il caricamento multiplo di Multicampioni e campioni simultaneamente. La procedura di salvataggio prevede invece la creazione di una directory con lo stesso nome del file .KSC, contenente quindi anche i file con estensione .KMP e .KSF.

#### File KMP:



I file con estensione KMP (Korg Multisample Parameter) incorporano tutti i parametri del singolo Multicampione. Tali parametri comprendono i nomi dei file con estensione .KSF utilizzati dal Multicampione, così da consentire il caricamento simultaneo del file .KMP e dei relativi file .KSF.

La procedura di salvataggio prevede invece la creazione di una directory con lo stesso nome del file .KMP, contenente quindi anche i file con estensione .KSF utilizzati dal Multicampione.

#### File KSF:



I file con estensione KSF (Korg Sample File) contengono i parametri e le informazioni sulla forma d'onda sonora del singolo campione.

I file .KSF possono essere utilizzati dai Multicampioni e selezionati anche per l'uso di un campione percussivo all'interno di un kit di batteria.

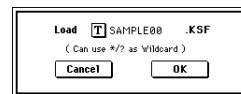
## Caricamento di file multipli

E' consentito l'utilizzo delle wild card per effettuare il caricamento multiplo di due o più file .KMP, .KSF, .AIF, .WAV, AKAI Program, o AKAI Sample da una directory.

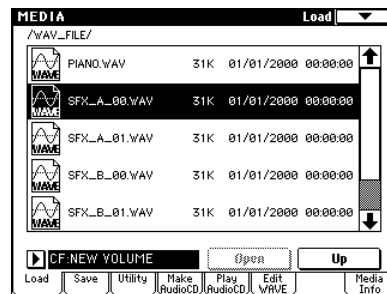
**note** L'opzione può essere utilizzata con i comandi 23) Load .KMP, 24) Load .KSF, 25) Load .AIF, 26) Load .WAV, 27) Load AKAI Sample File e 28) Load AKAI Program file (☞ p.183)

Nella finestra di dialogo Load, premere il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo.

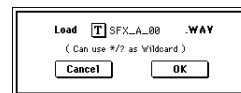
Utilizzare i caratteri "\*" oppure "?" come wild card nel nome del file selezionato per consentire il caricamento simultaneo di più file con la stessa estensione (formato) contenuti all'interno della stessa directory.



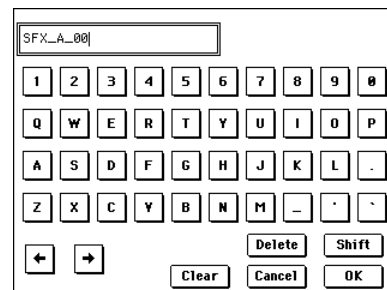
**Esempio)** Nella cartella contenente i seguenti file, selezionare il file "SFX\_A\_00.WAV" ed utilizzare le wild card per eseguire il caricamento simultaneo dei file PIANO.WAV, SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV, SFX\_B\_00.WAV, SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV



Selezionare il file "SFX\_A\_00.WAV," e scegliere il comando "Load selected" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



Premere il **pulsante di testo** (T) per accedere alla corrispondente finestra di dialogo, nella quale specificare le wildcard desiderate.  
(☞ Per il resto della procedura, consultare GO p.117)



La wild card "\*" consente di selezionare tutti i file contenenti i caratteri posizionati alla destra del simbolo "\*".

La wild card "?" permette il riferimento ad un singolo carattere.

- 1) Specificando **SFX\_A\*** ed eseguendo l'operazione, si potranno quindi caricare i file:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV
- 2) Specificando **SFX\_?\_00** ed eseguendo l'operazione, si potranno quindi caricare i file:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_B\_00.WAV, SFX\_C\_00.WAV
- 3) Specificando **SFX\_\*\_00** ed eseguendo l'operazione, si otterrà lo stesso risultato che si avrebbe selezionando "SFX\_\*", ed i file caricati corrisponderanno a:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV, SFX\_B\_00.WAV  
SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV
- 4) Specificando **\*** ed eseguendo l'operazione, si potranno quindi caricare tutti i file con estensione .WAVE e cioè:  
PIANO.WAV, SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV,  
SFX\_B\_00.WAV, SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV

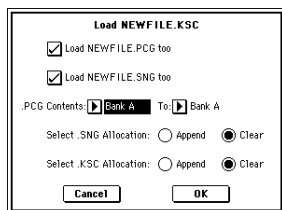


## 22) Load .KSC:

icona selezionata



Consente il caricamento dei file .KMP (Multicampioni) e .KSF (campioni) contenuti nel file .KSC.



I file .KMP e .KSF, contenuti nel file .KSC, sono salvati automaticamente nella directory creata per il nome del file .KSC.

- ① “Select .KSC Allocation” permette di specificare la modalità di caricamento dei Multicampioni/campioni contenuti nel file .KSC.

**Append:** I dati saranno caricati sui numeri successivi all’ultimo Multicampione/campione presente nella memoria RAM (cioè quelli campionati o caricati in precedenza). In questo caso, il caricamento avverrà soltanto per i Multicampioni/campioni validi. (☞ p.178, figura “.KSC Allocation”)

**Spuntando** la casella di selezione “Load \*\*\*\*\*.PCG too”, le impostazioni dell’oscillatore dei Multicampioni dei Programmi appartenenti al file .PCG (che utilizzano i Multicampioni presenti nel file .KSC), saranno automaticamente rimappati, in maniera tale da consentire l’utilizzo da parte del Programma dei Multicampioni originali. Lo stesso dicasi per i kit di batteria del file .PCG che usano i campioni contenuti nel file .KSC.

**Clear:** Tutti i Multicampioni/campioni presenti nella memoria RAM saranno cancellati, ed il caricamento ripristinerà la stessa configurazione di salvataggio (☞ p.178, figura “.KSC Allocation”).

Selezionare quindi “**Append**” se la RAM contiene già dei Multicampioni/campioni, e si desidera aggiungerne degli altri.

Scegliere invece “**Clear**” se si desidera ripristinare lo status in atti nel momento del salvataggio, per esempio subito dopo l’accensione dello strumento.

- ② Se la directory contiene dei file .PCG o .SNG con lo stesso nome del file .KSC, spuntare (se necessario) le caselle di selezione “Load \*\*\*\*\*.PCG too” e/o “Load \*\*\*\*\*.SNG too”.

☞ “Load.PCG: punto ①”

- **Spuntando** “Load \*\*\*\*\*.PCG too,” il caricamento interesserà anche il file .PCG con lo stesso nome del file .KSC.

☞ “Load.PCG: punto ②”

- **Spuntando** “Load \*\*\*\*\*.SNG too,” il caricamento interesserà anche il file .SNG con lo stesso nome del file .KSC.

☞ “Load.PCG: punto ③”

- ③ Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

Se i file .KSF utilizzati dal file .KMP non dovessero essere individuati nella directory corrente (o nei livelli inferiori), il display mostrerà una finestra di dialogo, nella quale sarà possibile specificare la directory. Fare riferimento alla procedura descritta nel paragrafo “Se il file da caricare non è individuato...” (☞ p.177) per effettuare il caricamento del file .KSF necessario.



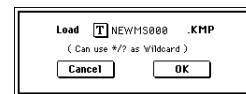
Poiché il controllo di eccesso della memoria RAM è attuato con il caricamento di ogni singolo file .KSF, è possibile che l’overflow stesso possa verificarsi durante il processo di caricamento.

## 23) Load .KMP:

icona selezionata



Effettua il caricamento del file .KMP selezionato come un Multicampione, e dei relativi file .KSF utilizzati dal file .KMP come campioni.



I file .KSF usati dal file .KMP sono salvati nella stessa directory originata automaticamente alla creazione del file .KMP.

- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

I dati saranno caricati sui numeri di Multicampione/campione successivi a quelli già presenti nella memoria RAM (quelli cioè già campionati o importati). In questo caso, l’operazione di caricamento sarà effettuata soltanto per i Multicampioni/campioni validi (caricamento Append).

Nel caso in cui i file .KSF utilizzati dal file .KMP non siano contenuti nella directory corrente o in quelle inferiori, apparirà una finestra di dialogo, nella quale sarà possibile specificare la directory desiderata. Utilizzare quindi la procedura descritta nel paragrafo “Se il file da caricare non è individuato...” (☞ p.177) per caricare i file .KSF necessari.



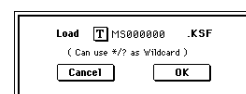
Poiché il controllo di eccesso della memoria RAM è attuato con il caricamento di ogni singolo file .KSF, è possibile che l’overflow stesso possa verificarsi durante il processo di caricamento.

## 24) Load .KSF:

icona selezionata



Permette il caricamento del file .KSF selezionato come campione.



- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

Il campione sarà caricato sul numero di campione successivo all’ultimo campione presente sulla memoria RAM. (Caricamento Append).

## Caricamento dei file AIFF e WAVE

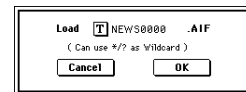
La TRITON Extreme permette il caricamento di file in formato AIFF o WAVE, quest’ultimi generalmente utilizzati per il salvataggio di file audio su personal computer etc. Una volta caricati, i file potranno essere utilizzati come campioni convenzionali o percussivi.

## 25) Load .AIF:

icona selezionata



Permette il caricamento del file AIFF selezionato come campione.



- ① Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

Il campione sarà caricato sul numero di campione successivo all’ultimo campione presente sulla memoria RAM. (Caricamento Append).



Da una singola directory è possibile caricare simultaneamente anche più file. (☞ p.182)

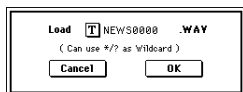


## 26) Load .WAV:

icona selezionata



Consente il caricamento del file WAVE selezionato come un campione.



- 1 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. Il campione sarà caricato sul numero di campione successivo all'ultimo campione presente sulla memoria RAM. (Caricamento Append).

**note** Da una singola directory è possibile caricare simultaneamente anche più file. (☞ p.182)

**⚠** I file con estensione diversa da .AIF/.WAV non possono essere riconosciuti come file AIFF/WAVE. In questo caso, utilizzare il comando "Rename" (0-3A) per modificare gli ultimi quattro caratteri del nome del file in ".AIF"/".WAV"

**⚠** Qualora i dati da caricare contengano un campione sul quale è stato impostato un punto di loop, è possibile regolare il parametro "S.Ofs(Start Offset)" (Program P1: 1-2a) sulla TRITON Extreme per far sì che la riproduzione del campione inizi direttamente dal punto di loop.

**⚠** I dati con una risoluzione di 8 bit (ed inferiori) saranno convertiti a 16 bit all'interno della TRITON Extreme. Ciò significa che la quantità di memoria utilizzata dallo strumento corrisponderà al doppio della dimensione del file caricato. In seguito alla conversione ed al sovradimensionamento del file, potrebbe non essere più possibile effettuarne il salvataggio sul media desiderato.

## Caricamento dei file Sample e Program in formato AKAI S1000/S3000 o Volumi

La TRITON Extreme consente il caricamento di file Sample e Program in formato AKAI S1000/S3000 per il successivo utilizzo degli stessi come campioni o Multicampioni e dei Volumi. L'importazione dei Program (per i quali è previsto il supporto delle impostazioni relative a Key group, Key group zone, Oscillatore, Pitch, Filtro, Amp/Pan ed EG) ne determina la conversione in Programmi TRITON Extreme, oppure in Programmi + Combinazioni. Il caricamento di un Volume comporta invece l'importazione di tutti i Programmi e Campioni inclusi nel Volume stesso.

I file Sample e Program stereo in formato AKAI S1000/S3000, i cui nomi terminano con i caratteri "-L" ed "-R", sono caricati sulla TRITON Extreme come campioni e Multicampioni stereo.

Dopo aver effettuato la procedura di caricamento, i caratteri "-L" ed "-R" saranno automaticamente attribuiti in coda ai nomi del campione e del Multicampione (15° e 16° carattere), per consentirne il riconoscimento come dati stereo.

## 27) Load AKAI Sample File:

icona selezionata



Determina il caricamento del campione selezionato.

- 1 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. Il campione sarà caricato sul numero di campione successivo all'ultimo campione presente sulla memoria RAM. (Caricamento Append). Il successivo (eventuale) salvataggio dei dati caricati sarà effettuato in formato Korg .KSF (è anche possibile esportare i campioni in formato .AIF, .WAV; ☞ 0-2H "Export Smpl AIF/WAV")

**⚠** Qualora i dati da caricare contengano un campione sul quale è stato impostato un punto di loop, è possibile regolare il parametro "S.Ofs(Start Offset)" (Program P1: 1-2a) sulla TRITON Extreme per far sì che la riproduzione del campione inizi direttamente dal punto di loop.

**note** Nel caso in cui gli ultimi due caratteri del nome del campione (11° e 12° carattere) corrispondano ai caratteri "-L" ed "-R", quest'ultimi saranno automaticamente spostati in coda al nome del campione (15° e 16° carattere).

Quando si caricano due campioni con lo stesso nome (fatta eccezione per i caratteri "-L" ed "-R" alla fine del nome) e li si assegna ad un Multicampione stereo in modalità Sampling, questi saranno riconosciuti e gestiti come un campione stereo.

## Campioni

Parametro	Formato AKAI S1000/S3000	Formato TRITON Extreme dopo il caricamento
Punti di Loop	Impostazioni multiple consentite	Data una serie di punti di loop, sarà mantenuta solo l'impostazione del primo punto di HOLD loop. In mancanza di questo, si utilizzerà il loop più lungo
Lunghezza del Loop	Impostabile con una risoluzione inferiore ad un'unità di campione	Risoluzioni inferiori ad un'unità di campione ignorate

**note** Da una singola directory è possibile caricare simultaneamente anche più file. (☞ p.182)

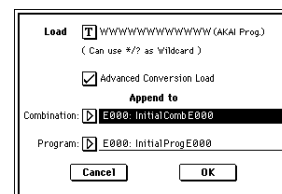
## 28) Load AKAI Program File:

icona selezionata



Permette il caricamento del file Program come uno dei Programmi TRITON Extreme, oppure la conversione e l'importazione come Programmi + Combinazioni. E' anche prevista l'opzione di caricamento dei soli Multicampioni/campioni.

- 1 Selezionare un file AKAI Program nella directory window.
- 2 Scegliere il comando "Load selected" del menù di pagina per aprire la successiva finestra di dialogo.



- 3 Utilizzare la casella "Advanced Conversion Load" per specificare la modalità di caricamento del file AKAI Program.

**On (spuntata):** I parametri del file Program come ad esempio key group, key group zone, oscillatore, pitch, filtro, amp/pan, LFO ed EG saranno convertiti in un Programma TRITON Extreme o Programmi e Combinazione.

**Off (non spuntata):** Il file Program sarà caricato come un Multicampione. In questo caso, l'importazione avrà luogo solo per i parametri relativi alla keymap all'interno del file stesso, ai fini della creazione del Multicampione corrispondente (☞ p.318, "Nota sui file AKAI Program").

- 4 Nel caso in cui si sia spuntata la casella di selezione "Advanced Conversion Load," utilizzare "Append to: **Combination**" per specificare il banco ed il numero di destinazione per la Combinazione che sarà creata dall'operazione di conversione. All'esecuzione del comando, le Combinazioni create saranno caricate a partire dal banco e numero stabiliti con il parametro sopracitato.
- 5 Se si è spuntata la casella di selezione "Advanced Conversion Load," usare "Append to: **Program**" per stabilire il banco ed il numero per il Programma che sarà creato in seguito all'operazione di conversione. All'esecuzione del comando, i Programmi creati saranno caricati a partire dal banco e numero stabiliti con il parametro sopracitato.

**note** I Multicampioni ed i campioni saranno caricati a partire dall'ultimo Multicampione/campione presente sulla memoria RAM. I Programmi ed i file saranno allocati negli spazi disponibili (Append), relativamente a quelli ritenuti validi dalla tastiera.



**note** Se il campione utilizzato dal file Program non dovesse essere individuato nella directory corrente (o nei livelli inferiori), il display mostrerà una finestra di dialogo, nella quale sarà possibile specificare la directory. Fare riferimento alla procedura descritta nel paragrafo “Se il file da caricare non è individuato...” (☞ p.177) per effettuare il caricamento del file necessario.

**2** Poiché il controllo di eccesso dei dati RAM è attuato con l'importazione di ogni singolo campione, è possibile che l'overflow stesso possa verificarsi durante il processo di caricamento.

**note** Qualora al Multicampione caricato si assegnino due campioni i cui nomi terminano in “-L” e “-R”, i caratteri “-L” ed “-R” saranno automaticamente aggiunti in coda (15° e 16° carattere) al nome del Multicampione.

**note** Quando si caricano due Multicampioni con lo stesso nome (fatta eccezione per i caratteri “-L” ed “-R” alla fine del nome), essi saranno riconosciuti e gestiti in modalità Sampling come un Multicampione stereo.

**2** In base alla struttura del file AKAI Program, i dati potrebbero essere convertiti in due o più Programmi ed una Combinazione in seguito al caricamento. In questo caso, il numero dei Programmi creati è limitato ad un massimo di otto (cioè al numero massimo di Programmi utilizzabili in una Combi), e sul display potrebbe apparire il messaggio “Exceeded 8 Programs” (“Superati gli 8 Programmi”, ☞ p.303). Questo deve essere tenuto in considerazione tanto più la struttura dei dati AKAI Program dovesse risultare complessa.

**2** L'operazione di caricamento si interromperà automaticamente qualora il banco ed il numero di destinazione dovesse eccedere N127.

**2** I dati presenti nelle locazioni successive a quelle specificate con il banco/numero dall'utente saranno automaticamente sovrascritte dall'operazione di caricamento. Se perciò si desidera conservare tali dati, eseguire il comando “Save All” oppure “Save PCG” prima di effettuare l'importazione dei file AKAI Program.

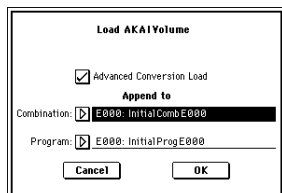
## 29) Load AKAI Volume:

icona selezionata



I file Program ed i campioni di un Volume da un CD in formato AKAI S1000/S3000 possono essere caricati con una singola operazione. Sui CD in formato AKAI S1000/S3000, i file Program ed i campioni sono organizzati in Partizioni e Volumi (schema di p.175).

- 1 Nella pagina 0-1: Load, utilizzare il pulsante popup “Media Select” per scegliere il media in formato AKAI S1000/S3000.
- 2 Nella directory window, selezionare il Volume AKAI S1000/3000 desiderato.
- 3 Selezionare il comando “Load selected” del menù di pagina per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 4 Nel caso si sia spuntata la casella “Advanced Conversion Load”, tutti i campioni inclusi nel Volume selezionato saranno caricati come campioni. Le impostazioni dei file Program, come ad esempio key group, key group zone, oscillatore, pitch, filtro, amp/pan ed EG, saranno convertiti in un Programma TRITON Extreme, oppure in Programmi e Combinazione (inclusi i Multicampioni). Lasciando la casella in bianco, tutti i campioni compresi nel Volume selezionato saranno caricati come campioni, mentre i file Program come Multicampioni. In questo caso, l'importa-

zione avrà luogo solo per i parametri relativi alla keypad all'interno del file stesso, ai fini della creazione del Multicampione corrispondente (☞ p.318, “Nota sui file AKAI Program”)

- 5 Nel caso in cui si sia spuntata la casella di selezione “Advanced Conversion Load”, utilizzare “Append to: **Combination**” per specificare il banco ed il numero di destinazione per la Combinazione che sarà creata dall'operazione di conversione. All'esecuzione del comando, le Combinazioni create saranno caricate a partire dal banco e numero stabiliti con il parametro sopracitato.
- 6 Se si è spuntata la casella di selezione “Advanced Conversion Load”, usare “Append to: **Program**” per stabilire il banco ed il numero per il Programma che sarà creato in seguito all'operazione di conversione. All'esecuzione del comando, i Programmi creati saranno caricati a partire dal banco e numero stabiliti con il parametro sopracitato.

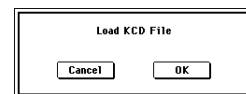
**2** L'operazione di caricamento si interromperà automaticamente qualora il banco ed il numero di destinazione dovesse eccedere N127.

**2** I dati presenti nelle locazioni successive a quelle specificate con il banco/numero dall'utente saranno automaticamente sovrascritte dall'operazione di caricamento. Se perciò si desidera conservare tali dati, eseguire il comando “Save All” oppure “Save PCG” prima di effettuare l'importazione dei Volumi AKAI.

## Caricare i file KCD

### 30) Load .KCD

Consente il caricamento del file .KCD.



- 1 Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. I dati caricati possono essere visualizzati nella pagina Make Audio CD. Durante l'operazione di caricamento, i file WAVE vengono spuntati di volta in volta; se un file qualsiasi non dovesse essere individuato, sul display apparirà il messaggio “File/Path not found” (“File/Percorso non trovato”).

## 0-1D: Load PCG(RAM) and Samples

Il comando “Load PCG (RAM) and Samples” consente il caricamento dei soli Programmi, Drum Kit, Combi e Song (di un file .PCG) che utilizzano campioni RAM. Ciò risulta molto utile qualora si desideri effettuare l'editing di Programmi e Combinazioni che sfruttano campioni RAM.

I Programmi ed i Drum Kit che usano campioni RAM (e le Combi / Song alle quali sono associati le voci di cui sopra) vengono caricati simultaneamente dal file .PCG. L'operazione consente di importare anche tutti i Programmi contenuti all'interno delle Combi o delle Song.

I Programmi e le Combinazioni validi saranno caricati nell'ordine di banco/numero specificato dall'utente. Durante il caricamento, i numeri dei campioni e dei Programmi sono automaticamente reimpostati in maniera da garantirne la perfetta corrispondenza.

### Tipologia di dati caricati dal file .PCG

- 1 Drum Kit: Drum kit per i quali “High/Low Drumsample Bank” (Global P5: 5-1b/1c) è stato impostato su RAM per almeno una nota.
- 2 Programmi: Programmi per i quali “Oscillator Mode” (Program P1: 1-1a) è stato impostato su Drums e per i quali “Drum Kit” (Program P1: 1-2d) incontra le condizioni descritte al punto 1.
- 3 Programmi: Programmi per i quali “Oscillator Mode” (Program P1: 1-1a) è stato impostato su Single o Double e per i quali “OSC 1/2 Multisample High/Low Bank” (Program P1: 1-2a/2b) è stato impostato su RAM in almeno una locazione.



- 4) Combinazioni: Combinazioni per le quali “Bank/Program” (Combination P0: 0–1c/1–1b) è stato impostato su un Programma che rispetta le condizioni descritte ai punti 2 o 3.

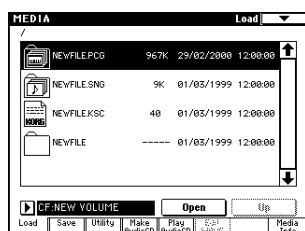
#### Tipologia di dati caricati dal file .SNG

- 1) Song: Le Song per le quali “Program Select (Bank/Program)” (Sequencer P0: 0–1b, 2b) è impostato su Programmi che rispettano le condizioni descritte al punto 2) o 3) del paragrafo “Tipologia di dati caricati dal file .PCG”, saranno caricate sulle locazioni libere a partire dall’ultima Song presente sulla memoria interna. (☞ p.178 “SNG Allocation”)  
Le Cue list sono escluse dal caricamento.

#### Numeri di locazioni riassegnati dopo il caricamento per consentire l’esatta corrispondenza di riferimento:

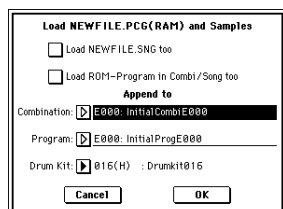
- Numeri dei campioni RAM usati dai Multicampioni
- Numeri dei campioni RAM usati dai drum kit
- Numeri dei Multicampioni RAM usati dai Programmi
- Numeri dei Drum kit utilizzati dai Programmi
- Banchi/numeri dei Programmi usati dalle Combinazioni
- Banchi/numeri dei Programmi usati dalle Song (inclusi i banchi/numeri dei Programmi relativi agli eventi di pattern di una traccia)

- ① Selezionare il file .PCG nella directory window.



- ② Scegliere il presente comando per accedere alla successiva finestra di dialogo.

Il comando è disponibile solo dopo aver selezionato un file .PCG.



- ③ Se si intende caricare anche il file .SNG con lo stesso nome del file .PCG, spuntare la casella di selezione “Load \*\*\*\*\*.SNG too”.

**note** Il file .KSC con lo stesso nome di quello .PCG sarà caricato insieme a quest’ultimo. Nel caso in cui il file non dovesse essere individuato, seguire la procedura descritta in “Se il file da caricare non è individuato...”, ☞ p.177.

- ④ Qualora si sia **spuntata** la casella di selezione “Load ROM-Program in Combi/Song too”, i Programmi ROM del file .PCG Combi o .SNG saranno caricati insieme ai Programmi basati sulla RAM. E’ l’impostazione da adottare nel caso le Combinazioni o le Song da caricare utilizzino Programmi utente insieme a quelli precaricati.

**note** L’operazione determina il caricamento di tutti i Programmi ROM utilizzati dalla Combi o dalle Song.

**I** I Programmi del banco F sono esclusi dall’operazione di caricamento.

Lasciando la casella **in bianco**, il caricamento interesserà solo i Programmi che utilizzano dati RAM nel file .PCG Combi e .SNG. Questa rappresenta la scelta da selezionare qualora si intenda utilizzare i Programmi preload oltre a quelli basati su dati RAM.

- ⑤ Utilizzare “Append to: **Combination**” per specificare il numero ed il banco di destinazione per la Combi del file .PCG. L’esecuzione del comando determina il caricamento delle Combi (ritenute valide) in maniera consecutiva a partire dal banco/numero specificati dall’utente.

L’operazione di caricamento si interromperà automaticamente qualora il banco ed il numero di destinazione dovesse eccedere N127.

- ⑥ Utilizzare “Append to: **Program**” per specificare il numero ed il banco di destinazione per i Programmi del file .PCG. L’esecuzione del comando determina il caricamento dei Programmi (ritenuti validi) in maniera consecutiva a partire dal banco/numero specificati dall’utente.

L’operazione di caricamento si interromperà automaticamente qualora il banco ed il numero di destinazione dovesse eccedere N127.

- ⑦ Usare “Append to: **Drum Kit**” per stabilire il numero di destinazione per i drum kit da caricare dal file .PCG. L’esecuzione del comando determina il caricamento dei kit validi in maniera consecutiva a partire dal numero specificato dall’utente.

**I** L’operazione di caricamento si interromperà automaticamente qualora il numero di destinazione dovesse eccedere 143(User).

**I** I dati presenti nelle locazioni successive a quelle specificate con il banco/numero dall’utente saranno automaticamente sovrascritte dall’operazione di caricamento. Se perciò si desidera conservare tali dati, eseguire il comando “Save All” oppure “Save PCG” prima di effettuare l’importazione dei nuovi dati.

- ⑧ Premere il **pulsante OK** per caricare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

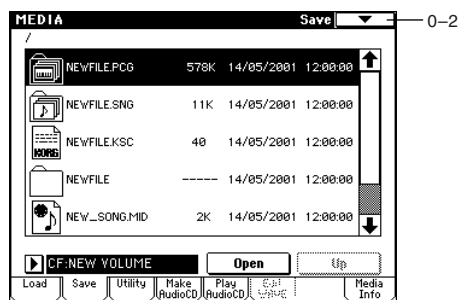


## 0-2: Save

Pagina che permette di effettuare il salvataggio dei dati della memoria interna su diversi tipi di media.

Utilizzare i pulsanti **Open** e **Up** per accedere alla directory desiderata, e selezionare il comando del menù di pagina più appropriato. L'esecuzione dell'operazione Save determinerà il salvataggio del file sullo stesso livello di gerarchia appartenente ai file visualizzati.

**note** La TRITON Extreme è provvista di un calendario e di un orologio interni. Ad ogni operazione di salvataggio, la tastiera assegna automaticamente la data e l'ora al file oggetto di scrittura. Il calendario e l'orologio possono essere impostati con il comando "Set Data/Time" (0-3E) del menù di pagina.



### ▼ 0-2: Comandi del menù di pagina

0-1A	Hide unknown file	Save to Std MIDI File	0-2F
0-1B	Translation	Save Exclusive	0-2G
0-2A	Save All	Export Smp as AIF/WAY	0-2H
0-2B	Save PCG & SEQ	Save Audio CD Track List	0-2I
0-2C	Save PCG		
0-2D	Save SEQ		
0-2E	Save Sampling Data		

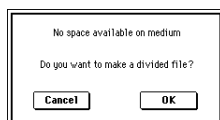
Quando si utilizzano i comandi "Save All," "Save PCG & SNG," o "Save PCG" per il salvataggio delle Combinazioni, si dovrebbe comunque cercare sempre di salvare contemporaneamente anche i Programmi utilizzati da ciascun timbro (ed i kit di batteria usati dal Programma) ed i pattern di arpeggio utente. Analogamente, quando si desidera salvare i Programmi, è buona norma includere il salvataggio simultaneo del kit di batteria utilizzato dal Programma e degli eventuali pattern di arpeggio utente.

Qualora nel Programma o nel kit di batteria si utilizzino dei campioni/Multicampioni creati in modalità Sampling, si consiglia di effettuare il salvataggio con il comando "Save All." Inoltre, quando si usano i comandi "Save PCG" o "Save Sampling Data" per il salvataggio di un singolo Programma, kit di batteria o campione/Multicampione creato in modalità Sampling, si consiglia di salvare i dati nella stessa directory con lo stesso nome di file.

In questo modo, il successivo caricamento del file .PCG, mediante il comando "Load PCG", permetterà l'importazione simultanea del file .KSC con lo stesso nome, permettendo la perfetta corrispondenza tra il Programma/kit di batteria ed i relativi campioni/Multicampioni ad esso appartenenti.

#### Se i dati non possono essere contenuti in un singolo media

Nel caso in cui la dimensione dei file .PCG, .KSC, .KMP e .KSF sia superiore alla capacità del media, il display mostrerà una finestra di dialogo con l'indicazione "No space available on medium."



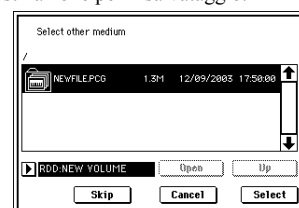
Le seguenti operazioni non possono essere eseguite sulle card CompactFlash inserite nello slot CF della TRITON Extreme, dato che questo non supporta l'hot-plugging; la rimozione della card CompactFlash a strumento acceso può causare il danneggiamento del media o della stessa TRITON Extreme.

① Accertarsi di avere a disposizione un numero sufficiente di volumi di media sui quali salvare i dati, e premere il pulsante **OK** nella finestra "No space available on medium" per iniziare l'operazione di salvataggio.

Se invece si decide di non salvare un file in più porzioni, premere il pulsante **Cancel** per effettuare l'operazione di scrittura su un singolo volume di media.

② Quando il primo volume di media ha raggiunto la capacità di memorizzazione massima consentita, sul display appare la finestra di dialogo illustrata in basso.

Inserire il secondo volume di media e premere il display LCD della TRITON Extreme per far rilevare allo strumento il nuovo supporto, oppure utilizzare il pulsante "Media Select" (0-1c) per specificare la locazione di destinazione per il salvataggio.



③ Premere il pulsante **Select** per continuare con l'operazione di salvataggio. Qualora il messaggio "No space available on medium" appaia nuovamente sul display, ripetere i punti ①-③ della procedura.

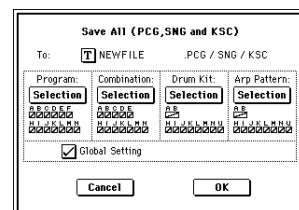
L'operazione può essere interrotta premendo il pulsante **Cancel**, ed annullata completamente premendo successivamente il pulsante **OK** nella finestra di dialogo.

Premendo il pulsante **Skip** è invece possibile impedire il salvataggio del file selezionato ed avviare l'operazione per il file successivo.

#### 0-2A: Save All (PCG, SNG and KSC)

Comando che consente di salvare tutti i Programmi, le Combinazioni, i kit di batteria, i pattern di arpeggio utente e le impostazioni Global della memoria interna come un file .PCG, le Song e le Cue list come un file .SNG, ed i campioni/Multicampioni creati in modalità Sampling come un file .KSC, sul media specificato. Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

① Selezionare il comando "Save All" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



② Usare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo ed inserire il nome del file. (➡ GO p.117)

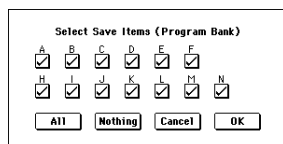
Specificando per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione determinerà il salvataggio dei file NEWFILE.PCG, NEWFILE.SNG e NEWFILE.KSC sul media scelto.

③ Selezionare il banco (o i banchi) che si desidera salvare.

I Programmi, le Combinazioni, i kit di batteria ed i pattern di arpeggio utente possono essere salvati in unità di banco. Le informazioni relative al banco da salvare sono indicate al di sotto di ciascun pulsante **Selection** (il salvataggio comprenderà i banchi per i quali sono state spuntate le relative caselle di selezione). Se si desidera modificare la selezione dei banchi, premere il pulsante **Selection** per accedere alla finestra di dialogo, e spuntare le caselle desiderate.



Premendo ad esempio il pulsante Selection per Program:



Premere il **pulsante All** per selezionare tutti i banchi.

Premere il pulsante **Nothing** per cancellare il segno di spunta da tutte le caselle di selezione.

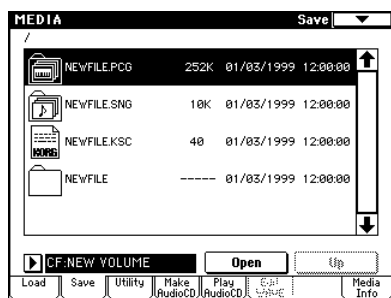
Premere il **pulsante OK** per confermare le modifiche apportate, oppure il **pulsante Cancel** per annullare la scelta.

Per eseguire il salvataggio anche delle impostazioni Global (Global settings), utilizzare la casella di selezione della finestra di dialogo al punto ① della procedura.

- ④ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

Nel caso in cui il display mostri l'indicazione "No space available on medium", consultare il paragrafo "Se i dati non possono essere contenuti su un singolo media," ed utilizzare la procedura ivi descritta per effettuare il salvataggio.

L'operazione di scrittura determina la creazione di file sulla directory correntemente selezionata. Nel caso in cui i dati dovessero estendersi su due o più volumi di media, tali file saranno divisi. Oltre ai file .PCG, .SNG e .KSC generati in base al nome specificato, il salvataggio determinerà la creazione di una directory, sulla quale sarà eseguita la scrittura dei file incorporati nel file NEWFILE.KSC.

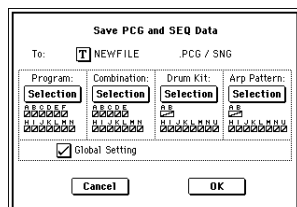


## 0-2B: Save PCG & SEQ

Comando che permette il salvataggio di tutti i Programmi, Combinazioni, kit di batteria, pattern di arpeggio utente ed impostazioni Global della memoria interna come un file .PCG, e delle Song/Cue list come file .SNG sul media specificato.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- ① Selezionare il comando "Save PCG & SEQ" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, sulla quale inserire il nome del file. Specificando il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione determinerà il salvataggio dei file NEWFILE.PCG e NEWFILE.SNG sul media selezionato.

- ③ Selezionare il banco (o i banchi) che si desidera salvare. (Per maggiori dettagli, consultare "0-2A: Save All, punto ③")

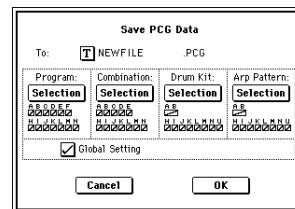
- ④ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 0-2C: Save PCG

Comando che consente il salvataggio di tutti i Programmi, le Combinazioni, i kit di batteria, i pattern di arpeggio utente e le impostazioni Global su un file .PCG.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- ① Selezionare il comando "Save PCG" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale inserire il nome del file.

Specificando per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione determinerà il salvataggio del file NEWFILE.PCG sul media selezionato.

- ③ Selezionare il banco (o i banchi) che si desidera salvare.

(Per maggiori dettagli, consultare "0-2A: Save All, punto ③")

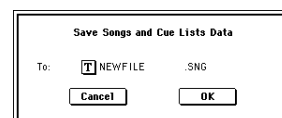
- ④ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 0-2D: Save SEQ (Songs and Cue Lists)

Comando che permette il salvataggio di tutte le Song e le Cue list della memoria interna come un file .SNG.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- ① Selezionare il comando "Save SEQ" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale inserire il nome del file.

Specificando per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione determinerà il salvataggio del file NEWFILE.SNG sul media selezionato.

- ③ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

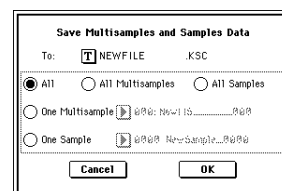
## 0-2E: Save Sampling Data (Multisamples and Samples)

L'esecuzione di questo comando rende possibile il salvataggio dei seguenti Multicampioni/campioni sul media desiderato, rispettivamente come file in formato Korg .KMP e .KSF. Sarà inoltre creato un file .KSC che conterrà i suddetti file.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- Multicampioni e campioni registrati o modificati
- Multicampioni e campioni caricati in modalità Media
- Multicampioni e campioni contenuti nella memoria RAM dello strumento

- ① Selezionare il comando "Save Sampling Data" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Premere il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale inserire il nome del file (GO p.117).



- ③ Utilizzare il campo “To” per stabilire il contenuto da salvare (in formato Korg) ed i seguenti pulsanti radio per effettuare la selezione.

**All:** Tutti i Multicampioni/campioni contenuti nella RAM saranno salvati come file .KMP e .KSF. Contemporaneamente, sarà creato e salvato un file ed una directory .KSC.

Il nome del file e della directory corrisponderà al file .KSC.

**All Multisamples:** Tutti i Multicampioni ed i campioni da essi utilizzati saranno salvati rispettivamente come file .KMP e .KSF. Contemporaneamente, sarà creato e salvato un file ed una directory .KSC.

Il nome del file e della directory corrisponderà al file .KSC.

**All Samples:** Tutti i campioni saranno salvati come file .KSF. Contemporaneamente, sarà creato e salvato un file ed una directory .KSC.

Il nome del file e della directory corrisponderà al file .KSC.

**One Multisample:** Il Multicampione selezionato sarà salvato come file .KMP. Sarà inoltre creata contemporaneamente una directory, sulla quale saranno salvati i campioni utilizzati dal Multicampione.

Il nome del file e della directory corrisponderà al file .KMP. Inizialmente, il nome del file sarà composto dai primi cinque caratteri (in maiuscolo) del nome del Multicampione + il relativo numero.

#### [Esempi]

000: NewMS\_0000 → NEWS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 → 108BP001.KMP

**One Sample:** Il campione selezionato sarà salvato come file .KSF. Il nome del file corrisponderà al file .KSF.

Inizialmente, il nome del file sarà composto dai primi quattro caratteri (in maiuscolo) del nome del campione + il relativo numero.

#### [Esempi]

0000: NewSample\_0000 → NEWS0000.KSF

0001: C#3-EGuitar → C#3-0001.KSF

**note** Se si desidera esportare i dati in formato AIFF (.AIF) o WAVE (.WAV), selezionare il comando “Export Smpl AIF/WAV.” dal menù di pagina.

- ④ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

**Spuntando** la casella di selezione “Translation” (0-1B), i nomi dei file .KMP e .KSF salvati saranno tradotti sul display con i nomi dei Multicampioni/campioni originali. Ciò risulta particolarmente utile per la ricerca del file desiderato sul media.

## 0-2F: Save to Std MIDI File

### (Save Song as Standard MIDI File)

Comando che consente il salvataggio della Song selezionata della memoria interna sul media desiderato come un file .MID (Standard MIDI File).

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- ① Selezionare il comando “**Save to Std MIDI File**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Usare il campo “**Song**” per specificare la Song che si intende salvare.

- ③ **Spuntando** la casella di selezione “**Exclusive**”, è possibile salvare gli eventi di sistema esclusivo e sistema esclusivo universale come messaggi di SysEx.

Lasciare la casella **in bianco** se non si desidera salvare i suddetti dati.

- ④ Usare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file. Per default, la tastiera assegnerà i primi otto caratteri (in maiuscolo) della Song selezionata.

- ⑤ Utilizzare i pulsanti radio per determinare il formato.

Il **Format 0** permette di salvare sedici canali di dati MIDI su una singola traccia.

Il **Format 1** prevede invece il salvataggio di ciascun canale MIDI su una traccia separata.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

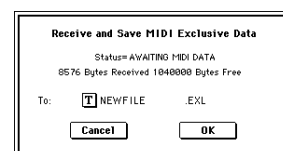
La Song così salvata può quindi essere riprodotta su un dispositivo che supporti il formato Standard MIDI File. Se tuttavia si pensa che la Song dovrà essere principalmente riprodotta sulla TRITON Extreme, si suggerisce di eseguire il salvataggio utilizzando il comando “Save SEQ”, poichè tale opzione permetterà di raggiungere un più alto grado di fedeltà in riproduzione del materiale musicale.

## 0-2G: Save Exclusive

### (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

Comando che consente di ricevere dati esclusivi, i quali saranno successivamente accumulati in porzioni libere della memoria per permetterne poi il salvataggio su media esterni come file .EXL. Il comando è valido solo quando la directory corrente è in DOS.

- ① Selezionare “**Save Exclusive**” per permettere alla TRITON Extreme la ricezione dei dati esclusivi. Appare la seguente finestra di dialogo.



- ② Trasmettere i dati esclusivi che si desidera salvare sulla TRITON Extreme. Durante la ricezione dei dati, il display mostrerà “Status=RECEIVING MIDI DATA.” Al termine dell’operazione, i dati relativi alla quantità di dati ricevuti ed alla capacità di memoria rimasta saranno riscritti. Il display mostrerà “Status=AWAITING MIDI DATA,” permettendo (se necessario) l’ulteriore ricezione di dati esclusivi da parte della TRITON Extreme. Da notare che, durante la ricezione dei dati, i **pulsanti Cancel** ed **OK** non potranno essere utilizzati.

- ③ Premere il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file.

- ④ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.



## 0-2H: Export Smpl AIF/WAV (Export Samples as AIFF/WAVE)

I campioni contenuti all'interno della memoria RAM, registrati in modalità Sampling o importati in modalità Media, possono essere esportati (scritti) su media esterni come file in formato AIFF o WAVE.

Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

**note** E' buona norma utilizzare i comandi Save All o Save Sampling Data per effettuare il salvataggio dei campioni in formato Korg (.KSC, .KMP, .KSF). Ciò consentirà di preservare l'integrità dei Multicampioni e dei campioni ad esso associati, così come originariamente presenti nella memoria RAM dello strumento. Il comando "Export Smpl AIF/WAV" dovrebbe quindi essere utilizzato soltanto quando si desidera elaborare i campioni registrati sulla TRITON Extreme su un computer.

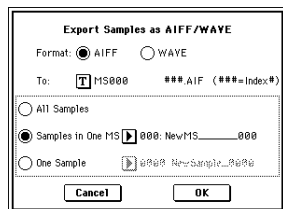
Il comando "Export Smpl AIF/WAV" non consente l'esportazione dei Multicampioni. I file esportati in formato AIFF o WAVE potranno in seguito essere ricaricati sulla TRITON Extreme. In questo caso, il numero del campione caricato dovrà corrispondere al numero del campione salvato. La mancata osservanza di tale accorgimento potrebbe rendere necessario, in seguito, una nuova reimpostazione degli indici del Multicampione, per consentire il ripristino della situazione pre-salvataggio.

Inoltre, l'esportazione eseguita mediante il comando "Export Smpl AIF/WAV" causerà la perdita dei seguenti parametri impostati in modalità Sampling:

- Nome del campione (Sample Name)
- Loop Tune (Sampling 2-1c. "Loop Tune")
- Reverse (Sampling 2-1c. "Rev")
- +12 dB (Sampling 2-1c)

I campioni gestiti in stereo dalla TRITON Extreme saranno esportati come due file indipendenti L ed R.

- ① Selezionare il comando "Export Smpl AIF/WAV" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Nel campo "Format," selezionare AIFF o WAVE come formato di esportazione.
- ③ Premere il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file (➡ GO p.117).
- ④ Nel campo "To," specificare il contenuto che si desidera esportare.

**All Samples:** Permette l'esportazione di tutti i campioni. In questo caso non sarà possibile specificare il nome del file. Questo sarà assegnato in base ai primi quattro caratteri (in maiuscolo) attribuiti al nome del campione + il relativo numero.

### [Esempio]

0000: NewSample\_0000→NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar→C#3-0001.WAV

**Samples in One MS:** Consente l'esportazione di tutti i campioni utilizzati dal Multicampione selezionato.

E' possibile specificare solo cinque caratteri del nome del file. Questo sarà formato quindi dai primi cinque caratteri del campione + il numero dell'indice (001-128) relativo al Multicampione.

Inizialmente, il nome del file sarà impostato sui primi cinque caratteri (in maiuscolo) del nome del Multicampione.

### [Esempio]

000: NewMS\_000:

Campione selezionato per l'index 001 → MS000001.AIF

Campione selezionato per l'index 002 → MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

Campione selezionato per l'index 001 → 108BP001.AIF

Campione selezionato per l'index 002 → 108BP002.AIF

Una finestra di dialogo apparirà nel caso in cui, eseguendo i comandi di **All Samples** o **Samples in One MS**, la dimensione dei dati da esportare dovesse risultare superiore alla capacità di memorizzazione del singolo volume di media (consultare "Se i dati non possono essere contenuti in un singolo media", p.187). Tuttavia, se la dimensione del singolo campione dovesse eccedere la capacità di memorizzazione del media, l'operazione non potrà comunque essere eseguita. In questo caso, specificare un media diverso sul quale esportare i dati, oppure premere il pulsante "Skip" per procedere con l'esportazione del campione successivo.

**One Sample:** Consente l'esportazione del singolo campione selezionato.

Il nome del file corrisponderà a quello del file .AIF o .WAV. Inizialmente, il nome del file sarà automaticamente impostato in base ai primi quattro caratteri (in maiuscolo) del nome del campione + il relativo numero.

L'esportazione eseguita con l'opzione **One Sample** non può essere eseguita quando la grandezza del file è maggiore della capacità di memorizzazione del singolo volume di media prescelto.

- ⑤ Premere il pulsante OK per esportare i dati, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

## 0-2I: Save Audio CD Track List

Comando che permette di eseguire il salvataggio della track list creata nella pagina Make Audio CD. L'operazione determinerà il salvataggio delle informazioni relative al drive ed alla directory contenenti ciascun file WAVE ed i nomi dei corrispondenti file WAVE. Il comando è valido soltanto quando la directory corrente è in DOS.

- ① Selezionare il comando "Save Audio CD Track List" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

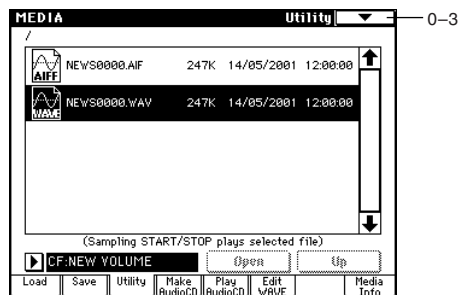


- ② Utilizzare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file. Inserendo per esempio il nome NEWFILE ed eseguendo il comando, l'operazione comporterà il salvataggio del file NEW-FILE.KCD sul media desiderato.
- ③ Premere il pulsante OK per salvare i dati, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.



## 0-3: Utility

Pagina che consente di rinominare, copiare o cancellare il contenuto di un media o di un singolo file, così come creare una nuova directory, formattare il media ed impostare la data e l'ora del calendario interno. Dopo aver selezionato il media o il file, scegliere il comando del menù di pagina desiderato.



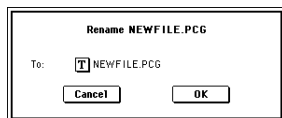
### ▼ 0-3: Comandi del menù di pagina

0-1A	Hide unknown file	Convert to ISO9660 Format	0-3G
0-1B	Translation	Rate Convert	0-3H
0-3A	Rename	Check Medium	0-3I
0-3B	Copy	USB Storage Mode	0-3J
0-3C	Delete		
0-3D	Create Directory		
0-3E	Set Date/Time		
0-3F	Format		

#### 0-3A: Rename

Comando che permette di modificare il nome del file o della directory selezionata. Il comando è valido solo dopo aver selezionato un file o una directory DOS.

- ① Scegliere il file/directory del quale si desidera modificare il nome.
- ② Selezionare il comando **"Rename"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

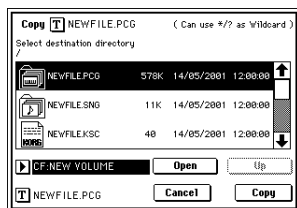


- ③ Premere il pulsante di testo per accedere alla finestra di testo, nella quale modificare il nome.
- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

#### 0-3B: Copy

Permette di copiare il file o la directory selezionata. Il comando è valido dopo aver selezionato un file o una directory DOS.

- ① Selezionare il file o la directory che si desidera copiare.
- ② Selezionare il comando **"Copy"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Il campo **"Copy"** mostra il nome del file o della directory selezionata.

Se si desidera cambiare il file o la directory da copiare, utilizzare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file oggetto di copia. (GO p.117)

(Can use \*/? as Wildcard): A questo punto della procedura, è possibile utilizzare i caratteri "\*" e "?" come wildcard. Specificando per esempio **PRELOAD1.\*** (invece di **PRELOAD1.PCG**), sarà possibile copiare tutti i file nominati **PRELOAD1.**, a prescindere dal tipo di estensione ad essi attribuita (e cioè **PRELOAD1.PCG**, **PRELOAD1.SNG**, **PRELOAD1.KSC**, ...)

#### Esempio)

**PRELOAD1.\*** : **PRELOAD1.PCG**, **PRELOAD1.SNG**,  
**PRELOAD1.KSC**, ...  
**PRELOAD?.PCG** : **PRELOAD1.PCG**, **PRELOAD2.PCG**,  
**PRELOAD3.PCG**, ...

- ⚠ L'uso delle wild card è limitato ai file e non può quindi essere applicato alle directory.

- ④ Utilizzare i **pulsanti Open** ed **Up** per selezionare la directory di destinazione dei dati copiati. Nel caso si desideri specificare un dispositivo USB diverso, usare **"Drive Select"** (0-1c) per effettuare la scelta.
- ⑤ Per copiare il file o la directory con un nome diverso da quello selezionato, utilizzare il pulsante di testo (parte bassa del display) per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale stabilire il nome da utilizzare per la copia. Nel caso l'operazione preveda l'utilizzo delle wild card, non sarà possibile modificare il nome del file.
- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

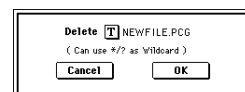
**note** Per annullare l'operazione, premere il **pulsante Abort**.

- ⚠ Qualora il drive selezionato con **"Drive Select"** sia un drive con disco rimovibile (CD-R/RW, MO disc, hard disk rimovibile etc.), non sarà possibile effettuare l'operazione di copia su un media diverso dello stesso drive.

#### 0-3C: Delete

Comando che consente di cancellare il file o la directory selezionata. Il comando è valido solo dopo aver selezionato un file DOS o una directory.

- ① Scegliere il file o la directory che si desidera cancellare.
- ② Selezionare il comando **"Delete"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Il campo **"Delete"** mostra il nome del file o della directory selezionata. Se si desidera cambiare il file o la directory da cancellare, utilizzare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file oggetto di cancellazione. (Can use \*/? as Wildcard): A questo punto della procedura è possibile utilizzare i caratteri "\*" e "?" come wildcard, per consentire la cancellazione dei file dal nome parzialmente identico, oppure dei file con lo stesso nome ma con una diversa estensione (GO 0-3B "Copy").

- ⚠ L'uso delle wild card è limitato ai file e non può quindi essere applicato alle directory.

- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



### 0-3D: Create Directory

Comando che permette di creare una nuova directory all'interno di quella correntemente selezionata.

- 1 Selezionare il comando **"Create Directory"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.

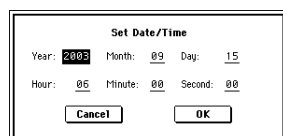


- 2 Utilizzare il pulsante di testo per accedere ad un'altra finestra di dialogo, nella quale specificare il nome della nuova directory.
- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

### 0-3E: Set Date/Time

Consente di impostare la data e l'ora del calendario interno della TRITON Extreme.

- 1 Selezionare il comando **"Set Date/Time"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 2 Impostare ciascun parametro.  
"Year" 1980-2079  
"Month" 1-12  
"Day" 1-31  
"Hour" 0-23  
"Minute" 0-59  
"Second" 0-59 (fatta eccezione per i media CD-R/RW, il valore dei secondi registrato per i file sarà sempre un numero pari)
- 3 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

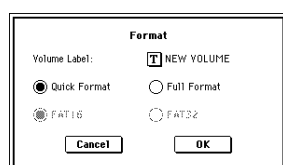
### 0-3F: Format

Comando che permette di formattare il media selezionato e di assegnare la corrispondente etichetta di volume (il nome dell'intero dispositivo di memorizzazione, undici caratteri al massimo) specificata. Tale etichetta potrà essere visualizzata nel campo "Media Select" (0-1c).

- La formattazione del media comporta la cancellazione totale di tutti i dati su di esso contenuti, anche nel caso il disco sia stato suddiviso in più partizioni. Accertarsi quindi che l'unità non contenga file ed informazioni necessarie. La funzione [COMPARE] non può essere utilizzata per ripristinare lo status pre-formattazione.

**note** Alcune unità USB non supportano l'operazione Full Format. Per maggiori dettagli al riguardo, consultare il relativo manuale d'uso.

- 1 Accertarsi che il media da formattare sia stato inserito nel drive.
- 2 Usare "Media Select" (0-1c) per scegliere il media che si desidera formattare.
- 3 Selezionare il comando **"Format"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 4 Nel campo "Volume Label," usare il pulsante di testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare l'etichetta di volume.

La finestra mostrerà l'etichetta di volume precedentemente assegnata. Nel caso al media non sia stato assegnato alcuna etichetta, oppure il media inserito non è in formato DOS, il campo indicherà "NEW VOLUME."

- 5 Specificare il tipo di formattazione da eseguire.

**Quick Format:** Opzione da selezionare quando il media è già stato fisicamente formattato, oppure qualora si intenda riformattare un media già inizializzato in formato UDF dalla TRITON Extreme.

**note** Dato che l'operazione comprende soltanto l'area di sistema, quest'operazione richiede minor tempo per poter essere eseguita

**Full Format:** Da scegliere quando il media non è stato precedentemente formattato. E' l'opzione da selezionare quando gli errori di scrittura si verificano in maniera piuttosto frequente.

Non è necessario eseguire la formattazione **Full Format** su media precedentemente formattati a 512 byte/blocco. Per questi è sufficiente eseguire la formattazione **Quick Format**.

**note** La formattazione Full Format dovrebbe essere scelta per i media CD-RW etc. non in precedenza inizializzati in formato UDF, e comunque in quei casi in cui sul display appaia il messaggio d'errore "Media not formatted".

Questo tipo di operazione richiede una notevole quantità di tempo per poter essere completata, e ciò in misura direttamente proporzionale alla capacità del media stesso.

**note** Alcune unità USB non supportano l'operazione Full Format. Per maggiori dettagli al riguardo, consultare il relativo manuale d'uso.

- 6 Specificare il file system.

**FAT16** può formattare un disco da al massimo 4 Gbyte. Nel caso si desideri utilizzare un media con capacità superiore, utilizzare **FAT32** per la formattazione (FAT32 può teoricamente formattare un disco con una capacità massima di 2 TB = 2.000 Gbyte).

- 7 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

**note** Se si intende utilizzare un CD-R/RW per la scrittura packet writing, sarà necessario prima formattare il disco (p. 330). La formattazione non è necessaria invece nel caso si desideri usare il disco come CD audio.

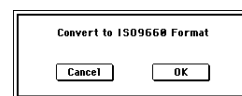
### 0-3G: Convert to ISO9660 Format

Comando che permette la conversione del formato UDF del media CD-R in formato ISO9660.

L'operazione è necessaria qualora si desideri utilizzare un dispositivo esterno per il caricamento di un file salvato su CD-R dalla TRITON Extreme.

La memoria del media è temporaneamente utilizzata come buffer estemporaneo per la conversione. Il comando non può essere selezionato nel caso non sia stato connesso alcun tipo di media.

- 1 Selezionare il comando **"Convert to ISO9660 Format"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- 2 Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

Anche dopo aver effettuato la conversione in formato ISO9660, alcuni dispositivi potrebbero non essere comunque in grado di leggere i file convertiti.



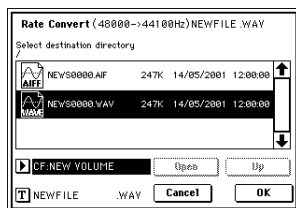
### 0-3H: Rate Convert

Comando che consente la conversione della frequenza di campionamento del file WAVE selezionato da 48 kHz a 44.1 kHz (o viceversa).

Il comando è valido solo dopo aver selezionato un file WAVE campionato a 48 kHz o 44.1 kHz.

La funzione può essere utilizzata nella pagina Make Audio CD durante la scrittura dei file WAVE a 48 kHz su CD, e permette di monitorare il suono convertito a 44.1 kHz prima dell'effettiva scrittura sul CD.

- ① Selezionare il file o la directory della quale si desidera convertire la frequenza di campionamento.
- ② Selezionare il comando **"Rate Convert"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



Il campo "Rate Convert" indica il nome del file selezionato.

- ③ Usare i pulsanti **Open** ed **Up** per selezionare la directory di destinazione per il salvataggio.  
Se si desidera specificare un'unità USB diversa, utilizzare il pulsante "Media select" per selezionare il drive.
- ④ Per modificare il nome del file da convertire, premere il pulsante di testo nella parte inferiore del display per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale specificare il nome del file.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

**note** Il comando "Rate Convert" richiede un tempo di elaborazione di circa 80 secondi per ogni minuto di audio in stereo salvato su un Microdrive inserito nello slot CF della TRITON Extreme.

### 0-3I: Check Medium

Comando che permette di controllare e correggere gli errori eventualmente presenti sul media in formato MS-DOS. Il comando dovrebbe essere eseguito qualora il display mostri frequentemente il messaggio "Error in writing to medium" durante la scrittura su media, oppure "Buffer underrun error occurred" durante il campionamento su media.

**note** L'esecuzione di questo comando è ininfluente per quei tipi di media che utilizzano un tipo di memoria flash (per es.: CompactFlash o SmartMedia, esclusi quindi i Microdrive).

- ① Accertarsi che il media che si intende controllare sia stato inserito nel drive.
- ② Utilizzare il pulsante "Media Select" per selezionare il media da controllare.
- ③ Scegliere il comando **"Check Medium"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ④ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.
- ⑤ Al termine del controllo, il display mostrerà il contenuto recuperato.

**note** Per interrompere il processo di controllo prima del suo completamento, premere il **pulsante Abort**. Il tempo richiesto per il controllo di un media da 5 Gbyte (FAT32) è di circa 80 minuti, ma in generale la durata dipenderà dal tipo di media selezionato e dal numero di errori individuati.

### 0-3J: USB Storage Mode

Collegando la porta USB B della TRITON Extreme direttamente ad un computer, è possibile utilizzare il PC per accedere ai dati salvati sulla card inserita nello slot CF della tastiera.

**note** Non è invece possibile usare il computer per accedere ad un eventuale dispositivo USB esterno connesso alla TRITON Extreme.

#### Utenti Windows (Windows Me/2000 SP3 o successivi/XP)

Per poter usare la TRITON Extreme con un PC con sistema operativo Windows 98/Me, è innanzitutto necessario installare il driver KORG USB-SCSI Storage Driver (fornito di serie insieme al CD-ROM che accompagna la TRITON Extreme).

**note** Le schermate del PC illustrate a seguire possono differire in base al sistema operativo installato. Quelle mostrate negli esempi in basso sono relative al sistema operativo Windows XP.

**note** Prima di effettuare qualsiasi collegamento tra lo strumento ed il PC, accendere il computer per avviare il sistema operativo.

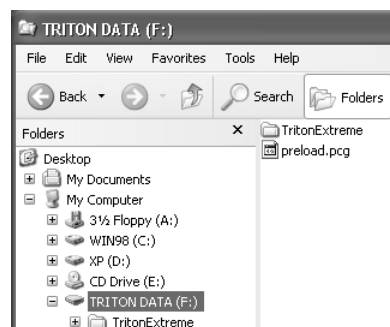
- ① Selezionare il comando **"USB Storage Mode"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



Premere il **pulsante OK** per entrare in modalità Storage, oppure il **pulsante Cancel** per uscire dalla procedura.



- ② Utilizzare un cavo USB per connettere la TRITON Extreme al computer.  
Collegare la porta USB del PC alla porta USB B della TRITON Extreme.  
Accertarsi che il connettore sia orientato correttamente, ed inserire lo spinotto fino al suo completo aggancio in sede.
- ③ Sul monitor del computer appare l'etichetta (drive) della card inserita nello slot CF della tastiera.




**note** Il contenuto del media inserito nello slot CF della TRITON Extreme può essere visualizzato solo dopo aver eseguito il comando "USB Storage Mode."

**note** Evitare di rimuovere il cavo USB se non dopo aver completato il punto ⑤ della procedura. In caso contrario è possibile causare la perdita dei dati contenuti sul media.

- ④ Accedere ai dati della card dal computer.  
Aprire il drive di cui al punto ③ per visualizzare il contenuto del media, e copiare i dati sul PC. E' anche possibile in seguito ritrasferire i dati dal computer sul media della TRITON Extreme.




- ⑤ Disconnettere la TRITON Extreme dal computer.  
Cliccare con il pulsante sinistro del mouse sull'icona (  ) mostrata sulla destra della barra di stato del PC.




Dal successivo menù a comparsa, cliccare con il pulsante sinistro del mouse su “Stop USB disk drive (KORG TRITON Extreme)” (Disconnetti drive USB KORG TRITON Extreme). Verificare che appaia il messaggio “Safely remove USB Mass Storage Device” (Rimozione sicura del dispositivo USB). Premere il pulsante EXIT (Esci) per chiudere la finestra di dialogo. Una volta usciti dalla modalità USB Storage, disconnettere fisicamente il cavo USB dalla TRITON Extreme.

**note** Per il sistema operativo Windows Me, “USB high capacity storage device” è indicato come “Disco USB”.

-  Con i sistemi operativi Windows 98/2000, l'icona di cui sopra non appare nella barra di stato. In questo caso, in Explorer o Risorse del Computer, cliccare con il pulsante destro del mouse l'icona “Disco Rimuovibile”, e scegliere l'opzione “Rimuovi”. Una volta abbandonata la modalità USB Storage, disconnettere fisicamente il cavo USB dalla TRITON Extreme. Con il sistema operativo Windows 2000, sul display apparirà il messaggio [Device Removal Warning]; premere il pulsante [OK].

#### Utenti Macintosh (Mac OS9.0.4, OSX 10.0 o successivi)


- ① Usare un cavo USB per connettere la TRITON Extreme al computer.  
Collegare la porta USB del computer alla porta USB B della TRITON Extreme. Accertarsi che il connettore sia orientato correttamente, ed inserire lo spinotto fino al suo completo aggancio in sede.

-  Con i Mac OS9, dovrebbe apparire un messaggio del tipo: “Il driver richiesto non è disponibile” nel momento in cui si effettua il collegamento. Ignorare il messaggio e chiudere la finestra di dialogo senza installare alcun driver.

- ② Selezionare il comando “USB Storage Mode” per accedere alla successiva finestra di dialogo.

Premere il **pulsante OK** per entrare in modalità Storage, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

- ③ Sul monitor del computer appare l'etichetta (drive) della card inserita nello slot CF della tastiera.


-  Evitare di disconnettere il cavo USB o spegnere il PC mentre la suddetta schermata è visualizzata sul monitor del computer. In caso contrario è possibile causare la perdita dei dati contenuti sulla card.

- ④ Accedere ai dati della card dal computer.  
Aprire il drive di cui al punto ③ per visualizzare il contenuto del media, e copiare i dati sul PC. E' anche possibile in seguito ritrasferire i dati dal computer sul media della TRITON Extreme.

- ⑤ Trascinare il nuovo drive nel cestino.  
Per disconnettere la TRITON Extreme, trascinare il drive dal desktop nel cestino oppure, in alternativa, selezionare il comando “Rimuovi” dal menù Special. Premere il pulsante EXIT (Esci) per chiudere la finestra di dialogo. Una volta usciti dalla modalità USB Storage, disconnettere fisicamente il cavo USB dalla TRITON Extreme.

## 0-4: Make Audio CD

Pagina che consente l'uso di un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A per la creazione di un CD audio. L'operazione può essere eseguita anche per i file Wave generati mediante il ricampionamento dei dati sequenziali della TRITON Extreme. Utilizzare i pulsanti virtuali Insert e Cut per arrangiare le Song in base all'ordine desiderato nella track list, e quindi usare il comando “Write to CD” del menù di pagina per effettuarne la scrittura su un CD.  
I file WAVE scrivibili su CD possono avere una frequenza di campionamento di 44.1 o 48 kHz.

-  I file WAVE campionati a 48 kHz sono automaticamente convertiti a 44.1 kHz durante la scrittura del CD audio (“Write to CD”).

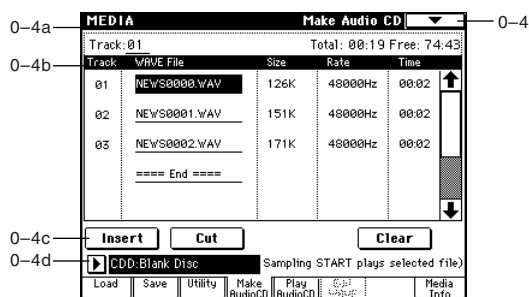
- note** Posizionando la cella di edit sul nome del file WAVE, è possibile utilizzare il tasto SAMPLING [START/STOP] per riprodurre il file selezionato. E' inoltre possibile cancellare le tracce audio non più necessarie dal media CD-RW.

#### Cos'è la Finalizzazione?

Per consentire la riproduzione del CD audio creato su un normale CD player o sulla TRITON Extreme (pagine Media 0-5: Play Audio CD, Sampling P5: Audio CD page), è necessario eseguire la finalizzazione del disco in seguito alla scrittura dei brani musicali sul CD-R/RW.

Il comando “Write to CD” del menù di pagina della TRITON Extreme consente infatti la sola scrittura delle tracce sul disco senza eseguirne la finalizzazione, permettendo così l'ulteriore aggiunta dei brani musicali desiderati.

La finalizzazione del CD determina invece la “chiusura” del disco, impedendone l'ulteriore scrittura ma permettendone tuttavia la riproduzione sui CD player convenzionali.



#### 0-4a: Track, Total, Free

##### Track (Track Select)


[01...99, -]

Indica il numero della traccia in cima alla track list.  
Quando si inserisce un disco non finalizzato, il presente campo mostra il numero successivo all'ultima traccia presente sul media. Se per esempio il media contiene già 5 tracce (“Track (Track Select)” 05), il campo indicherà 06 ed i numeri seguenti (fino a 99). Quando la parte superiore del display mostra “WAVE file” ==End==, il campo indicherà -, a significare che sarà possibile inserire (con il pulsante Insert) fino a 99 tracce.

##### Total

[00:00...]

Mostra il tempo totale di tutti i file WAVE inclusi nella track list.

-  Non è possibile effettuare la scrittura del CD quando il parametro “Total” è superiore a quello indicato dal parametro “Free”.



## Free

[00:00..., --:--]

Parametro che mostra il tempo disponibile del media inserito nel drive CD-R/RW selezionato da “Media select”. Qualora il drive CD-R/RW non sia stato collegato oppure non contenga alcun media o un media finalizzato, il campo indicherà --:--.

## 0-4b: Audio track list

### Track

(01...99)

Area del display che mostra il numero della traccia per i relativi file WAVE arrangiati nell’ordine stabilito dall’utente. (☞ 0-4a “Track (Track Select)”)

### WAVE File

Indica il nome del file WAVE attribuito alla traccia.

Per aggiungere un file WAVE alla track list, posizionare il cursore sul file WAVE della traccia audio che segue la traccia che si desidera inserire, e quindi premere il **pulsante Insert**. Per cancellare una traccia audio, posizionare il cursore sul file WAVE che si desidera eliminare, e premere il **pulsante Cut**.

**note** Per riprodurre un file della track list, premere ed evidenziare il file WAVE desiderato, e premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. La parte bassa del display indicherà “(Sampling START plays selected file)”.

### Size, Rate, Time

Area del display che indica le informazioni di base del file WAVE inserito nella track list.

**Size:** Dimensioni del file (in byte)

**Rate:** Frequenza di campionamento (in Hz)

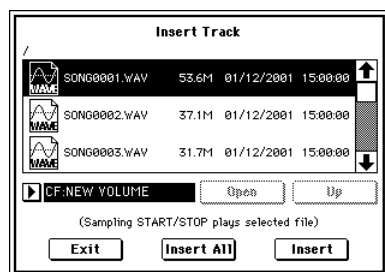
**Time:** Tempo (minuti: secondi)

❗ I presenti parametri non potranno essere visualizzati nel caso si sia usato il comando “Load .KCD” etc. per il caricamento di una track list audio e la tastiera non riesca ad individuare il relativo file WAVE attribuito alla traccia della track list importata. In questo caso, utilizzare il **pulsante Cut** per cancellare la traccia, oppure controllare che il drive o il media sia stato collegato/inserito correttamente.

## 0-4c: Insert, Cut, Clear

### Insert

Pulsante che consente l’inserimento di una traccia audio nella track list. Posizionare il cursore sul file WAVE che segue la traccia audio che si desidera inserire, e premere il **pulsante Insert** per aprire la seguente finestra di dialogo:



Usare “Media select” per scegliere il media contenente il file da inserire, ed utilizzare i pulsanti Open ed Up per accedere alla directory desiderata, dalla quale selezionare il file WAVE. (☞ 0-1c, 0-1d)

**Insert:** Permette l’inserimento del file WAVE evidenziato.

**Insert All:** Consente l’inserimento di tutti i file WAVE (a 44.1 o 48 kHz) della directory selezionata. I file saranno inseriti in base all’ordine mostrato sullo schermo. L’esecuzione di **Insert** o **Insert All** determinerà l’inserimento dei file WAVE selezionati, e lo spostamento in avanti (verso la fine della track list) delle tracce audio già presenti.

**note** Per riprodurre un file a 44 o 48kHz, premere ed evidenziare il file WAVE desiderato, e premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. La parte bassa del display indicherà “(Sampling START/STOP plays selected file)”.

Dopo aver inserito tutti i file WAVE desiderati, premere il **pulsante Exit** per chiudere la finestra di dialogo.

### Cut

Pulsante che permette la cancellazione della traccia audio selezionata.

Posizionare il cursore sul file WAVE che si desidera cancellare, e premere il **pulsante Cut** per eseguirne la cancellazione. Tutte le tracce successive saranno spostate indietro (verso l’inizio della track list).

### Clear

Pulsante che determina la cancellazione della track list.

**note** Se si desidera riutilizzare una track list, usare il comando “Save Audio CD Track List” (0-2I) per eseguirne il salvataggio su media.

## 0-4d: Media Select

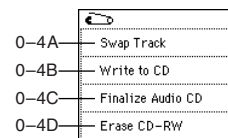
### Media Select

[CDD: Name]

Pulsante popup che permette la selezione del drive CD-R/RW contenente il media da utilizzare per la scrittura dei file WAVE. (☞ 0-1c)

❗ Non è consentito selezionare un drive diverso da un CD-R/RW.

## ▼ 0-4: Comandi del menù di pagina



### 0-4A: Swap Track

Comando che permette lo scambio del numero d’ordine di due tracce audio della track list.

① Selezionare il comando “**Swap Track**” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



② Usare “**Source1**” e “**Source2**” per selezionare le due tracce audio per le quali si desidera scambiare il numero d’ordine.

③ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l’operazione.

0-3

0-4

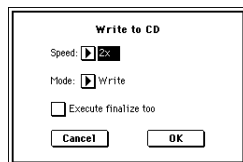
Media



#### 0-4B: Write to CD

Comando che consente la scrittura dei file WAVE della track list sul CD audio. E' anche consentito integrare il comando con la finalizzazione del disco stesso.

- ① Creare una track list, utilizzare "Media select" per selezionare il drive CD-R/RW, ed accertarsi che il media sia stato inserito correttamente nel drive.
- ② Selezionare il comando "Write to CD" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Utilizzare il campo "Speed" per specificare la velocità di scrittura. Il display mostrerà inoltre le velocità di scrittura supportate dal drive installato.

Con una velocità di trasferimento dei dati del sistema piuttosto lenta, la selezione di una velocità di scrittura elevata potrebbe causare degli errori in fase di incisione delle tracce audio sul CD. Si consiglia quindi di effettuare un test di scrittura per verificare che l'operazione possa essere compiuta correttamente.

Per i drive che non supportano il protocollo JustLink è consentito specificare solamente la velocità di scrittura 1x. Per tale motivo, qualora il drive non supporti tale velocità, non sarà possibile effettuare la masterizzazione dei brani su CD.

Usare "Mode" per stabilire la modalità di scrittura.

**Test:** Opzione che consente di testare la scrittura dei dati. La funzione non determina l'effettiva incisione delle tracce audio sul CD, ma permette di eseguire tutte le altre operazioni, esattamente come avverrebbe nel processo di scrittura vero e proprio. E' il metodo da utilizzare qualora l'utente desideri accertarsi che il sistema risponda correttamente alle operazioni richieste. Nel caso il test evidenzi degli errori, il display mostrerà il messaggio "Error in writing to medium."

**Test and Write:** Permette l'esecuzione del test e, nel caso questo vada a buon fine, la successiva scrittura del disco. E' il metodo consigliato qualora l'utente intenda utilizzare di un'alta velocità di scrittura.

**Write:** Consente la scrittura immediata del disco.

- ④ Specificare se il media utilizzato per la scrittura debba essere o meno finalizzato al termine della sessione di registrazione. Spuntare la casella di selezione "Execute finalize too" per eseguire la finalizzazione del disco. Lasciare la casella in bianco qualora si desideri aggiungere ulteriori tracce audio al CD.

**note** Se si desidera solo finalizzare il disco, utilizzare il comando "Finalize Audio CD" (0-4C).

- ⑤ Premere il pulsante **OK** per eseguire la scrittura o il test sul media CD-R/RW, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

Durante la scrittura del CD, i file WAVE campionati a 48 kHz saranno automaticamente convertiti a 44.1 kHz. L'operazione sarà portata a termine soltanto nel caso in cui il drive contenente i file WAVE da convertire abbia una quantità di spazio libero quanto meno pari alla grandezza dei file stessi. Prima di eseguire l'operazione quindi, è buona norma accertarsi che tale condizione possa essere rispettata, pena l'insuccesso della scrittura del file.

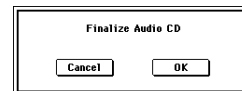
**note** Quando la durata di una singola traccia audio è inferiore ai quattro secondi, la TRITON Extreme inserisce automaticamente dello spazio silente, per consentire il raggiungimento della durata minima del brano musicale.

**note** Al termine di ciascuna traccia (tranne l'ultima), la TRITON Extreme inserisce due secondi di silenzio.

#### 0-4C: Finalize Audio CD

Comando che permette la finalizzazione del media CD-R/RW oggetto di scrittura.

- ① Usare il pulsante popup "Media select" per selezionare il drive, ed accertarsi che lo stesso contenga un disco valido.
- ② Selezionare il comando "Finalize Audio CD" per accedere alla successiva finestra di dialogo.

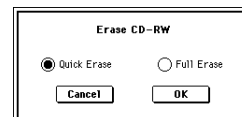


- ③ Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.

#### 0-4D: Erase CD-RW

Permette la cancellazione delle tracce audio dal media CD-R/RW.

- ① Usare il pulsante popup "Media select" per selezionare il drive, ed accertarsi che lo stesso contenga un disco valido.
- ② Selezionare il comando "Erase CD-RW" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ③ Selezionare la modalità con la quale eseguire la cancellazione delle tracce audio.

**Quick Erase:** Metodo di cancellazione standard.

**Full Erase:** Consente la cancellazione totale dei dati contenuti sul disco, ma richiede un maggiore tempo per poter essere eseguita.

L'opzione **Quick Erase** determina la cancellazione "virtuale" delle tracce. In effetti, il display non indicherà alcuna traccia presente sul disco, ma i dati saranno comunque conservati fisicamente fino alla successiva sovraincisione. Se si desidera quindi cancellare completamente i dati, scegliere il metodo **Full Erase**.

- ④ Premere il pulsante **OK** per eseguire il comando, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione.



## 0-5: Play Audio CD

Nella presente pagina è possibile riprodurre un CD audio inserito in un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A della TRITON Extreme.

Collegare le uscite audio del drive CD-ROM/R/RW agli ingressi audio AUDIO INPUT 1, 2 della tastiera.

La pagina in pratica permette di verificare la corretta masterizzazione del disco creato nella pagina Make Audio CD page.

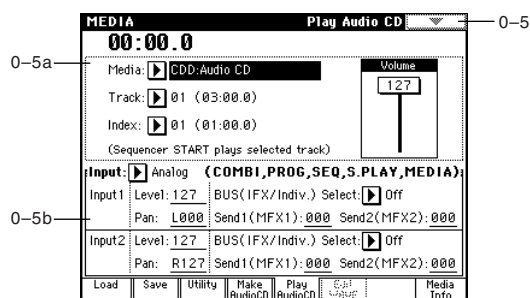


Non è possibile monitorare il suono in uscita da un drive CD qualora questo sia sprovvisto di uscite audio o di un'uscita cuffie.

Il CD audio sarà riprodotto in base alle impostazioni **Analog** di **"Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)."**



Non è consentito riprodurre un CD che non sia stato in precedenza finalizzato.



La riproduzione del CD può essere controllata mediante i tasti di trasporto della sezione SEQUENCER.

**SEQUENCER** Tasto [START/STOP] : Play/Stop  
Tasto [FF>>] : Avanzamento veloce  
Tasto [REW<<] : Riavvolgimento veloce  
Tasto [PAUSE] : Pausa  
Tasto [LOCATE] : Ritorno all'inizio della traccia

### 0-5a: Location, Media, Track, Index, Volume

#### Location (00:00.0...)

Indica la posizione corrente della traccia in riproduzione. A riproduzione ferma, tale valore corrisponderà al punto dal quale il playback riprenderà una volta premuto il tasto [START/STOP]. La selezione di una nuova traccia ("Track") o ("Index") determinerà automaticamente la reimpostazione del valore su 00:00.0.

#### Media

Specifica il drive incaricato di riprodurre il CD audio. Il parametro è valido soltanto per i drive CD-ROM/R/RW.

#### Track [01...]

Consente la selezione della traccia audio da riprodurre.

#### Index [01...]

Permette di determinare l'indice del CD audio che si desidera riprodurre. Il parametro è valido solo nel caso la traccia audio sia in possesso dei corrispondenti dati indice.



Alcuni tipi di drive CD-R/RW non permettono l'accesso ai dati indice.

#### Volume [0...127]

Determina il volume dell'audio in uscita dal drive CD-R/RW.



Poichè alcuni drive CD-R/RW non supportano la presente funzione, l'impostazione del volume potrebbe rivelarsi inutile ai fini del livello audio di riproduzione del CD.

### 0-5b: Input

**Input** [Analog, S/P DIF]

**Input1:**

**Input2:**

**Level** [0...127]

**Pan** [L000...C064...R127]

**BUS (IFX/Indiv.) Select**

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

**Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)** [000...127]

Parametri che permettono di impostare la sorgente audio in ingresso, e di stabilirne il livello, il pan, il bus ed i livelli di mandata agli effetti Master.



Le impostazioni del campo *Input* sono valide per le modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play e Media. (☞ Global P0: 0-3a)

L'impostazione standard dei parametri è la seguente:

**Input1** (canale L): "Level" 127, "Pan" L000, "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Send1"/"Send2" 000

**Input2** (canale R): "Level" 127, "Pan" R127, "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Send1"/"Send2" 000



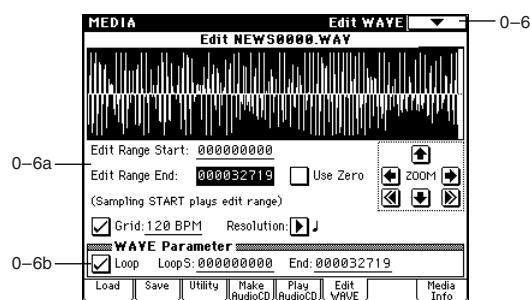
## 0-6: Edit WAVE

Pagina nella quale è possibile effettuare l'editing dei file Wave salvati su media, così come dei file Wave dalle dimensioni notevolmente più grandi della memoria RAM installata sulla TRITON Extreme.

**note** Selezionare innanzitutto il file Wave che si desidera modificare nelle pagine Load, Save, Utility o Make Audio CD, e quindi accedere alla pagina Edit WAVE.

Non è possibile effettuare l'editing su file Wave dalle dimensioni superiori a 230.400.000 unità campione (80 minuti di audio campionato a 48 kHz).

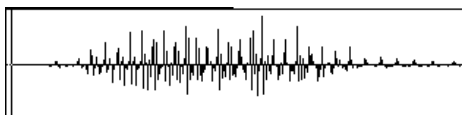
Le frequenze di campionamento dei file WAVE che è possibile modificare sono identiche a quelle supportate dai file KSF (p.317)



### 0-6a: WAVE file waveform display, Edit Range Start, Edit Range End, User Zero, Grid, ZOOM

#### Display della forma d'onda del file WAVE

Area che mostra la forma d'onda del file WAVE selezionato. L'asse orizzontale rappresenta il tempo, quello verticale il livello di volume.



La linea spessa sul bordo superiore della schermata indica la porzione dell'intero campione audio mostrata sul display. Quando si utilizza l'ingrandimento sull'asse orizzontale (zoom-in), la linea evidenzia la zona dell'intera forma d'onda correntemente mostrata sullo schermo. La selezione di un file WAVE stereo determina la visualizzazione della forma d'onda del canale sinistro (L) nella metà superiore dello schermo, e quella del canale destro (R) nella metà inferiore.

Nel caso in cui si sia selezionato il punto "Edit Range Start" o "Edit Range End", sul display sarà mostrato l'intervallo compreso tra i due punti sopracitati. Nell'area "WAVE Parameter" (0-6b), **spuntando** la casella di selezione "Loop On/Off" sarà possibile selezionare i parametri "LoopS" o "End", alla cui posizione corrisponderà una linea verticale sul display.

**Edit Range Start** [000000000...230399998]  
**Edit Range End** [000000001...230399999]

Parametri che definiscono l'intervallo (start address ed end address) oggetto di editing.

Con la casella di selezione "Loop On/Off" (0-6b) **spuntata**, i valori di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" corrispondono a quelli di "LoopS" ed "End". In caso contrario, l'intervallo di editing comprenderà l'intera forma d'onda del campione.

La regione audio specificata con i suddetti parametri è indicata nella "Display della forma d'onda del file WAVE". Per monitorare l'audio in oggetto compreso tra i punti "Edit Range Start" ed "Edit Range End", premere il **tasto SAMPLING [START/STOP]**.

Con il tasto SAMPLING [START/STOP] è possibile riprodurre solo file WAVE campionati a 44.1 kHz o 48 kHz.

#### Use Zero

[Off, On]

**On (spuntata):** Durante l'impostazione dei punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End", è possibile utilizzare la presente funzione per determinare con precisione i punti per i quali il livello della forma d'onda equivale ad un valore di  $\pm 0$  (dove cioè, il volume del campione è zero). Utilizzare il cursore [VALUE], la manopola [VALUE] o i tasti [  $\Delta$  ]/[  $\nabla$  ] per ricercare automaticamente tali punti. Usando invece i tasti numerici [0]-[9], è possibile effettuare la ricerca dei valori di zero-cross prossimi al valore di tempo desiderato.

**Off (non spuntata):** I punti "Edit Range Start" ed "Edit Range End" possono essere modificati incrementandone il valore di un'unità. E' l'impostazione generalmente utilizzata.

#### Grid

[Off, On]

#### BPM

[040 BPM...480 BPM]

#### Resolution

[  $\text{♪} \dots \text{♪}$  ]

**Spuntando** la casella di selezione "Grid", sul display appariranno delle linee verticali punteggiate indicanti le locazioni di beat relative ai valori di tempo di "Grid" (BPM) e "Resolution". E' l'impostazione da adottare qualora si intenda copiare o tagliare determinate porzioni di audio in base a specifici valori di BPM o beat.

**note** La prima linea della griglia è allocata all'inizio della forma d'onda (quando Loop è OFF) oppure nel punto "Loop Start" (quando Loop è ON).

Il parametro non ha alcuna relazione con l'impostazione della manopola [TEMPO].

#### ZOOM

Questi pulsanti permettono di ampliare o restringere la schermata della forma d'onda sonora per entrambi gli assi (tempo e livello). (Sampling P1: 1-1c: Zoom)

Lo Zoom-in/out ha luogo in base all'ultima locazione temporale specificata per i punti di "Edit Range Start", "Edit Range End", "LoopS", o "End". Se, dopo aver effettuato uno zoom-in/out, si rilegge uno dei punti di "Edit Range Start", "Edit Range End", "LoopS", oppure "End", l'area mostrata cambierà in maniera da evidenziare il nuovo punto scelto.

### 0-6b: WAVE Parameter

Area del display dove è possibile impostare i parametri "Loop On/Off", "Loop S", ed "End" per il file WAVE selezionato. Se si desidera salvare le variazioni apportate, è in questo caso necessario eseguire il comando "Save WAVE Parameter" del menù di pagina.

I parametri "Loop On/Off", "Loop S" ed "End" sono utilizzati solo quando il file WAVE è importato sulla memoria RAM in modalità Sampling (Media 0-1: Load, 26) Load .WAV (p.184), e non quando si riproducono i file WAVE o le tracce audio nella pagina 0-1: Load. In quest'ultimo caso, nella pagina Edit WAVE tali parametri potranno essere solo visualizzati, e non modificati.



## Loop On/Off

[Off, On]

Parametro che determina se il file WAVE selezionato debba essere riprodotto o meno in loop.

**On (spuntata):** La forma d'onda del file è riprodotta in loop a partire dal punto specificato per "LoopS" e fino alla fine del campione, e cioè: "punto iniziale" → "punto finale" → "LoopS" → "punto finale" → "LoopS" ...

**Off (non spuntata):** La forma d'onda del file è riprodotta una sola volta (one-shot) a partire dal punto iniziale e fino al punto finale. Modificando l'impostazione di "Loop On/Off" da **Off** ad **On**, le locazioni di "sample start" e "sample end" corrisponderanno ai valori di "LoopS" ed "End."

## LoopS

[00000000...]

## End

[00000000...]

Parametri con i quali è possibile specificare il punto iniziale di loop quello finale relativamente alla riproduzione del file WAVE. I valori impostati sono ritenuti validi solo quando si è abilitato il Loop, e sono indicati sul display della forma d'onda audio come delle linee verticali punteggiate.

**note** Quando "Loop On/Off" è **On**, i valori di "LoopS" ed "End" corrisponderanno ai valori iniziali di "Edit Range Start" ed "Edit Range End"; alla pressione del tasto SAMPLING [START/STOP], l'audio riprodotto sarà compreso tra i punti di "LoopS" ed "End". Se si desidera controllare l'intervallo posto in loop, caricare il file WAVE sulla memoria RAM ed accedere alla modalità Sampling. Nel caso in cui le dimensioni del file siano tali da impedirne il caricamento sulla RAM, utilizzare i comandi "Truncate" o "Cut" del menù di pagina per estrarre la regione compresa tra "LoopS" ed "End" e creare così un nuovo file WAVE piccolo abbastanza da poter essere importato sulla memoria RAM.

## ▼0-6: Comandi del menù di pagina

0-6A	Save WAVE Parameter	Insert Zero	0-6I
0-6B	Truncate	Normalize/Level Adj.	0-6J
0-6C	Cut	Volume Ramp	0-6K
0-6D	Clear	Erase Punch Noise	0-6L
0-6E	Copy	Time Stretch (Sustaining)	0-6M
0-6F	Insert	Transfer WAVE To Track	0-6N
0-6G	Mix	Mono To Stereo	0-6O
0-6H	Paste	Rate Convert	0-6P

**note** Prima di utilizzare i comandi "Truncate" - "Time Stretch (Sustaining)" del menù di pagina per l'editing dei Wave, utilizzare i parametri "Edit Range Start" ed "Edit Range End" per specificare l'intervallo audio oggetto di modifica.

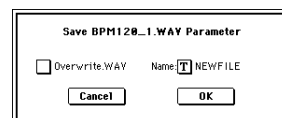
**Media** La funzione Compare non è disponibile per il ripristino dei dati precedenti alle operazioni di editing. Se si desidera conservare comunque il campione originale, lasciare la casella di selezione **"Overwrite" in bianco** per ciascuno dei comandi del menù di pagina prima di effettuare qualsiasi tipo di editing. Se si spunta la casella infatti, l'operazione di salvataggio sarà eseguita in sovrascrittura sul file originale. Generalmente, si dovrebbe utilizzare sempre "Name" per specificare un nuovo file, ed eseguire il salvataggio del file lasciando la casella di selezione "Overwrite" in bianco.

## 0-6A: Save WAVE Parameter

Comando che consente di effettuare il salvataggio relativo allo status dei parametri compresi nell'area Wave Parameters ("Loop On/Off," "LoopS," "End" 0-6b) per il file WAVE selezionato. Può essere eseguito per la scrittura in memoria delle variazioni apportate.

Le impostazioni sono valide solo quando il file WAVE è stato caricato su un dispositivo (per es.: un'applicazione) che usa e riconosce tali parametri.

- ① Dopo aver modificato le impostazioni di WAVE parameters, selezionare il comando **"Save WAVE Parameter"** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ② Se si desidera creare un nuovo file Wave nella stessa directory del file originale, rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione **"Overwrite WAVE"**.
- ③ Utilizzare il campo "Name" per specificare il nome del nuovo file Wave che ci si appresta a creare.
- ④ Premere il **pulsante OK** per salvare il file, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

## 0-6B: Truncate

Comando che permette di cancellare l'audio non compreso all'interno dell'intervallo specificato dai punti "Edit Range Start" - "Edit Range End" (0-6a).

La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Truncate" del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1A: Truncate." Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

## 0-6C: Cut

Comando che consente di cancellare gli eventi audio presenti tra i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End." I dati successivi all'intervallo specificato saranno spostati indietro (verso l'inizio del campione). La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Cut" del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1B: Cut". Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

## 0-6D: Clear

Comando che permette di convertire il livello dell'audio compreso tra i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" ad un valore zero. Gli eventi audio precedenti e successivi all'intervallo interessato non saranno spostati.

La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Clear" del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1C: Clear". Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

## 0-6E: Copy

Comando che permette di copiare gli eventi audio compresi all'interno dell'intervallo specificato dai punti "Edit Range Start" ed "Edit Range End" nel buffer di memoria dedicato. Sarà così possibile utilizzare tali dati per eseguire successivamente i comandi di "Insert," "Mix" o "Paste" nella pagina Edit Wave della modalità Media, oppure nella pagina Sample Edit della modalità Sampling. La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Copy" del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1D: Copy").



### 0-6F: Insert

L'esecuzione del comando "Insert" permette l'inserimento dei dati trasferiti nella memoria buffer grazie al comando "Copy". L'inserimento avverrà a partire dal punto di "Edit Range Start".

Usare il campo "From" nella finestra di dialogo per scegliere i dati da inserire. Impostando il parametro su **RAM**, è possibile inserire gli eventi copiati dalla regione audio specificata nella pagina Sample Edit. Selezionando invece **MEDIA**, l'inserimento riguarderà i dati copiati nella pagina Edit WAVE della modalità Media (per i dettagli sulla procedura, fare riferimento a "Sampling P1: 1-1E: Insert." Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," consultare i punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

### 0-6G: Mix

Comando che consente di mixare i dati copiati nel buffer di memoria (con l'operazione "Copy") con gli eventi della forma d'onda esistente, a partire dalla locazione specificata dal punto di "Edit Range Start".

Usare il campo "From" nella finestra di dialogo per scegliere i dati da mixare. Impostando il parametro su **RAM**, è possibile inserire gli eventi copiati dalla regione audio specificata nella pagina Sample Edit. Selezionando invece **MEDIA**, l'inserimento riguarderà i dati copiati nella pagina Edit WAVE della modalità Media (per i dettagli sulla procedura, fare riferimento a "Sampling P1: 1-1F: Mix". Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," consultare i punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

### 0-6H: Paste

Comando che consente di incollare i dati copiati nella memoria buffer, mediante il comando "Copy", a partire dal punto di "Edit Range Start" del file specificato. L'operazione comporta la sovrascrittura degli eventi presenti nel file di destinazione, per l'intervallo occupato dai dati copiati.

Usare il campo "From" nella finestra di dialogo per scegliere i dati da incollare. Impostando il parametro su **RAM**, è possibile incollare gli eventi copiati dalla regione audio specificata nella pagina Sample Edit. Selezionando invece **MEDIA**, il trasferimento riguarderà i dati copiati nella pagina Edit WAVE della modalità Media (per i dettagli sulla procedura, fare riferimento a "Sampling P1: 1-1G: Paste". Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," consultare i punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

### 0-6I: Insert Zero

Comando che permette di inserire un intervallo audio con livello zero (silente) a partire dal punto di "Edit Range Start" del file Wave specificato. Gli eventi audio successivi al punto d'inserimento saranno spostati verso la fine della forma d'onda sonora. La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Insert Zero" del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1H: Insert Zero". Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

### 0-6J: Normalize/Level Adj.

Questo comando permette di modificare in maniera omogenea il volume degli eventi audio compresi all'interno dell'intervallo specificato dai punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End". Il comando "Normalize" amplifica il livello audio del campione fino al massimo consentito, senza tuttavia permettere il raggiungimento del livello di distorsione del segnale audio. E' il comando da utilizzare per incrementare la dinamica dei campioni registrati ad un livello non ottimale. Il parametro "Level" consente di specificare l'incremento/decremento del livello di volume secondo necessità. La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Normalize/Level Adj." del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1I: Normalize/Level Adj.". Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

### 0-6K: Volume Ramp

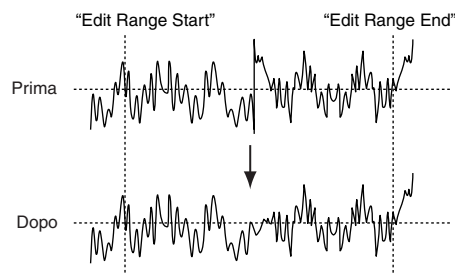
Comando che consente di modificare il livello di volume dell'intervallo oggetto di editing. L'effetto ottenibile è quello di crescendo (Fade In) o dissolvenza (Fade Out), per l'intervallo audio determinato dai punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End".

La funzione è identica a quella vista in modalità Sampling, comando "Volume Ramp" del menù di pagina P1: Sample Edit (per i dettagli sulla procedura, consultare "Sampling P1: 1-1J: Volume Ramp".

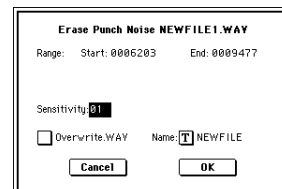
Per maggiori informazioni su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter").

### 0-6L: Erase Punch Noise

Consente di rimuovere eventuali rumori spuri presenti nelle locazioni di transizione tra i punti di editing. Il comando rileva automaticamente il rumore intrusivo, ed applica una specie di effetto fade per renderlo meno evidente e mascherare così lo sbalzo di livello audio.



- ① Nella pagina **Utility (o simile)**, selezionare il file Wave che si desidera modificare, e quindi richiamare la pagina Edit WAVE.
- ② Impostare i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" per specificare l'intervallo audio che comprende il segmento per il quale si desidera eseguire il comando.  
Per evitare di utilizzare il comando su un intervallo audio non contenente alcun tipo di rumore intrusivo, specificare un segmento audio piuttosto limitato attorno alla zona nella quale si pensa che il rumore si verifichi.
- ③ Selezionare il comando "**Erase Punch Noise**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



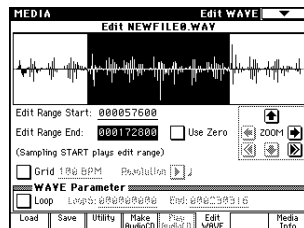
- ④ Utilizzare il campo "**Sensitivity**" per impostare la sensibilità con la quale rilevare il rumore.  
A valore maggiore del presente parametro corrisponde una maggiore sensibilità nell'individuazione del rumore. E' consigliabile iniziare con un valore pari ad 1, ed incrementare gradualmente l'impostazione fino alla completa rimozione del rumore.
- ⑤ Per i dettagli su "Overwrite. WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter".
- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.



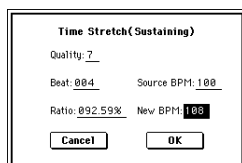
## 0-6M: Time Stretch (Sustaining)

Funzione che consente di modificare il tempo, allungando o restringendo gli eventi audio del campione, senza però influenzare l'intonazione originale. E' il comando da utilizzare per variare il tempo di un loop ritmico o di una frase musicale (voce, archi, fiati etc.) per consentirne l'uso su Song con impostazioni di tempo differenti. L'operazione può essere eseguita anche sui campioni stereo. Il risultato ottenibile è identico a quello descritto per il comando "Time Stretch (Sustaining)" della pagina P1: Sample Edit in modalità Sampling.

- ① Nella pagina **Utility** (o simile), selezionare il file Wave che si desidera modificare, e quindi richiamare la pagina Edit WAVE.
- ② Impostare i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" per stabilire l'intervallo audio sul quale si desidera eseguire il comando Time Stretch.



- ③ Selezionare il comando "Time Stretch" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



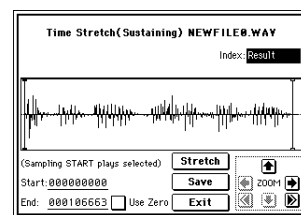
- ④ Utilizzare il campo "Quality" per specificare la qualità dell'audio prodotto dal comando Time Stretch. L'intervallo di valori disponibile va da 0 a 7. Anche se il risultato dipende in larga parte dal tipo di materiale audio oggetto di editing, a valore maggiore corrisponde quasi sempre una migliore qualità. Tuttavia, il tempo richiesto per l'elaborazione incrementa in maniera proporzionale al valore scelto. L'operazione può essere ripetuta più volte consecutivamente, per cui è possibile partire con valori bassi ed aumentare gradualmente la qualità fino al raggiungimento del risultato desiderato.
- ⑤ Specificare la lunghezza del segmento audio prodotto in seguito all'utilizzo del comando Time Stretch.

- **Per determinare la lunghezza in base alla percentuale**  
Impostare "Ratio." I valori disponibili vanno dal 50.00 al 200.00%. Con un valore di 50.00%, la lunghezza del file sarà dimezzata (ed il tempo raddoppierà). Viceversa, con un valore di 200.00%, la lunghezza del file Wave raddoppierà ed il tempo sarà dimezzato.
- **Per creare un campione con un determinato valore di BPM**  
Impostare "Beat" sul numero desiderato di beat in note da un quarto. La modifica del valore di "Beat" comporta la variazione automatica del valore di "Source BPM" (p. 131).

**⚠** Non è consentito effettuare impostazioni che determinino valori di "Source BPM" o "New BPM" al di fuori dell'intervallo compreso tra 40-480, o di "Ratio" al di fuori di 50.00-200.00.

**⚠** In base al tipo di elaborazione richiesta, la lunghezza del file risultante potrebbe differire da quanto preventivato.

- ⑥ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando Time Stretch. Sul display appare la finestra di dialogo Time Stretch.



- ⑦ Verificare il risultato ottenuto con l'esecuzione del comando Time Stretch.

### Index

[Source, Result]:

Selezionare l'opzione **Source** per visualizzare la forma d'onda originale (pre-time stretch), oppure **Result** per controllare quella elaborata (post-time stretch).

**Display Waveform:** Area dello schermo che riporta la forma d'onda sonora del file WAVE selezionato con "Index."

Nel caso di file Wave stereo, sulla parte alta apparirà la forma d'onda del canale L, ed in quella bassa la forma d'onda del canale R.

**ZOOM:** Pulsanti utilizzabili per lo zoom-in o lo zoom-out sull'asse verticale ed orizzontale della forma d'onda sonora. (Sampling P1: 1-1C)

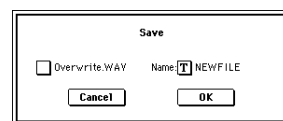
### Start:

### End:

Campi che consentono di specificare il punto iniziale e finale per l'index correntemente selezionato. Questi punti sono automaticamente impostati con l'esecuzione del comando Time Stretch. Dato che tuttavia il margine di errore relativo all'elaborazione del materiale audio potrebbe far spostare leggermente le locazioni di start ed end address, è possibile usare i presenti parametri per rideterminare i valori precedentemente stabiliti dall'utente.

**note** Per monitorare l'audio oggetto di editing (cioè quello compreso tra i punti "Start" ed "End"), premere il tasto SAMPLING [START/STOP].

- ⑧ Premendo il **pulsante Stretch**, sul display apparirà la finestra di dialogo Time Stretch, che permette (se necessario) di ripetere nuovamente l'operazione. Eseguire il comando così come descritto ai punti ④ e ⑤.
- ⑨ Salvare gli eventi Time stretch. Premere il **pulsante Save** per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ⑩ Per i dettagli su "Overwrite.WAV" e "Name," fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter".
- ⑪ Premere il **pulsante OK** per salvare i dati, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione. Ripetere i punti ⑧-⑪ per creare tutti i campioni necessari.
- ⑫ Premere il **pulsante Exit** per uscire dal comando Time Stretch-**pulsante Cancel**.



## 0-6N: Transfer WAVE to Track

Comando che permette di collocare il file Wave selezionato in una delle tracce MIDI, esattamente come accade con la funzione In-Track Sampling.


L'operazione prevede il caricamento del file WAVE sulla memoria RAM e la creazione del campione, del Multicampione e dei dati del Programma. Quest'ultimo è quindi automaticamente assegnato ad una traccia MIDI con la creazione sulla stessa degli eventi di nota incaricati di triggerare il file audio. (Figura in basso)

- ① Nella pagina **Utility (o simile)**, selezionare il file Wave che si desidera modificare, e quindi richiamare la pagina Edit WAVE.
- ② Impostare i punti di "Edit Range Start" ed "Edit Range End" per stabilire l'intervallo audio sul quale si desidera eseguire il comando.
- ③ Selezionare il comando "**Transfer WAVE**" per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ④ Utilizzare il campo "**Song**" per specificare il numero di destinazione della Song, il campo "**Track**" per determinare la traccia e "**Program**" per stabilire il numero del Programma che ci si appresta a creare.
- ⑤ Premere il **pulsante OK** per eseguire il comando, oppure il **pulsante Cancel** per annullare l'operazione.

L'esecuzione del comando determina la creazione del Multicampione e dei campioni nelle locazioni di memoria vacanti, del Programma nella locazione specificata con il parametro "Program," l'assegnazione del file Wave alla Song ("Song") ed alla traccia ("Track") precedentemente stabiliti, e l'evento di nota incaricato di triggerare il file.

 Qualora il canale L o R superino i 16 Mbyte, il file WAVE sarà automaticamente diviso.

## 0-6O: Mono to Stereo

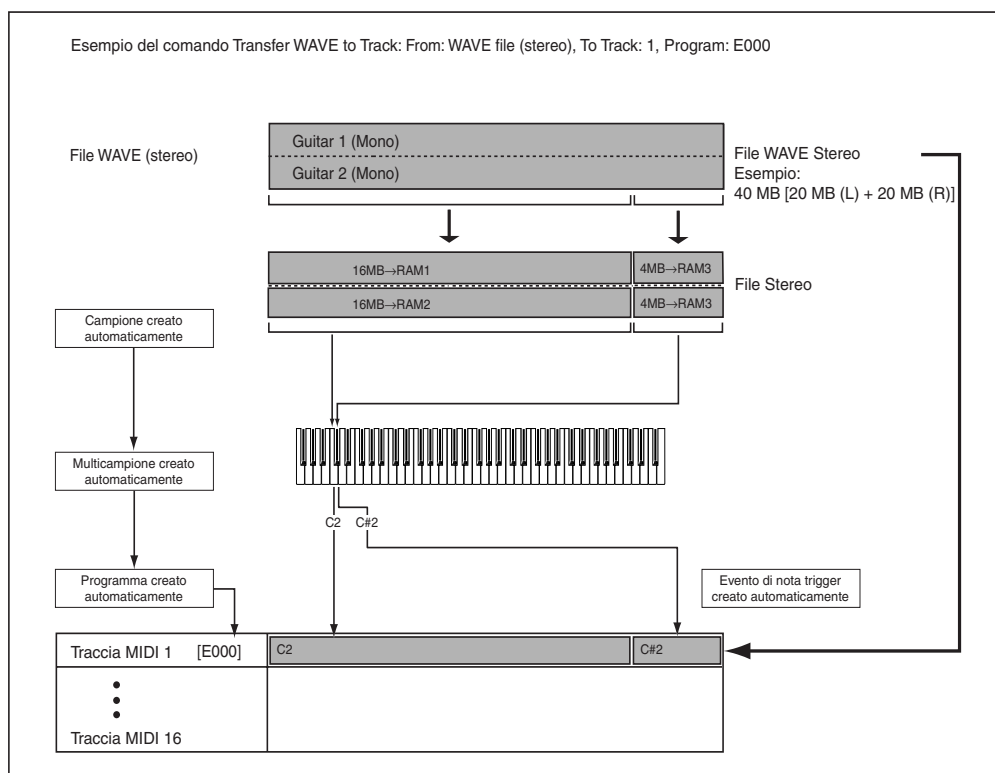
Comando identico a "Sample Mono To Stereo" della pagina Sampling P0: Recording in modalità Sampling.

- ☞ Per i dettagli sulla funzione e la procedura da adottare, consultare "Sample Mono To Stereo" (Sampling P0: 0-11). Per maggiori informazioni su "Overwrite .WAV" e "Name" fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter".

## 0-6P: Rate Convert

Comando identico a "Rate Convert" del menù di pagina 0-3: Utility della modalità Media, anche se in questo caso non è possibile specificare la destinazione di salvataggio.

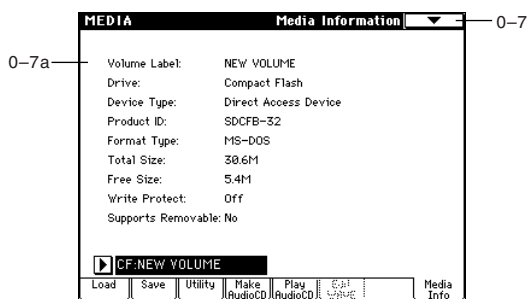
- ☞ Per i dettagli sulla funzione e la procedura da adottare, consultare "Rate Convert" (0-3H). Per maggiori informazioni su "Overwrite .WAV" e "Name" fare riferimento ai punti ② e ③ di "0-6A: Save WAVE Parameter".





## 0-7: Media Info (Media Information)

Pagina che consente di visualizzare le informazioni relative al media selezionato nel campo “Media Select” (0-1c).



### 0-7a: Media Information

#### Volume Label:

Indica l’etichetta di volume del media.

#### Drive:

Indica il tipo di drive.

#### Device Type:

Mostra il tipo di media utilizzato.

#### Product ID:

Indica l’ID del modello, il nome e numero della versione, etc.

#### Format Type:

Mostra il tipo di formattazione del media. Se il media non è stato formattato, il campo indicherà “Unformatted.”

#### Total Size:

Indica la capacità del media utilizzato (in byte).

#### Free Size:

Mostra lo spazio libero sul media (in byte).

#### Write Protect:

Mostra lo status di protezione contro la scrittura del media. “On” sta ad indicare che la protezione è stata attivata, “Off” che la protezione non è stata abilitata.

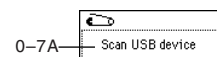
#### Supports Removable:

“Yes” indica che il media può essere rimosso (CompactFlash, CD-R/RW, MO disc, hard disk rimuovibile). Nel caso il media sia fisso, il display indicherà “No.”

#### Media Select

Pulsante popup che consente la selezione del drive. (☷ 0-1c)

### ▼ 0-7: Comandi del menù di pagina



#### 0-7A: Scan USB device

Comando che consente l’individuazione di un dispositivo USB connesso alla tastiera.

- ① Selezionare il comando “**Scan USB device**” per effettuare lo scan del dispositivo USB connesso. Al termine del controllo, i dispositivi USB ritenuti validi potranno essere selezionati con il pulsante popup “Media Select.”

⚠ La tastiera è in grado di rilevare fino a sette dispositivi USB connessi ad un hub USB. La TRITON Extreme non è tuttavia in grado di rilevare hub USB con otto o più porte.



---



# 8. Guida agli Effetti

## Panoramica

La sezione effetti della TRITON Extreme è composta da cinque **Effetti Insert**, due **Effetti Master**, un **equalizzatore (EQ) master** stereo a tre bande ed una **sezione Mixer** incaricata di gestire il routing degli effetti. L'utente è libero di selezionare 102 algoritmi per gli Effetti Insert e 89 per gli Effetti Master (tabella in basso).

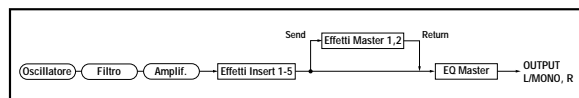
### Classificazione dei 102 tipi di effetti

000–015	Filtri ed effetti di dinamica (EQ, compressore etc.)
016–031	Effetti di modulazione del tono e della fase, come per esempio chorus and phaser
032–040	Altri tipi di effetti di modulazione e di trasposizione del tono, come per esempio il rotary speaker ed il pitch shifter
041–051	Effetti di early reflection e di delay
052–057	Effetti di riverbero
058–089	Effetti mono e catene di effetti mono, nei quali più effetti sono collegati internamente in serie
090–102	Effetti Double-size

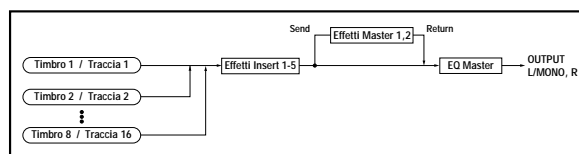
❗ Gli effetti **000–089** possono essere selezionati per IFX 1, 2, 3, 4 e 5, e per MFX 1 e 2. Gli effetti **090–102** sono double-size ed utilizzano perciò il doppio dell'area operativa, e possono essere selezionati solo per IFX 2, 3 e 4.

## 1. Gli Effetti in ciascuna modalità

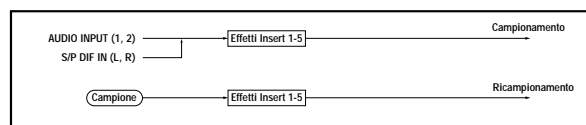
In modalità **Program**, il suono può essere elaborato con gli **Effetti Insert** in modo del tutto simile a quanto avviene al suono in uscita dall'oscillatore (OSC), quando questo è modificato dai filtri e dall'amplificatore. E' quindi possibile applicare il riverbero o gli effetti di modulazione (oltre agli **Effetti Master**) al suono per aggiungere spazialità ed ambiente. Infine, un'ulteriore modifica del timbro può essere ottenuta grazie all'**EQ Master** stereo a tre bande per il segnale in uscita dai jack OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascun Programma.



Nelle modalità **Combination**, **Sequencer** e **Song Play** è possibile processare i suoni dei Programmi per ciascun timbro o traccia utilizzando gli **Effetti Insert**, ed aggiungere riverbero e spazialità con gli **Effetti Master**. Anche in questo caso, è previsto l'uso dell'**EQ Master** per definire ulteriormente il timbro del suono in uscita. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascuna Combinazione in modalità Combination, per ciascuna Song in modalità Sequencer e separatamente per la modalità Song Play. In modalità Sequencer è anche prevista la possibilità di cambiare gli effetti o modificarne i parametri durante il playback della Song.

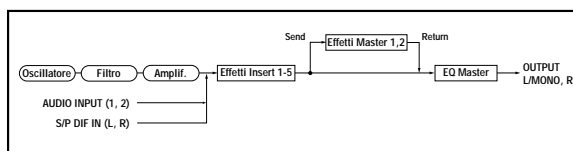


In modalità **Sampling**, l'uso degli **Effetti Insert** è previsto per il segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 ed S/P DIF IN. Le impostazioni sono effettuate nel campo **Input (SAMPLING)** (Sampling P0: 0–2a), e sono valide solo per la modalità Sampling. E' anche possibile utilizzare gli effetti Insert per il ricampionamento di un campione assegnato ad un Multicampione. (Sampling P0: 0–2b)



Il segnale audio esterno in ingresso dai jack **AUDIO INPUT 1, 2** ed **S/P DIF IN** è valido anche in altre **modalità** al di fuori della Sampling. Nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play è infatti consentito utilizzare gli **effetti Insert**, **Master** e l'**EQ Master**. Le impostazioni del segnale in ingresso possono essere effettuate nel campo "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" (Global P0: 0–3a).

Le presenti modalità consentono l'elaborazione del segnale audio in ingresso da parte degli effetti della TRITON Extreme ed il conseguente campionamento, così come permettono l'utilizzo della tastiera come un processore di effetti 4-in/6-out a sè stante. La TRITON Extreme può infine essere usata come un vocoder (**093: Vocoder**), per il controllo dei suoni interni mediante il segnale microfonico esterno in ingresso.



❗ Quando si applicano gli effetti all'audio in ingresso dai jack **AUDIO INPUT 1, 2** o **S/P DIF IN**, potrebbe essere possibile udire dei rumori di oscillazione, dovuti principalmente al tipo di effetto utilizzato ed alle impostazioni dei relativi parametri. Nel caso ciò dovesse verificarsi, regolare i livelli d'ingresso/uscita ed impostare in maniera adeguata i parametri. In particolare, prestare attenzione alle impostazioni degli effetti con un guadagno (gain) particolarmente alto.

## 2. Modulazione Dinamica (Dmod)

La **modulazione dinamica (Dmod)** è una funzione che permette di usare i controller dello strumento o i messaggi MIDI ai fini del controllo di specifici parametri degli effetti<sup>\*1</sup>, consentendone la variazione in tempo reale durante l'esecuzione strumentale.

La funzione BPM/MIDI Sync<sup>\*2</sup>, della quale la TRITON Extreme è provvista, rappresenta un altro valido modo di controllare i parametri degli effetti. In questo caso, è possibile gestire i parametri (come per esempio la velocità dell'LFO, o il tempo/tipo di delay, come di diversi altri tipi di effetti di modulazione) in maniera tale da permetterne la sincronizzazione al tempo impostato per l'Arpeggiatore o per il Sequencer.

Per maggiori dettagli su questo tipo di funzioni, consultare il paragrafo "Sorgenti di Modulazione Dinamica (Dmod)" (☞ p.276).

<sup>\*1</sup> Contrassegnati dal simbolo **D<sup>mod</sup>** (☞ p.217).

<sup>\*2</sup> I parametri degli effetti distinti dal simbolo **Sync** supportano questo tipo di funzione (☞ p.222).

## 3. I/O Effetti

Per ottenere il miglior risultato in termini di qualità sonora, il segnale audio, elaborato dagli Effetti Insert o Master, dovrebbe essere inviato all'uscita con il livello massimo consentito, senza tuttavia permetterne la distorsione. Inoltre il parametro "Wet/Dry" degli effetti Insert ed i parametri "Output Level" o "Return1, 2" degli Effetti Master dovrebbero essere impostati con particolare attenzione, per consentire un naturale bilanciamento tra suono diretto ed elaborato.



**La TRITON Extreme non è provvista di un indicatore di livello che mostri il livello d'ingresso del segnale audio agli effetti. Con un livello di segnale basso, il rapporto suono/rumore di fondo (S/N) potrebbe comportare una degradazione della qualità sonora ottenuta. Per contro, un livello eccessivo potrebbe provocare la distorsione (clip) del suono.**

Le tabelle in basso mostrano i parametri e le pagine sulle quali è possibile effettuare le impostazioni di livello corrispondenti:

#### Modalità Program

Input	OSC1/2 High, Low Level	(P1)
	Filter1/2 Trim	(P3)
	Amp1/2 Level	(P4)
	Send1/2	(P8, P9 <sup>*1</sup> )
	Parametri Valve Force <sup>*2</sup>	(P9)
	Parametro Effect Trim <sup>*3</sup>	(P8, P9)
Output	Parametro Effect Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

#### Modalità Combination

Input	Volume	(P0, P1)
	Send1/2	(P8, P9 <sup>*1</sup> )
	Parametri Valve Force <sup>*2</sup>	(P9)
	Parametro Effect Trim <sup>*3</sup>	(P8, P9)
Output	Parametro Effect Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

#### Modalità Sequencer

Input	Volume	(P0)
	Send1/2	(P8, P9 <sup>*1</sup> )
	Parametri Valve Force <sup>*2</sup>	(P9)
	Parametro Effect Trim <sup>*3</sup>	(P8, P9)
Output	Parametro Effect Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

#### Modalità Song Play

Input	Volume	(P0)
	Send1/2	(P8, P9 <sup>*1</sup> )
	Parametri Valve Force <sup>*2</sup>	(P9)
	Parametro Effect Trim <sup>*3</sup>	(P8, P9)
Output	Parametro Effect Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

#### Modalità Sampling

Input	AUDIO INPUT LEVEL sul pannello posteriore	
	Level	(P0)
	Parametri Valve Force <sup>*2</sup>	(P9)
	Parametro Effect Trim <sup>*3</sup>	(P8)
	Send1/2	(P9 <sup>*1</sup> )
Output	Parametro Effect Wet/Dry	(P8)

#### Modalità Global <sup>\*4</sup>

Input	AUDIO INPUT LEVEL sul pannello posteriore	
	Level	(P0)
	Send1/2	(P0)

<sup>\*1</sup> Valido quando Valve Force "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS).

<sup>\*2</sup> Parametri Valve Force: Insert Trim, Ultra Boost, Tube Gain, Output Level. Validi quando "Placement" = Insert.

<sup>\*3</sup> Alcuni effetti sono sprovvisti di questi parametri.

<sup>\*4</sup> Utilizzabili per l'impostazione di Audio Input Level in modalità differenti dalla Sampling.

## Effetti Insert (IFX 1, 2, 3, 4, 5)

### 1. In/Out

Gli **Effetti Insert (IFX 1, 2, 3, 4, 5)** sono provvisti di un **ingresso** ed un **uscita stereo**. Impostando il parametro "Wet/Dry" su **Dry** (nessun effetto) il segnale stereo in ingresso sarà inviato all'uscita immutato. Selezionando invece **Wet** (effetto applicato), il suono elaborato sarà ruotato all'uscita in uno dei seguenti modi:



Selezionando **000: No Effect**, il segnale stereo in ingresso non sarà processato.

Il routing (percorso) consentito del segnale audio è indicato in alto a sinistra nel diagramma a blocchi.

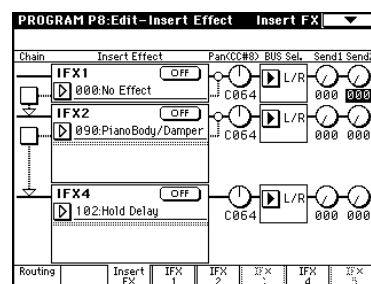
La pressione del **pulsante ON/OFF per IFX 1-5** nella pagina P8: Insert FX di ciascuna modalità determina lo status on/off dell'effetto selezionato. Lo status **OFF** consente di bypassare l'effetto e di ruotare all'uscita il segnale stereo in ingresso immutato.

**MIDI** La TRITON Extreme consente inoltre l'impostazione dello status ON/OFF degli effetti IFX1-5 in maniera separata dallo status del pulsante ON/OFF mediante la ricezione del messaggio MIDI di control change CC#92. Il valore di 0 imposterà lo status OFF, mentre un qualsiasi valore tra 1-127 determinerà lo status ON. In alternativa, utilizzare "Effect Global SW" (Global P0: 0-1b) per determinare lo status on/off globale degli effetti IFX1-5. Il presente tipo di controllo MIDI è eseguito sul canale MIDI specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

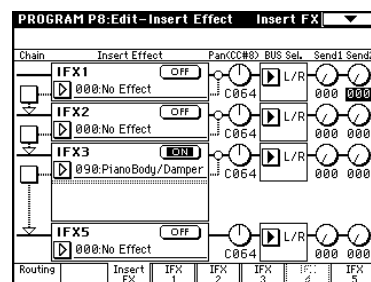
### Effetti Double-size

Gli **effetti Double-size 090-102** utilizzano il doppio dell'area operativa rispetto agli altri effetti. Questi possono essere selezionati per gli **Effetti Insert IFX2, IFX3 ed IFX4**. Da notare che la selezione di un effetto double-size per IFX2 impedirà l'utilizzo di IFX3. Analogamente, la selezione di un effetto double-size per IFX3 o IFX4 impedirà l'uso rispettivamente di IFX4 o IFX5.

#### Selezione di un effetto double-size per IFX2 ed IFX4



#### Selezione di un effetto double-size per IFX3





## 2. Routing

Tutte le modalità consentono l'utilizzo di cinque canali (IFX 1, 2, 3, 4 e 5) per gli Effetti Insert.

### 2-1. Modalità Program

Usare **"BUS Select"** (Program P8: 8-1c) per impostare il bus di destinazione per il suono in uscita dall'oscillatore.

**L/R:** Il segnale non è inviato agli Effetti Insert, ma è ruotato alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R dopo il passaggio nell'EQ Master.

**IFX1-5:** Il segnale è inviato agli Effetti Insert IFX 1, 2, 3, 4, 5.

**1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube):** Il suono è ruotato alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3(Tube), 4(Tube) ("Uscite Audio Individuali", p.214), e non è perciò inviato agli Effetti Insert, Master, nè all'EQ Master.

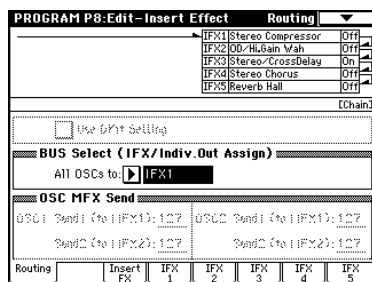
**Off:** Il segnale non è inviato al bus L/R, nè alle uscite individuali 1-3/4(Tube).

Dopo essere transitato negli Effetti Master, il suono è inviato all'uscita AUDIO OUTPUT (MAIN). E' l'opzione da selezionare qualora si desideri collegare gli Effetti Insert e Master in serie, con i livelli di mandata specificati dai parametri "Send 1 (to MFX1)" e "Send 2 (to MFX2)".

Utilizzare **"Send1 (to MFX1)"** e **"Send2 (to MFX2)"** (Program P8: 8-1d) per determinare i livelli di mandata agli Effetti Master. L'impostazione sarà ritenuta valida impostando **"BUS Select"** su **L/R** o **Off**. Quando **"BUS Select"** (Program P8: 8-1c) è impostato su **IFX1-5**, usare i parametri **"Send1"** e **"Send2"** (Program P8: 8-2a) per determinare i livelli di mandata agli effetti Master per il segnale in uscita dagli effetti IFX (p.3. Mixer").

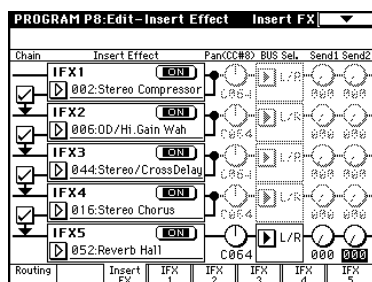
**MIDI** Send1 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send2 dai messaggi MIDI di Control Change CC#91. In questo caso, il livello di mandata effettivo corrisponderà al valore di Send 1 o 2 dell'oscillatore moltiplicato per il valore di Send 1 o 2 ricevuto via MIDI.

La figura che segue mostra il routing dell'uscita di entrambi gli oscillatori (1 e 2) all'effetto IFX1.



Per collegare in serie gli Effetti Insert, **spuntare** la casella di selezione **"Chain"** (Program P8: 8-2a). Spuntando (ad esempio) la casella tra IFX1 ed IFX2, il segnale in uscita da IFX1 sarà inviato ad IFX2. In questo caso, i valori di **"Pan (CC#8)"**, **"BUS Select"**, **"Send1"** e **"Send2"** utilizzati corrisponderanno al suono in uscita dall'ultimo IFX (p.3. Mixer").

Analogamente, **Spuntando** **"Chain"** per collegare in serie IFX1, 2, 3, 4 e 5, i parametri di **"Pan (CC#8)"**, **"BUS Select"**, **"Send1"** e **"Send2"** validi corrisponderanno a quelli post-IFX5.



### — Impostazioni per i Programmi percussivi —

Dopo aver impostato **"Oscillator Mode"** su **"Drums"** in un Programma (Program P1: 1-1a), la casella di selezione **"Use DKit Setting"** (Program P8: 8-1b) diverrà disponibile. **Spuntando** la casella, il parametro **"BUS Select"** (Global P5: 5-2b) di ciascun tasto del kit di batteria sarà reso effettivo. Ciò permetterà, ad esempio, di ruotare il suono del rullante all'IFX1 per l'applicazione di un gate, di inviare il suono della grancassa ad IFX2 per consentire l'uso dell'EQ e di ruotare i suoni del resto del kit di batteria alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R senza utilizzare alcuna elaborazione sonora. **Cancellando** il segno di spunta dalla **casella di selezione**, tutti gli strumenti percussivi del kit di batteria saranno inviati al bus specificato dal parametro **"BUS Select"** (Program P8: 8-1c). In questo caso sarà consentito utilizzare un qualsiasi Effetto Insert contemporaneamente su tutti gli strumenti del kit, a prescindere dalle impostazioni di DrumKit.

### 2-2. Modalità Combination, Sequencer e Song Play

Usare **"BUS Select"** (pag. P8: "Routing" in ciascuna modalità) per i timbri (Combination) e le tracce (Sequencer, Song Play) per selezionare l'Effetto Insert da applicare. E' anche possibile ruotare più timbri e tracce ad un singolo Effetto Insert.

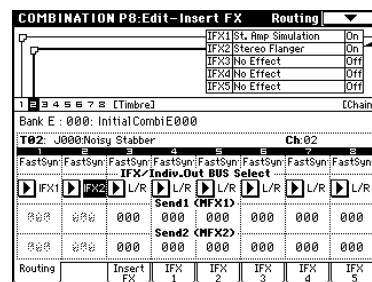
Così come già visto per la modalità Program, selezionare **L/R**, **IFX1-5**, **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)** od **Off** per ciascun timbro/traccia secondo necessità.

I parametri **"Send1 (MFX1)"** e **"Send2 (MFX2)"** divengono disponibili dopo aver impostato **"BUS Select"** su **L/R** oppure **Off**. Dopo aver selezionato **IFX1-5**, utilizzare **"Send1"** e **"Send2"** per determinare i livelli di mandata agli effetti Master per il segnale post-IFX (p.3. Mixer").

**note** Se si desidera utilizzare il circuito Valve Force, selezionare 3/4 (Tube), 3(Tube), o 4(Tube), ed impostare il parametro Valve Force "Placement" su Insert.

**MIDI** Send1 può essere controllato dai messaggi MIDI di Control Change CC#93, mentre Send2 dai messaggi MIDI di Control Change CC#91. In questo caso, il livello di mandata effettivo corrisponderà al valore di Send 1 o 2 dell'oscillatore del Programma (assegnato al timbro o alla traccia) moltiplicato per il valore di Send 1 o 2 ricevuto via MIDI.

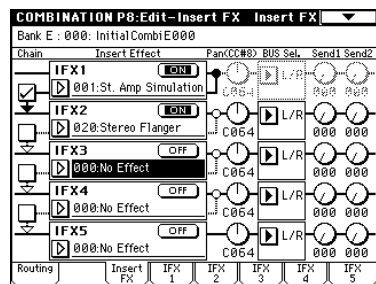
La figura in basso mostra un esempio della modalità Combination. Il Timbro 1 è inviato ad IFX1, mentre il Timbro 2 è ruotato ad IFX2 in base all'impostazione di **"BUS Select"**. Gli altri timbri sono inviati al bus **L/R**. Il suono complessivo è quindi elaborato dall'EQ Master e poi inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO R.





Nell'esempio in basso, la casella “Chain” tra IFX1 ed IFX2 è **spuntata**, in modo da collegare l'uscita di IFX1 all'ingresso di IFX2.

Gli effetti “IFX1: 001: St. Amp Simulation” ed “IFX2: 020: Stereo Flanger” sono inseriti sul Timbro 1. L'effetto “IFX2: 020: Stereo Flanger” è inserito sul Timbro 2 (pag. “Routing”, figura sopra)

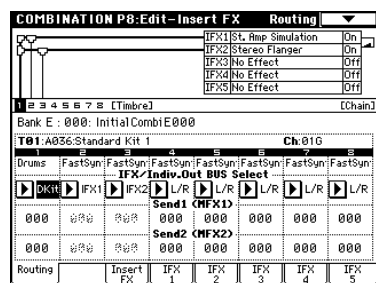


#### — Impostazioni per i Programmi percussivi —

Dopo aver selezionato un Programma percussivo (“Oscillator Mode” = **Drums**) per i timbri in **modalità Combination** e per le tracce in **modalità Sequencer** e **Song Play**, sarà possibile impostare “BUS Select” su “**DKit**”. In questo caso, le impostazioni di “BUS Select” (Global P5: 5–2b) di ciascun tasto del kit di batteria diverranno valide, e ciò permetterà di ruotare ciascun strumento del kit al bus desiderato (per es.: il rullante all'effetto IFX1, la grancassa all'IFX2 e tutti gli altri alle uscite L/MONO ed R). Selezionando qualsiasi altra opzione al di fuori di **DKit**, l'applicazione dell'Effetto Insert potrà essere estesa a tutti gli strumenti del kit contemporaneamente, a prescindere dalle impostazioni di DrumKit.

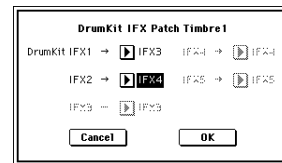
La scelta di **DKit** per “BUS Select,” rende inoltre possibile la selezione di “DrumKit IFX Patch” (Combination P8: 8–1C) dal menù di pagina. Tale opzione consente di modificare temporaneamente il routing degli Effetti Insert variando “BUS Select” per ciascuna nota appartenente al kit di batteria. Supponiamo, ad esempio, che un kit preveda l'invio del suono del rullante ad IFX1 e della grancassa ad IFX2. In questo caso, qualora si desideri assegnare IFX 1 e 2 ai Programmi utilizzati dagli altri timbri/tracce, sarà possibile visualizzare il routing in maniera da inviare tali suoni del kit di batteria rispettivamente agli effetti IFX3 ed IFX4. Questo tipo di configurazione è disponibile soltanto per le note del kit per le quali il parametro “BUS Select” (Global P5: 5–2b) è stato impostato su **IFX1–5**. Utilizzando la Routing map è possibile visualizzare sul display lo status delle regolazioni. Dopo aver selezionato ed impostato “DrumKit IFX Patch,” premere il **pulsante OK** per confermare la modifica. Per ripristinare le impostazioni originali del kit di batteria, impostare IFX1 su IFX1, IFX2 su IFX2, IFX3 su IFX3, IFX4 su IFX4 e IFX5 su IFX5.

Nella figura in basso, notare come un Programma percussivo sia stato assegnato al Timbro 1, e Programmi normali ai Timbri 2 e 3. “BUS Select” è regolato su **DKit** per il Timbro 1, **IFX1** per il Timbro 2 e **IFX2** per il Timbro 3. “BUS Select” (Global P5: 5–2b) diviene quindi valido per il Timbro 1 (DrumKit).

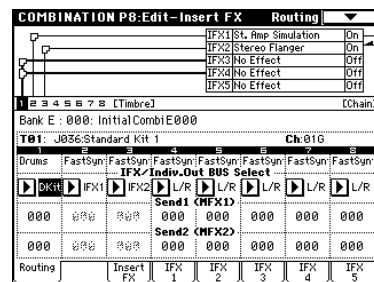


Ipotizziamo per esempio di aver ruotato il suono del rullante all'IFX1 ed il suono della grancassa all'IFX2, e di voler usare un effetto per un Programma percussivo diverso da quelli selezionati per i timbri 2 e 3. Utilizzare in questo caso “DrumKit IFX Patch.” Selezionare “DrumKit IFX Patch” dal menù di pagina per variare temporaneamente IFX1 con IFX3, ed IFX2 con IFX4. Ciò permetterà di ruotare il suono del rullante ad IFX3 e quello della grancassa ad IFX4.

#### Finestra di dialogo DrumKit IFX Patch



#### Dopo l'impostazione dei parametri

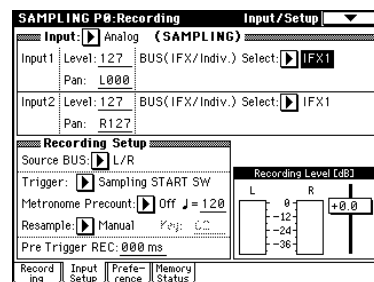


### 2–3. Modalità Sampling

L'audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 ed S/P DIF IN può essere elaborato dagli effetti Insert e successivamente campionato. E' anche possibile applicare gli effetti Insert ai campioni assegnati al Multicampione e ricampionare il risultato ottenuto, mentre non è consentito processare l'audio di un CD (riprodotto da un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A della tastiera) durante le operazioni di ripping. In quest'ultimo caso, infatti, è necessario dapprima estrapolare gli eventi audio dal CD, e quindi applicare gli effetti Insert durante il ricampionamento.

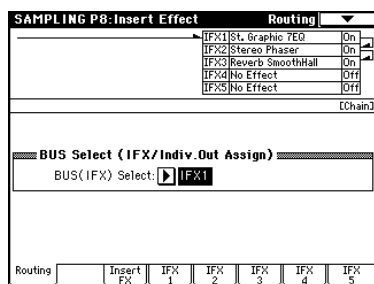
Se si desidera elaborare e campionare il segnale audio in ingresso nella TRITON Extreme, utilizzare innanzitutto i campi Input 1 e 2 per specificare se il suono da registrare corrisponda a quello in ingresso nei jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN, ed usare “BUS Select” (Sampling P0: 0–2a) per impostare il bus al quale inviare il suono corrispondente. La scelta possibile comprende **L/R, IFX1–5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)** ed **Off**.


Nella figura in basso, il suono esterno in ingresso assegnato ad Input1 e 2 è inviato ad **IFX1**. Così come già visto per le altre modalità, le impostazioni degli effetti Insert possono essere attuate nella pagina P8: Insert Effect, per consentire l'elaborazione del suono ed il successivo campionamento del risultato ottenuto.





La figura che segue mostra l'impostazione del bus per l'applicazione dell'effetto IFX1 al campione assegnato ad un Multicampione per il ricampionamento del suono risultante. Impostare in questo caso "BUS (IFX) Select" (Sampling P8: 8-1b) su **IFX1**.

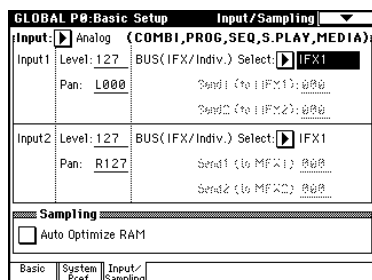


 Dopo il ricampionamento, il parametro "BUS (IFX) Select" sarà automaticamente reimpostato su **L/R**.

Per ulteriori delucidazioni sui metodi di campionamento, fare riferimento a GB p.18 e GO p.61


## 2-4. Audio Input, S/P DIF IN

Le modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media permettono l'elaborazione del suono esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 ed S/P DIF IN da parte degli effetti Insert/Master e dell'EQ Master. Il routing del segnale può essere stabilito nel campo "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" (Global P: 0-3a) di ciascuna modalità. Le pagine utilizzabili per la regolazione del sopracitato campo sono: Global P0: Basic Setup, tab Input/Sampling; Combination o Program P0: Play, tab Sampling; Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling; Media: Play Audio CD.




Impostare "BUS (IFX/Indiv. Select)" per stabilire il bus al quale inviare il segnale audio esterno in ingresso. La scelta comprende le opzioni **L/R**, **IFX1-5**, **1**, **2**, **3(Tube)**, **4(Tube)**, **1/2**, **3/4(Tube)** o **Off**. Selezionare **IFX1-5** se si intende elaborare l'audio con gli effetti Insert.

I parametri "Send1 (to MFX1)" ed "Send2 (to MFX2)" divengono effettivi solo dopo aver regolato "BUS Select" (Global P0: 0-3a) su **L/R** o **Off**. Quando si sceglie il bus **IFX1-5**, i livelli di mandata agli effetti Master per il segnale post-IFX sono determinati dai parametri "Send1" e "Send2" (cfr. "3. Mixer").

 Le presenti impostazioni non sono valide per la modalità Sampling. Consultare a proposito il paragrafo "2-3. Modalità Sampling" per ulteriori informazioni.

Le impostazioni degli effetti possono essere specificate nella pagina P8: Insert Effect delle modalità Program, Combination, Song e Song Play.

 In modalità Media, le impostazioni degli effetti manterranno i valori della modalità precedentemente selezionata.

In modalità Combination o Program è possibile campionare il segnale in ingresso nei jack AUDIO INPUT o S/P DIF IN. In modalità Sequencer, lo stesso può essere utilizzato per il campionamento, mentre in modalità Media può essere sfruttato per la riproduzione di un CD audio.

Le suddette modalità consentono anche di utilizzare la TRITON Extreme come un vero e proprio processore di effetti stand-alone del tipo 4-in/6-out, così come di integrare suoni esterni a quelli interni riprodotti con l'esecuzione strumentale convenzionale.

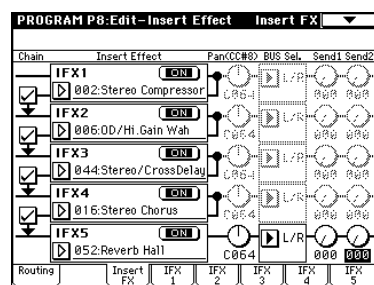
E' per esempio possibile, in modalità Program o Combination, ruotare il segnale in ingresso nei jack AUDIO INPUT 1 e 2 e quello generato dall'oscillatore all'effetto Insert **093: Vocoder**, in maniera da poter controllare i suoni interni mediante il segnale vocale di un microfono connesso alla tastiera (093: Vocoder, cfr. p.263).

## 3. Mixer

Per ciascuna modalità, utilizzare i parametri "Pan (CC#8)", "BUS Select", "Send1" e "Send2" della pagina P8: "Insert FX" per specificare il pan, il bus ed i livelli di mandata agli effetti master MFX1 ed MFX2 per il segnale post-Insert.

Nel caso si sia **spuntata** la casella di selezione "Chain" per la connessione in serie degli Effetti Insert, i parametri "Pan (CC#8)", "BUS Select", "Send1" e "Send2" saranno validi per il segnale in uscita dall'ultimo effetto Insert della catena.

In modalità Sampling (ambiente nel quale non sono disponibili gli effetti Master), utilizzare il parametro "Pan (CC#8)" per impostare il "Pan (CC#8)" post-IFX e quindi "BUS Select" per specificare il bus.

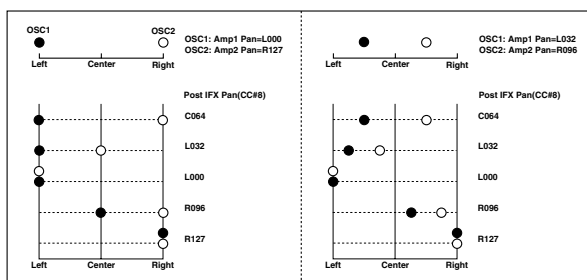


### 3-1. Pan (CC#8)

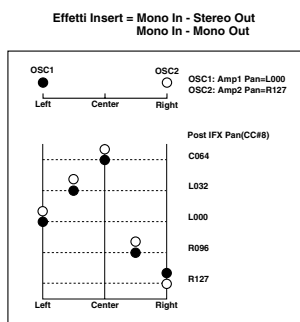
Parametro che determina la posizione del segnale in uscita dagli effetti Insert nel panorama stereo. Se si desidera usare un Effetto Insert del tipo **stereo-in/stereo-out** (cfr. "In/Out"), regolare il parametro su "**C064**" per abilitare l'impostazione di "Pan" degli oscillatori (Program P4: 4-1b, 4-4), dei timbri (Combination P0: 0-2b, P1: 1-1b), delle tracce (Sequencer P0: 0-3a/4a, Song Play P0: 0-3a/4a), e degli ingressi audio (Sampling P0: 0-2a, Global P0: 0-3a).

Nel caso invece si desideri usare un effetto Insert del tipo **mono-in/stereo-out** o **mono-in/mono-out** (cfr. "In/Out"), le impostazioni di "Pan" degli oscillatori, dei timbri, delle tracce e degli ingressi audio saranno ignorati, ed il suono sarà posizionato al centro. Utilizzare quindi il parametro "Pan (CC#8)" (pagina P8: "Insert FX") per determinare il valore di pan desiderato ("**L000**" colloca il suono all'estrema sinistra, "**R127**" all'estrema destra).

Effetto Insert = Stereo In - Stereo Out







**MIDI** Il parametro può essere controllato dal messaggio CC#8.

### 3-2. BUS Sel. (BUS Select)

Parametro che consente di specificare il bus di destinazione per il segnale in uscita dagli effetti IFX.

“**L/R**” è l’impostazione più comune, e permette di inviare il segnale all’equalizzazione master (EQ Master) prima dell’uscita audio OUTPUT (MAIN) L/MONO - R.

Selezionare invece **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube)** per ruotare il segnale alle uscite OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, o 4 (☞ “Uscite Individuali”), oppure “**Off**” per impedire l’invio del segnale alle uscite L/R, 1, 2, 3 o 4. In questo caso, il segnale sarà ruotato dagli Effetti Master all’uscita AUDIO OUTPUT (MAIN), ed è l’impostazione da adottare nel caso si desideri collegare in serie gli Effetti Insert e quelli Master usando i livelli di mandata “Send1 (MFX1)” e “Send2 (MFX2)” per il segnale post-IFX.

### 3-3. Send1, Send2

Questi parametri consentono di stabilire i livelli di mandata del segnale audio agli Effetti Master MFX1 ed MFX2. Le impostazioni sono valide solo quando il parametro “BUS Select” è regolato su **L/R** o **Off**. Se non si desidera utilizzare gli Effetti Insert, regolare i parametri “Send1” e “Send2” della pagina P8: “Routing” nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play per determinare i livelli di mandata agli Effetti Master (usare la pag. Global P0: Input/Sampling per impostare i livelli di mandata agli effetti Master per il segnale audio in ingresso).

**MIDI** “Send1” risponde ai messaggi di control change CC#93, “Send2” a quelli di CC#91.

## 4. Controllare gli Effetti Insert via MIDI

L’uso della Modulazione Dinamica (Dmod) permette di controllare alcuni parametri di un effetto in tempo reale durante l’esecuzione strumentale mediante i controller dello strumento, oppure da un sequencer esterno collegato via MIDI. Lo stesso dicasi per i parametri di “**Pan (CC#8)**,” “**Send1**” e “**Send2**” per il segnale post-IFX.

### 4-1. Modalità Program e Sampling

Il controllo dei parametri può essere effettuato sul canale MIDI Global (“MIDI Channel”) (Global P1: 1-1a).

### 4-2. Modalità Combination

Usare i parametri di “Ctrl Ch” nelle pagine “IFX1-5” per impostare i canali MIDI incaricati del controllo degli effetti IFX1, 2, 3, 4 e 5. Selezionare una delle opzioni disponibili tra **Ch01-16**, **Gch** ed **All Routed**.

**Ch01-16:** Permette il controllo di ciascun effetto Insert da un canale diverso. Il simbolo “\*” apparirà accanto al numero del canale MIDI del timbro ruotato all’effetto Insert. Nel caso in cui più timbri (con canali MIDI diversi) siano stati ruotati al singolo effetto, il presente

parametro sarà utilizzato per determinare il canale MIDI incaricato di controllare l’effetto Insert.

**Gch:** Consente il controllo dei parametri da parte del canale MIDI Global specificato dal parametro “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a). E’ l’impostazione standard generalmente utilizzata.

**All Routed:** Permette il controllo dei parametri da parte di tutti i canali MIDI (quelli contraddistinti dal simbolo “\*”) per i timbri ruotati ai corrispondenti Effetti Insert.

### 4-3. Modalità Sequencer e Song Play

Usare i parametri di “Ctrl Ch” nelle pagine “IFX1-5” per impostare i canali MIDI incaricati del controllo degli effetti IFX1, 2, 3, 4 e 5. Selezionare una delle opzioni disponibili tra **Ch01-16** ed **All Routed**.

**Ch01-16:** Permette il controllo di ciascun effetto Insert da un canale diverso. Il simbolo “\*” apparirà accanto al numero del canale MIDI della traccia ruotata all’effetto IFX. Nel caso in cui più tracce (con canali MIDI diversi) siano state ruotate al singolo effetto, il presente parametro sarà utilizzato per determinare il canale MIDI incaricato di controllare l’effetto Insert.

**All Routed:** Permette il controllo dei parametri da parte di tutti i canali MIDI (quelli contraddistinti dal simbolo “\*”) per le tracce ruotate ai corrispondenti Effetti Insert.

“**All Routed**” è l’impostazione generalmente utilizzata. Se si desidera controllare i parametri da un singolo canale, selezionare il canale MIDI **Ch01-16** secondo necessità.

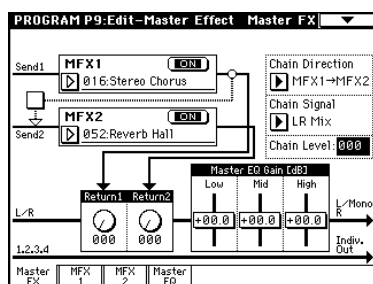
La modalità Sequencer permette la registrazione, la riproduzione e l’editing dei messaggi di tipo esclusivo. Questo tipo di operazioni può essere utilizzato per la selezione degli effetti o la modifica dei rispettivi parametri durante il playback della Song.



## Effetti Master (MFX1, 2)

### 1. In/Out

L'Input/Output degli **Effetti Master MFX1 e MFX2** è del tipo **mono-in/stereo-out**. I parametri "Send1" e "Send2" determinano il livello di mandata agli Effetti Master (☞ "Routing" e "Mixer"). Il segnale stereo è combinato automaticamente in mono ed inviato agli effetti. Gli Effetti Master non inviano in uscita alcun suono **Dry** (segnale non elaborato dal processore). Di conseguenza, l'unico segnale in uscita sarà quello **Wet** (audio processato, impostato tramite i parametri "W/D" delle pagine "MFX1" ed "MFX2"). Il segnale in uscita dagli Effetti Master è ruotato al bus **L/R** con un livello determinato dai parametri "Return1" e "Return2", mixato con il suono proveniente dal bus specificato dal parametro "BUS Select" della pagina P8: "Routing" (in ciascuna modalità) o dal parametro "BUS Select" della pagina "Insert FX" (in ciascuna modalità), ed infine inviato all'EQ Master.



Selezionando "**000: No Effect**", si otterrà il mute del segnale in uscita. Il segnale processato sarà quindi inviato all'uscita in uno dei seguenti modi, in base al tipo di effetto **001-089** scelto.

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Le opzioni di routing selezionabili sono indicate nell'angolo superiore sinistro del diagramma a blocchi.

Lo status on/off degli effetti Master MFX1 e 2 è determinato dall'impostazione del **pulsante ON/OFF** nella pagina P9: Master FX in ciascuna modalità. Impostando il parametro su **off**, il risultato che si otterrà sarà del tutto simile alla selezione dell'effetto **000: No Effect**.

**MIDI** La TRITON Extreme consente inoltre l'impostazione dello status ON/OFF degli effetti MFX 1 e 2 in maniera separata dallo status del pulsante ON/OFF mediante la ricezione dei messaggi MIDI di control change CC#94 e CC#95. Il valore di 0 imposterà lo status OFF, mentre un qualsiasi valore tra 1-127 determinerà lo status ON. In alternativa, utilizzare "Effect Global SW" (Global P0: 0-1b) per determinare lo status on/off globale degli effetti MFX 1 e 2. Il presente tipo di controllo MIDI è eseguito sul canale MIDI specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

### Effetti Double-size

Non è consentito selezionare gli effetti double-size per gli **Effetti Master MFX1 ed MFX2**.

## 2. Routing

Per gli effetti Master è possibile utilizzare fino a due canali (MFX 1 e 2) per tutte le modalità al di fuori della Sampling. Quando non si utilizzano gli Effetti Insert, i livelli di mandata agli Effetti Master sono determinati dai parametri "Send1 (MFX1)" e "Send2 (MFX2)" impostati individualmente per ciascun oscillatore (Modalità Program), timbro (Modalità Combination), traccia (Modalità Sequencer e Song Play), ed ingressi audio (modalità Global). E' possibile quindi assegnare, ad esempio, una certa quantità di riverbero ad un suono di piano (appartenente ad un timbro e ad una traccia), una minor quantità dello stesso effetto ai suoni di archi, e lasciare il suono di basso sostanzialmente dry. Nel caso si utilizzino anche gli Effetti Insert, i parametri "Send1" e "Send2" permetteranno di elaborare il segnale post-IFX.

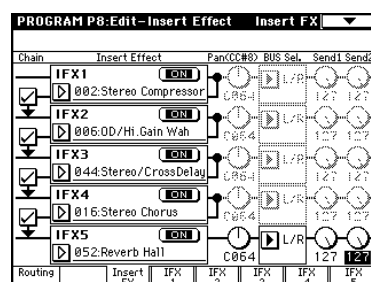
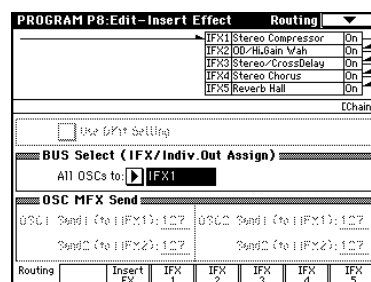
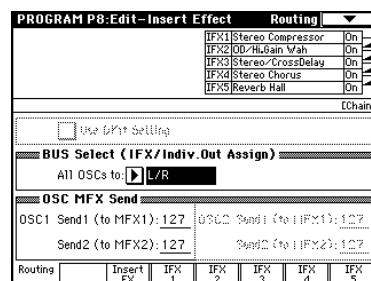
### 2-1. Modalità Program

Usare i parametri "Send1 (to MFX1)" e "Send2 (to MFX2)" della pagina P8: "Routing", oppure i parametri "Send1" e "Send2" della pagina P8: "Insert FX" per determinare i livelli di mandata del segnale in uscita dagli effetti IFX1-5.

Le impostazioni di "**Send1 (MFX1)**" e "**Send2 (MFX2)**" della pagina "Routing" saranno ritenute valide dopo aver regolato "**BUS Select**" su **L/R** o **Off**. I parametri possono essere impostati individualmente per entrambi gli oscillatori 1 e 2.

I valori dei parametri "**Send1**" e "**Send2**" della pagina "Insert FX" saranno invece applicati nel caso in cui "**BUS Select**" sia stato regolato su **IFX1-5**, e determineranno i livelli di mandata agli effetti Master per il segnale post-IFX1-5. Quando gli effetti Insert sono collegati in serie (Chain), i valori di "Send1" e "Send2" saranno applicati al segnale in uscita dall'ultimo IFX.

Impostando "**BUS Select**" su **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube)**, il segnale degli oscillatori sarà inviato direttamente alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 o 4 (☞ "Uscite Individuali"). In questo caso, i valori di Send 1 e Send 2 saranno ignorati, e gli effetti Master non saranno applicati. (☞ p.214)





**MIDI** Send1 risponde ai messaggi di CC#93 e Send2 a quelli di CC#91 trasmessi sul canale MIDI Global specificato dal parametro “MIDI Channel” (Global P1: 1–1a). I livelli effettivi di mandata sono tuttavia determinati dai valori di Send 1 e 2 degli Oscillatori 1 e 2 moltiplicati con i valori di Send 1 e 2 ricevuti via MIDI.

Selezionando “Drums” per “Oscillator Mode” (Program P1: 1–1a) di un Programma, la casella di selezione “USE DKit Setting” (Program P8: 8–1b) diverrà disponibile.

**Spuntando** la casella, i livelli di mandata Send1 e Send2 di ciascuna nota del kit di batteria selezionato saranno ritenuti validi. Quando il parametro “BUS Select” (Global P5: 5–2b) di una nota del kit è impostato su **L/R** o **Off**, i parametri “Send1 (to MFX1)” e “Send2 (to MFX2)” (Global P5: 5–2b) saranno resi effettivi. Se “BUS Select” è impostato su **IFX1–5**, i parametri “Send1” e “Send2” (Program P8: 8–2a) saranno resi effettivi.

Quando la casella **non è spuntata**, il routing corrisponderà a quello determinato con l'impostazione di “Oscillator Mode” su **Single** o **Double**, ed i valori dei parametri “Send1 (MFX1)” e “Send2 (MFX2)” (Program P8: 8–1d) o “Send1” e “Send2” della pagina P8: Insert IFX1–5 (Program P8: 8–2a) del segnale post-IFX1–5 saranno applicati a tutti gli strumenti del kit di batteria.

## 2–2. Modalità Combination, Sequencer e Song Play

Usare “Send1 (MFX1)” e “Send2 (MFX2)” (pagina P8: “Routing”) per i timbri (Combination) e le tracce (Sequencer, Song Play) per impostare i livelli di mandata Send1 e 2 per ciascun timbro/traccia. Così come già visto per la modalità Program, “Send1 (MFX1)” e “Send2 (MFX2)” saranno resi validi dopo aver impostato “BUS Select” su **L/R** o **Off**. I livelli effettivi di mandata sono determinati dai valori di Send1 e 2 moltiplicati per i valori di mandata degli oscillatori 1 e 2 (con “Oscillator Mode” regolato su “Double”) della pagina P8: “Routing” della modalità Program.

### – Livelli di mandata –

Esempio: con il parametro “OSC1 Send1” di un Programma impostato su **127**, “Send2” su **064**, “OSC2 Send1” su **064**, “Send2” su **127**, ed il parametro “Send1” della Combinazione regolato su **064**, e “Send2” su **127**, i livelli effettivi di mandata della Combinazione corrisponderanno a:

$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127 (100\%) * 064 (50\%) = 064 (50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064 (50\%) * 127 (100\%) = 064 (50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064 (50\%) * 064 (50\%) = 032 (25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127 (100\%) * 127 (100\%) = 127 (100\%) \end{aligned}$$

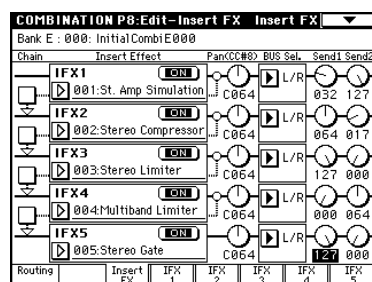
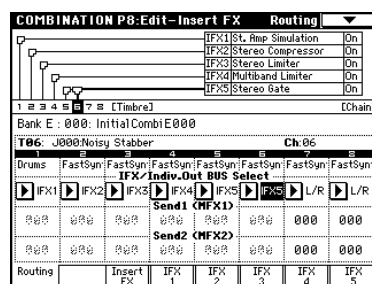
Quando “BUS Select” è impostato su **IFX1–5**, i parametri “Send1” e “Send2” determineranno i livelli di mandata per il segnale post-IFX.

Le impostazioni di Send1 e 2 saranno invece ignorate nel caso si selezionino le uscite audio **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube)**.

**MIDI** Send1 risponde ai messaggi di CC#93 e Send2 a quelli di CC#91. Quando i parametri di “Send1 (MFX1)” e Send2 (MFX2)” di ciascun timbro/traccia divengono effettivi, il parametro sarà controllato dal canale MIDI impostato per il singolo timbro/traccia. Rendendo validi i parametri “Send1” e “Send2” per il segnale post-IFX1–5 invece, il controllo potrà essere effettuato dai canali MIDI attribuiti ad IFX1–5.

Le figure che seguono mostrano un esempio della modalità Combination. Nella prima illustrazione, “BUS Select” è impostato in modo tale da ruotare il Timbro 1 ad **IFX1**, il Timbro 2 ad **IFX2**, il Timbro 3 ad **IFX3**, il Timbro 4 ad **IFX4**, i Timbri 5 e 6 ad **IFX5** ed i Timbri 7 ed 8 ad **L/R**. In questo caso, utilizzare “Send1” e “Send2” per il segnale post-IFX1(001: St. Amp Simulation) per stabilire il livello di mandata del Timbro 1 agli Effetti Master (nell'esempio i valori corrispondono a **032** e **127**). Analogamente, utilizzare “Send1” e “Send2” dei segnali post-IFX2, 3 e 4 per impostare i livelli di mandata dei Timbri 2, 3 e 4, e “Send1” e “Send2” del segnale post-IFX5 per regolare i livelli di mandata dei Timbri 5 e 6. Per i Timbri 7 ed 8 saranno invece rese effettive le impostazioni di “Send1 (MFX1)” e “Send2 (MFX2)”. (I livelli reali di mandata corrisponderanno al

prodotto di Send 1 e 2 per i valori di mandata relativi agli oscillatori 1 e 2 del Programma).



Nel caso in cui per il timbro della Combinazione (o per la traccia del sequencer) sia stato selezionato un Programma percussivo, sarà possibile impostare il parametro “BUS Select” su **DKit**. In questo caso sarà quindi consentito utilizzare le impostazioni di “BUS Select” (Global P5: 5–2b) per inviare le sonorità di ciascun strumento del kit di batteria al bus desiderato. I livelli di mandata sono determinati moltiplicando i valori dei parametri “Send1” e “Send2” di ciascun tasto del kit di batteria per il valore delle impostazioni dei parametri “Send1” e “Send2”. (Per gli strumenti che usano l'effetto Insert, il valore è determinato dalle impostazioni dei parametri “Send1” e “Send2” per il segnale post-IFX1–5). Selezionando **L/R** o **Off**, i presenti livelli di mandata sono moltiplicati con i valori dei parametri “OSC1 Send1 (to MFX1)” e “Send2 (to MFX2)”, della pagina P8: Routing della modalità Program, (risultato del tutto simile a quello ottenibile con “Oscillator Mode” impostato su **Single** o **Double**.) Nel caso si selezionino gli effetti insert **IFX1–5**, i parametri “Send1” e “Send2” utilizzeranno il segnale in uscita dall'ultimo effetto Insert della catena. Impostando “BUS Select” su **1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube)**, le impostazioni di “Send1” ed “Send2” saranno ignorate.

## 2–3. Modalità Sampling


La modalità Sampling non prevede l'utilizzo degli Effetti Master e dell'EQ Master.

## 2–4. Audio Input, S/P DIF IN


Le modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media permettono l'elaborazione del suono esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 ed S/P DIF IN da parte degli effetti Insert/Master e dell'EQ Master. Il routing del segnale può essere stabilito nel campo “Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)” (Global P: 0–3a) di ciascuna modalità. Le pagine utilizzabili per la regolazione del sopracitato campo sono: Global P0: Basic Setup, tab Input/Sampling; Combination o Program P0: Play, tab Sampling; Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling; Media: Play Audio CD.

Impostare “BUS (IFX/Indiv. Select)” per specificare il bus al quale inviare l'audio esterno in ingresso. Le opzioni comprendono **L/R, IFX1–5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube) o Off**. Quando “BUS Select” (Global P0: 0–3a) è regolato su **L/R** o **Off**, i livelli di mandata agli effetti Master sono determinati dai parametri “Send 1 (to MFX1)” e “Send 2 (to MFX2)”. Con BUS Select impostato su **IFX1–5**, usare i parametri “Send 1” e “Send 2” per il segnale post-IFX (☞ ”3. Mixer”)



 Le presenti impostazioni non sono valide per la modalità Sampling.

Per impostare gli Effetti Master e l'EQ Master, utilizzare la pagina P9: Master Effect nelle modalità Program, Combination, Song e Song Play.

 In modalità Media, le impostazioni degli effetti manterranno i valori della modalità precedentemente selezionata.

## 3. Mixer

I livelli d'ingresso agli effetti Master sono determinati dai livelli di mandata. La pagina P9: Master FX consente, per ciascuna modalità, di impostare i livelli di uscita e di guadagno dell'EQ Master, e di stabilire il collegamento in serie (chain) degli Effetti Master.

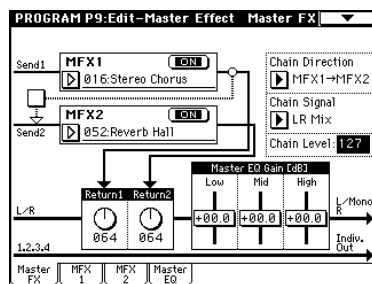
### 3-1. Return1, Return2

Parametri che specificano rispettivamente i livelli di uscita dagli effetti MFX1 ed MFX2. Il valore di sinistra del parametro "W/D", per effetti selezionati in MFX 1 o 2, indica il livello di uscita dall'effetto Master; per esempio, il 25% per un valore di **25:75**, 100% per **Wet**, e 0% per **Dry**. Tale livello, moltiplicato per il valore espresso dai parametri "Return 1" e "Return 2" sarà inviato al bus L/R, e mixato con il segnale per il quale "BUS Select" sia stato impostato su **L/R**, o con il segnale per il quale "BUS Select" della pagina "Insert FX" sia stato regolato su **L/R**. Esempio: con un valore del parametro "W/D" (MFX1) di **50:50** (50%) ed un valore di "Return1" pari a **64** (50%), il livello risultante corrisponderà al 25%. Il livello massimo ottenibile ammonta al (100%) quando "W/D" è impostato su **Wet** e "Return1" su **127**.

### 3-2. Casella di selezione Chain

Permette il collegamento in serie degli effetti Master MFX1 ed MFX2.

La figura in basso mostra come il segnale in uscita dall'effetto "MFX1: 016: Stereo Chorus" sia inserito all'ingresso dell'effetto "MFX2: 052: Reverb Hall".



### 3-3. Chain Direction

Permette di stabilire la direzione del collegamento seriale tra gli Effetti Master. Il parametro è valido solo dopo aver **spuntato** la casella di selezione "Chain".

### 3-4. Chain Signal

Parametro che permette di determinare il tipo di routing tra gli effetti master MFX1 e 2. Nel caso la direzione del segnale sia da **MFX1** verso **MFX2**, selezionando **LR Mix** sarà possibile inviare l'uscita mixata L/R dell'effetto MFX1 all'ingresso dell'effetto MFX2. E' l'impostazione ideale per poter utilizzare in serie gli effetti di delay posizionati a sinistra ed a destra del panorama stereo (per es.: "043: L/C/R Delay"). Selezionando invece **L Only** o **R Only**, solo un canale dell'uscita stereo dell'effetto MFX1 sarà inviato all'ingresso dell'effetto MFX2. Tale impostazione è utilizzabile per il collegamento in serie di un riverbero con un effetto di modulazione, come per esempio l'effetto **016: St. Chorus**.

## 3-5. Chain Level

Determina il livello del segnale ruotato da un MFX all'altro nel caso di un collegamento seriale (chain).

## 3-6. Master EQ Gain [dB]

Parametri che permettono l'impostazione del guadagno (gain) delle tre bande Low, Mid ed High dell'Equalizzatore Master, posizionato immediatamente prima dell'uscita AUDIO OUTPUT (MAIN) L/ Mono ed R. Le bande Low ed High sono del tipo shelving, mentre la banda Mid è del tipo peaking. Le impostazioni dei presenti cursori sono collegate ai parametri "Gain [dB]" di Low, Mid ed High della pagina "MasterEQ". Quest'ultima può essere utilizzata per selezionare la frequenza centrale, la larghezza di banda (per Mid) e la modulazione dinamica delle bande dell'EQ.

## 4. Controllare gli Effetti Master via MIDI

La funzione di Modulazione Dinamica (DMod) permette di controllare tutti i parametri degli Effetti Master in tempo reale, sia utilizzando gli appositi controller della TRITON Extreme, sia mediante i messaggi MIDI trasmessi da un sequencer esterno.

In modalità **Program**, i parametri possono essere controllati dal canale MIDI Global specificato da "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

In modalità **Combination**, **Sequencer** e **Song Play**, è possibile invece stabilire i canali di controllo MIDI per gli effetti MFX1 ed MFX2 utilizzando i parametri "Ctrl Ch" delle pagine "MFX1-2". Effettuare la scelta tra **Ch01-16**, e **Gch**.

**Ch01-16:** Permette il controllo dei parametri di ciascun Effetto Master con canali differenti.

**Gch:** Consente il controllo dei parametri mediante il canale MIDI Global specificato da "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a). E' l'impostazione generalmente utilizzata.

La modalità Sequencer permette la registrazione, la riproduzione e l'editing dei messaggi di tipo esclusivo. Questo tipo di operazioni può essere utilizzato per la selezione degli effetti o la modifica dei rispettivi parametri durante il playback della Song.

## EQ Master

L'EQ Master (stereo a tre bande) è posizionata immediatamente prima dell'uscita AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R. Le bande Low ed High sono del tipo shelving, mentre la banda Mid è del tipo peaking. Il guadagno (Gain) delle bande Low ed High può essere controllato dalla funzione di Modulazione Dinamica. L'EQ Master è applicata al segnale del bus L/R. Per maggiori informazioni sui parametri, consultare p.269.



## Uscite Audio Principali

Le uscite audio principali della TRITON Extreme corrispondono ai jack AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R, S/P DIF OUT (MAIN), ed alla presa cuffie.

## Uscite Individuali

La TRITON Extreme è provvista di quattro uscite individuali AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL), alle quali è possibile ruotare il segnale degli oscillatori (modalità Program), dei timbri (modalità Combination), delle tracce (modalità Sequencer) o l'audio in uscita dagli effetti IFX.

Utilizzare "BUS Select" della pagina P8: "Routing" nelle modalità Program, Combination, Sequencer o Song Play per ruotare il segnale desiderato alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). Se si intende usare gli Effetti Insert, effettuare la selezione utilizzando il parametro "BUS Select" della pagina P8: Insert FX.

**1, 2, 3(Tube), 4(Tube):** Il segnale mono è inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

**1/2, 3/4(Tube):** Il segnale stereo è ruotato alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). Utilizzare AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 in stereo per 1/2, ed AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 3/4 in stereo per 3/4.

## Valve Force

Il circuito analogico valvolare Valve Force è dotato di una singola valvola 12AU7 (ECC82) capace di supportare una configurazione di elaborazione del segnale in modalità stereo-in/stereo-out.

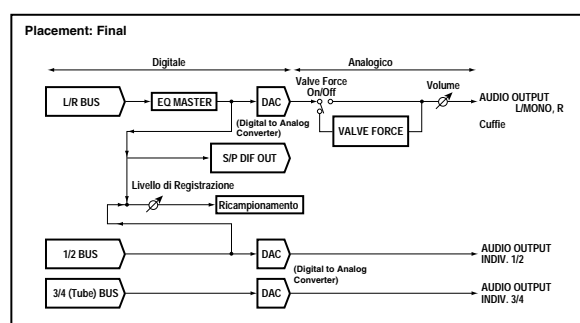
Date le sue caratteristiche, il circuito è in grado di produrre la tipica distorsione valvolare, con sonorità estremamente calde e corpose.

### 1. Placement

Il parametro "Placement" della Valve Force specifica la locazione d'inserimento del circuito Valve Force.

Quando "Placement" è impostato su **Final**, il circuito Valve Force è collocato dopo il convertitore DAC (Digital to Analog Converter) dell'uscita principale L/R; dopo essere passato nella Valve Force, il segnale è successivamente inviato all'uscita AUDIO OUTPUT L/MONO, R ed alle cuffie. In questo caso, il livello del segnale post-Valve Force è stabilito dal parametro VOLUME.

Questo tipo di configurazione permette di elaborare il suono finale di un Programma/Combi/Song/Campione mediante la Valve Force, ed ottenere così la tipica distorsione valvolare.

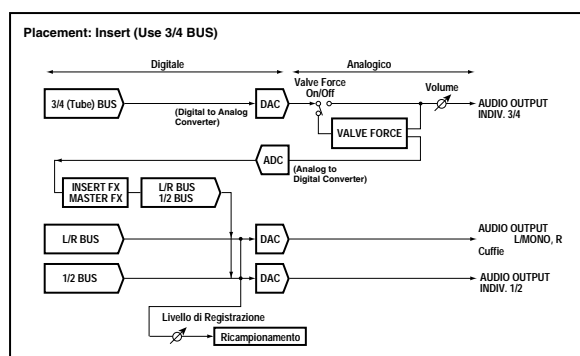


Con "Placement" impostato su **Insert (Use 3/4 BUS)**, la Valve Force è collocata dopo il convertitore DAC (Digital to Analog Converter) dell'uscita individuale 3/4. Il suono cioè in uscita dal bus 3/4 è ruotato contemporaneamente al circuito Valve Force e alle uscite individuali 3/4.

Dopo essere passato nella Valve Force, il segnale è nuovamente convertito in forma digitale dal convertitore ADC (Analog to Digital Converter), e ruotato al bus specificato (Insert, Master, L/R, Individual 1/2 o 3/4) in base alle impostazioni dei parametri "Pan (CC#8)", "BUS Select", "Send 1," e "Send 2".

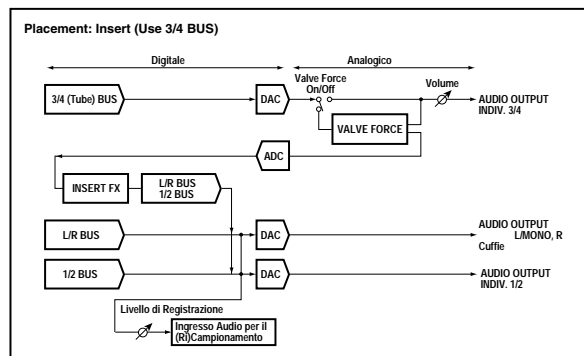
Utilizzando la Valve Force insieme agli effetti Insert e Master (quest'ultimi non validi per la riproduzione del campione) è possibile processare i Programmi, le Combinazioni, le tracce della Song ed i campioni in maniera da ottenere un deciso senso di "drive" ed una distorsione armonica molto gradevole all'orecchio, qualcosa di assolutamente impossibile da ottenere con l'ausilio della sola tecnologia digitale.

### Modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play





## Modalità Sampling



## 2. In/Out

**⚠** Non è consentito l'uso della Valve Force per l'uscita L/R relativa al jack S/P DIF, né per il ricampionamento che sfrutti il bus L/R in qualsiasi modalità.

### 2-1. Modalità Program

**Con "Placement" impostato su Final:**

Il segnale è inviato alla Valve Force per l'ultimo stage dell'uscita L/R.

**Con "Placement" impostato su Insert (Use 3/4 BUS):**

Per ruotare il segnale in uscita dagli oscillatori 1 e 2 alla Valve Force, impostare "BUS Select (All OSCs to)" (pagina P8: Routing) su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**.

Per inviare il segnale prima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, regolare il parametro "BUS Sel." (pagina Insert FX) post-IFX su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**.

Utilizzare "BUS Sel.", "Send 1" e "Send 2" (pagina Valve Force) per specificare la destinazione di uscita per il segnale elaborato dal circuito valvolare.

"BUS Sel." determina il bus di destinazione (L/R, IFX1-5 o 1, 2), mentre i parametri "Send 1" e "Send 2" i livelli di mandata del segnale agli effetti Master.

Consultare p.35 per ulteriori esempi su come impostare il circuito Valve Force.

### 2-2. Modalità Combination, Sequencer e Song Play

**Con "Placement" impostato su Final:**

Il segnale è inviato alla Valve Force per l'ultimo stage dell'uscita L/R.

**Con "Placement" impostato su Insert (Use 3/4 BUS):**

Per ruotare l'uscita di ogni timbro (Combination) o traccia (Sequencer, Song Play) all'ingresso della Valve Force, impostare "BUS Select" (nella pagina P8: Routing di ciascuna modalità) su **3/4(Tube)**, **3(Tube)**, o **4(Tube)**. E' anche possibile elaborare più tracce/timbri contemporaneamente.

Per inviare il segnale prima ad un effetto Insert e poi alla Valve Force, regolare il parametro "BUS Sel." (pagina Insert FX) post-IFX su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**.

Utilizzare "BUS Sel.", "Send 1" e "Send 2" (pagina Valve Force) per specificare la destinazione di uscita per il segnale elaborato dal circuito valvolare.

"BUS Sel." determina il bus di destinazione (L/R, IFX1-5 o 1, 2), mentre i parametri "Send 1" e "Send 2" i livelli di mandata del segnale agli effetti Master.

Consultare p.54, 99 e 154 per alcuni esempi d'impostazione.

## 2-3. Modalità Sampling

**Con "Placement" impostato su Final:**

Il segnale è inviato alla Valve Force per l'ultimo stage dell'uscita L/R. E' l'impostazione da adottare quando si desidera elaborare il suono di un Multicampione.

Impostare "BUS (IFX) Select" (pagina Routing) su L/R o IFX1-5. Nel caso si sia selezionata l'opzione IFX1-5, impostare il parametro "BUS Sel." (pagina Insert FX) post-IFX su L/R.

**Con "Placement" impostato su Insert (Use 3/4 BUS):**

Per ruotare il segnale audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2, o S/P DIF IN alla Valve Force, regolare "BUS (IFX/Indiv.) Select" (pagina Input/Setup) su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oppure **4(Tube)**.

Per inviare il segnale prima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, impostare il parametro "BUS Sel." (pagina Insert FX) post-IFX su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oppure **4(Tube)**.

Per elaborare un Multicampione con la Valve Force e ricampionare il suono risultante, impostare "BUS (IFX) Select" (pagina Routing) su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**.

"BUS Sel." (pagina Valve Force) determina il bus di destinazione (L/R, IFX1-5 o 1, 2), mentre i parametri "Send 1" e "Send 2" i livelli di mandata del segnale agli effetti Master.

Impostare "Source BUS" in base al bus della sorgente che si desidera campionare.

Fare riferimento a p.142 per gli esempi rilevanti.

### 2-4. Audio Input, S/P DIF IN

Le modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media permettono l'elaborazione del suono esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 ed S/P DIF IN da parte del circuito Valve Force. Il routing del segnale può essere stabilito nel campo "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" (Global P: 0-3a) di ciascuna modalità. Le pagine utilizzabili per la regolazione del sopracitato campo sono: Global P0: Basic Setup, tab Input/Sampling; Combination o Program P0: Play, tab Sampling; Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling; Media: Play Audio CD.

**Con "Placement" impostato su Final:**

La sorgente audio esterna per la quale è stato specificato il bus L/R è inviata alla Valve Force per l'ultimo stage dell'uscita L/R.

Impostare "BUS (IFX/Indiv.) Select" su L/R o IFX1-IFX5. Nel caso in cui si sia specificata l'opzione IFX1-IFX5, regolare il parametro "BUS Sel." (pagina Insert FX) post-IFX su L/R.

**Con "Placement" impostato su Insert (Use 3/4 BUS):**

Per ruotare una sorgente audio esterna in ingresso alla Valve Force, impostare "BUS (IFX/Indiv.) Select" su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** o **4(Tube)**.

Per inviare il segnale prima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, impostare "BUS Sel." (pagina Insert FX) post-IFX su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oppure **4(Tube)**.

Utilizzare "BUS Sel.", "Send 1" e "Send 2" (pagina Valve Force) per specificare la destinazione di uscita per il segnale elaborato dal circuito valvolare.

"BUS Sel." determina il bus di destinazione (L/R, IFX1-5 o 1, 2), mentre i parametri "Send 1" e "Send 2" i livelli di mandata del segnale agli effetti Master.

**⚠** Le presenti impostazioni sono ignorate in modalità Sampling. Per conoscere le regolazioni attuabili in questa modalità, consultare il paragrafo "2-3. Modalità Sampling".

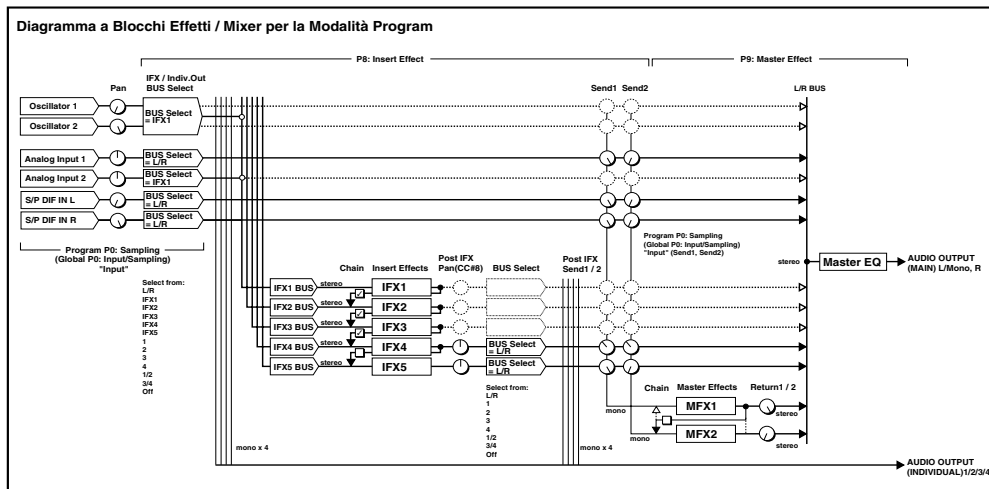
Per effettuare le impostazioni degli effetti Insert, utilizzare la pagina P8: Insert Effect in modalità Program, Combination, Song e Song Play.

**⚠** In modalità Media, le impostazioni degli effetti manterranno i valori della modalità precedentemente selezionata.

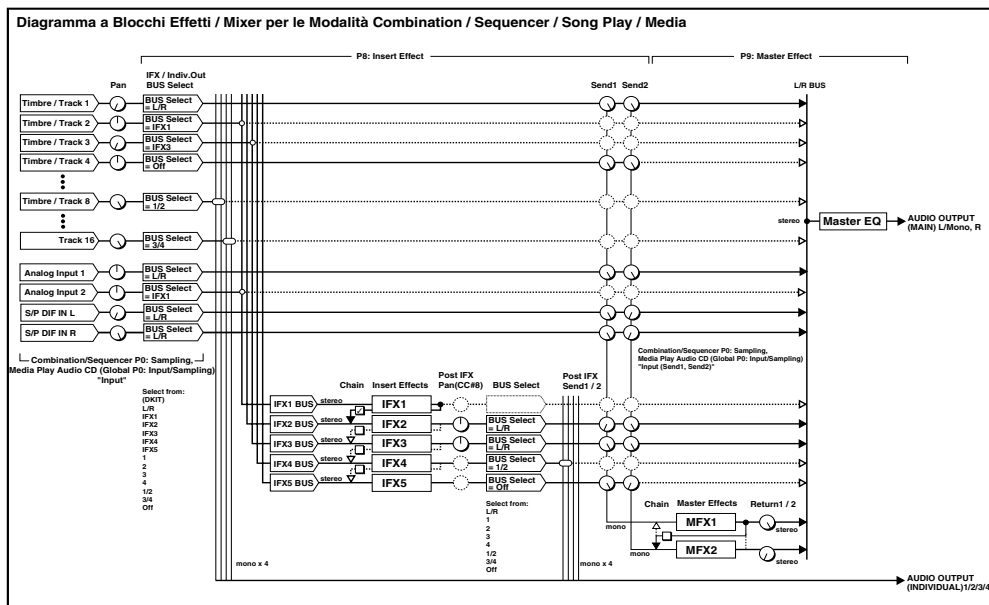


# Diagramma a Blocchi FX/Mixer

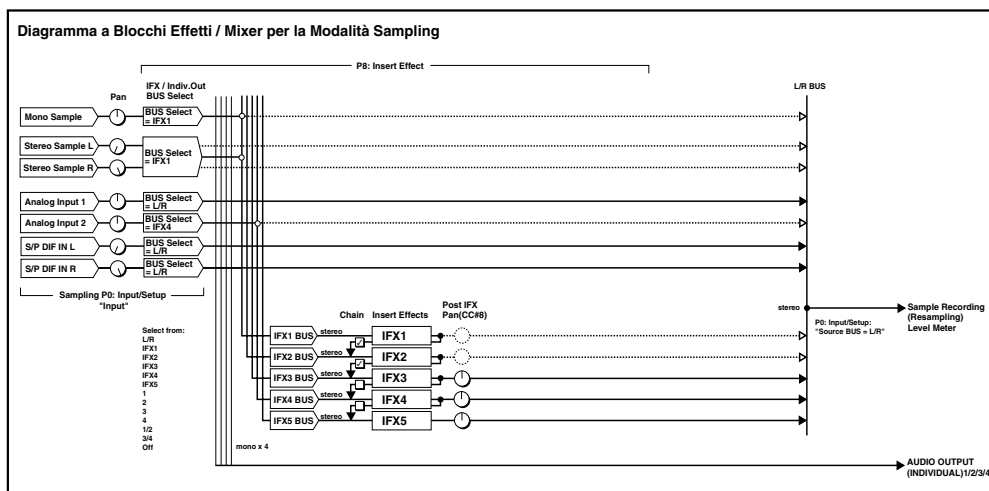
## Modalità Program



## Modalità Combination, Sequencer, Song Play e Media



## Modalità Sampling





## Filtri/Dinamica

### Effetti di Filtro e Controllo della Dinamica

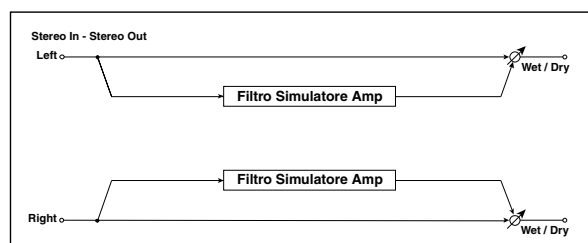
#### 000: No Effect

Effetto da selezionare nel caso non si desideri elaborare il suono. In questo caso, il segnale in uscita dall'Effetto Insert corrisponderà a quello in ingresso, mentre l'uscita dell'Effetto Master sarà posta in mute.

#### 001: St. Amp Simulation

(Simulatore di Amp Stereo)

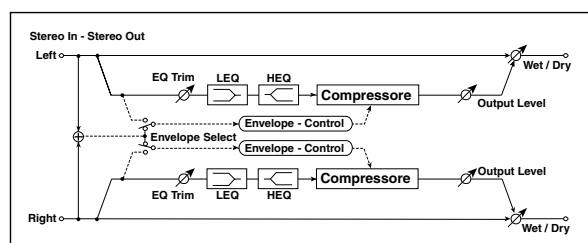
Effetto che simula la risposta in frequenza caratteristica degli amplificatori per chitarra. Efficace anche sui suoni di organo e sulle percussioni.



a	Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### 002: Stereo Compressor

Effetto stereo che comprime il segnale in ingresso, in modo tale da ottenere un suono più omogeneo o compatto. Efficace per i suoni di chitarra, piano e percussioni. I due canali possono essere usati in parallelo o separatamente.



a	Envelope (Envelope Select) Determina se i due canali debbano essere usati in parallelo (link) o individualmente	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Regola la sensibilità	1...100
c	Attack Determina il livello di attacco	1...100
d	EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100

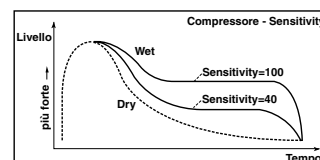
e	Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
f	Output Level Determina il livello d'uscita del compressore	0...100
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita del compressore	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il livello d'uscita del compressore	-100...+100
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

##### a: Envelope Select

Parametro che stabilisce se i canali sinistro e destro debbano essere collegati per il controllo di entrambi i segnali, o se ciascun canale debba essere controllato individualmente.

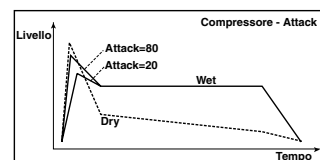
##### b: Sensitivity, f: Output Level

Il parametro "Sensitivity" imposta la sensibilità del compressore. Con un valore alto, è possibile incrementare la dinamica dei suoni più deboli. In generale, ad una maggiore sensibilità corrisponde un volume generale più alto. Per regolare il volume finale, utilizzare il parametro "Output Level".



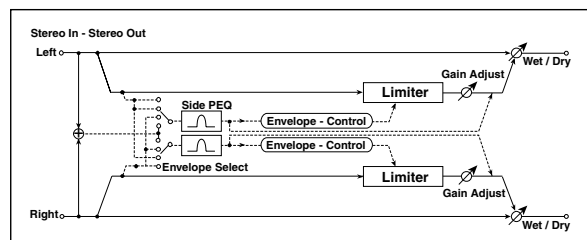
##### c: Attack

Parametro che controlla il livello d'attacco del compressore.



#### 003: Stereo Limiter

Il Limiter regola il livello del segnale in ingresso. E' simile al Compressore, tranne per il fatto che il segnale è compresso soltanto quando supera una determinata soglia, per consentire l'attenuazione dei transienti di picco. Il Limiter Stereo applica un EQ di tipo peaking al segnale trigger (che controlla il grado di effetto), permettendo di stabilire con precisione la banda d'intervento. Può essere usato con entrambi i canali collegati tra loro, oppure in maniera individuale per ciascun canale.





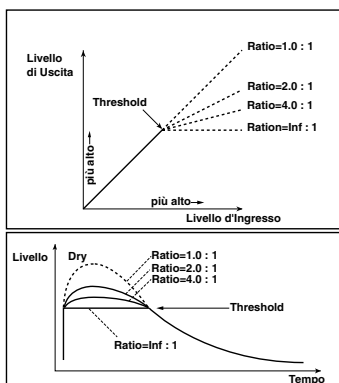
a	Envelope Select Permette la scelta tra: controllo da entrambi i canali, controllo dal solo canale sinistro, dal solo canale destro, o controllo da ciascun canale individualmente	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually
b	Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold Imposta la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB
d	Attack Determina il tempo di attacco	1...100
	Release Stabilisce il tempo di rilascio	1...100
e	Gain Adjust [dB] Imposta il guadagno di uscita	-Inf, -38...+24dB
	Src Seleziona la sorgente di modulazione del guadagno d'uscita	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione del guadagno d'uscita	-63...+63
f	Side PEQ Insert Alterna lo status on/off del segnale trigger dell'EQ	Off, On
	Trigger Monitor Alterna il monitoraggio tra il segnale elaborato ed il segnale trigger	Off, On
g	Side PEQ Cutoff [Hz] Imposta la frequenza centrale di EQ del segnale trigger	20...12.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per il segnale trigger	0.5...10.0
	Gain [dB] Imposta il guadagno di EQ del segnale trigger	-18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Envelope Select

Selezionando **L/R Mix**, il controllo del Limiter potrà essere effettuato mediante il mix dei due canali. Scegliendo **L Only** (o **R Only**), i canali sinistro e destro saranno comunque collegati, ma il controllo potrà avvenire soltanto dal canale sinistro (o destro). Utilizzando **L/R individually**, i canali sinistro e destro controlleranno il Limiter individualmente.

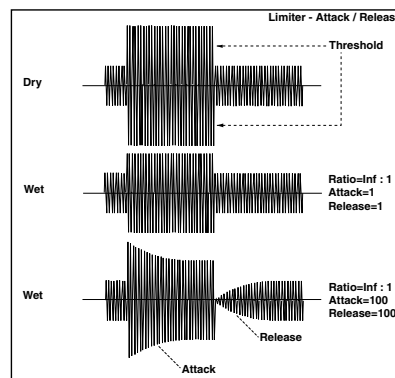
#### b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

“Ratio” determina il rapporto di compressione del segnale eccedente il valore della soglia “Threshold”. Poiché la compressione del segnale potrebbe provocare un decremento del volume generale, utilizzare il parametro “G.Adj” per ristabilire il volume desiderato.



#### d: Attack, d: Release

Parametri che determinano il tempo di attacco e di rilascio del Limiter. Con un valore di attacco alto, la compressione del segnale eccedente la soglia impostata sarà applicata più lentamente.



#### f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]

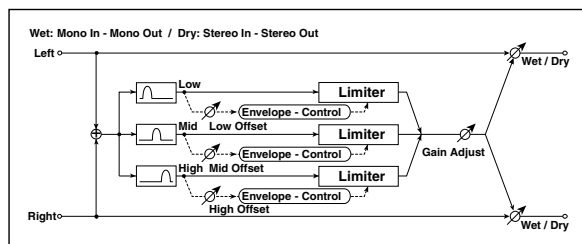
Questi parametri sono utilizzati per impostare l'EQ applicata al segnale trigger. In questo caso cioè, il Limiter determina la compressione del segnale in base al segnale post-EQ. Tale impostazione permetterà quindi di comprimere il segnale in base alla banda della frequenza di riferimento.

#### f: Trigger Monitor

Impostare il parametro **On** per monitorare il segnale trigger, piuttosto che il segnale elaborato dal Limiter. Da utilizzare per comparare le due sonorità. L'impostazione generalmente utilizzata è comunque **Off**.

## 004: Multiband Limiter

Effetto che applica il Limiter separatamente per ciascuna banda di frequenza (Low, Mid ed High) del segnale in ingresso. E' possibile cioè controllare la dinamica di ciascuna banda di frequenza, per determinarne la pressione sonora in maniera completamente differente dalla più consueta equalizzazione.



a	Ratio Imposta il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB
c	Attack Determina il tempo di attacco	1...100
d	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100
e	Low Offset [dB] Guadagno della banda Low del segnale trigger	-40...0dB
f	Mid Offset [dB] Guadagno della banda Mid del segnale trigger	-40...0dB
g	High Offset [dB] Guadagno della banda High del segnale trigger	-40...0dB
h	Gain Adjust [dB] Imposta il guadagno d'uscita	-Inf, -38...+24dB
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il guadagno di uscita	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il guadagno di uscita	-63...+63
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



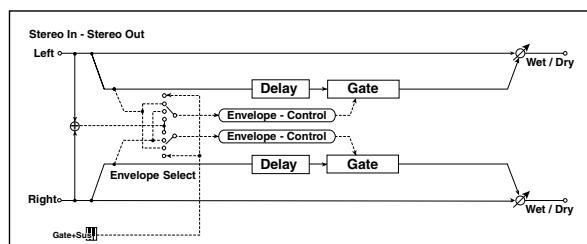
## e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]

Parametri che determinano il guadagno del segnale trigger.

Esempio: qualora non si desidera applicare la compressione alle frequenze alte, impostare il valore del parametro "High Offset" al di sotto del livello della soglia "Threshold". Così facendo, il limiter della banda High non sarà attivato, ed il segnale passerà inalterato.

## 005: Stereo Gate

Effetto che impedisce l'uscita del suono in ingresso qualora questo ricada al di sotto del livello prestabilito. Può essere utilizzato anche in maniera inversa, ed è consentito l'uso dei messaggi di Note On ed Off per alternare lo status on /off del gate



a	Envelope Select	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only
	Selezione tra: Controllo dalla sorgente di modulazione, mix dei canali L ed R, L Only, R Only	Off... Gate2+Dmpr
b	Polarity	+, -
c	Threshold	0...100
d	Attack	1...100
d	Release	1...100
e	Delay Time [msec]	0...100msec
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src	Off...Tempo
	Amt	-100...+100

### a: Envelope Select, a: Src

Il parametro "Envelope Select" stabilisce se il gate debba essere attivato dal livello del segnale in ingresso o controllato direttamente dalla sorgente di modulazione. Il parametro Src specifica la sorgente di modulazione, selezionabile da **Off** a **Gate2+Dmpr**.

Quando "Envelope Select" = **L/R Mix**, il gate è attivato dal segnale mixato dei canali sinistro e destro. Impostando invece **L Only** o **R Only**, il gate è controllato dal segnale proveniente rispettivamente dal canale sinistro o destro.

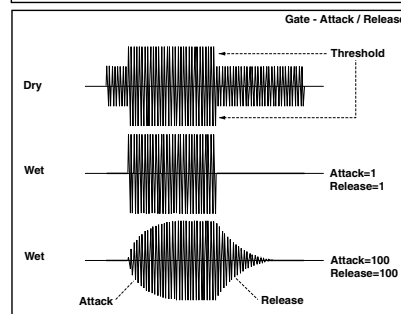
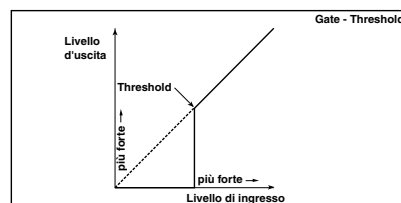
### b: Polarity

Parametro che permette di invertire la funzionalità del Gate.

Al contrario di quanto avviene normalmente infatti, impostando un valore negativo il Gate impedirà il passaggio del segnale con un livello superiore alla soglia impostata (Threshold). Lo stesso dicasi per le operazioni controllate dalla sorgente di modulazione.

### c: Threshold, d: Attack, d: Release

Il parametro Threshold che determina il livello di soglia al di sotto del quale il Gate impedisce il passaggio del segnale. Valido quando il parametro "Envelope" è impostato su **L/R Mix**, **L Only**, o **R Only**. I parametri Attack e Release regolano rispettivamente il tempo di attacco e di rilascio del Gate.



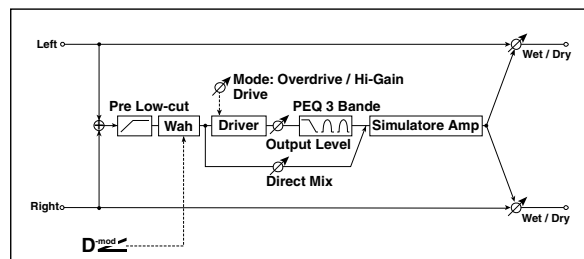
### e: Delay Time

Parametro che imposta il tempo di delay (ritardo) del segnale in ingresso. Quando il suono è caratterizzato da un attacco molto rapido, utilizzare un tempo di delay sufficiente a consentire l'apertura del Gate, in modo da preservare la parte iniziale del suono.

## 006: OD/Hi.Gain Wah

### (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Distorsore che utilizza una modalità Overdrive ed una Hi-Gain. Le diverse varietà di distorsioni possono essere ottenute regolando secondo necessità l'effetto di wah, l'EQ a tre bande ed il simulatore di amplificatore. Molto efficace sui suoni di chitarra e di organo.



a	Wah	Off, On
	Alterna lo status on/off del Wah	Off...Tempo
b	Src	Off...Tempo
	Selezione la sorgente di modulazione incaricata di alternare lo status on/off del Wah	Off...Tempo
c	Sw	Toggle, Moment
	Selezione la modalità di switch per la sorgente di modulazione incaricata di alternare lo status on/off del Wah	Off...Tempo
d	Wah Sweep Range	-10...+10
	Imposta l'ampiezza del Wah	Off...Tempo
e	Wah Sweep Src	Off...Tempo
	Selezione la sorgente di modulazione incaricata di controllare il Wah	Off...Tempo
f	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	Alterna la distorsione overdrive ed hi-gain	Off...Tempo
g	Drive	1...100
	Imposta il grado di distorsione	Off...Tempo
h	Pre Low-cut	0...10
	Regola la quantità di taglio delle frequenze gravi del suono in ingresso	Off...Tempo



e	Output Level Imposta il livello di uscita	0...50 E3, Dmod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello di uscita	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il livello di uscita	-50...+50
f	Low Cutoff [Hz] Regola il centro di frequenza per la banda Low (tipo shelving)	20...1.0kHz
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.0kHz
	Q Imposta la larghezza di banda Mid/High EQ 1	0.5...10.0 E3
	Gain [dB] Determina il guadagno dell'EQ 1 Mid/High	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.0kHz
	Q Imposta la larghezza di banda Mid/High EQ 2	0.5...10.0 E3
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Imposta la quantità di suono diretto da mixare a quello distorto	0...50
	Speaker Simulation Alterna lo status on/off del simulatore di speaker	Off, On
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Wah

Parametro che alterna l'effetto Wah on/off.

#### a: Sw

Parametro che determina il modo con il quale lo status dell'effetto di wah è alternato on/off dalla sorgente di modulazione.

Quando è "Sw" = **Moment**, l'effetto di wah è di solito off, salvo essere attivato (on) alla pressione del pedale o mediante l'uso del joystick.

**MIDI** Quando il valore della sorgente di modulazione è inferiore a 64, l'effetto è "off". In caso contrario, cioè con un valore uguale o superiore a 64, l'effetto è "on".

Quando "Sw" = **Toggle**, lo status dell'effetto di wah è alternato on/off ogni che si preme il pedale o si utilizza il joystick.

**MIDI** Lo switch on/off è abilitato ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.

#### b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src

Parametro che imposta lo sweep della frequenza centrale del wah. Un valore negativo del parametro consente di invertire la direzione dello sweep. La frequenza centrale del wah può essere controllata dalla sorgente di modulazione specificata con il parametro "Wah Sweep Src".

#### d: Drive, e: Output Level

Il grado di distorsione è determinato dal livello del segnale in ingresso e dalle impostazioni del parametro "Drive". Un aumento del valore di "Drive" causerà un aumento del volume generale per cui, in questo caso, utilizzare il parametro "Output Level" per regolare il livello di volume risultante. Il parametro "Level" utilizza il segnale in ingresso all'EQ a tre bande. Qualora il suono dovesse eccedere la soglia di distorsione digitale del segnale, utilizzare il parametro "Output Level" per evitare che ciò avvenga.

#### d: Pre Low-cut

Parametro che permette di tagliare le frequenze gravi del segnale in ingresso, in maniera da ottenere una sonorità distorta più chiara e definita.

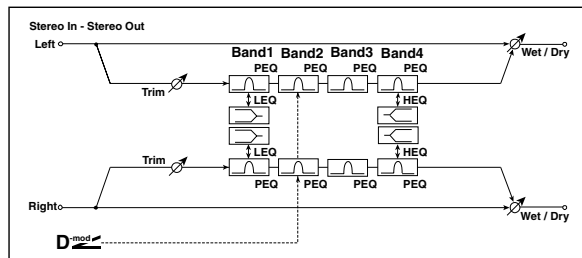
#### g: Q, h: Q

Parametri che regolano la larghezza di banda di ciascun equalizzatore. Ad un valore maggiore corrisponde una larghezza di banda più limitata.

## 007: St. Parametric 4EQ

### (EQ Parametrico Stereo a 4-Bande)

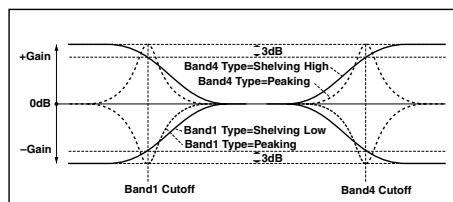
Equalizzatore parametrico a 4 bande stereo. Il tipo di EQ per le Bande 1 e 4 può essere sia del tipo peaking, sia del tipo shelving. Il guadagno della Banda 2 può inoltre essere controllata dalla modulazione dinamica.



a	Trim Imposta il livello d'ingresso del segnale audio	0...100
b	Band1 Type Seleziona il tipo di EQ per la Banda 1	Peaking, Shelving-Low E3
c	Band4 Type Seleziona il tipo di EQ per la Banda 4	Peaking, Shelving-High E3
d	Band2 Dynamic Gain Src Seleziona la sorgente di modulazione per il guadagno della Banda 2	Off...Tempo
	Amt [dB] Imposta la quantità di modulazione per il guadagno della Banda 2	-18.0...+18.0dB
e	Band1 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale della Banda 1	20...1.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 E3 Fx:006
	Gain [dB] Determina il guadagno della Banda 1	-18.0...+18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale della Banda 2	50...10.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 E3 Fx:006
	Gain [dB] Determina il guadagno della Banda 2	-18.0...+18.0dB E3, Dmod
g	Band3 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale della Banda 3	300...10.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 E3 Fx:06
	Gain [dB] Determina il guadagno della Banda 3	-18.0...+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale della Banda 4	500...20.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 E3 Fx:006
	Gain [dB] Determina il guadagno della Banda 4	-18.0...+18.0dB
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### b: Band1 Type, c: Band4 Type

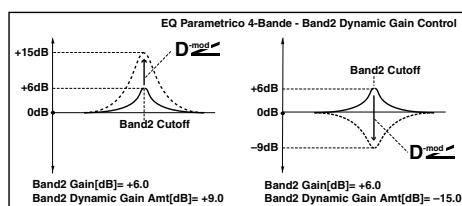
Seleziona il tipo di filtro per le Bande 1 e 4.





#### d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]

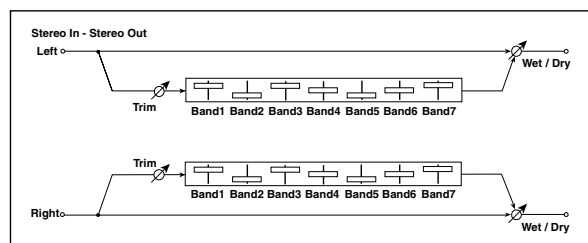
Il guadagno della Banda 2 può essere controllato con la sorgente di modulazione.



## 008: St. Graphic 7EQ

(EQ Grafico a 7 Bande Stereo)

Equalizzatore grafico stereo a 7 bande. La barra di guadagno di ciascuna banda rende visivamente facile la comprensione della risposta in frequenza. E' possibile selezionare l'impostazione della frequenza centrale per ciascuna banda tra dodici diversi tipi, in base al suono da elaborare.



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Seleziona una combinazione di frequenze centrali per ciascuna banda	
b	Trim Imposta il livello d'ingresso del segnale audio	0...100
c	Band1 [dB] Regola il guadagno della Banda 1	-18.0...+18.0dB
d	Band2 [dB] Regola il guadagno della Banda 2	-18.0...+18.0dB
e	Band3 [dB] Regola il guadagno della Banda 3	-18.0...+18.0dB
f	Band4 [dB] Regola il guadagno della Banda 4	-18.0...+18.0dB
g	Band5 [dB] Regola il guadagno della Banda 5	-18.0...+18.0dB
h	Band6 [dB] Regola il guadagno della Banda 6	-18.0...+18.0dB
i	Band7 [dB] Regola il guadagno della Banda 7	-18.0...+18.0dB
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Type

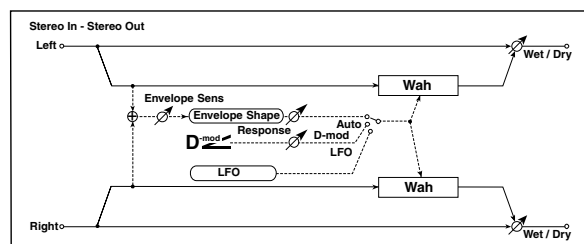
Parametro che seleziona una combinazione di frequenze centrali per ciascuna banda. La frequenza centrale di ogni banda è indicata nella parte superiore destra dello schermo LCD.

Collegando in serie tre dei presenti effetti è possibile configurare un tipo di EQ grafica a 21-Bande, con un intervallo di frequenze da 80Hz a 18kHz (impostando 7:Low, 9:Mid ed 11:High per ciascun EQ).

## 009: St. Wah/Auto Wah

(Stereo Wah/Auto Wah)

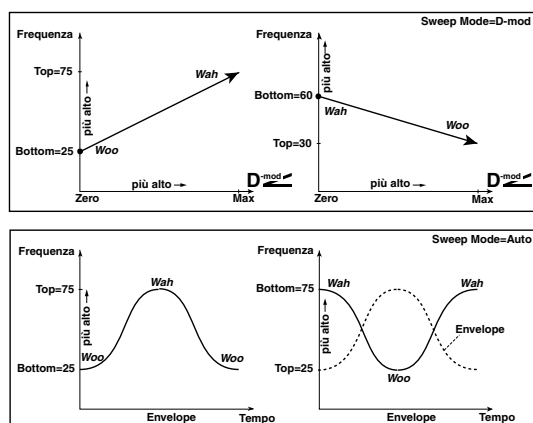
Wah stereo che permette di ricreare sonorità che spaziano dal wah vintage all'auto-wah, con impostazioni di frequenza ancora più estese.



a	Frequency Bottom Imposta il limite inferiore della frequenza centrale del wah	0...100
	Frequency Top Imposta il limite superiore della frequenza centrale del wah	0...100
b	Sweep Mode Seleziona il controllo tra auto-wah, sorgente di modulazione ed LFO	Auto, D-mod, LFO
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Sweep Mode=Dmod	Off...Tempo
	Response Determina la velocità di risposta quando Sweep Mode = Auto o Dmod	0...100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell'auto-wah	0...100
	Envelope Shape Imposta la curva di sweep dell'auto-wah	-100...+100
d	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20...+20
e	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO con il tempo e le note	Off, On
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240
	Base Note Seleziona il tipo di nota che determina la velocità dell'LFO	
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16
f	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	Low Pass Filter Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	Off, On
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



Le impostazioni dei parametri “Frequency Bottom” e “Frequency Top” determinano l’ampiezza e la direzione sweep del filtro del wah.

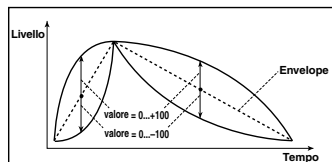


Parametro che consente di variare la modalità di controllo del wah. Impostando “Sweep Mode” su **Auto**, è possibile selezionare un auto-wah la cui estensione (sweep) sia relativa alle variazioni d’involuppo del segnale audio in ingresso. L’auto-wah è spesso utilizzato per parti di chitarra ritmica funky.

Impostando "Sweep Mode" su **LFO**, l'effetto utilizzerà l'LFO per produrre un tipo di wah ciclico.

Determina la sensibilità dell'auto-wah. Incrementare il valore del parametro qualora il segnale d'ingresso sia troppo debole per produrre un qualsivoglia effetto. Viceversa, ridurre il valore del parametro se il segnale dovesse risultare talmente alto da arrestare temporaneamente il filtro.

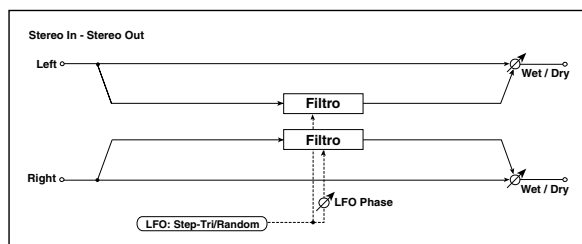
Parametro che determina la curva di sweep dell'auto-wah.



Quando “BPM/MIDI Sync”=**Off**, la velocità dell’LFO utilizza le impostazioni del parametro LFO Frequency. Con “BPM/MIDI Sync”=**On**, l’LFO segue invece le impostazioni dei parametri “BPM”, “Base Note” e “Times”

Ciascun ciclo di sweep dell'LFO è ottenuto moltiplicando la durata di una nota (♩...) (selezionata dal parametro "Base Note", in relazione al tempo specificato in "BPM", o in base al MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su **MIDI**) per il numero specificato dal parametro Times.

Filtro stereo passa-banda che utilizza una forma d'onda del tipo a gradino (step) ed un LFO casuale per la modulazione. E' così possibile creare effetti del tutto particolari dall'oscillazione del filtro.



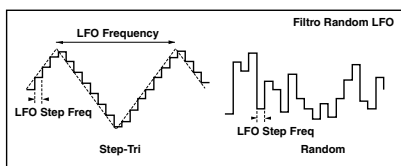
a	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Random [Icona] [Icona]
b	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra	-180...+180 [Icona]
c	LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz [Icona], <b>D-mod</b> [Icona]
	Src Seleziona la sorgente di modulazione usata sia per la velocità dell'LFO che per la velocità della forma d'onda "step"	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione della velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq. (Frequency) [Hz] Regola la velocità dello step dell'LFO	0.05...50.00Hz [Icona], <b>D-mod</b> [Icona]
	Amt Imposta la quantità di modulazione della velocità dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO e del tempo/note	Off, On [Icona] Fx:009, [Icona] <b>Sync</b> [Icona]
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 [Icona] Fx:009, [Icona]
	Base Note Seleziona il tipo di nota che determina la velocità dell'LFO	[Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona] [Icona] Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determinano la velocità dell'LFO	x1...x16 [Icona] Fx:009
	Step Base Note Seleziona il tipo di nota che determina la velocità dello step dell'LFO	[Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona], [Icona] [Icona], [Icona] <b>Sync</b> [Icona]
f	Times Imposta il numero di note che determinano la velocità dello step dell'LFO	x1...x32 [Icona]
g	Manual Determina la frequenza centrale del filtro	0...100
h	Depth Imposta la profondità di modulazione della frequenza centrale del filtro	0...100
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la modulazione del filtro	Off...Tempo
	Amt Regola la quantità di modulazione del filtro	-100...+100
i	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet [Icona], <b>D-mod</b> [Icona]
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

Quando "LFO Waveform" è impostato su **Step-Tri**, la forma d'onda dell'LFO è del tipo triangolare a gradini (step). Il parametro "LFO Frequency" imposta la velocità della forma d'onda triangolare originale. Modificando il parametro "Step" sarà quindi possibile determinare l'ampiezza degli step.

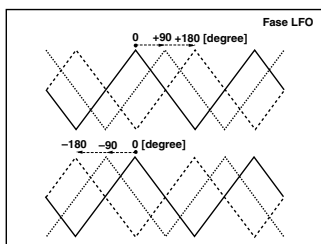


Quando "LFO Waveform" è impostato su **Random**, il parametro "LFO Step Freq" utilizza un ciclo di LFO casuale.



#### b: LFO Phase [degree]

Impostando l'offset per i canali sinistro e destro, è possibile alterare la modalità di applicazione della modulazione ad entrambi i canali, creando un effetto di crescendo.



#### e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

L'ampiezza di uno step LFO, o di un ciclo di LFO casuale, è ottenuto moltiplicando la durata di una nota (♩...) (selezionata in "Step Base Note", e relativa al tempo specificato con il parametro "BPM," o al tempo del MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su MIDI) per il numero determinato dal parametro "Times".

#### j: Wet/Dry

Impostando il parametro su valori compresi tra **-Wet e -1:99**, è possibile invertire la fase dell'effetto.

	Enhancer Depth Determina il grado di applicazione dell'effetto di Enhancer	0...100
e	Src Seleziona la sorgente di modulazione per l'ampiezza dell'Enhancer	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per l'ampiezza dell'Enhancer	-100...+100
f	EQ Trim Imposta il livello audio d'ingresso per l'EQ	0...100
	Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
g	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
h	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Exciter Blend

Parametro che determina la profondità (intensità) dell'effetto di Exciter. Valori positivi consentono di ottenere un pattern di frequenza (da enfatizzare) del tutto diverso da quello conseguibile con valori negativi.

#### b: Emphatic Point

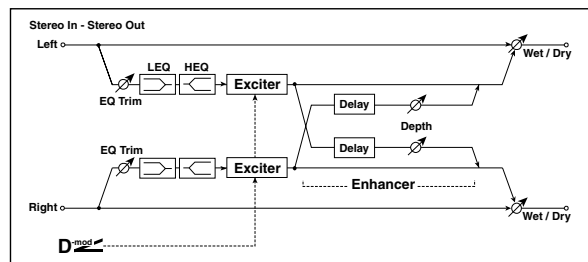
Parametro che determina la frequenza da enfatizzare. A maggior valore corrisponde una frequenza minore.

#### c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]

Questi parametri consentono di impostare il tempo di delay per i canali sinistro e destro dell'Enhancer. Impostando un tempo di delay leggermente differente per i due canali, è possibile ottenere una decisa apertura dell'immagine stereo, ampliando ulteriormente la profondità e l'ampiezza della sonorità complessiva.

## 011: St. Exciter/Enhncr (Exciter Stereo/Enhancer)

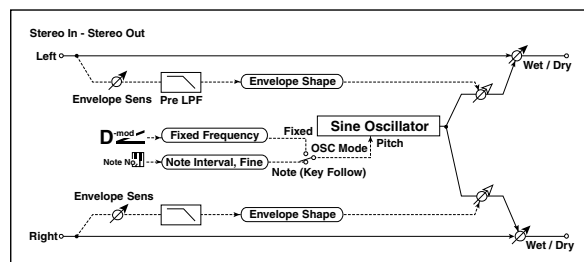
Effetto composto da una combinazione di Exciter, che permette di rendere il suono più incisivo, ed Enhancer, grazie al quale è possibile ottenere più presenza ed apertura stereo.



	Exciter Blend Imposta l'intensità (depth) dell'effetto di Exciter	-100...+100
a	Src Seleziona la sorgente di modulazione dell'intensità dell'Exciter	Off...Tempo
	Amt Regola la quantità di modulazione dell'intensità dell'Exciter	-100...+100
	Emphatic Point Imposta la frequenza da enfatizzare	0...70
b	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza da enfatizzare	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la frequenza da enfatizzare	-70...+70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Imposta il tempo di delay per il canale sinistro dell'Enhancer	0.0...50.0msec
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Imposta il tempo di delay per il canale destro dell'Enhancer	0.0...50.0msec

## 012: St. Sub Oscillator (Sub Oscillatore Stereo)

Effetto che permette di aggiungere frequenze molto basse al segnale in ingresso. Molto utile per dare spessore ai suoni percussivi ed in genere a tutte le sonorità appartenenti alla parte bassa dello spettro sonoro. Agisce in maniera diversa da un equalizzatore, poichè consente di enfatizzare gli armonici delle frequenze gravi. E' anche consentito regolare la frequenza dell'oscillatore per farne combaciare l'altezza con un determinato numero di nota, in maniera tale da simulare l'effetto di octaver.



a	OSC Mode Determina se la frequenza dell'oscillatore debba seguire il numero di nota o se debba essere fisso	Note (Key Follow), Fixed
b	Note Interval Imposta la differenza di tono dalla nota quando OSC Mode=Note (Key Follow)	-48...0
	Note Fine Regolazione fine della frequenza dell'oscillatore	-100...+100



c	Fixed Frequency [Hz] Imposta la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	10.0...80.0Hz	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	-80...+80Hz	
d	Envelope Pre LPF Regola il limite superiore della banda di frequenza per la quale aggiungere gli armonici delle frequenze gravi	1...100	
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Imposta la sensibilità con la quale sono aggiunti gli armonici delle frequenze gravi	0...100	
	Envelope Shape Determina la curva d'involuppo per il volume dell'oscillatore	-100...+100	
f	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

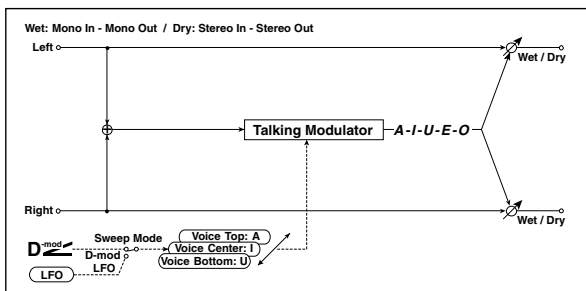
Il parametro "OSC Mode" determina l'operatività dell'oscillatore. Quando si seleziona **Note (Key Follow)**, la frequenza dell'oscillatore è determinata in base al numero di nota, consentendone in questo modo l'uso come un octaver. Il parametro "Note Interval" imposta l'offset del pitch (trasposizione di tono) rispetto alla nota originale in semitoni. Il parametro "Note Fine" consente, infine, di regolare l'intonazione in maniera ancor più dettagliata (in cent).

#### d: Envelope Pre LPF

Parametro che imposta il limite superiore della banda di frequenza alla quale applicare gli armonici delle frequenze gravi. Da utilizzare nel caso non si desideri aggiungere tali armonici alle frequenze più alte.

## 013: Talking Modulator

Effetto che consente di aggiungere un carattere piuttosto peculiare (quasi come una voce umana) al segnale in ingresso. Elaborando il tono tramite la modulazione dinamica, è così possibile creare un interessante effetto di simulazione delle vocali tramite la chitarra o il sintetizzatore.



a	Sweep Mode Alterna il controllo tra la sorgente di modulazione e l'LFO	D-mod, LFO	
b	Manual Voice Control Controllo del pattern vocale	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il pattern vocale	Off...Tempo	
c	Voice Top Seleziona il suono della vocale con il controllo al massimo dell'escursione	A, I, U, E, O	
d	Voice Center Seleziona il suono della vocale con il controllo al centro	A, I, U, E, O	
e	Voice Bottom Seleziona il suono della vocale con il controllo al minimo dell'escursione	A, I, U, E, O	

f	LFO Frequency [Hz] Determina la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz	
g	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO e del tempo/note	Off, On	
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240	
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO		
	Times Imposta il numero di note che determinano la velocità dell'LFO	x1...x16	
h	Formant Shift Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	-100...+100	
	Resonance Regola il livello di risonanza del pattern vocale	0...100	
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

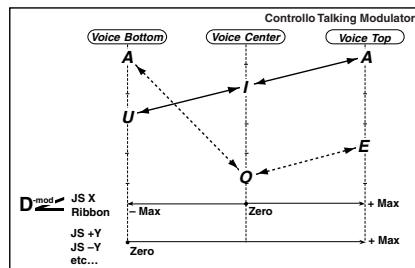
#### c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

Parametri che assegnano le vocali alla posizione superiore, centrale ed inferiore del controller.

Esempio: Quando "Voice Top"=A, "Voice Center"=I, e "Voice Bottom"=U:

Impostando "Sweep Mode" su **D-mod** e selezionando **Ribbon** come sorgente di modulazione, il movimento del dito sul controller Ribbon da sinistra verso destra causerà la riproduzione delle vocali rispettivamente da "a" verso "i" ed infine "u."

Regolando Sweep Mode su **LFO**, il suono cambierà ciclicamente da "a" verso "i", "u", "i", e quindi nuovamente "a."



#### h: Formant Shift

Parametro che regola la frequenza alla quale applicare l'effetto. Se si desidera applicare l'effetto su un suono dalle frequenze acute, impostare un valore piuttosto alto; viceversa, per utilizzare l'effetto su timbri gravi, regolare il parametro su valori minimi.

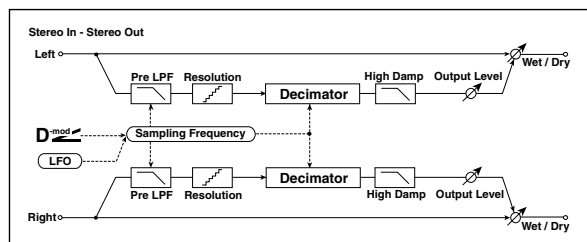
#### h: Resonance

Parametro che determina l'intensità della risonanza per il pattern vocale. Un valore alto consente di aggiungere più carattere al suono processato.



## 014: Stereo Decimator

Effetto che permette di riprodurre il tipico suono ottenibile dai campionatori di fascia economica, decrementando la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit. E' anche possibile ricreare alcuni rumori caratteristici dei campionatori, come l'effetto di aliasing.



a	Pre LPF	Off, On
	Determina se generare o meno il rumore provocato dal decremento della frequenza di campionamento	
	High Damp [%]	0...100%
	Imposta la percentuale di taglio delle frequenze acute	
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz]	1.00k...48.00kHz
	Determina la frequenza di campionamento	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza di campionamento	
	Amt	-48.00k...+48.00kHz
	Imposta la quantità di modulazione per la frequenza di campionamento	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Determina la velocità dell'LFO	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	
	Amt	-20.00...+20.00Hz
	Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	
d	Depth	0...100
	Imposta la profondità di modulazione LFO per la frequenza di campionamento	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione LFO per la frequenza di campionamento	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione LFO per la frequenza di campionamento	
e	Resolution	4...24
	Determina la risoluzione in bit	
f	Output Level	0...100
	Imposta il livello d'uscita del segnale	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il segnale in uscita	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il livello d'uscita	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### a: Pre LPF

Un campionatore con una frequenza di campionamento piuttosto bassa che riceve un segnale con picchi di frequenze molto acute (inudibili in riproduzione), potrebbe generare dei rumori non direttamente relazionati al suono originale. Impostare "Pre LPF" su **ON** per prevenire tali possibilità. Impostando "Sampling Frequency" su un valore di circa **3kHz**, e regolando "Pre LPF" su **OFF**, è possibile inoltre creare sonorità tipiche di un ring modulator (modulatore ad anello).

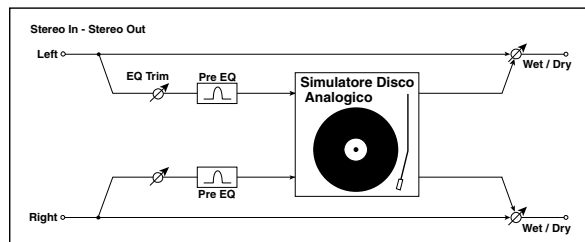
### e: Resolution, f: Output Level

Con valori minimi di "Resolution", il suono potrebbe risultare distorto e potrebbe verificarsi anche una variazione del volume. In questo caso, utilizzare il parametro "Output Level" per ripristinare il livello originale.

## 015: St. Analog Record

### (Disco Analogico Stereo)

Effetto che riproduce il rumore causato da graffi e polvere sui vecchi dischi in vinile, oltre alla modulazione causata da un'errata taratura del giradischi.



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78
	Imposta i giri al minuto di un disco	
b	Flutter	0...100
	Determina la profondità di modulazione	
c	Noise Density	0...100
	Determina la densità del rumore	
	Noise Tone	0...100
	Regola il tono del rumore	
d	Noise Level	0...100
	Imposta il livello del rumore	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il livello di rumore	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il livello di rumore	
e	Click Level	0...100
	Imposta il livello di rumore del click	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il livello di rumore del click	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il livello di rumore del click	
f	EQ Trim	0...100
	Regola il livello d'ingresso audio all'EQ	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Imposta la frequenza centrale dell'EQ	
	Q	0.5...10.0
	Determina la larghezza di banda dell'EQ	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB
	Imposta il guadagno dell'EQ	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### b: Flutter

Parametro che permette di stabilire la profondità della modulazione causata da un'errata taratura del giradischi.

### e: Click Level

Parametro che consente di impostare il livello di rumore provocato dalla puntina del giradischi ad ogni giro completo del vinile. Permette inoltre di simulare il rumore tipico provocato dalla puntina alla fine del disco.

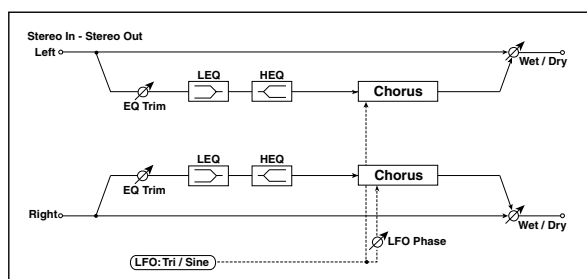


## Tono/Mod. di Fase

### Effetti di Pitch e modulazione/fase

#### 016: Stereo Chorus

Effetto che aggiunge spessore e calore al suono, modulando il tempo di delay del segnale in ingresso. E' anche possibile ampliare la spazialità del suono mediante lo sfalsamento (offset) della fase tra l'LFO sinistro e destro.



a	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180 Fx:10
c	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
e	L Pre Delay [msec] Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0msec Fx:
f	R Pre Delay [msec] Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0msec Fx:
g	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100
h	EQ Trim Determina il livello d'ingresso audio all'EQ	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

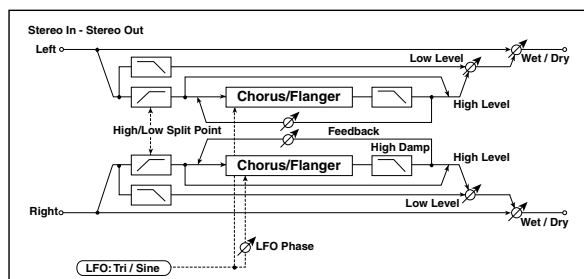
e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]

L'impostazione individuale del tempo di delay per i canali sinistro e destro permette di controllare l'immagine stereo del suono.

#### 017: St. Harmonic Chorus

(Chorus Armonico Stereo)

Effetto che applica il chorus soltanto alle frequenze acute. Può essere utilizzato su un suono di basso senza tuttavia snellire il timbro dello strumento. L'uso di quest'effetto con l'opportuno feedback permette di ricreare particolari effetti di flanger.



a	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
e	Pre Delay [msec] Imposta il tempo di delay dal suono originale	0.0...50.0msec
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100
g	High/Low Split Point Imposta il punto di divisione tra le frequenze acute e gravi	1...100 Fx:
h	Feedback Regola la quantità di feedback del blocco chorus	-100...+100 Fx:
	High Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze acute del blocco chorus	0...100%
i	Low Level Imposta il livello d'uscita delle frequenze gravi	0...100
	High Level Imposta il livello d'uscita delle frequenze acute	0...100
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



### g: High/Low Split Point

Parametro che determina il punto di divisione tra le frequenze gravi e quelle acute. Solo le frequenze acute saranno inviate al blocco del chorus.

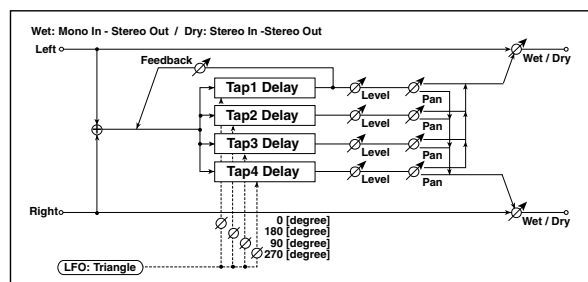
### h: Feedback

Imposta la quantità di feedback del blocco chorus. Con un valore di feedback elevato, l'effetto funzionerà come un flanger.

## 018: Multitap Cho/Delay

### (Chorus/Delay Multitap)

Effetto provvisto di quattro blocchi chorus ciascuno dei quali con diverse fasi LFO. La possibilità di impostare individualmente per ogni blocco il pan, il tempo di delay, la profondità ed il livello d'uscita, consente di assemblare sonorità notevolmente complesse. E' anche possibile integrare per alcuni blocchi l'effetto di delay.

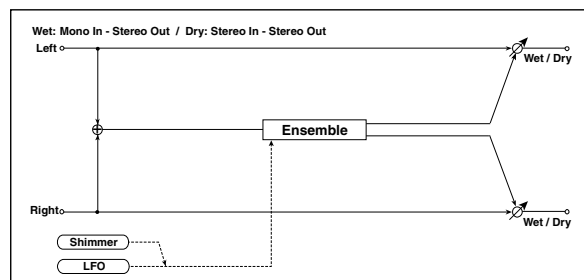


a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
b	Tap1(000) [msec]	0...570msec
	Imposta il tempo di delay di Tap1 (fase LFO=0 gradi)	
	Depth	0...30
	Imposta la profondità del chorus di Tap1	
c	Level	0...30
	Determina il livello d'uscita di Tap1	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6
	Imposta l'immagine stereo di Tap1	
d	Tap2(180) [msec]	0...570msec
	Imposta il tempo di delay di Tap2 (fase LFO=180 gradi)	
	Depth	0...30
	Imposta la profondità del chorus di Tap2	
e	Level	0...30
	Determina il livello d'uscita di Tap2	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6
	Imposta l'immagine stereo di Tap2	
f	Tap3(090) [msec]	0...570msec
	Imposta il tempo di delay di Tap3 (fase LFO=90 gradi)	
	Depth	0...30
	Imposta la profondità del chorus di Tap3	
g	Level	0...30
	Determina il livello d'uscita di Tap3	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6
	Imposta l'immagine stereo di Tap3	
h	Tap4(270) [msec]	0...570msec
	Regola il tempo di delay di Tap4 (fase LFO=270 gradi)	
	Depth	0...30
	Determina la profondità del chorus Tap4	
i	Level	0...30
	Imposta il livello d'uscita di Tap4	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6
	Regola l'immagine stereo di Tap4	
j	Tap1 Feedback	-100...+100
	Regola la quantità di feedback di Tap1	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di Tap1 ed il bilanciamento dell'effetto	
k	Amt	-100...+100
	Regola la quantità di feedback e di modulazione di Tap1	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
h	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 019: Ensemble

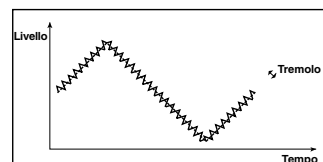
Effetto composto da tre blocchi chorus che utilizzano l'LFO per creare variazioni minime di volume (shimmering) nella relativa forma d'onda, oltre a produrre una sensazione tri-dimensionale del suono, mediante l'invio del segnale in uscita ai canali sinistro, destro e centrale.



a	Speed	1...100
	Regola la velocità dell'LFO	
b	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	
c	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	
d	Depth	0...100
	Imposta la profondità della modulazione LFO	
e	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	
f	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	
g	Shimmer	0...100
	Imposta la quantità di tremolo della forma d'onda LFO	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
i	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
j	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### c: Shimmer

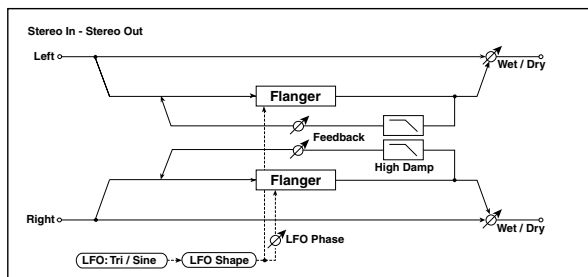
Parametro che imposta la quantità di shimmer (micro variazioni di volume) della forma d'onda LFO. Un valore alto di questo parametro consente di ottenere un effetto di chorus più ricco e complesso.





## 020: Stereo Flanger

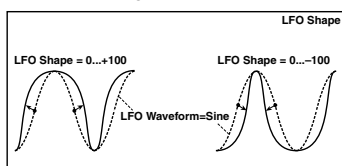
Flanger stereo che permette di ottenere una significativa modulazione timbrica del suono. Molto efficace se adoperato su sonorità ricche di armonici. E' possibile inoltre incrementare la spazialità del suono determinando l'offset della fase del canale sinistro rispetto al destro (o viceversa).



a	Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay dal suono originale	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	LFO Shape Determina la variazione della forma d'onda LFO	-100...+100
c	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180
d	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009,
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
g	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:
	High Damp [%] Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	0...100% Fx:
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010,
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### b: LFO Shape

Modificando la forma dell'onda LFO si può controllare l'ampiezza di sweep del picco dell'effetto flanger.



### g: Feedback, h: Wet/Dry

La forma del picco di segnale è diversa a secondo del valore positivo o negativo del parametro "Feedback". Per enfatizzare gli armonici, impostare un valore positivo o negativo per entrambi i parametri "Feedback" e "W/D".

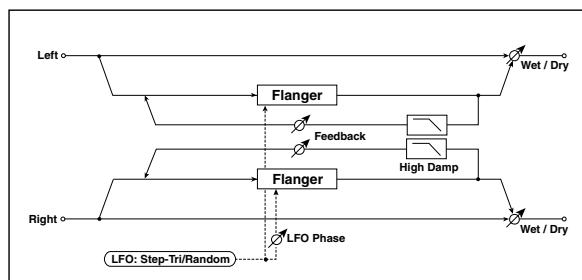
### g: High Damp [%]

Parametro che determina la quantità di attenuazione del feedback per le frequenze acute. A maggior valore corrisponde una più marcata attenuazione degli armonici delle frequenze acute.

## 021: St. Random Flanger

### (Flanger Random Stereo)

Effetto che utilizza una forma d'onda del tipo step (a gradino) ed LFO casuale (random) per la modulazione. Consente di creare effetti di flanger del tutto particolari.



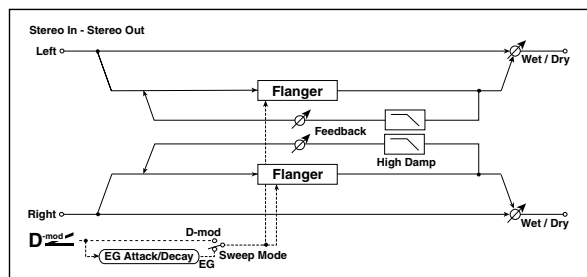
a	Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay dal suono originale	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Random Fx:010
c	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180 Fx:10
d	LFO Frequency Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:010,
	Src Seleziona la sorgente di modulazione usata sia per la velocità dell'LFO, sia per la velocità step	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Imposta la velocità step dell'LFO (velocità che cambia in step)	0.05...50.00Hz Fx:010,
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità step dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009,
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
g	Step Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità step dell'LFO	Fx:010,
	Times Regola il n° di note che specifica la velocità step dell'LFO	x1...x32 Fx:010
h	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
i	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
	High Damp [%] Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	0...100% Fx:020
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020,
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 022: St. Env. Flanger

### (Flanger Envelope Stereo)

Flanger che effettua la modulazione mediante un generatore d'involuppo, e che consente di ottenere ogni volta lo stesso pattern d'effetto. Può essere controllato anche grazie alla sorgente di modulazione.



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0msec Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0msec Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0msec Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0msec Fx:009
c	Sweep Mode Stabilisce se il flanger debba essere controllato dal generatore d'involuppo o dalla sorgente di modulazione	EG, D-mod D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione che attiva l'EG (quando questo è selezionato in Sweep Mode), o la sorgente di modulazione che causa lo sweep del flanger (quando D-mod è selezionato per Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Determina la velocità di attacco dell'EG	1...100 Fx:009
	EG Decay Regola la velocità di decay dell'EG	1...100 Fx:009
e	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
f	High Damp [%] Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	0...100% Fx:020
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### c: Sweep Mode, c: Src

Parametro che alterna la modalità di controllo del flanger. Quando "Sweep Mode" = **EG**, il flanger utilizza il generatore d'involuppo. Quest'ultimo è indipendente dal generatore già visto per i parametri di Pitch EG, Filter EG, o Amp EG.

Il parametro "Src" seleziona la sorgente che avvia il generatore d'involuppo. Specificando per esempio **Gate**, il generatore sarà avviato alla ricezione dei messaggi di note-on.

Impostando "Sweep Mode" = **D-mod**, il controllo avverrà direttamente mediante la sorgente di modulazione selezionata dal parametro "Src".



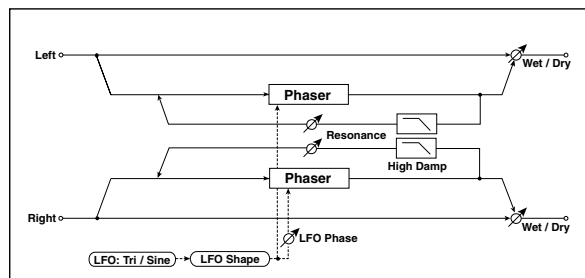
L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione, specificata dal parametro "Src", ricade al di sotto del valore di 64. Viceversa, un valore di 64, o superiore, attiverà l'effetto. L'EG (Generatore d'involuppo) è attivato quando il valore decresce da 63 o aumenta da 64.

#### d: EG Attack, d: EG Decay

La velocità di attacco (Attack) e di decadimento (Decay) sono gli unici parametri regolabili di questo tipo di generatore d'involuppo.

## 023: Stereo Phaser

Effetto che utilizza lo shift di fase. E' molto efficace sui suoni di piano elettrico. E' possibile inoltre incrementare la spazialità del suono determinando l'offset della fase del canale sinistro rispetto al destro (o viceversa).



a	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Determina la variazione della forma d'onda LFO	-100...+100 Fx:020
b	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
d	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Altera l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	MIDI, 40...240 Fx:009
e	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
	Manual Regola la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
f	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100
	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:009
g	High Damp [%] Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	0...100% Fx:009
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
h	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### g: Resonance, h: Wet/Dry

La forma del picco di segnale è diversa a secondo del valore positivo o negativo del parametro "Feedback". Per enfatizzare gli armonici, impostare un valore positivo o negativo per entrambi i parametri "Resonance" e "Wet/Dry".

#### g: High Damp [%]

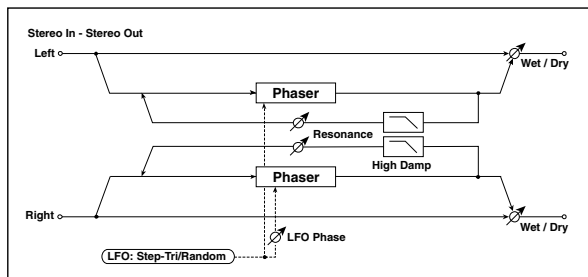
Parametro che determina la quantità di attenuazione della risonanza per le frequenze acute. A maggior valore corrisponde una più marcata attenuazione degli armonici delle alte frequenze.



## 024: St. Random Phaser

### (Phaser Random Stereo)

Phaser stereo. Utilizza una forma d'onda del tipo step (a gradino) ed LFO casuale per la modulazione, ottenendo così un effetto phaser particolarmente originale.

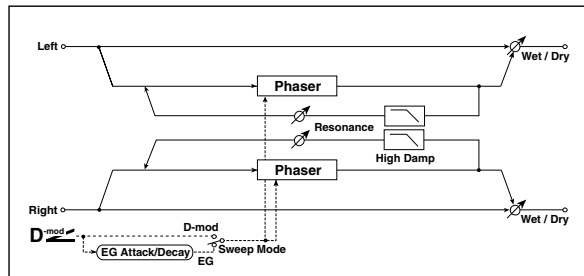


a	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:010
b	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione comunemente usata per la velocità dell'LFO e dello step	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Imposta la velocità step dell'LFO	0.05...50.00Hz Fx:010, D-mod
	Amt Regola la quantità di modulazione per la velocità step dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
f	Step Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità step dell'LFO	x1...x32 Fx:010, Sync
	Times Regola il n° di note che specifica la velocità step dell'LFO	x1...x32 Fx:010
g	Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
h	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
i	Resonance (Resonance) Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
	High Damp [%] Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	0...100% Fx:023
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 025: St. Env. Phaser

### (Phaser Envelope Stereo)

Phaser stereo che utilizza un generatore d'involuppo per la modulazione, permettendo di ottenere ogni volta lo stesso pattern d'effetto. Il phaser può essere inoltre controllato direttamente dalla sorgente di modulazione selezionata.



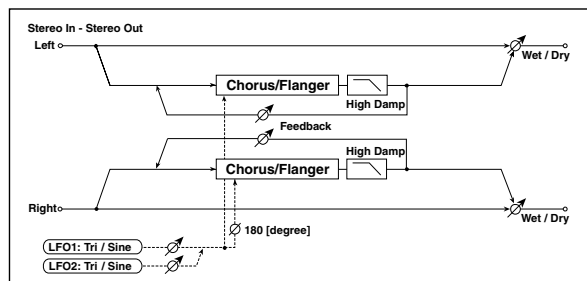
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Regola il limite inferiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale sinistro	0...100 Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) Regola il limite superiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale sinistro	0...100 Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Regola il limite inferiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale destro	0...100 Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) Regola il limite superiore della banda di frequenza per l'effetto sul canale destro	0...100 Fx:009
c	Sweep Mode Determina se il flanger debba essere controllato dal generatore d'involuppo o dalla sorgente di modulazione	EG, D-mod Fx:022, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione che attiva l'EG (quando questo è selezionato in Sweep Mode), o la sorgente di modulazione che causa lo sweep del flanger (quando Dmod è selezionato per Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Determina la velocità di attacco dell'EG	1...100 Fx:022
	EG Decay Regola la velocità di decay dell'EG	1...100 Fx:022
e	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
f	High Damp [%] Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	0...100% Fx:023
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



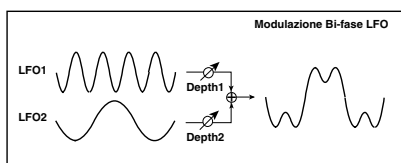
## 026: St. Biphase Mod.

### (Modulazione Stereo Bifase)

Effetto di chorus che utilizza contemporaneamente due diversi LFO. Per ciascuno di essi, è possibile impostare separatamente i parametri di Frequency e Depth. In base alle regolazioni effettuate, è possibile ottenere una forma d'onda alquanto complessa, riconducibile a sonorità analogiche con una modulazione piuttosto instabile.

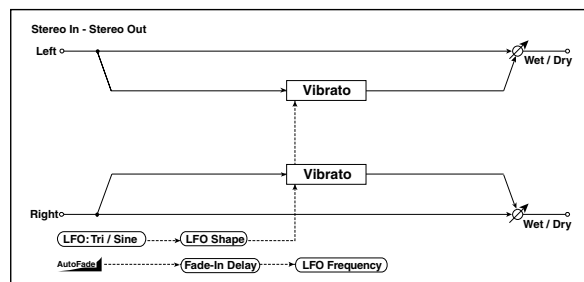


a	LFO1 Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO1	Triangle, Sine
	LFO2 Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO2	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw Alterna la differenza di fase dell'LFO tra il canale sinistro ed il destro	0, 180degree
c	LFO1 Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO1	0.02...30.00Hz D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO 1 e 2	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO1	-30.00...+30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] Determina la velocità dell'LFO2	0.02...30.00Hz D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO2	-30.00...+30.00
e	Depth1 Imposta la profondità della modulazione per l'LFO1	0...100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO1&2	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO1	-100...+100
f	Depth2 Imposta la profondità della modulazione per l'LFO2	0...100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO2	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione dell'LFO2	-100...+100
g	L Pre Delay [msec] Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0msec Fx:016
h	R Pre Delay [msec] Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0msec Fx:016
i	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:017
	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 027: Stereo Vibrato

Effetto che provoca microvariazioni del tono sul tempo (vibrato). Utilizzando l'AutoFade è possibile aumentare o diminuire la velocità del vibrato.



a	AUTOFADE Src Seleziona la sorgente di modulazione che avvia l'AutoFade	Off...Tempo
	Fade-In Rate Imposta la percentuale del crescendo	1...100 D-mod
b	Fade-In Delay [msec] Determina il tempo di delay del crescendo	00...2000ms D-mod
c	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Determina la variazione della forma d'onda LFO	-100...+100 Fx:020
d	LFO Frequency Mod Alterna tra D-mod ed AUTOFADE per la frequenza di modulazione dell'LFO	D-mod, AUTOFADE D-mod
	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
e	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00
	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On Fx:009, BPM
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
f	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 Fx:009
g	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione LFO	-100...+100
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

**d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate  
b: Fade-In Delay [msec]**

Quando "LFO Frequency Mod" è impostato su **AUTOFADE**, è possibile usare la sorgente di modulazione (selezionata in "AUTO FADE Src") come segnale trigger per l'attivazione del fade in (crescendo) per la quantità di modulazione. Ciò non è consentito qualora "BPM/MIDI Sync" sia stato regolato su **On**.

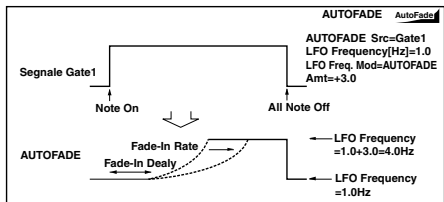
Il parametro "Fade-in Rate" determina la quantità (rate) del crescendo. Il parametro "Fade-in Delay" stabilisce invece il tempo che trascorre dall'attivazione dell'AutoFade fino all'effettivo inizio del crescendo (fade-in).



Le impostazioni che seguono sono un esempio di crescendo (fade-in), dove la velocità dell'LFO è aumentata da "1.0Hz" a "4.0Hz" alla ricezione di un messaggio di note-on.

"AUTOFADE Src"=**Gate1**, "LFO Frequency [Hz]"=**1.0**  
 "LFO Frequency Mod"=**AUTOFADE**, "Amt"=**3.0**

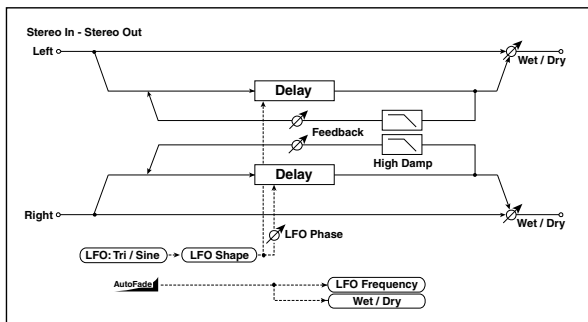
**MIDI** L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica, specificata dal parametro "AUTOFADE Src", ricade al di sotto del valore di 64. Viceversa, un valore di 64, o superiore, attiva l'effetto. La funzione di AutoFade è attivata ogni volta che il valore decresce da 63 o aumenta da 64.



## 028: St. Auto Fade Mod.

### (Modulazione Auto Fade Stereo)

Effetto di chorus/flanger che consente il controllo della velocità dell'LFO e del bilanciamento dell'effetto mediante l'auto fade. E' anche possibile incrementare l'ampiezza del panorama stereo impiegando l'offset di fase del canale sinistro rispetto al destro (e viceversa).

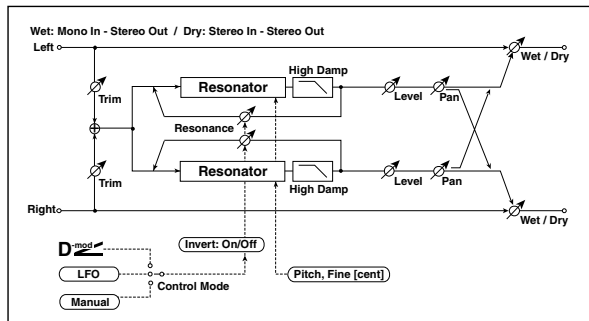


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione che avvia l'AutoFade	☞ Fx:027, <b>D-mod</b>
	Rate	1...100
b	Imposta la quantità di crescendo (fade-in)	☞ Fx:027
	Fade-In Dly (Fade-in Delay) [msec]	00...2000msec
c	Regola il tempo di delay per il crescendo	☞ Fx:027
	LFO Waveform	Triangle, Sine
d	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
	LFO Shape	-100...+100
e	Determina le variazioni della forma d'onda dell'LFO	☞ Fx:020
	LFO Phase [degree]	-180...+180
f	Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	☞ Fx:010
	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE
g	Alterna la modulazione di frequenza dell'LFO tra D-mod ed AUTOFADE	☞ Fx:027
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
h	Imposta la velocità dell'LFO	<b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo
i	Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	
	Amt	-20.00...+20.00
j	Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	
	L Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
k	Imposta il tempo di delay del canale sinistro	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
l	Imposta il tempo di delay del canale destro	
	Depth	0...200
m	Imposta la profondità della modulazione LFO	

h	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	☞ Fx:020
i	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione del feedback per le frequenze acute	☞ Fx:020
j	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE
	Alterna tra D-mod ed AUTOFADE per la modulazione del bilanciamento dell'effetto	☞ Fx:027
k	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	☞ Fx:010, 020, <b>D-mod</b>
l	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
m	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 029: 2Voice Resonator

Effetto che applica la risonanza ad un determinato tono del segnale in ingresso. I parametri regolabili separatamente per i due diversi risonatori sono il pitch (tono), il livello d'uscita e le impostazioni di pan. L'intensità della risonanza può essere controllata tramite l'LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod
	Alterna il controllo dell'intensità del risonatore	☞ <b>D-mod</b>
b	LFO/D-mod Invert	Off, On
	Inverte il controllo di Voice 1 e 2 quando si seleziona LFO/D-mod	☞
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
d	D-mod Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare l'intensità della risonanza	
e	Mod Depth	-100...+100
	Imposta la quantità dell'intensità di risonanza controllata tramite LFO/D-mod	
f	Trim	0...100
	Regola il livello d'ingresso al risonatore	
g	Voice1: Pitch	C0...B8
	Imposta il tono di Voice1 per la risonanza	
h	Fine	-50...+50cent
	Regolazione fine di Voice 1 per la risonanza	
i	Voice1: Resonance	-100...+100
	Imposta l'intensità della risonanza quando Control Mode = Manual	☞
j	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	☞
k	Voice1: Level	0...100
	Imposta il livello d'uscita di Voice1	
l	Pan	L6...R6
	Regola l'immagine stereo di Voice1	
m	Voice2: Pitch	C0...B8
	Determina il tono di Voice2 per la risonanza	
n	Fine	-50...+50cent
	Regolazione fine di Voice 2 per la risonanza	
o	Voice2: Resonance	-100...+100
	Imposta l'intensità della risonanza quando Control Mode = Manual	☞
p	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute	☞



i	Voice2: Level Regola il livello d'uscita di Voice2	0...100
	Pan Determina l'immagine stereo di Voice2	L6...R6
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

Parametro che determina l'intensità della risonanza.

Quando "Control Mode" = **Manual**, il parametro "Resonance" determina l'intensità della risonanza. Impostando il parametro "Resonance" su valori negativi, gli armonici cambieranno, e la risonanza interesserà il tono dell'ottava inferiore.

Con "Control Mode" = **LFO**, l'intensità della risonanza varierà in relazione all'LFO. Questo oscillerà tra valori positivi e negativi, provocando la risonanza alternata dei toni (pitch) specificati, ad un'ottava d'intervallo l'uno dall'altro.

Impostando "Control Mode" = **Dmod**, la risonanza potrà essere controllata dalla sorgente di modulazione dinamica. Assegnando **JS X** o **Ribbon** alla sorgente di modulazione, sarà così possibile controllare l'intonazione dell'ottava superiore ed inferiore, in maniera del tutto simile all'impostazione di LFO per il parametro Control Mode.

#### a: LFO/D-mod Invert

Impostando "Control Mode" = **LFO** o **Dmod**, è possibile invertire la fase controllata da Voice 1 o 2. Regolando cioè il tono di risonanza per Voice 1 (con Resonance = valore positivo), Voice 2 risonerà con un'intonazione di un'ottava inferiore (con Resonance = valore negativo).

#### d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]

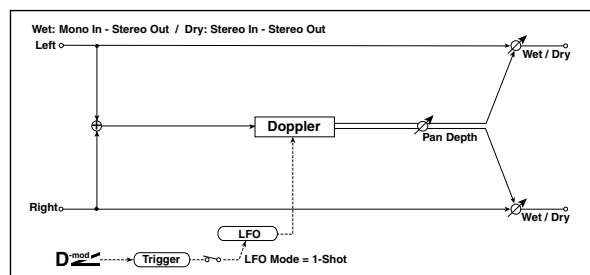
Il parametro Pitch determina il tono di risonanza, indicato dal nome della nota. Il parametro "Fine" permette di regolare (in step di un cent), l'intonazione desiderata in maniera ancor più accurata.

#### e: High Damp [%], h: High Damp [%]

Parametri che determinano l'attenuazione della risonanza per le frequenze acute. Con valori piuttosto bassi di questo parametro si ottengono sonorità metalliche ricche di armonici.

## 030: Doppler

Simula l'effetto "Doppler", con il quale si intende ricreare la percezione della variazione di tono di una sorgente sonora in movimento. Usato in combinazione con il suono dry, può essere sfruttato per la creazione di effetti di chorus piuttosto originali.



a	LFO Mode Alterna l'operatività dell'LFO	Loop, 1-Shot <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Quando LFO Mode è impostato su 1-Shot, questa sorgente di modulazione attiva l'LFO	Off...Tempo
b	LFO Sync Alterna lo status di reset on/off dell'LFO quando LFO Mode è impostato su Loop	Off, On
	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz <b>D<sup>mod</sup></b>
c	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00

d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On <b>FX:009, <b>D<sup>mod</sup></b></b>
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 <b>FX:009</b>
e	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	<b>FX:009</b>
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 <b>FX:009</b>
f	Pitch Depth Imposta la variazione di tono del suono in movimento	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la variazione di tono	Off...Tempo
g	Amt Imposta la quantità di modulazione per la variazione di tono	-100...+100
	Pan Depth Imposta il pan del suono in movimento	-100...+100 <b>D<sup>mod</sup></b>
h	Src Seleziona la sorgente di modulazione del pan	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione del pan	-100...+100
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
j	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

Il parametro "LFO Mode" alterna l'operatività dell'LFO. Selezionando **Loop**, l'effetto Doppler sarà riprodotto in maniera ripetuta. Impostando "LFO Sync" su **On**, l'LFO sarà reimpostato all'attivazione della sorgente di modulazione specificata dal parametro "Src".

Quando "LFO Mode" è impostato su **1-Shot**, l'effetto Doppler è riprodotto una sola volta, all'attivazione della sorgente di modulazione specificata dal parametro "Src". L'effetto non potrà essere riprodotto qualora non si selezionasse alcuna sorgente di modulazione per il parametro "Src".

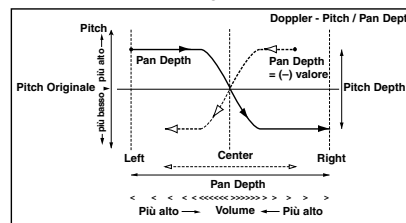
**MIDI** L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica, specificata dal parametro "Src", ricade al di sotto del valore di 64. Viceversa, un valore di 64, o superiore, attiverà l'effetto. L'effetto Doppler è attivato ogni volta che il valore decresce da 63 o aumenta da 64.

#### e: Pitch Depth

L'effetto Doppler consiste principalmente nella percezione della variazione di tono di una sorgente sonora in movimento. Questo fa sì, quindi, che un suono in avvicinamento venga recepito con un'intonazione crescente, mentre quello in allontanamento con un'intonazione calante. Questo parametro determina la variazione di tono.

#### f: Pan Depth

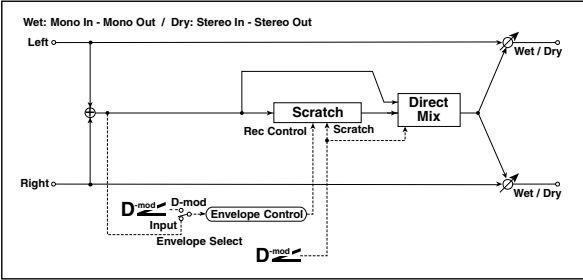
Parametro che determina l'ampiezza dell'immagine stereo creata dall'effetto. Con valori maggiori, la provenienza e la destinazione della sorgente sonora in movimento saranno più distanti tra loro. Valori positivi del parametro comportano lo spostamento della sorgente sonora da sinistra verso destra. Viceversa con valori negativi.





# 031: Scratch

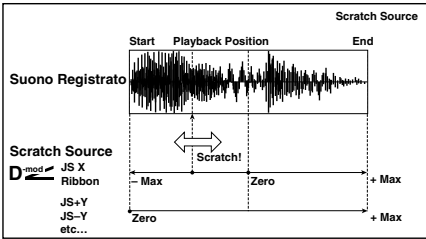
Quest'effetto prevede la registrazione del segnale in ingresso e lo spostamento della sorgente di modulazione. Permette di simulare lo scratch ottenibile con un normale giradischi.



a	Scratch Source	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il controllo della simulazione	
b	Response	0...100
	Imposta la velocità della risposta relativa alla Scratch Source	
c	Envelope Select	Dmod, Input
	Determina se l'inizio e la fine della registrazione debbano essere controllate dalla sorgente di modulazione o dal livello del segnale in ingresso	
d	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione incaricata del controllo della registrazione quando Envelope è impostata su Dmod	
e	Threshold	0...100
	Imposta il livello di soglia oltre il quale avviare la registrazione quando Envelope è impostato su Input	
f	Response	0...100
	Regola la velocità della risposta per la fine della registrazione	
g	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade
	Seleziona il modo con il quale mixare il suono dry	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
g	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
g	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## a: Scratch Source, b: Response

Il parametro Scratch Source consente di selezionare la sorgente di modulazione incaricata del controllo della simulazione. Il valore della sorgente di modulazione corrisponde alla posizione di playback (riproduzione). Il parametro Response (Scratch) permette di impostare la velocità della risposta relativa alla sorgente di modulazione.



## c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Impostando "Envelope Select" su **D-mod**, il segnale sarà registrato soltanto quando il valore della sorgente di modulazione sarà uguale o maggiore a 64. Quando "Envelope" è impostato su **Input**, la registrazione è avviata nel momento in cui il segnale in ingresso supera il valore della soglia impostato (Threshold). Il tempo di registrazione massimo corrisponde a 1365msec. Una volta superato il tempo massimo consentito, la registrazione riprenderà dall'inizio, sovraincidendo l'audio già registrato.

## e: Response

Parametro che permette di determinare la velocità della risposta con la quale porre fine alla registrazione. Impostare un valore piuttosto basso nel caso si desideri registrare una frase musicale od un pattern. Viceversa, per registrare una singola nota, stabilire un valore alto.

## f: Direct Mix

Con **Always On**, il suono in uscita di solito corrisponderà al suono dry. Con **Always Off**, il suono dry non è inviato all'uscita del blocco. Utilizzando **Cross Fade**, il suono dry è inviato all'uscita, fatta eccezione quando si effettua lo scratch. Per sfruttare al meglio il parametro, impostare Wet/Dry su **Wet**.

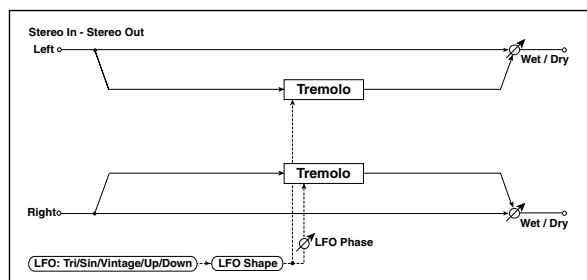


## Mod./P.Shift

### Altri effetti di modulazione/pitch shift

## 032: Stereo Tremolo

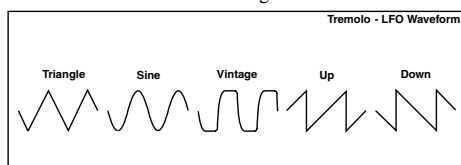
Effetto stereo che modula il volume del segnale in ingresso. Impostando l'offset di fase dell'LFO in maniera contrapposta per i canali sinistro e destro, è possibile produrre l'effetto di tremolo tra i due canali.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down
	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
b	LFO Shape	-100...+100
	Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180
	Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
d	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	
	Amt	-20.00...+20.00
	Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	
e	BPM/MIDI Sync	Off, On
	Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	
	BPM	MIDI, 40...240
	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	
f	Base Note	
	Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	
	Times	x1...x16
	Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	
g	Depth	0...100
	Imposta la profondità della modulazione LFO	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	
h	Amt	-100...+100
	Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
j	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### a: LFO Waveform

Parametro che seleziona la forma d'onda dell'LFO. L'onda **Vintage** riproduce le caratteristiche di un tremolo di solito presente sugli amplificatori per chitarra. Usato in combinazione con il simulatore di amplificatore, consente di ottenere classiche sonorità vintage.



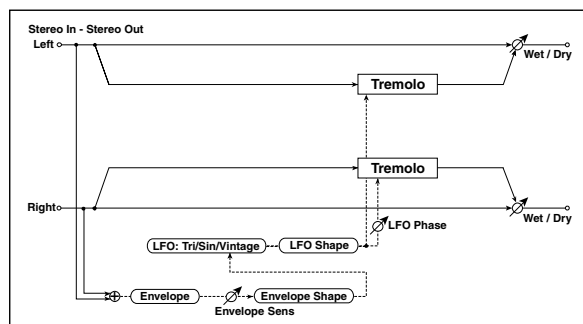
### b: LFO Phase [degree]

Parametro che determina la differenza di fase dell'LFO tra il canale sinistro ed il destro. Un valore alto di questo parametro consente di simulare l'effetto di auto-pan, con il suono alternativamente posizionato a sinistra ed a destra del panorama stereo.

## 033: St. Env. Tremolo

### (Tremolo Envelope Stereo)

Effetto che utilizza il segnale in ingresso per modulare un tremolo stereo. E' possibile incrementare l'effetto in maniera indirettamente proporzionale al livello sonoro.



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
	Regola la sensibilità dell'involuppo del segnale in ingresso	
b	Envelope Shape	-100...+100
	Imposta la forma della curva d'involuppo del segnale in ingresso	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage
	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
d	LFO Shape	-100...+100
	Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	
e	LFO Phase [degree]	-180...+180
	Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell'LFO	
g	Envelope [Hz]	-20.00...+20.00Hz
	Imposta le variazioni della velocità dell'LFO in base al livello del segnale in ingresso	
h	Depth	0...100
	Imposta la profondità della modulazione LFO	
i	Envelope Amount	-100...+100
	Imposta le variazioni della profondità di modulazione in base al livello del segnale in ingresso	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
k	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
l	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

### d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz],

### e: Depth, e: Envelope Amount

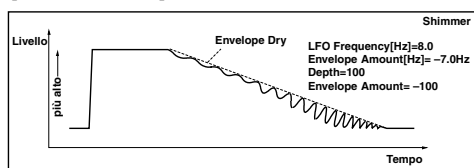
Parametri che determinano la modulazione mediante l'involuppo (livello del segnale in ingresso).

Il valore di "LFO speed" è ottenuto sommando il valore di "LFO Frequency" al valore di "Envelope Amount", moltiplicato per il livello del segnale in ingresso. La profondità di modulazione dell'LFO è ottenuta sommando il valore di Depth al valore di "Envelope Amount", moltiplicato per il livello del segnale in ingresso.

- L'esempio che segue mostra come il valore di "Depth" sia 0 con una frequenza dell'LFO di 1.0Hz e con il livello d'ingresso al massimo, e di come "Depth" raggiunga successivamente un valore di 100 con una frequenza di 8.0 Hz ed un livello prossimo allo zero.

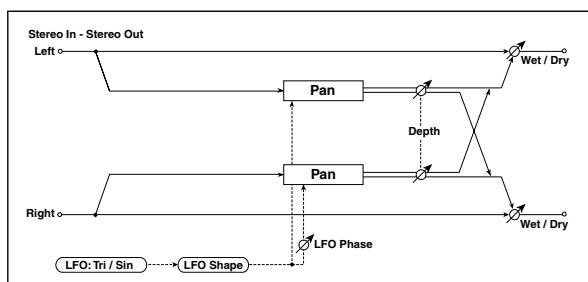


“LFO Frequency [Hz]”=8.0, “Envelope Amount [Hz]”=7.0  
 “Depth”=100, “Envelope Amount”=100



## 034: Stereo Auto Pan

Effetto che permette di posizionare il suono alternativamente a sinistra ed a destra del panorama stereo. Essendo un effetto stereo, è possibile trasporre (shift) la fase dell'LFO del canale sinistro e destro in maniera da incrociare i suoni tra i due canali.



a	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100
b	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16
e	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100
f	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

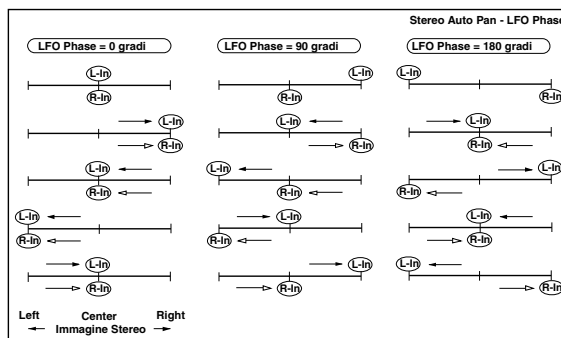
### a: LFO Shape

Parametro che permette di modificare la curva di pan variando la forma d'onda dell'LFO.

### b: LFO Phase

Parametro che determina la differenza di fase tra l'LFO del canale sinistro e destro. Variando gradualmente il valore da 0, è possibile simulare un effetto di "rincorsa" tra il suono del canale e quello di destra (e viceversa). Impostando invece il parametro con un valore di +180 o -180, è possibile

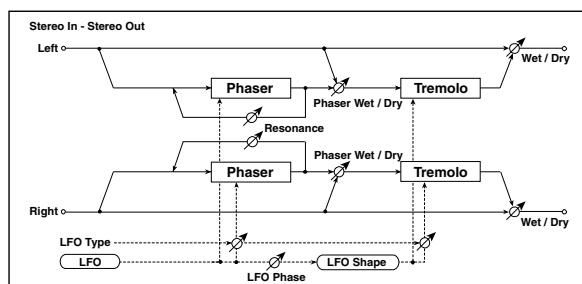
incrociare le sonorità dei due canali in maniera molto efficace. Per ottenere il massimo da questo parametro, provare ad utilizzare due suoni completamente differenti per ciascun canale d'ingresso.



## 035: St. Phaser + Trml

### (Phaser Stereo + Tremolo)

Effetto che comprende un phaser stereo ed un tremolo LFO collegati in serie. La modulazione del phaser e l'effetto di tremolo sono reciprocamente sincronizzati, in maniera da ottenere una sonorità particolarmente dolce. Efficace soprattutto per i suoni di piano elettrico.



a	Type: Seleziona il tipo di LFO per il tremolo ed il phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR
	LFO Phase [degree] Imposta la differenza di fase tra l'LFO del tremolo e quello del phaser	-180...+180
b	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00
c	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	1...16
d	Phaser Manual Imposta l'ampiezza di frequenza del phaser	0...100
	Resonance Regola la quantità di risonanza del phaser	-100...+100
e	Phaser Depth Imposta la profondità di modulazione del phaser	0...100
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione del phaser	Off...Tempo
	Amt Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione del phaser	-100...+100



f	Phaser Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra l'effetto phaser ed il suono dry	Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet	
g	Tremolo Shape Regola il grado di variazione dell'LFO del tremolo	-100...+100 Fx:020	
h	Tremolo Depth Imposta la profondità di modulazione del tremolo	0...100	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione del tremolo	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la profondità di modulazione del tremolo	-100...+100	
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: Type, a: LFO Phase [degree]

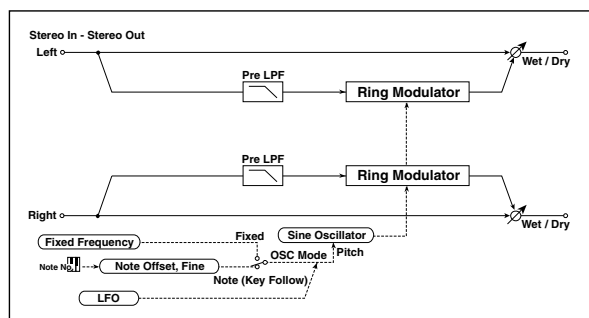
Seleziona il tipo di LFO per il phaser ed il tremolo. Il modo in cui il suono processato si muove o ruota dipende principalmente dal tipo di LFO. Selezionando "LFO Phase", è possibile applicare l'offset al timing del picco del phaser, in maniera da controllare anche i movimenti e le rotazioni del suono più marginali.

#### f: Phaser Wet/Dry, i: Wet/Dry

Il parametro "Phaser W/D" determina il bilanciamento tra il suono elaborato dal phaser ed il suono dry (non processato). Il parametro "Wet/Dry" regola invece il bilanciamento finale tra l'effetto di phaser, quello di tremolo ed il suono originale (dry).

## 036: St. Ring Modulator (Ring Modulator Stereo)

Effetto che permette di creare sonorità metalliche, applicando gli oscillatori al segnale in uscita. Utilizzare l'LFO o la Modulazione Dinamica per creare una modulazione radicale ed estesa. Facendo combaciare la frequenza dell'oscillatore con quella del numero della nota, sarà possibile ottenere l'effetto per un determinato intervallo di note.



a	Pre LPF Determina l'attenuazione delle frequenze acute all'ingresso del ring modulator	0...100	
b	OSC Mode Alterna l'uso della frequenza dell'oscillatore ed il numero della nota	Fixed, Note (Key Follow)	
c	Fixed Frequency [Hz] Regola la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è impostato su Fixed	0...12.00kHz	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è impostato su Fixed	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è impostato su Fixed	-12.00...+12.00kHz	

d	Note Offset Regola la differenza di tono dal suono originale quando OSC Mode è impostato su Note (Key Follow)	-48...+48	
	Note Fine Regolazione fine della frequenza dell'oscillatore	-100...+100	
e	LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO per la modulazione della frequenza dell'oscillatore	0.02...20.00Hz	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00	
f	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On	
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240	
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	Fx:009	
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'oscillatore	x1...x16	
g	LFO Depth Imposta la profondità della modulazione LFO per la frequenza dell'oscillatore	0...100	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo	
	Amt Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100	
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: Pre LPF

Parametro che consente di stabilire il grado di attenuazione delle frequenze acute allo stadio d'ingresso del segnale nel ring modulator. Un'eccessiva presenza di armonici, infatti, potrebbe contaminare irrimediabilmente il suono elaborato. Se necessario quindi, utilizzare tale opzione.

#### b: OSC Mode

Determina se la frequenza dell'oscillatore debba o meno seguire il numero di nota.

#### c: Fixed Frequency [Hz]

Parametro che consente di determinare la frequenza dell'oscillatore quando "OSC Mode" è impostato su **Fixed**.

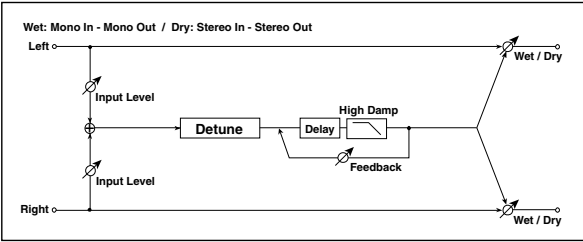
#### d: Note Offset, d: Note Fine

Questi parametri dell'oscillatore sono utilizzati quando "OSC Mode" è impostato su **Note (Key Follow)**. "Note Offset" determina la differenza di tono dal suono originale (in semitoni). "Fine" permette invece di regolare in maniera più accurata (in step di un cent per volta) l'intonazione. Facendo combaciare la frequenza dell'oscillatore con il numero di nota, è così possibile intonare l'effetto prodotto nella chiave desiderata.



037: Detune

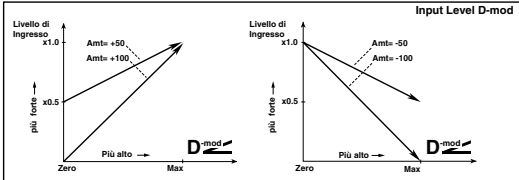
Usando quest’effetto è possibile ottenere una lieve "scordatura" del segnale processato rispetto al suono in ingresso. Rispetto al chorus, il suono risulta più naturale, mantenendo comunque un certo spessore.



a	Pitch Shift [cent]	-100...+100cent
	Imposta la differenza di tono con il segnale in ingresso	
	Src	Off...Tempo
b	Amt	-100...+100cent
	Imposta la quantità di modulazione del pitch shift	
c	Delay Time [msec]	0...1000msec
	Determina il tempo di delay	
d	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
e	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	
	Src	Off...Tempo
g	Amt	-100...+100cent
	Imposta la quantità di modulazione del pitch shift	
	Delay Time [msec]	0...1000msec
h	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
	High Damp [%]	0...100%

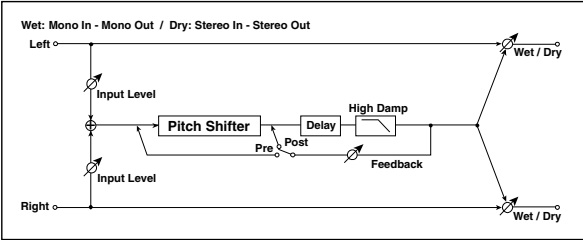
d: Input Level Dmod [%], d: Src

Parametro che imposta la modulazione dinamica per il livello d’ingresso.



038: Pitch Shifter

Effetto che modifica l’intonazione del segnale in ingresso. E’ possibile scegliere tra tre diversi tipi: Fast (con risposta veloce), Medium e Slow (che preserva le qualità tonali). E’ anche consentito creare effetti nei quali l’intonazione aumenta o decresce gradualmente con il feedback.



a	Mode	Slow, Medium, Fast
b	Alterna la modalità del Pitch Shifter	
	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24
	Regola la quantità di pitch shift in semitoni	
c	Src	Off...Tempo
	Amt	-24...+24
d	Imposta la quantità di modulazione per la quantità di pitch shift	
	Fine [cent]	-100...+100cent
e	Imposta la quantità di pitch shift in cent	
	Amt	-100...+100
f	Imposta la quantità di modulazione per la quantità di pitch shift	
	Delay Time [msec]	0...1000msec
g	Determina il tempo di delay	
	Feedback Position	Pre, Post
h	Alterna la connessione del feedback	
	Feedback	-100...+100
i	Imposta la quantità di feedback	
	High Damp [%]	0...100%
j	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100
k	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	
	Src	Off...Tempo
l	Amt	-100...+100cent
	Imposta la quantità di modulazione del pitch shift	
	Delay Time [msec]	0...1000msec
m	Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback	
	High Damp [%]	0...100%

a: Mode

Parametro che alterna la modalità d’uso del pitch shifter. Usando **Slow**, la qualità tonale del segnale non subisce notevoli variazioni. Con **Fast**, l’effetto diviene un Pitch Shifter con una risposta piuttosto veloce, ma ciò comporta la modifica del tono in ingresso. **Medium** corrisponde ad una via di mezzo tra i due. Se non vi è particolare necessità di alterare radicalmente l’intonazione del segnale in ingresso, scegliere **Slow**. In caso contrario, selezionare **Fast**.

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt

La quantità di pitch shift è determinata dalla somma dei valori dei parametri di “Pitch Shift” e “Fine”. La quantità di modulazione utilizza invece il valore di c: Amt più il valore di d: “Amt”. La sorgente di modulazione controlla sia “Pitch Shift”, sia “Fine.”

e: Feedback Position, f: Feedback

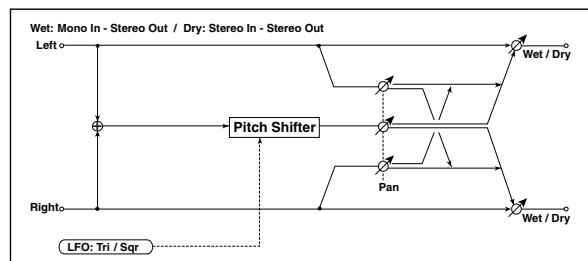
Quando “Feedback Position” è impostato su **Pre**, l’uscita del pitch shifter è inviata nuovamente all’ingresso dell’effetto. Di conseguenza, in base al valore di Feedback specificato, l’operazione consente di aumentare o diminuire l’intonazione del segnale ad ogni passaggio successivo. Impostando invece “Feedback Position” su **Post**, il segnale del feedback non è reintrodotta all’ingresso del pitch shifter, permettendo così di mantenere inalterata l’intonazione prodotta dall’elaborazione del segnale in ingresso per tutta la durata del feedback.



## 039: Pitch Shift Mod.

### (Modulazione Pitch Shift)

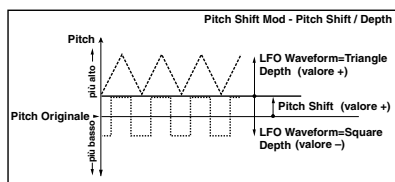
Effetto che modula la quantità di pitch shift mediante un LFO, incrementando l'ampiezza e la profondità del suono, posizionando il suono elaborato e quello dry rispettivamente a sinistra e a destra del panorama stereo. Molto efficace quando il suono processato e quello dry sono inviati mixati alle casse acustiche.



a	Pitch Shift [cent] Imposta la differenza di tono con il segnale in ingresso	-100...+100cent E3
b	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Square E3
c	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz E3 Fx:009, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la velocità dell'LFO	Off...Tempo E3
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la velocità dell'LFO	-20.00...+20.00 E3
d	BPM/MIDI Sync Alterna l'uso della frequenza della velocità dell'LFO al tempo/note	Off, On E3 Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 E3 Fx:009
	Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica la velocità dell'LFO	E3 Fx:009
	Times Imposta il numero di note che determina la velocità dell'LFO	x1...x16 E3 Fx:009
e	Depth Regola la quantità di modulazione dell'LFO per la quantità di pitch shift	-100...+100 E3, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la profondità di modulazione	Off...Tempo E3
	Amt Regola la quantità di modulazione per la profondità di modulazione	-100...+100 E3
f	Pan Imposta il pan del suono elaborato e quello dry	L, 1:99...99:1, R E3
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet E3, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo E3
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100 E3

#### a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Parametri che determinano la quantità di pitch shift e di modulazione ottenibile per mezzo dell'LFO.

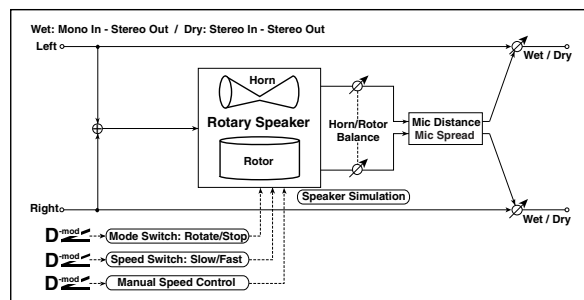


#### f: Pan, g: Wet/Dry

Il Pan posiziona il suono elaborato e quello dry a sinistra e a destra del panorama stereo. Con L, il suono processato è posizionato a sinistra e quello dry a destra. Impostando Wet/Dry = Wet, il suono processato e quello dry sono inviati all'uscita con un rapporto di 1:1.

## 040: Rotary Speaker

Effetto che riproduce uno speaker rotary, che permette di ottenere un risultato alquanto realistico mediante la simulazione del rotore per le frequenze gravi, e del cono per quelle acute, in maniera separata. Consente anche di impostare la posizione dei microfoni.



	Mode Switch Alterna la rotazione dello speaker e lo stop	Rotate, Stop D-mod
a	Src Seleziona la sorgente di modulazione che alterna la rotazione dello speaker allo stop	Off...Tempo E3
	Sw Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione che alterna la rotazione dello speaker allo stop	Toggle, Moment E3
b	Speed Switch Alterna la velocità di rotazione dello speaker tra slow e fast	Slow, Fast D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione che alterna la velocità di rotazione dello speaker	Off...Tempo E3
	Sw Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione che alterna la velocità dello speaker	Toggle, Moment E3
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) Seleziona la sorgente di modulazione nel caso la velocità di rotazione venga modificata direttamente	Off...Tempo E3, D-mod
d	Horn Acceleration Determina la rapidità di switch per la velocità di rotazione del cono per le frequenze alte	0...100 E3
	Horn Ratio Regola la velocità di rotazione del cono (frequenze alte). Il valore standard è 1.00. "Stop" ferma la rotazione	Stop, 0.50...2.00 E3
e	Rotor Acceleration Determina la rapidità di switch per la velocità di rotazione del rotore per le frequenze gravi	0...100 E3
	Rotor Ratio Regola la velocità di rotazione del rotore (frequenze gravi). Il valore standard è 1.00. "Stop" ferma la rotazione	Stop, 0.50...2.00 E3
f	Horn/Rotor Balance Imposta il livello di bilanciamento tra il cono (frequenze acute) ed il rotore (frequenze gravi)	Rotor, 1...99, Horn E3
g	Mic Distance Imposta la distanza tra il microfono e lo speaker rotary	0...100 E3
	Mic Spread Regola l'angolo d'incidenza tra i microfoni sinistro e destro	0...100 E3
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo E3
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100 E3

#### a: Sw

Parametro che consente alla sorgente di modulazione di alternare la rotazione e lo stop dello speaker.

Quando "Sw" = **Toggle**, lo speaker ruota o si arresta (alternativamente) ogni volta che si preme il pedale o si utilizza il joystick.



Lo speaker ruota o si arresta ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.



Con “(Sw)” = **Moment**, lo speaker ruota. Per arrestare la rotazione, premere il pedale o utilizzare il joystick.

**MIDI** La rotazione è abilitata per i valori della sorgente di modulazione inferiori a 64, mentre sarà ferma per il valore di 64 e superiori.

**b: Sw**

Parametro che determina in che modo la velocità di rotazione (slow e fast) debba essere selezionata dalla sorgente di modulazione.  
Impostando “(Sw)” = **Toggle**, la velocità è alternata tra slow e fast ogni volta che si preme il pedale o si utilizza il joystick.

**MIDI** Le velocità Slow/Fast sono alternate ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.

Quando “(Sw)” = **Moment**, la velocità è generalmente slow. Per selezionare la velocità fast, premere il pedale o utilizzare il joystick.

**MIDI** Con un valore della sorgente di modulazione inferiore a 64, la velocità selezionata corrisponderà a “slow”, mentre con un valore uguale o superiore a 64 la velocità adottata sarà “fast”.

**c: Manual Speed Ctrl**

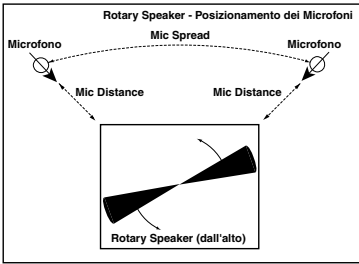
Nel caso si desideri controllare la velocità di rotazione dello speaker manualmente, evitando quindi di alternare le velocità Slow e Fast, selezionare la sorgente di modulazione nel campo “Manual Speed Ctrl”. Quando invece non ci sia bisogno di controllare manualmente la velocità di rotazione, impostare tale campo su **Off**.

**d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration**

In uno speaker rotary reale, la velocità di rotazione è accelerata o decelerata gradualmente dopo la pressione dell’apposito switch di velocità. Il parametro “Horn Acceleration” imposta la velocità di accelerazione o di decelerazione della rotazione.

**g: Mic Distance, g: Mic Spread**

Parametro che permette di ricreare il posizionamento stereo di due microfoni.

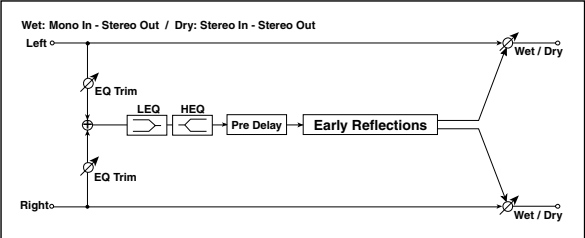


# ER/Delay

## Effetti di delay ed early reflection

### 041: Early Reflections

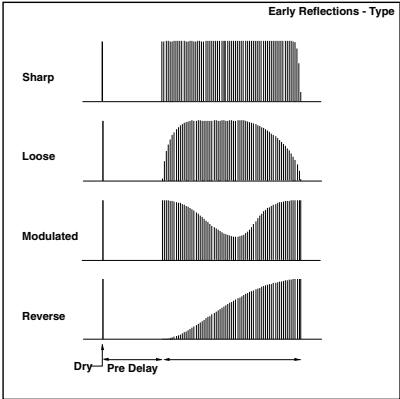
Effetto che riproduce soltanto le prime riflessioni del riverbero, e permette di aggiungere presenza al suono. E’ possibile selezionare fino a quattro curve di decadimento (decay).



a	Type Seleziona la curva di decadimento per le early reflection	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
b	ER Time [msec] Imposta la durata delle early reflection	10...800msec
c	Pre Delay [msec] Determina il tempo che impiega il suono originale a generare le prime early reflection	0...200msec
d	EQ Trim Imposta il livello d'ingresso all'EQ applicata al suono elaborato	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
f	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

**a: Type**

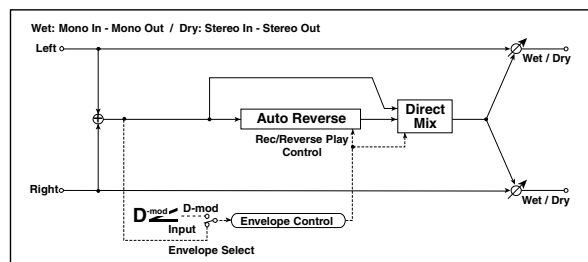
Parametro che permette di selezionare la curva di decadimento desiderata per le early reflection.





## 042: Auto Reverse

Effetto che registra il segnale in ingresso e lo riproduce automaticamente al contrario (reverse).



a	Rec Mode Seleziona la modalità di registrazione	Single, Multi E3*
b	Reverse Time [msec] Imposta la durata massima della riproduzione in reverse	20...1320msec E3*
c	Envelope Select Determina se l'inizio e la fine della registrazione debbano essere controllati dalla sorgente di modulazione o dal livello del segnale in ingresso	D-mod, Input E3* D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare la registrazione quando Envelope è impostato su D-mod	Off...Tempo E3*
d	Threshold Regola il livello di soglia oltre il quale avviare la registrazione quando Envelope è impostato su Input	0...100 E3*
e	Response Imposta la velocità di risposta per la fine della registrazione	0...100 E3* Fx:031
f	Direct Mix Determina il modo in cui il suono dry è mixato	Always On, Always Off, Cross Fade E3* Fx:031
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

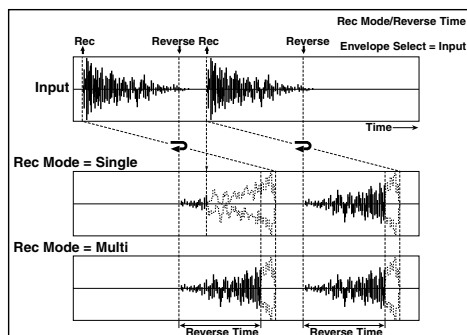
### a: Rec Mode, b: Reverse Time

Impostando "Rec Mode" su **Single**, è possibile stabilire fino a 1320msec per il parametro "Reverse Time." Qualora la registrazione inizi durante la riproduzione reverse, quest'ultima sarà interrotta.

Quando "Rec Mode" è regolato su **Multi**, è consentito effettuare una seconda registrazione durante la riproduzione reverse. Tuttavia il tempo di Reverse Time sarà limitato a 660msec.

Quindi, se si desidera registrare una frase musicale o un pattern ritmico, impostare "Rec Mode" su **Single**. Per registrare una singola nota, regolare "Rec Mode" su **Multi**.

Il parametro "Reverse Time" specifica la durata massima della riproduzione reverse. La parte in eccesso non sarà riprodotta in reverse. Se dunque si desidera aggiungere brevi segmenti di note singole alla riproduzione reverse, decrementare il valore del parametro "Reverse Time".



### c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Questi parametri selezionano la sorgente di modulazione incaricata di controllare l'inizio e la fine della registrazione.

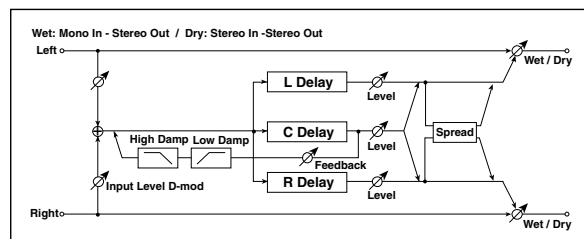
Se "Envelope Select" è impostato su **D-mod**, il segnale in ingresso è registrato quando il valore della sorgente di modulazione (selezionata dal parametro Src) è uguale o superiore a 64.

Quando invece "Envelope" è impostato su **Input**, il segnale è registrato solo quando il livello del segnale supera il livello di soglia (Threshold) impostato.

La riproduzione reverse inizia subito dopo la fine della registrazione.

## 043: L/C/R Delay

Tipo di delay multitap che invia tre segnali Tap rispettivamente ai canali sinistro, destro e centrale. E' anche possibile regolare l'ampiezza (spread) dell'immagine stereo per il suono elaborato.



a	L Delay Time [msec] Determina il tempo di delay di TapL	0...1360msec
	Level Imposta il livello d'uscita del segnale TapL	0...50
b	C Delay Time [msec] Determina il tempo di delay di TapC	0...1360msec
	Level Imposta il livello d'uscita del segnale TapC	0...50
c	R Delay Time [msec] Determina il tempo di delay di TapR	0...1360msec
	Level Imposta il livello d'uscita del segnale TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Imposta la quantità di feedback di TapC	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di TapC	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la quantità di feedback per TapC	-100...+100
e	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% E3*
	Low Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% E3*
f	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 E3* Fx:037, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo E3* Fx:037
g	Spread Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	0...50 E3*
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

Parametri che determinano l'attenuazione delle frequenze acute e gravi. Il tono del suono ritardato diviene così gradualmente più scuro o più chiaro con il procedere del feedback.

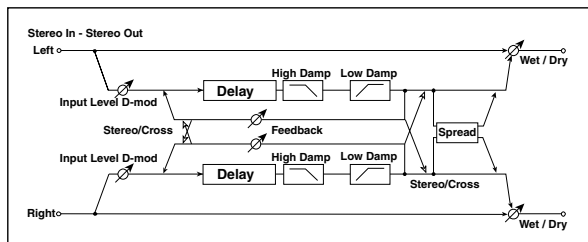
### g: Spread

Parametro che stabilisce l'ampiezza del panorama stereo per il suono elaborato. La massima apertura del fronte stereo può essere ottenuta con un valore di **50**, mentre con un valore di **0** il suono elaborato di entrambi i canali è posizionato al centro.



## 044: Stereo/Cross Delay

Delay stereo che può essere usato come delay cross-feedback, nel quale il suono ritardato passa dal canale sinistro al destro, variando il routing (percorso) del feedback.

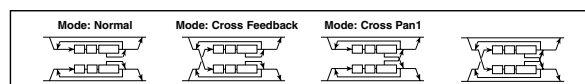
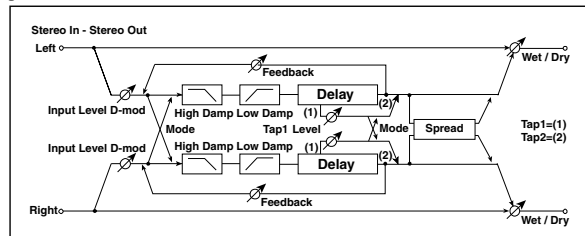


a	Stereo/Cross Alterna la modalità d'uso tra delay stereo e delay cross-feedback	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0msec
d	L Feedback Regola la quantità di feedback per il canale sinistro	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	Off...Tempo
	Amt L Regola la quantità di modulazione per il feedback del canale sinistro	-100...+100
e	R Feedback Determina la quantità di feedback per il canale destro	-100...+100 D-mod
	Amt R Regola la quantità di modulazione per il feedback del canale sinistro	-100...+100
f	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	-50...+50 Fx:043
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 045: St. Multitap Delay

### (Stereo Multitap Delay)

Effetto nel quale i Delay Multitap sinistro e destro sono provvisti rispettivamente da due tap. Modificando il routing del feedback e l'uscita dei tap è possibile creare pattern ritmici di notevole complessità.



a	Mode Alterna il routing del canale sinistro e destro	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time [msec] Regola il tempo di delay di Tap1	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] Regola il tempo di delay di Tap2	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level Determina il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:037
e	Feedback (Tap2) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di Tap2	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la quantità di feedback di Tap2	-100...+100
f	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Determina l'ampiezza dell'immagine stereo per il suono elaborato	-100...+100 Fx:043, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	-100...+100
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Mode

Il pan dei segnali di delay può essere modificato variando il routing dei rispettivi canali, come mostrato nella figura sopra. Per apprezzare al meglio le caratteristiche di quest'effetto, si consiglia di utilizzare due diversi timbri in ingresso.

#### d: Tap1 Level

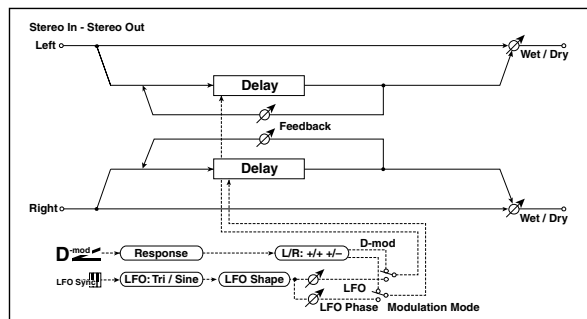
Parametro che imposta il livello d'uscita del segnale di Tap1. Impostando un livello diverso da quello previsto per Tap2, è possibile aggiungere un tocco di originalità ad un altrimenti monotono delay.



## 046: St. Modulation Delay

### (Delay Modulation Stereo)

Delay stereo che utilizza un LFO per modificare il tempo di delay e l'intonazione. E' così possibile ottenere sonorità ricche di vibrato e tremolo. Il tempo di delay può anche essere controllato dalla sorgente di modulazione.



a	Modulation Mode Altera il controllo della modulazione dell'LFO e della sorgente di modulazione	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation Inverte il controllo L/R della sorgente di modulazione	L/R: +/+, L/R: +/- E3, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il tempo di delay	Off...Tempo
	Response Imposta la percentuale di risposta per la sorgente di modulazione	0...30
c	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	-100...+100 E3 Fx:020
d	LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Altera lo status off/on del reset per l'LFO	Off, On E3, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il reset dell'LFO	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degree] Imposta la fase ottenuta dopo il reset dell'LFO sinistro	-180...+180 E3
	R LFO Phase [degree] Imposta la fase ottenuta dopo il reset dell'LFO destro	-180...+180 E3
g	L Depth Imposta la profondità per la modulazione dell'LFO sinistro	0...200
	R Depth Imposta la profondità per la modulazione dell'LFO destro	0...200
h	L Delay Time [msec] Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...500.0
i	L Feedback Imposta la quantità di feedback del delay sinistro	-100...+100
	R Feedback Imposta la quantità di feedback del delay destro	-100...+100
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet E3 Fx:010, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### b: D-mod Modulation

Quando il controllo è effettuato tramite la sorgente di modulazione, il presente parametro permette di invertire la direzione della modulazione del canale sinistro con il destro.

e: LFO Sync, e: Src,  
f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

L'LFO può essere reimpostato (reset) tramite la sorgente di modulazione. Il parametro "Src" determina la sorgente di modulazione incaricata del reset dell'LFO. Per esempio, è possibile indicare Gate come sorgente di modulazione, in modo da far partire lo sweep da un punto specificato precedentemente.

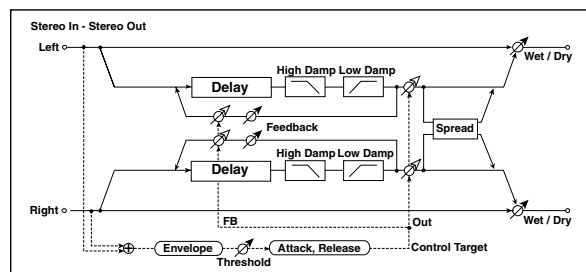
"L LFO Phase" ed "R LFO Phase" determinano la fase ottenuta al momento del reset degli LFO sinistro e destro. Così facendo, è possibile effettuare variazioni nell'intonazione dello sweep dei canali sinistro e destro in maniera individuale.

**MIDI** L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica, specificata dal parametro "Src", ricade al di sotto del valore di 64. L'LFO è attivato (trigger) e reimpostato con i valori di "L LFO Phase" ed "R LFO Phase" ogni volta che il valore decresce da 63 o aumenta da 64.

## 047: St. Dynamic Delay

### (Delay Dinamico Stereo)

Delay stereo che permette di controllare il livello del suono ritardato in base al livello del segnale in ingresso. Può essere utilizzato come effetto di ducking, per applicare il delay soltanto a suoni al di sopra di una certa velocity o, viceversa, a suoni il cui livello audio sia relativamente basso.



	Control Target Permette la scelta tra: nessun controllo, output e feedback	None, Out, FB E3
a	Polarity Inverte il livello di controllo	+, - E3
b	Threshold Regola il livello al quale applicare l'effetto	0...100 E3
	Offset Imposta l'offset del livello di controllo	0...100 E3
c	Attack Regola il tempo di attacco del livello di controllo	1...100 E3
d	Release Imposta il tempo di rilascio del livello di controllo	1...100 E3
e	L Delay Time [msec] Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0msec
g	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100
h	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% E3 Fx:043
	Low Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% E3 Fx:043
i	Spread Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	-100...+100 E3 Fx:043
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



#### a: Control Target

Parametro che consente la scelta tra: nessun controllo di livello, controllo dell'uscita del delay (bilanciamento dell'effetto), o controllo della quantità di feedback.

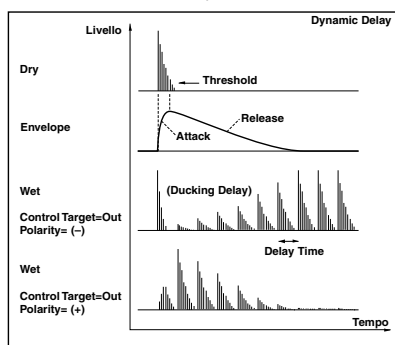
#### a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

Il parametro "Offset" specifica il valore per il parametro "Control Target" (impostato su None), espresso come percentuale relativa al valore del parametro (valore di "Wet/Dry" con "Control Target"=Out, o valore di "Feedback" quando "Control Target"=FB).

Quando "Polarity" è **positivo**, il valore di "Control Target" è ottenuto moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" (quando il livello d'ingresso ricade al di sotto della soglia, oppure eguaglia il valore del parametro se il livello d'ingresso eccede quello impostato dalla soglia).

Quando "Polarity" è **negativo**, il valore Control Target è uguale al valore del parametro (quando il livello d'ingresso ricade al di sotto della soglia), oppure è ottenuto moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" (se il livello d'ingresso supera il livello di soglia impostato).

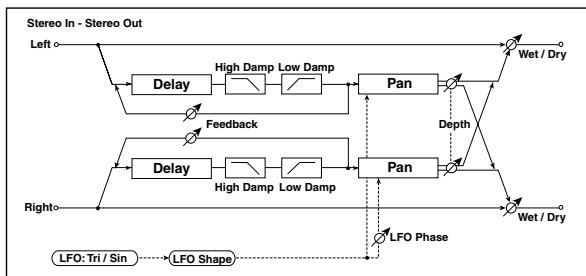
I parametri "Attack" e "Release" determinano il tempo di attacco e di rilascio per il livello di controllo del delay.



## 048: St. Auto Panning Dly

(Delay Auto Panning Stereo)

Delay stereo che posiziona il suono elaborato a sinistra e a destra del panorama stereo utilizzando un LFO.

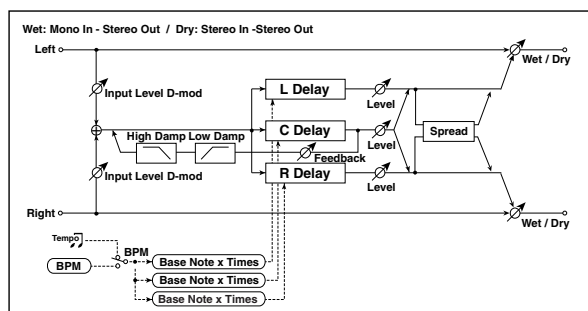


a	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	Regola il tempo di delay per il canale sinistro	
b	L Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback per il canale sinistro	
c	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	Regola il tempo di delay per il canale destro	
d	R Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback per il canale destro	
e	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	FX:043
f	Low Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	FX:043
g	LFO Waveform	Triangle, Sine
	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
h	LFO Shape	-100...+100
	Determina la variazione della forma d'onda dell'LFO	FX:020
i	LFO Phase [degree]	-180...+180
	Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro	FX:034

f	Panning Freq (Panning Frequency) [Hz]	0.02...20.00Hz
	Determina la velocità di pan	
g	Panning Depth	0...100
	Imposta l'ampiezza di pan	D-mod
h	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per l'ampiezza di pan	
i	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per l'ampiezza di pan	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
k	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
l	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 049: L/C/R BPM Delay

Il delay L/C/R consente di far combaciare il tempo del delay con il tempo della song. E' anche possibile sincronizzare il tempo del delay con l'arpeggiatore o con il sequencer. Programmando il tempo prima della performance, è possibile ottenere un effetto di delay sincronizzato in tempo reale con il tempo della song. Il tempo di delay è determinato dalle note.



a	BPM	MIDI, 40...240
	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	FX: Sync
b	Time Over? >	OVER!
	Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito	FX: Sync
c	L Delay Base Note	FX: Sync
	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapL	
d	Times	x1...x16
	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per TapL	FX: Sync
e	Level	0...50
	Imposta il livello d'uscita del segnale TapL	
f	C Delay Base Note	FX: Sync
	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapC	
g	Times	x1...x16
	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per TapC	FX: Sync
h	Level	0...50
	Imposta il livello d'uscita del segnale TapC	
i	R Delay Base Note	FX: Sync
	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapR	
j	Times	x1...x16
	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per TapR	FX: Sync
k	Level	0...50
	Imposta il livello d'uscita del segnale TapR	
l	Feedback (C Delay)	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback per TapC	D-mod
m	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il feedback di TapC	
n	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il feedback di TapC	



f	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	FX:043
g	Low Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	FX:043
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	FX:037, D-mod
h	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	FX:037
h	Spread	0...50
	Regola l'ampiezza dell'immagine stereo per il suono elaborato	FX:043
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
	Src	Off...Tempo
i	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

**a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times**

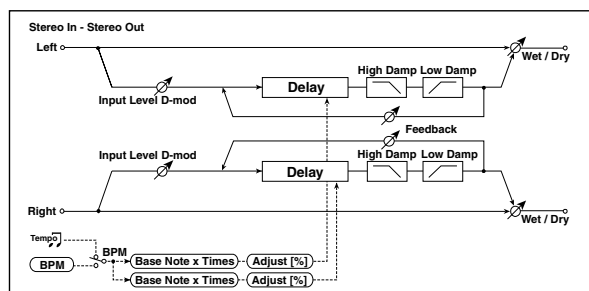
Il tempo di delay corrisponde alla durata della nota, ottenuta moltiplicando il valore del parametro "Base Note" per il valore di Times, in relazione al tempo specificato dal parametro "BPM" (o dal tempo del MIDI Clock qualora "BPM" sia stato impostato su **MIDI**).

**a: Time Over? >**

Il tempo di delay massimo consentito ammonta a 1365msec. Nel caso si ecceda tale valore, il display mostrerà il messaggio d'errore "OVER!". Effettuare quindi le relative correzioni in modo da non visualizzare più il suddetto messaggio. "Time Over?>" non è un parametro selezionabile.

## 050: St. BPM Delay (Delay BPM Stereo)

Delay stereo che consente di sincronizzare il tempo del delay al tempo della song.



a	BPM	MIDI, 40...240
	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	FX:049, Sync
a	Time Over? L >	----, OVER!
	Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito per il canale sinistro	FX:
a	R >	----, OVER!
	Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito per il canale destro	FX:
b	L Delay Base Note	Musical notation
	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per il canale sinistro	FX:049, Sync
	Times	x1...x16
b	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per il canale sinistro	FX:049
	Adjust [%]	-2.50...+2.50%
b	Regolazione fine per il tempo di delay del canale sinistro	
	R Delay Base Note	Musical notation
c	Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per il canale destro	FX:049, Sync
	Times	x1...x16
c	Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per il canale destro	FX:049
	Adjust [%]	-2.50...+2.50%
	Regolazione fine per il tempo di delay del canale destro	

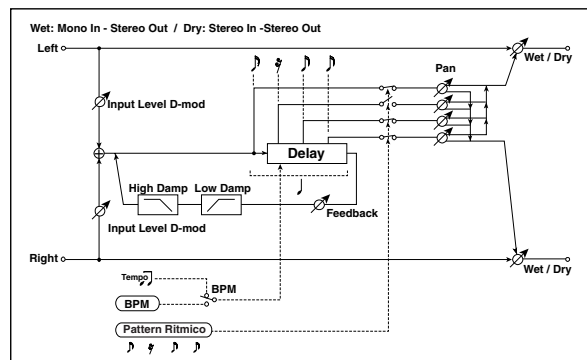
d	L Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback il canale sinistro	D-mod
d	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	
e	Amt L	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il feedback del canale sinistro	
e	R Feedback	-100...+100
	Imposta la quantità di feedback il canale destro	D-mod
e	Amt R	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il feedback del canale destro	
f	High Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze acute	FX:043
g	Low Damp [%]	0...100%
	Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	FX:043
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	FX:037, D-mod
h	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	FX:037
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
i	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
i	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

**a: Time Over? L >, a: R >**

Il tempo di delay massimo consentito ammonta a 682msec. Nel caso si ecceda tale valore, il display mostrerà il messaggio d'errore "OVER!". Effettuare quindi le relative correzioni in modo da non visualizzare più il suddetto messaggio. "Time Over?>" non è un parametro selezionabile.

## 051: Sequence Delay

Delay a quattro tap che consente di selezionare il tempo ed il pattern ritmico per ciascun tap.



a	BPM	MIDI, 44...240
a	Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	FX:, Sync
b	Rhythm Pattern	Musical notation
b	Seleziona un pattern ritmico	FX:, Sync
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap1	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R
	Regola il pan di Tap2	
c	Tap3 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap3	
c	Tap4 Pan	L, 1...99, R
	Imposta il pan di Tap4	
d	Feedback	-100...+100
	Determina la quantità di feedback	D-mod
d	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	
d	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il feedback	



e	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:037,
	Src Seleziona la sorgente di modulazione del livello d'ingresso	Off...Tempo Fx:037
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

**a: BPM, b: Rhythm Pattern**

Con il tempo specificato dal parametro “BPM” (o dal tempo del MIDI Clock qualora “BPM” sia stato impostato su **MIDI**), la lunghezza di un beat è uguale al tempo di delay del feedback, così come è uguale l'intervallo di tempo tra i tap. La selezione di un pattern ritmico alterna automaticamente lo status on/off dell'output dei tap. Quando “BPM” è impostato su **MIDI**, il valore minimo consentito per il parametro “BPM” corrisponde a 44.

## Riverbero

**Effetti di riverbero**

Questi effetti simulano il riverbero tipico delle sale da concerto.

**052: Reverb Hall**

Effetto che simula il riverbero delle sale da concerto di media grandezza.

**053: Reverb SmoothHall**

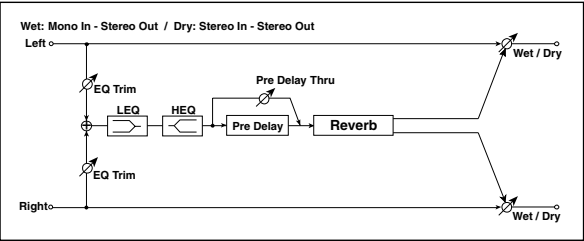
Tipo di effetto che riproduce il riverbero tipico delle grandi sale da concerto o stadi, con un tempo di rilascio piuttosto omogeneo.

**054: Reverb Wet Plate**

Effetto che riproduce il classico riverbero a piastra, dal suono molto denso e caldo.

**055: Reverb Dry Plate**

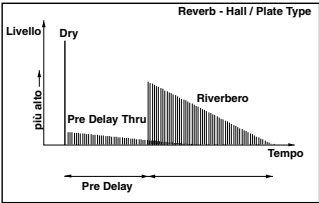
Effetto simile al Wet Plate, ma con un riverbero meno marcato.



a	Reverb Time [sec] Imposta il tempo di riverbero	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
b	Pre Delay [msec] Determina il tempo di delay dal suono dry	0...200ms Fx
	Pre Delay Thru [%] Regola il mix del suono originale	0...100% Fx
c	EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

**b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]**

Il parametro “Pre Delay” determina il tempo di delay per l'ingresso al riverbero, permettendo il controllo della spazialità ottenibile dall'effetto. Utilizzando il parametro “Pre Delay Thru”, è possibile mixare il suono dry non elaborato dal delay, in modo da enfatizzare l'attacco del suono stesso.



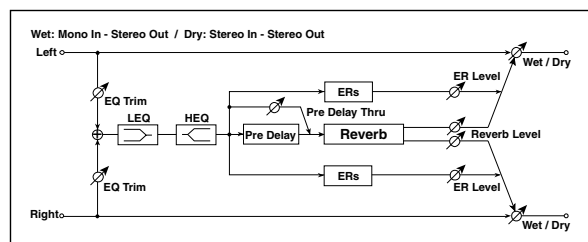


## 056: Reverb Room

Tipo di effetto che enfatizza le prime riflessioni (early reflection) del riverbero di una camera, ottenendo un suono piuttosto corposo. Modificando il bilanciamento tra le early reflection ed il suono del riverbero, è possibile riprodurre e modificare anche le sfumature soniche più piccole, come per esempio il tipo di mura della camera.

## 057: Reverb BrightRoom

Effetto di riverbero che enfatizza le prime riflessioni e produce un suono piuttosto brillante. Consultare 56: Reverb Room.

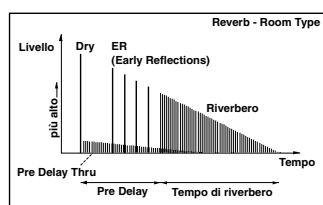


a	Reverb Time [sec] Imposta il tempo di riverbero	0.1...3.0sec
	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
b	Pre Delay [msec] Determina il tempo di delay dal suono dry	0...200ms Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Regola il mix del suono originale	0...100% Fx:052
c	ER Level Regola il livello delle early reflection	0...100 Fx
d	Reverb Level Imposta il livello del riverbero	0...100 Fx
e	EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### c: ER Level, d: Reverb Level

Parametri che determinano il livello delle early reflection (prime riflessioni) ed il livello del riverbero.

La modifica di questi parametri consente di simulare il tipo di mura di una camera o di un locale. Per esempio, con un valore piuttosto alto di "ER Level", è possibile ricreare il tipo di riflessioni prodotte da un muro molto duro e solido, mentre un valore alto di "Reverb Level" permette di ottenere una sonorità tipica di camere composte da mura (relativamente) morbide.



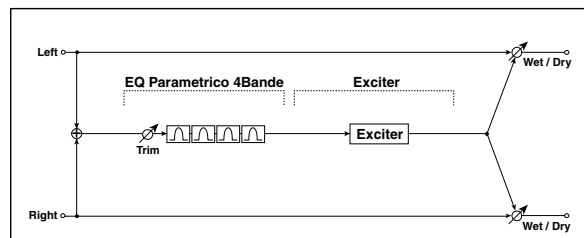
## Mono – Mono Chain

Effetti composti da due effetti mono collegati in serie

## 058: P4EQ – Exciter

(EQ Parametrico 4-Bande – Exciter)

Effetto che combina un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un exciter.



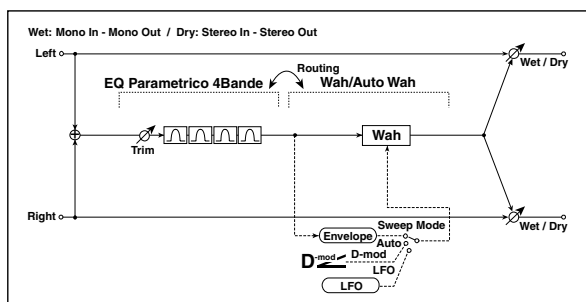
a	[E] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:006
c	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
	[E] Band2 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
d	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
e	[E] Band3 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:006
f	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
	[E] Band4 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
g	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
h	[X] Exciter Blend Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
i	[X] Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
j	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 059: P4EQ – Wah

### (EQ Parametrico 4-Bande – Wah/Auto Wah)

Effetto che unisce un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un wah. E' anche consentito invertire l'ordine di collegamento.

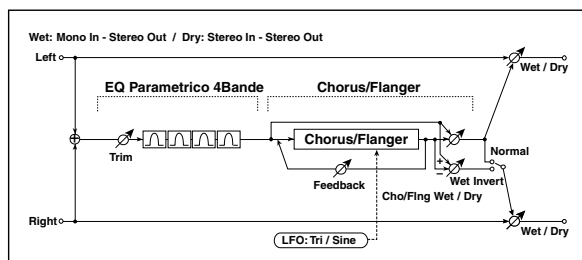


a	[E] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
	[E] Band2 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
c	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
	[E] Band3 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:006
d	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
	[E] Band4 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[W] Frequency Bottom Imposta il limite inferiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Imposta il limite superiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:009
g	[W] Sweep Mode Seleziona il controllo tra: auto-wah, sorgente di modulazione, ed LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Resonance Determina la quantità di risonanza	0...100
	LPF Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	Off, On
i	Routing Modifica l'ordine di collegamento tra EQ parametrico e wah	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 060: P4EQ – Cho/Flng

### (EQ Parametrico 4-Bande – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un chorus /delay.



a	[E] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
	[E] Band2 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
c	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
	[E] Band3 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:006
d	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
	[E] Band4 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Determina il tempo di delay	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Triangle, Sine
h	[F] Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
i	[F] Cho/Fling Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Invert Fx:010, 020
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### i: Output Mode

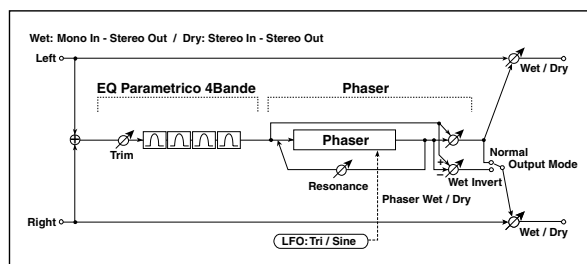
Selezionando **Wet Invert**, è possibile invertire la fase del canale destro dell'effetto di chorus/flanger. Ciò permette di creare uno pseudo effetto stereo, ed ampliare l'immagine stereo risultante. Tuttavia, collegando di seguito un effetto del tipo mono-input, i segnali dei canali sinistro e destro potrebbero (a causa di problemi di fase) cancellarsi a vicenda, eliminando l'effetto di chorus/flanger.



## 061: P4EQ – Phaser

### (EQ Parametrico 4-Bande – Phaser)

Effetto che unisce un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un phaser.

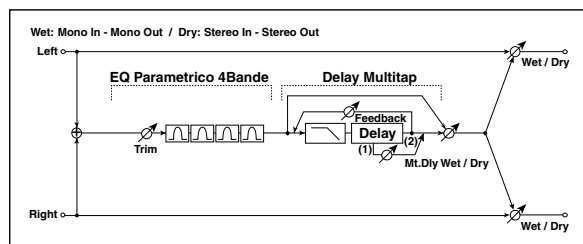


a	[E] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
h	[P] Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Determina la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Invert Fx:60
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 062: P4EQ – Mt. Delay

### (EQ Parametrico 4-Bande – Delay Multitap)

Effetto che combina un equalizzatore parametrico a quattro bande mono ed un delay multitap.

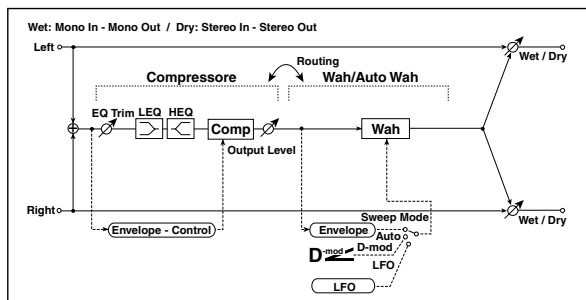


a	[E] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Regola il tempo di delay per Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Imposta il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Determina il tempo di delay per Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Regola la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto di delay multitap	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 063: Comp – Wah (Compressore – Wah/Auto Wah)

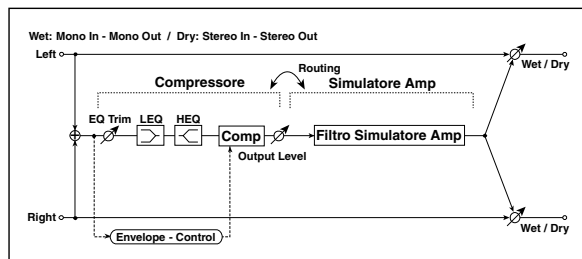
Effetto che unisce un compressore mono ed un wah. E' anche consentito modificare l'ordine del collegamento tra i due effetti.



a	[C] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom Imposta il limite inferiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Imposta il limite superiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:009
f	[W] Sweep Mode Seleziona il controllo tra: auto-wah, sorgente di modulazione ed LFO	Auto, Dmod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance Determina la quantità di risonanza	0...100
	LPF Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	Off, On
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il wah	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 064: Comp – Amp Sim (Compressore – Simulatore Amp)

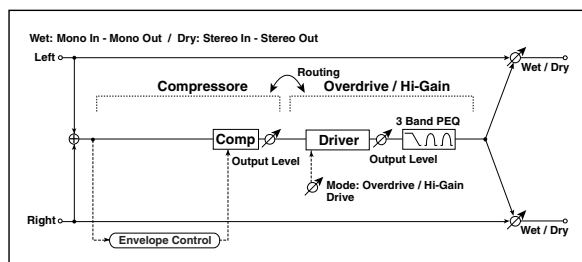
Effetto che unisce un compressore mono ad un simulatore di amplificatore. E' anche consentito invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



a	[C] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[A] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il simulatore di amplificatore	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 065: Comp – OD/HiGain (Compressore – Overdrive/Hi.Gain)

Tipo di effetto che combina un compressore mono ad un distorsore overdrive/high-gain. E' anche possibile invertire il collegamento dei due effetti in serie.



a	[C] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[O] Drive Mode Alterna la distorsione overdrive a quella high-gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Determina il grado di distorsione	1...100 Fx:006

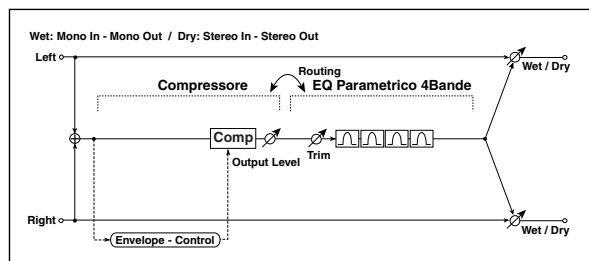


d	[O] Output Level Regola il livello d'uscita dell'overdrive	0...50 Fx:006, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	Amt Regola la quantità di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	-50...+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Regola il centro di frequenza per la banda Low (shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Regola il guadagno di Mid/High EQ 1	-18...+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Regola il centro di frequenza per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.00kHz
	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Regola il guadagno di Mid/High EQ 2	-18...+18dB
h	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore e l'overdrive	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 066: Comp – Param4EQ

### (Compressore – EQ Parametrico 4-Bande)

Effetto che unisce un compressore mono ad un equalizzatore a quattro bande parametrico. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



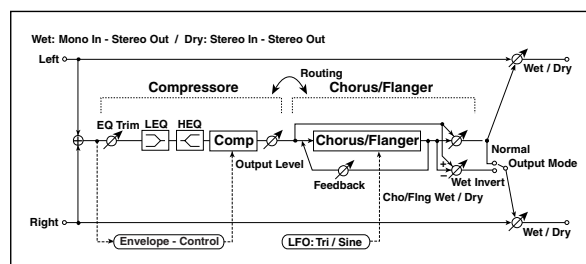
a	[C] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[E] Trim Regola il livello d'ingresso all'EQ parametrico	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 1	-18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 2	-18...+18dB

f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 3	-18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per la Banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della Banda 4	-18...+18dB
h	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore e l'EQ parametrico	CMP → PEQ, PEQ → CMP
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 067: Comp – Cho/Flng

### (Compressore – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un compressore mono ad un chorus/flanger. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



a	[C] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso pre-EQ	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Determina il tempo di delay	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda LFO del chorus/flanger	Triangle, Sine
g	[F] Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Feedback Imposta la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Determina la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Invert Fx:
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra gli effetti	CMP → FLNG, FLNG → CMP Fx:



j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

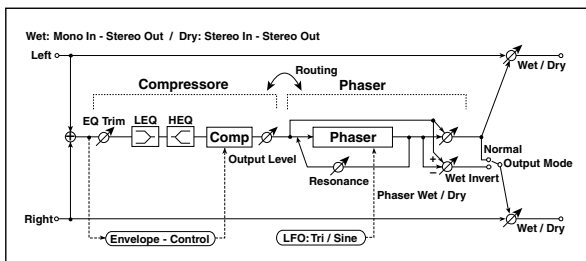
#### h: Output Mode, i: Routing

Selezionando **Wet Invert**, è possibile invertire la fase del canale destro dell'effetto di chorus/flanger. Ciò permette di creare uno pseudo effetto stereo, ed ampliare l'immagine stereo risultante.  
Tuttavia, collegando di seguito un effetto del tipo mono-input, i segnali dei canali sinistro e destro potrebbero (a causa di problemi di fase) cancellarsi a vicenda, eliminando l'effetto di chorus/flanger.  
Quando "Routing" è impostato su **FLNG→CMP**, "Output Mode" sarà impostato su **Normal**.

## 068: Comp – Phaser

### (Compressore – Phaser)

Effetto che combina un compressore mono ed un phaser. E' anche possibile invertire il collegamento dei due effetti in serie.

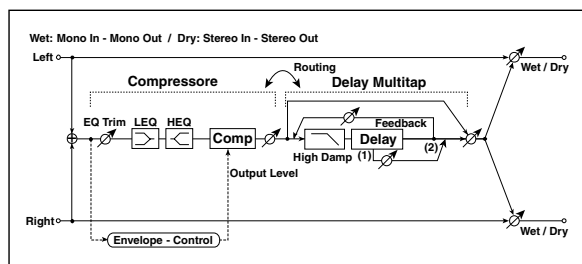


a	[C] Sensitivity Imposta la sensibilità del compressore	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Regola il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Determina la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
g	[P] Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Regola il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Determina la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il phaser	CMP→PHS, PHS→CMP Fx:067
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 069: Comp – Mt. Delay

### (Compressore – Delay Multitap)

Effetto composto da un compressore mono ed un delay multitap. E' possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



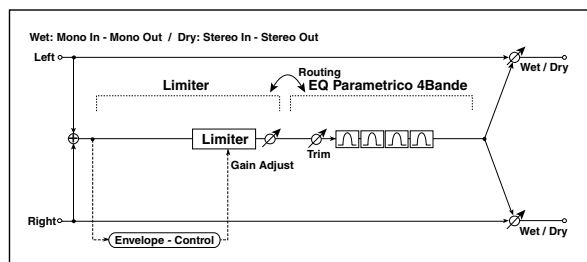
a	[C] Sensitivity Imposta la sensibilità del compressore	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Regola il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Imposta il tempo di delay di Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Regola il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Determina il tempo di delay di Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto di delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il compressore ed il delay multitap	CMP→DLY, DLY→CMP
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 070: Limiter – P4EQ

### (Limiter – EQ Parametrico 4-Band)

Effetto che unisce un limiter mono ad un equalizzatore parametrico a quattro bande. E' possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

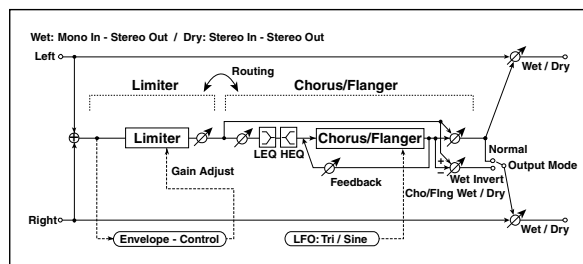


a	[L] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1
	Imposta il rapporto di compressione del segnale	FX:003
b	Threshold [dB]	-40...0dB
	Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	FX:003
c	[L] Attack	1...100
	Determina il tempo di attacco del limiter	FX:003
d	Release	1...100
	Imposta il tempo di rilascio del limiter	FX:003
e	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24dB
	Regola il guadagno d'uscita del limiter	FX:003
f	[E] Trim	0...100
	Imposta il livello d'ingresso all'EQ parametrico	
g	[E] Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 1	
h	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per la Banda 1	FX:006
i	Gain [dB]	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 1	
j	[E] Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 2	
k	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per la Banda 2	FX:006
l	Gain [dB]	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 2	
m	[E] Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 3	
n	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per la Banda 3	FX:006
o	Gain [dB]	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 3	
p	[E] Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	Imposta il centro di frequenza per la Banda 4	
q	Q	0.5...10.0
	Regola la larghezza di banda per la Banda 4	FX:006
r	Gain [dB]	-18...+18dB
	Imposta il guadagno della Banda 4	
s	Routing	LMT→PEQ, PEQ→LMT
	Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter e l'EQ parametrico	
t	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
u	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
v	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 071: Limiter – Cho/Flng

### (Limiter – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un limiter mono ed un chorus/flanger. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

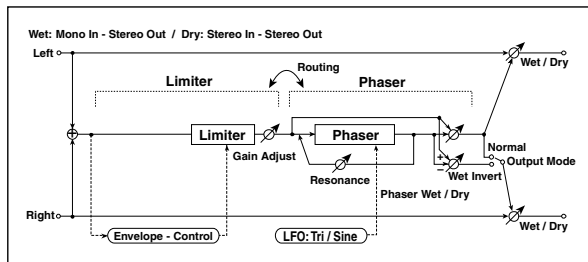


a	[L] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1
	Imposta il rapporto di compressione del segnale	FX:003
b	Threshold [dB]	-40...0dB
	Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	FX:003
c	[L] Attack	1...100
	Determina il tempo di attacco del limiter	FX:003
d	Release	1...100
	Imposta il tempo di rilascio del limiter	FX:003
e	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24dB
	Regola il guadagno d'uscita del limiter	FX:003
f	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Imposta la velocità dell'LFO	
g	LFO Waveform	Triangle, Sine
	Seleziona la forma d'onda dell'LFO	
h	[F] Delay Time [msec]	0.0...50.0msec
	Regola il tempo di delay	
i	Depth	0...100
	Imposta la profondità della modulazione LFO	
j	Feedback	-100...+100
	Determina la quantità di feedback	FX:020
k	[F] EQ Trim	0...100
	Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	
l	[F] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15dB
	Imposta il guadagno della banda Low EQ	
m	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15dB
	Regola il guadagno della banda High EQ	
n	[F] Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
	Regola il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	FX:010, 020
o	Output Mode	Normal, Wet Invert
	Seleziona la modalità d'uscita per il chorus/flanger	FX:067
p	Routing	LMT→FLNG, FLNG→LMT
	Inverte l'ordine di connessione tra il limiter ed il chorus/flanger	FX:067
q	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	D-mod
r	Src	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	
s	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	



## 072: Limiter – Phaser

Effetto che unisce un limiter mono ad un phaser. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

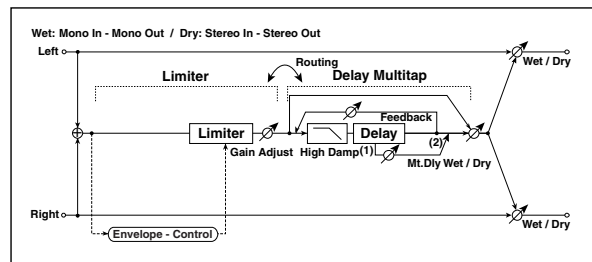


a	[L] Ratio Imposta il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Determina il tempo di attacco del limiter	1...100 Fx:003
	Release Imposta il tempo di rilascio del limiter	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Regola il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
e	[P] Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
f	[P] Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Resonance Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Seleziona la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
h	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter ed il phaser	LMT→PHS, PHS→LMT Fx:067
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 073: Limiter – Mt. Delay

### (Limiter – Delay Multitap)

Effetto che combina un limiter mono ed un delay multitap. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

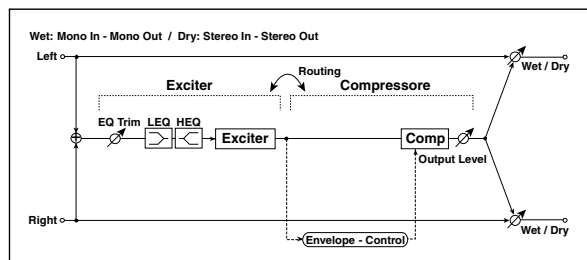


a	[L] Ratio Imposta il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Determina il tempo di attacco del limiter	1...100 Fx:003
	Release Imposta il tempo di rilascio del limiter	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Regola il guadagno d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] Imposta il tempo di delay per Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Regola il livello d'uscita per Tap1	0...100 Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] Determina il tempo di delay per Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100 Fx:043
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Regola il bilanciamento dell'effetto delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
g	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il limiter ed il delay multitap	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 074: Exciter – Comp (Exciter – Compressore)

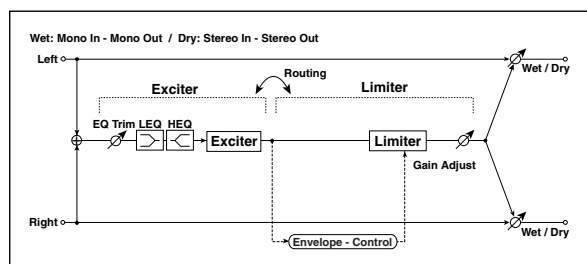
Effetto che unisce un exciter mono ad un compressore. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



a	[X] Exciter Blend Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[C] Sensitivity Regola la sensibilità del compressore	1...100 Fx:002
f	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Imposta il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
g	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra l'exciter ed il compressore	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 075: Exciter – Limiter

Effetto composto da un exciter mono ed un limiter. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

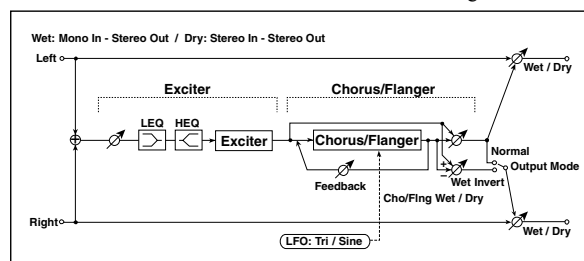


a	[X] Exciter Blend Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[L] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Imposta la soglia oltre la quale applicare la compressione	-40...0dB Fx:003

g	[L] Attack Determina il tempo di attacco	1...100 Fx:003
	Release Imposta il tempo di rilascio	1...100 Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] Regola il livello d'uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra l'exciter ed il limiter	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 076: Exciter – Cho/Flng (Exciter – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un limiter mono ed un chorus/flanger.

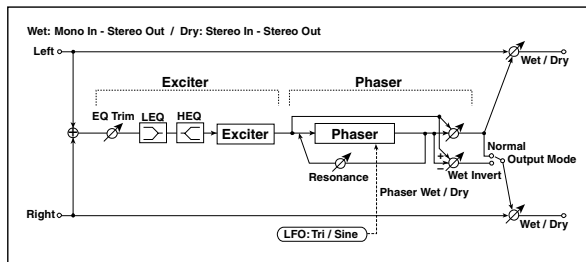


a	[X] Exciter Blend Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
	Feedback Determina la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Seleziona la modalità d'uscita per il chorus/flanger	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 077: Exciter – Phaser

Effetto che unisce un limiter mono ad un phaser.

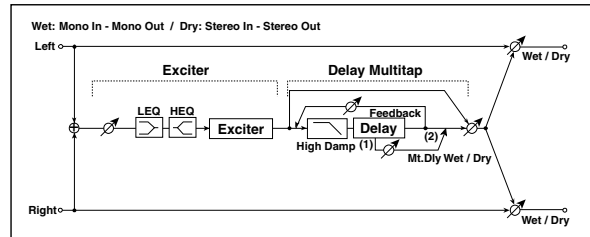


a	[X] Exciter Blend Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
g	[P] Depth Regola la profondità della modulazione LFO	0...100
	Resonance Imposta la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Determina il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Seleziona la modalità d'uscita del phaser	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 078: Exciter – Mt. Delay

(Exciter – Delay Multitap)

Effetto che combina un exciter mono ed un delay multitap.



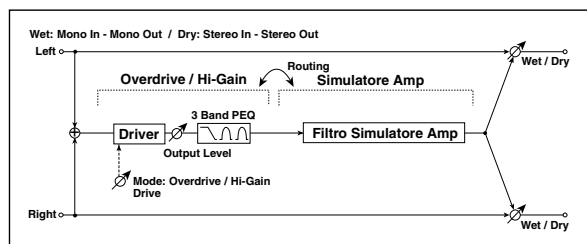
a	[X] Exciter Blend Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Imposta l'intervallo di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Imposta il tempo di delay per Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Regola il livello d'uscita di Tap1	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Determina il tempo di delay di Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Imposta la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
i	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 079: OD/HG – Amp Sim

### (Overdrive/Hi.Gain – Simulatore Amp)

Effetto che combina un distorsore overdrive/high-gain mono ed un simulatore di amplificatore. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

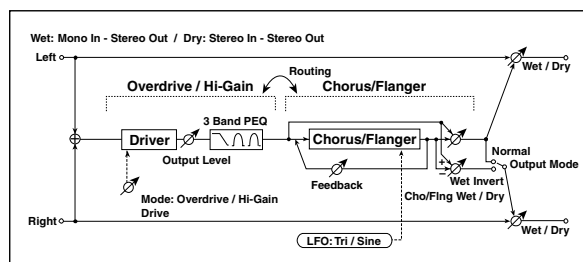


a	[O] Drive Mode Alterna il distorsore overdrive ed high-gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Imposta il grado di distorsione	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Regola il livello d'uscita dell'overdrive	0...50 Fx:006, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione del livello d'uscita dell'overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Determina la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.00kHz
d	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 1	-18...+18dB
	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.00kHz
e	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[A] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
g	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra l'overdrive ed il simulatore di amplificatore	OD→AMP, AMP→OD
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 080: OD/HG – Cho/Flng

### (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Effetto che combina un distorsore overdrive/high-gain mono ad un chorus/flanger. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



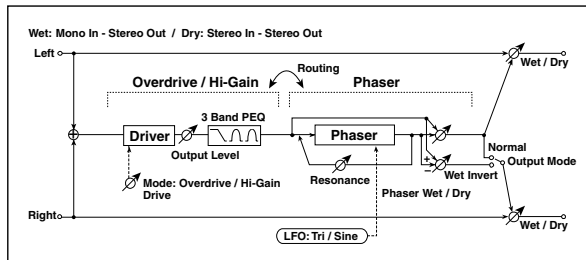
a	[O] Drive Mode Alterna il distorsore overdrive ed high-gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Imposta il grado di distorsione	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Regola il livello d'uscita dell'overdrive	0...50 Fx:006, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione del livello d'uscita dell'overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Determina la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.00kHz
d	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 1	-18...+18dB
	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.00kHz
e	Q Imposta la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
	[F] Delay Time [msec] Determina il tempo di delay	0.0...50.0msec
	Depth Imposta la profondità della modulazione LFO	0...100
h	Feedback Stabilisce la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
	[F] Cho/Flng Wet/Dry Imposta il bilanciamento per l'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Seleziona la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra l'overdrive ed il chorus/flanger	OD → FLNG, FLNG → OD Fx:067
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 081: OD/HG – Phaser

### (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Effetto composto da un distorsore overdrive/high-gain mono ed un phaser. E' consentito invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

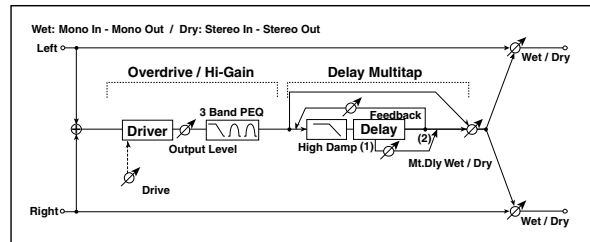


a	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	Altera il distorsore overdrive ed high-gain	
	Drive	1...100
b	[O] Output Level	0...50
	Regola il livello d'uscita dell'overdrive	FX:006,
	Src	Off...Tempo
c	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	Determina la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	
	Gain [dB]	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	
	Q	0.5...10.0
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	
	Q	0.5...10.0
f	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Determina la velocità dell'LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine
g	[P] Manual	0...100
	Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	
	Depth	0...100
h	[P] Phaser Wet/Dry	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
	Stabilisce il bilanciamento dell'effetto phaser	FX:010, 023
	Output Mode	Normal, Wet Invert
i	Routing	OD → PHS, PHS → OD
	Inverte l'ordine di collegamento tra l'overdrive ed il phaser	FX:067
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
j	Src	Off...Tempo
	Regola il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	

## 082: OD/HG – Mt. Delay

### (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Effetto che unisce un distorsore overdrive/high-gain mono ed un delay multitap.



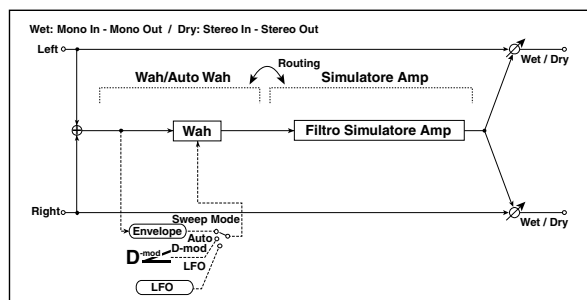
a	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	Altera il distorsore overdrive ed high-gain	
	Drive	1...100
b	[O] Output Level	0...50
	Regola il livello d'uscita dell'overdrive	FX:006,
	Src	Off...Tempo
c	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	Determina la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	
	Gain [dB]	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	
	Q	0.5...10.0
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	Regola la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	
	Q	0.5...10.0
f	[D] Tap1 Time [msec]	0...680msec
	Regola il tempo dei delay per Tap1	
	Tap1 Level	0...100
g	[D] Tap2 Time [msec]	0...680msec
	Stabilisce il tempo di delay per Tap2	
	Feedback	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 2:98...98:2, Wet
	Regola il bilanciamento dell'effetto delay multitap	
	High Damp [%]	0...100%
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	
	Src	Off...Tempo
j	Amt	-100...+100
	Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	



## 083: Wah – Amp Sim

### (Wah/Auto Wah – Simulatore Amp)

Effetto composto da un wah mono ed un simulatore di amplificatore. E' consentito invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.

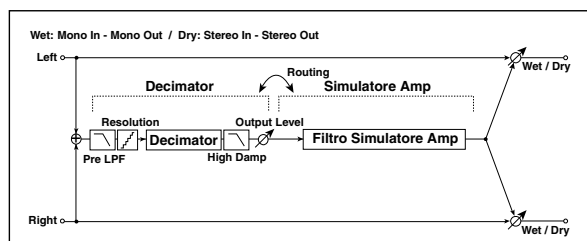


a	[W] Frequency Bottom Imposta il limite inferiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Imposta il limite superiore per la frequenza centrale del wah	0...100 Fx:009
b	[W] Sweep Mode Seleziona il controllo tra: auto-wah, sorgente di modulazione, ed LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
d	Resonance Determina la quantità di risonanza	0...100
	Low Pass Filter Alterna lo status on/off del filtro passa-bassi del wah	Off, On
e	[A] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il wah ed il simulatore di amplificatore	WAH → AMP, AMP → WAH
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
g	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 084: Decimator – Amp

### (Decimator – Simulatore Amp)

Effetto che unisce un decimator mono ed un simulatore di amplificatore. E' consentito invertire il collegamento tra i due effetti.



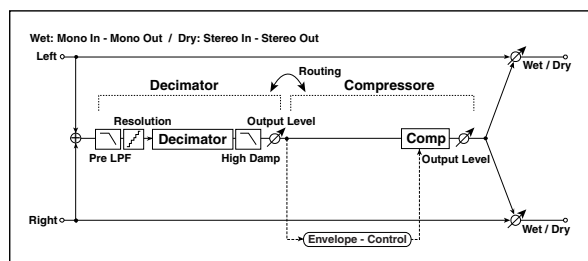
a	[D] Pre LPF Alterna lo status on/off del rumore armonico generato dall'abbassamento della frequenza di campionamento	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%

b	[D] Sampling Freq (Frequency) [Hz] Imposta la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz
	Resolution Determina la risoluzione in bit	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Regola il livello d'uscita del decimator	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
e	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il wah ed il simulatore di amplificatore	DECI → AMP, AMP → DECI
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
f	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 085: Decimator – Comp

### (Decimator – Compressore)

Effetto che combina un decimator mono ed un compressore. E' anche possibile invertire l'ordine di collegamento tra i due effetti.



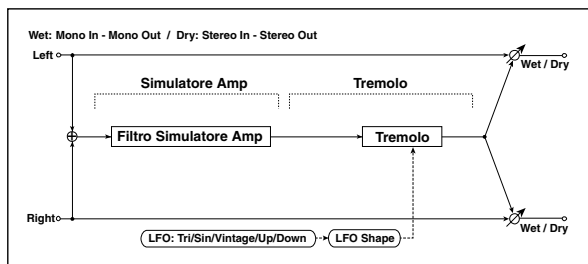
a	[D] Pre LPF Alterna lo status on/off del rumore armonico generato dall'abbassamento della frequenza di campionamento	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
b	[D] Sampling Freq (Frequency) [Hz] Imposta la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz
	Resolution Determina la risoluzione in bit	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Regola il livello d'uscita del decimator	0...100 Fx:014
d	[C] Sensitivity Imposta la sensibilità del compressore	1...100 Fx:002
e	[C] Attack Determina il livello di attacco	1...100 Fx:002
	Output Level Regola il livello d'uscita del compressore	0...100 Fx:002
f	Routing Inverte l'ordine di collegamento tra il decimator ed il compressore	DECI → CMP, CMP → DECI
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
g	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 086: Amp Sim – Tremolo

### (Simulatore Amp – Tremolo)

Effetto composto da un simulatore di amplificatore mono ed un tremolo.

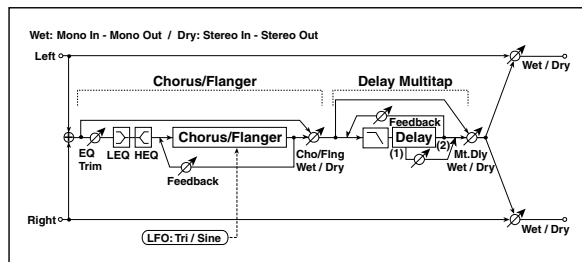


a	[A] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Fx:032
	LFO Shape Determina le variazioni della forma d'onda dell'LFO	-100...+100 Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth Regola la profondità della modulazione LFO	0...100
e	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 087: Cho/Flng – Mt. Dly

### (Chorus/Flanger – Delay Multitap)

Effetto che combina un chorus/flanger mono ed un delay multitap.



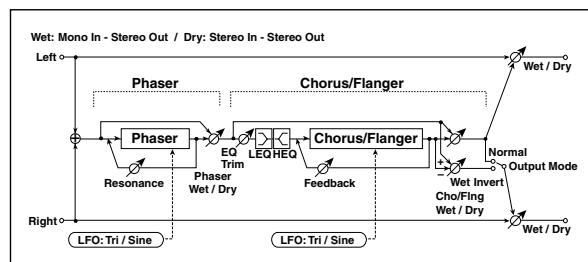
a	[F] Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] Determina la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
c	[F] Depth Regola la profondità della modulazione LFO	0...100
	Feedback Determina la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
d	[F] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
f	[F] Cho/Flng Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] Regola il tempo di delay di Tap1	0...680msec
	Tap1 Level Imposta il livello d'uscita per Tap1	0...100 Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] Determina il tempo di delay per Tap2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Regola la quantità di feedback per Tap2	-100...+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Imposta il bilanciamento per l'effetto delay multitap	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100



## 088: Phaser – Cho/Fling

### (Phaser – Chorus/Flanger)

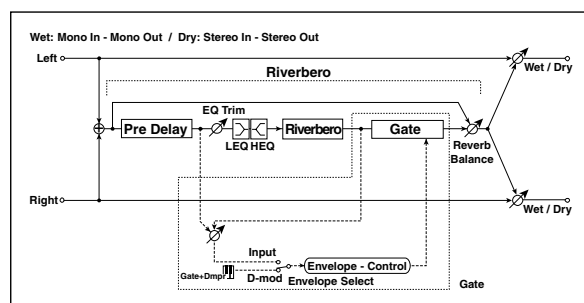
Effetto composto da un phaser mono ed un chorus/flanger.



a	[P] LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
b	[P] Manual Imposta la frequenza alla quale applicare l'effetto	0...100
	Depth Regola la profondità della modulazione LFO	0...100
	Resonance Determina la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
c	[P] Phaser Wet/Dry Stabilisce il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay	0.0...50.0msec
	Depth Regola la profondità della modulazione LFO	0...100
	Feedback Determina la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
f	[F] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
h	[F] Cho/Fling Wet/Dry Imposta il bilanciamento dell'effetto chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Seleziona la modalità d'uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 089: Reverb – Gate

Effetto composto da un riverbero mono ed un gate.



a	[R] Reverb Time [sec] Imposta il tempo di riverberazione	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] Determina il tempo di delay del suono riverberato e del segnale trigger del gate	0...200msec
c	[R] EQ Trim Imposta il livello d'ingresso dell'EQ	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15...+15dB
e	[R] Reverb Balance Determina il bilanciamento dell'effetto di riverbero	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select Alterna il controllo tra la sorgente di modulazione ed il segnale in ingresso	D-mod, Input Fx:005
	Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il gate quando Envelope Select è impostato su D-mod	Off...Gate2+Dmpr Fx:005
g	[G] Input Reverb Mix Imposta il bilanciamento del suono dry e quello elaborato relativo al segnale in ingresso nel gate	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:005
	Threshold Regola il livello di soglia del gate	0...100 Fx:005
h	[G] Polarity Alterna on/off lo status "non-invert" ed "invert" del gate	+, - Fx:005
i	[G] Attack Imposta il tempo di attacco	1...100 Fx:005
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:005
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold

Il parametro "Envelope Select" consente di stabilire se lo status on/off del gate debba essere determinato dal livello del segnale in ingresso o controllato direttamente dalla sorgente di modulazione. Per determinare la sorgente di modulazione, selezionare un valore tra **Off** e **Gate2+Dmpr** (parametro Src).

Quando "Envelope Select" è impostato su **Input**, il gate è controllato dal livello di segnale ottenuto dalla somma del suono dry con quello elaborato dal riverbero. Il gate si apre quando il livello supera la soglia prestabilita (Threshold), e consente in questo modo di inviare il suono riverberato all'uscita.

L'impostazione standard per il parametro "Input Reverb Mix" è **Dry** (controllo del gate da parte del suono dry). Qualora si desideri estendere il tempo del gate, aumentare il valore del parametro "Input Reverb Mix", e reimpostare il valore di "Threshold".



## Double Size

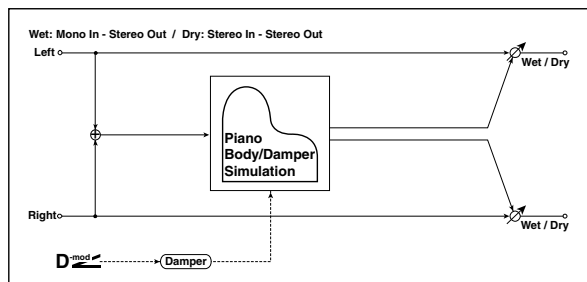
### Effetti Double-size

(Disponibile per gli Effetti Insert IFX2, 3 e 4)

## 090: Piano Body/Damper

(Piano Body/Simulazione Damper)

Effetto che simula la risonanza del piano provocata dalla vibrazione delle corde e la risonanza delle corde non percosse dai martelletti nel momento in cui si utilizza il pedale di sustain (damper). Molto efficace per i suoni di pianoforte acustico.



a	Sound Board Depth Imposta l'intensità della risonanza del pianoforte	0...100	
b	Damper Depth Regola l'intensità della risonanza delle corde generata alla pressione del pedale di sustain	0...100	
	Src Imposta la sorgente di modulazione per l'effetto damper	Off...Tempo	
c	Tone Determina la qualità timbrica dell'effetto	1...100	
d	Mid Shape Regola le frequenze medie della qualità tonale	0...36	
e	Tune Accordatura fine	-50...+50	
f	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

#### a: Sound Board Depth

Parametro che determina l'intensità della risonanza prodotta dal corpo del pianoforte.

#### b: Damper Depth, b: Src

Parametro che consente l'impostazione dell'intensità della risonanza generata dalle corde non percosse dai martelletti nel momento in cui si utilizza il pedale di sustain. Il parametro "Src" seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare l'effetto damper (l'utilizzo standard prevede **Damper #64** Pdl (Damper pedal)).

**MIDI** L'effetto è **off** quando il valore della sorgente di modulazione, specificata dal parametro "Src", è uguale o inferiore a 63, mentre invece è **on** per un valore pari o maggiore a 64.

#### c: Tone, d: Mid Shape

Parametri che controllano la qualità timbrica dell'effetto prodotto.

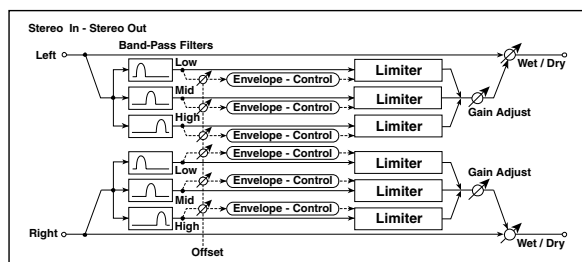
#### e: Tune

Poiché l'effetto simula la risonanza delle corde, il suono può variare in relazione all'intonazione. Nel caso quindi si sia modificata l'accordatura della tastiera mediante il parametro "Master Tune" (Global P0: 0-1a), apportare le dovute correzioni con il presente parametro.

## 091: St. Mltband Limiter

(Limiter Multibanda Stereo)

Limiter Stereo Multibanda.

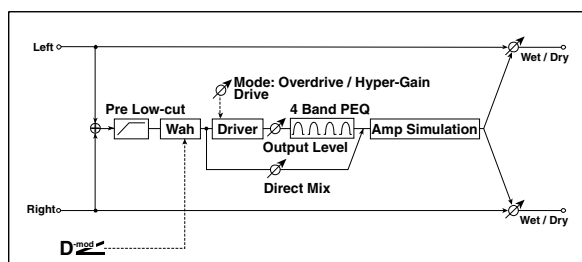


a	Ratio Imposta il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
b	Threshold [dB] Regola la soglia oltre la quale comprimere il segnale	-40...0dB	
c	Attack Imposta il tempo di attacco	1...100	
d	Release Determina il tempo di rilascio	1...100	
e	Low Offset [dB] Regola il guadagno delle frequenze gravi del segnale trigger	-40...0dB	
f	Mid Offset [dB] Regola il guadagno delle frequenze medie del segnale trigger	-40...0dB	
g	High Offset [dB] Imposta il guadagno delle frequenze acute del segnale trigger	-40...0dB	
h	Gain Adjust [dB] Imposta il guadagno di uscita	-Inf, -38...+24dB	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il guadagno d'uscita	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il guadagno di uscita	-63...+63	
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo	
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100	

## 092: OD/HyperGain Wah

(Overdrive/Wah Hyper Gain)

Distorsore con due modalità: overdrive ed hyper-gain, che produce una distorsione più accentuata. Rispetto ad un effetto convenzionale, è richiesta un'impostazione di guadagno maggiore.



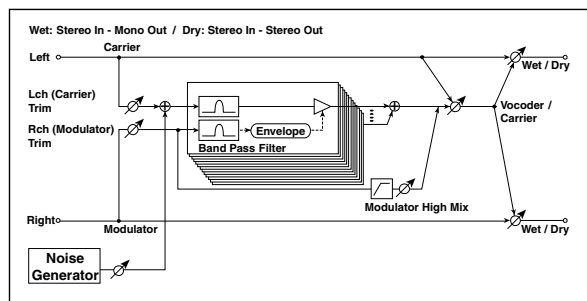
	Wah Alterna lo status del wah on/off	Off, On	
a	Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di alternare lo status on/off del Wah	Off...Tempo	
	Sw Seleziona la modalità di attivazione per la sorgente di modulazione che alterna lo status on/off del Wah	Toggle, Moment	



b	Wah Sweep Range Imposta l'ampiezza del Wah	-10...+10 Fx:006, D <sup>mod</sup>
	Wah Sweep Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di controllare il Wah	Off...Tempo
c	Drive Mode Alterna la modalità overdrive ed hyper-gain	Overdrive, Hyper-Gain
d	Drive Imposta il grado di distorsione	1...120 Fx:006
	Pre Low-cut Regola il taglio delle frequenze gravi per il segnale in ingresso nel distorsore	0...10 Fx:006
e	Output Level Imposta il livello di uscita	0...50 Fx:006, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il livello d'uscita	-50...+50
f	Low Cutoff [Hz] Imposta la frequenza centrale per la banda Low EQ (shelving)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 1 (peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda Mid/High EQ 1	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Imposta la frequenza centrale per la banda Mid/High EQ 2 (peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola la larghezza di banda per Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Determina la quantità di suono dry da mixare al suono distorto	0...50
	Speaker Simulation Alterna lo status on/off dello Speaker simulation	Off, On
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 093: Vocoder

Effetto che applica il carattere del segnale in ingresso nel canale destro (Modulator) al segnale in ingresso nel canale sinistro (Carrier). Può essere utilizzato per la produzione di effetti particolari mediante l'uso della voce (via microfono) come segnale Modulator. I segnali più adatti ad essere usati come Carrier sono generalmente gli archi o la chitarra distorta, in grado di garantire sonorità ricche di armonici.



a	L (Carrier) Trim Imposta il livello d'ingresso del canale sinistro	0...100
b	R (Modulator) Trim Imposta il livello d'ingresso del canale destro	0...100
c	Formant Shift Regola l'altezza di frequenza per l'effetto di vocoder	-2...+2 Fx

d	Response Stabilisce la velocità di risposta rispetto al segnale modulator	0...100
e	Noise Level Regola il mix del livello di rumore per il segnale Carrier	0...100 Fx, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il mix del livello di rumore	Off...Tempo
f	Amt Imposta la quantità di modulazione per il mix del livello di rumore	-100...+100
	Modulator High Mix Determina il livello d'uscita delle frequenze acute per il segnale Modulator	0...100 Fx
g	Low Gain [dB] Determina il livello d'uscita delle frequenze gravi del Vocoder	-12...+12 Fx
	High Gain [dB] Determina il livello d'uscita delle frequenze acute del Vocoder	-12...+12 Fx
h	Vocoder/Carrier Imposta il bilanciamento tra l'uscita del vocoder ed il segnale Carrier	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder Fx, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento tra l'uscita del vocoder ed il segnale Carrier	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento tra l'uscita del vocoder ed il segnale Carrier	-100...+100
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### c: Formant Shift

Utilizzando l'offset del filtro Carrier è possibile modificare l'altezza della frequenza alla quale applicare l'effetto di vocoder, variando significativamente la qualità timbrica dell'effetto ottenuto.

### e: Noise Level

Parametro che permette di mixare il white noise (rumore bianco) al segnale Carrier.

### f: Modulator High Mix

Parametro che consente di impostare il livello di uscita delle frequenze acute dal canale destro (Modulator). Nel caso il segnale Modulator sia composto dalla voce umana, ciò permetterà di aggiungere chiarezza e intelligibilità alle parole pronunciate.

### h: Vocoder/Carrier, i: Wet/Dry

Il parametro "Vocoder/Carrier" permette il bilanciamento tra il suono del vocoder ed il segnale del canale sinistro (Carrier). "Wet/Dry" stabilisce il bilanciamento tra il suono dry e quello elaborato.

Se si desidera modificare l'intensità dell'effetto di vocoder, impostare "Wet/Dry" su **Wet**, ed utilizzare "Vocoder/Carrier" per definire il mix finale.

### Usare la voce come segnale Modulator

(selezionando il Vocoder come effetto per IFX2 in modalità Program)

- ① Impostare "Pan" (Program P4: 4-1b) su **L001** per Amp1 Level/Pan, in modo da inviare il segnale Carrier al solo canale sinistro. Quando Oscillator Mode (Program P1: 1-1a) è impostato su **Double**, regolare il Pan per Amp2 Level/Pan su **L001**.

- ② Per selezionare il segnale in ingresso, utilizzare il parametro "Audio Input" (Global P0: 0-3a).

Collegare il microfono all'ingresso AUDIO INPUT1 o INPUT 2, ed impostare lo switch [LEVEL] su **MIC**.

Pronunciare alcune frasi utilizzando il microfono, usare la manopola [LEVEL] in maniera da garantire un livello audio ottimale, senza tuttavia permettere la distorsione del segnale in ingresso.

Per il segnale microfonico in ingresso, impostare Pan su **R127** e BUS (IFX/Indiv.) Select su **IFX2**.

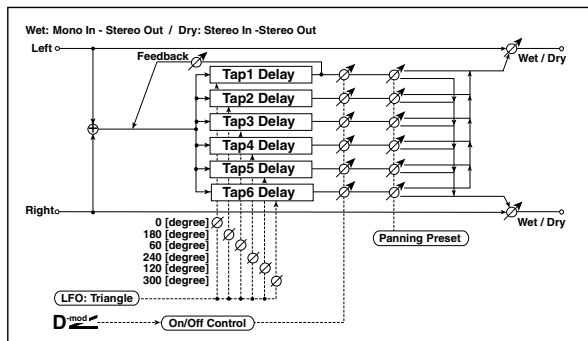
Notare come ora il segnale microfonico sia inviato al canale Modulator, e come sia possibile creare l'effetto di uno strumento "parlante" durante l'esecuzione strumentale.



## 094: Multitap Cho/Delay

### (Chorus Multitap/Delay)

Effetto composto da sei blocchi chorus ciascuno dei quali con diverse fasi LFO. L'impostazione di diversi tempi di delay e profondità di effetto per ogni blocco permette in questo modo la creazione di un'immagine stereo particolarmente complessa. Il livello di uscita del delay può essere controllato da una sorgente di modulazione.



a	LFO Frequency [Hz] Imposta la velocità dell'LFO	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Regola il tempo di delay per Tap1 (fase LFO = 0)	0...570msec
	Depth Imposta la profondità del chorus per Tap1	0...30
c	Tap2(180) [msec] Determina il tempo di delay per Tap2 (fase LFO=180 gradi)	0...570msec
	Depth Imposta la profondità del chorus per Tap2	0...30
d	Tap3(060) [msec] Regola il tempo di delay per Tap3 (fase LFO=60 gradi)	0...570msec
	Depth Imposta la profondità del chorus per Tap3	0...30
e	Tap4(240) [msec] Stabilisce il tempo di delay per Tap4 (fase LFO=240 gradi)	0...570msec
	Depth Imposta la profondità del chorus per Tap4	0...30
f	Tap5(120) [msec] Regola il tempo di delay per Tap5 (fase LFO=120 gradi)	0...570msec
	Depth Imposta la profondità del chorus per Tap5	0...30
g	Tap6(300) [msec] Regola il tempo di delay per Tap6 (fase LFO=300 gradi)	0...570msec
	Depth Imposta la profondità del chorus per Tap6	0...30
h	Panning Preset Specifica l'immagine stereo di ciascun Tap	1, 2, 3, 4

i	Tap1 Feedback Regola la quantità di feedback per Tap1	-100...+100 D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il livello d'uscita dei Tap, per la quantità di feedback e per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo E <sup>38</sup>
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la quantità di feedback di Tap1	-100...+100 E <sup>38</sup>
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100 E <sup>38</sup>

**b: Status, c: Status, d: Status, e: Status, f: Status, g: Status**

Parametri che determinano lo status di uscita di ciascun Tap.

**Always On:** L'uscita è sempre abilitata (nessuna modulazione)

**Always Off:** L'uscita è sempre disabilitata (nessuna modulazione)

**On→Off (dm):** Il livello di uscita è alternato da **on** ad **off** in base alla sorgente di modulazione.

**Off→On (dm):** Il livello di uscita è alternato da **off** ad **on** in base alla sorgente di modulazione.

La combinazione dei presenti parametri consente il crossfade graduale tra un chorus a 4 fasi ed un delay a due tap mediante l'utilizzo di una sorgente di modulazione durante l'esecuzione strumentale.

**h: Panning Preset**

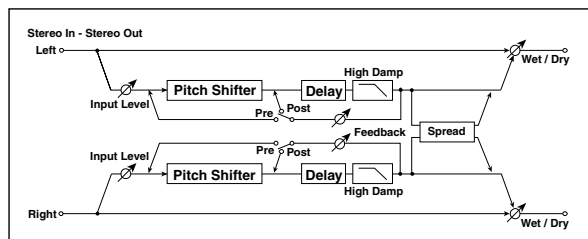
Parametro che permette la selezione di diverse combinazioni di immagini stereo per le uscite Tap.

**i: Src, j: Amt**

I livelli di uscita Tap, la quantità di feedback ed il bilanciamento dell'effetto possono tutti essere controllati simultaneamente da una sorgente di modulazione.

## 095: St. Pitch Shifter (Pitch Shifter Stereo)

Pitch shifter stereo. La trasposizione di tono dei canali sinistro e destro può essere impostata in maniera opposta.



a	Mode Alternare la modalità del Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast E <sup>38</sup> Fx:038
b	L/R Pitch Determina se la trasposizione dei canali L/R debba essere o meno invertita	Normal, Up/Down E <sup>38</sup>
c	Pitch Shift [1/2tone] Imposta la quantità di trasposizione in semitoni	-24...+24 E <sup>38</sup> Fx:038, D <sup>mod</sup>
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di trasposizione	Off...Tempo E <sup>38</sup> Fx:038
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la quantità di trasposizione	-24...+24 E <sup>38</sup> Fx:038
d	Fine [cent] Regola la quantità di trasposizione in cent	-100...+100cent E <sup>38</sup> Fx:038, D <sup>mod</sup>
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la quantità di trasposizione	-100...+100 E <sup>38</sup> Fx:038
e	Lch Delay [msec] Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0...1000msec
	Rch Delay [msec] Determina il tempo di delay per il canale destro	0...1000msec
f	Feedback Position Imposta il collegamento del feedback	Pre, Post E <sup>38</sup> Fx:038



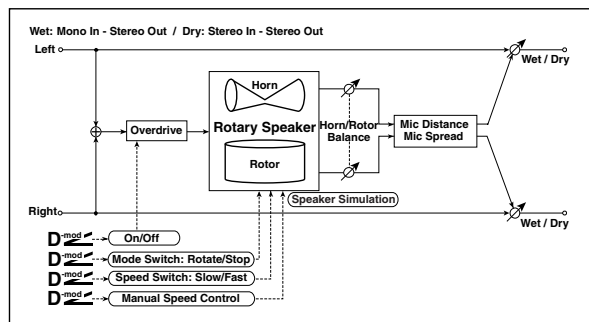
g	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:038
	High Damp [%] Stabilisce l'attenuazione delle frequenze acute	0...100%
h	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il livello d'ingresso	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Imposta la sorgente di modulazione per il livello del segnale in ingresso	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Determina l'immagine stereo del suono elaborato	-100...+100 Fx:043
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### b: L/R Pitch

Impostando il presente parametro su **Up/Down**, la quantità di trasposizione (pitch shift) del canale destro sarà invertita. Con una quantità di trasposizione positiva quindi, il pitch del canale sinistro sarà incrementato, quello del canale destro abbassato.

## 096: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)

Effetto composto da un simulatore di speaker che riproduce l'overdrive (generato dall'amplificatore) e le caratteristiche dello speaker rotary.



a	Overdrive Alterna lo status on/off dell'overdrive	Off, On D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione che alterna lo status on/off dell'overdrive	Off...Tempo
	Sw Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione incaricata di alternare lo status on/off dell'overdrive	Toggle, Moment Fx:040
b	Overdrive Gain Determina il grado di distorsione	0...100
	Overdrive Level Imposta il livello d'uscita dell'overdrive	0...100
c	Overdrive Tone Imposta la qualità timbrica dell'overdrive	0...15
	Speaker Simulator Alterna lo status on/off del simulatore di speaker	Off, On
d	Mode Switch Alterna la rotazione e lo stop dello speaker	Rotate, Stop D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione che alterna la rotazione e lo stop dello speaker	Off...Tempo
	Sw Seleziona la modalità di switch per la sorgente di modulazione che alterna la rotazione e lo stop dello speaker	Toggle, Moment Fx:040

e	Speed Switch Alterna la velocità di rotazione slow e fast per lo speaker	Slow, Fast D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione incaricata di alternare le velocità slow e fast dello speaker	Off...Tempo
	Sw Determina la modalità di switch della sorgente di modulazione incaricata di alternare le velocità slow e fast dello speaker	Toggle, Moment Fx:040
f	Horn/Rotor Balance Imposta il bilanciamento del livello di volume tra le frequenze acute del cono e le frequenze gravi del rotore	Rotor, 1...99, Horn
	ManualSpeedCtrl Regola la sorgente di modulazione nel caso la velocità di rotazione sia modificata direttamente	Off...Tempo Fx:040, D-mod
g	Horn Acceleration Determina la velocità di switch per la rotazione del cono	0...100 Fx:040
	Horn Ratio Regola la velocità del cono (frequenze acute). Il valore standard corrisponde a 1.00. Il valore "Stop" arresta la rotazione	Stop, 0.50...2.00
h	Rotor Acceleration Determina la velocità di switch per la rotazione del rotore	0...100 Fx:040
	Rotor Ratio Regola la velocità del rotore (frequenze gravi). Il valore standard corrisponde a 1.00. Il valore "Stop" arresta la rotazione	Stop, 0.50...2.00
i	Mic Distance Imposta la distanza tra il microfono e lo speaker rotary	0...100 Fx:040
	Mic Spread Stabilisce l'angolo d'incidenza dei microfoni	0...100 Fx:040
j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Sw

Parametro che determina la modalità di switch on/off dell'overdrive da parte della sorgente di modulazione.

Quando "Sw" = **Toggle**, l'overdrive è alternato on/off in relazione all'utilizzo del pedale o del joystick.

**MIDI** L'overdrive è alternato on/off ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera 64.

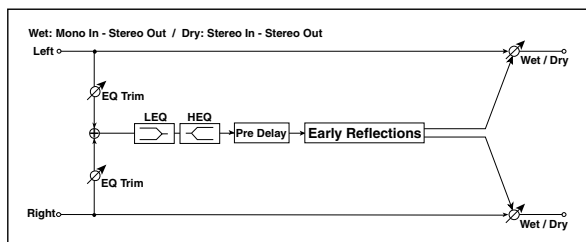
Quando "Sw" = **Moment**, l'overdrive è applicato soltanto nel momento in cui si preme il pedale o si usa il joystick.

**MIDI** L'overdrive è applicato soltanto quando il valore della sorgente di modulazione è pari o superiore a 64.



## 097: Early Reflections

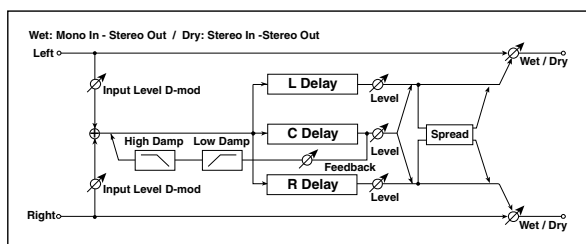
Effetto di early reflection che permette di impostare una lunghezza delle riflessioni doppia rispetto all'effetto normale (Fx:041). Ciò permette di creare una sonorità piuttosto densa e corposa.



a	Type Seleziona la curva di decadimento per le early reflection	Sharp, Loose, Modulated, Reverse Fx:041
b	ER Time [msec] Imposta la lunghezza delle early reflection	10...1600msec
c	Pre Delay [msec] Determina il tempo che impiega il suono originale a generare le prime early reflection	0...200msec
d	EQ Trim Imposta il livello di EQ applicato al suono elaborato	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-15.0...+15.0dB
f	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 098: L/C/R Long Delay

Tipo di delay multitap che invia in uscita tre segnali Tap (sinistra, destra e centro). Il tempo massimo impostabile per il delay corrisponde a 2,730 millisecondi.



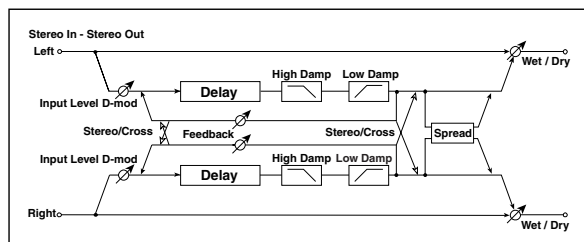
a	L Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay per TapL	0...2730msec
	Level Regola il livello d'uscita per TapL	0...50
b	C Delay Time [msec] Determina il tempo di delay per TapC	0...2730msec
	Level Regola il livello d'uscita per TapC	0...50
c	R Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay per TapR	0...2730msec
	Level Stabilisce il livello d'uscita per TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Imposta la quantità di feedback per TapC	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback di TapC	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per la quantità di feedback di TapC	-100...+100

e	High Damp [%] Determina l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Regola la quantità di modulazione per il segnale in ingresso	-100...+100 Fx:037, D-mod
g	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	0...50 Fx:043
h	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 099: St/Cross Long Dly

(Delay Cross Long/Stereo)

Delay stereo utilizzabile come effetto di delay cross-feedback nel quale le linee di ritardo spaziano da sinistra a destra (e viceversa) grazie alle variazioni di routing del feedback. Il tempo massimo impostabile per il delay corrisponde 1,360 millisecondi.



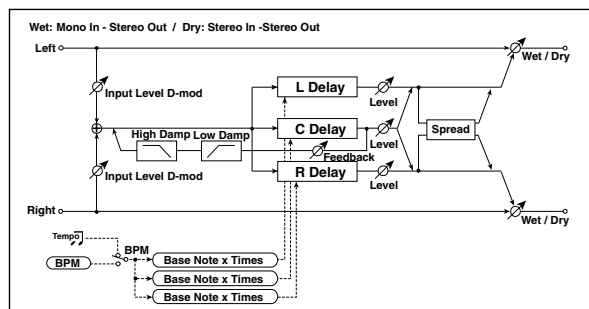
a	Stereo/Cross Alterna il delay stereo al delay cross-feedback	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...1360.0msec
c	R Delay Time [msec] Imposta il tempo di delay per il canale destro	0.0...1360.0msec
d	L Feedback Regola il feedback del canale sinistro	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	Off...Tempo
	Amt L Imposta la quantità di modulazione per il feedback del canale sinistro	-100...+100
e	R Feedback Regola il feedback del canale destro	-100...+100 D-mod
	Amt R Imposta la quantità di modulazione per il feedback del canale destro	-100...+100
f	High Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Regola l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il livello d'ingresso	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Imposta la sorgente di modulazione per il livello del segnale in ingresso	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	-50...+50 Fx:043



j	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

## 100: LCR BPM Long Dly (Long Delay L/C/R BPM)

Tipo di effetto che permette di sincronizzare il tempo del delay con quello della song. Il tempo massimo impostabile per il delay corrisponde a 2,730 millisecondi.



a	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:049, Sync
	Time Over? > Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito	OVER!!
b	L Delay Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapL	Fx:049, Sync
	Times Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per TapL	x1...x16 Fx:049
	Level Imposta il livello d'uscita di TapL	0...50
c	C Delay Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapC	Fx:049, Sync
	Times Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per TapC	x1...x16 Fx:049
	Level Determina il livello d'uscita di TapC	0...50
d	R Delay Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per TapR	Fx:049, Sync
	Times Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per TapR	x1...x16 Fx:049
	Level Imposta il livello d'uscita di TapR	0...50
e	Feedback (C Delay) Regola la quantità di feedback per TapC	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il feedback di TapC	Off...Tempo
	Amt Imposta la sorgente di modulazione per il feedback di TapC	-100...+100
f	High Damp [%] Stabilisce l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
g	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il livello d'ingresso	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Imposta la sorgente di modulazione per il livello del segnale in ingresso	Off...Tempo Fx:037

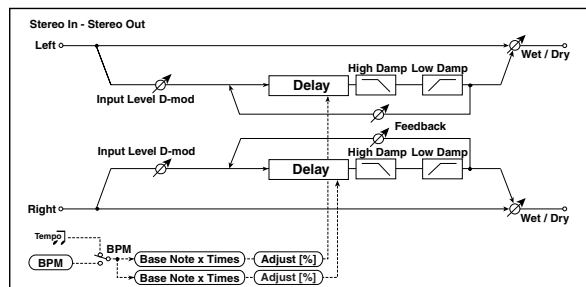
h	Spread Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono elaborato	0...50 Fx:043
	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
i	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

### a: Time Over? >

Il tempo di delay massimo consentito ammonta a 2730msec. Nel caso si ecceda tale valore, il display mostrerà il messaggio d'errore "OVER!". Effettuare quindi le relative correzioni in modo da non visualizzare più il suddetto messaggio. "Time Over?>" non è un parametro selezionabile.

## 101: St. BPM Long Delay (Long Delay Stereo BPM)

Tipo di effetto stereo che permette di sincronizzare il tempo del delay con quello della song. Il tempo massimo impostabile per il delay corrisponde a 1365 millisecondi.



a	BPM Seleziona il MIDI Clock ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:049, Sync
	Time Over? L > Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito per il canale sinistro	OVER!!
b	R > Messaggio di errore che indica il superamento del tempo limite di delay consentito per il canale destro	OVER!!
	L Delay Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per il canale sinistro	Fx:049, Sync
	Times Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per il canale sinistro	x1...x16 Fx:049
c	L Delay Base Note Seleziona il tipo di nota che specifica il tempo di delay per il canale destro	Fx:049, Sync
	Times Imposta il numero di note che determina il tempo di delay per il canale destro	x1...x16 Fx:049
	Adjust [%] Regolazione fine per il tempo di delay del canale destro	-2.50...+2.50%
d	L Feedback Imposta il feedback per il canale sinistro	-100...+100 D-mod
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per la quantità di feedback	Off...Tempo
	Amt L Regola la quantità di modulazione per la quantità di feedback del canale sinistro	-100...+100
e	R Feedback Imposta il feedback del canale destro	-100...+100 D-mod
	Amt R Regola la quantità di modulazione per la quantità di feedback del canale sinistro	-100...+100



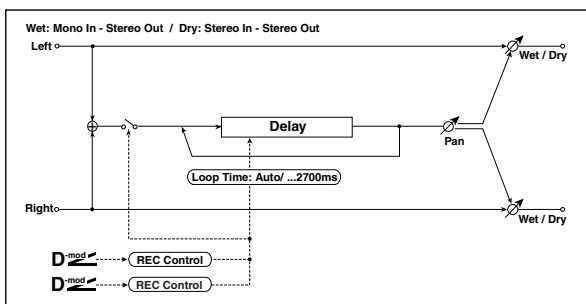
f	High Damp [%] Stabilisce l'attenuazione delle frequenze acute	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Imposta l'attenuazione delle frequenze gravi	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Imposta la quantità di modulazione per il livello d'ingresso	-100...+100 Fx:037,
	Src Imposta la sorgente di modulazione per il livello del segnale in ingresso	Off...Tempo Fx:037
i	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Time Over? L >, a: R >

Il tempo di delay massimo consentito ammonta a 1365msec. Nel caso si ecceda tale valore, il display mostrerà il messaggio d'errore "OVER!". Effettuare quindi le relative correzioni in modo da non visualizzare più il suddetto messaggio. "Time Over?>" non è un parametro selezionabile.

## 102: Hold Delay

Effetto che registra il segnale in ingresso e lo riproduce in loop. E' possibile controllare l'inizio della registrazione ed il reset dell'effetto attraverso una sorgente di modulazione, il che lo rende particolarmente utile per le performance in tempo reale.



a	Loop Time [msec] Consente l'impostazione del tempo di loop in modo automatico o manuale	Auto, 1...2700msec Fx:
b	REC Control Src Seleziona la sorgente di controllo per la registrazione	Off...Tempo 
c	RST Control Src Seleziona la sorgente di controllo per il reset	Off...Tempo Fx,
d	Manual REC Control Determina lo switch di registrazione	REC Off, REC On Fx
e	Manual RST Control Regola lo switch di reset	Off, RESET Fx
f	Pan Imposta l'immagine stereo dell'effetto	L100...L1, C, R1...R100 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per l'immagine stereo dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per l'immagine stereo dell'effetto	-100...+100
g	Wet/Dry Imposta il bilanciamento tra il suono elaborato e quello dry	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src Seleziona la sorgente di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Imposta la quantità di modulazione per il bilanciamento dell'effetto	-100...+100

#### a: Loop Time [msec]

**Auto** determina l'impostazione automatica del tempo di loop. Per impostare un determinato tempo di loop, inserire il valore desiderato. Se si seleziona Auto, il tempo di loop è automaticamente impostato in base al tempo impiegato per la registrazione della performance musicale quando la Sorgente di Modulazione o "Manual REC Control" sono abilitati. Qualora tuttavia la durata della registrazione ecceda i 2.700msec, il tempo di loop sarà automaticamente fissato a 2,700msec.

#### b: REC Control Src, d: Manual REC Control

"REC Control Src" consente la selezione della sorgente di modulazione incaricata di controllare la registrazione.

La registrazione del segnale in ingresso può essere avviata quando la modulazione è abilitata, oppure nel caso "Manual REC Control" sia impostato su **REC On**. Le successive registrazioni comporteranno la sovraincisione del segnale precedentemente inciso.



L'effetto è **off** quando il valore della sorgente di modulazione specificata per "REC Control Src" è uguale o inferiore a 63, mentre è **on** per un valore pari o superiore a 64.

#### c: RST Control Src, e: Manual RST Control

Il parametro "RST Control Src" specifica la sorgente di modulazione incaricata dell'operazione di reset.

La cancellazione del materiale registrato può avvenire abilitando la sorgente di modulazione oppure impostando "Manual RST Control" su **RESET**. Per eseguire il reset del tempo di loop, impostare Loop Time su Auto.



L'effetto è **off** quando il valore della sorgente di modulazione specificata da "RST Control Src" è uguale o inferiore a 63, mentre è **on** per un valore pari o superiore a 64.

#### Procedura "Hold" (quando Loop Time = Auto)

Selezionare le seguenti opzioni per ciascun parametro:

- ① "Loop Time [msec]"=Auto  
"REC Control Src"=JS +Y: CC#01  
"RST Control Src"=JS -Y: CC#02  
"Manual REC Control"=REC Off  
"Manual RST Control"=RESET  
Da notare che tutte le registrazioni saranno cancellate mentre Reset è On.
- ② "Manual RST Control"=Off  
Il Reset è cancellato e l'unità entra in pausa di registrazione.
- ③ Spingere il joystick sull'asse +Y (in avanti) e suonare la frase musicale che si desidera registrare. Rilasciare il joystick per arrestare la registrazione e riprodurre la frase suonata.  
Il tempo di loop (Loop Time) è impostato automaticamente solo per la prima registrazione in seguito all'operazione di reset. Quando la durata della registrazione eccede i 2.700msec, il parametro Loop Time sarà automaticamente impostato su 2.700msec. (Se si imposta "Loop Time" con un valore compreso tra 1-2.700msec, il tempo specificato sarà utilizzato a prescindere dalla durata della registrazione determinata dall'utilizzo del joystick. Il metodo di registrazione rimarrà tuttavia invariato).
- ④ Nel caso si commettano degli errori, spingere il joystick in direzione -Y (indietro) per cancellare il materiale registrato, e ripetere il punto ③ della procedura.
- ⑤ La frase registrata è ripetuta in loop. Tale opzione consente di utilizzare il materiale registrato come base di accompagnamento.
- ⑥ Spingendo il joystick in direzione +Y (in avanti), è anche possibile sovraincidere ulteriori frasi musicali sul materiale precedentemente registrato.



## EQ Master

### EQ Master

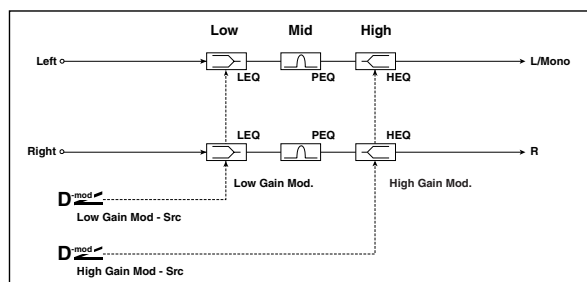
Utilizzare la pagina P9: Master EQ nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play.



L'EQ Master non può essere utilizzata in modalità Sampling.



Non è consentito l'utilizzo dell'EQ Master per gli Effetti Insert e Master.



a	Low Cutoff [Hz] Imposta la frequenza di taglio per la banda Low EQ (shelving)	20...1.00K
	Gain[dB] Imposta il guadagno della banda Low EQ	-18.0...+18.0 (0.5step) 
b	Mid Cutoff [Hz] Imposta la frequenza di taglio per la banda Mid EQ (peaking)	300...10.00K
	Q Regola la larghezza di banda per Mid EQ. A valore maggiore corrisponde una minore larghezza di banda	0.5...10.0 (0.1step)
	Gain [dB] Determina il guadagno della banda Mid EQ	-18.0...+18.0 (0.5step)
c	High Cutoff [Hz] Regola la frequenza di taglio della banda High EQ (shelving)	500...20.00K
	Gain [dB] Regola il guadagno della banda High EQ	-18.0...+18.0 (0.5step) 
d	Low Gain Mod-Src Seleziona la sorgente di modulazione per Low Gain	Off...Tempo
e	High Gain Mod-Src Seleziona la sorgente di modulazione per High Gain	Off...Tempo

**a: Gain[dB], b: Gain[dB], c: Gain[dB]**

I presenti parametri sono collegati ai parametri "Master EQ Gain [dB]" (9-1d) della pagina Master FX.

**d: Low Gain Mod-Src**

Impostando (per esempio) questo parametro su **KnobM1: #17**, è possibile controllare il guadagno dell'EQ tra -18dB e +18dB durante l'esecuzione strumentale, utilizzando le manopole [REALTIME CONTROLS]. In questo caso, impostare la manopola 1-B su **Knob Mod1 (CC#17)** per il parametro "Knob B-Assign" (Program P1: 1-4b, Combination P4: 4-4b, Sequencer P4: 4-7b, Song Play P2: 2-1b). Così facendo, la posizione a ore 12 della manopola corrisponderà al valore "Low Gain".

**e: High Gain Mod-Src**

Impostando questo parametro su **KnobM2: #19**, è possibile controllare il guadagno dell'EQ tra -18dB e +18dB durante l'esecuzione strumentale, utilizzando le manopole [REALTIME CONTROLS]. In questo caso, impostare il controllo 2-B su **Knob Mod2 (CC#19)** per il parametro "Knob B-Assign" (Program P1: 1-4b, Combination P4: 4-4b, Sequencer P4: 4-7b, Song Play P2: 2-1b). Così facendo, la posizione a ore 12 della manopola corrisponderà al valore "High Gain".



---







## Elenco AMS

Off	non utilizza la Modulazione Alternata	
(PEG) Pitch EG	pitch EG	
(FEG) Filter EG	filtro EG dello stesso oscillatore	
(AEG) Amp EG	amp EG dello stesso oscillatore	
(LFO) LFO1	LFO1 dello stesso oscillatore	
(LFO) LFO2	LFO2 dello stesso oscillatore	
(KT) Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	filtro keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	amp keyboard tracking dello stesso oscillatore	(☞ p.273)
(KT) Note Number	numero di nota	
(EXT) Velocity	velocity	
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	aftertouch polifonico (trasmesso dalla TRITON Extreme solo come evento del sequencer)	
(EXT) After Touch	after touch (aftertouch di canale)	
(EXT) JS X (Joy Stick X)	asse X joystick (orizzontale)	
(EXT) JS+Y:CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	asse +Y joystick (Verticale in avanti) (CC#01)	
(EXT) JS-Y:CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	asse -Y joystick (Verticale indietro) (CC#02)	
(EXT) JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	asse +Y joystick (Verticale in avanti) ed aftertouch	(☞ p.273)
(EXT) JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	asse -Y joystick (Verticale indietro) ed aftertouch	(☞ p.273)
(EXT) Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	pedale assegnabile (CC#04)	(☞ p.273)
(EXT) Ribbon:CC#16	controller ribbon (CC#16)	
(EXT) Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)	cursore value (CC#18)	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)	manopola 1 realtime control in mod. B (knob modulation 1 CC#17)	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)	manopola 2 realtime control in mod. B (knob modulation 2 CC#19)	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)	manopola 3 realtime control in mod. B (knob modulation 3 CC#20)	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)	manopola 4 realtime control in mod. B (knob modulation 4 CC#21)	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	manopola 1 realtime control in mod. B [+]	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	manopola 2 realtime control in mod. B [+]	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	manopola 3 realtime control in mod. B [+]	(☞ p.273)
(EXT) KnobMod4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	manopola 4 realtime control in mod. B [+]	(☞ p.273)
(EXT) Damper:#64 (Damper: CC#64)	pedale damper (sustain) (CC#64)	
(EXT) Porta.SW:#65 (Portamento Switch: CC#65)	switch portamento (CC#65)	
(EXT) Sostenuto:#66 (Sostenuto: CC#66)	pedale sostenuto (CC#66)	
(EXT) Soft:CC#67 (Soft Pedal: CC#67)	soft pedal (CC#67)	
(EXT) SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	switch assegnabile 1 (SW1 modulation CC#80)	(☞ p.273)
(EXT) SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	switch assegnabile 2 (SW2 modulation CC#81)	(☞ p.273)
(EXT) Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)	switch a pedale assegnabile (CC#82)	(☞ p.273)
(EXT) MIDI:CC#83	MIDI control change (CC#83)	
(EXT) Tempo	tempo (eventi di tempo dal clock interno o esterno)	

Nella presente tabella, le voci tra parentesi ( ) indicano il tipo di sorgente utilizzabile per ciascuna AMS.

Per esempio, il valore “AMS (Pitch AMS)” per OSC1 Pitch (Program P2: 2-1a) può essere [Off, (FEG, AEG, EXT)] (☞ p.15).

Ciò significa che è possibile scegliere Off oppure le sorgenti (FEG), (AEG) o (EXT).

CC#: Indica il numero di Control Change.



**Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)**

**Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)**

**Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**

**Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)**

**Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)**

**Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)**

**Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**

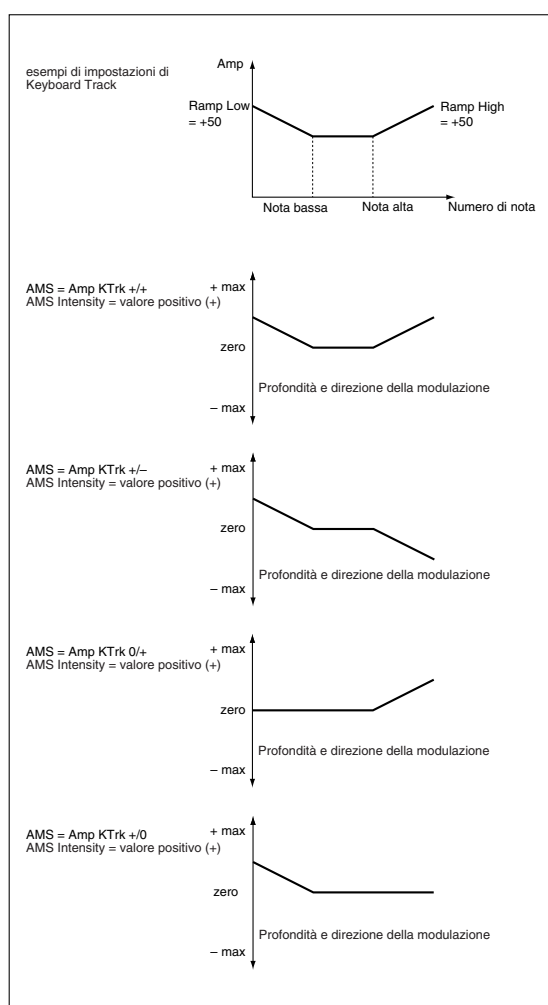
**Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)**

+/-: La direzione dell'effetto è determinata dal segno (positivo o negativo) delle impostazioni di "Ramp Low" o "Ramp High".

+/-: La direzione dell'effetto è determinata dal segno del parametro "Ramp Low", e dal segno opposto a quello indicato da "Ramp High" (-50 per un valore di +50, e +50 per un'impostazione di -50).

0/+ : "Ramp Low" non ha effetti sull'AMS. Il segno dell'impostazione del parametro "Ramp High" determina la direzione dell'effetto.

+/-0: Il segno dell'impostazione del parametro "Ramp Low" determina la direzione dell'effetto. "Ramp High" non ha effetti sull'AMS.



**JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)**

L'effetto è controllato dal movimento del joystick sull'asse verticale +Y (in avanti) e dall'after touch. In questo caso, l'effetto di after touch ottenibile corrisponde alla metà dell'intensità specificata.

**JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)**

L'effetto è controllato dal movimento del joystick sull'asse verticale -Y (indietro) e dall'after touch. In questo caso, l'effetto di after touch ottenibile corrisponde alla metà dell'intensità specificata.

**Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)**

Se si desidera utilizzare il pedale assegnabile come sorgente AMS, impostare "Foot Pedal Assign" (Global P2: Controller 2-1a) su

**Foot Pedal (CC#04)** (☞ "Foot Pedal Assign").

L'effetto può così essere controllato dal pedale connesso al jack ASSIGNABLE PEDAL.

**Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)**

La selezione delle pagine P0: "Program Select" in modalità Program o P0: "Combination Select" in modalità Combination permette il l'uso del cursore [VALUE] come controller relativo al CC#18.

**KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)**

**KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)**

**KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)**

**KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)**

Per utilizzare le manopole [1]-[4] dei REALTIME CONTROLS come sorgenti AMS, impostare il campo "Knobs B Assign" (nella pagina Controller di ciascun Programma, Combinazione, Song o per la modalità Song Play) nel seguente modo: "Knob1-B" su **KnobMod1 (CC#17)**, "Knob2-B" su **KnobMod2 (CC#19)**, "Knob3-B" su **KnobMod3 (CC#20)** o "Knob4-B" su **KnobMod4 (CC#21)** (☞ "Knob1...4-B Assign").

E' così possibile applicare la modulazione specificata mediante le manopole dei REALTIME CONTROLS (in modalità B).

Impostando l'intensità AMS su valori **positivi (+)**, e posizionando la manopola a ore 12, l'effetto AMS corrisponderà a 0. Ruotando la manopola verso destra e verso sinistra si produrrà rispettivamente una variazione positiva e negativa nell'effetto. (Con valori **negativi (-)** si otterrà l'effetto opposto).

**KnobMod1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])**

**KnobMod2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])**

**KnobMod3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])**

**KnobMod4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])**

Queste impostazioni differiscono da quelle viste per

**KnobMod1:#17-KnobMod4:#21**. Impostando l'intensità AMS su valori **positivi (+)**, la rotazione della manopola all'estrema sinistra produrrà un effetto AMS pari a 0. Ruotando invece il controllo gradualmente verso destra, sarà possibile applicare l'effetto soltanto nella direzione positiva. (Con valori **negativi (-)** si otterrà l'effetto opposto).

**SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)**

**SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)**

Se si desidera utilizzare i tasti [SW1] ed [SW2] come AMS, impostare i parametri del campo "Panel Switch Assign" della pagina Controller per assegnare "SW1" ad **SW1 Mod1 (CC#80)** ed "SW2" ad **SW2 Mod2 (CC#81)** per ciascun Programma, Combinazione, Song o per la modalità Song Play. (☞ "SW1/SW2 Assign")

**Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)**

Per utilizzare lo switch a pedale assegnabile come sorgente AMS, impostare "Foot Switch Assign" (Global P2: Controller 2-1a) su **Foot SW (CC#82)** (☞ "Foot Switch Assign").

L'effetto può così essere controllato dallo switch connesso al jack ASSIGNABLE SWITCH.



## Impostazioni per la Modulazione Alternata

L'utilizzo di una Sorgente di Modulazione Alternata (AMS) influisce sulla destinazione della modulazione secondo quanto indicato nella tabella in basso.

L'uso della modulazione alternata permette la creazione di complessi pattern di modulazione, nei quali i controller, l'EG, l'LFO e la keyboard track sono strettamente relazionati tra loro.

- E' possibile, ad esempio, modificare radicalmente un LFO o un EG, utilizzando il pitch/filtro/amp EG per controllare la frequenza o l'intensità di un LFO che modula il pitch/filtro/amp, oppure usando l'LFO2 per il controllo dell'LFO1.
- Il tono, l'EG, l'LFO etc. possono essere controllati non solo dalla velocity o dal joystick, ma anche da uno switch, una manopola, un pedale etc.
- Il pan (posizione del suono nel panorama stereo) può essere controllato in tempo reale da un controller, l'EG, l'LFO etc.
- I controller etc. possono essere utilizzati per il controllo dei livelli di EG e la modifica della curva d'involuppo in tempo reale.
- Il filtro/amp keyboard tracking (o il numero di nota) può essere sfruttato per il controllo dell'EG o dell'LFO, in base all'intonazione della nota suonata.
- Il pitch, il timbro, l'EG o l'LFO possono essere controllati dal tempo dell'Arpeggiatore o del Sequencer.

### Note sulla tabella

- \*1 Selezionando **Note Number** come AMS, il valore base utilizzato corrisponderà a **C4**.
- \*2 EXT(+): Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS(-Y):CC#02, JS+Y & AT/2, JS-Y & AT/2, Pedal:CC#04, Slider:CC#18, KnobMod1[+], KnobMod2[+], KnobMod3[+], KnobMod4[+], Damper:#64, Porta:SW:#65, Sostenuto:#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83
- \*3 EXT(+/-): KnobMod1:#17, KnobMod1:#19, KnobMod1:#20, KnobMod1:#21
- \*4 Selezionando **Tempo** come sorgente AMS, il valore di base corrisponderà a  $\text{♩}=120$ . Per esempio, se l'AMS per "Pitch" è impostato su **Tempo**, ed "AMS Intensity" è regolato su **12.00**, raddoppiando il valore del tempo ( $\text{♩}=120 \rightarrow 240$ ) si otterrà l'innalzamento del tono di un'ottava. Viceversa, dimezzando il tempo ( $\text{♩}=120 \rightarrow 60$ ), l'intonazione sarà abbassata di un'ottava.
- \*5 E' previsto l'uso di un parametro appositamente dedicato.
- \*6 Valore aggiunto al valore di "Filter Frequency". Quando il valore di "Filter Frequency" aumenta di **10**, la frequenza di taglio raddoppia (raggiunge cioè l'ottava superiore).
- \*7 Valore aggiunto alle impostazioni di "Pan".
- \*8 Il parametro "Frequency" dell'LFO può essere controllato utilizzando **Tempo** "AMS" ed "Intensity." Tuttavia, usando la funzione *Frequency MIDI/Tempo Sync* (Program P5: 5-1c), sarà possibile sincronizzare la frequenza dell'LFO al tempo ed al valore della nota.

## Gli effetti della modulazione alternata sui diversi parametri, ed esempi esplicativi

### Pitch (Program P2: 2-1a)

Il pitch può essere controllato dal filtro/amp EG, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **Filter EG** o **Amp EG** per "AMS", ed impostando "Intensity" su **+12.00**, l'intonazione (pitch) può essere modificata con un intervallo di  $\pm 1$  ottava in sincronia con l'EG.
- Selezionando **Tempo** per "AMS", ed impostando "Intensity" su **+12.00**, raddoppiando il tempo (basato su  $\text{♩}=120$ ) è possibile aumentare l'intonazione di un'ottava. Viceversa, dimezzando il tempo impostato, l'intonazione sarà abbassata di un'ottava.

### Pitch EG Intensity (Program P2: 2-1b)

L'intensità del pitch EG può essere controllata dalla keyboard tracking, dai controller o dal tempo.

- Selezionando **JS+Y:CC#01** per il parametro "AMS", ed impostando "Intensity" su **+12.00**, il movimento del joystick in direzione +Y causa l'incremento graduale dell'effetto sul Pitch EG, fino ad un massimo di  $\pm 1$  ottava. Con **valori negativi** di "Intensity (AMS Intensity)" si ottiene l'effetto opposto.

### Pitch LFO 1/2 Intensity (Program P2: 2-1d)

L'intensità di modulazione del pitch per l'LFO1/2 può essere controllata dall'EG, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **EG** per il parametro "AMS", la profondità di variazione del tono per la modulazione dell'LFO etc. può essere controllata in sincronia con le variazioni di livello dell'EG. Con valori **positivi (+)** del parametro "Intensity", la profondità dell'effetto di vibrato è direttamente proporzionale al livello di EG. Con valori **negativi (-)** di "Intensity", è invece possibile invertire la fase dell'LFO.
- Per attivare l'effetto di vibrato tramite la pressione dei tasti [SW1] o [SW2], selezionare **SW1** o **2** per "AMS".

### Filter (Cutoff) Frequency (Program P3: 3-2c)

La frequenza di taglio dei filtri A/B può essere controllata dal pitch/amp EG, dai controller o dal tempo. Impostare "AMS" ed "Intensity" per i Filtri A o B.

- Selezionando **JS X** o **Ribbon:CC#16** per "AMS" ed impostando "Intensity" su valori **positivi (+)**, il movimento del joystick (o l'uso del controller ribbon) verso sinistra e verso destra produce rispettivamente un decremento ed un aumento della frequenza di taglio. Con un valore **negativo (-)** si ottiene l'effetto opposto.

Parametro	AMS → Valore AMS → AMS Intensity	PEG/FEG -99...0...+99	AEG 0...+99
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Filter Frequency *6	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Resonance	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Amp	(+99)	valore x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Pan *7	(+50)	-63...0...+63	0...+63
EG Level	(+66)	-	-
EG Time	(+49)	-	-
LFO Frequency	(+99)	valore x(1/64...1...64)	valore x(1...64)



- Selezionando lo stesso controller per “AMS” ed impostando i parametri del Filtro A (Low Pass Filter) “Intensity” e del Filtro B (High Pass Filter) “Intensity” su valori diversi, la singola operazione eseguita dal controller può incidere sulle frequenze di taglio di entrambi i filtri.

### Resonance (Program P3: 3–1b)

Utilizzabile quando “Filter Type” è impostato su **Low Pass Resonance**. Il livello di risonanza può essere controllato dall’EG, dall’LFO, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **Filter KTrk** o **Amp KTrk** come “AMS”, è possibile utilizzare le impostazioni del filtro o della amp keyboard tracking per il controllo del livello di risonanza. Regolando (per esempio) i parametri della amp keyboard tracking “Ramp Low” e “Ramp High” su valori **positivi (+)**, selezionando **Amp KTrk** [+/-] per “AMS”, ed impostando “Intensity” su valori **positivi (+)**, l’esecuzione strumentale effettuata verso la parte destra della tastiera produce un incremento del volume da parte della amp keyboard tracking, ed un aumento del livello di risonanza da parte della “AMS”.
- Il parametro “AMS” può essere assegnato ad un controller, per consentire l’applicazione della risonanza da parte di quest’ultimo.
- Il livello di risonanza può inoltre essere modulato mediante l’LFO. Per ottenere ciò, selezionare LFO1 o 2 per “AMS”.

### Filter EG Intensity (Program P3: 3–2b)

L’intensità del Filtro EG può essere modificato da un controller, dal tempo etc. E’ possibile utilizzare “Intensity to A” ed “Intensity to B” per specificare in maniera del tutto indipendente l’intensità dei Filtri A e B.

- Selezionando **JS-Y:CC#02** come “AMS”, ed impostando “Int to A” e “Int to B” su valori **positivi (+)**, il movimento del joystick in direzione -Y causa un graduale incremento dell’effetto del Filtro EG. Per invertire il risultato dell’operazione, impostare “Int to A” e “Int to B” su valori **negativi (-)**.
- Scegliendo **Ribbon:CC#16** come “AMS” ed impostando “Int to A” e “Int to B” su valori **positivi (+)**, l’uso del controller ribbon verso destra consente di ottenere un graduale aumento dell’effetto del Filtro EG. Muovendo invece il dito verso la parte sinistra del ribbon si produce un graduale aumento dell’effetto del Filtro EG, ma con fase invertita.

### Filter LFO 1/2 Intensity (Program P3: 3–3a, 3–3b)

L’intensità di modulazione del filtro per l’LFO 1/2 può essere controllata dall’EG, dalla keyboard tracking, dai controller o dal tempo. E’ possibile utilizzare i parametri “Intensity to A” ed “Intensity to B” per impostare indipendentemente l’intensità dei Filtri A e B.

- Selezionando **EG** come “AMS”, l’effetto di auto-wah prodotto dalla modulazione dell’LFO è controllata dalle variazioni di livello dell’EG. Impostando “Intensity to A” e “Intensity to B” su valori **positivi (+)**, l’intensità dell’effetto di wah è direttamente proporzionale al livello di EG. Con valori **negativi**

(-) di “Intensity to A” ed “Intensity to B,” si ottiene l’inversione della fase dell’LFO.

- Per attivare l’effetto di auto-wah tramite la pressione dei tasti [SW1] o [SW2], selezionare **SW1** o **2** per il parametro “AMS”.

### Amp (Program P4: 4–2b)

Il volume può essere controllato dal pitch/filtro EG, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando come “AMS” un EG o un controller che vari con valori **positivi (+)** (**Amp EG**, **EXT(+)**, **EXT(SW)**), ed impostando “Intensity” su **+99**, è possibile incrementare il volume fino ad un massimo di otto volte rispetto al livello di volume corrente.
- Scegliendo come “AMS” un EG, un LFO o un controller che vari con valori **±** (**Pitch EG**, **Filter EG**, **LFO**, **KT**, **EXT(+/-)**) ed impostando “Intensity” su **+99**, è possibile aumentare il volume fino ad un massimo di otto volte rispetto al valore corrente (con variazioni positive (+) della “AMS”), o azzerare totalmente il volume (con variazioni negative (-) della “AMS”).
- Oltre alle variazioni del volume sul tempo prodotte dall’Amp EG, è anche possibile modificare il volume in sincronia con il pitch/filtro EG. Selezionare **PitchEG** o **FilterEG** come “AMS”, e regolare “Intensity.” Se si desidera cancellare l’effetto dell’Amp EG ed usare il pitch/filtro EG per il controllo del volume, impostare tutti i livelli dell’AmpEG su **+99**.

### Amp LFO 1/2 Intensity (Program P4: 4–2c)

L’intensità della modulazione amp degli LFO 1/2 può essere controllata dall’EG, dalla keyboard tracking, dai controller etc.

- Selezionando **EG** come “AMS”, la profondità del tremolo, prodotta dalla modulazione dell’LFO, varia in sincronia con le variazioni di livello dell’EG. Impostando “Intensity” su valori **positivi (+)**, la profondità dell’effetto di tremolo è direttamente proporzionale al livello dell’EG. Con valori di “Intensity” **negativi (-)**, la fase dell’LFO risulterà invertita.
- Selezionando un controller (per esempio **SW1** o **2**) come sorgente “AMS”, è possibile applicare l’effetto di tremolo con la pressione dei tasti [SW1] o [SW2].

### Pan (Program P4: 4–1b)

Il pan dell’oscillatore può essere controllato dall’EG, dall’LFO, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

- Selezionando **Note Number** come “AMS” ed impostando “Intensity” su **+50**, il pan può essere controllato dalla posizione delle note sulla tastiera. In questo caso, alla nota C4 corrisponderà la posizione centrale, alla nota C6 (o superiori) la posizione di estrema destra, ed alla nota C2 (o inferiori) la posizione di estrema sinistra.
- Scegliendo **EG** come “AMS”, il pan dell’oscillatore può essere controllato in sincronia con le variazioni di livello dell’EG. Impostando il parametro “Intensity” su valori **positivi (+)**, l’incremento o la diminuzione del livello dell’EG determinerà (rispettivamente) lo spostamento del pan verso destra e sinistra. Con il parametro “Intensity” regolato su valori **negativi (-)**, si ottiene l’effetto opposto.

LFO1/2 -99...0...+99	KT(Trk KTrk, Amp KTrk) -99...0...+99	KT(Note Number) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	JS X/Ribbon:CC#16 -Max...0...+Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+/-) *3 -Max...0...+Max	EXT(Tempo) *4 (J) = ...60...120...240...
parametro dedicato - -	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	parametro dedicato -1...0...+1...[Octave] -1...0...+1...[Octave]	-1...0...+1[Octave] *5 -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave]	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	-1...0...+1...[Octave] -1...0...+1...[Octave] -1...0...+1...[Octave]
parametro dedicato -99x2...0...+99x2 -	- -99...0...+99 -	- ...-99...0...+99... -	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	0...+99 0...+99 0...+99 0...+99	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99...
parametro dedicato - -127...0...+127	- -99...0...+99 -63...0...+63	- ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...	valore x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	valore x(1...8) 0...+99 0...+63	valore x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	valore x(0...1...8...) -99...0...+99... ...-63...0...+63...
- - valore x(1/128...1...128)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64) valore x(1/64...1...64)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64...) valore x(1/64...1...64...)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64) valore x(1/64...1...64)	0...+99 valore x(1...64) valore x(1...64)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64) valore x(1/64...1...64)	-99...0...+99 valore x(1/64...1...64...) valore x(1/64...1...64...)



## EG Level - Pitch EG (Program P2: 2-3b)

### Filter EG (Program P3: 3-4b)

#### Amp EG (Program P4: 4-3b)

I livelli dell'EG possono essere controllati dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc.

Impostare il valore del parametro "Intensity", e selezionare +/-0 per ciascun segmento dell'EG ("St" start, "At" attack, "Br" break) per determinarne la direzione (eventuale) dell'effetto.

+: L'AMS opera in base alle impostazioni del parametro Intensity.

–: Il segno del valore del parametro Intensity è invertito.

0: L'AMS non ha alcun effetto.

Impostando il valore del parametro "Intensity" su +66, i diversi livelli dell'EG potranno essere controllati con un intervallo massimo di  $\pm 99$ .

- Impostare "AMS" su **Velocity** per l'Amp EG Level Modulation, "Intensity" su +66, "St" su 0, "At" su +, ed infine "Br" su –. Regolare tutti i livelli dell'Amp EG su +00. Così facendo, ad una maggiore velocity corrisponderanno (durante l'esecuzione strumentale) variazioni più ampie dei livelli dell'EG. Con la velocity massima, lo Start Level (Livello Iniziale) rimarrà a +00, ma l'Attack Level (Livello d'Attacco) cambierà in +99 ed il Break Level (Livello di Break) in –99.

## EG Time - Pitch EG (Program P2: 2-3c)

### Filter EG (Program P3: 3-4c)

#### Amp EG (Program P4: 4-3c)

I tempi di EG possono essere controllati dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc. Impostare il valore del parametro "Intensity", e selezionare +/-0 per ciascun segmento dell'EG ("St" start, "At" attack, "SI" slope, "RI" release) per determinarne la direzione (eventuale) dell'effetto.

+: L'AMS opera in base alle impostazioni del parametro Intensity.

–: Il segno del valore del parametro Intensity è invertito.

0: L'AMS non ha alcun effetto.

Ciascun tempo di EG è determinato dal valore di Modulazione Alternata in atti nel momento in cui si raggiunge il corrispondente punto di EG. Per esempio, il valore di Modulazione Alternata corrispondente al Livello di Attacco determinerà anche il Tempo di Decadimento.

Quando "Intensity" è impostato su valori di **8, 17, 25, 33, 41 o 49**, il tempo corrispondente può essere moltiplicato rispettivamente per un massimo di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure diviso per 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).

- Selezionare **JS+Y:CC#01** per "AMS," ed impostare "AMS Intensity" su +8, "At" su +, "Dc" su – ed "SI" e "RI" su 0. In questo modo, il movimento del joystick in direzione +Y consentirà di raddoppiare il tempo di attacco (Attack Time), e di dimezzare il tempo di decadimento (Decay Time). I tempi di Slope e di Release (Rilascio) rimarranno inalterati.

## LFO Frequency (Program P5: 5-1b)

La frequenza dell'LFO 1 o 2 può essere controllata dall'EG, dalla keyboard tracking, dai controller, dal tempo etc. Inoltre, la frequenza dell'LFO2 può essere utilizzata per modulare la frequenza dell'LFO1.

Impostando il parametro "Intensity" su valori di **16, 33, 49, 66, 82 o 99**, la frequenza corrispondente può essere moltiplicata rispettivamente per un massimo di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (oppure divisa per 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).

- Selezionare **JS+Y:CC#01** per "AMS," ed impostare "Intensity" su +16. In questo modo, il movimento del joystick in direzione +Y causerà un incremento della frequenza dell'LFO pari al doppio della frequenza originale. Viceversa, regolando il parametro "Int (AMS1/2 Intensity)" su –16 e muovendo il joystick in direzione +Y, la frequenza dell'LFO risulterà dimezzata.

## Sorgenti di Modulazione Dinamica

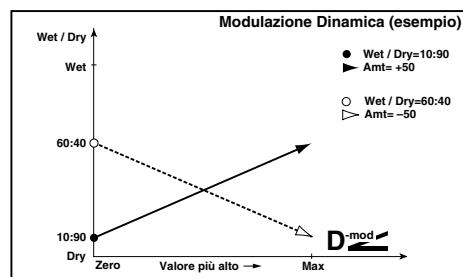
Alcuni parametri degli effetti possono essere controllati "in tempo reale" mediante l'utilizzo del joystick, delle manopole REALTIME CONTROLS etc. A tali funzioni faremo d'ora in poi riferimento come **Modulazione Dinamica**. Per esempio, è possibile utilizzare l'After Touch per incrementare la velocità dell'LFO di un chorus/flanger, oppure usare il controller ribbon per attivare l'effetto di wah. In questo modo, è possibile sfruttare al meglio gli effetti della TRITON Extreme, per consentirne l'integrazione nella performance nella maniera più naturale possibile, a tutto vantaggio dell'espressione e della creatività. La maggior parte dei parametri della modulazione dinamica sono costituiti da valori riguardanti i parametri "Src" ed "Amt". Il campo "Src" (Sorgente) consente di selezionare la sorgente di modulazione, mentre il campo "Amt" (Quantità) fa riferimento alla quantità di effetto applicata. Quando il valore della sorgente di modulazione è impostato al massimo, il grado reale dell'effetto ottenibile corrisponde al valore della sorgente stessa più il valore indicato dal parametro "Amt".

**MIDI** In modalità Program e Sampling, la modulazione dinamica degli effetti Insert e degli effetti Master è controllata sul canale MIDI global (la modalità Sampling non prevede l'uso degli effetti Master).

In modalità Combination, Sequencer e Song Play, la modulazione dinamica degli effetti Insert e Master è controllata sui canali MIDI specificati dal parametro "Ctrl Ch" per IFX1-5, MFX1 ed MFX2.

### Esempio: "Wet/Dry" 10:90, "Src" After Touch, "Amt" +50

In questo caso, il bilanciamento dell'effetto corrisponde al rapporto 10:90. Applicando l'After Touch, è possibile quindi incrementare la percentuale (quantità) del suono elaborato. Con l'After Touch al massimo, il bilanciamento dell'effetto corrisponderà a 60:40.



Se si modifica il valore del parametro "Amt" durante l'applicazione della modulazione dinamica, l'effetto prodotto da quest'ultima non risentirà del cambiamento apportato. La modifica della quantità di effetto applicata sarà monitorabile (e diverrà quindi effettiva) soltanto dopo aver utilizzato nuovamente la sorgente di modulazione dinamica.

Per ulteriori dettagli sui parametri della modulazione dinamica, fare riferimento alla rispettiva sezione effetti.

Nella tabella degli effetti, i parametri controllabili dalla modulazione dinamica sono contraddistinti dal simbolo **D-mod**.

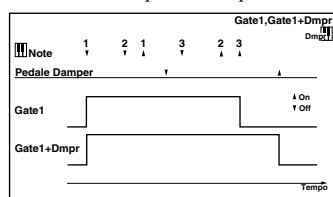


## Sorgenti di Modulazione Dinamica

Nome Sorgente	Note
Off	modulazione dinamica non utilizzata
Gate1	note on/off (☞ p.277)
Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)	note on + damper on/off (☞ p.277)
Gate2	note on/off (retrigger) (☞ p.277)
Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)	note on + damper on/off (retrigger) (☞ p.277)
Note Number	numero di nota
Velocity	Velocity
After Touch	after touch (After Touch di Canale)
JS X (Joy Stick X)	direzione del joystick X (orizzontale)
JS+Y: CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	direzione del joystick +Y (in avanti) (CC#01)
JS-Y: CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	direzione del joystick -Y (indietro) (CC#02)
Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	pedale assegnabile (CC#04) (☞ p.277)
FXCtrl1: #12 (FX Control1: CC#12)	controllo effetto MIDI 1 (CC#12)
FXCtrl2: #13 (FX Control2: CC#13)	controllo effetto MIDI 2 (CC#13)
Ribbon: #16 (Ribbon: CC#16)	controller ribbon (CC#16)
Slider: #18 (Value Slider: CC#18)	cursore value (CC#18) (☞ p.277)
KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)	manopola realtime control 1 in modalità B (knob modulation 1 CC#17) (☞ p.277)
KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)	manopola realtime control 2 in modalità B (knob modulation 2 CC#19) (☞ p.277)
KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)	manopola realtime control 3 in modalità B (knob modulation 3 CC#20) (☞ p.277)
KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)	manopola realtime control 4 in modalità B (knob modulation 4 CC#21) (☞ p.277)
KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	manopola realtime control 1 in modalità B [+] (☞ p.278)
KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	manopola realtime control 2 in modalità B [+] (☞ p.278)
KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	manopola realtime control 3 in modalità B [+] (☞ p.278)
KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	manopola realtime control 4 in modalità B [+] (☞ p.278)
Damper: #64 (Damper: CC#64)	pedale damper (CC#64)
Prta.SW: #65 (Portamento Switch: CC#65)	switch portamento (CC#65)
Sostenu: #66 (Sostenuto: CC#66)	pedale sostenuto (CC#66)
SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	switch 1 assegnabile del pannello (SW1 modulation CC#80) (☞ p.278)
SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	switch 2 assegnabile del pannello (SW2 modulation CC#81) (☞ p.278)
Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)	switch a pedale assegnabile (CC#82) (☞ p.278)
MIDI: CC#83	MIDI Control Change (CC#83)
Tempo	tempo (clock interno o MIDI Clock esterno) (☞ p.278)

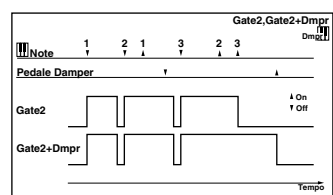
### Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

L'effetto è al massimo durante l'evento di note-on, e termina al rilascio di tutti i tasti. Utilizzando **Gate1+Dmpr**, l'effetto rimane al massimo anche dopo aver rilasciato la pressione sulle note della tastiera, fin tanto che si mantiene premuto il pedale damper.



### Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Simile a Gate 1 o Gate 1 + Dmpr. Tuttavia, quando si utilizza **Gate 2** o **Gate 2 + Dmpr** come sorgente di modulazione dinamica per l'EG dell'effetto 022: St. Envelope Flanger etc. o per l'AUTOFADE dell'effetto 027: Stereo Vibrato, il segnale di trigger sarà inviato ad ogni evento di note-on (mentre per Gate 1 e Gate 1 + Dmpr il segnale di trigger è inviato solo al primo evento di note-on).



### Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

Per usare il pedale assegnabile come sorgente di modulazione dinamica, impostare "Foot Pedal Assign" (Global P2: Controller 2-1a) su **Foot Pedal (CC#04)**. (☞ "Foot Pedal Assign.") Il pedale connesso al jack ASSIGNABLE PEDAL può così essere utilizzato per il controllo degli effetti.

### Slider: #18 (Value Slider: CC#18)

Selezionando la cella edit "Program No.: nome" in modalità Program o "Combination No.: nome" in modalità Combination, il cursore [VALUE] potrà essere utilizzato come controller relativo al CC#18.

### KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)

### KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)

### KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)

### KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)

Se si desidera utilizzare le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] come sorgenti di modulazione dinamica, effettuare le impostazioni nel campo "Realtime Control Knobs B-Assign" della pagina Controller delle modalità Program, Combination, Song, Song Play o Sampling secondo i seguenti criteri: "Knob1-B" su **KnobMod1 (CC#17)**, "Knob2-B" su **KnobMod2 (CC#19)**, "Knob3-B" su **KnobMod3 (CC#20)** o "Knob4-B" su **KnobMod4 (CC#21)**. (☞ "Knob1...4-B Assign").



Quando la manopola è in posizione centrale (ore 12) l'effetto prodotto è pari a 0. Con valori **positivi** (+) di "Amt", la rotazione della manopola verso sinistra e destra produce, rispettivamente, una variazione negativa e positiva dell'effetto (con valori **negativi** (-), si ottiene l'effetto opposto).

**KnobM1** [+] (**Knob Mod1**: CC#17 [+] )

**KnobM2** [+] (**Knob Mod2**: CC#19 [+] )

**KnobM3** [+] (**Knob Mod3**: CC#20 [+] )

**KnobM4** [+] (**Knob Mod4**: CC#21 [+] )

Queste impostazioni differiscono da quelli viste per KnobMod1:CC#17–KnobMod4:CC#21. Impostando il parametro "Amt" su valori **positivi** (+), la rotazione della manopola all'estrema sinistra produce un effetto pari a 0. Ruotando invece il controllo verso destra, è possibile applicare l'effetto soltanto nella direzione positiva (con valori **negativi** (-) si ottiene l'effetto opposto).

**SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)**

**SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)**

Se si desidera utilizzare i tasti [SW1] e [SW2] come sorgenti di modulazione dinamica, effettuare le impostazioni nel campo "Panel Switch Assign" della pagina Controller in modalità Program, Song, Song Play o Sampling secondo i seguenti criteri: "SW1" su **SW1 Mod1 (CC#80)**, o "SW2" su **SW2 Mod2 (CC#81)** (☞ "SW1/2 Assign").

In questo modo è possibile controllare i parametri degli effetti premendo i tasti [SW1] o [SW2].

**Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)**

Per utilizzare lo switch a pedale assegnabile come sorgente di modulazione dinamica, impostare "Foot Switch Assign" (Global P2: Controller 2–1a) su **Foot SW (CC#82)** (☞ "Foot Switch Assign").


Lo switch a pedale connesso al jack ASSIGNABLE PEDAL può in questo modo essere utilizzato per il controllo dei parametri degli effetti.

### Tempo

Le sorgenti di modulazione diverse da **Tempo** sono processate internamente tramite valori compresi tra 0 e 127 (–128 – +127). La sorgente **Tempo** invece, utilizza i dati relativi al tempo (valori in BPM) del clock interno, o del MIDI clock di un modulo MIDI esterno. Ciò significa che per un valore "♪" pari a 127 (BPM), è possibile ottenere lo stesso risultato del valore (+127) delle altre sorgenti di modulazione.

## Nota sulla funzione BPM/MIDI SYNC

La funzione BPM/MIDI SYNC può essere utilizzata su diversi effetti che incorporano un LFO, come per esempio lo **009:St. Wah/Auto Wah**, e su alcuni effetti di delay, come per esempio lo **049:L/C/R BPM Delay**. In questo caso, è possibile applicare la modulazione in sincronia con il tempo, oppure specificare il tempo del delay in base al valore delle note, in maniera da sincronizzare l'effetto al tempo dell'Arpeggiatore o del Sequencer durante l'esecuzione strumentale.

I parametri degli effetti ai quali è possibile applicare la funzione BPM/MIDI SYNC sono contraddistinti dal simbolo , posizionato alla destra del nome del parametro.

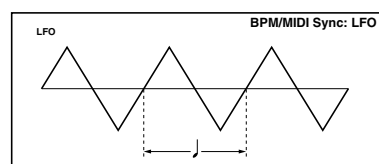
### Esempio 1. LFO

"BPM/MIDI Sync" **On**

"Base Note" ♩

"Times" **x1**

In questo caso, ciascun ciclo dell'LFO corrisponderà alla durata di una nota da un quarto.



Per sincronizzare l'effetto al tempo dell'Arpeggiatore o del Sequencer (o al MIDI clock di un modulo MIDI esterno), impostare "BPM" su **MIDI**. Per essere utilizzabile, il valore di "BPM" deve ricadere all'interno dell'intervallo **40–240**.

### Esempio 2. Delay Time

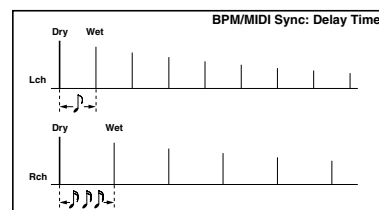
"L Delay Base Note" ♩

"Times" **x1**

"R Delay Base Note" ♩

"Times" **x3**

In questo caso, il tempo di delay del canale sinistro corrisponde alla durata di una nota da un'ottava, mentre il tempo di delay del canale destro è pari ad una nota da un sedicesimo (terzinata).



Per sincronizzare l'effetto al tempo dell'Arpeggiatore o del Sequencer (o al MIDI clock di un modulo MIDI esterno), impostare "BPM" su **MIDI**. Per essere utilizzabile, il valore di "BPM" deve ricadere all'interno dell'intervallo **40–240**.

Qualora le impostazioni di tempo, dei parametri "Base Note" e "Times" dovessero (in congiunzione tra loro) determinare un tempo di delay superiore al consentito, il display mostrerà il messaggio d'errore "TimeOver? >OVER!!". In questo caso, apportare le dovute modifiche, in maniera da evitare tale inconveniente (il tempo di delay massimo consentito varia comunque in base al tipo di effetto selezionato).



## SW1/2 Assign

La tabella in basso riporta le funzioni assegnabili ai tasti [SW1] ed [SW2].

Utilizzare il campo “Panel Switch Assign” in ciascuna modalità per effettuare le dovute impostazioni.

- Modalità Program, pagina P1: Controller (1–4a).
- Per le Combinazioni, le impostazioni possono essere effettuate in modalità Combination, pagina P4: Controller (4–4a).
- Per le Song, le impostazioni possono essere effettuate in modalità Sequencer, pagina P4: Controller (4–7a).
- Modalità Song Play, pagina P2: Controller (2–1a).
- Modalità Sampling, pagina P4: Controller (4–1a).

**note** Le impostazioni sono valide per ciascun Programma in modalità Program, per ciascuna Combinazione in modalità Combination e per ciascuna Song in modalità Sequencer. Per le Song Play e Sampling, le impostazioni sono valide per l'intera modalità.

## Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch SW1, SW2

Off	Nessuna funzione
SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)	Da utilizzare quando si desidera sfruttare i tasti come sorgente di Modulazione Alternata o Modulazione Dinamica. In questo caso, è necessario innanzitutto specificare la destinazione del controllo. Ogni volta che si preme il tasto (on/off), lo strumento trasmette un messaggio CC#80 (o CC#81) (Off: 0, On: 127). (☞ p.279)
Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)	Premere il tasto SW1 (o SW2) per accendere il LED, ed applicare il portamento. Ad ogni pressione del tasto (on/off), lo strumento trasmette un messaggio CC#65 (Off: 0, On: 127). (☞ p.279)
Octave Down	Ad ogni pressione del tasto SW1 (o SW2), l'intonazione è alternata tra quella originale ed un'ottava sotto (quando il LED è acceso, l'intonazione è un'ottava sotto).
Octave Up	Ad ogni pressione del tasto SW1 (o SW2), l'intonazione è alternata tra quella originale ed un'ottava sopra (quando il LED è acceso, l'intonazione è un'ottava sopra).
JS X Lock	Blocca l'effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione X. (☞ p.279)
JS+Y Lock	Blocca l'effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione +Y. (☞ p.279)
JS-Y Lock	Blocca l'effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione -Y. (☞ p.279)
Ribbon Lock	Blocca l'effetto del controller ribbon. (☞ p.279)
JS X & Ribbon Lock	Blocca l'effetto prodotto simultaneamente dal joystick (direzione X) e dal controller ribbon. (☞ p.279)
JS+Y & Ribbon Lock	Blocca l'effetto prodotto simultaneamente dal joystick (direzione +Y) e dal controller ribbon. (☞ p.279)
JS-Y & Ribbon Lock	Blocca l'effetto prodotto simultaneamente dal joystick (direzione -Y) e dal controller ribbon. (☞ p.279)
After Touch Lock	Blocca l'effetto prodotto dall'aftertouch. (☞ p.279)

**SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80)**

**SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)**

L'effetto differisce tra SW1 e SW2. SW1 è gestito come CC#80, SW2 come CC#81.

**Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)**

Quando il parametro “Oscillator Mode” (Program P1: 1–1a) della pagina P1: Edit-Basic della modalità Program è impostato su **Single**, l'abilitazione del tasto (LED acceso) permette l'applicazione del portamento, a prescindere dall'impostazione del parametro “Enable” (Program P2: 2–1c) della pagina P2: Edit-Pitch.

Quando “Oscillator Mode” (1–1a) è impostato su **Double**, e nel caso l'impostazione di “Enable” (Program P2: 2–1c) della pagina P2: Edit-Pitch sia identica per OSC1 e 2 (cioè Enable o Disable per entrambi gli OSC1 e 2), il portamento è applicato o meno ad entrambi gli OSC1 e 2 in relazione allo status on/off dello switch (LED acceso: **on**; LED spento: **off**). Se l'impostazione del parametro “Enable” (Program P2: 2–1c) della pagina P2: Edit-Pitch è differente per i due oscillatori OSC1 e 2 (per es.: OSC1 impostato su Enable ed OSC2 su Disable, o viceversa), il portamento è applicato all'OSC impostato su Enable al momento dell'abilitazione dello switch (LED acceso), mentre non è applicato affatto quando lo switch è spento.

**JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, Ribbon Lock, JS X & Ribbon Lock, JS+Y & Ribbon Lock, JS-Y & Ribbon Lock, After Touch Lock**

Lo status del controller selezionato (joystick, controller ribbon, after touch) è alternato tra Lock ed Unlock (bloccato/sbloccato; Lock con LED acceso).

Bloccando il controller durante l'applicazione della modulazione, è così possibile mantenere il grado di effetto ottenuto mediante il movimento del controller stesso.

Esempio: selezionare **JS (+Y) Lock**, spostare il joystick in avanti e quindi attivare il blocco (Lock). L'effetto ottenuto dal movimento del joystick (+Y) potrà così essere mantenuto attivo, anche dopo aver fatto ritornare il controller nella posizione originale. E' inoltre possibile sfruttare tale funzione per applicare contemporaneamente anche un secondo tipo di modulazione (quella, per inteso, ottenibile muovendo il joystick sull'asse -Y).

**MIDI** Bloccando il joystick o l'after touch, la trasmissione dei corrispondenti messaggi MIDI relativi ai controller sarà interrotta, ma sarà comunque possibile la ricezione. (☞ GO p.22)



## Knob 1...4 B-Assign

La tabella in basso riporta le funzioni assegnabili alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] (in modalità B).

Impostare i parametri del campo “Realtime Control Knobs B-Assign” in ciascuna modalità secondo le proprie esigenze.

- Modalità Program, pagina P1: Controller (1–4b).
- Modalità Combination, pagina P4: Controller (4–4b).
- Modalità Sequencer, pagina P4: Controller (4–7b).

- Modalità Song Play, pagina P2: Controller (2–1b).
- Modalità Sampling, pagina P4: Controller (4–1b).




Le impostazioni sono valide per ciascun Programma in modalità Program, per ciascuna Combinazione in modalità Combination e per ciascuna Song in modalità Sequencer. Per le Song Play e Sampling, le impostazioni sono valide per l'intera modalità.

## Elenco delle funzioni assegnabili alle manopole Realtime Control (mod. B)

Off	Nessuna funzione
Knob Mod. 1 (CC#17)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobMod1:#17</b> per “AMS,” o <b>Knob1:#17</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#17.
Knob Mod. 2 (CC#19)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobMod2:#19</b> per “AMS,” o <b>Knob2:#19</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#19.
Knob Mod. 3 (CC#20)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobMod3:#20</b> per “AMS,” o <b>Knob3:#20</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#20.
Knob Mod. 4 (CC#21)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Selezionare <b>KnobMod4:#21</b> per “AMS,” o <b>Knob4:#21</b> per “Dmod Src.” Trasmette il messaggio CC#21.
Master Volume	Controlla il volume. Trasmette simultaneamente il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume [FOH, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], per consentire la regolazione del volume di tutte le tracce o di tutti i timbri (pur preservando il bilanciamento tra le tracce o i timbri).
Portamento Time (CC#05)	Controlla il tempo di portamento. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#5.
Volume (CC#07)	Controlla il volume. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#7.
Post IFX Pan (CC#08)	Controlla il pan post-effetto insert. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#8.
Pan (CC#10)	Controlla il pan dell'oscillatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#10.
Expression (CC#11)	Controlla l'espressione. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#11.
FX Control 1 (CC#12)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “Dmod Src” su <b>FXCtrl1:#12</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#12.
FX Control 2 (CC#13)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “Dmod Src” su <b>FX2:#13</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#13.
LFP Cutoff (CC#74)	Controlla la frequenza di taglio del Filtro (passa-bassi). Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#74.
Resonance/HPF (CC#71)	Controlla la risonanza del Filtro, o la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Impostando “Type (Filter1/2 Type)” su <b>Low Pass Resonance</b> , è possibile controllare il livello di risonanza. Scegliendo invece <b>Low Pass &amp; High Pass</b> , il controllo interesserà la frequenza di taglio o il filtro passa-alti. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#71.
Filter EG Int. (CC#79)	Controlla l'intensità EG del Filtro. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#79.
F/A Attack (CC#73)	Controlla l'attacco EG del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#73.
F/A Decay (CC#75)	Controlla il tempo di decay EG ed il tempo di slope e decay del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#75.
F/A Sustain (CC#70)	Controlla il livello di sustain EG del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#70.
F/A Release (CC#72)	Controlla il tempo di rilascio EG del Filtro e dell'Amplificatore. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#72.
Pitch LFO1 Spd (CC#76)	Controlla la frequenza dell'LFO1. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#76.
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	Controlla l'intensità LFO1 dell'intonazione. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#77.
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	Controlla il delay dell'LFO1. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#78.
SW 1 Mod. (CC#80)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “AMS” o “Dmod Src” su <b>SW1:#80</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#80.
SW 2 Mod. (CC#81)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “AMS” o “Dmod Src” su <b>SW2:#81</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#81.
Foot Switch (CC#82)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare “AMS” o “Dmod Src” su <b>SW2:#82</b> . Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#82.
MIDI CC#83 (CC#83)	Controller per uso generale. Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare <b>MIDI:CC#83</b> per “AMS,” o “Dmod Src.” Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#83.
MFx Send 1 (CC#93)	Controlla il livello di mandata all'Effetto Master1. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#93.
MFx Send 2 (CC#91)	Controlla il livello di mandata all'Effetto Master2. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#91.
MIDI CC#00...CC#95	Trasmette il messaggio di control change MIDI specificato (CC#). La TRITON Extreme può essere controllata dai messaggi ricevuti, a condizione che sia stata messa in grado di ricevere tali messaggi.



 Le funzioni in modalità A delle manopole REALTIME CONTROLS sono fisse.

**Knob1-A: LPF CUTOFF (Filter LPF Cutoff: CC#74)**

Controlla la frequenza di taglio del filtro passa-bassi, e trasmette simultaneamente il messaggio CC#74.

**Knob2-A: RESONANCE/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)**

Controlla il livello di risonanza o la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Impostando "Filter Type" su **Low Pass Resonance**, il controllo interesserà il livello di risonanza. Regolando invece "Filter Type" su **Low Pass & High Pass**, il controllo riguarderà la frequenza di taglio del filtro passa-alti. Trasmette simultaneamente il messaggio CC#71.

**Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)**

Controlla l'intensità EG del filtro, e trasmette contemporaneamente il messaggio CC#79.

**Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)**

Controlla il tempo di rilascio del filtro e dell'amplificatore EG. Trasmette contemporaneamente il messaggio CC#72.

## Foot Switch Assign

Consente di attribuire le funzioni desiderate allo switch a pedale assegnabile (come per esempio lo switch opzionale Korg PS-1) collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH.

- L'impostazione può essere effettuata in "Foot Switch Assign" (2-1a) della pagina P2: Controller in modalità Global.

**MIDI** Se si seleziona una funzione che include un CC#, il relativo messaggio MIDI di control change sarà trasmesso ogni volta che si modificherà lo status on/off dello switch (Off: 0, On: 127).

Selezionando Knob1...4, SW1 o 2, il messaggio MIDI di control change specificato dalle impostazioni di Knob1...4 B-Assign ed SW1/2 Assign sarà trasmesso ogni volta che si modificherà lo status on/off dello switch (Off: 0, On: 127).

**Portamento SW (CC#65)**

Quando "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) della pagina P1: Edit-Basic in modalità Program è impostato su **Single**, l'abilitazione del tasto (LED acceso) permette l'applicazione del portamento, a prescindere dall'impostazione del parametro "Enable" (Program P2: 2-1c) della pagina P2: Edit-Pitch. Quando "Oscillator Mode" (1-1a) è impostato su **Double**, e nel caso l'impostazione di "Enable" (Program P2: 2-1c) della pagina P2: Edit-Pitch sia identica per OSC1 e 2 (cioè Enable o Disable per entrambi gli OSC1 e 2), il portamento è applicato o meno ad entrambi gli OSC1 e 2 in relazione allo status on/off dello switch (LED acceso: **on**; LED spento: **off**). Se l'impostazione del parametro "Enable" (Program P2: 2-1c) della pagina P2: Edit-Pitch è differente per i due oscillatori OSC1 e 2 (per es.: OSC1 impostato su Enable ed OSC2 su Disable, o viceversa), il portamento è applicato all'OSC impostato su Enable al momento dell'abilitazione dello switch (LED acceso), mentre non è applicato affatto quando lo switch è spento.

## Elenco delle funzioni assegnabili allo Switch a pedale

Off	Lo switch non può essere utilizzato per le funzioni di controllo.
Foot SW (CC#82)	Consente il controllo della Modulazione Alternata e della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare "AMS" o "Dmod Src." su <b>Foot SW:#82</b>
Portamento SW (CC#65)	Controlla lo status on/off del portamento (glissando).
Sostenuto (CC#66)	Controlla l'effetto di sostenuto (che permette di mantenere le note (Note No.) premute al momento in cui è stato abilitato lo switch a pedale).
Soft (CC#67)	Alterna lo status on/off per l'effetto di soft pedal.
Arpeggio SW	Determina lo status on/off dell'arpeggiatore. Ad ogni pressione dello switch, lo strumento trasmette il messaggio NRPN [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00 (off) o 7F (on)].
Program Up	Permette l'uso dello switch per la selezione dei Programmi o delle Combinazioni. Nella pagina Program P0: Play, consente la selezione del Programma successivo a quello correntemente in uso. Nella pagina Combination P0: Play, consente la selezione della Combinazione successiva a quella correntemente in uso. Trasmette contemporaneamente un messaggio di Bank Select e di Program Change.
Program Down	Permette l'uso dello switch per la selezione dei Programmi o delle Combinazioni. Nella pagina Program P0: Play, consente la selezione del Programma che precede quello correntemente in uso. Nella pagina Combination P0: Play, consente la selezione della Combinazione che precede quella correntemente in uso. Trasmette contemporaneamente un messaggio di Bank Select e di Program Change.
Song Start/Stop	Permette l'avvio/arresto (start/stop) del sequencer. Trasmette simultaneamente un messaggio di MIDI Start o Stop.
Song Punch In/Out	Impostando "Recording Setup" (0-7a) della pagina P0: Preference in modalità Sequencer su <b>Manual Punch In</b> , lo switch potrà essere utilizzato per le operazioni di punch-in/out durante la registrazione sul sequencer.
Cue Repeat Control	Utilizzabile nella pagina P1: Cue List quando, nella Cue List, il parametro "Repeat" (1-1d) di ciascun step è stato impostato su <b>FS</b> . La pressione del pedale durante la ripetizione di uno step causerà il passaggio allo step successivo. Al termine della Song, lo strumento passerà automaticamente al brano successivo (o allo step iniziale della stessa Song).
JS+Y (CC#01)	Lo switch controlla l'effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione +Y (in avanti).
JS-Y (CC#02)	Lo switch controlla l'effetto prodotto dal movimento del joystick in direzione -Y (indietro).
Ribbon (CC#16)	Lo switch controlla l'effetto prodotto dal controller ribbon.
Slider (CC#18)	Lo switch controlla l'effetto prodotto dal cursore [VALUE].
Knob 1...4	Lo switch controlla l'effetto delle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4]. ( <b>On</b> produce lo stesso effetto di quando la manopola è ruotata completamente a destra, ed <b>Off</b> di quando la manopola è ruotata completamente a sinistra).
SW1, 2	Lo switch controlla l'effetto prodotto dai tasti [SW1] ed [SW2].
TAP TEMPO	Lo switch può essere utilizzato per il controllo del tempo dell'Arpeggiatore o della Song in tempo reale.



## Foot Pedal Assign

La tabella in basso mostra l'elenco delle funzioni assegnabili al pedale connesso al jack ASSIGNABLE PEDAL (come per esempio gli opzionali Korg XVP-10 o EXP-2).

- L'impostazione può essere effettuata nel campo "Foot Pedal Assign" (2-1a) della pagina P2: Controller in modalità Global.

**MIDI** Se si seleziona una funzione che include un CC#, il relativo messaggio MIDI di control change sarà trasmesso ogni volta che si modificherà lo status on/off dello switch (Off: 0, On: 127). Selezionando Knob1...4, SW1 o 2, il messaggio MIDI di control change specificato dalle impostazioni di Knob1...4 B-Assign ed SW1/2 Assign sarà trasmesso ogni volta che si modificherà lo status on/off dello switch (Off: 0, On: 127).

## Elenco delle funzioni assegnabili al Pedale

Off	Il pedale connesso non può essere utilizzato per le funzioni di controllo.
Master Volume	Controlla il volume. Contemporaneamente, trasmette il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], che permette di controllare il volume di tutti i timbri e di tutte le tracce (preservandone tuttavia il bilanciamento tra loro).
Foot Pedal (CC#04)	Consente il controllo della Modulazione Alternata o della Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare "AMS" o "Dmod Src" su <b>Pedal:CC#04</b> .
Portamento Time (CC#05)	Controlla la velocità con la quale il portamento (glissando) modifica l'intonazione delle note premute.
Volume (CC#07)	Controlla il volume di un Programma, di un timbro della Combinazione, o di una traccia in modalità Sequencer/Song Play.
Post IFX Pan (CC#08)	Controlla il pan del segnale post-effetto Insert.
Pan (CC#10)	Controlla il pan di un Programma, di un timbro della Combinazione o di una traccia in modalità Sequencer/Song Play.
Expression (CC#11)	Controlla il volume di un Programma, di un timbro della Combinazione o di una traccia in modalità Sequencer/Song Play. Il valore di Espressione (Expression) è moltiplicato con il valore di Volume, per determinare il livello effettivo di volume.
FX Control 1 (CC#12)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare Dmod Src su <b>FXCtrl1:#12</b> .
FX Control 2 (CC#13)	Controlla la Modulazione Dinamica degli Effetti. Impostare Dmod Src su <b>FXCtrl2:#13</b> .
MFX Send 1 (CC#93)	Controlla il livello di mandata all'effetto Master 1 (MFX1) per un Programma, per un timbro di una Combinazione o per una traccia in modalità Sequencer/Song Play. Contemporaneamente, controlla il livello di mandata all'effetto Master 1 (MFX1) del segnale in uscita dall'effetto Insert per il corrispondente canale MIDI.
MFX Send 2 (CC#91)	Controlla il livello di mandata all'effetto Master 2 (MFX2) per un Programma, per un timbro di una Combinazione o per una traccia in modalità Sequencer/Song Play. Contemporaneamente, controlla il livello di mandata all'effetto Master 2 (MFX2) del segnale in uscita dall'effetto Insert per il corrispondente canale MIDI.
JS+Y (CC#01)	Il pedale controlla l'effetto prodotto dal joystick in direzione +Y (in avanti).
JS-Y (CC#02)	Il pedale controlla l'effetto prodotto dal joystick in direzione -Y (indietro).
Ribbon (CC#16)	Il pedale controlla l'effetto prodotto dal controller ribbon.
Slider (CC#18)	Il pedale controlla l'effetto prodotto dal cursore [VALUE].
Knob 1...4	Il pedale controlla l'effetto prodotto dalle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4].



## Trasmissioni MIDI relative all'uso dei controller della TRITON Extreme


L'uso dei controller sulla TRITON Extreme comporta la trasmissione del corrispondente (o assegnato) messaggio di control change. I messaggi di Pitch Bend sono trasmessi solo nel caso si utilizzi il joystick in direzione dell'asse X (orizzontale).

Selezionando Knob1...4 o SW1, 2 per Assignable Switch o Assignable Pedal, il corrispondente messaggio MIDI sarà trasmesso in base alle impostazioni di Knob1...4 B-Assign e SW1/2 Assign in ciascuna modalità.

Le operazioni consentite per ciascuna modalità sono descritte nei paragrafi che seguono (le informazioni fornite riguardano soltanto i messaggi di control change, ma possono comunque essere applicate anche per il pitch bend).

### Modalità Program

Le operazioni effettuate tramite i controller della TRITON Extreme comportano la trasmissione dei messaggi di control change sul canale MIDI global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a).


 Impostando le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] (in modalità B) o il pedale assegnabile su **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.


### Modalità Combination

Le operazioni effettuate tramite i controller della TRITON Extreme comportano la trasmissione dei messaggi di control change sul canale MIDI global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a).

I messaggi sono simultaneamente trasmessi sul canale MIDI ("MIDI Channel" Combination P2: 2-1a) dei timbri per i quali il parametro "Status" (Combination P0: 0-1f, P2: 2-1a) è stato impostato su **EXT** o **EX2**.

Le operazioni compiute mediante i controller hanno effetto su tutti i timbri per i quali il parametro "Status" è stato impostato su **INT**, e per i quali le impostazioni di "MIDI Channel" siano **Gch** o corrispondenti al canale MIDI global.

 Nel caso del **Master Volume**, il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume è trasmesso soltanto sul canale MIDI global.

 Utilizzando il campo MIDI Filter (Combination P3), è possibile **abilitare o disabilitare** i messaggi di control change ed i controller per ciascun timbro. Per abilitare un determinato tipo di messaggio, **spuntare** la relativa casella di selezione.


Il controllo della modulazione dinamica degli effetti può essere attuato quando l'impostazione di "Ctrl Ch" (Combination P8: 8-3a, P9: 9-2a, 9-4a) per IFX1-5, MFX1, 2 o MEQ corrisponde a **Gch** o al numero di canale MIDI Global (nel caso di **All Routed**, il controllo potrà essere effettuato dal canale MIDI di uno qualsiasi dei timbri ruotati all'effetto).


### Modalità Sequencer

Le operazioni compiute con i controller della TRITON Extreme hanno effetto sulle tracce 1-16 selezionate dal parametro "Track Select" (Sequencer P0: 0-1e).

Quando il parametro "Status" (Sequencer P2: 2-1a/2-2a) della traccia selezionata da "Track Select" è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH**, il messaggio di control change è trasmesso sul canale MIDI specificato da "MIDI Channel" (Sequencer P2: 2-1a/2a).

Impostando "Status" su **INT** o **BTH**, l'uso dei controller della TRITON Extreme ha effetto soltanto su quella determinata traccia. Contemporaneamente, lo stesso effetto è applicato a tutte quelle tracce impostate sullo stesso canale MIDI.

 Nel caso del **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.

 Utilizzando il campo MIDI Filter (Sequencer P3), è possibile **abilitare o disabilitare** i messaggi di control changes ed i controller per ciascuna traccia. Spuntando la relativa casella di selezione, è possibile abilitare le operazioni per le tracce il cui "Status" sia stato impostato su **INT** o **BTH**. Le tracce per le quali il parametro "Status" è **EXT**, **EX2** o **BTH**, trasmetteranno i messaggi di control change a prescindere dalle impostazioni del MIDI Filter.

Il controllo della modulazione dinamica degli effetti può essere attuato quando l'impostazione di "Ctrl Ch" (Sequencer P8: 8-4a, P9: 9-2a, 9-4a) per IFX1-5, MFX1, 2 o MEQ corrisponde al canale MIDI della traccia specificata dal parametro "Track Select" (nel caso di **All Routed**, il controllo può avvenire su uno qualsiasi dei canali MIDI delle tracce ruotate agli effetti).


L'uso dei controller della TRITON Extreme durante la registrazione in tempo reale comporta l'incisione dei relativi messaggi di control change.

### Modalità Song Play

Le operazioni compiute con i controller della TRITON Extreme hanno effetto sulle tracce 1-16 selezionate dal parametro "Play (Track Select)" (Song Play P0: 0-1g).

Quando il parametro "Status" (Song Play P1: 1-1a, 1-2a) della traccia selezionata da "Play (Track Select)" è impostato su **EXT** o **BTH**, i messaggi di control change sono trasmessi sul canale MIDI assegnato alla traccia (o, nel caso specifico della modalità Song Play, sui canali MIDI 1-16 corrispondenti alle tracce 1-16).


Se "Status" è impostato su **INT** o **BTH**, l'uso dei controller della TRITON Extreme influisce sulla relativa traccia.


 Nel caso del **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.

Il controllo della modulazione dinamica degli effetti può essere attuato quando l'impostazione di "Ctrl Ch" (Song Play P8: 8-4a, P9: 9-2a, 9-4a) per IFX1-5, MFX1, 2 o MEQ corrisponde al canale MIDI della traccia specificata dal parametro "Track Select" (nel caso di **All Routed**, il controllo può avvenire su uno qualsiasi dei canali MIDI delle tracce ruotate agli effetti).

### Modalità Sampling

Le operazioni effettuate tramite i controller della TRITON Extreme comportano la trasmissione dei messaggi di control change sul canale MIDI global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a).

 Nel caso del **Master Volume**, lo strumento trasmetterà il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume.

 La modalità Sampling non permette di effettuare impostazioni relative all'utilizzo della AMS.



La tabella che segue mostra la relazione tra i messaggi MIDI trasmessi a causa delle operazioni compiute con i controller della TRITON Extreme, e l'AMS (sorgente di modulazione alternata) o DMS

(sorgente di modulazione dinamica) corrispondente a ciascun messaggio MIDI. Il simbolo # indica una funzione fissa, mentre il simbolo \* una funzione assegnabile.

		Controller TRITON Extreme														Dispo- nibile per AMS	Dispo- nibile per DMOD	
		Joy Stick	Ribbon	Cur- sore Value	R.T.C. A	R.T.C. B	Valore R.T.C.	Valve On/Off	Mano- pola Gate	Mano- pola Velocity	SW1,2	ARP On/Off	Damper	Switch Asseg- nabile	Pedale Asse- gnabile			
Messaggi MIDI di canale																		
Note-off																		
Note-on (note number)																*	*	
Note-on (velocity)																*	*	
Poly after touch																*		
CC#	0 Bank select (MSB)					*												
	1 Modulation 1	# (+Y)				*								*	*	*	*	
	2 Modulation 2	# (-Y)				*								*	*	*	*	
	3 -					*												
	4 Foot controller					*									*	*	*	
	5 Portamento time					*									*			
	6 Data entry (MSB)					*												
	7 Volume					*									*			
	8 Post insertion effect panpot					*									*			
	9 -					*												
	10 Panpot					*									*			
	11 Expression					*									*			
	12 Effect control 1					*									*		*	
	13 Effect control 2					*									*		*	
	14...15						*											
	16 Ribbon controller		#				*								*	*	*	*
	17 Knob modulation 1						*								*	*	*	*
	18 Controller (CC#18)				#		*										*	*
	19 Knob modulation 2						*										*	*
	20 Knob modulation 3						*										*	*
	21 Knob modulation 4						*										*	*
	22...31	-					*											
	32 Bank select (LSB)						*											
	33...37	-					*											
	38 Data entry (LSB)						*											
	39...63	-					*											
	64 Damper						*							#			*	*
	65 Portamento On/Off						*					*			*		*	*
	66 Sostenuto On/Off						*								*		*	*
	67 Soft						*								*		*	
	68...69	-					*											
	70 Sustain level						*											
	71 Filter resonance level/High pass filter cutoff frequency					*	(Knob2)	*										
	72 Release time					*	(Knob4)	*										
	73 Attack time						*	*										
	74 Low pass filter cutoff frequency					*	(Knob1)	*										
	75 Decay time						*											
	76 LFO1 speed						*											
	77 LFO1 depth (pitch)						*											
	78 LFO1 delay						*											
	79 Filter EG intensity					*	(Knob3)	*										
	80 SW1 modulation On/Off						*	*				*					*	*
	81 SW2 modulation On/Off						*	*				*					*	*
	82 Foot switch On/Off						*	*							*		*	*
	83 Controller (CC#83)						*	*									*	*
	84...90	-					*	*									*	*
	91 Effect depth 1 (send 2 level)						*	*								*		
	92 Effect depth 2 (insertion effect 1,2,3,4,5 On/Off)						*	*										
	93 Effect depth 3 (send 1 level)						*	*								*		
	94 Effect depth 4 (master effect 1 On/Off)						*	*										
95 Effect depth 5 (master effect 2 On/Off)						*	*											
96 Data increment						*	*											
97 Data decrement						*	*											
98 NRPN(LSB)						*	*								*			
10: Arpeggiator on/off switch						*	*					#		*				
11: Arpeggiator gate control						*	*	#										
11: Arpeggiator velocity control						*	*		#									
16: Valve Force On/Off						*	*	#										
17: Valve Force Input Trim						*	*											
18: Valve Force Ultra Boost						*	*	#										
19: Valve Force Tube Gain						*	*	#										
20: Valve Force Output Level						*	*	#										
99 NRPN(MSB) 0						*	*	#	#	#	#	#		*				
100 RPN(LSB)						*	*											
0: Bend range						*	*											
1: Fine tune						*	*											
2: Coarse tune						*	*											
101 RPN(MSB) 0						*	*											
102...127	-					*	*											
Program change						*	*									*	*	
Channel after touch						*	*									*	*	
Bender change		# (X)				*	*									*	*	
Universal exclusive						*	*								*			
Master volume						*	*								*			
Master balance						*	*								*			
Master fine tune						*	*								*			
Master coarse tune						*	*								*			



## Operazioni della TRITON Extreme in seguito alla trasmissione/ricezione dei messaggi di Control Change

La presente tabella mostra le operazioni effettuate dalla TRITON Extreme in seguito alla ricezione dei messaggi di control change, e la relazione tra le impostazioni ed i movimenti dei controller dello strumento.

CC#	Controllo	Valore	Funzione
0	Bank select (MSB)	0...127	MSB del messaggio di bank select *1
1	Modulation 1	0...127	Corrisponde al movimento del joystick in direzione +Y (in avanti)
2	Modulation 2	0...127	Corrisponde al movimento del joystick in direzione -Y (indietro)
4	Foot controller	0...127	Corrisponde all'assegnazione di <b>Foot Pedal</b> come funzione del pedale assegnabile
5	Portamento time	0...127	Tempo del portamento (glissando)
6	Data entry (MSB)	0...127	MSB di RPN ed NRPN data *2
7	Volume	0...127	Volume *3
8	Post insertion effect panpot	0...127	Pan del segnale in uscita dall'effetto insert
10	Panpot	0...127	Pan
11	Expression	0...127	Volume *3
12	Effect control 1	0...127	Corrisponde alla sorgente di controllo dinamica dell'effetto FXCtrl1
13	Effect control 2	0...127	Corrisponde alla sorgente di controllo dinamica dell'effetto FXCtrl2
16	Ribbon controller	0...127	Corrisponde alle operazioni del controller ribbon
17	Knob modulation 1	0...127	Corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.1 alla funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
18	Controller (CC#18)	0...127	Per il controllo della Modulazione Alternata o della Modulazione Dinamica degli Effetti *8
19	Knob modulation 2	0...127	Corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.2 come funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
20	Knob modulation 3	0...127	Corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.3 come funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
21	Knob modulation 4	0...127	Corrisponde all'assegnazione di Knob Mod.4 come funzione in modalità B delle manopole REALTIME CONTROLS
32	Bank select (LSB)	0...127	LSB del messaggio di bank select *1
38	Data entry (LSB)	0...127	LSB di RPN o NRPN data *2
64	Damper	0...127	Effetto damper (sustain)
65	Portamento On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Status on/off del portamento
66	Sostenuto On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Status on/off del sostenuto
67	Soft	0...127	Effetto di soft pedal
70	Sustain level	0...127	Livelli di sustain del filtro ed amplificatore EG *4
71	Filter resonance level	0...127	Livello di risonanza del filtro *5
	High pass filter cutoff frequency	0...127	Frequenza di taglio del filtro passa-alti *4
72	Release time	0...127	Tempi di rilascio del filtro ed amplificatore EG *4
73	Attack time	0...127	Tempi di attacco del filtro ed amplificatore EG *4
74	Low pass filter cutoff frequency	0...127	Frequenza di taglio del filtro passa-bassi *4
75	Decay time	0...127	Tempo di decay/slope del filtro ed amplificatore EG *4
76	LFO1 speed	0...127	Velocità LFO1 *4
77	LFO1 depth	0...127	Intensità del pitch LFO1 *4
78	LFO1 delay	0...127	Delay LFO1 *4
79	Filter EG intensity	0...127	Intensità del filtro EG *4
80	Panel switch 1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Corrisponde a on/off quando la funzione del tasto SW1 è impostata su SW1 Mod.
81	Panel switch 2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Corrisponde a on/off quando la funzione del tasto SW2 è impostata su SW2 Mod.
82	Foot switch On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Corrisponde a on/off quando la funzione dello switch assegnabile è impostato su Foot SW
83	Controller (CC#83)	0...127	per il controllo della Modulazione Alternata o della Modulazione Dinamica degli Effetti
91	Effect 1 depth	0...127	Livello di mandata (send) 2
92	Effect 2 depth	0(Off), 1...127(On)	Status on/off degli effetti Insert 1, 2, 3, 4, 5 *6
93	Effect 3 depth	0...127	Livello di mandata (send) 1
94	Effect 4 depth	0(Off), 1...127(On)	Status on/off dell'effetto Master 1 *6
95	Effect 5 depth	0(Off), 1...127(On)	Status on/off dell'effetto Master 2 *6
96	Data increment	0	
97	Data decrement	0	
98	NRPN(LSB)	2 10 11 16 17 18 19 20	Corrisponde allo switch on/off dell'Arpeggiatore *7 Corrisponde alla manopola Gate dell'Arpeggiatore *7 Corrisponde alla manopola Velocity dell'Arpeggiatore *7 Corrisponde allo switch ON/OFF della Valve Force *7 Corrisponde alla manopola INPUT TRIM della Valve Force *7 Corrisponde alla manopola ULTRA BOOST della Valve Force *7 Corrisponde alla manopola TUBE GAIN della Valve Force *7 Corrisponde alla manopola OUTPUT LEVEL della Valve Force *7
99	NRPN(MSB)	0	MSB of NRPN
100	RPN(LSB)	0 1	seleziona l'intervallo di pitch bend *2 seleziona Fine Tune *2
		2	seleziona Coarse Tune *2
101	RPN(MSB)	0	MSB di RPN

Alle manopole REALTIME CONTROLS possono essere assegnate (in modalità B) tutte le funzioni di control change (CC#00-95). I valori trasmessi in questo caso sono tutti compresi tra 0 e 127.



\*1 Sul sequencer della TRITON Extreme, i messaggi di bank select sono generalmente specificati come eventi di program change ("Event Edit" Sequencer P5: 5–1b). In alcuni casi tuttavia, questo potrebbe non essere sufficiente a permettere la selezione di un banco su un dispositivo esterno. Qualora ciò dovesse verificarsi, utilizzare i messaggi di CC#00 e CC#32.

Per ulteriori dettagli sulla relazione tra la selezione dei numeri dei banchi ed i banchi del modulo esterno, consultare il relativo manuale d'uso.

\*2 A differenza dei control change convenzionali, le impostazioni dell'intervallo di pitch bend, di fine tune e di coarse tune sono effettuate utilizzando i messaggi di RPC (Registered Parameter Control). Tali messaggi possono essere usati nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play per controllare l'intervallo di bend e l'intonazione (accordatura) di ciascun Programma, Combinazione (modalità Combination) o traccia (modalità Sequencer e Song Play). La procedura prevede l'uso di un messaggio RPN (Registered Parameter Number) per la selezione del parametro da modificare, e di Data Entry per l'inserimento del relativo valore desiderato. Per selezionare il parametro, utilizzare CC#100 (con un valore tra 00–02) e CC#101 (con un valore di 00). Utilizzare quindi CC#06 e CC#38 per inserire il valore desiderato.

I valori di data entry per ciascun parametro e le impostazioni corrispondenti sono le seguenti:

#### RPN=0 (Pitch bend range)

CC#06	CC#38	Valore Parametro (in semitoni)
00	00	0
01	00	+ 1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

#### RPN=1 (Fine tune)

CC#06	CC#38	Valore Parametro (step di 1 cent)
32	00	–50
⋮	⋮	⋮
48	00	–25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

#### RPN=2 (Coarse tune)

CC#06	CC#38	Valore Parametro (in semitoni)
40	00	–24
⋮	⋮	⋮
52	00	–12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

Per esempio, se in modalità Sequencer si desidera impostare una traccia in modo da farle ricevere gli eventi del canale 1 trasposti (coarse tuning) con un valore di -12, sarà necessario trasmettere prima [B0, 64, 02] (64H=CC#100) ed [B0, 65, 00] (65H=CC#101) alla TRITON Extreme per selezionare la RPN coarse tune. Quindi effettuare l'impostazione desiderata (–12) trasmettendo [B0, 06, 34] (06H=CC#6), 34H=52 (corrispondente a –12), e [B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0).

\*3 Il volume della TRITON Extreme è determinato dalla somma del Volume (CC#07) con l'Expression (CC#11). In modalità Sequencer o Song Play, quando si arresta la riproduzione e si ritorna all'inizio del brano musicale, il Volume sarà impostato in base al valore iniziale, mentre l'Expression sarà automaticamente impostato sul valore massimo (127).

\*4 Il valore 64 corrisponde al valore determinato dal parametro del Programma. 0 rappresenta il minimo e 127 il massimo. Modificando quindi il valore tra gli intervalli 63–1 o 65–126, è possibile variare l'effetto specificato, grazie alle impostazioni del parametro del Programma, verso il minimo o il massimo consentito. Il controllo interesserà i parametri del Programma descritti in (\*4, \*5).

\*5 Qualora il tipo di filtro selezionato per il Programma corrisponda a **Low Pass Resonance**, il controllo influenzerà il livello di risonanza del filtro. Se invece il filtro scelto è del tipo **Low Pass & High Pass**, il controllo riguarderà la frequenza di taglio del filtro passa-alti.

\*4, \*5

CC#70–79 corrispondono ai seguenti parametri di Programma della TRITON Extreme.

In modalità Program, la ricezione del messaggio CC#70–79 sul canale MIDI global ("MIDI Channel" Global P1: 1–1a), o l'uso delle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità A (o modalità B, qualora la funzione assegnata sia CC#70–79), permetterà l'editing temporaneo del parametro di Programma corrispondente. Eseguire quindi (se desiderato) l'operazione "Write Program" (Program 0–1A) per salvare le modifiche apportate (fatta eccezione per alcuni parametri). L'operazione "Write Program" comporta la sovrascrittura delle impostazioni dei parametri modificati.

In modalità Sampling, durante la riproduzione tramite tastiera del Multicampione selezionato, lo stesso control change (o movimento delle manopole) della modalità Program consentirà l'editing temporaneo del corrispondente parametro di Programma. In seguito, sarà possibile utilizzare il comando "Convert MS to Program" (Sampling 0–1G) per effettuare il salvataggio del Multicampione come Programma (fatta eccezione per alcuni parametri).

🔍 Nelle modalità Combination, Sequencer e Song Play, i parametri del Programma assegnati al timbro/traccia possono essere modificati nello stesso modo, ma non è consentito eseguirne il salvataggio in sovrascrittura.

#### CC#70: Sustain level

Corrisponde a "Filter/Amp EG Sustain Level" (pagg. Program P3: Filter 1/2 EG, P4: Amp 1/2 EG).

#### CC#71: Filter resonance level/High pass filter cutoff frequency

Corrisponde a "Filter A Resonance" (pag. Program P3: Filter 1/2).

Corrisponde a "Filter B Frequency" (pag. Program P3: Filter 1/2).

#### CC#72: Release time

Corrisponde a "Filter/Amp EG Release Time" (pagg. Program P3: Filter 1/2 EG, P4: Amp 1/2 EG).

#### CC#73: Attack time

Corrisponde a Filter/Amp EG Attack Time" (pagg. Program P3: Filter 1/2 EG, P4: Amp 1/2 EG)

Corrisponde a "Amp EG Start Level" (pag. Program P4: Amp 1/2 EG).

Corrisponde a "Amp EG Attack Level" (pag. Program P4: Amp 1/2 EG).

Corrisponde a "Amp EG Level Modulation St" (pag. Program P4: Amp 1/2 EG).

Corrisponde a "Amp EG Time Modulation At" (pag. Program P4: Amp 1/2 EG).

#### CC#74: Low pass filter cutoff frequency

Corrisponde a "Filter A Frequency" (pag. Program P3: Filter 1/2).

Corrisponde a "Filter B Frequency" (pag. Program P3: Filter 1/2).

#### CC#75: Decay time

Corrisponde a "Filter/Amp EG Decay Time" (pagg. Program P3: Filter 1/2 EG, P4: Amp 1/2 EG)

Corrisponde a "Filter/Amp EG Slope Time" (pagg. Program P3: Filter 1/2 EG, P4: Amp 1/2 EG)

#### CC#76: LFO1 speed

Corrisponde a "LFO 1 Frequency" (pag. Program P5: OSC1/2 LFO1).

#### CC#77: LFO1 depth (pitch LFO1 intensity)

Corrisponde a "Pitch LFO1 Intensity" (pag. Program P2: OSC1/2 P.Mod).



---

**CC#78: LFO1 delay**

Corrisponde a "LFO1 Delay" (pag. Program P5: OSC1/2 LFO1).

**CC#79: Filter EG intensity**

Corrisponde a "Filter EG Intensity to A, B" (pag. Program P3: Filter 1/2 Mod.).

I banchi I-F della scheda opzionale EXB-MOSS prevedono il controllo di parametri differenti. (☞ Manuale d'uso della scheda EXB-MOSS)

\*6 Controllato sul canale MIDI Global.

\*7 NRPN (Non Registered Parameter Number) e Data Entry possono essere usati per il controllo dei seguenti parametri.

**Arpeggiator on/off**

[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn:00–3F off, 40–7F on)

**Arpeggiator gate control**

[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn:00–7F)

**Arpeggiator velocity control**

[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn:00–7F)

**Valve Force on/off**

[Bn 63 00 Bn 62 10 Bn 06 nn] (nn:00–3F off, 40–7F on)

**Valve Force INPUT TRIM**

[Bn 63 00 Bn 62 11 Bn 06 nn] (nn:00–7F)

**Valve Force ULTRA BOOST**

[Bn 63 00 Bn 62 12 Bn 06 nn] (nn:00–7F)

**Valve Force TUBE GAIN**

[Bn 63 00 Bn 62 13 Bn 06 nn] (nn:00–7F)

**Valve Force OUTPUT LEVEL**

[Bn 63 00 Bn 62 14 Bn 06 nn] (nn:00–7F)

\*8 Corrisponde alle operazioni compiute dal cursore [VALUE] usato come controller nelle pagine Program P0: "Program Select" o Combination P0: "Combination Select".



## Applicazioni MIDI

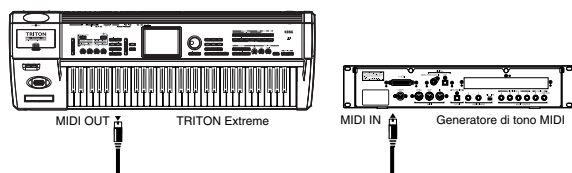
### ■ Nota sul MIDI

**MIDI** è l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface, un protocollo standard mondiale che permette lo scambio di diversi tipi di informazioni musicali tra gli strumenti ed i computer. Collegando due o più strumenti MIDI tra loro (anche con caratteristiche e funzionalità diverse) tramite gli appositi connettori, è possibile far interagire gli apparati in maniera flessibile e a tutto vantaggio della creatività.

### ■ Collegare dispositivi MIDI/computer (connettori MIDI)

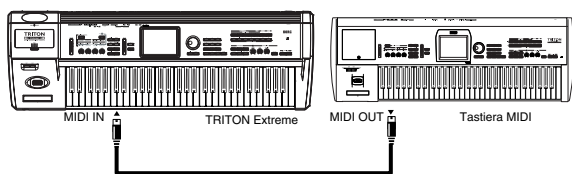
#### □ Controllare un generatore di tono MIDI esterno dalla TRITON Extreme

Per consentire il controllo di un generatore di tono MIDI esterno da parte della tastiera, dai controller o dal sequencer della TRITON Extreme, utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT della TRITON Extreme alla porta MIDI IN del modulo esterno.



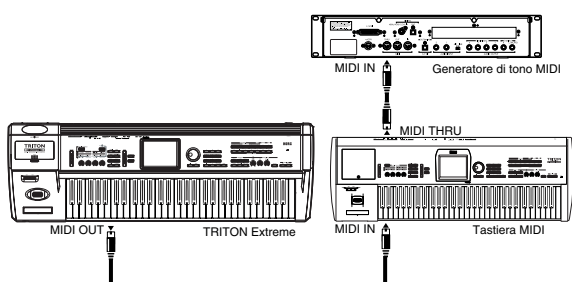
#### □ Controllare il generatore di tono interno della TRITON Extreme da un modulo MIDI esterno

Per controllare il generatore di tono interno della TRITON Extreme da una tastiera o da un sequencer MIDI esterno, utilizzare l'apposito cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT dell'apparato esterno alla porta MIDI IN della TRITON Extreme.

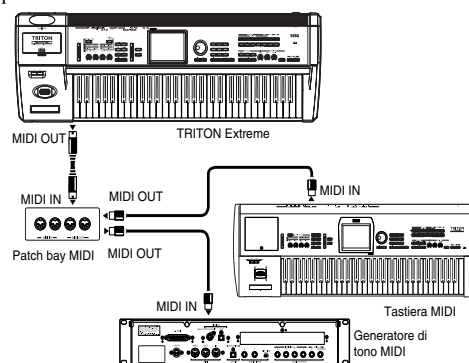


#### □ Controllare due o più generatori di tono esterni MIDI dalla TRITON Extreme

Utilizzando la porta MIDI THRU, è possibile controllare contemporaneamente più dispositivi MIDI collegati a catena. (Questo tipo di collegamento non dovrebbe essere adottato per più di tre strumenti. Nel caso si desideri connettere un maggior numero di moduli MIDI, si consiglia l'uso di una patch bay MIDI, come illustrato nella prima figura nella colonna accanto).



Ecco come è possibile utilizzare una patch bay MIDI per il collegamento di più moduli MIDI esterni.



### L'impostazione "Convert Position"

I parametri "Key Transpose," "Velocity Curve" ed "After Touch Curve" (Global P0: 0-1a) della TRITON Extreme consentono di trasporre l'intonazione e regolare la sensibilità della velocity e dell'after touch.

Gli effetti che tali impostazioni hanno sul sequencer interno e sui dati MIDI trasmessi e ricevuti, dipendono dall'impostazione di "Convert Position" (Global P1: 1-1a).

- Quando si desidera controllare un generatore di tono MIDI esterno dalla TRITON Extreme, impostare "Convert Position" su **Pre MIDI**. Le impostazioni sopra menzionate hanno effetto sui dati MIDI trasmessi, oltre che su quelli registrati sul sequencer interno. I dati in ricezione sono invece gestiti con le impostazioni dei parametri equivalenti a: "Key Transpose" **0**, "Velocity Curve" **4** ed "After Touch Curve" **3**.
- Per controllare il generatore di tono interno della TRITON Extreme da un modulo MIDI esterno, impostare "Convert Position" su **PostMIDI**. Le impostazioni sopra menzionate hanno così effetto sui dati MIDI in ricezione, oltre che sugli eventi MIDI riprodotti dal sequencer interno. I dati in uscita sono gestiti con le impostazioni dei parametri equivalenti a: "Key Transpose" **0**, "Velocity Curve" **4** ed "After Touch Curve" **3**.

#### □ Collegare un sequencer MIDI esterno o un computer etc.

Quando si desidera usare la tastiera della TRITON Extreme come strumento per l'inserimento delle note e come modulo sonoro MIDI insieme ad un sequencer MIDI (o ad una applicazione equivalente installata su un computer), effettuare i seguenti collegamenti:

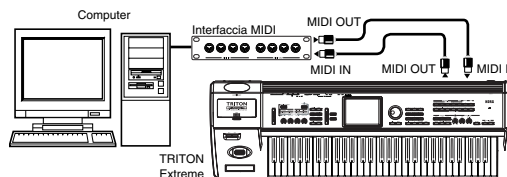
##### Collegare un sequencer MIDI

Connettere la porta MIDI OUT della TRITON Extreme alla porta MIDI IN del sequencer MIDI, e la porta MIDI OUT del sequencer alla porta MIDI IN della TRITON Extreme.

##### Collegare un'interfaccia MIDI

Connettere le porta MIDI OUT e MIDI IN della TRITON Extreme all'interfaccia MIDI del computer.

⚠ Alcune interfacce MIDI-USB potrebbero non essere in grado di trasmettere o ricevere i messaggi di sistema esclusivo della TRITON Extreme.

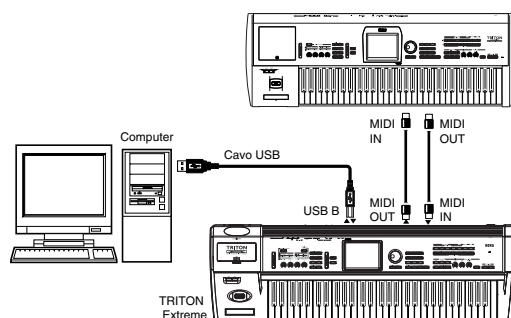




### Collegamenti relativi alla porta USB B

Collegare la porta USB B della TRITON Extreme alla porta USB del computer, ed installare/impostare il relativo driver secondo le proprie esigenze.

**note** Per i dettagli sui tipi di computer e/o sistemi operativi supportati dalla TRITON Extreme, consultare p.325.



### Impostazioni di Local Control On

Nel caso si desideri effettuare i collegamenti come indicato nella figura sopra, è necessario abilitare la funzione di Echo Back sul sequencer MIDI esterno/computer (in modo da consentire la trasmissione dei dati ricevuti alla porta MIDI IN dalla porta MIDI OUT), e **disabilitare** l'impostazione di **Local Control** della TRITON Extreme (in modo tale da disconnettere internamente tra loro la tastiera ed il generatore di tono). Così facendo, i dati riguardanti l'esecuzione strumentale effettuata sulla tastiera della TRITON Extreme saranno trasmessi al sequencer MIDI esterno/computer, ed immediatamente reinviiati da quest'ultimi al generatore di tono interno della tastiera.

In altre parole, disabilitando la funzione Local Control (**OFF**), si impedirà la duplicazione delle note prodotte, così come accadrebbe per le note suonate sulla tastiera e quelle ritrasmesse dal sequencer MIDI esterno/computer alla TRITON Extreme.

Abilitando l'Arpeggiatore, l'esecuzione strumentale effettuata sulla tastiera della TRITON Extreme non produrrà in sé alcun arpeggio, e la trasmissione riguarderà soltanto gli eventi musicali direttamente eseguiti. L'Arpeggiatore cioè, opererà solamente in risposta alle note ricevute dalla porta MIDI IN (anche in questo caso quindi, sarà possibile evitare la duplicazione delle note prodotte).

E' l'impostazione da adottare qualora si desideri registrare sul sequencer MIDI esterno/computer solo le note incaricate di attivare l'Arpeggiatore, ed utilizzare così le note ricevute all'ingresso MIDI IN per la riproduzione degli arpeggi durante il monitoraggio della registrazione o della riproduzione.

**note** Per registrare le note prodotte dall'Arpeggiatore sul sequencer MIDI esterno/computer, impostare il parametro Local Control ON, e contemporaneamente disabilitare (**OFF**) l'impostazione di Echo Back sul sequencer esterno/computer.

Per disabilitare (**off**) il Local Control, cancellare il segno di spunta dalla casella di selezione "Local Control On" (Global P1: 1-1a). Quando si desidera utilizzare la sola TRITON Extreme, lasciare la funzione Local Control abilitata (in caso contrario, la pressione delle note sulla tastiera non produrrà alcun suono).

## ■ Messaggi trasmessi e ricevuti dalla TRITON Extreme

[...] indica la notazione esadecimale

### □ Canali MIDI

Lo scambio di messaggi MIDI tra due diversi strumenti è possibile quando l'unità che trasmette e quella che riceve sono impostate sullo stesso canale MIDI. Lo standard MIDI prevede l'utilizzo di sedici canali (1-16). Il modo in cui questi canali sono gestiti dalla TRITON Extreme dipende in larga parte dalla modalità corrente.

#### Modalità Program e Sampling

- La trasmissione/ricezione è attuata sul canale MIDI Global\*.
- \* Il canale MIDI Global è il canale di base utilizzato dalla TRITON Extreme per la trasmissione/ricezione dei dati MIDI, ed è specificato dal parametro "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

#### Modalità Combination

- Il canale MIDI global è usato per la trasmissione/ricezione di messaggi riguardanti la selezione delle Combinazioni e l'impostazione dello status on/off degli effetti, oltre che per la trasmissione/ricezione dei messaggi di sistema esclusivo.
- Ciascun timbro trasmette/riceve i dati MIDI sul "MIDI Channel" (Combination P2: 2-1b) assegnatogli.
- Il canale MIDI "Ctrl Ch" specificato per ciascun effetto ("Combination P8: 8-3a, P9: 9-2a, 9-4a) può essere utilizzato per il controllo della modulazione dinamica degli effetti Insert/Master, del pan post-IFX e per le mandate send 1 e 2.
- L'utilizzo della tastiera e dei controller della TRITON Extreme determina la trasmissione dei relativi messaggi MIDI sul canale MIDI Global e sui canali MIDI dei timbri per i quali il parametro "Status" (Combination P2: 2-1b) è stato impostato su **EXT** o **EX2**.
- La ricezione dei messaggi può aver luogo qualora i canali MIDI dei timbri (il cui parametro "Status" è stato impostato su **INT**) coincidano con i canali di trasmissione (☞ Combination P2: 2-1b).

#### Modalità Sequencer e Song Play

- Il canale MIDI global è utilizzato per la trasmissione/ricezione di dati esclusivi, oltre che per l'impostazione dello status on/off degli effetti.
- I dati MIDI delle tracce sono trasmessi/ricevuti sul "MIDI Channel" specificato per ciascuna traccia (Sequencer P2: 2-1a/2a).
- Il canale MIDI "Ctrl Ch" specificato per ciascun effetto ("Sequencer P8: 8-3a, P9: 9-2a, 9-4a) può essere utilizzato per il controllo della modulazione dinamica degli effetti Insert/Master, del pan post-IFX e per le mandate send 1 e 2.
- L'uso della tastiera e dei controller della TRITON Extreme determina la trasmissione dei relativi messaggi sul canale MIDI selezionato per "Track Select" (Sequencer P0: 0-1a). Tuttavia, i messaggi saranno trasmessi solo nel caso la traccia specificata da "Track Select" abbia il parametro "Status" impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**. ("Track Select" MIDI, ☞ p.56).
- Durante la riproduzione degli eventi registrati sul sequencer, i dati sono trasmessi sui canali MIDI specificati soltanto per le tracce il cui parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.
- Le tracce, il cui parametro "Status" è stato impostato su **INT** o **BTH**, possono ricevere i messaggi trasmessi sul canale MIDI corrispondente (☞ "Status," "MIDI Channel", p.72, 146).

### □ Note on/off

**Note-on** [9n, kk, vv]

**Note-off** [8n, kk, vv]

(n: canale, kk: numero di nota, vv: velocity)

La pressione delle note sulla tastiera della TRITON Extreme comporta la trasmissione dei messaggi di note on/off. Quando l'Arpeggiatore è attivo, tali messaggi sono trasmessi dall'Arpeggiatore stesso, fatta eccezione il caso in cui Local Control sia stato disabi-



tato. (“Impostazioni di Local Control”, p.289)

Tuttavia, la maggior parte degli strumenti (tra cui la TRITON Extreme) non consente la trasmissione/ricezione di dati relativi alla velocity di note-off.

## □ **Program Change/Bank Select**

### **Selezionare il Programma/Banco**

#### **Program change [Cn, pp]**

(n: canale, pp: numero del Programma, che permette la scelta tra 128 sonorità)

- I Programmi 000–127 dei banchi A–F, H–N corrispondono ai program change [Cn, 00]–[Cn, 7F].
- I Programmi 001–128 dei banchi G, g(1), g(2), g(3), g(4), g(5), g(6), g(7), g(8), g(9) e g(d) corrispondono ai program change [Cn, 00]–[Cn, 7F].

#### **Bank select MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]**

#### **Bank select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]**

(n: canale, mm: upper byte del numero del banco, bb: lower byte del numero del banco)

- La corrispondenza tra i banchi interni ed i numeri di bank select dipende dall'impostazione di “Bank Map” (Global P0: 0–2a). Per default, il valore corrisponde a **GM(2)**. (“Bank Map” p.158)

La semplice ricezione di un messaggio di Bank Select non è sufficiente a garantire la selezione del Programma o del banco desiderato. Ciò avverrà soltanto nel momento in cui lo strumento riceverà un messaggio di Program Change.

#### **Modalità Program**

- Nella pagina Program P0: Play, i messaggi di program change e bank select sono trasmessi sul canale MIDI Global. Tali messaggi non sono ricevuti nelle pagine P1: Edit-Basic – P9: Edit-Master Effect.

#### **Modalità Combination, Sequencer e Song Play**

- I messaggi di program change e di bank select possono essere ricevuti sul canale MIDI specificato per ciascun timbro/traccia, per consentire la selezione del Programma desiderato.
- Quando si seleziona una Combinazione, i messaggi di program change e di bank select sono trasmessi dai timbri per i quali il parametro “Status” è stato impostato su **EXT** o **EX2**. In modalità Sequencer e Song Play, i messaggi di program change o bank select sono trasmessi dalle tracce il cui parametro “Status” è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2** nel momento in cui si seleziona “Program Select” (pagina P0: Program), quando si seleziona una Song oppure quando si ritorna all'inizio della misura. (“Program select” MIDI p.57)
- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off relativo alla trasmissione/ricezione dei dati può essere stabilito individualmente per ciascun timbro/traccia. (“Enable Program Change”, p.45, 74).

### **Selezionare le Combinazioni**

Così come per i Programmi, i messaggi di program change e di bank select possono essere utilizzati anche per la selezione delle Combinazioni.

- Le Combinazioni 000–127 dei banchi A–E ed H–N corrispondono ai program change [Cn, 00]–[Cn, 7F].
- Analogamente a quanto visto per i Programmi, la corrispondenza tra i banchi interni ed i numeri di bank select dipende dall'impostazione di “Bank Map” (Global P0: 0–2a). (“Bank Map” p.158)
- Nella pagina Combination P0: Play, i messaggi di program change e bank select sono trasmessi/ricevuti sul canale MIDI Global. Tali messaggi non sono invece ricevuti nelle pagine P1: Edit-Program/Mixer – P9: Edit-Master FX.

**note** Tutti i messaggi di program change possono essere disabilitati nel campo *MIDI Filter* (Global P1: 1–1b).

Se necessario, è anche possibile determinare lo status on/off individuale dei program change e se i messaggi in ricezione debbano o meno consentire la selezione delle Combinazioni, così come è permesso disabilitare la trasmissione/ricezione dei messaggi di bank select.

- Quando la casella di selezione “Enable Combination Change” (Global P1: 1–1b) non è spuntata, la selezione della Combinazione non avrà luogo neanche alla ricezione del relativo messaggio di program change sul canale MIDI Global nella pagina Combination P0: Play. In questo caso, la selezione interesserà il Programma assegnato al timbro con il canale MIDI corrispondente a quello incorporato nel messaggio ricevuto.
- Cancellando il segno di spunta dalla casella di selezione “Enable Bank Change” (Global P1: 1–1b) è possibile impedire la trasmissione/ricezione dei messaggi di bank select.

## □ **After touch**

#### **Channel after touch [Dn, vv] (n: canale, vv: valore)**

L'effetto di after touch è applicato in seguito alla pressione dei tasti giunti a fine corsa (ulteriore pressione delle note già premute). Ciò comporterà inoltre la trasmissione dei messaggi di Channel After Touch. Analogamente, la ricezione di tali messaggi provocherà l'applicazione del suddetto effetto.

- Lo status on/off di aftertouch dell'intero strumento può essere determinato dal parametro “Enable After Touch” nella pagina Global P1: 1–1b.
- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off dell'aftertouch può essere impostato individualmente per ciascun timbro/traccia (“Enable After Touch” Combination P3: 3–1a, Sequencer P3: 3–3a/4a).

#### **Polyphonic key pressure [An, kk, vv]**

(n: canale, kk: numero di nota, vv: valore)

Il secondo tipo di after touch disponibile sulla TRITON Extreme è denominato Polyphonic Key Pressure, e permette di applicare l'effetto indipendentemente per ciascun tasto. Questo tipo di messaggio può essere usato come sorgente di modulazione alternata, ma non può tuttavia essere trasmesso dalla tastiera della TRITON Extreme. Per poterne usufruire dunque, dovrà essere ricevuto da un modulo MIDI esterno o registrato sul sequencer.

L'after touch menzionato nel presente manuale fa riferimento all'aftertouch di canale (Channel After Touch).

## □ **Pitch bender**

#### **Pitch bender change [En, bb, mm]**

(n: canale, bb: lower byte del valore, mm: upper byte del valore, la cui somma esprime un valore di 16.384 step, dove 8.192 [bb, mm = 00H, 40H] rappresenta il valore centrale)

Il movimento del joystick in direzione dell'asse X (sinistra/destra) consente di ottenere effetti di pitch bend, ai quali corrisponde la trasmissione dei relativi messaggi. Analogamente, l'effetto di pitch bend è applicato alla ricezione dei messaggi da parte della TRITON Extreme.

**MIDI** L'intervallo di escursione prodotto dal pitch bend può anche essere modificato via MIDI. (“Modificare l'intervallo di pitch bend”, p.294)

## □ **Control change**

#### **[Bn, cc, vv]**

Trasmesso e ricevuto come (n: canale, cc: n° control change, vv: valore)

Consultare “Trasmissioni MIDI relative all'uso dei controller della TRITON Extreme” (p.283) e “Operazioni della TRITON Extreme in seguito alla trasmissione/ricezione dei messaggi di Control Change” (p.285).

- Lo status on/off globale dei control change può essere impostato con il parametro “Enable Control Change” (Global P1: 1–1b).



- Nelle modalità Combination e Sequencer, la pagina P3: MIDI Filter permette l'impostazione individuale della trasmissione/ricezione dei messaggi di control change per ciascun timbro/traccia. Per i controller assegnabili (tasti [SW1], [SW2], manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], Pedale/Switch a pedale), le impostazioni dei filtri MIDI sono applicate al numero di control change attribuito a ciascun controller. Le impostazioni di "Other Control Change" sono invece applicate ai control change non coperti dalle caselle di selezione visualizzate sullo schermo LCD.

**MIDI** MIDI CC#00–CC#95 possono essere selezionati per le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B.

## Selezionare i banchi dei Programmi/Combinazioni

### Bank select (CC#00, CC#32)

"Program Change/Bank Select" (☞ p.290)

## Usare il joystick per applicare la modulazione

### Modulation 1 depth (CC#01) [Bn, 01, vv]

Il movimento del joystick in direzione dell'asse +Y (in avanti) comporta la trasmissione del messaggio di Modulation 1 Depth. Analogamente, la ricezione di tale messaggio provoca lo stesso effetto causato dal movimento del joystick dello strumento. E' generalmente utilizzato per applicare l'effetto di vibrato (pitch LFO).

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia ("Enable JS+Y" Combination P3: 3–1a, Sequencer P3: 3–3a/4a).

### Modulation 2 depth (CC#02) [Bn, 02, vv]

Il movimento del joystick in direzione dell'asse –Y (indietro) comporta la trasmissione del messaggio di Modulation 2 Depth. Similmente, la ricezione di tale messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento del joystick dello strumento. E' generalmente utilizzato per applicare l'effetto di wah (filter LFO).

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. ("Enable JS–Y" Combination P3: 3–1a, Sequencer P3: 3–3a/4a).

**note** Altre case produttrici utilizzano questo messaggio per altri scopi (per esempio, breath controller, etc).

## Controllare l'effetto di portamento

### Portamento time (CC#05) [Bn, 05, vv]

Assegnando CC#05 come funzione in modalità B ad una delle manopole REALTIME CONTROLS, lo strumento trasmetterà messaggi di Portamento Time ad ogni rotazione del controllo specificato, modificando contemporaneamente la velocità con la quale intervengono le variazioni di tono tra le note (glissando). La ricezione questo messaggio comporterà lo stesso effetto causato dal movimento del controller.

### Portamento switch (CC#65) [Bn, 41, vv]

L'assegnazione di CC#65 ai tasti [SW1] o [SW2] o all'ASSIGNABLE SWITCH, ed il loro successivo utilizzo, comporta la trasmissione di vv=127 [7F] per ON oppure vv=0 [00] per OFF, consentendo l'impostazione dello status on/off dell'effetto di portamento. La ricezione questo messaggio determina lo stesso effetto provocato dall'uso dei suddetti controller. (Un valore di vv=63 [3F] o inferiore corrisponde ad OFF, mentre un valore pari a 64 [40] (o superiore) è equivalente a ON.) ("Elenco delle funzioni assegnabili agli switch SW1, SW2", ☞ p.279)

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. ("Enable Portamento SW" Combination/Sequencer P3: 3–1a).
- In modalità Sequencer, i messaggi di portamento time/switch sono trasmessi dalle tracce (per le quali "Status" è stato regolato su BTH, EXT o EX2), ogni volta che si imposta "Portamento"

(P2: 2–3a/4a), quando si ri-seleziona una Song o un file SMF, oppure quando si ritorna all'inizio di una misura. (☞ p.72)

## Controllare il volume

### Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

Assegnando CC#07 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4], l'utilizzo di tali controller causa, oltre alla modifica in tempo reale del volume stesso, la trasmissione dei messaggi di Volume. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'uso dei controller.

### Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]

Assegnando CC#11 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4], l'utilizzo di tali controller causa, oltre alla modifica in tempo reale del volume stesso, la trasmissione dei messaggi di Expression. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'uso dei controller.

Il volume generale della TRITON Extreme è determinato dalla somma del valore del messaggio di Volume con quello di Expression.

Qualora la modifica del messaggio di Volume non comporti l'incremento di volume desiderato, trasmettere un messaggio MIDI da un modulo esterno per reimpostare il valore del messaggio di Expression (vv = 127). In modalità Sequencer, tale valore è automaticamente resettato quando il parametro "Location" mostra 001:01.000.

- In modalità Combination, i messaggi di Volume sono trasmessi dai timbri per i quali il parametro "Status" è stato impostato su EXT o EX2, ogni volta che si ri-seleziona la Combinazione.
- Ogni volta che si modifica l'impostazione del parametro "Volume" (Sequencer/Song Play P0: 0–3a/4a) in modalità Sequencer o Song Play, o quando si ri-seleziona la Song o si ritorna all'inizio della Song (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di volume sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su BTH, EXT o EX2.

**note** Selezionando nuovamente la Song, o ritornando all'inizio della stessa, lo strumento reimposterà il valore di Volume interno in base ai valori di ciascuna traccia (impostazioni di start), e regolerà il valore di Expression al massimo. Tutto ciò a prescindere dalle impostazioni del parametro "Status".

**note** Il volume può essere controllato in maniera indipendente per ciascuna traccia. E' buona norma utilizzare i messaggi di Volume per impostare il livello iniziale di ogni traccia (impostazioni di start), ed utilizzare successivamente i messaggi di Expression per creare variazioni della dinamica all'interno della Song.

Usando il messaggio di sistema esclusivo universale Master Volume, è possibile regolare il volume generale senza tuttavia modificare il bilanciamento tra i timbri o le tracce. ("Nota sui messaggi di sistema esclusivo", ☞ p.295)

## Controllare il panpot (panorama stereo)

### Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: valore, dove 00 corrisponde all'estrema sinistra, 64 al centro, e 127 all'estrema destra)

Assegnando CC#10 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a modificare il pan del suono selezionato, causa la trasmissione dei messaggi di Panpot. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller.

- Quando si imposta il parametro "Pan" (Sequencer/Song Play P0: 0–3a/4a) in modalità Sequencer o Song Play, quando si ri-seleziona la Song o si ritorna all'inizio della misura (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di Panpot (eccetto RND) sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su BTH, EXT o EX2 (☞ p.62, 145).



### Post insert effect panpot (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: valore, dove 00 corrisponde all'estrema sinistra, 64 al centro, e 127 all'estrema destra)

Assegnando CC#08 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a modificare il pan del suono in uscita dall'effetto Insert, causa la trasmissione dei messaggi di Post Insert Effect Panpot. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller. Quando si utilizza la Valve Force e si imposta il parametro "Placement" su Insert, la variazione interesserà il segnale in uscita dalla Valve Force.

- Nelle modalità Program e Sampling, questo messaggio è trasmesso/ricevuto sul canale MIDI global. In modalità Combination e Sequencer, il messaggio è invece trasmesso/ricevuto sul canale MIDI specificato per ciascun effetto Insert. Il valore di pan del segnale in uscita dalla Valve Force è trasmesso/ricevuto sul canale MIDI global per le modalità Program e Sampling, e sul canale MIDI specificato (relativamente alla Valve Force) in modalità Combination, Sequencer e Song Play.
- Quando si imposta il parametro "Pan CC#8" (Sequencer/Song Play P8: 8–3) in modalità Sequencer o Song Play, e si ri-seleziona la Song o si ritorna all'inizio della misura (sempre in modalità Sequencer), i messaggi di Post Insert Effect Panpot sono trasmessi dalle tracce per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2** (☞ p.97, 152).

## Controllare gli Effetti

### Effect control 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

### Effect control 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

Assegnando CC#12 o 13 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a permettere il controllo della modulazione dinamica specificata, causa la trasmissione dei messaggi di Effect Control 1/2. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller. Anche se è possibile selezionare diversi tipi di control change come sorgenti di modulazione dinamica, gli Effect Control 1 (CC#12) e 2 (CC#13) sono quelli più adatti a svolgere questo tipo di modulazione.

### Effect 1 depth (Send 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

### Effect 3 depth (Send 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

Assegnando CC#91 o 93 all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4], l'utilizzo di tali controller, oltre a permettere il controllo del livello di mandata 1/2 rispettivamente agli effetti Master MFX1 e 2, causa la trasmissione dei messaggi Effect 1 Depth (Send 1) ed Effect 3 Depth (Send 2). La ricezione questi messaggi comporta lo stesso effetto causato dal movimento dei suddetti controller. Inoltre, ciò permette il controllo delle impostazioni del timbro/traccia (per i canali MIDI corrispondenti), e delle impostazioni post-effetto Insert. Quando la Valve Force è attivata e il parametro "Placement" è impostato su Insert, i suddetti messaggi possono essere usati per il controllo dell'impostazione per il segnale in uscita dal circuito Valve Force.

- Nelle modalità Combination, Sequencer e Song Play, il livello di mandata effettivo è determinato dal prodotto del presente valore con i valori di mandata (send) 1 e 2 di ciascun oscillatore (Program P8: 8–1d). (OSC1 "Send 1 (to MFX1)"/OSC2 "Send 2 (to MFX2)" ☞ p.30, "Send 1 (MFX1)"/"Send 2 (MFX2)" ☞ p.51, 96, "Send 1"/"Send 2" ☞ p.52, 97)
- Quando si modifica l'impostazione di "Send 1 (MFX1)" o "Send 2 (MFX2)" (Sequencer, Song Play P8: 8–3) in modalità Sequencer o Song Play, oppure quando si ri-seleziona una Song o si ritorna all'inizio di una misura (in modalità Sequencer), i messaggi di Send 1/2 sono trasmessi da ciascuna traccia per la quale è stato previsto lo "Status" di **BTH**, **EXT** o **EX2**. (☞ p.97, 152).

### Effect 2 depth (IFX1–5 on/off) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

### Effect 4 depth (MFX1 on/off) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

### Effect 5 depth (MFX2 on/off) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

Il parametro "Effect Global SW" (Global P1: 0–1b) permette, separatamente dalle impostazioni dello status on/off degli effetti in ciascuna modalità, di disabilitare gli effetti Insert IFX1–5 e gli effetti Master MFX1–MFX2. **Spuntando** la casella di selezione "IFX1–5 Off", "MFX1 Off" o "MFX2 Off", lo strumento trasmetterà il messaggio vv=0 [00]. Viceversa, lasciando la casella in bianco, il messaggio trasmesso corrisponderà a vv=127 [7F]. Nel primo caso, gli effetti saranno disabilitati in gruppo. Nel secondo caso invece, lo strumento utilizzerà lo status on/off di ciascuna modalità. Lo stesso dicasi per la ricezione. (Il valore vv=00 corrisponde ad **off**, mentre un qualsiasi valore tra 01 e 127 corrisponde alle impostazioni originali). Questi valori sono trasmessi/ricevuti sul canale MIDI global. ("IFX 1–5 on/off" - "MFX 1, 2 on/off" **MIDI** ☞ p.31, 32)

**note** Questi messaggi hanno il solo scopo di consentire la regolazione del livello degli effetti, e potrebbero quindi non essere riconosciuti con la stessa funzione su altri moduli MIDI connessi alla TRITON Extreme.

## Usare altri tipi di controller

### Foot controller (CC#04) [Bn, 04, vv]

L'attribuzione di CC#04 all'ASSIGNABLE PEDAL determina la trasmissione del messaggio ad ogni utilizzo del pedale assegnabile.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tale messaggio può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. ("Enable Foot Pedal/Switch" Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–7a/8a).

### Ribbon controller (CC#16) [Bn, 10, vv]

Il messaggio è trasmesso ogni volta che si utilizza il controller ribbon della TRITON Extreme.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tale messaggio può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia. ("Enable Ribbon" Combination P3: 3–2a, Sequencer P3: 3–3a/4a).

### Controller (CC#18) [Bn, 12, vv]

Il messaggio è trasmesso ogni volta che si utilizza il cursore [VALUE] della TRITON Extreme, ed è valido per "Program Select" (Program P0: 0–1a) e "Combination Select" (Combination P0: 0–1a) quando il numero/nome del Programma è evidenziato.

### Knob modulation 1, 2, 3, 4 (CC#17, 19, 20, 21)

[Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

L'assegnazione dei CC#17, 19, 20, 21 alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B determina, in seguito all'uso di tali controller, la trasmissione dei suddetti messaggi.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tali messaggi può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia ("Enable Realtime Controls Knob 1, 2, 3, 4" Combination P3: 3–3a, Sequencer P3: 3–5a/6a).

### Controller (CC#83) [Bn, 53, vv]

L'assegnazione di CC#83 alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B determina, in seguito all'uso di tali controller, la trasmissione del presente messaggio.

### SW1 modulation (CC#80) [Bn, 50, vv]

### SW2 modulation (CC#81) [Bn, 51, vv]

Assegnando CC#80–81 come funzione dei tasti [SW1] o [SW2], l'utilizzo di tali switch causa la trasmissione del messaggio vv=127 [7F] corrispondente ad ON, e di vv=00 [00] per OFF. (Le funzioni possono inoltre essere assegnate alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] in modalità B.)

- Nelle modalità Combination e Sequencer, la trasmissione/ricezione dei suddetti messaggi può essere specificata individualmente per ciascun timbro/traccia (☞ "Enable SW1," "Enable "SW2" Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–7a/8a)



### Foot switch (CC#82) [Bn, 52, vv]

Assegnando CC#82 come funzione dell'ASSIGNABLE SWITCH, l'utilizzo di tale dispositivo provoca la trasmissione del messaggio vv=127 [7F] corrispondente a ON, e di vv=00 [00] per OFF. (La funzione può inoltre essere assegnata alle manopole REALTIME CONTROL [1]–[4] in modalità B.)

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tale messaggio può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia (☞ “Enable Foot Pedal/Switch” Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–7a/8a).

Utilizzando “Foot controller (CC#04)” – “Foot switch (CC#82)”, è possibile controllare la modulazione alternata o dinamica specificata etc. Analogamente, la ricezione di tali messaggi comporta lo stesso effetto causato dall'uso del rispettivo controller. Per le funzioni “SW1 modulation (CC#80)” – “Foot switch (CC#82)”, un valore di vv= 63 [3F] (o inferiore) corrisponde a OFF, mentre 64 [40] (o maggiore) a ON.

### Damper pedal (CC#64) [Bn, 40, vv]

Messaggio trasmesso ogni volta che si utilizza il pedale damper (pedale di sustain, come per esempio l'opzionale Korg DS-1H etc.) connesso all'ingresso DAMPER, e determina lo status on/off dell'effetto. Utilizzando il pedale DS-1H, è possibile applicare effetti di “mezzo pedale”.

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off della trasmissione/ricezione di tale messaggio può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia (☞ “Enable Damper” Combination P3: 3–1a, Sequencer P3: 3–7a/8a).

### Sostenuto (CC#66) [Bn, 42, vv]

Assegnando CC#66 all'ASSIGNABLE SWITCH, l'utilizzo di tale dispositivo, oltre a determinare lo status on/off dell'effetto di sostenuto, causa la trasmissione del messaggio vv=127 [7F] corrispondente ad ON, e di vv=0 [00] per OFF. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'uso dello switch (OFF per un valore di vv=63 [3F] o inferiore, ed ON per vv=64 [40] o superiore).

### Soft pedal (CC#67) [Bn, 43, vv]

Assegnando CC# 67 all'ASSIGNABLE SWITCH, è possibile determinare lo status on/off dell'effetto di soft pedal. La ricezione questo messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'uso dello switch.

### Controllare il timbro/envelope di un programma

I messaggi CC#70-78 possono essere usati per controllare in maniera specifica determinati parametri di un Programma. Per conoscere i parametri corrispondenti a ciascun control change, e il modo in cui lo strumento agisce in risposta a tali messaggi, consultare “Operazioni della TRITON Extreme in seguito alla trasmissione/ricezione dei messaggi di Control Change” (☞ p.285).

#### Low pass filter cutoff (CC#74) [Bn, 4A, vv]

#### Resonance level/High pass filter cutoff (CC#71) [Bn, 47, vv]

#### Filter EG intensity (CC#79) [Bn, 4F, vv]

#### Release time (CC#72) [Bn, 48, vv]

Questi messaggi sono trasmessi ogni volta che si utilizzano le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità A. (Possono inoltre essere impostate come funzioni in modalità B.)

#### Sustain level (CC#70) [Bn, 46, vv]

#### Attack time (CC#73) [Bn, 49, vv]

#### Decay time (CC#75) [Bn, 4B, vv]

#### LFO 1 speed (CC#76) [Bn, 4C, vv]

#### LFO 1 depth (pitch) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

#### LFO 1 delay (CC#78) [Bn, 4E, vv]

Questi messaggi sono trasmessi quando gli CC# di cui sopra sono assegnati alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] in modalità B.

Utilizzando tali controlli, è possibile gestire i corrispondenti parametri del Programma, modificandone quindi l'involuppo e la sonorità complessiva. La ricezione dei suddetti messaggi comporta lo stesso effetto causato dall'uso delle manopole. (Il messaggio con un valore di vv=64 [40] ripristinerà il valore dal parametro del Programma).

- Nelle modalità Combination e Sequencer, lo status on/off di trasmissione/ricezione può essere impostato in maniera individuale per ciascun timbro/traccia (☞ “Enable Realtime Controls Knob 1, 2, 3, 4” Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–5a/6a).

**note** In modalità Program, i parametri corrispondenti sono temporaneamente modificati da questi messaggi. Nel caso si desideri salvare le variazioni apportate, eseguire l'operazione Write (il salvataggio non potrà tuttavia essere eseguito per alcuni tipi di parametri). La scrittura in memoria può inoltre essere eseguita da un messaggio MIDI esclusivo di Program Write Request. L'operazione di salvataggio prevede la sovrascrittura dei parametri del Programma.

**note** Il comportamento risultante dalla ricezione di questo tipo di messaggi dipende in gran parte dal tipo di strumento collegato. Le operazioni potrebbero quindi differire sensibilmente qualora si colleghi uno strumento diverso da una TRITON Extreme.

### Azzerare il volume di tutte le note di un determinato canale

#### All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (value 00)

La ricezione di questo messaggio consente di azzerare il volume di tutte le note correntemente in riproduzione di un determinato canale (in maniera simile al rilascio delle note sulla tastiera). Tuttavia, la porzione d'involuppo riguardante il rilascio (release) delle note non sarà cancellata.

#### All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (value 00)

La ricezione di questo messaggio consente di azzerare il volume di tutte le note correntemente in riproduzione di un determinato canale. A differenza di All Note Off, questo messaggio consente di azzerare istantaneamente il volume delle note.

Questi messaggi sono comunque utili soltanto in particolari casi di emergenza, e non dovrebbero essere usati durante l'esecuzione strumentale convenzionale.

### Reimpostare (reset) tutti i controller di un determinato canale

#### Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (value 00)

La ricezione di questo messaggio consente di reimpostare (reset) il valore di tutti i controller di un determinato canale.

### ☐ Usare i messaggi RPN per l'editing

I RPN (Registered Parameter Number) rappresentano un tipo di messaggio che permette di effettuare le impostazioni in maniera simile per strumenti appartenenti a case costruttrici diverse. (NRPN - Non Registered Parameter Numbers - ed i messaggi esclusivi consentono comunque l'interfaccia tra strumenti che non prevedono l'utilizzo di tale protocollo).

I messaggi RPN possono essere usati per l'editing secondo la seguente procedura.

- ① Utilizzare i messaggi RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm] ed RPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (n: canale, mm, rr: upper e lower byte del numero del parametro) per selezionare il parametro.
- ② Usare data entry MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] e data entry LSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (n: canale, mm, vv: upper e lower byte del valore, per un totale di 16.384 livelli) per specificare il valore desiderato.
- ③ Usare i messaggi di incremento (CC#96) [Bn, 60,00] o decremento (CC#97) [Bn, 61, 00] (n: canale, valore fissato a 00) per modificare il valore impostato in step di un'unità.



La TRITON Extreme può ricevere i seguenti tre tipi di messaggi RPN (accordatura, trasposizione ed intervallo di pitch bend).

## Accordatura (Tuning)

### RPN fine tune [Bn, 65, 00, 64, 01]

Messaggio che consente di determinare l'intonazione (tuning) di un Programma, di un timbro (in modalità Combination), o di una traccia in modalità Sequencer o Song Play.

La procedura è la seguente:

- 1 [Bn, 65, 00, 64, 01]: Selezionare RPN parametro 01.
- 2 [Bn, 06, mm, 26, vv]: Usare data entry per impostare il valore. Un valore di 8.192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 0 [mm, vv=00, 00] a -100 cent, e 16.383 [mm, vv=7F, 7F] è pari a +99 cents.

**note** E' anche possibile utilizzare il messaggio di sistema esclusivo universale Fine Tune per determinare l'intonazione generale corrispondente al parametro "Master Tune" (Global P0: 0-1a) (☞ "Nota sui messaggi di sistema esclusivo", p.295).

## Trasposizione (Transposing)

### RPN coarse tune [Bn, 65, 00, 64, 02]

Messaggio che può essere utilizzato per determinare la trasposizione di un Programma, di un timbro (in modalità Combination) o di una traccia in modalità Sequencer o Song Play.

La procedura è la seguente:

- 1 [Bn, 65, 00, 64, 02]: Selezionare RPN parametro 02.
- 2 [Bn, 06, mm, 26, vv]: Usare data entry per impostare il valore. E' generalmente utilizzato il solo upper byte.

Un valore di 8.192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 6.656 [mm, vv=34, 00] a -12 semitoni e 9.728 [mm, vv=4C, 00] a +12 semitoni.

**note** E' anche possibile utilizzare il messaggio di sistema esclusivo universale Coarse Tune per determinare l'intonazione generale corrispondente al parametro "Transpose" (Global P0: 0-1a). (☞ "Nota sui messaggi di sistema esclusivo", p.295).

## Modificare l'intervallo di pitch bend

### RPN pitch bend range [Bn, 64, 00, 65, 00]

Messaggio che può essere usato per modificare l'intervallo di pitch bend ottenibile per un Programma, per un timbro (in modalità Combination) o per una traccia in modalità Sequencer o Song Play.

La procedura è la seguente:

- 1 [Bn, 65, 00, 64, 00]: Selezionare RPN parametro 00.
- 2 [Bn, 06, mm, 26, vv]: Usare data entry per impostare il valore. E' generalmente utilizzato il solo upper byte.

Un valore di 0 [mm, vv=00, 00] corrisponderà +00, mentre un valore di 1.536 [mm, vv=0C, 00] è pari a +12 (un'ottava). Questo messaggio consente l'impostazione dei soli valori positivi.

## ☐ Controllare l'Arpeggiatore (NRPN)

Le operazioni dell'Arpeggiatore possono essere gestite mediante i messaggi NRPN (Non Registered Parameter Number). I messaggi NRPN sono liberamente utilizzabili anche tra strumenti non perfettamente compatibili tra loro.

La procedura d'uso dei messaggi NRPN è identica a quella già vista per i messaggi RPN, ma il parametro dovrà essere specificato mediante i messaggi NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] ed NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: canale, mm, rr: upper e lower byte del numero del parametro).

### NRPN arpeggiator on/off

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso alla pressione del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF]. Quando si accende il tasto (ON), il dato trasmesso corrisponde a mm=127 [7F], mentre per lo spegnimento si ha mm=0 [00] (la funzione può altresì essere specificata per l'ASSIGNABLE SWITCH).

Analogamente, lo status on/off dell'Arpeggiatore segue le informazioni ricevute da questo tipo di messaggi. (ON per mm= 64 [40] o superiore, OFF per 63 [3F] o inferiore).

### NRPN arpeggiator gate control

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso quando si utilizza il controllo ARPEGGIATOR [GATE] per modificare il gate dell'Arpeggiatore. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

### NRPN arpeggiator velocity control

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso quando si usa il controllo ARPEGGIATOR [VELOCITY] per modificare la velocity dell'Arpeggiatore. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

## ☐ Controllare la Valve Force (NRPN)

I messaggi MIDI NRPN possono altresì essere utilizzati per il controllo del tasto VALVE FORCE [ON/OFF] e dei controlli INPUT TRIM, ULTRA BOOST, TUBE GAIN ed OUTPUT LEVEL della Valve Force.

### NRPN Valve Force on/off

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 10, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso in seguito alla pressione del tasto VALVE FORCE [ON/OFF]. Un valore di mm=127 [7F] corrisponde all'impostazione ON, mentre mm=0[00] ad OFF relativamente allo status on/off del circuito Valve Force.

La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo del suddetto tasto (ON per un valore di 'mm' pari o superiore a 64[40], OFF per un valore di 'mm' pari o inferiore a 63[3F]).

### NRPN Valve Force INPUT TRIM

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 11, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso in seguito all'utilizzo della manopola VALVE FORCE [INPUT TRIM]. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

### NRPN Valve Force ULTRA BOOST

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 12, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso in seguito all'utilizzo della manopola VALVE FORCE [ULTRA BOOST]. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

### NRPN Valve Force TUBE GAIN

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 13, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso in seguito all'utilizzo della manopola VALVE FORCE [TUBE GAIN]. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.

### NRPN Valve Force OUTPUT LEVEL

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 14, Bn, 06, mm]

Messaggio trasmesso in seguito all'utilizzo della manopola VALVE FORCE [OUTPUT LEVEL]. La ricezione del messaggio comporta lo stesso effetto causato dall'utilizzo della suddetta manopola.



## □ Nota sui messaggi di sistema esclusivo

Poiché la modalità d'uso di questo tipo di messaggi è diversa per ciascuna casa costruttrice di strumenti musicali, essi sono generalmente utilizzati per trasmettere/ricevere dati sui suoni o valori di editing relativi ai parametri che caratterizzano un particolare strumento. Il formato dei messaggi di sistema esclusivo della TRITON Extreme è [F0, 42, 3n, 50, ff, ..... F7]

**F0:** status esclusivo

**42:** ID Korg

**3n:** [n=0–F] canale MIDI Global 1–16

**50:** ID Modello Futuro

**ff:** ID funzione (tipo di messaggio)

— ...

**F7:** fine del messaggio di sistema esclusivo

**note** Per ottenere una copia dell'Implementazione MIDI che racchiude le informazioni relative al formato del sistema esclusivo MIDI, contattare il distributore locale Korg.

**2** Alcune interfacce USB-MIDI potrebbero non essere in grado di trasmettere/ricevere i messaggi di sistema esclusivo della TRITON Extreme.

## Sistema esclusivo universale

Alcuni messaggi di sistema esclusivo sono specificatamente previsti per scopi ben precisi. Questi messaggi fanno parte del sistema esclusivo universale.

La TRITON Extreme utilizza sei messaggi di sistema esclusivo universale.

**Inquiry message request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]**

**Inquiry message [F0, 7E, nn, 06, 02, (nove byte), F7]**

La ricezione di questi messaggi di inquiry request determina la trasmissione (risposta) del relativo messaggio che segnala "Strumento Korg TRITON Extreme, il mio sistema operativo è ..."

**GM system on [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]**

La ricezione di questo messaggio in modalità Sequencer permette l'inizializzazione dello strumento per il playback in GM.

**Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]**

(vv: lower byte del valore, mm: upper byte del valore, per un totale di 16.384 step)

Questo messaggio è trasmesso quando si assegna la funzione **Master Volume** all'ASSIGNABLE PEDAL o come funzione in modalità B alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] per il relativo uso. Ciò consente di regolare il volume generale dello strumento, senza tuttavia modificare il bilanciamento tra i timbri di una Combinazione o tra le tracce del sequencer. La ricezione del messaggio comporterà lo stesso effetto causato dall'utilizzo dei suddetti controller.

**Master balance [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]**

(vv: lower byte del valore, mm: upper byte del valore, per un totale di 16384 step, dove 8.192 corrisponde alla posizione di default, e valori inferiori provocano uno spostamento del suono verso sinistra)

La ricezione di questo messaggio provoca la modifica del pan generale dello strumento, senza tuttavia influenzare le impostazioni di pan dei timbri e delle tracce.

**Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]**

(Un valore di 8.192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 4.096 [mm, vv=20, 00] a –50 cent, e 12.288 [mm, vv=60, 00] a +50 cent.)

La ricezione di questo messaggio consente l'impostazione del parametro "Master Tune" (Global P0: 0–1a).

**Master coarse tuning [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]**

(Il solo upper byte mm è normalmente usato. Un valore di 8.192 [mm, vv=40, 00] corrisponde all'intonazione centrale, 6.656 [mm, vv=34, 00] è pari a –12 semitoni, e 9.728 [mm, vv=4C, 00] a +12 semitoni).

La ricezione del messaggio comporta l'impostazione del parametro "Transpose" (Global P0: 0–1a).

## Trasmissione delle impostazioni dei suoni (Data Dump)

I dati relativi a Programmi, Combinazioni, kit di batteria, pattern di arpeggio utente, sequencer ed impostazioni Global possono essere trasmessi come messaggi esclusivi MIDI. L'operazione mediante la quale si effettua tale trasferimento di dati è denominata "**data dump**".

L'esecuzione dei data dump permette quindi di memorizzare i suoni e le relative impostazioni della TRITON Extreme su dispositivi esterni, e ne consente il riutilizzo in tempi successivi.

Ci sono tre diversi tipi di data dump.

- Data dump eseguito mediante il comando "Dump" (Global P1: 1–1) dal menù di pagina, che permette la trasmissione di diversi tipi di dati contenuti nella memoria interna dello strumento. Il successivo (eventuale) caricamento di tali dati è effettuato direttamente nella memoria interna della TRITON Extreme, per cui non sarà necessario eseguire l'operazione Write. ("Trasmissione," "Ricezione", p. 163)
- Data dump eseguito spuntando la casella di selezione "Exclusive" (GLOBAL 2.1–1b). In questo modo la trasmissione interesserà soltanto la Combinazione selezionata nella pagina Combination P0: Play o il Programma selezionato nella pagina Program P0: Play. Questo tipo di dump comprende i dati relativi al buffer di memoria del Programma/Combi correntemente in uso. La successiva ricezione di tali dati comporterà la scrittura nel buffer di memoria temporaneo per cui, nel caso si desideri riutilizzare i suoni così caricati, sarà necessario eseguirne la scrittura sulla memoria interna. L'operazione di scrittura Write può anche essere effettuata in seguito alla ricezione dei messaggi MIDI esclusivi Program Write Request o Combination Write Request. ("Scrittura sulla memoria interna", GO p.116)
- Spuntando la casella di selezione "Enable Exclusive" (Global P1: 1–1b), i dati saranno inoltre trasmessi in risposta al messaggio Dump Request ricevuto. La trasmissione/ricezione dei dati è effettuata sul canale MIDI global.

## Editing dei suoni etc.

Utilizzando i diversi tipi di data dump esclusivi MIDI, è possibile riscrivere tutti i Programmi (o anche Programmi singoli). I messaggi di parameter change permettono di modificare (edit) i parametri qui di seguito descritti.

### Parameter change

- In modalità Program, l'editing può essere eseguito su tutti i parametri, inclusi quelli della Performance editor e ad eccezione del nome del Programma.
- In modalità Combination, l'editing può essere effettuato su tutti i parametri, fatta eccezione per il nome della Combinazione.
- Fare riferimento a p.102 per conoscere i parametri oggetto di editing per la modalità Sequencer.

## Parameter change per i Drum kit ed i Pattern di arpeggio utente

- In modalità Global, i parameter change possono essere usati per l'editing dei kit di batteria ed i pattern di arpeggio utente.

Poiché gli altri parametri Global ed i dati della modalità Sequencer non possono essere modificati, il trasferimento di questi dati può essere effettuato tramite data dump. Non è consentito eseguire il data dump dei dati relativi alla modalità Sampling.

La trasmissione/ricezione dei dati è effettuata sul canale MIDI global.

Innanzitutto, spuntare la casella di selezione "Enable Exclusive" (Global P1: 1–1b), in maniera da consentire la trasmissione/ricezione dei dati di sistema esclusivo. Quando si passa da una modalità all'altra della TRITON Extreme, lo strumento trasmette automaticamente un messaggio di mode change. Quando si cambia Programma o Combinazione, la trasmissione del program change è accompagnata dalla trasmissione di tutti i parametri relativi a quel Pro-



gramma o a quella Combinazione. L'editing di un parametro, infine, comporta la trasmissione dei messaggi di parameter change, drum kit parameter change, o user arpeggio pattern parameter change. La ricezione di questi messaggi provoca la stessa operazione di editing di quella eseguita sullo strumento che ha trasmesso il messaggio.

Dopo aver completato il trasferimento dei dati esclusivi MIDI, lo strumento trasmetterà un messaggio di Data Load Completed. L'unità master non dovrà a questo punto trasmettere nessun altro dato prima della ricezione di tale messaggio, se non dopo aver atteso un tempo sufficiente all'elaborazione dei dati trasmessi sullo strumento ricevente.

Ogni volta che si cambia il Programma o la Combinazione, oppure si utilizzano i messaggi di parameter change per effettuare modifiche, le variazioni apportate influiranno sui dati presenti nella memoria buffer dello strumento, e non saranno quindi salvate automaticamente nella memoria interna, a meno che non si esegua l'operazione di scrittura Write. Il salvataggio potrà inoltre essere eseguito mediante la ricezione dei messaggi esclusivi MIDI di Program Write Request o Combination Write Request. (☞ "Scrittura sulla memoria interna", GO p.116)

Nel caso si desideri utilizzare nuovamente la Song, effettuarne il relativo salvataggio su media **prima** dello spegnimento della tastiera (☞ "Salvare su media", GO p.119)

### □ **Note "bloccate"**

Qualora le note riprodotte rimangano, per un qualsiasi motivo, "bloccate" (continuando a suonare quindi ininterrottamente), è di solito sufficiente selezionare una modalità diversa per risolvere il problema. Se l'inconveniente si verifica per le note suonate attraverso una tastiera esterna, provare a disconnettere il cavo MIDI di collegamento. Il protocollo MIDI prevede la trasmissione di un messaggio denominato Active Sensing [FE] ad intervalli regolari. Lo strumento che riceve tale messaggio riconosce automaticamente l'avvenuto collegamento con un'unità esterna. Di conseguenza, la disconnessione del cavo MIDI di collegamento fa sì che il messaggio non sia più ricevuto dall'unità slave, che riconosce quindi l'avvenuta interruzione di collegamento e sospende immediatamente la riproduzione delle note, reimpostando i valori dei controller.

### □ **Suonare la TRITON Extreme in modalità multi-timbrica da un dispositivo esterno**

La TRITON Extreme può essere collegata ad un dispositivo esterno e suonata in modalità multitimbrica nei seguenti modi:

- I messaggi MIDI dal dispositivo esterno possono riprodurre una Combinazione (performance multi-timbrica a 8 parti). E' consentito modificare le impostazioni generali (Programmi, livelli ed effetti) utilizzando i messaggi di program change per selezionare le Combinazioni.
- I messaggi MIDI trasmessi dal dispositivo esterno possono essere usati per riprodurre una Song (performance multi-timbrica a 16 parti). Le impostazioni generali (Programmi, livelli, effetti etc.) possono essere modificati utilizzando i messaggi di Song Select per la selezione delle Song. (I messaggi di Song Select possono essere ricevuti previa impostazione di "MIDI Clock": Global P1: 1-1 su **External MIDI** o **External USB**).
- I messaggi di MIDI Clock trasmessi dal dispositivo esterno possono essere usati per riprodurre le Song registrate sul sequencer interno della TRITON Extreme (impostare "MIDI Clock" su **External** o **External USB**). (☞ "Sincronizzare il playback dell'Arpeggiatore o del sequencer"). Le impostazioni generali (Programmi, livelli, effetti) possono essere modificate usando i messaggi di Song select per la selezione delle Song.

### □ **Sincronizzare il playback dell'arpeggiatore o del sequencer**

L'impostazione della TRITON Extreme come unità master (dispositivo di controllo) o slave (dispositivo controllato) può essere effettuata tramite il parametro "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a).

### **Usare la TRITON Extreme come unità master ed il dispositivo MIDI esterno come unità slave**

Collegare la porta MIDI OUT della TRITON Extreme con la porta MIDI IN del modulo MIDI esterno. (☞ p.288) In alternativa, collegare la porta USB B della tastiera alla porta USB del dispositivo esterno.

- Impostando il parametro "MIDI Clock" su **Internal**, la TRITON Extreme diviene automaticamente l'unità master, e trasmetterà in questo modo i messaggi di MIDI clock.

**Arpeggiatore:** Il tempo può essere controllato dalla TRITON Extreme. Contemporaneamente, la performance dell'Arpeggiatore è trasmessa via MIDI. (Per le modalità Combination, Sequencer e Song Play, i dati sono trasmessi dai timbri/tracce il cui parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**). In questo modo è possibile controllare sia un eventuale generatore di tono esterno, sia un sequencer, connessi (a catena) alla porta MIDI OUT della TRITON Extreme.

**Sequencer:** I dati registrati sul sequencer esterno possono essere riprodotti e controllati dalla TRITON Extreme. Contemporaneamente, le tracce del sequencer per le quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**, trasmetteranno i relativi dati riprodotti. In questo modo è possibile controllare un eventuale generatore di tono connesso alla porta MIDI OUT della TRITON Extreme, così come il tempo di un sequencer esterno.

### **Usare il dispositivo MIDI esterno come unità master e la TRITON Extreme come unità slave**

Collegare la porta MIDI IN della TRITON Extreme alla porta MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno (☞ p.288). In alternativa, connettere la porta USB del modulo MIDI esterno alla porta USB B della tastiera.

- Impostando il parametro "MIDI Clock" su **External**, la TRITON Extreme diviene automaticamente l'unità **slave**.

**Arpeggiatore:** Il tempo segue i messaggi di MIDI clock e l'Arpeggiatore si sincronizza al MIDI clock proveniente dal modulo MIDI esterno. (☞ GO p.103)

Da notare che anche quando "MIDI Clock" è impostato su **External MIDI** o **External USB** e la TRITON Extreme agisce come unità slave, la performance dell'Arpeggiatore è comunque trasmessa via MIDI. (Nelle modalità Combination e Sequencer, la performance dell'Arpeggiatore è trasmessa per i timbri/tracce per i quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2**.)

**Sequencer:** In questo caso non è possibile controllare la riproduzione delle Song dalla TRITON Extreme; ciò è invece possibile mediante la trasmissione degli eventi musicali da parte dell'unità master esterna connessa alla porta MIDI IN della TRITON Extreme. Se si desidera utilizzare il playback del sequencer esterno per sincronizzare la Song della TRITON Extreme al MIDI Clock esterno, è tuttavia necessario impostare la stessa divisione ritmica e la stessa misura iniziale su entrambi i sequencer.

Comunque, anche impostando "MIDI Clock" su **External** (determinando quindi lo status di **slave** della TRITON Extreme), i timbri/tracce per i quali il parametro "Status" è stato impostato su **BTH**, **EXT** o **EX2** trasmetteranno gli eventi musicali.



## ☐ Registrare gli eventi musicali da un dispositivo esterno

La TRITON Extreme offre due diverse possibilità per poter riprodurre i dati di un sequencer esterno e di registrarne contemporaneamente gli eventi sul proprio.

- Impostare “MIDI Clock” (Global P1: 1–1a) su **Internal**, iniziare la registrazione e quindi avviare la riproduzione del sequencer esterno. Così facendo, la registrazione dei messaggi MIDI avverrà senza alcuna sincronia tra unità master e slave. E’ un metodo che consente di riprodurre fedelmente l’esecuzione strumentale, ma che comporta notevoli svantaggi nel caso in seguito si desideri modificare gli eventi musicali registrati.
- Impostando il parametro “MIDI Clock” su **External MIDI** o **External USB**, l’inizio della registrazione, il tempo etc. saranno sotto il controllo del sequencer MIDI esterno. Le due unità saranno quindi sincronizzate durante la registrazione, consentendo la riproduzione fedele delle misure etc. (E’ comunque necessario impostare la divisione ritmica prima di procedere con la registrazione). I cambi di tempo tuttavia non saranno registrati, e sarà quindi necessario eseguirne l’inserimento in un secondo tempo. E’ il metodo consigliato per la registrazione multi-traccia. (☞ GO p.45).

## ☐ Registrare gli eventi MIDI dei controller, dell’arpeggiatore e del sequencer della TRITON Extreme su un sequencer esterno/computer

Nel caso si desideri registrare gli eventi prodotti dall’uso dei controller, dall’arpeggiatore e dal sequencer interno della TRITON Extreme su un sequencer esterno (utilizzando la tastiera come generatore di tono e sorgente di monitoraggio durante la registrazione), sarà necessario disabilitare l’impostazione di Local Control della tastiera (“Local Control On” Global P1: 1–1a), ed abilitare la funzione di echo-back sul sequencer esterno/computer (funzione che consente di ritrasmettere immutati dalla porta MIDI OUT tutti gli eventi ed i messaggi ricevuti dalla porta MIDI IN). Questo accorgimento eviterà la duplicazione delle note da parte della TRITON Extreme.

### Usare le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] per registrare i control change MIDI su un sequencer MIDI esterno/computer

Impostare la TRITON Extreme su **Local Control Off**. Regolare quindi il sequencer MIDI esterno/computer su **Echo Back On**. Così facendo, la registrazione e la riproduzione avverranno in maniera corretta, e sarà possibile evitare la duplicazione degli eventi di control change da parte del generatore di tono interno della TRITON Extreme.

### Registrare i messaggi di sistema esclusivo o le impostazioni dei parametri delle tracce

Per poter registrare sul sequencer esterno/computer i messaggi di sistema esclusivo e le variazioni apportate ai parametri delle tracce, spuntare la casella di selezione “Exclusive” di MIDI Filter (Global P1: MIDI).

## Registrare l’Arpeggiatore o la funzione RPPR su un sequencer MIDI esterno/computer

Attivando l’Arpeggiatore (**on**), l’esecuzione strumentale eseguita sulla tastiera e l’uso dei controller consente il controllo dell’Arpeggiatore. Ciò può avvenire in maniera analoga anche alla ricezione dei corrispondenti messaggi MIDI, ricevuti dalla porta MIDI IN. I messaggi MIDI generati dall’Arpeggiatore sono trasmessi dalla porta MIDI OUT in base alle impostazioni di Local Control (“Local Control On” Global P1: 1–1a) in seguito descritte.

In modalità Sequencer, quando la funzione RPPR è abilitata, l’esecuzione strumentale eseguita sulla tastiera attiva la funzione RPPR. Analogamente, la funzione RPPR opererà in risposta alle note ricevute sul canale MIDI della traccia selezionata dal parametro “Track Select” (Sequencer P0: 0–1a). Le note sono trasmesse dalla RPPR dalla porta MIDI OUT, in base alle impostazioni di Local Control (“Local Control On”) qui di seguito descritte.

**Local Control On:** Le note generate dall’Arpeggiatore o della RPPR sono trasmesse dalla porta MIDI OUT. E’ l’impostazione standard comunemente utilizzata.

**Local Control Off:** Le note generate dall’Arpeggiatore o della RPPR non sono trasmesse dalla porta MIDI OUT, ma semplicemente riprodotte dalla TRITON Extreme.

### Esempio d’impostazione 1

#### Registrare i messaggi di nota generati dall’Arpeggiatore o dalla RPPR su un sequencer MIDI esterno/computer

Attivare (**on**) l’Arpeggiatore o la funzione RPPR sulla TRITON Extreme. Impostare la tastiera su **Local Control On**.

Abilitare la funzione **Echo Back Off** sul sequencer MIDI esterno/computer, per evitare la duplicazione delle note da parte del generatore di tono interno della TRITON Extreme.

Durante la riproduzione degli eventi registrati, disabilitare (**off**) l’Arpeggiatore o la funzione RPPR della TRITON Extreme.

### Esempio d’impostazione 2

#### Usare il sequencer MIDI esterno/computer per registrare soltanto le note che attivano l’Arpeggiatore o la funzione RPPR, ed utilizzare l’Arpeggiatore o la funzione RPPR per il monitoraggio durante la registrazione e la successiva riproduzione.

Attivare (**on**) l’arpeggiatore o la funzione RPPR sulla TRITON Extreme, ed impostare **Local Control Off**. I messaggi di nota generati dall’Arpeggiatore o dalla funzione RPPR non sono inviate all’uscita. Abilitare la funzione **echo back on** sul sequencer MIDI esterno/computer. In questo modo, i dati musicali sono registrati e riprodotti in maniera corretta, evitando la duplicazione delle note da parte del generatore di tono interno della TRITON Extreme.

## ☐ Nota sugli standard GM/GS/XG

La TRITON Extreme supporta lo standard GM e GM2, con il relativo sound map (incluso bank select) con 256 Programmi e 9 Programmi percussivi associati ai banchi ROM G, g(1)–g(9) e g(d). (I banchi g(1)–g(9) contengono variazioni dei Programmi GM2, mentre il banco g(d) è provvisto di Programmi percussivi).

Il GM è uno standard che assicura la compatibilità di base dei suoni etc. tra i diversi strumenti (delle diverse case produttrici) che rispondono a tale standard, ma ci sono alcuni punti da tenere comunque in considerazione:

- Il messaggio GM System On può essere ricevuto soltanto in modalità Sequencer e Song Play. (“GM Initialize” Sequencer P0: 0–1K, Song Play P0: 0–1A)


Roland GS e Yamaha XG contengono delle specifiche tecniche per le quali i rispettivi produttori hanno esteso lo standard GM secondo le loro necessità.

La TRITON Extreme converte automaticamente i sound map GS/XG in GM2, ed inoltre supporta alcuni dei messaggi GS/XG. Ciò permette di riprodurre gli eventi musicali GS/XG in modalità Song Play.

⚠ Poiché la TRITON Extreme non supporta **tutti** i sound map o messaggi GS/XG, la riproduzione di alcuni eventi potrebbe non avvenire in maniera del tutto corretta.




Se si desidera riprodurre gli eventi musicali da un sequencer esterno compatibile con gli standard GM/GS/XG, o eseguirne il caricamento su una Song, impostare “Bank Map” (Global P0: 0–2a) su **GM(2)**.

 In modalità Sequencer è possibile registrare sulle tracce in tempo reale i messaggi esclusivi in formato XG/GS, ma è tuttavia molto probabile che gli stessi dati non potranno essere correttamente interpretati dalla TRITON Extreme durante la riproduzione.

### Convertire i map dei programmi/banchi GS/XG in map di programmi/banchi GM2

- Quando la TRITON Extreme riceve i messaggi di bank select/program change utilizzati da moduli GS/XG, converte automaticamente gli stessi in base ai map dei banchi/programmi G, g(1)–g(9), g(d) dello strumento.
- Lo stesso tipo di conversione è attuata nel momento in cui si carica un file in formato SMF su una Song in modalità Media.

 Per i banchi usati in comune da GS/XG, la TRITON Extreme riceve il messaggio di GS Reset/XG System ON, e converte automaticamente il banco/programma nel map più adeguato.

### Supporto per i messaggi esclusivi GS/XG part mode

- In modalità Song Play, quando la TRITON Extreme riceve i messaggi esclusivi GS/XG part mode di Drum o MDrm 1–4, seleziona automaticamente il banco g(d) (GM2 drum bank) per la traccia specificata. Fin tanto che lo status di part mode rimane attivo, i messaggi di bank select per la traccia specificata non saranno più ricevuti.
- Quando si carica un file SMF su una Song in modalità Media, qualsiasi messaggio di bank select di una traccia impostata su un part mode di Drum o MDrm 1–4 sarà ignorato, e non sarà possibile eseguirne il caricamento.

### Supporto per i messaggi NRPN usati in GS/XG

I seguenti messaggi NRPN possono essere ricevuti per consentire la modifica dei suoni:

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Drum Inst No. ([0C...6C] corrisponde a C0...C8)

\* [00, 01...7f] corrisponde a Random, L000...R127)

### Nota sugli Standard MIDI File (SMF)

Gli **Standard MIDI File (SMF)** rendono possibile lo scambio di dati in formato MIDI tra differenti programmi per computer o tra strumenti musicali di case diverse. Ciascun file standard MIDI contiene una Song. La TRITON Extreme supporta il **formato 0 (type 0)**, nel quale tutti i dati MIDI sono combinati su una singola traccia, ed il **formato 1 (type 1)**, nel quale invece i dati sono divisi in più tracce.

Quando si effettua il caricamento di un file SMF su una Song in modalità Media o se ne effettua la riproduzione in modalità Song Play, il banco di Programma selezionato dipenderà dalle impostazioni di “Bank Map” (Global P0: 0–2a). Per la riproduzione/caricamento di file SMF conformi allo standard GM/GS/XG, impostare “Bank Map” su **GM(2)**.

#### Modalità Song Play

- In modalità Song Play, la TRITON Extreme può riprodurre i file SMF direttamente dal disco o da un dispositivo SCSI esterno (in questo caso la riproduzione avviene simultaneamente alla lettura, per cui non è necessario eseguirne il preventivo caricamento sulla memoria interna della TRITON Extreme).
- Se il file SMF contiene un messaggio di GM System On, la TRITON Extreme sarà automaticamente inizializzata per consentire il playback GM (☞ “GM Initialize” Song Play P0: 0–1A).

#### Modalità Sequencer

La modalità Media permette, in fase di conversione della Song in file SMF, la scelta del formato **0** o **1**.

- Se si salva la Song in formato 1 e si cerca successivamente di eseguirne il caricamento su un altro dispositivo, la configurazione delle tracce potrebbe non corrispondere più a quella originale. Ciò potrebbe dipendere dal fatto che le tracce non contenenti alcun evento musicale sono automaticamente omesse, e le tracce rimanenti sono spostate sulle tracce non usate. La riproduzione degli eventi, tuttavia, non subisce alcuna modifica.
- Se si tenta di caricare la Song, salvata in formato 1 da un altro dispositivo MIDI, sulla TRITON Extreme, la configurazione delle tracce potrebbe non corrispondere più a quella originale. Ciò potrebbe dipendere dal fatto che le tracce non contenenti alcun evento musicale sono automaticamente omesse, e le tracce rimanenti sono spostate sulle tracce non usate. La riproduzione degli eventi, tuttavia, non subisce alcuna modifica.

Nel caso si desideri scambiare dati del sequencer tra due TRITON Extreme, si raccomanda di eseguirne il salvataggio in formato originale (“Save SEQ”).

In questo modo è possibile preservare l’integrità di tutte le impostazioni e dei pattern, il che garantisce la massima fedeltà di riproduzione rispetto ai dati salvati in formato SMF (“Save to Std MIDI File”).

Poiché i dati registrati sono inclusi come eventi esclusivi in quelli relativi della Song, questi possono essere salvati/caricati su/da media così come avviene per gli altri tipi di dati. E’ inoltre previsto il pieno supporto dei messaggi di tipo esclusivo anche per il caricamento o il salvataggio degli Standard MIDI File (“Load Standard MIDI File,” Save Song as Standard MIDI File”). Ciò significa che gli eventi esclusivi registrati possono essere salvati come dati SMF, e che gli stessi tipi di eventi inclusi nei file SMF possono analogamente essere convertiti in una Song.

Questi tipi di dati sono trasmessi durante il playback ad un eventuale dispositivo MIDI esterno, oppure possono essere utilizzati ai fini del controllo dei parametri delle tracce o degli effetti di una Song.



# IMPLEMENTAZIONE MIDI TRITON Extreme

23 June, 2003

Consultare il distributore Korg locale per maggiori informazioni sull'implementazione MIDI.

## 1. DATI TRASMESSI

### 1-1 MESSAGGI DI CANALE

Status [Hex]	Secondo [H]	Terzo [D]	Descrizione ( Trasmissione da .... )	[H] : Esa, [D] : Decimale	ENR
8n	kk (kk)	40	Note Off ( Key Off )		*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127 ( Key On )		*1 A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure ( BANK keys, Prog/Combi change )		T, Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB)		*2 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 ( Joy Stick +Y )		C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 ( Joy Stick -Y )		C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal ( A.pd1/Knob-B = Foot Pedal )		C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time ( A.pd1/Knob-B = Porta.Time, S Chg )		C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB)		*3 C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume ( ARP On/Off, Gate, VELOCITY )		C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Post-FX Panpot ( A.pd1/Knob-B = Fx, S Chg )		C
Bn	09 (09)	vv (vv)	Expression ( A.pd1/Knob-B = Fx, S Chg )		C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression ( A.pd1/Knob-B = Expression )		C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 ( A.pd1/Knob-B = FX Control1 )		C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 ( Ribbon Controller )		C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 ( Knob-B = FX Control2 )		C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 ( Ribbon Controller )		C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 ( Value Slider )		C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 ( Knob-B = Knob Mod2 )		C
Bn	14 (20)	vv (vv)	( Knob-B = Knob Mod3 )		C
Bn	15 (21)	vv (vv)	( Knob-B = Knob Mod4 )		C
Bn	20 (32)	bb (bb)	( BANK keys, Prog/Combi change )		*2 PB
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 ( Damper )		C
Bn	41 (65)	00/7F	Portamento Off/On ( SM1/SM2/A.SW = Porta.SW, S Chg )		C
Bn	42 (66)	00/127	Sostenuto Off/On ( A.SM = Sostenuto )		C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal ( A.SM = Soft )		C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 ( Knob-B = F/A Sustain )		C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 ( Knob-2A, Knob-B = Resonance/HPF )		C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 ( Knob-4A, Knob-B = F/A Release )		C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 ( Knob-B = F/A Attack )		C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 ( Knob-1A, Knob-B = LPF Cutoff )		C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 ( Knob-B = F/A Decay )		C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 ( Knob-B = Pitch LFO1 Spd )		C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 8 ( Knob-B = Pitch LFO1 Dep )		C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 9 ( Knob-B = Filter EG Int )		C
Bn	50 (80)	00/7F	Sound Controller 10 ( Knob-3A, Knob-B = Filter EG Int )		C
Bn	51 (81)	00/7F	Multi Purpose Ctrl5 ( SM1/Knob-B = SW2 Mod. )		C
Bn	52 (82)	00/7F	Multi Purpose Ctrl6 ( SM2/Knob-B = SW2 Mod. )		C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl7 ( A.SW/Knob-B = SW2 SW )		C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 ( Knob-B = MIDI CC#43 )		C
Bn	5C (92)	00/7F	Effect 1 Depth ( Knob-B = MIDI CC#43 )		C
Bg	5D (93)	00/7F	Effect 2 Depth ( All Insert FX Off/On )		C
Bg	5E (94)	00/7F	Effect 3 Depth ( A.pd1/Knob-B = MFX Send2, S Chg )		C
Bg	5F (95)	00/7F	Effect 4 Depth ( Master FX1 Off/On )		C
Bg	5F (95)	00/7F	Effect 5 Depth ( Master FX2 Off/On )		C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 ( Knob-B = MIDI CC#0-95 )		C
Bn	62 (98)	ss (ss)	Control (cc)=0-95 ( Knob-B = MIDI CC#0-95 )		*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NPRN Param No. (LSB) ( ARP, VALVE FORCE Controls )		*3 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-101 ( Sequencer data )		Q
Cn	pp (pp)	--	Program Change ( Prog/Combi change )		*2 P
Cn	vv (vv)	--	Channel Pressure ( After Touch )		T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change ( Joy Stick X )		C

A.pd1 : Pedale Assegnabile

A.SW : Switch Assegnabile

S Chg : Trasmissione al cambio del n° Song (Seq. mode). ( Status = EXT, EX2, BTH )

C/S Chg : Trasmissione al cambio del n° Combi o Song (Seq. mode). ( Status = EXT, EX2 o BTH )

n : N° Canale MIDI ( 0 - 15 )

g : Per le modalità Combi/Sequencer/Song Play, il canale di ciascun timbro/traccia. ( Status = EXT, EX2 o BTH )

g : Sempre il n° del Canale Global ( 0 - 15 )

ENA = A : Sempre Abilitato.

C : Abilitato quando Enable Control Change in modalità Global è spuntato.

P : Abilitato quando Enable Program Change in modalità Global è spuntato.

PB : Abilitato quando Enable Program e Bank Change in modalità Global è spuntato.

T : Abilitato quando Enable After Touch in modalità Global è spuntato.

Q : Abilitato quando il Sequencer è in riproduzione (trasmissione), registrazione(ricreazione)

\*1 : kk = 24 - 108 : TRITON Extreme cNote (cnote + Transpose)  
= 16 - 115 : TRITON Extreme %Note (%note + Transpose)  
= 09 - 120 : TRITON Extreme sNote (sNote + Transpose)  
= 00 - 127 : Sequencer ed Arpeggiator

\*2 : Program Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127 : mm,bb,pp (Bank Map = KORG)  
B 000 - 127 : B 000 - 127 : 00,00, 00 - 7F  
C 000 - 127 : C 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F  
D 000 - 127 : D 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F  
E 000 - 127 : E 000 - 127 : 00,03, 00 - 7F  
F 000 - 127 : F 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F  
G 001 - 128 : G 001 - 128 : 00,05, 00 - 7F  
H 001 - 128 : H 001 - 128 : 00,06, 00 - 7F  
I 001 - 128 : I 001 - 128 : 00,07, 00 - 7F  
J 001 - 128 : J 001 - 128 : 00,08, 00 - 7F  
K 001 - 128 : K 001 - 128 : 00,09, 00 - 7F  
L 001 - 128 : L 001 - 128 : 00,0A, 00 - 7F  
M 001 - 128 : M 001 - 128 : 00,0B, 00 - 7F  
N 001 - 128 : N 001 - 128 : 00,0C, 00 - 7F  
O 001 - 128 : O 001 - 128 : 00,0D, 00 - 7F  
P 001 - 128 : P 001 - 128 : 00,0E, 00 - 7F  
Q 001 - 128 : Q 001 - 128 : 00,0F, 00 - 7F  
R 001 - 128 : R 001 - 128 : 00,10, 00 - 7F  
S 001 - 128 : S 001 - 128 : 00,11, 00 - 7F  
T 001 - 128 : T 001 - 128 : 00,12, 00 - 7F  
U 001 - 128 : U 001 - 128 : 00,13, 00 - 7F  
V 001 - 128 : V 001 - 128 : 00,14, 00 - 7F  
W 001 - 128 : W 001 - 128 : 00,15, 00 - 7F  
X 001 - 128 : X 001 - 128 : 00,16, 00 - 7F  
Y 001 - 128 : Y 001 - 128 : 00,17, 00 - 7F  
Z 001 - 128 : Z 001 - 128 : 00,18, 00 - 7F  
[ 001 - 128 : [ 001 - 128 : 00,19, 00 - 7F  
] 001 - 128 : ] 001 - 128 : 00,1A, 00 - 7F  
^ 001 - 128 : ^ 001 - 128 : 00,1B, 00 - 7F  
\_ 001 - 128 : \_ 001 - 128 : 00,1C, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,1D, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,1E, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,1F, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,20, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,21, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,22, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,23, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,24, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,25, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,26, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,27, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,28, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,29, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,2A, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,2B, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,2C, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,2D, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,2E, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,2F, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,30, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,31, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,32, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,33, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,34, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,35, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,36, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,37, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,38, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,39, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,3A, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,3B, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,3C, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,3D, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,3E, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,3F, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,40, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,41, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,42, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,43, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,44, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,45, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,46, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,47, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,48, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,49, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,4A, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,4B, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,4C, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,4D, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,4E, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,4F, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,50, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,51, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,52, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,53, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,54, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,55, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,56, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,57, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,58, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,59, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,5A, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,5B, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,5C, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,5D, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,5E, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,5F, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,60, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,61, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,62, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,63, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,64, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,65, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,66, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,67, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,68, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,69, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,6A, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,6B, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,6C, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,6D, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,6E, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,6F, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,70, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,71, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,72, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,73, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,74, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,75, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,76, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,77, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,78, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,79, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,7A, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,7B, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,7C, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,7D, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,7E, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,7F, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,80, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,81, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,82, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,83, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,84, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,85, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,86, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,87, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,88, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,89, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,8A, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,8B, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,8C, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,8D, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,8E, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,8F, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,90, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,91, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,92, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,93, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,94, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,95, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,96, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,97, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,98, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,99, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,9A, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,9B, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,9C, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,9D, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,9E, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,9F, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,A0, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,A1, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,A2, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,A3, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,A4, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,A5, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,A6, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,A7, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,A8, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,A9, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,AA, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,AB, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,AC, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,AD, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,AE, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,AF, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,B0, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,B1, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,B2, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,B3, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,B4, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,B5, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,B6, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,B7, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,B8, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,B9, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,BA, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,BB, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,BC, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,BD, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,BE, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,BF, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,C0, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,C1, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,C2, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,C3, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,C4, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,C5, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,C6, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,C7, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,C8, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,C9, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,CA, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,CB, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,CC, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,CD, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,CE, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,CF, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,D0, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,D1, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,D2, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,D3, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,D4, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,D5, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,D6, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,D7, 00 - 7F  
| 001 - 128 : | 001 - 128 : 00,D8, 00 - 7F  
} 001 - 128 : } 001 - 128 : 00,D9, 00 - 7F  
~ 001 - 128 : ~ 001 - 128 : 00,DA, 00 - 7F  
` 001 - 128 : ` 001 - 128 : 00,DB, 00 - 7F  
{ 001 - 128 : { 001 - 128 : 00,DC,



2.DATI IN RICEZIONE RICONOSCIUTI

2-1 MESSAGGI DI CANALE

Status [Hex]	Secondo [H] [D]	Terzo [H]	[H] :Esa, [D] :Decimale	Descrizione ( Uso ..... )	ENA
Bn 8k (kk)	xx	(vv)		Note Off	A
Bn 9k (kk)	00	(00)		Note On (vr)1-127	A
Bn 10k (kk)	vv	(vv)		Poly Key Pressure	A
Bn 11k (kk)	vv	(vv)		Bank Select (MSB)	T,Q
Bn 00 (00)	mm	(mm)		( come AMS )	*1
Bn 01 (01)	vv	(vv)		( per Prog/Combi change )	
Bn 02 (02)	vv	(vv)		Modulation1	
Bn 03 (03)	vv	(vv)		( come Joy Stick +Y )	
Bn 04 (04)	vv	(vv)		Modulation2	
Bn 05 (05)	vv	(vv)		( come Joy Stick -Y )	
Bn 06 (06)	vv	(vv)		Portamento Time	
Bn 07 (07)	vv	(vv)		( come AMS & FX Dmod Src = Pedal )	
Bn 08 (08)	vv	(vv)		Data Entry (MSB)	
Bn 09 (09)	vv	(vv)		( editing RPC )	
Bn 10 (10)	vv	(vv)		Volume	
Bn 11 (11)	vv	(vv)		( controllo Panpot Post IFX )	*2
Bn 12 (12)	vv	(vv)		Panpot	
Bn 13 (13)	vv	(vv)		Expression	
Bn 14 (14)	vv	(vv)		( come FX Dmod Src = Fxctrl1 )	
Bn 15 (15)	vv	(vv)		Effect Control 1	
Bn 16 (16)	vv	(vv)		( come FX Dmod Src = Fxctrl2 )	
Bn 17 (17)	vv	(vv)		Effect Control 2	
Bn 18 (18)	vv	(vv)		( come Ribbon Controller )	
Bn 19 (19)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl1	
Bn 20 (20)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = KnobMod1 )	
Bn 21 (21)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl2	
Bn 22 (22)	vv	(vv)		( come Value Slider )	
Bn 23 (23)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl3	
Bn 24 (24)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = KnobMod2 )	
Bn 25 (25)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl4	
Bn 26 (26)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = KnobMod3 )	
Bn 27 (27)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = KnobMod4 )	
Bn 28 (28)	bb	(bb)		Bank Select (LSB)	
Bn 29 (29)	bb	(bb)		( per Prog / Combi change )	*1
Bn 30 (30)	vv	(vv)		Data Entry (LSB)	
Bn 31 (31)	vv	(vv)		( per RPC edit )	
Bn 32 (32)	vv	(vv)		( come Damper )	
Bn 33 (33)	53F/240	(563/264)		Portamento Off/On	
Bn 34 (34)	53F/240	(563/264)		Softamento Off/On	
Bn 35 (35)	vv	(vv)		Soft: Pedal	
Bn 36 (36)	vv	(vv)		( ctrl Sustain Level )	
Bn 37 (37)	vv	(vv)		Sound Controller 1	
Bn 38 (38)	vv	(vv)		( ctrl Resonance/HPF Cutoff )	
Bn 39 (39)	vv	(vv)		Sound Controller 2	
Bn 40 (40)	vv	(vv)		( ctrl Release Time )	
Bn 41 (41)	vv	(vv)		Sound Controller 3	
Bn 42 (42)	vv	(vv)		( ctrl Attack Time )	
Bn 43 (43)	vv	(vv)		Sound Controller 4	
Bn 44 (44)	vv	(vv)		( ctrl LPF Cutoff )	
Bn 45 (45)	vv	(vv)		Sound Controller 5	
Bn 46 (46)	vv	(vv)		( ctrl Decay Time )	
Bn 47 (47)	vv	(vv)		Sound Controller 6	
Bn 48 (48)	vv	(vv)		( ctrl LFO1 Speed )	
Bn 49 (49)	vv	(vv)		Sound Controller 7	
Bn 50 (50)	vv	(vv)		( ctrl LFO1 Pitch Depth )	
Bn 51 (51)	vv	(vv)		Sound Controller 8	
Bn 52 (52)	vv	(vv)		( ctrl LFO1 Delay )	
Bn 53 (53)	vv	(vv)		Sound Controller 9	
Bn 54 (54)	vv	(vv)		( ctrl Filter EG Intensity )	
Bn 55 (55)	vv	(vv)		Sound Controller 10	
Bn 56 (56)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = SW 1 )	
Bn 57 (57)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl5	
Bn 58 (58)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = SW 2 )	
Bn 59 (59)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl6	
Bn 60 (60)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = Foot SW )	
Bn 61 (61)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl7	
Bn 62 (62)	vv	(vv)		( AMS & FX Dmod Src = CC#3 )	
Bn 63 (63)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl8	
Bn 64 (64)	vv	(vv)		( ctrl Send 1 Level )	
Bn 65 (65)	00/400	(00/4000)		( per All Insert FX Off/On )	
Bn 66 (66)	vv	(vv)		Effect 1 Depth	
Bn 67 (67)	vv	(vv)		( ctrl Send 2 Level )	
Bn 68 (68)	vv	(vv)		Effect 2 Depth	
Bn 69 (69)	vv	(vv)		( ctrl Send 1 Level )	
Bn 70 (70)	vv	(vv)		Effect 3 Depth	
Bn 71 (71)	vv	(vv)		( per Master FX1 Off/On )	
Bn 72 (72)	00/400	(00/4000)		Effect 4 Depth	
Bn 73 (73)	00/400	(00/4000)		( per Master FX2 Off/On )	
Bn 74 (74)	vv	(vv)		Effect 5 Depth	
Bn 75 (75)	vv	(vv)		( per PC edit )	
Bn 76 (76)	00	(00)		Data increment	
Bn 77 (77)	00	(00)		( per PC edit )	
Bn 78 (78)	00	(00)		Data Decrement	
Bn 79 (79)	00	(00)		( per PC edit )	
Bn 80 (80)	00	(00)		NRPN Param No. (LSB)	*3
Bn 81 (81)	tt	(tt)		( per NRPN select )	
Bn 82 (82)	tt	(tt)		RPN Param No. (MSB)	*3
Bn 83 (83)	0r	(0r)		( per RPN select )	
Bn 84 (84)	0r	(0r)		RPN Param No. (LSB)	*4
Bn 85 (85)	0r	(0r)		( per RPN select )	
Bn 86 (86)	vv	(vv)		Control data	
Bn 87 (87)	vv	(vv)		( per Seq. recording (cc)=0-101 )	
Bn 88 (88)	00	(00)		All Sound Off	C,Q
Bn 89 (89)	00	(00)		Reset All Controllers	C
Bn 90 (90)	00	(00)		Local Control Off/On	A
Bn 91 (91)	00/7F	(00/127)		All Notes Off	C
Bn 92 (92)	00	(00)		( come All Notes Off )	A
Bn 93 (93)	00	(00)		Omn Mode Off	A
Bn 94 (94)	00	(00)		( come All Notes Off )	A
Bn 95 (95)	00	(00)		Omn Mode On	A
Bn 96 (96)	00	(00)		( come All Notes Off )	A
Bn 97 (97)	00	(00)		Mono Mode On	A
Bn 98 (98)	516	(516)		( come All Notes Off )	A
Bn 99 (99)	00	(00)		Poly mode On	A
Bn 100 (100)	00	(00)		( per Prog/Combi change )	*1
Bn 101 (101)	--	--		Program Change	P
Bn 102 (102)	--	--		Channel Pressure	T
Bn 103 (103)	--	--		Bender Change	C
Bn 104 (104)	bb	(bb)			

AMS : Sorgente di Modulazione Alternata  
FX Dmod Src: Sorgente di Modulazione Dinamica degli Effetti

n : N° Canale MIDI (0 - 15) \*\*\*\*\* Generalmente il Canale Global.  
g : Il canale di ciascun timbro/traccia in mod. Combination/Sequencer/Song Play. (Status = INT o BTH)  
x : Canale  
y : Canale  
ENA : Identico ai dati Trasmessi

\*1 : Con Bank Map in modalità Global = KORGE;  
MIDI In [Esa]  
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F : Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127  
00,01, 00 - 7F : B 000 - 127 : Bank B 000 - 127  
00,02, 00 - 7F : C 000 - 127 : Bank C 000 - 127  
00,03, 00 - 7F : D 000 - 127 : Bank D 000 - 127  
00,04, 00 - 7F : E 000 - 127 : Bank E 000 - 127  
00,05, 00 - 7F : F 000 - 127 : Bank F 000 - 127  
00,06, 00 - 7F : G 000 - 127 : Bank G 000 - 127  
00,07, 00 - 7F : H 000 - 127 : Bank H 000 - 127  
00,08, 00 - 7F : I 000 - 127 : Bank I 000 - 127  
00,09, 00 - 7F : J 000 - 127 : Bank J 000 - 127  
00,0A, 00 - 7F : K 000 - 127 : Bank K 000 - 127  
00,0B, 00 - 7F : L 000 - 127 : Bank L 000 - 127  
00,0C, 00 - 7F : M 000 - 127 : Bank M 000 - 127  
00,0D, 00 - 7F : N 000 - 127 : Bank N 000 - 127  
00,0E, 00 - 7F : O 000 - 127 : Bank O 000 - 127  
79,00, 00 - 7F : G 001 - 128  
79,01-09,00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128  
78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128  
38,00, 00 - 7F : G 001 - 128  
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128  
Con Bank Map in modalità Global = GM(2);  
MIDI In [Esa]  
mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F : Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127  
3F,01, 00 - 7F : B 000 - 127 : Bank B 000 - 127  
3F,02, 00 - 7F : C 000 - 127 : Bank C 000 - 127  
3F,03, 00 - 7F : D 000 - 127 : Bank D 000 - 127  
3F,04, 00 - 7F : E 000 - 127 : Bank E 000 - 127  
3F,05, 00 - 7F : F 000 - 127 : Bank F 000 - 127  
3F,06, 00 - 7F : G 000 - 127 : Bank G 000 - 127  
3F,07, 00 - 7F : H 000 - 127 : Bank H 000 - 127  
3F,08, 00 - 7F : I 000 - 127 : Bank I 000 - 127  
3F,09, 00 - 7F : J 000 - 127 : Bank J 000 - 127  
3F,0A, 00 - 7F : K 000 - 127 : Bank K 000 - 127  
3F,0B, 00 - 7F : L 000 - 127 : Bank L 000 - 127  
3F,0C, 00 - 7F : M 000 - 127 : Bank M 000 - 127  
3F,0D, 00 - 7F : N 000 - 127 : Bank N 000 - 127  
3F,0E, 00 - 7F : O 000 - 127 : Bank O 000 - 127  
79,00, 00 - 7F : G 001 - 128  
79,01-09,00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128  
78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128  
00,00, 00 - 7F : G 001 - 128  
38,00, 00 - 7F : G 001 - 128  
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128  
3F,7F, 00 - 7F : Mute (KORG MUTE)  
(XG) 00,01 - : Assign corrisponde a Program in G, g(1) - g(9)  
(GS) 01,00 - : Assign corrisponde a Program in G, g(1) - g(9)  
\*2 : Canale Global per le modalità Program/Sampling.  
Canale di ciascun IFX per le modalità Combination/Sequencer/Song Play.  
\*3 : tt.ss = 00.02 : Arpeggiator Off/On  
= 00.0A : Arpeggiator Gate control  
= 00.0B : Arpeggiator Velocity control  
Msg del canale Global valido per le modalità Program/Combination.  
Msg del canale della traccia corrente valido per le modalità Sequencer/Song Play.  
Valore di Data Entry USB ininfluente.  
tt.ss = 00.10 : Valve Force Off/On  
tt.ss = 00.11 : Valve Force Input Trim Control  
tt.ss = 00.12 : Valve Force Ultra Boost Control  
tt.ss = 00.13 : Valve Force Tube Gain Control  
tt.ss = 00.14 : Valve Force Output Level Control  
Msg del canale Global valido per le modalità Program/Sampling.  
\*Ctrl Ch\* della Valve Force valido per le modalità Combination/Sequencer/Song Play.  
Valore di Data Entry USB ininfluente.  
tt.ss = 01.08 : Vibrato Rate  
tt.ss = 01.09 : Vibrato Depth  
tt.ss = 01.0A : Vibrato Delay  
tt.ss = 01.20 : Filter Cutoff  
tt.ss = 01.21 : Filter Resonance  
tt.ss = 01.63 : EG Attack Time  
tt.ss = 01.64 : EG Decay Time  
tt.ss = 01.66 : EG Release Time



tt,ss = 14,kk : Drum Filter Cutoff \*  
tt,ss = 15,kk : Drum Filter Resonance \*  
tt,ss = 16,kk : Drum EG Attack Time \*  
tt,ss = 17,kk : Drum EG Decay Time \*  
tt,ss = 18,kk : Drum Coarse Tune \*  
tt,ss = 19,kk : Drum Fine Tune \*  
tt,ss = 1A,kk : Drum Volume \*  
tt,ss = 1B,kk : Drum Panpot \*  
tt,ss = 1C,kk : Drum Rev Send(Send2) \*  
tt,ss = 1D,kk : Drum Rev Send(Send1) \*  
tt,ss = 1E,kk : Drum Cho Send(Send1) \*

\* Valido solo quando Part Mode è Drum, MDrm1 - MdrM4.  
kk: Drum Inst No. (0C - 6C = C0 - C8)  
Valore di Data Entry LSB ininfluyente.

\*4 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity ( Bend Range )  
= 1 : Fine Tune ( Detune )  
= 2 : Coarse Tune ( Transpose )

Detune dei Programmi Drum influenzato da Fine Tune e Coarse Tune.  
Valore di Data Entry LSB ininfluyente per Pitch Bend Sensitivity e Coarse Tune.

2-2 MESSAGGI SYSTEM COMMON

Status [Esa]	Secondo [H] [D]	Terzo [H] [D]	Descrizione ( Uso per ..... )	[H] : Esa, [D] : Decimale
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer ( Location ) ss : Least significant (LSB) tt : Most significant (MSB)	*6
F3	ss (ss)		Song Select (Song) (Song) Cue List selezionati) *5 ss : N'Song(0-127)/Cue List(0-19).	

Ricevuto in modalità Sequencer.  
Nella pag. Cue List (modalità Sequencer Pl), risponde a Location e N' della Cue List.

2-3 MESSAGGI SYSTEM REALTIME

Status [Esa]	Descrizione ( Uso per..... )
F8	Timing Clock ( Tempo, RMS & FX Dmod Src ) *5
FA	Start ( Seq Start & Arpeggiator Control ) *6
FB	Continue ( Seq Continue start & Arpeggiator Control ) *6
FC	Stop ( Seq Stop & Arpeggiator Control ) *6
FE	Active Sensing ( MIDI Connect Check )

\*5 Ricevuto quando MIDI clock in mod. Global è External MIDI o External USB.  
\*6 Ricevuto quando MIDI clock in mod. Global è External MIDI o External USB e quando Receive Ext. Realtime Commands in mod. Global è spuntato.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

- 2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE ( NON REALTIME )
- DEVICE INQUIRY ( Quando ricevuto, trasmette INQUIRY MESSAGE REPLY )  
[ F0,7E,n0,06,01,F7 ] 3° byte nn : Channel = 0 - F : Canale Global  
[ F0,7E,n0,09,01,F7 ] 3° byte nn : Channel = 7F : Qualsiasi Canale
  - OM System On ( Receive when in Song Play mode )  
[ F0,7E,n0,09,01,F7 ] 3° byte nn : Channel = 0 - F : Canale Global  
[ F0,7E,n0,09,01,F7 ] 3° byte nn : Channel = 7F : Qualsiasi Canale
- 2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( REALTIME )
- Master Volume  
[ F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7 ] 3° byte g : Canale Global  
6° byte vv : Valore (LSB)  
7° byte mm : Valore (MSB)  
nn,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max
  - Master Balance  
[ F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7 ] 3° byte g : Canale Global  
6° byte vv : Valore (LSB)  
7° byte mm : Valore (MSB)  
nn,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right
  - Master Fine Tune ( Control Master Tune(cent) in Global )  
[ F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7 ] 3° byte g : Canale Global  
6° byte vv : Valore (LSB)  
7° byte mm : Valore (MSB)  
nn,vv = 00,00:50, 40,00:+00, 60,00:+50
  - Master Coarse Tune ( Control Transpose (chromatic step) in Global )  
[ F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7 ] 3° byte g : Canale Global  
6° byte vv : Valore (LSB)  
7° byte mm : Valore (MSB)  
nn,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12



## Messaggi vari

### A

#### Are you sure ?

Problema: Richiesta di conferma dell'operazione. Per eseguire, premere il **pulsante OK**. Per annullare, premere il **pulsante Cancel**.

### B

#### Battery voltage for Calender IC is low

Problema: La batteria del calendario interno è prossima all'esaurimento.

Azione: Sostituire la batteria come descritto nel paragrafo "Sostituire la batteria del calendario" (p.319, 324).

#### Buffer overrun error occurred

Problema: Durante il campionamento su Media, la velocità di scrittura si è dimostrata insufficiente per la registrazione degli eventi audio.

Azione: Eseguire il comando di Utility "Check Medium" in modalità Media. Se il problema persiste, copiare i file su un altro supporto, eseguirne la cancellazione sul media provare ad eseguire nuovamente il campionamento.

**note** Il campionamento su media potrebbe risultare impossibile con determinati tipi di supporti. Utilizzare sempre i media consigliati dal produttore.

**note** Quando appare il messaggio "Buffer overrun error occurred", i dati già registrati saranno considerati validi, ma gli eventi presenti intorno all'area per la quale si è verificato l'errore potrebbero non essere correttamente riprodotti.

#### Buffer underrun error occurred

Problema: Durante la riproduzione di un file WAV dal media, la velocità di lettura si è dimostrata insufficiente per completare l'operazione.

Azione: Copiare il file desiderato su un'altra cartella, e provare ad eseguire nuovamente l'operazione.

Azione: I file Wave allocati su dispositivi USB non possono essere riprodotti direttamente. In questo caso è necessario copiare il file sul media inserito nello slot CF della TRITON Extreme e provare nuovamente ad eseguire l'operazione. Utilizzare solo i media suggeriti dal produttore. Se il problema persiste anche dopo aver trasferito il file sul media, copiare il file su un'altra cartella ed eseguire nuovamente l'operazione.

### C

#### Can't calibrate

Problema: La calibrazione non è stata eseguita in maniera corretta.

Azione: Eseguire nuovamente l'operazione.

#### Can't copy/swap double size effect

Problema: Dopo aver copiato un effetto double-size nella memoria buffer, si è tentato di incollarne i dati su IFX1 o IFX5.

Azione: Modificare le impostazioni in maniera da non consentire la copia di un effetto double-size su IFX1 o 5, ed eseguire nuovamente l'operazione.

### Can't open pattern

### Continue ?

Problema: Dopo aver terminato la registrazione o le operazioni di editing, non è stato possibile disporre di memoria sufficiente per aprire il pattern inserito nella traccia (quando invece avrebbe dovuto aprirsi automaticamente). Premere il **pulsante OK** per cancellare il pattern e salvare il contenuto registrato o modificato. Premere invece il **pulsante Cancel** per cancellare il contenuto registrato od oggetto di editing.

### Completed

Problema: L'esecuzione del comando è stata portata a termine.

### D

#### Destination and source are identical

Problema: La Song, Cue list, traccia o pattern sorgente è identica a quella di destinazione. Non è stato quindi possibile eseguire il comando di copia o di bounce (riversamento).

Azione: La Cue list, Song, traccia o pattern sorgente deve essere diversa da quella di destinazione. Effettuare una nuova selezione.

#### Destination from-measure within the limits of source

Problema: La misura di destinazione (comando Move Measure per tutte le tracce o per una singola traccia) è all'interno dell'intervallo specificato come sorgente.

Azione: Impostare una misura di destinazione posizionata all'esterno dell'intervallo sorgente.

#### Destination is empty

Problema: La traccia o il pattern specificati (durante l'editing) come destinazione non contengono alcun evento musicale.

Azione: Selezionare una traccia o un pattern contenenti eventi musicali.

#### Destination measure is empty

Problema: La misura specificata come destinazione non contiene alcun dato.

Azione: Specificare una misura contenente dati.

#### Destination multisample already exists

Problema: La destinazione di salvataggio contiene già un Multicampione.

Azione: Cancellare il Multicampione nella destinazione di salvataggio, oppure selezionare un'altra destinazione di salvataggio.

#### Destination multisample and source multisample are identical

Problema: Lo stesso Multicampione è stato selezionato sia come sorgente, sia come destinazione.

Azione: Il Multicampione sorgente deve essere diverso da quello di destinazione. Effettuare una nuova scelta.

#### Destination sample already exists

Problema: La destinazione di salvataggio è già occupata da un campione.

Azione: Cancellare il campione nella destinazione di salvataggio oppure selezionare una nuova destinazione.



### Destination sample data used in source sample

#### Can't overwrite

**Problema:** Poiché il campione della destinazione di salvataggio è utilizzato dal campione sorgente, non può essere sovrascritto.

**Azione:** Evitare di usare l'operazione Overwrite, e specificare una nuova destinazione di salvataggio.

### Destination sample is empty

**Problema:** Il campione sul quale si desidera eseguire l'editing non contiene alcun evento audio.

### Destination song is empty

**Problema:** La Song specificata come destinazione di copia o di riversamento (bounce) non esiste.

**Azione:** Eseguire il comando Create New Song nella finestra di dialogo che appare quando si seleziona una nuova Song prima della copia o del riversamento.

### Directory is not empty

#### Cleanup directory Are you sure?

**Problema:** Si sta tentando di cancellare una directory che contiene all'interno file o sub-directory.

**Azione:** Premere il pulsante OK per cancellare tutti i file e le directory contenute all'interno della directory oggetto di cancellazione.

### Disc full

**Problema:** L'esecuzione di "Write to CD" in modalità Media non è andata a buon fine, poiché non c'è spazio sufficiente sul CD-R/RW per la scrittura.

**Azione:** Scrivere i dati su un altro media, oppure cancellare le tracce non più indispensabili.

## E

### Error in formatting medium

**Problema:** Si è verificato un errore durante la formattazione fisica (full format) o la formattazione high-level (quick format) del media.

**Azione:** Utilizzare un altro media.

**Problema:** Si è verificato un errore di scrittura dell'area UDF durante l'esecuzione del comando "Convert to ISO9660 Format" in modalità Media.

**Azione:** Utilizzare un altro media.

### Error in reading from medium

**Problema:** Si è verificato un errore durante la lettura dei dati contenuti sul media. Questo tipo di errore può inoltre verificarsi durante le operazioni di Save o Copy eseguite su media.

**Azione:** Eseguire nuovamente l'operazione di lettura. Qualora l'errore dovesse continuare a verificarsi, i dati contenuti sul media potrebbero essere stati danneggiati.

### Error in writing to medium

**Problema:** Si è verificato un errore durante la scrittura dei dati sul media. (Verificare il tipo di errore)

**Azione:** E' possibile che il media sia stato fisicamente danneggiato. Sostituire il media. Evitare di utilizzare il media per il quale lo strumento continua a mostrare messaggi d'errore. Per i media formattati in MS-DOS, eseguire il comando "Check Medium" in modalità Media.

### Exceeded 8 Programs

**Problema:** Durante l'esecuzione di Advanced Conversion Load, è stato superato il limite massimo di otto Programmi. In base al tipo di struttura, il Programma AKAI potrebbe essere caricato e convertito in Programmi multipli ed una Combi. In questo caso, il numero di Programmi della TRITON Extreme risultanti dalla conversione è limitato al numero massimo di Programmi utilizzabili per ciascuna Combi, cioè otto.

**Azione:** Dopo aver caricato un Programma AKAI, eseguirne l'editing sulla TRITON Extreme.

**Azione:** Invece di utilizzare l'opzione Advanced Conversion Load, caricare i dati come Multicampioni o campioni, e quindi effettuarne l'editing sulla TRITON Extreme.

## F

### File already exists

**Problema:** Il nome del file specificato per i comandi Create Directory o File Rename esiste già sul media di destinazione.

**Problema:** La destinazione del comando di Utility "Copy" in modalità Media (eseguito senza utilizzare le wildcard) contiene già un file con lo stesso nome del file sorgente.

**Problema:** La directory che la TRITON Extreme sta cercando di creare dopo l'esecuzione del comando "Save Sampling Data" in modalità Media (con le impostazioni di All, All Multisamples, All Samples o One Multisample), esiste già sul media.

**Problema:** Il media contiene già un file con lo stesso nome di quello che si sta cercando di campionare o salvare.

**Azione:** Cancellare il file o la directory esistente, oppure specificare un nome diverso per il nuovo file.

### File contains unsupported data

**Problema:** Il file AIFF, WAVE o KSF che si sta cercando di caricare è in un formato non supportato dalla TRITON Extreme.

**Azione:** Nel caso di file AIFF o WAVE utilizzare (se possibile) un computer per convertire il file in un tipo di formato supportato dalla TRITON Extreme, e quindi eseguirne il caricamento.

### File is read-only protected

**Problema:** Si è cercato di eseguire la scrittura su un file (o di cancellare un file) con un attributo di sola lettura.

**Azione:** Usare il computer per disabilitare la protezione contro la scrittura del file.

**Problema:** Si è tentato di salvare un file su un media contenente un file con lo stesso nome e protetto contro la scrittura.

**Azione:** Salvare il file con un nome differente.

### File unavailable

**Problema:** Si è tentato di caricare o aprire un file il cui formato non è riconosciuto dalla TRITON Extreme.

### File/path not found

**Problema:** Il campione che si è tentato di caricare in modalità Media non esiste, oppure il file non è presente nella directory selezionata o nella posizione specificata nella finestra di dialogo.

**Problema:** Il file specificato per l'esecuzione del comando "Delete" in modalità Media non è stato trovato.

**Problema:** Il file selezionato con le wild card per l'operazione "Copy" in modalità Media non esiste, oppure il nome della lunghezza del percorso di copia eccede i 76 caratteri.

**Problema:** Usando il tasto Open, si è tentato di aprire una directory (in modalità Media) il cui nome del percorso eccede i 76 caratteri (incluso il nome della directory selezionata).



Azione: Controllare il file o la directory.

Problema: In modalità Media, durante il caricamento di un file .KCD, non è stato possibile trovare il file WAVE appartenente alla Audio Track List.

Azione: I file per i quali non sono mostrati le dimensioni nella pagina Make Audio CD della modalità Media non possono essere localizzati. Controllare il file o la directory, oppure cancellare il file dalla Audio Track List.

### Front sample data used in rear sample

#### Can't overwrite

Problema: Eseguendo il comando "Link" della pagina Sample Edit in modalità Sampling, si è tentato di utilizzare lo stesso segmento audio come campione front e rear, rendendo impossibile la sovrascrittura.

Azione: Evitare di utilizzare il comando "Overwrite," e specificare un campione differente come destinazione di salvataggio.

## I

### Illegal file description

Problema: Il nome del file specificato per il salvataggio o per la creazione di una directory contiene dei caratteri non validi.

Azione: Modificare il nome del file. Nomi e caratteri non validi per il formato MS-DOS non possono essere utilizzati.

### Illegal SMF data

Problema: Si è tentato di caricare un file non in formato Standard MIDI File.

### Illegal SMF division

Problema: Si è tentato di caricare un file in formato Standard MIDI File basato sul time-code.

### Illegal SMF format

Problema: Si è tentato di caricare un file SMF in formato diverso da 0 o 1.

### Inconvertible file exists

Problema: Sul media selezionato è presente un file non compatibile con il formato ISO9660.

Azione: I media formattati o scritti da dispositivi esterni potrebbero risultare impossibili da convertire in formato ISO9660 da parte della TRITON Extreme. Per eseguire la conversione, utilizzare il software packet writing con il quale si è formattato o scritto originariamente il media.

### Index number over limit

Problema: Durante il campionamento su RAM in modalità Combination, Program o Sequencer, si è tentato di convertire simultaneamente un numero eccessivo di indici in Multicampione.

Azione: Convertire i campioni su un Programma o Multicampione differente, oppure usare la modalità Sampling per cancellare alcuni degli indici prima di proseguire con la registrazione.

## M

### Master Track can't be recorded alone

Problema: Durante la registrazione in tempo reale, si è tentato di selezionare la traccia Master come traccia oggetto di registrazione.

Azione: Selezionare una delle tracce 1-16.

### Measure size over limit

Problema: Il numero di eventi di una misura appartenente allo Standard MIDI File che si sta cercando di caricare eccede il massimo consentito (approssimativamente 65.535 eventi).

Problema: L'operazione di editing tentata porterebbe a far eccedere il numero di eventi massimi consentiti in una misura (circa 65.535).

Azione: Utilizzare l'event editing etc. per cancellare gli eventi non più necessari.

### Measure number over limit

Problema: L'operazione di editing che si sta cercando di eseguire causerebbe il superamento del limite massimo consentito per la lunghezza di una traccia (999 misure).

Azione: Cancellare le misure non più necessarie.

### Media not formatted

Problema: Si è cercato di eseguire una formattazione high-level (quick format) di un media non ancora formattato fisicamente.

Azione: Eseguire il comando di Utility "Format" in modalità Media per formattare fisicamente il media (full format).

### Medium changed

Problema: Il media è stato sostituito o espulso dalla sede durante l'esecuzione del comando di Utility "Copy" in modalità Media, e non è stato quindi possibile effettuare la copia tra media diversi sullo stesso drive.

### Medium write protected

Problema: Il media che si sta tentando di scrivere è protetto contro la scrittura.

Azione: Disabilitare la protezione contro la scrittura ed eseguire nuovamente il comando.

### Memory full

Problema: Le ulteriori operazioni di editing della Song, traccia o pattern in modalità Sequencer non possono essere eseguite, poiché la memoria del sequencer è al limite.

Azione: Cancellare i dati ed eventi della Song non più necessari, per liberare spazio sulla memoria.

Problema: La registrazione in tempo reale in modalità Sequencer è stata interrotta, a causa dell'esaurimento dello spazio disponibile in memoria.

Azione: Cancellare i dati ed eventi della Song non più necessari, per liberare spazio sulla memoria.

### Memory overflow

Problema: A causa dell'esaurimento dello spazio libero in memoria, il sequencer non è più in grado di ricevere i dati esclusivi trasmessi con il comando "Save Exclusive" (in modalità Media).

Azione: Nel caso si desideri ricevere due o più segmenti di dati esclusivi, effettuarne la trasmissione separatamente.

Problema: In modalità Media, si è cercato di caricare un numero eccessivo di campioni (maggiore cioè della capacità corrente della memoria).

Azione: In modalità Sampling, eseguire il comando Delete Sample per liberare spazio all'interno dell'area destinata alla memorizzazione dei campioni, ed eseguire nuovamente il caricamento.



### Memory protected

**Problema:** Il Programma, la Combinazione, la Song, il kit di batteria o il pattern di arpeggio utente che si è cercato di sovrascrivere è protetto contro la scrittura.

**Azione:** Accedere alla modalità Global, disabilitare la protezione contro la scrittura ed eseguire nuovamente l'operazione di caricamento o scrittura.

### MIDI data receiving error

**Problema:** Il formato dei dati esclusivi MIDI ricevuti non è valido (per esempio nel caso la grandezza dei messaggi ricevuti risulti non corretta).

### Multisample L and R are identical

**Problema:** L'operazione di editing non è stata eseguita poiché i numeri di destinazione per i Multicampioni L ed R sono identici.

**Azione:** Selezionare due numeri distinti per il salvataggio dei Multicampioni L ed R.

## N

### No data

**Problema:** Lo Standard MIDI File (SMF) che si sta tentando di caricare non contiene all'interno alcun evento.

**Problema:** L'operazione "Export Samples as AIFF/WAVE" per Samples in One Multisample non può essere eseguita poiché non esistono campioni.

**Azione:** Creare un campione.

### No medium

**Problema:** L'esecuzione di un comando in modalità Media non è stato eseguito poiché il media non è inserito.

**Azione:** Inserire il media.

### No recording track specified

**Problema:** Si è tentato di iniziare la registrazione multi-traccia in tempo reale senza prima aver selezionato alcuna traccia per la registrazione (REC).

**Azione:** Impostare su REC la traccia sulla quale si desidera registrare.

### No space available on medium

**Problema:** Il salvataggio del file o la creazione della directory non possono essere eseguite poiché il media oggetto delle operazioni non contiene sufficiente memoria libera.

**Azione:** Cancellare i file esistenti sul media, oppure inserire un media diverso con maggior memoria libera disponibile.

### No space available on medium

#### Do you want to make a divided file?

**Problema:** Il salvataggio del file .PCG o .KSF non è stato eseguito poiché il media di destinazione non contiene abbastanza memoria libera. Specificare se si desidera salvare il file in più parti.

**Azione:** Premere il pulsante OK per salvare il file su più volumi di media, oppure premere il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

### Not enough memory

**Problema:** Non è stato possibile reperire la quantità minima di memoria necessaria per avviare la registrazione in tempo reale in modalità Sequencer.

**Azione:** Cancellare i dati della Song non più necessari per incrementare la quantità di memoria disponibile per la registrazione.

**Problema:** Non è stato possibile eseguire il comando "Load Exclusive", dato che il file .EXL oggetto di caricamento richiede più di 1.048.576 byte. Tale file non può essere caricato sulla TRITON Extreme.

### Not enough memory to load

**Problema:** Il caricamento di un file .SNG o di un file SMF in modalità Media non è andato a buon fine, poiché la memoria disponibile del sequencer è insufficiente.

**Azione:** Cancellare i dati della Song non più necessari per incrementare la quantità di memoria disponibile.

### Not enough memory to open pattern

**Problema:** La quantità di memoria disponibile è insufficiente a consentire l'apertura del pattern. Di conseguenza, non è possibile eseguire l'editing degli eventi.

**Azione:** Cancellare i dati non più necessari (tracce, Song, pattern), oppure evitare di aprire il pattern.

### Not enough multisample memory

**Problema:** La memoria disponibile per i Multicampioni è insufficiente (il numero di Multicampioni, in seguito all'operazione richiesta, supererebbe il massimo consentito di 1.000.)

**Azione:** Cancellare i Multicampioni non più necessari per incrementare la memoria libera disponibile.

### Not enough relative parameter memory

**Problema:** La memoria disponibile per i parametri è insufficiente (il numero di campioni relativi ai Multicampioni, in seguito all'operazione richiesta, supererebbe il massimo consentito di 4.000).

**Azione:** Cancellare i Multicampioni o gli indici (index) non più necessari, per incrementare la quantità di memoria libera.

### Not enough sample memory

**Problema:** La memoria per i campioni è insufficiente (sia per i parametri che per gli eventi della forma d'onda sonora).

**Azione:** Cancellare i campioni non più necessari per incrementare la quantità di memoria libera.

### Not enough sample/multisample locations available

**Problema:** I dati che si sta cercando di caricare causerebbero il superamento del numero massimo di campioni/Multicampioni memorizzabili.

**Azione:** In modalità Sampling, eseguire "Delete Multisample" o "Delete Sample" per cancellare i campioni e liberare spazio in memoria. Quindi eseguire nuovamente il caricamento dei dati desiderati.



### Not enough song locations available

- Problema:** Il caricamento in modalità "Append" di un file .SNG non è stato portato a termine poiché si è tentato di caricare più Song del consentito.
- Azione:** In modalità Sequencer, eseguire il comando "Delete Song" per incrementare il numero di multi utilizzabili, e quindi eseguire nuovamente il caricamento.

### Not enough song memory

- Problema:** Non è stato possibile eseguire il comando "Save" o "Time Slice" della modalità Sampling, poiché la quantità di memoria occupata dalla totalità delle Song ha raggiunto il limite massimo consentito.
- Problema:** Impossibile creare gli eventi di traccia in seguito al campionamento sulla memoria RAM.
- Azione:** Cancellare i dati delle Song etc. per incrementare lo spazio libero in memoria.

## O

### Obey Copyright Rules

- Problema:** Visualizzato quando si effettuano le impostazioni relative all'ingresso S/P DIF, in risposta alla selezione del comando "Write to CD" della pagina Make Audio CD in modalità Media, oppure quando si esegue il comando "Destination" della pagina Audio CD in modalità Sampling. Leggere attentamente il paragrafo "Avvertenza sui diritti d'autore" (GB, p.iii) prima di proseguire oltre.

### Oscillator Mode conflicts (check PROG P1)

- Problema:** Si è tentato di usare il comando "Convert MS To Program" per il salvataggio del Multicampione in un Programma (in modalità Sampling) con la casella di selezione "Use Destination Program Parameters" spuntata, ma l'operazione ha creato un conflitto tra il parametro "Oscillator Mode" del Programma di destinazione ed il Multicampione che si sta cercando di convertire.
- Azione:** In modalità Program, impostare il parametro "Oscillator Mode" del Programma di destinazione della conversione. Se si desidera convertire un Multicampione mono, selezionare Single. Se il Multicampione è stereo, scegliere l'opzione Double.

## P

### Pattern conflicts with events

- Problema:** Non è stato possibile eseguire l'operazione di Bounce poiché una delle tracce conteneva un pattern, e la stessa misura dell'altra traccia conteneva a sua volta un pattern o degli eventi.
- Azione:** Aprire il pattern.

### Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

- Problema:** Non è stato possibile spostare la misura oggetto di editing, poiché la misura di destinazione finale o quella sorgente iniziale contengono già un pattern (non aperto).
- Azione:** Aprire il pattern.

### Pattern exists in destination or source track

#### Open pattern ?

- Problema:** Un pattern è stato inserito nella traccia specificata come sorgente o di destinazione dell'operazione di editing. Se si desidera quindi aprire il pattern ed eseguire il comando (gli eventi del pattern saranno copiati), premere il **pulsante OK**. Per eseguire il comando senza tuttavia aprire il pattern, premere il **pulsante Cancel**.

### Pattern used in song

#### Continue ?

- Problema:** Il pattern oggetto di editing è stato inserito in una traccia. Per eseguire il comando, premere il pulsante OK. Per annullare, premere il pulsante Cancel.

## R

### Rear sample is empty

- Problema:** Il campione rear da utilizzare per il comando "Link" in modalità Sampling, non contiene alcun evento audio.
- Azione:** Specificare un campione rear contenente eventi audio, ed eseguire nuovamente la funzione.

### Root directory is full

- Problema:** Si è tentato di creare un file o una directory nella root directory del media. L'operazione non è stata eseguita poiché avrebbe comportato il superamento del numero massimo di directory consentito.
- Azione:** Cancellare un file o directory esistente, oppure aprire una directory qualsiasi ed accedere al livello inferiore prima di eseguire il comando.

## S

### Sample data used in other sample(s)

#### Continue ?

- Problema:** Il campione che si desidera modificare è utilizzato anche da altri campioni. Per proseguire le operazioni di editing, premere il **pulsante OK**.

### Sample L and R are identical

- Problema:** Non è stato possibile eseguire l'operazione di editing richiesta, poiché i numeri di destinazione per il salvataggio dei campioni L ed R sono identici.
- Azione:** Selezionare due numeri distinti come destinazione di salvataggio per i campioni L ed R.

### Sample length is shorter than minimum

- Problema:** Si è cercato di eseguire un'operazione di editing che avrebbe comportato la riduzione della lunghezza del campione ad un valore inferiore alle otto unità campione.
- Azione:** Modificare l'intervallo di editing in modo da ottenere dei segmenti audio di una lunghezza maggiore di otto unità campione.

### Sample used in other multisample(s)

#### Continue ?

- Problema:** Il campione oggetto di editing è utilizzato da altri Multicampioni. Per continuare le operazioni di editing, premere il **pulsante OK**.

### Selected banks are the same

- Problema:** Finestra di dialogo visualizzata quando si tenta di caricare un file TRITON Extreme .PCG contenente i banchi drum kit C/D/User o i banchi C/D dei pattern di arpeggio utente, ed indica che il banco di destinazione per il caricamento è lo stesso banco.
- Azione:** Premere il **pulsante OK** per riconoscere il messaggio d'errore, tornare alla finestra di dialogo nella quale si è specificato il banco, e rideterminare il banco di destinazione del caricamento.



### **Selected file/path is not correct**

**Problema:** Durante il caricamento di un file .PCG (precedentemente salvato su più media), si è tentato di caricare un file .PCG non diviso o con un contenuto non rispondente a quello richiesto.

**Azione:** Caricare il file .PCG corretto.

**Problema:** L'ordine con il quale si sta tentando di caricare un file KSF (precedentemente salvato su più media) non è corretto.

**Azione:** Caricare il file KSF rispettando il giusto ordine. Per visualizzare l'ordine con il quale i file KSF sono stati salvati, utilizzare il comando "Translation" dal menù di pagina (il display mostrerà il nome del campione ed il primo numero del file KSF).

### **Slice point over limit**

### **Can't divide**

**Problema:** L'esecuzione del comando "Time Slice" o "Time Stretch", comporterebbe la divisione del campione ed il superamento del numero massimo di campioni consentito (1000). Di conseguenza, l'operazione "Divide" non può essere eseguita.

**Azione:** Usare "Link" per collegare gli indici ("Index") che non necessitano di essere divisi; successivamente, eseguire il comando "Divide."

### **Source file is not 44100 Hz or 48000 Hz Can't convert**

**Problema:** Durante l'esecuzione del comando "Rate Convert" in modalità Media o di "Rate Convert" della pagina Edit Wave, si è cercato di selezionare un file WAVE la cui frequenza di campionamento è diversa da 44.1 kHz o 48 kHz.

**Azione:** Evitare di selezionare file WAVE con una frequenza di campionamento differente da 44.1 kHz o 48 kHz.

### **Source is empty**

**Problema:** Il pattern o la traccia specificata come sorgente non contiene alcun dato/evento.

**Azione:** Selezionare un pattern/traccia contenente dati musicali.

### **Source sample is empty**

**Problema:** Non è stato possibile eseguire i comandi di Insert, Mix o Paste poiché il campione sorgente non contiene alcun evento audio.

**Azione:** Eseguire l'operazione Copy prima di effettuare l'operazione Insert, Mix o Paste.

### **S/P DIF Clock Error !**

**Problema:** Dopo aver impostato "System Clock" su S/P DIF, lo strumento non ha potuto riconoscere correttamente il clock.

**Azione:** Controllare se il segnale digitale in uscita dal dispositivo esterno è stato collegato correttamente al corrispondente ingresso della TRITON Extreme. Lo strumento consente il collegamento di segnali digitali con frequenza di campionamento a 48 kHz. Controllare inoltre eventuali problemi dovuti al cavo ottico.

## **T**

### **There is no readable data**

**Problema:** La dimensione del file potrebbe essere pari a 0, oppure il file contiene dati non accessibili mediante l'operazione di caricamento o di apertura. Infine, i dati contenuti potrebbero essere stati danneggiati, impedendo così il caricamento o l'accesso.

### **This file is already loaded**

**Problema:** La porzione del file .PCG (salvato precedentemente su più media) che si sta tentando di importare è già stato caricato.

**Azione:** Caricare la porzione di file .PCG non ancora importata.

### **Track is full**

**Problema:** Nella pagina Make Audio CD della modalità Media, si è tentato di inserire una traccia audio nel CD che avrebbe portato il totale a superare il limite massimo di 99 tracce.

**Azione:** Cancellare le tracce non indispensabili o non più necessarie, ed eseguire nuovamente l'operazione Insert.

## **U**

### **Unable to create directory**

**Problema:** Si è cercato di creare una directory per la quale il percorso avrebbe superato il numero massimo di caratteri (76 al massimo).

### **Unable to save file**

**Problema:** Il percorso della destinazione di copia (comando "Copy" della modalità Disk) eccede i 76 caratteri.

**Problema:** Il percorso della destinazione di salvataggio (in modalità Media o Song Play) eccede i 76 caratteri.

**Problema:** L'esecuzione del comando "Copy" in modalità Media non è andata a buon fine, poiché la dimensione dei dati del file management supera la dimensione dell'area dedicata.

### **USB Hub Power Exceeded!**

### **USB Hub power exceeded Please disconnect USB device**

**Problema:** Il consumo elettrico dei dispositivi USB supera quello fornito dall'hub USB utilizzato. In questi casi, le unità USB non possono essere rilevate correttamente.

**Azione:** Se possibile, usare l'auto-alimentazione delle unità USB, oppure provare a collegare una hub differente. Dopo aver riconfigurato il sistema, eseguire il comando "Scan USB Device."

## **W**

### **WAVE file size over limit**

**Problema:** Il file Wave oggetto di editing nella pagina Edit WAVE in modalità Media supera il numero massimo di campioni consentito (230.400.000 campioni; 80 minuti di audio campionati a 48 kHz).

**Azione:** Evitare di selezionare file Wave con un numero di campioni superiore a quello consentito.



---

## Y

### You can't undo last operation

### Are you sure ?

Problema: Segnala l'impossibilità di ripristinare lo status precedente all'operazione di editing dell'evento che ci si appresta a compiere (funzione Compare non disponibile). Se nonostante ciò si desidera accedere all'event editing, premere il **pulsante OK**. Per non eseguire alcuna operazione, premere il **pulsante Cancel**.

### You can't undo this operation

### Are you sure ?

Problema: Non è possibile disporre della memoria dedicata alle operazioni di Undo (funzione Compare) dopo aver compiuto una registrazione o delle operazioni di editing in modalità Sequencer (ed essere usciti dalle suddette funzioni). Se si desidera quindi conservare i dati appena registrati o modificati, premere il **pulsante OK**. Per tornare invece allo status precedente (cancellare cioè i dati appena registrati o modificati), premere il **pulsante Cancel**.

Problema: Non è possibile disporre della memoria dedicata alle operazioni di Undo (funzione Compare) per l'editing in modalità Sequencer. Se si desidera eseguire comunque l'operazione di editing, premere il **pulsante OK**. Tale operazione non sarà in seguito più annullabile. Se invece non si desidera modificare permanentemente i dati oggetto di editing, premere il **pulsante Cancel**.

Azione: Per poter disporre di una quantità di memoria sufficiente a garantire la funzione di Undo, cancellare i dati non più necessari (Song, tracce, pattern). Si consiglia di eseguire comunque il salvataggio dei dati prima di effettuare le operazioni editing.



## Compatibilità dei dati

I vari formati gestiti dalla TRITON Extreme sono generalmente compatibili con gli strumenti della serie TRITON/TRITON pro/TRITON proX e TRITON-Rack. I dati possono quindi essere liberamente scambiati tramite media, così come è consentito l'utilizzo del dump dei dati MIDI esclusivi per l'esportazione di impostazioni etc. o dei parameter change. E' tuttavia necessario tenere in considerazione i punti che seguono per evitare qualsiasi problema di compatibilità.

I file in formato .PCG/.SNG di KARMA Music Workstation (OS 1.0 e 2.0) e TRITON Le possono essere convertiti durante il caricamento.

**note** Nella note che seguono, gli strumenti TRITON, TRITON pro e TRITON proX sono raccolti tutti sotto la denominazione TRITON.

### [1] Parametri validi per la TRITON Extreme ma non per TRITON STUDIO, TRITON-Rack e TRITON.

#### 1-1. Impostazioni del Multicampione in modalità Program

- **TRITON Extreme → TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**

I suddetti modelli sono sprovvisti dei Multicampioni corrispondenti (quelli del banco EXB), e per tale motivo non potranno operare/funzionare correttamente.

#### 1-2. Impostazioni del campione percussivo nella pagina P5: Drum Kit in modalità Global

- **TRITON Extreme → TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**

I suddetti modelli sono sprovvisti dei campioni percussivi corrispondenti (quelli del banco EXB), e per tale motivo non potranno operare/funzionare correttamente.

#### 1-3. Parametri VALVE FORCE in modalità Program, Combination e Sequencer

- **TRITON Extreme → TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (.PCG file load/MIDI data dump):**

Parametri le cui impostazioni sono preservate nei suddetti modelli, ma i cui dati sono ignorati. Il salvataggio di tale status come file in formato .PCG ed il suo successivo caricamento sulla TRITON Extreme (o trasmissione mediante data dump MIDI) determinerà l'inizializzazione dei parametri stessi.

- **TRITON Extreme → TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (MIDI parameter change):**

I suddetti modelli non sono in grado di ricevere i messaggi di parameter change MIDI relativi alla VALVE FORCE.

#### 1-4. Impostazione delle manopole REALTIME CONTROLS [SELECT] in modalità C per le modalità Program, Combination e Sequencer

- **TRITON Extreme → TRITON STUDIO, TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
Le impostazioni delle manopole Realtime Controls C sono preservate internamente da TRITON STUDIO e TRITON, ma i relativi dati saranno ignorati, e gli strumenti utilizzeranno le impostazioni delle modalità A oppure B. Se si salva tale status su TRITON STUDIO o TRITON come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON Extreme ↔ TRITON-Rack (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
E' previsto l'uso delle impostazioni in modalità C.

### [2] Parametri validi sulla TRITON Extreme e TRITON STUDIO ma non su TRITON

#### 2-1. Impostazioni dei pattern di arpeggio nelle modalità Program, Combination e Sequencer

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
TRITON è sprovvista dei pattern di arpeggio utente "U232 (E-C)–U506 (User)", e quindi non potrà operare correttamente.
- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON-Rack (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
TRITON-Rack è sprovvisto dei pattern di arpeggio utente "U328 (User)–U506 (User)", e quindi non potrà operare correttamente.

#### 2-2. Parametri della modalità Global di TRITON Extreme, TRITON STUDIO

**Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)  
: S/P DIF In**

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON-Rack o TRITON (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Tutti i dati (fatta eccezione per quelli sopra menzionati) possono essere caricati su TRITON-Rack o TRITON.

#### System Clock

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Parametri salvati internamente da TRITON, ma le cui impostazioni saranno ignorate. Quando TRITON salva un file .PCG oppure esegue un data dump MIDI in tale status, porrà in uscita i valori caricati o ricevuti via data dump MIDI.

#### Impostazione System Clock "S/P DIF"

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON-Rack (.PCG file load):**  
Parametro non caricato dal TRITON-Rack.

#### Comando Receive Ext. Realtime

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON-Rack or TRITON (.PCG file load):**  
Parametro salvato internamente da TRITON-Rack e TRITON, ma la cui impostazione sarà successivamente ignorata. Il salvataggio di tale status su TRITON-Rack o TRITON come file .PCG avverrà con lo stesso valore stabilito per il caricamento.

#### WAVE file Play Level

#### Auto Optimize RAM

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON-Rack o TRITON (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Parametri salvati internamente da TRITON-Rack o TRITON, ma le cui impostazioni saranno successivamente ignorate. Quando TRITON-Rack o TRITON salva un file .PCG o esegue un data dump MIDI in queste condizioni, le impostazioni saranno poste in uscita in base ai valori specificati per il caricamento o la ricezione del data dump MIDI.
- **TRITON-Rack o TRITON → TRITON Extreme, TRITON STUDIO (MIDI data dump):**  
Parametri impostati rispettivamente su "Normal" ed "Off".

#### Impostazioni dei campioni percussivi "0413–0416"

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON-Rack e TRITON (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Poiché i Multicampioni sopra menzionati non sono presenti su TRITON-Rack o TRITON, gli strumenti non potranno operare correttamente.



**2-3. Impostazioni di “Program Select” per i banchi H, I, J, K, L, M, N (EXB-A, B, C, D, E, F, G: TRITON STUDIO) in modalità Combination o Sequencer**

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Dato che i banchi sopra menzionati non sono presenti su TRITON, gli strumenti non potranno operare correttamente.

**2-4. Impostazione di OSC1 Drum Kit “064(H) <E-D: TRITON STUDIO>-143(User)” in modalità Program**

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
Poiché i numeri di drum kit sopra menzionati non sono presenti su TRITON, gli strumenti non potranno operare correttamente.

**2-5. Impostazione “+12 dB” per la memoria RAM**

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO → TRITON, TRITON-Rack (.KSF file load):**  
TRITON e TRITON-Rack sono sprovvisti di tale parametro, per cui l'impostazione sarà ignorata. (Nota del Novembre 2002)

**[3] Parametri validi sulla TRITON STUDIO ma non per la TRITON Extreme**

**3-1. Parametri della modalità Global di TRITON STUDIO**

**Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK): “mLAN” settings**

- **TRITON STUDIO → TRITON Extreme (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Parametro preservato internamente da TRITON Extreme, ma la cui impostazione è successivamente ignorata. Se si salva tale status su TRITON Extreme come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.

**Impostazioni System Clock: “mLAN,” “Word Clock”**

- **TRITON STUDIO → TRITON Extreme (.PCG file load):**  
Parametri non caricati dalla TRITON Extreme.

**S/P DIF Sample Rate**

- **TRITON STUDIO → TRITON Extreme (.PCG file load):**  
Parametro non caricato dalla TRITON Extreme.

**[4] Parametri validi sul TRITON-Rack ma non su TRITON Extreme, TRITON STUDIO e TRITON**

**4-1. Impostazioni Audition Riff e Transpose in modalità Program**

- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
Parametri preservati internamente da TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON, ma la cui impostazione è successivamente ignorata. Se si salva tale status su TRITON Extreme o TRITON come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack (.PCG file load/MIDI data dump):**  
Parametri impostati rispettivamente su “Off” e “+00”.

**4-2. Impostazioni dei REALTIME CONTROL [SELECT] in modalità C per le modalità Program, Combination e Multi mode**

- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON (.PCG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
Le impostazioni in modalità C sono salvate internamente da TRITON Extreme, TRITON STUDIO e TRITON, ma i dati sono successivamente ignorati a vantaggio delle modalità A o B. Se si salva tale status su TRITON Extreme o TRITON STUDIO o TRITON come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.

**4-3. Impostazioni di “Program Select” per i banchi EXB-A, B, C, D, E, F, G, H in modalità Combination e Multi mode**

- **TRITON-Rack → TRITON (.PCG/.SNG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
Dato che TRITON non è fornito dei banchi sopra menzionati, gli strumenti non potranno operare correttamente.
- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO (.PCG/.SNG file load/MIDI data dump/MIDI parameter change):**  
TRITON Extreme e TRITON STUDIO non implementano il banco H, per cui gli strumenti non potranno operare correttamente.



**[Note per i paragrafi 1-1. 1-2. 2-1. 2-3. 2-4. 4-3]**

Le tabelle in basso mostrano la struttura dei banchi/numeri relativamente a Programmi, Combi, Drum Kit e pattern di arpeggio di TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON e TRITON-Rack. Il caricamento di un banco/numero inesistente sul modello di destinazione può causare il non corretto funzionamento dello strumento stesso. Prestare sempre particolare attenzione al caricamento dei file, al data dump MIDI o all'uso dei parameter change MIDI tra TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON e TRITON-Rack.

TRITON Extreme	TRITON STUDIO	TRITON-Rack	TRITON
multicampioni	multicampioni	multicampioni	multicampioni
ROM: 000-424	ROM: 000-424	ROM: 000-424	ROM: 000-424
RAM: 000-999	RAM: 000-999	RAM: 000-999	RAM: 000-999
Piano: 000-003	Piano: 000-003	-	-
New1: 000-007	-	-	-
New2: 000-048	-	-	-
Best: 000-046	-	-	-
OrchS: 000-112	-	-	-
OrchB: 000-079	-	-	-
Vint: 000-157	-	-	-
Synth: 000-077	-	-	-
-	EXB*: 000- (x7)	EXB*: 000- (x8)	EXB*: 000- (x2)
campioni percussivi	campioni percussivi	campioni percussivi	campioni percussivi
ROM: 000-416	ROM: 000-416	ROM: 000-412	ROM: 000-412
RAM: 000-3999	RAM: 000-3999	RAM: 000-3999	RAM: 000-3999
Best: 0000-0389	-	-	-
OrchS: 0000-0036	-	-	-
OrchB: 0000-0034	-	-	-
Vint: 0000-0055	-	-	-
Synth: 0000-0239	-	-	-
-	EXB*: 000- (x7)	EXB*: 000- (x8)	EXB*: 000- (x2)
Programmi	Programmi	Programmi	Programmi
A	INT-A	INT-A	A
B	INT-B	INT-B	B
C	INT-C	INT-C	C
D	INT-D	INT-D	D
E	INT-E	INT-E	E
F	INT-F	INT-F	F
G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)
H	EXT-A	EXT-A	-
I	EXT-B	EXT-B	-
J	EXT-C	EXT-C	-
K	EXT-D	EXT-D	-
L	EXT-E	EXT-E	-
M	EXT-F	EXT-F	-
N	EXT-G	EXT-G	-
-	-	EXT-H	-

TRITON Extreme	TRITON STUDIO	TRITON-Rack	TRITON
Combinazioni	Combinazioni	Combinazioni	Combinazioni
A	INT-A	INT-A	A
B	INT-B	INT-B	B
C	INT-C	INT-C	C
D	INT-D	INT-D	D
E	INT-E	INT-E	-
H	EXT-A	EXT-A	-
I	EXT-B	EXT-B	-
J	EXT-C	EXT-C	-
K	EXT-D	EXT-D	-
L	EXT-E	EXT-E	-
M	EXT-F	EXT-F	-
N	EXT-G	EXT-G	-
-	-	EXT-H	-
Drum Kit	Drum Kit	Drum Kit	Drum Kit
000-015(A/B)	000-015(I-A/B)	000-015(I-A/B)	00-15(A/B)
016-031(H)	016-031(E-A)	016-031(E-A)	16-31(C)
032-047(I)	032-047(E-B)	032-047(E-B)	32-47(D)
048-063(J)	048-063(E-C)	048-063(E-C)	48-63(User)
064-079(K)	064-079(E-D)	064-079(E-D)	-
080-095(L)	080-095(E-E)	080-095(E-E)	-
096-111(M)	096-111(E-F)	096-111(E-F)	-
112-127(N)	112-127(E-G)	112-127(E-G)	-
128-143(User)	128-143(User)	128-143(E-H)	-
144-152(GM)	144-152(GM)	144-152(GM)	64-72(GM)
Pattern Arpeggio	Pattern Arpeggio	Pattern Arpeggio	Pattern Arpeggio
P000-004(Preset)	P000-004(Preset)	P000-004(Preset)	P000-004(Preset)
U000-199(A/B)	U000-199(I-A/B)	U000-199(I-A/B)	U000-199(A/B)
U200-215(H)	U200-215(E-A)	U200-215(E-A)	U200-215(C)
U216-231(I)	U216-231(E-B)	U216-231(E-B)	U216-231(D)
U232-247(J)	U232-247(E-C)	U232-247(E-C)	-
U248-263(K)	U248-263(E-D)	U248-263(E-D)	-
U264-279(L)	U264-279(E-E)	U264-279(E-E)	-
U280-295(M)	U280-295(E-F)	U280-295(E-F)	-
U296-311(N)	U296-311(E-G)	U296-311(E-G)	-
U312-506(User)	U312-506(User)	U312-327(E-H)	-



## [5] Parametri validi su TRITON Extreme, TRITON STUDIO e TRITON ma non sul TRITON-Rack

### 5-1. Parametri della modalità Global di TRITON Extreme, TRITON STUDIO e TRITON

Beep  
Foot Switch Assign  
Foot Pedal Assign  
Damper Polarity  
Foot Switch Polarity

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack**  
(.PCG file load/MIDI data dump)  
Parametri preservati internamente dal TRITON Rack, ma la cui impostazione è successivamente ignorata. Se si salva tale status su TRITON Rack come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON**  
(.PCG file load/MIDI data dump):  
Parametri impostati in base ai rispettivi valori di default.

#### Convert Position

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack**  
(.PCG file load/MIDI data dump):  
L'impostazione di PreMIDI o PostMIDI del parametro è salvato internamente da TRITON-Rack, ma successivamente ignorato a vantaggio della sola impostazione PostMIDI. Se si salva tale status su TRITON Rack come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON**  
(.PCG file load/MIDI data dump):  
Parametro impostato automaticamente su "PostMIDI."

### 5-2. Parametro "Enable Foot Pedal/Switch" dei filtri MIDI in modalità Combination e Sequencer per TRITON

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack**  
(.PCG/.SNG file load/MIDI data dump):  
Parametro preservato internamente dal TRITON Rack, ma la cui impostazione è successivamente ignorata. Se si salva tale status su TRITON Rack come un file .PCG/.SNG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON**  
(.PCG/.SNG file load/MIDI data dump):  
Parametro impostato automaticamente su "On."

### 5-3. TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON

#### Parametri e dati della modalità Sequencer

I dati della modalità Sequencer di TRITON Extreme, TRITON STUDIO e TRITON sono compatibili con quelli del TRITON-Rack, e possono essere scambiati mediante trasferimento dei file .PCG o data dump MIDI. E' tuttavia necessario prestare particolare attenzione ai seguenti tipi di informazione/parametri:

Meter  
Tempo Mode  
Track1-16 PLAY/MUTE  
Track Play Loop  
Track Play Loop Start Measure  
Track Play Loop End Measure  
Play Intro

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack (.SNG file load/MIDI data dump):**  
Parametri preservati internamente dal TRITON Rack, ma la cui impostazione è successivamente ignorata. Se si salva tale status su TRITON Rack come un file .PCG/.SNG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON-Rack → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON (.SNG file load/MIDI data dump):**  
Parametri impostati in base ai rispettivi valori di default.

#### Cue List data (dati delle Cue list)

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack (.SNG file load):**  
Tipo di dati non caricabili sul TRITON-Rack.
- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack: (MIDI data dump):**  
Dati salvati internamente come Multi mode sul TRITON-Rack, ma successivamente ignorati. All'esecuzione del data dump MIDI, gli eventi saranno trasmessi in base ai valori precedentemente ricevuti.

#### Eventi di traccia (di tutte le Song MIDI)

- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack (.SNG file load):**  
Dati caricati in seguito all'abilitazione di Load track events? (☞ "Load selected 15, 16"). Tali dati sono salvati internamente sul TRITON-Rack per il Multi mode (ma non utilizzati), e successivamente trasmessi per il salvataggio dei file in formato .SNG.
- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON → TRITON-Rack (MIDI data dump):**  
Dati salvati internamente dal TRITON-Rack per il Multi mode (ma non utilizzati), e successivamente trasmessi durante i data dump MIDI.

## [6] Parametri validi su TRITON ma non per TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON-Rack

### 6-1. Impostazioni della modalità Global di TRITON

#### PC I/F Baud Rate

- **TRITON → TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON-Rack (.PCG file load):**  
Parametro mantenuto internamente da TRITON Extreme, TRITON STUDIO e TRITON-Rack, ma successivamente ignorato. Se si salva tale status su TRITON Extreme o TRITON-Rack come un file .PCG oppure si effettua un MIDI data dump, i dati saranno posti in uscita in base ai valori caricati o ricevuti.
- **TRITON Extreme, TRITON STUDIO o TRITON-Rack → TRITON (.PCG file load):**  
Parametro impostato automaticamente sul corrispondente valore di default.



## [7] Ricezione dei data dump MIDI tra TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON e TRITON-Rack

La tabella in basso mostra le limitazioni relative ai data dump effettuati tra TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON e TRITON-Rack.

**Tabella delle limitazioni in grado di influenzare la ricezione dei data dump MIDI tra TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON-Rack e TRITON**

Data dump	Unità ricevente Unità trasmittente	TRITON Extreme	TRITON STUDIO	TRITON	TRITON-Rack
<b>Dump Program</b> [All Banks]	TRITON	●	●	●	×
	TRITON STUDIO	●	●	×	×
	TRITON Extreme	●	●	×	×
<b>Dump Program</b> [1Bank]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	▲ (X per EXT-A-EXT-G)	●
	TRITON-Rack	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-A-EXT-H)	●
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per H-N)	●
<b>Dump Program</b> [1Program]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	▲ (X per EXT-A-EXT-G)	●
	TRITON-Rack	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-A-EXT-H)	●
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per H-N)	●
<b>Dump Combination</b> [All Banks]	TRITON	●	●	●	×
	TRITON STUDIO	●	●	×	×
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per H-N)	×
<b>Dump Combination</b> [1Bank]	TRITON	●	●	●	×
	TRITON STUDIO	●	●	▲ (X per EXT-A-EXT-G)	●
	TRITON-Rack	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-A-EXT-H)	●
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per H-N)	●
<b>Dump Combination</b> [1Combination]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	▲ (X per EXT-A-EXT-G)	●
	TRITON-Rack	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-H)	▲ (X per EXT-A-EXT-H)	●
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per H-N)	●
<b>Dump Drum Kit</b> [All Kits]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	×	●
	TRITON-Rack	●	●	×	●
	TRITON Extreme	●	●	×	●
<b>Dump Drum Kit</b> [1Kit]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	▲ (X per Kit064-143)	●
	TRITON-Rack	●	●	▲ (X per Kit064-143)	●
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per Kit064-143)	●
<b>Dump Arpeggio Pattern</b> [All Patterns]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	×	×
	TRITON-Rack	●	●	×	×
	TRITON Extreme	●	●	×	×
<b>Dump Arpeggio Pattern</b> [1Pattern]	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	▲ (X per Pat232-506)	▲ (X per Pat328-506)
	TRITON-Rack	●	●	▲ (X per Pat232-327)	●
	TRITON Extreme	●	●	▲ (X per Pat232-506)	▲ (X per Pat232-506)
<b>Dump Global Setting</b>	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	×	×
	TRITON-Rack	●	●	●	●
	TRITON Extreme	●	●	×	×
<b>Dump Sequencer</b> (TRITON-Rack=Dump Multi)	TRITON	●	●	●	●
	TRITON STUDIO	●	●	●	●
	TRITON-Rack	●	●	●	●
	TRITON Extreme	●	●	●	●
<b>Dump All</b>	TRITON	●	●	●	×
	TRITON STUDIO	●	●	×	×
	TRITON Extreme	●	●	×	×



## [8] Compatibilità con altri modelli

La TRITON Extreme è in grado di caricare e convertire simultaneamente i file con estensione .PCG/.SNG in formato KARMA Music Workstation (OS 1.0 e 2.0) e TRITON Le. Da notare tuttavia che:



Le categorie di Programmi e Combi potrebbero risultare inappropriate.



La piena compatibilità è garantita solo per i file .MID ed .EXL di KARMA Music Workstation, e per i file .KSC, .KMP, .KSF, .MID, .EXL, .AIF e .WAV della TRITON Le. Questo tipo di dati può essere caricato/salvato tramite un media esterno.

I file KGE salvati da KARMA Music Workstation (OS 2.0) sono considerati file DOS indefiniti, e per tale motivo non saranno caricati.

### 8-1. Parametri validi su KARMA Music Workstation ma non su TRITON Extreme

#### Funzioni KARMA

Poiché la TRITON Extreme è sprovvista della funzione KARMA, i corrispondenti parametri KARMA inclusi nei Programmi, nelle Combi e nelle Song non saranno caricati in seguito all'importazione dei file .PCG o .SNG creati su KARMA. Dopo il caricamento, i parametri relativi all'Arpeggiatore saranno reimpostati in base ai rispettivi valori di default.

#### Parametri della modalità Global

- L'impostazione "S/S Out P/C" di KARMA Music Workstation (OS 2.0) è mantenuta come impostazione interna, ma successivamente ignorata.
- L'impostazione "MIDI Clock" Auto di KARMA Music Workstation (OS 2.0) sarà convertita in External MIDI.
- L'impostazione "Foot Switch Assign" di KARMA Latch On/Off, KARMA RTC Knob 1 ... KARMA Chord Trigger 4 (solo per OS 2.0) sarà convertita in Off.
- L'impostazione "Foot Pedal Assign" di KARMA RTC Knob 1 ... KARMA RTC Knob 8 (solo OS 2.0) sarà convertita in Off.
- L'impostazione "Auto KARMA Program" sarà usata per il parametro "Auto Arpeggiator Program".
- L'impostazione "Auto KARMA Combi" sarà utilizzata per il parametro "Auto Arpeggiator Combination".
- I diversi parametri relativi ad Audio Input manterranno le impostazioni specificate prima del caricamento.

#### Parametri della modalità Sequencer

- L'impostazione del parametro "Tone Adjust" di KARMA (OS 2.0) sarà caricata correttamente. Per i file creati con l'OS 1.0, il parametro sarà reimpostato in base al rispettivo valore di default.

### 8-2. Parametri validi sulla TRITON Le ma non sulla TRITON Extreme

#### Effetti Insert (IFX)

- I parametri degli effetti Insert (IFX) delle modalità Combination, Program e Sequencer saranno caricati come parametri appartenenti ad IFX1. I parametri di IFX2...IFX5 saranno reimpostati in base ai rispettivi valori di default.

#### Drum kit

I Drum kit 00–15 (INT) saranno caricati nelle locazioni 00–15 (A/B), mentre quelli 16–23 (User) nelle locazioni 16–23 (EH).

#### Pattern di Arpeggio

I pattern di arpeggio U000–119 (INT) saranno caricati nelle locazioni U000–199 (A/B), mentre quelli U200–215 (User) nelle locazioni U200–215 (E–A).

#### Impostazioni di Audition Riff e Transpose per la modalità Program

Dato che la TRITON STUDIO è sprovvista della funzione Audition Riff, tali parametri saranno conservati internamente, ma successivamente ignorati.

#### Parametri della modalità Sequencer

I parametri di "Tone Adjust" saranno reimpostati in base ai rispettivi valori di default.



### Blocchi dati supportati

#### Caricamento

##### File AIFF

Per il caricamento dei dati, la TRITON Extreme fa riferimento ai seguenti quattro blocchi (chunk): Common, Sound Data, Marker ed Instrument. Gli altri blocchi sono ignorati.

Le restrizioni sui parametri per ciascun blocco sono qui di seguito descritte.

##### Blocco Common

Solo un canale (mono) o due (stereo) supportati, così come i campioni con una dimensione compresa tra 1–16 bit. I campioni con una dimensione pari od inferiore a 8 bit sono caricati come dati a 16 bit con i primi 8 bit sempre a 0.

##### Blocco Sound Data

Offset e block size sono ignorati. (Block-Aligning Sound Data non è supportata.)

##### Blocco Marker

Fino ad otto marker supportati. Il nono marker (ed i successivi) sono ignorati.

##### Blocco Instrument

Se la modalità di riproduzione del loop è ForwardBackwardLooping, il blocco è gestito come ForwardLooping.

baseNote, detune, lowNote, highNote, lowVelocity, highVelocity, gain e releaseLoop sono ignorati.

##### File WAVE

Per il caricamento, la TRITON Extreme fa riferimento ai blocchi Format, Sample e Wave Data. Le limitazioni sono le seguenti:

##### Blocco Format

La sola categoria di formato supportata corrisponde a Standard PCM.

Solo un canale (mono) o due (stereo) supportati, così come i campioni con una dimensione compresa tra 1–16 bit. I campioni con una dimensione pari od inferiore a 8 bit sono caricati come dati a 16 bit con i primi 8 bit sempre a 0.

##### Blocco Sample

L'unico blocco cui la TRITON Extreme fa riferimento riguarda i dati del loop. Nel caso siano presenti loop multipli, quello utilizzato corrisponde al loop con il più alto numero di playback times (Play Count). Anche se Type dovesse essere del tipo Alternating o Backward, sarà gestito come Forward Loop.

##### Blocco Wave

Il blocco Wave List non è supportato.

### Esportazione

##### File AIFF

Per l'esportazione, la TRITON Extreme utilizza i blocchi Common Chunk, Sound Data Chunk, Marker Chunk ed Instrument Chunk. Le relative limitazioni per i parametri di ciascun blocco sono le seguenti:

##### Blocco Common

Il numero di canali è fissato ad 1 (mono).

La dimensione del file è fissata a 16 bit.

##### Blocco Marker

Due marker sono utilizzati rispettivamente come Loop Start Address ed End Address.

##### Blocco Instrument

La modalità play del loop è fissata a Forward Looping.

I dati relativi alle Zone del Multicampione non sono esportati.

##### File WAVE

Per l'esportazione, la TRITON Extreme utilizza i blocchi Format, Sample e Wave Data. Le restrizioni sono le seguenti:

##### Blocco Format

La categoria del formato è sempre PCM standard.

Il numero di canali è 1 (mono) o 2 (stereo), ed è fissato ad 1 (mono) per l'esportazione.

La dimensione del file è fissata a 16 bit.

##### Blocco Sample

Type è sempre Forward Loop.

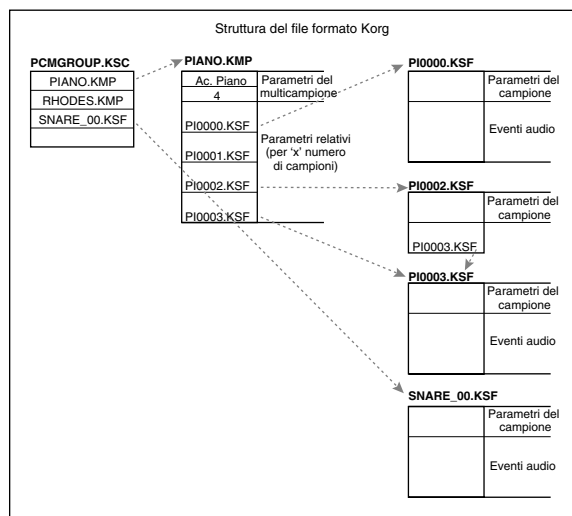
I dati relativi alle Zone del Multicampione non sono esportati.



## Nota sui file in formato KORG

### Struttura dei file in formato Korg

Ci sono tre tipi di file: file .KMP per i Multicampioni, file .KSF per i campioni e file .KSC incaricati di gestire i primi due. Così come già visto per i file in formato AIFF, i file .KMP/.KSF sono composti da blocchi di dati.



Tutti i blocchi dati sono da considerarsi, se non altrimenti specificato, Big Endian.

#### ● Quando un file in formato Korg salvato sulla TRITON Extreme è caricato dalla TRINITY

- I seguenti parametri di ciascuna Song sono ignorati (il blocco che include il parametro è indicato tra parentesi)

Filter cutoff	(Blocco RLP1)
Transpose	(Blocco RLP2)
Resonance	(Blocco RLP2)
Attack	(Blocco RLP2)
Decay	(Blocco RLP2)

- I parametri riguardanti le impostazioni di reverse playback e loop off di ciascun campione (inclusi nelle proprietà dei parametri del blocco SMD1) sono ignorati, e gestiti rispettivamente come forward playback e loop on. Il caricamento avviene correttamente soltanto per i campioni registrati con una delle dodici frequenze di campionamento supportate dalla TRINITY. Qualora un campione sia stato registrato con una frequenza di campionamento non supportata, sarà automaticamente convertito con la frequenza inferiore più vicina a quella originale.
- I file dei campioni Split non possono essere caricati.

#### ● Quando un file in formato Korg salvato sulla TRINITY è caricato sulla TRITON Extreme

- I file dei campioni compressi non possono essere caricati.
- Ai Multicampioni che utilizzano i campioni interni della TRINITY sono assegnati campioni RAM con lo stesso numero.

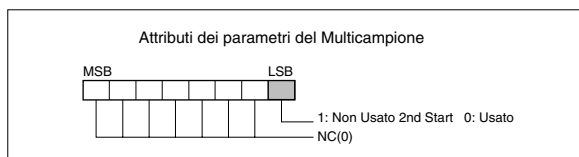
### File KMP (KORG Multisample Parameter)

File composti dai seguenti blocchi di dati:

#### ● Blocchi dati parametri Multicampione

Blocco ID ('MSP1')	[4 byte]
Blocco dimensione (fissato a 18)	[4 byte]
Nome del Multicampione	[16 byte]
Numero dei campioni nel Multicampione	[1 byte]
Proprietà	[1 byte]

- Proprietà



#### ● Parametri relativi al blocco 1

Blocco ID ('RLP1')	[4 byte]
Blocco dimensione (18 × numero dei campioni nel Multicampione)	[4 byte]
Tasto (nota) originale	[1 byte]
MSB 1: Non Transpose 0: Transpose bit 6-0 tasto originale	
Top key (0-127)	[1 byte]
Tune (-99...+99 cent)	[1 byte]
Livello (-99...+99 cent)	[1 byte]
Pan (0-127 non usato)	[1 byte]
Freq. taglio filtro (-99...+99 non usato)	[1 byte]
Nome del file KSF (inclusi punti ed estensioni)	[12 byte] × numero di campioni nel Multicampione

Il file .KSF nominato "SKIPPEDSAMPL", è gestito come campione esempio (non è caricato).

Il file .KSF nominato "INTERNALnnnn", comporta l'utilizzo dei campioni interni.

#### ● Parametri relativi al blocco 2

Blocco ID ('RLP2')	[4 byte]
Blocco dimensione (4)	[4 byte]
Trasposizione (-64...+63)	[1 byte]
Risonanza (-99...+99)	[1 byte]
Attacco (-99...+99)	[1 byte]
Decadimento (-99...+99)	[1 byte]

#### ● Blocco numero del Multicampione

Blocco ID ('MNO1')	[4 byte]
Blocco dimensione (4)	[4 byte]
Numero del Multicampione (0-)	[4 byte]

### File KSF (KORG Sample File)

Per questo tipo di file, sono presenti quattro tipi di strutture. Uno è composto dai blocchi Sample Parameter, Sample Data e Sample Number (SMP1 + SMD1 + SNO1). Un altro dai blocchi Sample Parameter, Sample Data, Sample Filename e Sample Number (SMP1 + SMD1 + SMF1 + SNO1). Quest'ultimo corrisponde al caso in cui i dati del campione del blocco Sample sono completamente assenti, ed utilizza quindi i dati del file .KSF, specificato nel blocco Sample Filename (dati condivisi).

L'operazione di salvataggio su media può essere effettuata anche su più volumi, dividendo i file dalle dimensioni maggiori della capacità del singolo media.

Creando un file .KSF in questo modo, il primo file sarà composto dai blocchi Sample Parameter, Sample Number, da una porzione dei blocchi Sample Parameter e Sample Data (SMP1 + SNO1 + SPD1 + SDD1), mentre i file che seguono saranno invece composti da porzioni del blocco Sample Data (SDD1).



## ● Blocchi parametri del campione

Blocco ID ('SMP1')	[4 byte]
Blocco dimensione (32)	[4 byte]
Nome del campione	[16 byte]
Banco di default (0-3)	[1 byte]
Start address	[3 byte]
2nd start address	[4 byte]
Loop start address	[4 byte]
Loop end address	[4 byte]

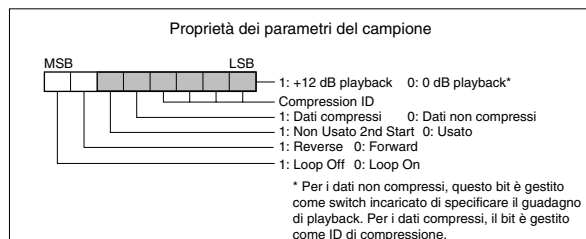
## ● Blocchi dati del campione

Blocco ID ('SMD1')	[4 byte]
Blocco dimensione (12 + numero databyte del campione)	[4 byte]

Frequenza di campionamento [4 byte]  
 Le frequenze di campionamento supportate dalla TRITON Extreme sono: 48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz).

Proprietà	[1 byte]
Loop tune (-99...+99 cent)	[1 byte]
Numero di canali (1)	[1 byte]
Dimensioni del campione (8/16)	[1 byte]
Numero di campioni	[4 byte]
Dati del campione	lunghezza variabile

## • Proprietà



## ● Blocchi numero del campione

Blocco ID ('SNO1')	[4 byte]
Blocco dimensione (4)	[4 byte]
Numero del campione (0-)	[4 byte]

## ● Blocchi nome del campione

Blocco ID ('SMF1')	[4 byte]
Blocco dimensione (12)	[4 byte]
Nome del file KSF	[12 byte]

Il file .KSF nominato "SKIPPEDSAMPL", è gestito come campione esempio (non è caricato).  
 Il file .KSF nominato "INTERNALnnnn", comporta l'utilizzo dei campioni interni.

## ● Blocco parametri del campione diviso

Blocco ID ('SPD1')	[4 byte]
Blocco dimensione (12)	[4 byte]
I blocchi che seguono sono identici al blocco SMD1:	
Frequenza di campionamento	[4 byte]
Proprietà	[1 byte]
Loop tune	[1 byte]
Numero di canali	[1 byte]
Dimensioni del campione	[1 byte]
Numero di campioni	[4 byte]
Numero complessivo di campioni tra tutti i file divisi	

## ● Blocco dati del campione diviso

Blocco ID ('SDD1')	[4 byte]
--------------------	----------

## File KSC (Korg SScript)

File di testo che contengono l'elenco dei nomi per i file .KMP/.KSF (gestiti in comune dal file KSC).

Le linee che iniziano con il simbolo # sono gestite come linee di commento.

La prima linea del file deve iniziare con "#KORG Script Version 1.0", e le linee che seguono (eccezion fatta per le linee di commento), sono composte solo dal nome del file. Gli unici file elaborati comprendono quelli con l'estensione KMP/KSF.

## Convenzioni per i nomi dei file

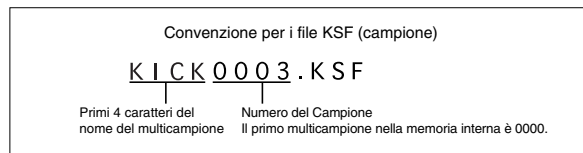
Nome del file .KMP per i comandi "Save All" o "Save All Multisamples"



Il salvataggio effettuato con i comandi "Save All", "Save All Multisample" o "Save One Multisample", comporta l'assegnazione automatica del nome ai file .KSF usati dal Multicampione (file .KMP), in base alla seguente convenzione:



Analogamente, il salvataggio effettuato mediante i comandi "Save All" o "Save All Samples", comporta l'assegnazione automatica dei nomi ai file .KSF in base alla seguente convenzione:



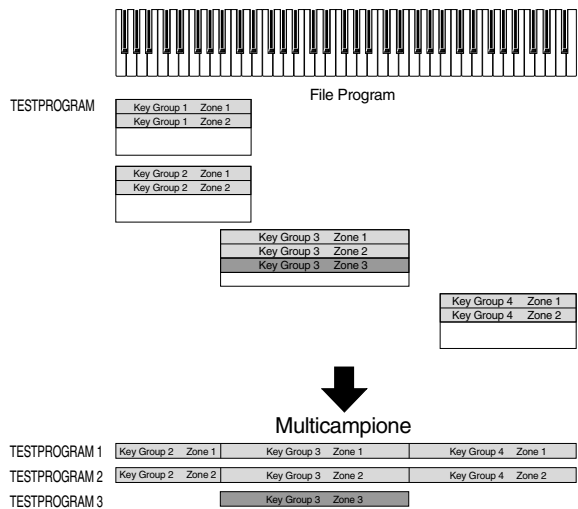


# Nota sui file AKAI Program

Il formato AKAI utilizza il concetto di “key groups” in cui, per ciascuna key zone, è possibile assegnare fino a quattro campioni, i quali possono sfruttare la velocity per le funzioni di switch e crossfade. E’ inoltre consentito il crossfade anche per le key zone. Quando si carica un file AKAI Program sulla TRITON Extreme con la casella di selezione “Advanced Conversion Load” non spuntata, a ciascuna key zone corrisponderà un singolo campione, a significare il fatto che un massimo di quattro Multicampioni saranno utilizzati per la creazione di una key map in base all’ordine di velocity di ogni key group. In questo caso non sarà tuttavia possibile ottenere effetti di crossfade tra le key zone.

## Esempio:

Il file Program in formato AKAI nominato “TESTPROGRAM” è composto da quattro key group, ciascuno dei quali formato da un massimo di tre velocity zone. I key group 1 e 2 sono un layer con identica estensione. Il successivo caricamento sulla TRITON Extreme determinerà la creazione di tre Multicampioni e relative impostazione di velocity, ai quali sarà attribuito il nome del file originale, seguito dai numeri 1, 2 e 3 per ogni Multicampione creato. La nota superiore (top key) di ogni key group corrisponderà alla nota inferiore (bottom key) del campione assegnato alla sua destra e, nel caso la nota inferiore sia identica per più campioni (1 e 2 nella figura in basso), il key group utilizzato corrisponderà a quello con il numero più alto.



Effettuando il caricamento con la casella di selezione “Advanced Conversion Load” spuntata, i parametri del file Program (come ad esempio key group, key group zone, oscillatore, pitch, filter, amp/pan, LFO ed EG) saranno convertiti in un Programma o Programmi + Combi della TRITON Extreme. I Multicampioni ed i campioni saranno altresì oggetto di conversione durante l’operazione d’importazione. Per conoscere più in dettaglio la procedura di caricamento, consultare p.184.



## Schede opzionali/Memoria/ Batteria del Calendario

**Prima di eseguire l'installazione di qualsivoglia prodotto opzionale, leggere attentamente le seguenti istruzioni**

### Precauzioni per la sicurezza

#### Attenzione

- Prima di iniziare l'installazione del dispositivo opzionale, disconnettere lo strumento (sul quale si desidera inserire l'opzione) dalla presa di corrente, e scollegare tutte le unità periferiche, siano esse audio od elettriche. In caso contrario, potrebbe essere possibile danneggiare il prodotto in maniera irreparabile, subire uno shock elettrico o innescare un incendio.
- Durante l'installazione, la riparazione o la sostituzione di parti del dispositivo opzionale, evitare di eseguire operazioni non espressamente indicate nel manuale d'uso.
- Non applicare eccessiva forza nel maneggiare i componenti elettronici o i connettori del dispositivo opzionale, ed evitare di smontare le parti pre-assemblate. In caso contrario, il prodotto potrebbe non funzionare in maniera corretta o indurre uno shock elettrico ed innescare un incendio.

#### Cautela

- Prima di maneggiare il dispositivo con le mani, toccare una parte metallica dello strumento sul quale si desidera installare il prodotto, per scaricare l'elettricità statica naturalmente presente nel corpo umano, ed evitare così di danneggiare i componenti elettronici.
- Fare attenzione a non procurarsi tagli ed abrasioni con le parti acuminato del prodotto o dell'unità sulla quale si desidera effettuare l'installazione.
- Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o consigliate dal produttore. La non corretta sostituzione della batteria potrebbe dar luogo ad un'esplosione.
- Evitare di toccare le parti del prodotto non direttamente interessate dalla procedura d'installazione. In caso contrario è possibile causare malfunzionamenti del dispositivo stesso o subire uno shock elettrico.
- Evitare di toccare i cavi elettrici che collegano i componenti della scheda sulla parte posteriore del circuito (la parte opposta a quella sulla quale sono montati i componenti).
- Non usare il prodotto in prossimità dell'acqua o in ambienti molto umidi. Non appoggiare oggetti pesanti su di esso, per evitare la rottura accidentale di un qualsiasi componente. Prestare la massima attenzione nel non far cadere le viti di assemblaggio (o qualsiasi altro oggetto) all'interno dello strumento sul quale si sta installando il dispositivo opzionale.

Korg Inc. non può essere ritenuta in alcun modo responsabile del malfunzionamento e del relativo danneggiamento del prodotto se provocato da negligenza o imperizia d'uso, nè per l'eventuale perdita di dati (totale o parziale) dovuto alle cause di cui sopra.

### Note per l'installazione delle schede opzionali o della memoria



- Per impedire il danneggiamento dei componenti elettronici della scheda/memoria da parte dell'elettricità statica, toccare una parte metallica non verniciata dello strumento sul quale si desidera effettuare l'installazione. L'elettricità statica (naturalmente presente nel corpo umano) può danneggiare i componenti interni della TRITON Extreme, della scheda opzionale e di qualsiasi altro dispositivo elettronico.
- Seguire scrupolosamente la procedura d'installazione, ed accertarsi che tutti i cavi ed i componenti siano stati orientati correttamente.
- Maneggiare con cura le schede ed i moduli della memoria opzionali. Evitare di far cadere i prodotti o procurargli shock da contatto, per impedire qualsiasi malfunzionamento dei relativi componenti.
- Evitare di toccare le parti acuminato ed i componenti del prodotto laddove non espressamente indicato dalla procedura d'installazione.
- Prestare attenzione a non smarrire le viti e le rondelle rimosse o fornite con i dispositivi opzionali.
- Non utilizzare viti e rondelle diverse da quelle fornite con il prodotto o presenti sulla TRITON Extreme. L'uso di ferramenta non conforme potrebbe danneggiare i prodotti o causare un malfunzionamento.
- Serrare stabilmente le viti fornite per l'installazione.
- Accertarsi che la scheda o il modulo della memoria siano stati inseriti correttamente e nello slot appropriato. Dopo l'installazione, verificare che lo strumento riconosca il nuovo dispositivo. In caso contrario, potrebbe verificarsi un corto circuito.
- Evitare di far cadere le viti di installazione del prodotto opzionale all'interno dello strumento. Nel caso ciò accada e qualora l'operazione di recupero debba rivelarsi impossibile, contattare il più vicino distributore Korg.

### Avvertenze per l'installazione della batteria del calendario



- Per impedire il danneggiamento dei componenti elettronici della scheda/memoria da parte dell'elettricità statica, toccare una parte metallica non verniciata dello strumento sul quale si desidera effettuare l'installazione. L'elettricità statica (naturalmente presente nel corpo umano) può danneggiare i componenti interni della TRITON Extreme, della scheda opzionale e di qualsiasi altro dispositivo elettronico.
- Seguire la procedura d'installazione, accertandosi di non invertire la polarità della batteria.
- Evitare di toccare le parti acuminato ed i componenti del prodotto laddove non espressamente indicato dalla procedura d'installazione.
- Conservare tutte le viti e le rondelle rimosse, in quanto dovranno poi essere in seguito riutilizzate.
- Non utilizzare viti e rondelle diverse da quelle presenti sulla TRITON Extreme. L'uso di ferramenta non conforme potrebbe danneggiare lo strumento o causare un malfunzionamento.
- Serrare stabilmente le viti fornite per l'installazione.
- Non usare eccessiva forza nell'inserimento della batteria in sede, per evitare qualsiasi danneggiamento o malfunzionamento dello strumento.
- Accertarsi che la batteria sia stata correttamente e stabilmente inserita nella sede appropriata.
- Evitare di far cadere la batteria all'interno dello strumento. Nel caso ciò accada e qualora l'operazione di recupero debba rivelarsi impossibile, contattare il più vicino distributore Korg.



## Note sulle schede opzionali/memoria/batteria del calendario

L'installazione delle schede opzionali o dei moduli di memoria supplementari consente di espandere ulteriormente la funzionalità della TRITON Extreme. I due tipi di dispositivi opzionali previsti sono i seguenti.

### ● EXB-MOSS (scheda DSP synthesizer)

Permette l'integrazione di un generatore di tono MOSS, fornito di tredici algoritmi per oscillatore, inclusi i modelli Standard, Ring Modulation, VPM, Resonance, Organ Model ed Electric Piano. Il generatore di tono MOSS è del tipo polifonico a sei note, e può essere usato nelle modalità Program, Combination e Multi.

### ■ DRAM SIMM (moduli RAM)

Utilizzabili per l'espansione della memoria RAM della TRITON Extreme. Installando tre moduli DRAM SIMM da 32 Mbyte ciascuno, è possibile espandere la memoria fino ad un massimo di 96 Mbyte (☞ "Nota per l'acquisto dei moduli DRAM SIMM")

**note** I moduli DRAM SIMM non sono prodotti dalla Korg, e debbono quindi essere acquistati tra quelli normalmente disponibili per i computer.

**note** Per raggiungere la capacità massima di 96 Mbyte, è necessario rimuovere il modulo da DRAM SIMM da 16 Mbyte DRAM fornito di serie, ed installare tre moduli DRAM SIMM da 32 Mbyte ciascuno.

**note** La memoria dedicata ai banchi ed il tempo disponibile per il campionamento dipende dalla capacità della RAM installata e dagli slot occupati. (☞ p.106)

### Nota per l'acquisto dei moduli DRAM SIMM

Alcuni dei moduli DRAM SIMM disponibili in commercio non sono compatibili con la TRITON Extreme. Prima di effettuare l'acquisto, leggere attentamente le seguenti note:

#### Tipi di moduli DRAM SIMM compatibili con la TRITON Extreme

- 16 o 32 Mbyte a 72-pin
- Tempo di accesso pari o inferiore a 60 nanosecondi
- Address input 11 bit (A0-A10)
- Alimentazione 5 V

I moduli DRAM SIMM che rispondono alle seguenti caratteristiche possono essere utilizzati sulla TRITON Extreme.

Per qualsiasi altra informazione sulla compatibilità dei moduli DRAM SIMM, contattare il più vicino distributore Korg.

### ■ Batteria del Calendario

La batteria consente la registrazione della data e dell'ora relativi al salvataggio dei file. Utilizzare una batteria del tipo CR2032.

#### Modelli di batteria CR2032 utilizzabili sulla TRITON Extreme

- Batterie CR2032 prodotte da Sony o Panasonic.

## Controllo post-installazione

☛ All'accensione, il display della TRITON Extreme mostra la scheda opzionale installata ed i moduli di memoria RAM presenti.

Dopo aver installato un qualsiasi dispositivo opzionale, accendere la tastiera ed accertarsi che il display mostri l'avvenuto riconoscimento dell'hardware.

In caso contrario, l'installazione potrebbe non essere stata eseguita correttamente. Controllare l'orientamento ed il posizionamento del dispositivo, ed eventualmente ripetere l'installazione.

All'approssimarsi dell'esaurimento della batteria del calendario, il display mostrerà (all'accensione della tastiera) il messaggio "Battery voltage for calendar IC is low". Sostituire la batteria il più presto possibile.

Per qualsiasi altra informazione relativa alla procedura d'installazione dei moduli opzionali, contattare il distributore/rivenditore Korg locale.



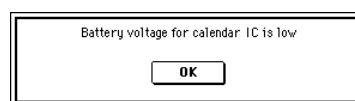
### OPZIONI

**EXB-MOSS:** Scheda EXB-MOSS installata.

### SIMM

**Slot 1...3 (\*\* MB):** I moduli SIMM sono installati negli slot SIMM 1-3. La capacità di ciascun modulo è indicata tra parentesi. La TRITON Extreme è fornita di serie di un modulo SIMM da 16 Mbyte, installato nello slot 1.

**Nel caso in cui la batteria non sia stata installata correttamente o qualora sia prossima all'esaurimento, il display mostrerà il seguente messaggio:**





## Installare un modulo DRAM SIMM

Prima di iniziare l'installazione dei moduli, leggere attentamente i paragrafi "Precauzioni per la sicurezza" e "Note per l'installazione delle schede opzionali o della memoria."

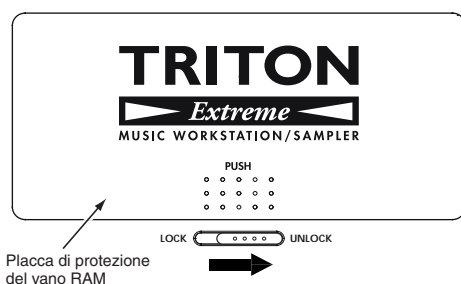
- La tastiera permette l'installazione di un massimo di tre moduli di memoria SIMM. Il singolo modulo SIMM può essere installato liberamente in uno qualsiasi degli slot liberi, ma è consigliabile tuttavia installare il primo modulo nello slot più lontano (il primo partendo dall'alto).

Se si desidera espandere la memoria RAM al massimo consentito (96 Mbyte), sarà necessario rimuovere il modulo da 16 Mbyte installato di serie (☞ "Rimuovere un modulo DRAM SIMM") ed inserire tre moduli SIMM da 32 Mbyte ciascuno.

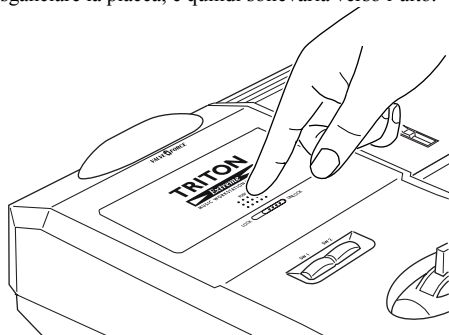
- Lasciare il cavo di alimentazione elettrica disconnesso dalla presa di corrente per tutto il tempo necessario all'installazione del modulo di memoria.

- Aprire la placca di protezione del vano RAM situato sulla sinistra del pannello superiore della tastiera.

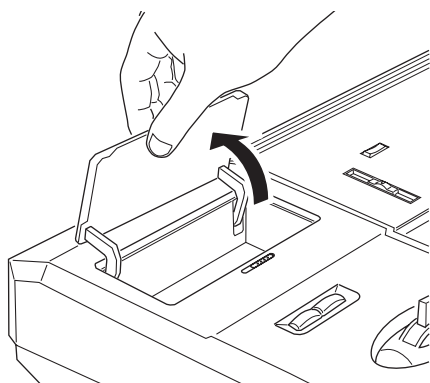
- Modello a 61 o 76 note
  - Spostare lo switch [LOCK/UNLOCK] in posizione UNLOCK.



- Premere con delicatezza l'area indicata nella figura in basso per sganciare la placca, e quindi sollevarla verso l'alto.



- Evitare di sollevare troppo in avanti la placca di protezione del vano RAM.

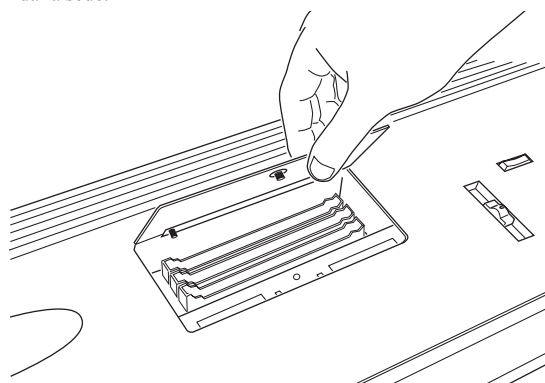


- Modello a 88 note

- Utilizzare una moneta o un oggetto simile per far ruotare in senso anti-orario la vite di bloccaggio della placca di protezione del vano RAM.



- Alzare la placca di protezione facendola ruotare sull'asse orizzontale, così come illustrato nella figura in basso, e rimuoverla dalla sede.

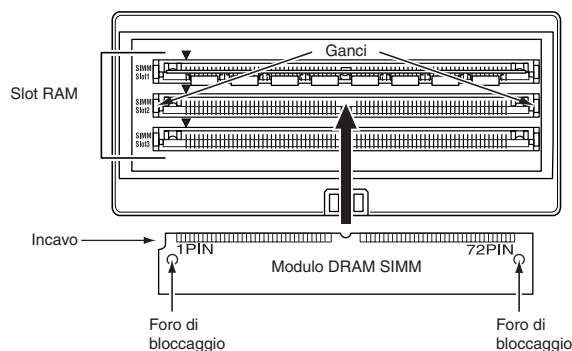


- Evitare di far ruotare eccessivamente la placca sul proprio asse, poiché ciò potrebbe causarne il distacco accidentale e la caduta all'interno del vano stesso.

- Tenere il modulo DRAM SIMM a portata di mano.
- Verificare lo slot sul quale si desidera installare il modulo di memoria DRAM SIMM.

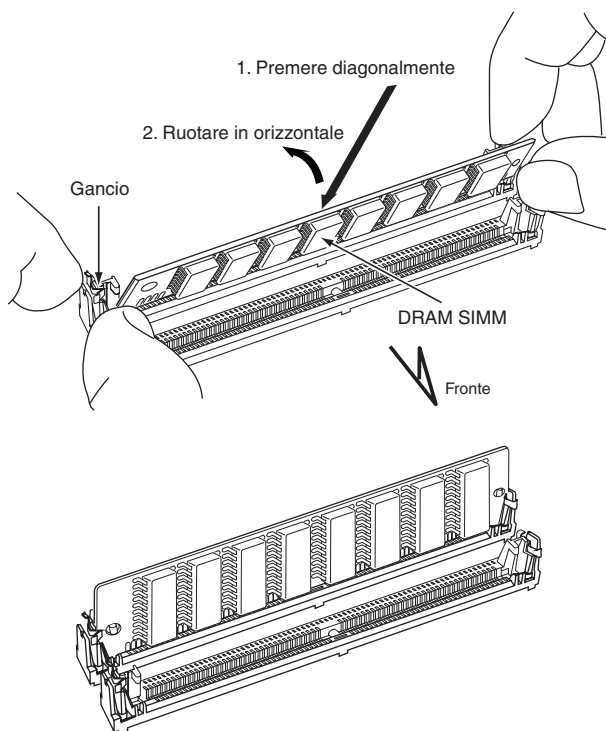
La TRITON Extreme è fornita di serie di un modulo DRAM SIMM da 16 Mbyte installato nel primo slot in alto. Se si desidera aggiungere altri due moduli, utilizzare gli slot rimanenti. Per installare tre moduli SIMM da 32 Mbyte ciascuno, rimuovere dapprima il modulo SIMM da 16 Mbyte fornito di serie (☞ "Rimuovere un modulo DRAM SIMM").

Nel modulo SIMM, il PIN 1 si trova in prossimità del lato corto distinto da un incavo. Allineare il simbolo (▼) dello slot al PIN 1 del modulo DRAM SIMM.





- ④ Premere il modulo diagonalmente e con decisione dentro lo slot, e successivamente far ruotare lo stesso sull'asse orizzontale fino all'aggancio dei fori di bloccaggio del modulo DRAM SIMM nei rispettivi ganci dello slot. Per facilitare l'inserimento della scheda, allargare i ganci di bloccaggio sinistro e destro.



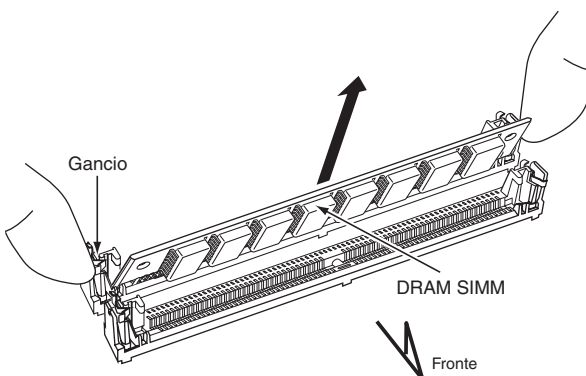
- ⑤ Ripetere in senso inverso i primi due punti della procedura (prima il punto ② e poi il punto ①) per ricollocare in sede la protezione della placca di protezione del vano RAM, ed utilizzare la vite per assicurarla saldamente in sede.
- ⑥ Dopo aver eseguito tutti i passi della procedura, accendere lo strumento ed accertarsi che il display mostri l'avvenuto riconoscimento da parte della TRITON Extreme del modulo DRAM SIMM appena installato. (☛ “Controllo post-installazione”, p.320)

### Rimuovere un modulo DRAM SIMM

- Allargare i ganci sinistro e destro dello slot, inclinare il modulo DRAM SIMM verso sé ed estrarlo dalla sede.

Dato lo spazio di manovra necessario all'esecuzione dell'operazione, la rimozione di più moduli DRAM SIMM deve per forza di cose iniziare dal modulo più vicino al centro dello strumento.

- ⚠ Quando si spostano lateralmente i ganci per la rimozione del modulo, quest'ultimo potrebbe essere espulso automaticamente dalla sede, e cadere all'interno dello strumento. Prestare quindi molta attenzione per evitare che ciò accada.



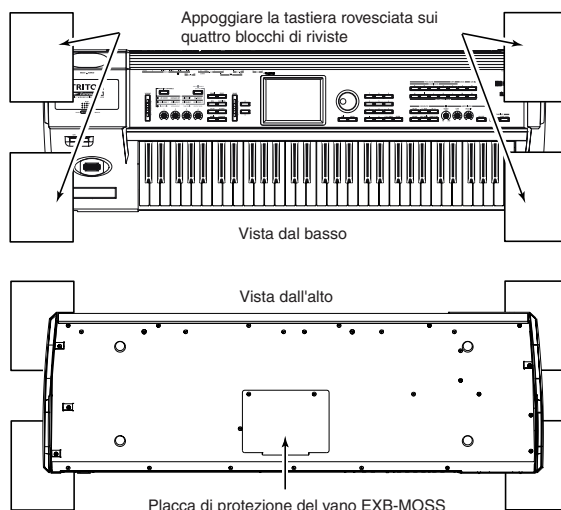
## Installare la scheda EXB-MOSS

Prima di iniziare l'installazione della scheda, leggere attentamente i paragrafi “Precauzioni per la sicurezza” e “Note per l'installazione delle schede opzionali o della memoria.”

- ⚠ Durante l'installazione, prestare attenzione a non procurarsi tagli o abrasioni con le parti acuminate della TRITON Extreme o della scheda opzionale.

- ⚠ Lasciare il cavo di alimentazione elettrica disconnesso dalla presa di corrente per tutto il tempo necessario all'installazione della scheda opzionale.

- Procurarsi un giravite a croce (“+”) ed alcune riviste, per evitare di danneggiare i controlli e le manopole della tastiera (figura in basso).
- Spegnere lo strumento, disconnettere il cavo di alimentazione dalla presa di corrente e qualsiasi altro cavo utilizzato per la connessione della tastiera ad altri dispositivi esterni.
- Accertarsi che la placca di protezione del vano RAM sia stata ricollocata in sede e che la vite sia stata serrata.
- Come illustrato nella figura in basso, collocare quattro blocchi di riviste sul piano di lavoro, e rovesciare la tastiera appoggiandola su di essi.

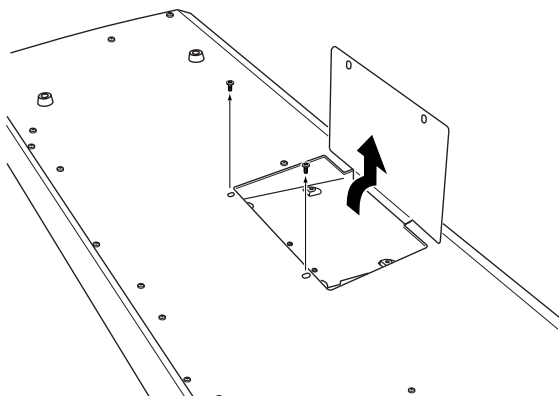


- ⚠ Maneggiare la TRITON Extreme con la massima cura. Fare attenzione a non perdere l'equilibrio e far cadere la tastiera.

- ⑤ Aprire la placca di protezione del vano EXB-MOSS.

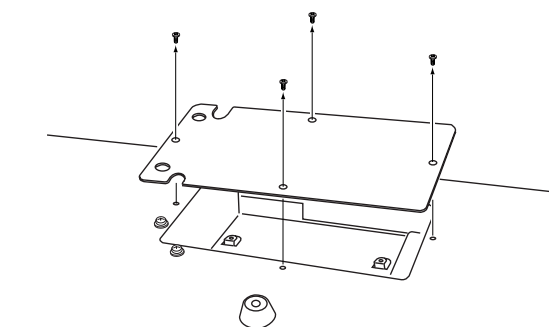
- Modello a 61 o 76 note  
Usare un giravite per rimuovere le due viti della placca di protezione del vano EXB-MOSS, sollevarla e quindi estrarla dalla sede.

- ⚠ Evitare di sollevare la placca di protezione del vano EXB-MOSS troppo indietro.

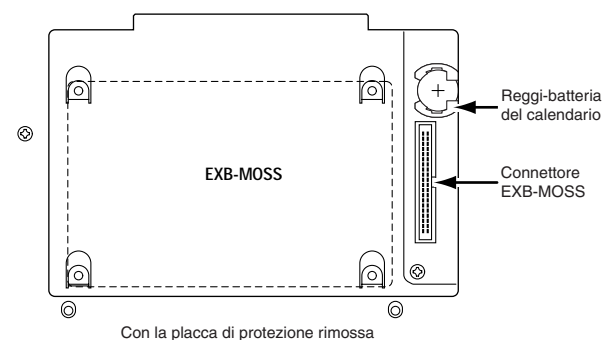
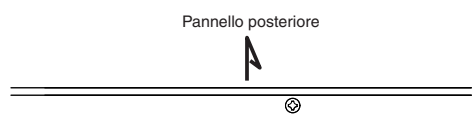




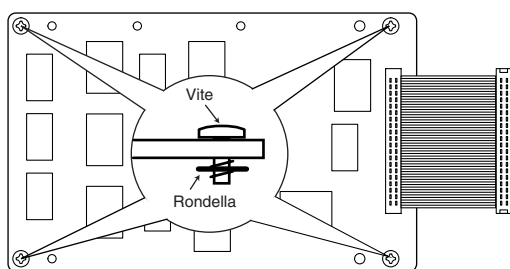
- Modello a 88 note  
Usare un giravite per rimuovere le quattro viti della placca, e sollevarla verso l'alto.



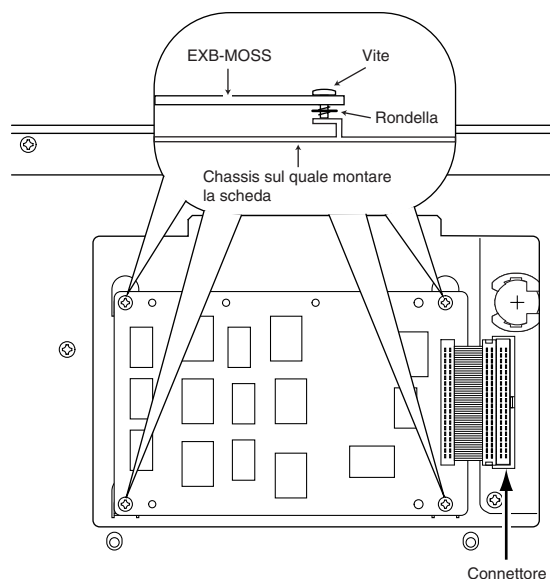
- ⑥ Verificare lo slot d'inserimento della scheda.



- ⑦ Estrarre la scheda EXB-MOSS dalla confezione.  
⑧ Notare le viti e le rondelle ai quattro angoli della scheda.



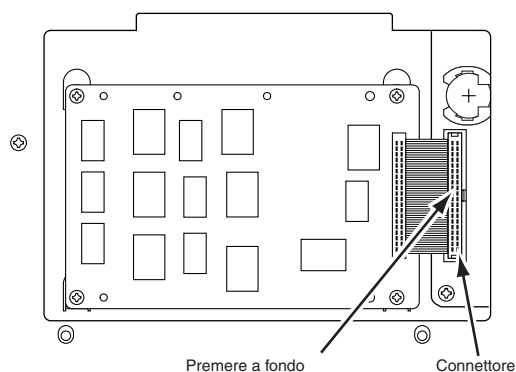
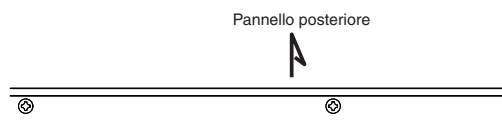
- ⑨ Utilizzare le quattro viti di cui al punto precedente per unire la scheda alle corrispondenti staffe all'interno della TRITON Extreme.



- ⚠ La scheda EXB-MOSS sarà instabile fino al momento in cui si serreranno a fondo le viti di ancoraggio. Evitare di muovere troppo la scheda per prevenire la caduta delle viti o delle rondelle all'interno dello strumento.

- ⑩ Inserire il cavo nel connettore come mostrato nella figura in basso. Premere a fondo il cavo per assicurare un collegamento saldo e stabile.

- ⚠ Evitare di toccare qualsiasi altra parte del circuito al di fuori del connettore nel quale inserire il cavo.



- ⑪ Ricollocare in sede la placca di protezione del vano EXB-MOSS, utilizzando la procedura inversa con la quale era stata rimossa.  
⑫ Solo dopo aver effettuato tutti i passi della procedura, accendere lo strumento ed accertarsi che il display mostri l'avvenuto riconoscimento dell'hardware appena installato da parte della TRITON Extreme. (☞ "Controllo post-installazione", p.320)  
⑬ Dopo aver verificato la corretta installazione della scheda, utilizzare il comando "Load Preset/Demo" di pagina P0: Global per caricare i dati EXB\_MOSS (☞ GO p.130).



## Sostituire la batteria del calendario

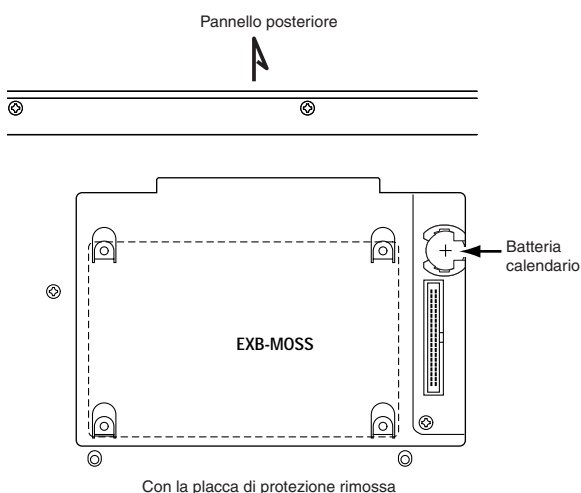
Prima di sostituire la batteria, leggere attentamente i paragrafi “Precauzioni per la sicurezza” ed “Avvertenze per l’installazione della batteria del calendario”.

⚠ Durante l’installazione, prestare attenzione a non procurarsi tagli o abrasioni con le parti acuminata della TRITON Extreme o delle schede opzionali.

⚠ Lasciare il cavo di alimentazione elettrica disconnesso dalla presa di corrente per tutto il tempo necessario alla sostituzione della batteria del calendario.

① Rimuovere la placca di protezione del vano EXB-MOSS così come descritto ai punti ①–⑤ di “Installare la scheda EXB-MOSS.”

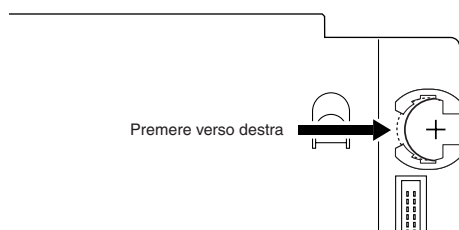
② Verificare la sede d’installazione della batteria del calendario. (☞ Punto ⑥ di “Installare la scheda EXB-MOSS”)



③ Rimuovere la batteria esaurita.

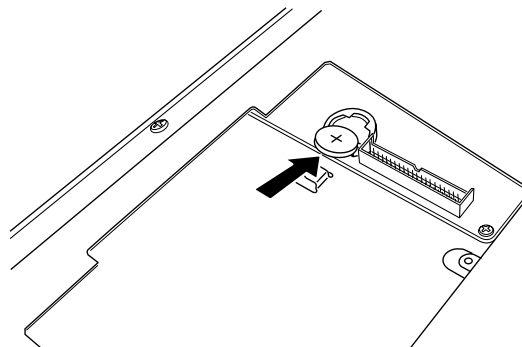
Spingere nel senso indicato dalla freccia nella figura in basso per liberare la batteria dal fermo, e quindi sollevare e rimuovere la batteria dalla sede.

⚠ Prestare particolare attenzione a non far cadere la batteria all’interno della TRITON Extreme.



④ Installare la nuova batteria.

Orientare la batteria mantenendo il segno “+” verso l’alto, inserirla in sede diagonalmente e spingere leggermente per assicurarla al fermo.



⑤ Ricollocare la placca di protezione del vano EXB-MOSS utilizzando in maniera inversa la procedura descritta ai punti ①–⑤ del paragrafo “Installare la scheda EXB-MOSS”.

⑥ Solo dopo aver effettuato tutti i passi della procedura, accendere lo strumento ed accertarsi che il display non mostri più il messaggio “Battery voltage for calendar IC is low”.

⚠ Eseguire il controllo subito dopo aver terminato il punto ⑤ della procedura.

⑦ In caso di esito positivo, utilizzare il comando “Set Date/Time” (Media, Utility) del menù di pagina per reimpostare il calendario.



## Collegare unità USB esterne

Collegando la porta **USB A** della TRITON Extreme ad un dispositivo USB esterno (CD-R/RW, unità con disco rimovibile, hard disk etc.) è possibile eseguire lo scambio di dati reciproco tra le due unità.

La porta **USB B**, invece, può essere utilizzata per connettere la tastiera ad un computer, in maniera da consentire lo scambio dei dati tra il PC ed il media inserito nello slot CF della TRITON Extreme, così come dei messaggi MIDI.

## Collegare un dispositivo USB esterno

**(TRITON Extreme USB A ↔ hard disk o drive CD-R/RW etc.)**

- Capacità massima di memorizzazione del dispositivo esterno collegabile (valore teorico): 2 Terabytes (2.000 Gbyte) per unità
- Numero di unità collegabili simultaneamente: 7

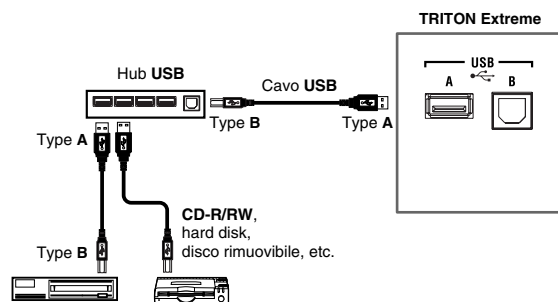
**note** Se si desidera collegare più di un dispositivo USB, è consigliabile utilizzare hub USB auto-alimentati. Per maggiori dettagli sulle tipologie di connessione ed impostazioni degli hub, fare riferimento ai rispettivi manuali utente.

**note** Le porte USB A/B della TRITON Extreme supportano l'hot-plugging. Ciò significa che è possibile collegare o disconnettere il cavo USB anche quando lo strumento è acceso. Tuttavia, per poter sfruttare questa caratteristica, anche il dispositivo collegato deve supportare lo stesso tipo di proprietà.

- ① Utilizzare un cavo USB per collegare il dispositivo USB esterno alla porta **USB A** della TRITON Extreme.

Con entrambe le unità accese, inserire il connettore piatto nella porta **USB A** della tastiera, ed il connettore quadrato nella porta **USB** del dispositivo esterno.

**note** Qualora il dispositivo esterno non supporti l'hot-plugging, spegnere l'unità, effettuare il collegamento e quindi accenderla.



**note** La porta **USB A** della TRITON Extreme supporta unità alimentabili via bus di connessione. Ciò significa che la tastiera è in grado di fornire alimentazione ad un'unità esterna attraverso il cavo USB di collegamento. Alcuni dispositivi USB invece potrebbero aver bisogno del proprio alimentatore.

Nel caso in cui le unità USB connesse necessitino di più corrente elettrica di quanto l'hub USB sia in grado di fornire, la TRITON Extreme non sarà in grado di rilevarle correttamente (il messaggio "USB Hub Power Exceeded!" lampeggerà nella barra di stato).

**note** Per ulteriori dettagli sul consumo elettrico di ciascun dispositivo USB, consultare il relativo manuale utente.

- ② Eseguire il comando "Scan USB Device" del menù di Utility in modalità Media.

**2** L'uso di un hub USB consente alla TRITON Extreme di rilevare fino a sette dispositivi USB esterni. Non è possibile utilizzare hub con otto o più porte.

- ③ Utilizzare la schermata Media Select della modalità Media per controllare i collegamenti.

**note** Per maggiori dettagli su come formattare un hard disk (o altri tipi di supporti di memorizzazione USB) e su come caricare/salvare i dati, fare riferimento alla modalità Media 0-3F.

## Collegare un computer

**(TRITON Extreme USB B ↔ computer)**

**Requisiti minimi di sistema:**

**Windows:**

Sistema Operativo:

Per lo scambio dati via USB (USB Storage)

Microsoft Windows 98/Me/2000 SP3 o successivi/XP

- Per poter utilizzare Windows 98/Me, è necessario installare il driver KORG USB-SCSI Storage Driver.

Per l'utilizzo USB MIDI

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional

**Computer:**

Computer con porta USB che rispetti i requisiti di sistema sopra descritti.

**Macintosh:**

Sistema Operativo:

Per lo scambio dati via USB (USB Storage)

Mac OS 9.0.4 o successivi, OSX 10.0 o successivi

Per l'utilizzo USB MIDI

Mac OSX 10.2 o successivi

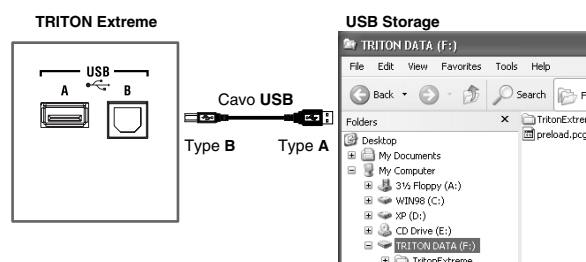
**Computer:**

Apple Macintosh che rispetti i requisiti di sistema sopra descritti.

**2** Attenzione: per alcuni tipi di computer possono verificarsi casi nei quali la funzionalità USB risulti inadeguata o impossibile, anche rispettando i requisiti appena descritti.

## Usare il computer per gestire i dati salvati sul media inserito nello slot CF della TRITON Extreme

→ Consultare "USB Storage Mode" (Media 0-3L).



## Inviare/ricevere messaggi MIDI tra il computer e la TRITON Extreme

Per i dettagli sui collegamenti e l'impostazione del driver USB-MIDI, fare riferimento alla pagina che segue.

**2** Un computer in modalità "USB Storage" non può ricevere messaggi MIDI.



## Installazione ed impostazione del driver USB-MIDI

### Utenti Windows XP

Nel caso in cui si stia utilizzando un computer sul quale è installato il sistema operativo Windows XP, è possibile usare il driver Korg USB-MIDI Driver già incluso nell'OS.

La prima volta che si collega la TRITON Extreme alla porta USB di un computer, il PC installa automaticamente il driver di default USB-MIDI per Windows. Se si desidera tuttavia utilizzare il driver Korg USB-MIDI Driver per Windows XP, seguire la procedura in basso descritta per reinstallare il driver appropriato.

Il driver Korg USB-MIDI è stato specificatamente previsto per il sistema operativo Windows XP, e non può essere perciò installato/usato su Windows 95/98/Me/2000.

### Installare il Driver Korg USB-MIDI

Leggere l'accordo di licenza del software che accompagna lo strumento PRIMA di installare il driver. L'installazione del software comporta l'accettazione implicita di tutte le norme che regolano il suddetto accordo di licenza.

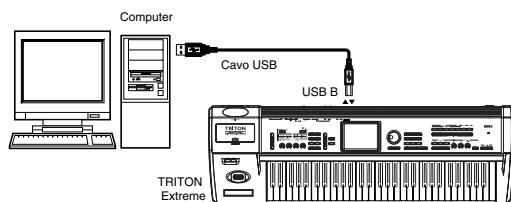
Nel caso in cui non si sia in possesso dei privilegi di amministrazione del sistema operativo, Windows XP non permetterà l'installazione o la disinstallazione dei driver. In questi casi, contattare l'amministratore del sistema.

Qualora si incontrino problemi relativi all'installazione di software sprovvisto di firma digitale, potrebbe esserci la necessità di impostare alcuni parametri in maniera da consentire al sistema operativo di procedere oltre con l'installazione. ("Installare un driver sprovvisto di firma digitale", p.328)

Il driver deve essere installato separatamente per ciascuna porta USB. Se si collega la TRITON Extreme ad una porta USB diversa da quella per la quale è già stato installato il driver Korg USB-MIDI Driver per Windows, sarà necessario ripetere l'installazione utilizzando lo stesso tipo di procedura.

① Usare un cavo USB per collegare la porta USB B della TRITON Extreme alla porta USB del computer. Accertarsi di aver orientato correttamente i connettori, ed inserirli nelle rispettive porte fino al loro completo bloccaggio.

**note** Prima di collegare il cavo, accendere il computer ed attendere che il PC faccia partire il sistema operativo.



Windows rileva la connessione con la TRITON Extreme...



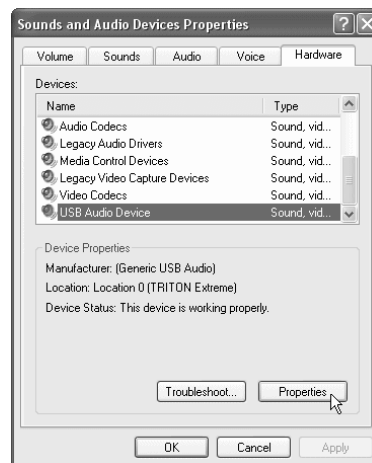
...ed avvia l'installazione del driver di default.



② Dalla barra di stato, cliccare [Start]→[Pannello di Controllo] per aprire il Pannello di Controllo.

Nel Pannello di Controllo, selezionare [Suoni e Dispositivi Audio], e cliccare la tab [Hardware].

Dall'elenco di dispositivi che appare, selezionare [Dispositivo Audio USB]. Accertarsi che il campo "Location" al di sotto dell'elenco mostri "TRITON Extreme", e cliccare il pulsante [Proprietà].



③ Sul monitor appare la finestra di dialogo "Proprietà dei Dispositivi Audio USB". Cliccare la tab [Driver], e quindi il pulsante [Aggiorna Driver...].



④ Il computer fa partire la procedura di aiuto per l'installazione automatica del software.

Nel campo "Cosa volete fare con il wizard?", cliccare "Installa da un elenco o percorso specifico", e quindi cliccare [Avanti>].





- ⑤ In risposta alla richiesta “Selezionare l’opzione d’installazione”, scegliere “Non effettuare la ricerca. La scelta del driver verrà effettuata manualmente” e cliccare il pulsante [Avanti>].



- ⑧ Accertarsi che KORG TRITON Extreme venga indicato nel campo Modello, e cliccare il pulsante [Avanti>] per iniziare l’installazione del driver.



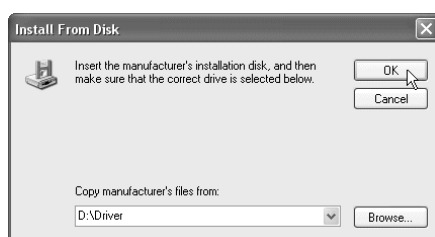
- ⑥ In risposta alla richiesta “Selezionare il driver da installare per l’hardware rilevato”, cliccare il pulsante [Disco Driver...].



- ⑨ Quando sul monitor appare la finestra di dialogo che avverte del fatto che il driver è sprovvisto di firma digitale, cliccare il pulsante [Continua Comunque].



- ⑦ La procedura richiede il nome della cartella nella quale ricercare il driver. Inserire il CD-ROM fornito insieme alla TRITON Extreme nel drive CD-ROM. Digitare quindi “D:\Driver” nel campo alla sinistra del pulsante [Sfoglia...] e cliccare sul pulsante [OK].



- ⚠ L’esempio di cui sopra presuppone l’assegnazione della lettera “D” al drive CD-ROM. Nel caso in cui ciò risulti inappropriato per il computer sul quale si sta effettuando l’installazione (per esempio qualora al drive CD-ROM sia stata assegnata la lettera “E”), sostituire “D:\Driver” con “E:\Driver”.

- ⑩ Al termine della procedura, sul monitor appare la finestra di dialogo che segnala l’avvenuto completamento dell’installazione. Cliccare il pulsante [Fine]. Se sul monitor appare un’ulteriore finestra di dialogo che richiede di riavviare Windows, cliccare il pulsante [Sì].

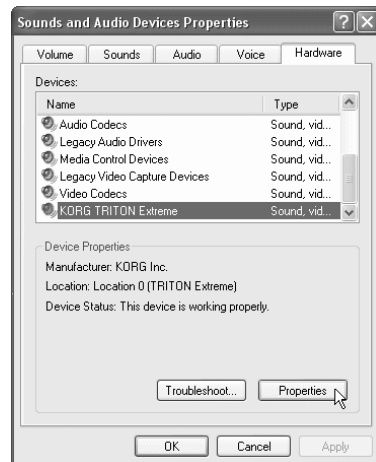




## Disinstallare il Driver Korg USB-MIDI

Se necessario, è anche possibile disinstallare il driver Korg USB-MIDI seguendo la procedura in basso descritta.

- ① Dalla barra di stato, cliccare [Start] e quindi [Pannello di Controllo] per accedere al suo interno.  
Nel Pannello di Controllo, aprire [Suoni e Dispositivi Audio], e cliccare la tab [Hardware].  
Dall'elenco di dispositivi che appare, selezionare KORG TRITON Extreme e cliccare il pulsante [Proprietà].



- ② Sul monitor appare la finestra di dialogo “Proprietà KORG TRITON Extreme”. Cliccare la tab [Driver] e quindi il pulsante [Disinstalla].



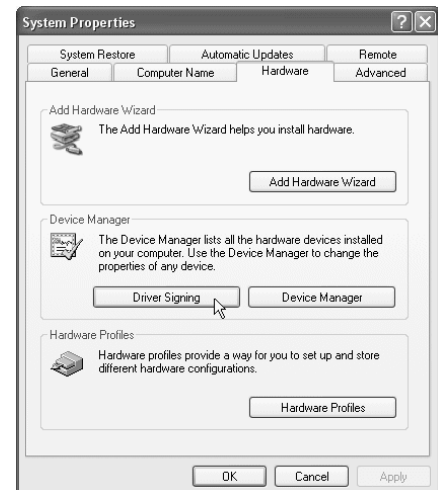
- ③ Appare una finestra di dialogo che richiede la conferma dell'operazione selezionata. Cliccare il pulsante [OK].



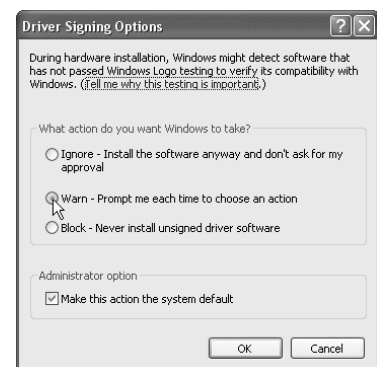
## Installare un driver sprovvisto di firma digitale

L'installazione del driver Korg USB-MIDI potrebbe risultare impossibile qualora il computer sia impostato in maniera tale da non permettere l'installazione di software sprovvisto di firma digitale. In questo caso, seguire la procedura in basso descritta per modificare l'impostazione del computer.

- ① Dalla barra di stato, cliccare [Start] e quindi [Pannello di Controllo] per accedere al suo interno.  
Nel Pannello di Controllo, aprire [Sistema] e cliccare la tab [Hardware]. Infine, cliccare il pulsante [Firma Driver].




- ② Se il campo “Che azione volete che Windows compia?” è impostato su [Blocca], non sarà possibile installare il driver. Scegliere l'opzione [Ignora] o [Avverti] e quindi premere il pulsante [OK].  
Se necessario, ripristinare lo status originale dopo aver installato il driver Korg.





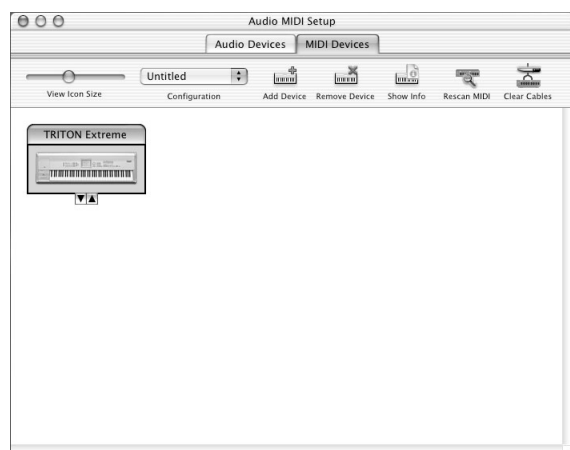
## Utenti Mac OS X

Per i Mac OS X, la TRITON Extreme utilizza automaticamente il driver MIDI incorporato con il sistema operativo.

 Per i Mac OS X, la TRITON Extreme richiede il sistema operativo Mac OS X 10.2 o successivi.

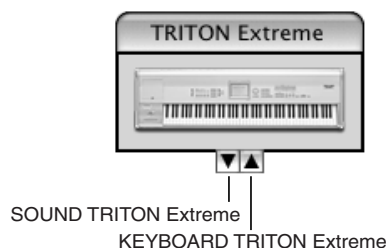
Per usare la TRITON Extreme insieme ad un Mac OS X, procedere come segue:

- ① Utilizzare un cavo USB per collegare la porta USB B della TRITON Extreme alla porta USB del computer.
- ② Accendere la TRITON Extreme.
- ③ Navigare tra Macintosh HD → Cartella Applicazioni → Cartella Utilità, e fare doppio click su “Impostazioni Audio MIDI”.
- ④ Cliccare la tab “Dispositivi MIDI”, e verificare che la TRITON Extreme venga mostrata tra gli strumenti riconosciuti.



## Nota sulle porte del driver MIDI di default per Mac OS X

La Porta 1 del driver (computer) corrisponde alle porte KEYBOARD (Tastiera) e SOUND (Suoni) della TRITON Extreme.



## Impostazioni delle porte d'ingresso nell'applicazione

Nome sulla TRITON Extreme		Nome mostrato dall'applicazione
Input	KEYBOARD	Porta 1 (mostrata nelle impostazioni Ingressi MIDI)
Output	SOUND	Porta 1 (mostrata nelle impostazioni Uscite MIDI)

## Note sulle porte del driver

### Dispositivo KEYBOARD

Le applicazioni sul computer utilizzano la presente porta per la ricezione dei messaggi MIDI trasmessi dalla TRITON Extreme in seguito all'uso della tastiera, dei controller e del sequencer.

### Dispositivo SOUND

Le applicazioni sul computer utilizzano la presente porta per trasmettere i messaggi MIDI al generatore di tono interno della TRITON Extreme per la produzione dei suoni.



## Supporto Packet writing per la TRITON Extreme

La TRITON Extreme può utilizzare il metodo Packet writing per la scrittura dei dati su un CD-R/RW connesso via USB. Dopo averne eseguito la formattazione, il disco potrà essere utilizzato alla stregua di una CompactFlash o un hard disk.


### ■ Nota sul Packet writing

Il Packet writing è un metodo di divisione dei dati in piccole unità denominate "packet" (pacchetti). Questo permette di ottimizzare la scrittura e consentire l'aggiornamento e l'aggiunta dei dati memorizzati.

Il formato di packet writing utilizzato dalla TRITON Extreme è del tipo UDF (Universal Disk Format), un tipo di formato utilizzato anche sui DVD. Ciò significa che i dischi formattati in questa maniera possono essere letti da qualsiasi altro software packet writing che supporti il formato UDF.

La TRITON Extreme supporta il formato UDF versione 1.5.

### ■ Media compatibili

 Per il salvataggio dati, utilizzare media formattati dalla TRITON Extreme.

- CD-R da 650 MB e 700 MB che supportino velocità di scrittura fino a 16×
- CD-RW da 650 MB e 700 MB che supportino velocità di scrittura fino a 4×/10×

### ■ Formattazione

Così come già visto per la formattazione dei media, inserire un CD nuovo o precedentemente formattato nel drive, ed eseguire il comando "Format" (Media Utility 0-3F) dal menù di pagina.

#### *Avvertenze per la formattazione*

##### [1] Dischi CD-R

- A differenza delle CompactFlash, i dati scritti su CD-R non possono essere più cancellati. Ciò significa che anche formattando nuovamente un disco non sarà possibile incrementarne la capacità di memorizzazione. (L'operazione tuttavia utilizzerà circa 20 MB per la nuova sessione).
- E' possibile selezionare solo l'opzione **Quick Format**, che richiede meno di un minuto per poter essere completata.

##### [2] Dischi CD-RW

- I dischi CD-RW possono essere formattati per cancellare i dati precedentemente salvati. L'operazione permette ovviamente di incrementare la capacità di memorizzazione del disco.
- **Quick Format**: Opzione da selezionare se il disco è già stato formattato in formato UDF.  
**Full Format**: Opzione da scegliere nel caso il disco sia nuovo o non sia stato precedentemente formattato in formato UDF. Questo tipo di operazione deve essere eseguita qualora si verificano frequenti errori durante la scrittura dei dati sul media. L'operazione Quick Format è compiuta in qualche minuto, mentre la Full Format può richiedere da dieci minuti a diverse ore, e questo in base al tipo di dispositivo.
- Dopo aver eseguito la formattazione, l'area utilizzabile per i dischi da 650 MB/700 MB corrisponderà rispettivamente a 530 MB/570 MB.

### ■ Note relative al packet writing

##### [1] Dischi CD-R

- La cancellazione di un file è solamente apparente, e non determina comunque l'incremento dello spazio libero disponibile. Inoltre, dato che la sovrascrittura non è prevista, l'aggiornamento del singolo file causerà l'aggiunta di un nuovo file, anche se il processo è compiuto in maniera tale da far pensare alla sovrascrittura del file aggiornato.

##### [2] Dischi CD-RW

- La cancellazione dei file permette l'incremento dello spazio libero a disposizione. Inoltre, l'aggiornamento dei file prevede la sovrascrittura dei file originali.

##### [3] Nota sulla scrittura dei dati

- L'utilizzo del packet writing per il salvataggio dei dati su CD-R/RW richiede più tempo per essere portata a termine, poiché la scrittura su questo tipo di media è fisiologicamente più lenta della scrittura su hard disk. Il tempo impiegato dipenderà anche dal tipo di drive CD-R/RW utilizzato e dalla velocità di scrittura supportata dal disco.

### ■ Caricamento dei dati su un dispositivo diverso dalla TRITON Extreme

##### [1] Dischi CD-R

- Il disco può essere letto da un computer sul quale sia stato installato il software di packet writing.
- Convertendo il disco in formato ISO9660, è possibile consentire la lettura da parte di un dispositivo MIDI esterno che supporti il formato ISO9660, o da un computer sul quale non sia stato installato il software packet writing. Per ulteriori dettagli sulla conversione, fare riferimento al comando "Convert to ISO9660 Format" (Media Utility 0-3G) del menù di pagina.

##### [2] Dischi CD-RW

- Il disco può essere letto da un computer sul quale sia stato installato un lettore UDF o il software packet writing.
- Il disco non può essere convertito in formato ISO9660, e perciò non potrà essere letto da un modulo esterno MIDI che supporti tale formato.


**note** La conversione in formato ISO9660 comporta la scrittura di circa 20 MB di dati relativi alla sessione.

#### **Moduli MIDI esterni che supportano il formato ISO9660 (\*1) (prodotti da Korg Corporation)**

- TRITON Extreme/TRITON STUDIO/TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack (\*2)
  - Korg Digital Recording Studio serie D16 e versioni successive
- \* Nota del Settembre 2003

\*1: ISO9660 livello 1.

\*2: Lettura della sola prima sessione.

 La copia di un file dalla grandezza maggiore di 1.9 Mbyte dal CD-R/RW (o altro tipo di media con una velocità di accesso simile) al CD-R potrebbe non essere effettuata in maniera continua.

Inoltre, quando si eseguono i comandi "Rate Convert" (Global 0-3G), "Save to Std MIDI File" (Media 0-2F) o simili per il salvataggio dei dati su CD-R, i file potrebbero non essere trasferiti in modo continuo, neppure qualora la velocità di trasmissione dal media risulti piuttosto veloce, come ad esempio nel caso degli hard disk. La successiva (eventuale) conversione dei dati in formato ISO9660 avverrà con un file format supportato dallo standard ISO9660 livello 3.




---

Questo tipo di dati non può essere letto da dispositivi che non supportano il caricamento dei file divisi, come per esempio gli strumenti TRITON ed alcuni computer. In quest'ultimo caso, la lettura potrà avvenire soltanto dopo aver installato un software di lettura compatibile con il formato ISO9660 livello 3 oppure il packet writing.



## Indice Analitico

### Numeri

000: No Effect **206, 217**  
 10's Hold  
   Combination **37**  
   Program **2**  
 12 dB **6, 7, 41, 63, 64, 117, 126, 158**  
 ♪  Tempo

### A

Accordi chitarristici **173**  
 ADC OVERLOAD !! **6, 41, 63, 116**  
 After Touch  
   After Touch Curve **156**  
   AMS **272**  
   Convert Position **161**  
   MIDI Filter **162**  
     Combination **45**  
     Sequencer **74**  
 All Routed **52, 97, 152, 210**  
 Amp **23**  
   AMS **272**  
   Drum Kit  
     Attack (Amp-Attack) **168**  
     Decay (Amp-Decay) **168**  
   Program **23**  
     Amp EG **24, 276**  
     Amp Level **2, 23**  
     Keyboard Track, Amp Mod. **23**  
     LFO, Amp Mod. **24**  
     Manopole Realtime Control **280**  
 AMS (Alternate Modulation Source) **271**  
 Arpeggiator Assign **49, 93, 149**  
 Arpeggiatore **4, 41, 49, 93, 149**  
 Arpeggio  
   Arpeggio Tone Mode **171**  
   Fixed Note Mode **171**  
   Pattern **4, 28, 41, 50, 94, 150, 171**  
   Pattern di Arpeggio Preset **28, 171**  
   Pattern di Arpeggio Utente **28, 171**  
     Load **180**  
     Save **187**  
     Write **172**  
 Arpeggio Utente **170**  
 Attack Time  
   Amp EG **25**  
   Drum Kit **168**  
   Filter EG **21**  
   Filter EG + Amp EG **2**  
   Pitch EG **16**  
   Realtime Control Knobs B-Assign **280**  
   Sample **13**  
 AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) **214**  
 Auto  
   Auto +12 dB On **7, 64, 117**

Auto Arpeggiator **156**  
 Auto Loop On **117**  
 Auto Optimize RAM **160**  
 Auto Punch In **67**  
 Auto Song Setup **3, 39**

### B

Bank  
   Combination  
     Bank (Bank Select) **37**  
     Bank Select (quando Status=EX2) **43**  
     Bank/Combination Select **37**  
     Bank/Program (Program Select) **38, 42**  
     Load Combination Bank **179**  
   Global  
     Bank Map **158**  
     Change all bank references **157**  
     Enable Bank Change **162**  
     High Drumsample Bank **167**  
     Low Drumsample Bank **168**  
   Program  
     Bank (Bank Select) **1**  
     Bank/Program Select **1**  
     High MS Bank **11**  
     Load Program Bank **179**  
     Low MS Bank **12**  
     Select Bank & Smpl No. **6**  
   Sampling  
     Bank (RAM Bank) **106**  
   Sequencer  
     Bank Select (quando Status=EX2) **72**  
     Bank/Track Program Select **57**  
     Pattern (Pattern Bank) **88, 91**  
     Program Select (Bank/Program) **57**  
     Select Bank & Smpl No. **63**  
   Song Play  
     Program Select (Bank/Program) **144**  
 Bank select **290**  
 Batteria del calendario **319, 324**  
 Beep **159**  
 Bend Range  
   Combination **44**  
   Sequencer **73**  
 Bounce  
   Bounce Pattern **89**  
   Bounce Track **80**  
 BPM  
   Detune (BPM Adj. del menù di pagina)  
     Combination **44**  
     Sequencer **73**  
   Funzione BPM/MIDI SYNC **278**  
   Griglia **118, 124, 126**  
   MIDI/Tempo Sync., LFO **27**  
   Pitch BPM Adjust **136**  
   Time Slice **127**  
   Time Stretch **131**  
 BUS Select

Combination **207, 212, 215**  
   BUS (IFX/Indiv.) Select **41**  
   BUS Sel. **54**  
   BUS Sel. (BUS Select) **52**  
   BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select) **51**  
 Drum Kit  
   BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) **170**  
 Input/Sampling (Audio Input)  
   BUS (IFX/Indiv.) Select **160**  
 Play Audio CD  
   BUS (IFX/Indiv.) Select **197**  
 Program **207, 211, 215**  
   BUS (IFX/Indiv.) Select **5**  
   BUS Sel. **35**  
   BUS Sel. (BUS Select) **32**  
   BUS Select (All OSCs to) **30**  
 Sampling **208, 215**  
   BUS (IFX) Select **140**  
   BUS (IFX/Indiv.) Select **115**  
   BUS (Output) Select **117**  
   BUS Sel. **142**  
 Sequencer **207, 212, 215**  
   BUS (IFX/Indiv.) Select **63**  
   BUS (Output) Select **68**  
   BUS Sel. **99**  
   BUS Sel. (BUS Select) **97**  
   BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select) **95**  
 Song Play **207, 212, 215**  
   BUS (Output) Select (BUS Select) **145**  
   BUS Sel. **154**  
   IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select) **151**

### C


Calibrazione **157**  
 Campione Stereo **106, 111, 119**  
 Canale MIDI Global **161**  
 Category  
   Combination **37, 38, 40**  
   Drumsample **168**  
   IFX Select **31**  
   MFX Select **32**  
   Program **1, 3, 11**  
   Rename **166**  
   Sequencer **57**  
   Song Play **143, 145**  
 CD Audio **138**  
   CD Audio Track List **190**  
 Chain  
   IFX **31, 52, 97, 140, 207**  
   MFX **33, 53, 213**  
     Chain Direction **33, 53, 213**  
     Chain Level **33, 53, 213**  
     Chain Signal **33, 53, 213**  
 Chain to next file **145**  
 Clear/Erase  
   Clear, Audio track list **195**  
   Clear, Load **178, 180, 183**  
   Clear, Sample data **120**



Erase Control Data **83**  
 Erase Measure **81**  
 Erase Pattern **89**  
 Erase Track **80**  
 Remove Data **67, 88**  
 Shift/Erase Note **84**  
 Combination **37**  
   Auto Arpeggiator **156**  
   Bank Map **158**  
   Copy From Combi **58**  
   Load **177, 179**  
   Memory Protect **159**  
   MIDI Filter **162**  
   Save **187, 188**  
   Write **39**  
 Condizione di default **158**  
 Conteggio preliminare  
   Metronome Precount **5**  
   Metronome Precount, Sampling **115**  
   Sound, Sequencer **68**  
 Control change **285, 290**  
 Controller **283**  
 Convert  
   Convert MS To Program **110**  
   Convert Position **161**  
   Convert to ISO9660 Format **192**  
   Convert to Song **70**  
   Rate Convert **123**  
   Select Bank & Smpl No. **6, 63**  
   Time Slice **130**  
 Convert Position **161, 288**  
 Copy **59**  
   Copy Arpeggiator **29, 50, 94, 150**  
   Copy Arpeggio Pattern **172**  
   Copy Cue List **70**  
   Copy Drum Kit **169**  
   Copy From Combi **58**  
   Copy From Song **58**  
   Copy Insert Effect **30, 51, 96, 140, 152**  
   Copy Key Setup, Drum Kit **169**  
   Copy Master Effect **33, 53, 98, 153**  
   Copy Measure **82**  
   Copy MS (Copy Multisample) **109**  
   Copy Oscillator **10**  
   Copy Pattern **89**  
   Copy Pattern to Track too? **60**  
   Copy Sample **108**  
   Copy Scale **166**  
   Copy Song **71**  
   Copy Step **173**  
   Copy To Track **90**  
   Copy Track **80**  
   Copy Valve Force **36**  
   Copy, File, Directory **191**  
   Copy, Index **136**  
   Copy, Sample data **120**  
   Copy, Step, Cue List **70**  
   Event **80**  
   Revert, RPPR **91**  
 Create  
   Create Control Data **83**  
   Create Directory **192**


  Create, Index **105, 136**  
 Ctrl Ch **52, 53, 97, 98, 152, 153, 210, 213, 276, 283**  
 Cue List **68**  
   Convert **70**  
   Load **178, 180**  
   Save **188**  
 Cursore [VALUE]  
   AMS **273**  
 Cut  
   Cut, Audio track **195**  
   Cut, Cue List **70**  
   Cut, Event Edit **79**  
   Cut, Index **136**  
   Cut, Multisample **136**  
   Cut, Sample **120**  
   Cut, Step, Cue List **70**  
 Cutoff frequency **18**  
   Alternate Modulation **274**  
   Cutoff, Drumsample **168**  
   Cutoff, Sample Parameters **13**  
   Realtime Control Knobs B–Assign **280**

## D

Decay Time  
   Amp EG **25**  
   Drum Kit **167**  
   Filter EG **21**  
   Filter EG + Amp EG **2**  
   Pitch EG **16**  
   Realtime Control Knobs B–Assign **280**  
   Sample **13**  
 Delay Time  
   Combination **45**  
   Drum Kit **12**  
   OSC **12**  
   Sequencer **73**  
 Delete  
   Delete Cue List **70**  
   Delete Measure **81**  
   Delete MS **109**  
   Delete Sample **108**  
   Delete Song **58**  
   Delete Step **173**  
   Delete, file, directory **191**  
   Pulsante Delete, Jukebox **148**  
   StepBack, nota, pausa **79**  
   Truncate **119, 127, 199**  
 Detune  
   Detune (BPM Adj. del menù di pagina)  BPM  
 Directory corrente **148, 176**  
 Divisione Ritmica  
   Sequencer  
     Meter **55**  
     Registrazione Step **78**  
   Song Play  
     Meter **143**  
 DKit **23, 30, 51, 95, 151, 207, 208, 212**  
 Dmod (Dynamic Modulation Source)

**32, 34, 52, 53, 97, 141, 152, 153, 205, 210, 213, 276**  
 DRAM SIMM **320, 321**  
 Drum Kit **12, 51, 159, 163, 167, 179**  
   DrumKit IFX Patch **51, 96, 152, 208**  
   Load **177, 179**  
   Oscillator Mode **9**  
   Protect **159**  
   Save **187, 188**  
   Use DKit Setting **23, 30, 207, 212**  
   Write **169**  
 Drum kit Utente **12, 167**  
 Drums **9, 11, 23, 30, 44, 51, 73, 207, 208, 212**  
 Drumsample **167, 168**  
 Dump **163**  
   Ricezione **164**  
   Trasmissione **163**

## E

Effect Global Switch **156**  
 Effetti Double-size **206**  
 Effetti Insert (IFX) **30, 51, 95, 140, 151**  
   Effect Global Sw, IFX1–5 Off **156**  
   IFX Balance **3**  
 Effetti Master (MFX) **211**  
   MFX Balance **3**  
   MFX1 Off/MFX2 Off **156**  
   MFX1, 2  
     Combination **53**  
     Program **32**  
     Sequencer **98**  
     Song Play **153**  
 EQ Master (MEQ) **213, 269**  
   Combination **53**  
   Program **34**  
   Sequencer **98**  
   Song Play **153**  
 Erase  Clear/Erase  
 Etichetta di Volume **176, 192, 203**  
 Event Edit **79, 89**  
 EXB-MOSS **320, 322**  
 Exclusive **295**  
   Exclusive Data **181, 189**  
   MIDI Filter **162**  
   Sequencer **86, 101, 102**  
 Exclusive Group **169**



## F

FF/REW Speed 61  
File AIFF (.AIF) 183, 190, 315  
File .EXL 175, 181, 189  
File .JKB 149, 175  
File .KCD 175, 185, 190  
File .KMP, .KSC, .KSF 175, 182, 183, 317  
    Translation 177  
File .MID 175, 181, 189  
File .PCG 175, 177, 188  
File .SNG 175, 183, 187  
File WAVE (.WAV) 7, 112, 139, 175, 183, 190, 195, 198, 315  
File WAVE Play Level 158  
File WAVE waveform display 198  
Filter 18  
    AMS 272  
    Drum Kit  
        Cutoff 168  
        Resonance 168  
    Program  
        Filter A/B Modulation, Filter Mod. 20  
        Filter EG 21  
        Filter EG, Filter Mod. 19  
        Filter Type 18  
        Keyboard Track, Filter Mod. 19  
        LFO, Filter1 LFO Mod. 20  
        Performance Editor 2  
        Sample Parameter 13  
    Manopole Realtime Control 280  
Fixed Note Mode 171  
Flam 173  
Foot Pedal/Foot Switch  
    AMS 272  
    Foot Pedal Assign 165, 282  
    Foot Pedal/Switch  
        MIDI Filter, Combination 46  
        MIDI Filter, Sequencer 76  
    Foot Switch Assign 165, 281  
    Foot Switch Polarity 165  
Force OSC Mode 43, 72  
Format 192  
Formato AKAI S1000/S3000 184  
Formato Korg 182, 188, 316

## G

Gain  
    MEQ 33, 213, 269  
Gate, Arpeggiatore 28, 50, 94, 150, 172  
Get  
    Get From Track 90  
GM 1, 12, 158  
    GM Initialize 61, 144  
    GM system on 295  
    GM/GS/XG 297  
Griglia 118, 124, 126, 198

## H

Half Damper 157  
Hide unknown files 177  
Hold 10  
Hold Balance 40

## I

Icone 175  
Impostazioni Global  
    Load 177, 180  
    Save 187, 188  
    Write 156  
Index  
    Audio CD 138, 197  
    Sampling 13, 104, 118, 125, 128, 132, 135  
    Sequencer 79  
Index, Multisample 13, 64, 104, 105, 116, 118, 125, 128, 135, 139, 197, 201  
Initialize Steps 173  
Input  
    (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) 4, 41, 63, 159, 197  
    (SAMPLING) 114  
Inserire le note 79  
Inserire le pause 79  
Inserire una legatura 79  
Insert  
    Insert Measure 81  
    Insert Step, Arpeggio 173  
    Insert Zero 122  
    Insert, Audio track 195  
    Insert, Event 79  
    Insert, Index 136  
    Insert, Sample 120  
    Insert, Step, Cue List 70  
ISO9660 192

## J

Joystick 290, 291  
    AMS 272  
    AMS, Cutoff frequency 20  
    Dmod 276  
    Effect 220, 240, 265, 268  
    Joystick lock 279  
    LFO speed 27  
    LFO, Cutoff frequency 21  
    MIDI Filter 46, 74  
    Pitch 14, 16  
    Pitch modulation 16  
Jukebox 149

## K

KEY  
    Drum Kit 167  
    Resampling 115  
    RPPR 91  
Key Split 47


Key Sync.  
    Arpeggiatore 4, 29, 41, 50, 94, 150, 171  
    LFO 27  
Key Transpose 155  
Key Zone 47, 76  
Keyboard & Index 105  
Keyboard Display 111  
Keyboard Track  
    Amp 23  
    AMS 272, 274  
    Filter 19

## L

Layer 47  
Legato 9  
    Fingered 15  
Length  
    Cue List 68  
    Pattern di Arpeggio 171  
Level 206  
LFO 26  
    Amp 24, 275  
    AMS 271  
    Filter 21, 275  
    Frequency 26, 276  
    Pan 23  
    Pitch 16, 274  
    Resonance 18  
    Swap 27  
    Tempo 27  
    Waveform 26  
Load  
    Caricare file multipli 182  
    Load FX? 69  
    Load Jukebox List 149  
    Load selected 177  
    Load Template Song 60, 144  
Local Control 161  
Location 55, 68, 143  
    Set Location 61, 145  
Loop  
    Auto Loop On 117  
    Loop All Track 67  
    Loop Lock 126  
    Loop On 126  
    Loop Start Address 126  
    Loop Start Measure/Loop End Measure 62  
    Loop Tune 126  
    Track Play Loop 62  
Low Pass & High Pass 18  
Low Pass Resonance 18



## M

Mac OS X 194, 329  
Macintosh 194, 325  
Master Track 56  
Master Tune 155  
Media  
    Check Medium 193  
    Total Size 203  
    Type 176, 203  
Media select 7, 112, 139, 148, 176  
Memory Protect 159  
Memory Status  
    Sample 117  
    Sequencer 58  
Metronomo  
    Metronome Precount 5, 41, 115  
    Metronome Setup 6, 68, 117, 145  
    Metronome Sound 88  
MIDI 74, 161, 288  
    Canale MIDI 289  
        Canale MIDI Global 161  
        Combination 43, 52, 53  
        Program 1  
        Sampling 289  
        Sequencer 72, 74, 97, 98  
        Song Play 143, 152, 153  
    MIDI Clock 162  
    MIDI Filter 45, 74, 162  
Mixer 209, 213  
Modulazione Alternata 16, 20, 22, 27, 271  
    Sorgenti di Modulazione Alternata 271  
Modulazione Dinamica  Dmod  
Mono  
    Drum Kit 169  
    Multisample 110  
    Program 9, 43, 72  
    Sample 5, 107, 110  
MOSS 320, 322  
Mount 203  
Move  
    Move Measure 83  
    Moving an event 80  
    Shift/Erase Note 84  
Multi REC 67  
Multicampione Stereo 106, 110  
Multisample 11, 104, 135  
    Load 182  
    Save 188  
Mute  
    PLAY/MUTE, Song Play 144  
    PLAY/MUTE/REC, Sequencer 57

## N

Normalize 122  
Nota di base 105  
Note  
    Note On/Off Receive 169  
    Note Receive Filter 161  
Numero di nota  
    AMS 272  
Numero di misure  
    Pattern 89  
    Song 85  
O  
Octave  
    Octave Motion, Arpeggiatore 171  
    Octave, Arpeggiatore 4, 28, 41, 50, 150, 171  
    Octave, Drum Kit 12  
    Octave, OSC 13  
    Octave, Performance Editor 2  
Offset  
    Offset, LFO 26  
    Offset, Sequencer 84  
    S.Offset (Start Offset)  
        Drum Kit 168  
        Program 11  
Optimize 6, 112, 160  
Original Key 105, 135  
    Original Key Position 116  
Oscillator (OSC) 9, 11, 14  
    Force OSC Mode 43, 72  
    OSC Balance 2  
    OSC Select  
        Combination 43  
        Sequencer 72  
    Oscillator Mode 9  
Over Dub 67  
Over Write  
    Over Write, Sequencer 67  
    Overwrite, Sampling 119

## P

Packet writing 330  
Pan  
    Pan 282, 291  
        Combination 40, 42  
        Drum Kit 170  
        Play Audio CD 197  
        Program 23, 26, 275, 280  
        Sequencer 62  
        Song Play 145  
        Use DKit Setting 23  
Pan (CC#8), IFX 209, 280, 282  
    Combination 52, 54  
    Program 31, 35, 207  
    Sampling 140, 142  
    Sequencer 97, 99  
    Song Play 152, 154

## Pan, INPUT

    Combination 41  
    Global 160  
    Program 4  
    Sampling 115  
    Sequencer 63  
Paste, Sample 121  
Pattern 88  
    Pattern Edit 88  
    Pattern Preset 60, 88  
    Pattern Utente 88  
        Load 181  
        Save 187  
Pattern di arpeggio Utente 28, 170  
Pattern Utente 88  
Pedale Damper 262  
    AMS 272  
    Damper Polarity 165  
    Half Damper Calibration 157  
    MIDI Filter 162  
        Combination 45  
        Sequencer 74  
Performance Editor 2  
Pitch  
    Arpeggio Pattern  
        Pitch Offset 172  
    Combination  
        Bend Range 44  
        Detune 44  
        Transpose 44  
    Drum Kit  
        Transpose 168  
        Tune 168  
    Global  
        Convert Position 161  
        Key Transpose 155  
        Master Tune 155  
    Program  
        AMS 274  
        JS (+X), OSC Pitch Mod. 14  
        JS (-X), OSC Pitch Mod. 15  
        LFO1/2, OSC Pitch Mod. 15  
        Pitch EG 16  
        Pitch EG, OSC Pitch Mod. 15  
        Pitch Slope, OSC Pitch Mod. 14  
        Pitch Stretch 2  
        Pitch, Sample 13  
        Ribbon, OSC Pitch Mod. 14  
    Sampling  
        Constant Pitch 135  
        Pitch 136  
    Sequencer  
        Bend Range 73  
        Create Ctrl Data 83  
        Detune 73  
        Transpose 73  
Pitch Bend 44, 73, 83, 290  
Poly/Mono 9  
Portamento 291  
    Combination 43  
    MIDI Filter  
        Combination 45  
        Sequencer 75  
Portamento Switch 272, 277, 281



Portamento Time **15, 280, 282**  
 Program **15**  
 Sequencer **75**  
 Positional Cross-fade **47**  
 Power On Mode **158**  
 Priorità **10**  
 Priorità di riproduzione **10**  
 Program **1**  
   Auto Arpeggiator **156**  
   Bank Map **158**  
   Combination **38, 42, 43**  
   Convert MS To Program **110**  
   Load **177**  
   Memory Protect **159**  
   MIDI Filter **162**  
   Save **188**  
   Sequencer **57**  
   Song Play **143**  
   Write **3**  
 Program Change  
   MIDI Filter **162**  
   Combination **45**  
   Sequencer **74**  
 Punch In  
   Auto Punch In **67**  
   Manual Punch In **67, 281**  
 Put To Track **90**

## Q

Quantize  
   Pattern  
     Reso (Realtime Quantize Resolution) **88**  
   Song  
     Quantize **84**  
     Reso (Realtime Quantize Resolution) **57**  
 Quick Format **192**

## R

Rate Convert **123, 193**  
 Realtime Control Knobs B-Assign **14, 48, 77, 137, 147, 280**  
   MIDI Filter  
     Combination **46**  
     Sequencer **76**  
 Recording Level **6, 41, 63, 107, 116**  
 Recording Mode **67**  
 Registrazione Multi-traccia **67, 297**  
 Registrazione Step **78, 89**  
 Rename  
   Combination **39**  
   File, Directory **191**  
   Pattern Name **90**  
   Program **3**  
   Program/Combination Cat. **166**  
   Rename Arpeggio Pattern **172**  
   Rename Cue List **70**  
   Rename Drum Kit **169**  
   Rename Multisample **109**  
   Rename Sample **109**

Rename Song **58**  
 Track Name **86**  
 Repeat  
   Repeat Measure **82**  
   Repeat, Cue List **69**  
 Resampling **4, 7, 41, 63, 64, 115, 117**  
 Resolution (Reso)  
   Arpeggiator **4, 28, 41, 50, 94, 150, 171**  
   Sequencer **57, 84, 88**  
 Resonance **18**  
   AMS **275**  
   Drum Kit **168**  
   Realtime Control Knobs **280**  
   Sample **13**  
 Reverse (Rev)  
   Drum Kit **168**  
   Program **12**  
   Sampling **123, 126**  
 Ribbon controller  
   AMS **272**  
   Dmod **277**  
   MIDI Filter  
     Combination **46**  
     Sequencer **75**  
   Pitch **14**  
   Ribbon Lock **279**  
 Ripping **139**  
 Rotate  
   Rotate Step **173**  
 Routing **207, 211**  
   Combination **51**  
   Program **30**  
   Sequencer **95**  
   Song Play **151**  
 RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) **91**  
 RPPR On/Off **57**

## S

Sample **104, 105, 118**  
   Free Sample Memory **117**  
   Load **182**  
   Sample Parameters **13**  
   Sample Time **6, 63, 107**  
   Sample waveform display **118, 125**  
   Save **187, 188**  
   Select Bank & Smpl No. **6, 63**  
 Sample Edit **118**  
 Sample memory (RAM) **5, 106**  
   Optimize RAM **6, 112, 160**  
 Sampling **4, 41, 63, 103, 159**  
 Save **187**  
   No space available on medium **187**  
   Save Jukebox List **149**  
   Save Template Song **60, 145**  
   Save to **5, 41, 63, 106**  
 Scala All Notes Utente **166**  
 Scala Octave Utente **165**  
 Scala Utente **165**  
 Scale

Combination **45**  
 Program **10**  
 Sequencer **74**  
 Song Play **146**  
   User All Notes Scale **166**  
   User Octave Scale **165**  
 Scan Zone **29, 50, 94, 150**  
 Select Bank & Smpl No. **6, 63**  
 Send **207, 210**  
   Combination **41, 51, 52, 207, 212, 215**  
   Drum Kit **151**  
   Play Audio CD **197**  
   Program **4, 30, 32, 207, 211, 215**  
   Sequencer **63, 96, 97, 207, 212, 215**  
   Song Play **152, 207, 212, 215**  
 Sincronizzazione **296**  
 Single Trigger **9, 169**  
 SMF (Standard MIDI File) **143, 298**  
   Load **181**  
   Save **189**  
 Solo  
   SOLO ON/OFF **58, 144**  
   Solo Selected Timbre **39**  
   Solo Selected Track **58, 144**  
 Song **56, 58, 69**  
   Convert, Cue List to Song **70**  
   Load **178, 181**  
   Save **187, 189**  
   Set Song Length **85**  
 Song Template  
   Load Template Song **60, 144**  
   Preset Template Song **60**  
   Save Template Song **60, 145**  
   User Template Song **60**  
 Song template Utente **60, 144, 145**  
 Sort **4, 29, 41, 50, 94, 150, 171**  
 Status **38, 43, 72, 146**  
 Step  
   Cue List **68**  
   Current Step, Cue List **70**  
   Step No., Arpeggio Pattern **172**  
 SW1, SW2 **14, 48, 77, 137, 147**  
   AMS **273**  
   Assign **279**  
     Combination **48**  
     Program **14**  
     Sampling **137**  
     Sequencer **77**  
     Song Play **147**  
   MIDI Filter **162**  
     Combination **46**  
     Sequencer **76**  
 Swap  
   Swap Insert Effect **31, 51, 96, 140, 152**  
   Swap LFO 1&2 **27**  
   Swap Master Effect **33, 53, 98, 153**  
   Swap Oscillator **10**  
   Swap Track **195**  
 Swing (Arp.) **29, 50, 94, 150**



Swing (Seq.) **84**

Sync.

- BPM/MIDI Sync. **205, 278**
- Key Sync.
  - Arpeggiatore **171**
  - Arpeggio, Combination **41, 50**
  - Arpeggio, Program **4, 29**
  - Arpeggio, Sequencer **94**
  - Arpeggio, Song Play **150**
- Key Sync., LFO **27**
- MIDI/Tempo Sync., LFO **27**
- Sync Both EGs **22, 26**
- Sync, RPPR **92**

System Clock **158**

System Exclusive **295**

- Load **181**
- MIDI Filter **163**
- Save **189**
- Sequencer **86, 101, 102**

## T

Tempo **2, 27, 37, 49, 56, 69, 116, 127, 131, 136, 143, 171**

- AMS **272**
- Edit **78, 83**
- Tempo Mode **56, 69**

Timbre Assign, Arpeggiatore **41**

Timbro **38**

- Timbre assign **41**

Time Slice **127**

Tono, Arpeggiatore **172**

TopKey (Top Key), Sampling **105, 136**

Touch Panel **157**

Track

- Load **181**
- Loop All Track **67**
- Play (Track Select) **143**
- RPPR **91**
- Track Edit **78**
- Track Name **86**
- Track Play Loop **62**
- Track Select
  - Cue List **69**
  - Sequencer **56**

Transpose

- Combination **44**
- Convert Position **161**
- Drum Kit **12, 168**
- Global **155**
- OSC **12**
- Sequencer **73**

Trigger **5, 41, 63, 115**

- Pre Trigger REC **116**

Truncate **119, 127, 199**

Tune

- Pitch Stretch **2**
- Tune, Drum Kit **12**
- Tune, Program **12**
- User All Notes Scale **166**
- User Octave Scale **165**

## U

USB **162, 193, 203, 289, 325**

USB-MIDI Driver **326**

Use DKit Setting **23, 30, 207, 212**

Use Zero **118, 126, 198**

## V

Valve Force **34, 54, 99, 141, 153, 214**

Velocity

- AMS **272**
- Convert Position **161, 288**
- Scan Zone, Arpeggiatore **29, 50, 95, 151**
- Velocity Cross-fade **47**
- Velocity Curve **155**
- Velocity Intensity, Amp Mod. **24**
- Velocity M.Sample SW Lo → Hi **12**
- Velocity Sample SW Lo→Hi **167**
- Velocity Switch **47**
- Velocity Zone
  - Combination **47**
  - Program **13**
  - Sequencer **77**
- Velocity, Arpeggiatore **28, 50, 94, 150, 173**
- Velocity, Filter EG **19**

Vocoder **263**

Volume

- Foot Pedal Assign **282**
- Hold Balance **40**
- Manopole Realtime Control **280**
- Volume Ramp, Sampling **122**
- Volume, CD Audio **138, 197**
- Volume, Combination **40, 42**
- Volume, Sequencer **62**
- Volume, Song Play **145**

## W

Windows **193, 325, 326**

Write

- Write Arpeggio Patterns **172**
- Write Combination **39**
- Write Drum Kits **169**
- Write Global Setting **156**
- Write Program **3**

## Z

Zone Map

- Arpeggiator **29, 50, 94, 150**
- Combination **47**
- Sequencer **76**

Zone Range **116**

ZOOM **118, 126, 198**



---



---



---



---



---



