

RADIAS

SYNTHESIZER / VOCODER



Manuale dell'Utente

MMT

KORG

Distribuito in esclusiva da:

ESOUND
www.esound.biz - info@esound.biz



Dal 1959,
con Voi per la Musica.

Ⓔ

②

Precauzioni

Posizionamento

Usare l'unità nelle collocazioni elencate sotto può provocare malfunzionamenti.

- Esposta direttamente alla luce solare
- In presenza di temperature o umidità estreme
- In luoghi eccessivamente sporchi o polverosi
- In presenza di vibrazioni eccessive
- Nelle vicinanze di campi magnetici

Alimentazione

Collegate l'apposito trasformatore di CA ad una presa di CA che fornisca la tensione corretta. Non collegatelo ad una presa di CA con una tensione diversa da quella per cui è predisposta l'unità.

Interferenze con altri dispositivi elettrici

Radio e televisioni posti nelle vicinanze possono subire interferenze. Fate funzionare questa unità alla giusta distanza da radio e televisioni.

Maneggiare con cura

Per evitare danni, non applicate una forza eccessiva agli interruttori o controlli.

Manutenzione

Per lo sporco esterno, usate un panno asciutto e pulito. Non usate detersivi liquidi, come benzene o diluenti, o detersivi composti o per la lucidatura infiammabili.

Conservate questo manuale

Dopo aver letto questo manuale, conservatelo per future consultazioni.

Evitate che oggetti estranei penetrino nel dispositivo

Non lasciate mai alcun contenitore di liquidi vicino a questo dispositivo. Se del liquido penetra nell'unità, può provocare un cortocircuito, incendi, o scosse elettriche. Fate attenzione a non far entrare oggetti metallici nell'apparecchiatura. Nel caso scivolasse qualcosa all'interno dell'unità, scollegate il trasformatore di CA dalla presa di corrente. Poi contattate il più vicino rivenditore Korg o il negozio da cui avete acquistato il dispositivo.

Marchio CE per gli Standard Europei Armonizzati

Il marchio CE che appare sui nostri prodotti funzionanti in CA sino al 31 Dicembre 1996 ne certifica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC) e alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC). Il marchio E, CE che appare sui nostri prodotti dopo il 1° Gennaio 1997 ne certifica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC), alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC) e alla Direttiva sulla Bassa Tensione (73/23/EEC).

Inoltre, il marchio CE che appare sui nostri prodotti funzionanti a batterie ne certifica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC) e alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC).

Riguardo allo schermo LCD

Lo schermo LCD del RADIAS è un dispositivo di precisione, creato utilizzando altissima tecnologia, ed è stata prestata la massima attenzione alla sua qualità. Benché possiate notare alcune delle condizioni sottoelencate, sappiate che queste sono dovute alle caratteristiche degli schermi LCD, e che non si tratta di malfunzionamenti.

- Potrebbero esservi pixel nello schermo che sono sempre scuri (spenti) o sempre brillanti (accesi).
- A seconda dei contenuti visualizzati, la luminosità dello schermo potrebbe apparire non uniforme.
- A seconda dei contenuti visualizzati, potrebbero essere visibili strisce orizzontali di ombreggiatura.
- A seconda dei contenuti visualizzati, potrebbero essere visibili sfarfallamenti o pattern "moire".

Gestione dei dati

Malfunzionamenti provocati da operazioni errate possono avere come conseguenza la perdita dei contenuti della memoria, perciò raccomandiamo di salvare i dati importanti su un filer dati esterno (dispositivo di memorizzazione). Sappiate che Korg non accetta alcuna responsabilità per i danni che possono derivare dalla perdita di dati.

Distribuito in esclusiva da:

ESOUND  Dal 1959,
con Voi per la Musica.
www.esound.biz - info@esound.biz

* Tutti i nomi dei prodotti, nomi dei formati, etc. sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.

Vi ringraziamo per aver scelto il **sintetizzatore/vocoder Korg RADIAS**. Per aiutarvi ad ottenere il massimo dal vostro nuovo strumento, vi consigliamo di leggere attentamente questo manuale.

Riguardo a questo manuale

Com'è organizzato questo manuale

Il manuale dell'utente del RADIAS è organizzato come segue.

Il Funzionamento

Iniziate leggendo questo capitolo per conoscere i punti essenziali del funzionamento e le procedure di base.

L'“Introduzione” vi spiega le caratteristiche del RADIAS, e con sono organizzati i suoi modi operativi e i suoi timbri (chiamati program).

“Pannello frontale e posteriore” spiega le funzioni delle manopole e dei tasti del pannello frontale, e delle prese di ingresso/uscita e degli interruttori del pannello posteriore.

“Preparazione” spiega come collegare il RADIAS a dispositivi audio esterni, dispositivi MIDI esterni, computer, pedali, e interruttori a pedale.

La “Guida Rapida” spiega le operazioni di base per suonare il RADIAS (ascoltare le demo, selezionare i suoni, utilizzare l'arpeggiatore, etc.).

“Le modifiche” spiega le procedure di base per modificare i parametri dei suoni e i parametri globali, e descrive come vengono modificati i parametri principali.

I Parametri

Questa sezione spiega il funzionamento di tutti i parametri del RADIAS e descrive i punti che dovete conoscere per eseguire le varie impostazioni. Le spiegazioni sono organizzate secondo le pagine che compongono ogni modo operativo.

Fate riferimento a questa sezione quando appare un parametro che non conoscete, o quando volete conoscere più approfonditamente delle funzioni.

Appendice

Questa sezione fornisce spiegazioni degli argomenti relativi al MIDI, come i messaggi MIDI che il RADIAS può utilizzare (control change, etc.), così come una lista dei nomi delle voci e altre informazioni.

Convenzioni di stampa usate in questo manuale

Manopole e Tasti: []

I nomi delle manopole e dei tasti del pannello del RADIAS sono racchiusi tra parentesi quadre [].

Parametri nello schermo LCD: “ ”

I parametri che appaiono nello schermo LCD sono racchiusi tra virgolette “ ”.

Caratteri in grassetto

I nomi delle parti del RADIAS e le procedure operative sono anche stampati in grassetto.

Passi delle procedure 1, 2, 3 . . .

Le fasi di una procedura sono indicate con: 1, 2, 3 . . .

p.■

Questo indica una pagina a cui fare riferimento.

Simboli ,

Questi simboli indicano rispettivamente precauzioni e consigli.

Contenuti dello schermo

I valori dei parametri che appaiono nelle schermate di esempio in questo manuale hanno solo scopi esplicativi, e non devono necessariamente corrispondere ai valori che appaiono nel display LCD del vostro strumento.

Spiegazioni relative al MIDI

CC# è l'abbreviazione di Control Change Number (numero di Control Change).

Nelle spiegazioni dei messaggi MIDI, i numeri tra parentesi quadre [] indicano sempre numeri esadecimali.

Sommario

Riguardo a questo manuale.....	iii	Salvare un program modificato	32
		Caricare altri timbre/La funzione Template....	33
		Assegnare un nome	34
Il Funzionamento	1	Modificare i parametri del Program	37
Introduzione.....	2	Modificare i parametri del Synth.....	37
Caratteristiche generali	2	Modificare i parametri dell'effetto	46
Caratteristiche dei Program:	2	Modificare l'arpeggiatore	47
Caratteristiche dei Timbre:.....	3	Registrazione e modifiche dello step sequencer.....	50
Aiuti alla programmazione:.....	4	Modifiche del Vocoder.....	56
I Modi Operativi	4	Modifica dei parametri Drum	60
Struttura di un program.....	5	Impostazioni Key Zone	64
Sintetizzatore.....	5	Impostazioni dell'Envelope Follower	67
I Drum kit	9	Modifica dei parametri Global	68
Pannello frontale e posteriore	10	I Parametri.....	73
Pannello frontale.....	10	Parametri Program	74
Pannello posteriore	14	1. Nome	74
Preparazione	16	P01 NAME	74
Guida Rapida.....	19	2. Program Common	74
Accensione e regolazione del volume.....	19	P02 COMMON	
Riproduzione delle Demo.....	19	(Parametri Program Common)	74
Suonare i program – modo Program Play ...	20	P03 TIMBRE	
L'Arpeggiatore.....	22	(Timbre Common Parameters)	77
Gli Step Sequencer.....	24	3. Parametri del Synth	80
I Modulation Sequencer	25	P04 VOICE	80
Audio In	26	P05 PITCH.....	81
Il Vocoder	27	P06 OSC/MIXER.....	81
Suonare un Drum Kit – modo Drum Play ..	28	P07 FILTER	86
Le Modifiche.....	29	P08 AMP (Amplifier).....	88
Procedura di modifica di base	29	P09 EG (Envelope Generator)	89
Le modifiche in modo Program Play.....	29	P10 LFO	90
Le modifiche in modo Program Edit	29	P11 PATCH (Virtual Patch).....	91
La funzione Compare	32	P12 MOD SEQ	
		(Modulation Sequencer).....	92
		P13 EQ/FX (Equalizer/Effect)	94
		4. ARPEGGIATORE	96
		Parametri del pannello frontale	96
		P14 ARPEGGIATOR	96

5. Step Sequencer.....	99
Parametri del pannello frontale	99
P15 STEP SEQ.....	99
6. Parametri del Vocoder	104
P06 CARRIER	104
P07 FILTER	105
P08 MODULATOR.....	105
7. Utility	107
P16 UTILITY	107
Parametri Drum	111
1. Name	111
P01 NAME	111
2. Drum Common	111
P02 COMMON	111
3. Drum Inst	112
P05 PITCH.....	112
P06 OSC/MIXER.....	112
P07 FILTER	112
P08 AMP (Amplifier).....	112
P09 EG (Envelope Generator)	112
P10 LFO	113
P11 PATCH (Virtual Patch).....	113
4. Utility	113
P16 UTILITY	113
Parametri Global	114
P01 GLOBAL	114
P02 MEMORY	115
P03 PRELOAD.....	116
P04 MIDI	116
P05 MIDI DUMP	117
P06 MIDI FILTER.....	118
P07 MIDI MAP	118
P08 PEDAL/SW	119
P09 USER SCALE.....	120
P10 CATEGORY NAME.....	120
P11 CALIB [A.SW].....	120
P12 CALIB [A.PEDAL]	120
Guida agli effetti.....	121
In generale.....	121
Riguardo agli ingressi e uscite e dell'effetto	121
Riguardo al delay time (tempo di ritardo).....	121

Controllare i parametri dell'effetto..... 122

Parametri dell'effetto..... 123

Appendice..... 145

Riguardo al MIDI..... 146

 I messaggi MIDI trasmessi e ricevuti dal RADIUS

 Trasmettere dati dei suoni e altre impostazioni (Data Dump)

 Assegnazioni dei Control change delle manopole e tasti del RADIUS.....

Installazione del driver MIDI e impostazioni . 152

 Utenti Windows XP

 Utenti Mac OS X

 Riguardo al RADIUS e alle porte del driver

Risoluzione di eventuali problemi..... 155

Lista dei nomi delle voci

 Program

 Le Demo Song.....

 Drumkit

 PCM.....

 Template

Caratteristiche tecniche e accessori..... 168

Tabella di Implementazione MIDI..... 169

Il Funzionamento

Introduzione
Pannello frontale e posteriore
Preparazione
Guida Rapida
Le Modifiche

Introduzione

Caratteristiche generali

Il Synthesizer/Vocoder **RADIAS** è basato sulla potente Multiple Modeling Technology (MMT) di Korg. Vi offre una vasta gamma di strumenti e tecniche di sintesi all'avanguardia, in grado di soddisfare il più esigente musicista, produttore o sound designer. I principali parametri dei suoni possono essere modificati direttamente dal pannello frontale. Dotato di 39 manopole, 47 tasti, 16 tasti multifunzione, una manopola Value per modificare i valori e uno schermo LCD informativo, il **RADIAS** permette di modificare semplicemente il suono durante l'esecuzione, mettendovi a disposizione un ampio ventaglio di controlli in tempo reale.

Caratteristiche dei Program:

La struttura

Il **RADIAS** contiene 256 locazioni dei Program modificabili dall'utente. Ogni program (cioè suono) consiste di un massimo di quattro "timbre", che vi permettono di creare facilmente suoni incredibilmente ricchi. Potete allocare ogni timbre a un intervallo specifico di tasti, e suonarli tutti dalla tastiera, o singoli Timbre possono essere suonati dall'arpeggiatore o da uno degli step sequencer. Inoltre, ogni timbre può essere assegnato ad uno specifico canale MIDI consentendo il funzionamento multitimbrico a quattro parti.

Il Vocoder

Il **RADIAS** è dotato di un sofisticato vocoder che può essere utilizzato per simulare il suono dei classici vocoder del passato, ma può anche sfruttare possibilità avanzate, come la trasformazione delle frequenze del filtro di ogni banda o la regolazione del loro livello e posizione stereo per creare suoni di vocoder originali.

La nuova funzione Korg Formant Motion usa banchi di filtri per analizzare il segnale in ingresso (il modulatore), e registra sino a 7 secondi di dati del movimento delle formanti. Utilizzando la riproduzione di questi dati registrati del movimento della formanti, potete creare program di vocoder con movimenti complessi (o persino "parlanti") che non richiedono alcun ingresso microfonico. Il **RADIAS** può memorizzare sedici gruppi (set) di dati del movimento delle formanti nella sua memoria interna. Il tasto [VOCODER] del pannello frontale rende immediata la selezione dei suoni di vocoder.

Ingresso audio/envelope follower

Qualsiasi segnale audio collegato alle prese INPUT 1 e 2 può essere processato esattamente come le forme d'onda interne, permettendovi di utilizzare il **RADIAS** con un processore effetti. L'involuppo del segnale audio in ingresso può essere rilevato e utilizzato come sorgente di modulazione nella virtual patch, o utilizzato per triggerare il generatore sonoro del **RADIAS**.

L'Arpeggiatore

L'arpeggiatore riproduce le note che state tenendo premute contemporaneamente seguendo dei pattern pre-stabiliti (up, down, alternating, random o triggered chord), per un totale di sei pattern differenti. La risoluzione, l'intervallo di tasti, lo swing e l'intervallo di ottave possono essere impostati per ogni program; gli stati note, tie e off (nota, legatura e spento) possono essere specificati per ognuno dei 16 step, permettendovi di creare un'ampia gamma di pattern melodici e ritmici.

Lo Step sequencer

Sono incorporati due step sequencer, che permettono di registrare semplici frasi o pattern. Per esempio, potete registrare una linea di basso e un pattern di batteria, e assegnare due timbre alla riproduzione di queste parti, mentre suonate i timbre restanti dalla tastiera. Ogni step sequencer offre una lunghezza pari a 32 step, ma potete combinarli insieme per creare un singolo step sequencer che offre 64 step.

Caratteristiche dei Timbre:

Gli Oscillatori

Ogni Timbre del **RADIUS** è costituito da due oscillatori. È disponibile un totale di nove algoritmi degli oscillatori, incluse le tradizionali onde dei sintetizzatori analogici - sinusoidale, triangolare, impulsiva (quadra) e a dente di sega - così come le forme d'onda Korg DWGS, PCM e drum kit, sorgenti audio esterne e altro ancora. Variable Phase Modulation, cross mod, ring mod, sync, waveform shaping e altre capacità di modulazione avanzate vi permettono di sperimentare una flessibilità nella creazione del suono che non avete mai incontrato.

I Filtri

Due filtri risonanti sono variabili in modo continuo da 24dB passa-basso (quattro poli) a 12dB passa-basso (due poli), passa-banda, passa-alto, sino ad essere bypassati col valore "Thru". Per la massima flessibilità, i filtri possono funzionare in serie o affiancati, o può essere dedicato un filtro ad ogni oscillatore. Il filtraggio può essere applicato prima o dopo lo stadio di amplificazione (Amp).

Gli LFO

Due Low Frequency Oscillator (oscillatori a bassa frequenza) offrono un totale di cinque forme d'onda, inclusa Sample/Hold. La velocità può essere impostata manualmente o come valore di una nota del tempo della sorgente interna/esterna, e il ciclo dell'onda può essere sincronizzato ad ogni messaggio key-on. Come gli oscillatori audio, questi due oscillatori bassa frequenza consentono di variare la forma d'onda in modo continuo.

Gli Involuppi

Oltre agli stadi tradizionali Attack/Decay/Sustain/Release (attacco, decadimento, risonanza, rilascio), i tre avanzati generatori di involuppo del **RADIUS** offrono varie forme delle curve lineari, logaritmiche ed esponenziali per creare accurate modulazioni variabili nel tempo. Parametri basati sulla velocity (dinamica) e sulla nota offrono un'articolazione ancor più dettagliata e dinamica.

Gli Effetti

Il **RADIUS** offre un equalizzatore a due bande e due effetti insert però ogni timbre, e un effetto master però ogni program. Il **RADIUS** include 128 program degli effetti Insert modificabili, e 128 program dell'effetto Master modificabili, creati utilizzando 30 diversi algoritmi degli effetti.

L'Amp

Tradizionalmente, la sezione Amp di un sintetizzatore è dedicata al controllo del volume. Il **RADIUS** aggiunge i parametri Drive, "Punch Level" e Wave Shape al mix. Drive aggiunge una distorsione armonica controllata, molto simile a quando si invia una quantità di segnale eccessiva a un altro modulo di un sintetizzatore analogico tradizionale. Punch Level aggiunge un'onda quadra alla porzione di attacco del suono per aumentare la dinamica percepita. Wave Shape aggiunge un nuovo carattere timbrico al vostro suono tramite Decimator, Hard Clipping e altro ancora.

Il Modulation sequencer

Così come gli step sequencer forniscono nuovi dati dell'intonazione all'oscillatore nel tempo, i Modulation Sequencer forniscono dati per il cambiamento della modulazione nel tempo in modo simile ai classici sequencer analogici. Ognuno dei tre Modulation Sequencer può essere applicato ad uno qualsiasi tra 41 parametri differenti. Le sequenze della modulazione possono essere registrate in step, o in tempo reale con la funzione Motion Rec. Le sequenze della modulazione hanno una lunghezza di 16 step. L'uscita del modulation sequencer può essere inviata come un nuovo valore distinto ad ognuno degli step del sequencer; o l'uscita può essere inviata come un valore che cambia in modo continuo in base ai valori assegnati ad ogni step.

Le Virtual patch

Le sei Virtual Patch (V.PATCH) permettono di indirizzare liberamente le 15 sorgenti di modulazione a 15 parametri modulabili. Funzionano in modo molto simile ai patch cord di un sintetizzatore modulare analogico. Cinque sorgenti sono numeri di MIDI Control Change, che possono essere impostati nel Global Mode. Questa organizzazione offre un alto grado di flessibilità nella creazione e controllo dei suoni.

I Drum kit

Un drum kit (collezione di suoni di percussione) può essere utilizzato da uno dei quattro Timbre che costituiscono il Program. Il **RADIAS** contiene 32 drum kit modificabili, e ognuno può contenere sino a 16 strumenti a percussione. Oltre a poter suonare il drum kit dalla tastiera, uno degli step sequencer o l'arpeggiatore può essere assegnato alla riproduzione del drum kit, permettendovi di creare groove e figure ritmiche all'interno di un Program. Utilizzando il modo Drum Play, un drum kit può essere suonato dalla tastiera, e modificato in tempo reale dalle manopole e tasti del pannello frontale. Potete inoltre suonare un drum kit direttamente dal pannello frontale utilizzando i sedici tasti multifunzione.

Aiuti alla programmazione:

La funzione Template

Sono presenti diversi modelli (template) per i timbre, i suoni di batteria e gli effetti. Quando volete creare un timbre, un drum sound, o impostazioni degli effetti, basta caricare i dati del template che sono più vicini a ciò che avete in mente e modificarli poi come desiderate. Questo è molto più veloce che creare i suoni da zero. Potete anche memorizzare le vostre impostazioni dei suoni o degli effetti come dati del template.

Software RADIAS Sound Editor

Il vostro **RADIAS** viene fornito con il software Korg RADIAS Sound Editor. Collegando il vostro **RADIAS** a un computer via USB, potete usare questo programma Editor Librarian per modificare, salvare, memorizzare e per richiamare Program, Timbre, FX, Global e dati dei parametri in modo rapido e semplice.

I Modi Operativi

Modo Program Play (PROGRAM)

Per accedere al modo Program Play, premete il tasto [PROGRAM]. Questo è il modo in cui selezionate e suonate i program (suoni). Mentre suonate, potete usare le manopole e i tasti del pannello frontale per modificare il suono, e usare l'arpeggiatore, lo step sequencer, e il modulation sequencer per arricchire la vostra esecuzione. Potete anche utilizzare il vocoder in modo Program Play. Per attivare il vocoder, premete il tasto di selezione dei timbre [VOCODER] (il tasto si illumina o lampeggia, e la lettera "V" appare alla fine del nome del Program. Quando è attivo il vocoder, sono attive le funzioni stampate in bianco su fondo scuro del pannello frontale.

Modo Program Edit (PROGRAM EDIT)

Per accedere al modo Program Edit, premete il tasto [EDIT/YES] mentre siete in modo Program Play (vocoder off). In questo modo potete modificare i parametri di un program mentre li visualizzate nel display. Potete effettuare cambiamenti dettagliati ai valori dei parametri, e modificare i parametri privi di una manopola o tasto sul pannello.

Modo Vocoder Edit (VOCODER EDIT)

Per accedere al modo Vocoder Edit, premete il tasto [EDIT/YES] mentre siete in modo Program Play (vocoder on). In questo modo potete modificare i parametri del vocoder di un program mentre li visualizzate nel display. In modo Vocoder Edit, sono attive le funzioni stampate in bianco su sfondo scuro del pannello frontale.

Modo Drum Play (DRUM)

Per accedere al modo Drum Play, premete il tasto [DRUM]. In questo modo potete selezionare e suonare i drum kit. Potete utilizzare ognuno dei sedici tasti per suonare uno strumento a percussione differente, e usare i tasti e le manopole del pannello frontale per modificare i parametri in tempo reale mentre suonate.

Modo Drum Edit (DRUM EDIT)

Per accedere al modo Drum Edit, premete il tasto [EDIT/YES] mentre vi trovate in modo Drum Play. In questo modo potete assegnare gli strumenti a percussione per creare il drum kit, e modificare i parametri di uno strumento a percussione mentre li visualizzate nel display.

Modo Global (GLOBAL)

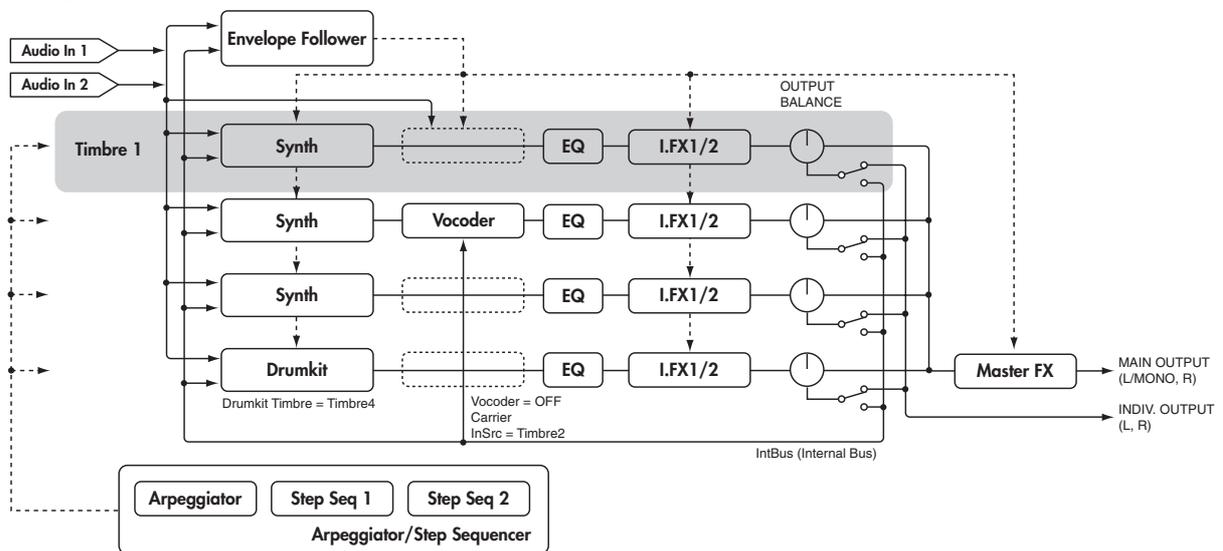
Per accedere al modo Global, premete il tasto [GLOBAL]. In questo modo potete impostare i parametri che influiscono sull'intero RADIUS, come l'accordatura e le scale user, la selezione delle funzioni del pedale e dell'interruttore pedale assegnabile, trasmettere dump di dati MIDI exclusive, e altre impostazioni MIDI.

Struttura di un program

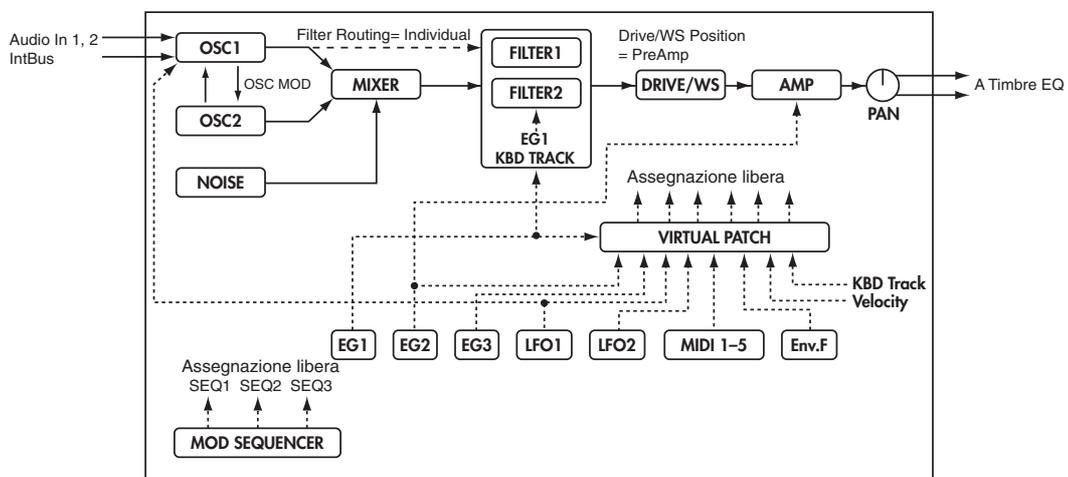
Ognuno dei program del RADIUS consiste di quattro timbre, un arpeggiatore, due step sequencer, un vocoder, un effetto master, e un envelope follower. Potete anche assegnare un drum kit ad uno dei timbre.

Sintetizzatore

Program



Synth



Timbre

Un timbre consiste di oscillatori (OSC1/OSC2/NOISE), mixer (MIXER), filtri (FILTER), amplificatore (AMP), generatori di inviluppo (EG), LFO, virtual patch (VIRTUAL PATCH), modulation sequencer (MOD SEQ), equalizzatore (EQ), ed effetti insert (INSERT FX1/FX2). Modificando i parametri di queste sezioni potete creare una gamma di suoni incredibilmente varia.

Oscillatori (OSC1/OSC2/NOISE)

Vi sono tre sorgenti Oscillator: Oscillator 1, Oscillator 2 e il noise generator (generatore di rumore). L'Oscillator 1 (OSC1) vi permette di scegliere tra nove algoritmi dell'oscillatore differenti. Questi includono le forme d'onda convenzionali dei synth analogici, le forme d'onda PCM dei synth digitali e forme d'onda PCM di batteria, formanti, rumore, e persino un segnale audio esterno. L'Oscillator 2 (OSC2) vi permette di scegliere tra quattro onde differenti dell'oscillatore - sinusoidale, triangolare, quadra e a dente di sega. Il noise generator (NOISE) genera rumore bianco. Potete usarlo in una varietà di situazioni mentre create i suoni, come per aggiungere il rumore del fiato al timbro di uno strumento a fiato, o come parte del suono di un effetto speciale.

Per i fan più incalliti dell'analogico, la funzione analog tune vi permette di controllare la quantità di scordatura simulata dell'oscillatore che viene applicata. Cinque curve differenti di portamento permettono un controllo dettagliato dei passaggi glissati e del "glide" tra le note. Modulazioni come cross-modulation, unison, e VPM (Variable Phase Modulation) possono essere applicate alle forme d'onda da sintetizzatore analogico dell'Oscillator 1. Oscillator 2 può essere utilizzato come oscillatore modulante per la sync modulation (SYNC) o la ring modulation (RING) che fanno parte delle tecniche più classiche dei sintetizzatori analogici. I migliori elementi della modulazione SYNC e RING possono essere combinati utilizzando una terza opzione: RING SYNC.

Mixer (MIXER)

Il mixer regola i livelli di volume di oscillator 1 (OSC1), oscillator 2 (OSC2), e del noise generator (NOISE), e invia il segnale combinato al filtro (FILTER).

Filtro (FILTER1/FILTER2)

La sezione dei filtri è costituita da due filtri multi-modo risonanti. I due filtri possono essere collegati in serie o in parallelo, o anche affiancati in una configurazione "un oscillatore per filtro". I filtri regolano il tono del suono che proviene dagli oscillatori enfatizzando o tagliando regioni di frequenze specifiche. Le impostazioni dei filtri hanno un impatto di grande importanza sul suono.

Per default, il generatore di inviluppo 1 (EG1) è impostato per variare la frequenza di taglio dei filtri nel tempo.

Amp (AMP)

Tradizionalmente, la sezione amp controlla il volume di uscita (AMP) e il pan (PAN), o posizione nel campo sonoro stereofonico. Il **RADIUS** offre caratteristiche aggiuntive per dare una maggiore complessità timbrica e incisività al suono - incluse le funzioni Drive, Wave Shape control (DRIVE/WS), e Punch Level. Per default, il generatore di inviluppo 2 (EG2) è impostato per variare il livello di volume nel tempo.

Generatori di inviluppo (EG1/EG2/EG3)

I generatori di inviluppo (envelope generator - EG) vengono utilizzati per applicare dei cambiamenti variabili nel tempo ai parametri del suono.

Ogni EG consiste di quattro parametri: tempo di attacco (ATTACK), tempo di decadimento (DECAY), livello di risonanza (SUSTAIN), e tempo di rilascio (RELEASE). La dinamica dell'esecuzione e l'altezza della nota eseguita (note number), così come cinque curve temporali, consentono una precisa articolazione dell'inviluppo.

Ogni timbre contiene tre di questi EG. EG1 è assegnato al controllo della frequenza di taglio del filtro, ed EG2 è assegnato a controllare il volume dell'amplificatore. Potete anche utilizzare il virtual patch (VIRTUAL PATCH) per assegnare questi EG come sorgenti di inviluppo per altri parametri.

Sezione degli LFO (LFO1/LFO2)

Gli LFO (Low Frequency Oscillator) vengono utilizzati per applicare cambiamenti ciclici ai parametri del suono.

Ogni timbre contiene due LFO, e per ogni LFO poter scegliere una delle quattro forme d'onda. Shape control, key sync e phase control espandono ampiamente i controlli offerti dai tradizionali LFO.

Per default, l'LFO1 è assegnato agli algoritmi analogici dell'oscillatore 1 tramite la manopola "Control2", e

L'FO2 è assegnato alla. Potete anche effettuare impostazioni della virtual patch (VIRTUAL PATCH) per assegnare gli LFO come sorgenti di modulazione per altri parametri.

Virtual Patch (VIRTUAL PATCH)

La sezione virtual patch vi permette di assegnare liberamente le sorgenti di modulazione ai parametri modulabili, offrendovi una flessibilità ancora maggiore nella creazione dei suoni. Potete effettuare 6 assegnazioni virtual patch in ogni timbre.

Modulation Sequencer (MOD SEQUENCER)

Utilizzando un modulation sequencer, potete applicare sino a 16 valori distinti (chiamati step) ad un parametro modulabile nel tempo, in un modo simile ai sintetizzatori analogici vintage. La sequenza di modulazione può essere riprodotta una volta, può ripetersi, può essere riprodotta al contrario, etc. - donando movimento e complessità al suono. Il valore può cambiare bruscamente ad ogni step, o potete creare una transizione lineare da un valore al successivo. Il valore di ogni step può essere impostato utilizzando le 16 manopole del pannello frontale, o tramite la funzione Motion Rec per registrare i movimenti delle manopole (cambiamenti nei valori delle manopole) in tempo reale. Ogni timbre offre tre sequencer, permettendovi di creare cambiamenti tonali estremamente complessi.

Equalizzatore (EQ) ed effetti Insert (INSERT FX1 /FX2)

Ogni timbre è dotato di un equalizzatore a due bande per controllare ulteriormente il tono complessivo. Inoltre, ogni timbre possiede anche due effetti insert. Sono disponibili 30 tipi di effetti diversi, e 128 locazioni degli effect program per salvare le vostre impostazioni preferite. Certi effetti possono essere sincronizzati al tempo di un clock interno che controlla l'arpeggiatore, le step sequence, etc. - o un clock MIDI esterno. Gli effetti Tempo Sync possono essere convenientemente impostati come valori di note (minima, semiminima, etc.).

Arpeggiatore (ARPEGGIATOR) e Step Sequencer (STEP SEQUENCER)

Ogni program contiene un arpeggiatore e due step sequencer. Ogni timbre in un program può essere assegnato per essere riprodotto dall'arpeggiatore o da uno degli step sequencer. L'arpeggiatore vi permette di scegliere uno dei sei tipi di arpeggio, e ognuno dei 32 step può essere impostato come note, tie o rest (off) (nota, legatura o pausa) per creare pattern di arpeggio più complessi. Ogni step sequencer vi permette di registrare una frase con un massimo di 32 step; entrambi i sequencer possono essere utilizzati insieme per creare una sequenza con un massimo di 64 step. La riproduzione dello step sequencer può anche essere impostata per la trasposizione in base alle note eseguite alla tastiera (o ricevute via MIDI).

Effetto Master (MFX)

Ogni program contiene un effetto master.

Potete utilizzarlo per applicare un effetto di riverbero o delay al suono finale combinato del program, che include l'elaborazione applicata dagli effetti insert di ogni timbre, aggiungendo il tocco finale al Program completo. Potete scegliere tra 30 tipi di effetto differenti, e 128 effect program modificabili.

Envelope follower

Nel linguaggio della musica elettronica, un involuppo è la forma del cambiamento del livello di volume di un suono dall'inizio alla fine del suono stesso. Ogni program contiene un envelope follower, che genera una sorgente di modulazione variabile in base all'involuppo del segnale audio esterno o di un suono collegato internamente. L'involuppo rilevato può anche essere usato per generare eventi note-on/off.

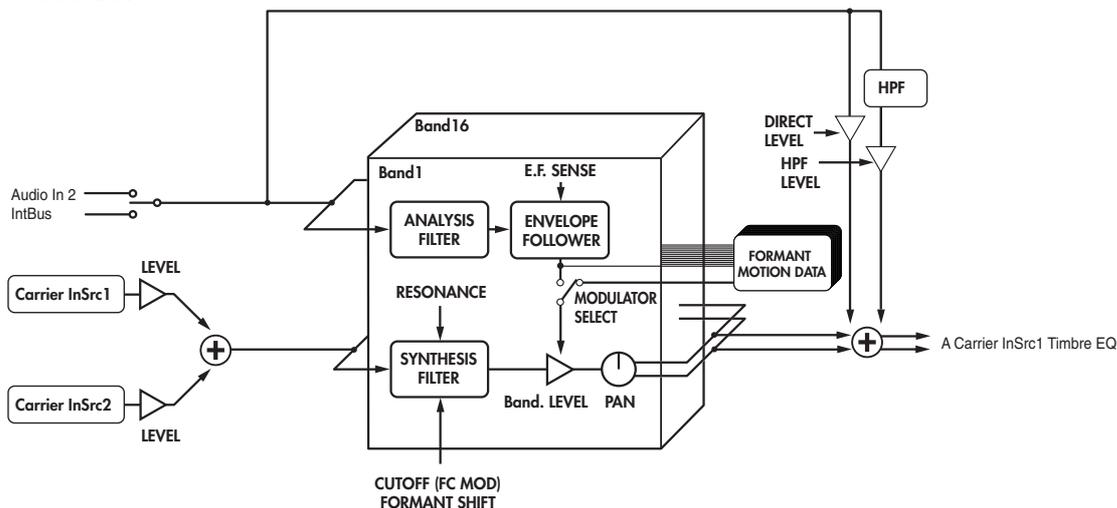
Vocoder (VOCODER)

Un vocoder è disponibile in ogni program Il vocoder del **RADIAS** contiene 16 bande stereo.

Un vocoder applica il carattere dello spettro sonoro del "modulatore" (per es., un segnale ricevuto dalla presa INPUT 2) alla "portante" (carrier - per es., il suono di un timbre o un segnale ricevuto dalla presa INPUT 1).

Il modo più famoso di utilizzarlo è di immettere la vostra voce da un microfono collegato alla presa INPUT 2, creando l'impressione che il suono di uno strumento stia "parlando."

Vocoder



Sezione del Vocoder (VOCODER)

Il vocoder divide lo spettro audio in "bande". Nel **RADIAS**, il vocoder usa 16 bande. Vi sono in realtà due gruppi di 16 bande: il primo viene utilizzato per analizzare le caratteristiche tonali del suono (il Modulator - modulatore), e il secondo viene utilizzato per applicare le medesime caratteristiche ad un altro suono (il Carrier - portante). Ogni banda di analisi contiene un filtro passa-banda e un envelope follower. Ogni banda di sintesi contiene un filtro passa-banda la cui uscita viene controllata dal corrispondente envelope follower nella banda di analisi.

Il segnale audio del modulatore viene inviato attraverso i 16 filtri passa-banda (i filtri di analisi), e l'envelope follower rileva l'involuppo del volume (cambiamento nel tempo) di ognuna di queste bande di frequenza.

Il segnale audio della portante (carrier) viene inviato attraverso l'altro gruppo di 16 filtri passa-banda (i filtri di sintesi), e l'involuppo rilevato da ognuno dei filtri di analisi viene applicato ad ognuno dei filtri di sintesi per modulare il suono, producendo l'impressione che il suono portante stia "parlando" (il tipico effetto del vocoder).

Potete utilizzare i parametri "FORMANT SHIFT" e "CUTOFF" per mutare le frequenze dei filtri passa-banda della portante. Questo alza o a bassa la risposta in frequenza preservando il carattere del modulatore, creando ampi cambiamenti nel suono.

Portante (CARRIER)

Un'onda a dente di sega (SAW) o un'altra forma d'onda ricca di armonici rappresenta la scelta migliore per il carrier. Come carrier, potete usare una combinazione di due sorgenti (IN SOURCE 1 e IN SOURCE 2). Uno dei timbre può essere selezionato come IN SOURCE 1, e sia un ingresso esterno (la presa INPUT 1) o un suono collegato internamente (uscita del program) può essere selezionato come IN SOURCE 2.

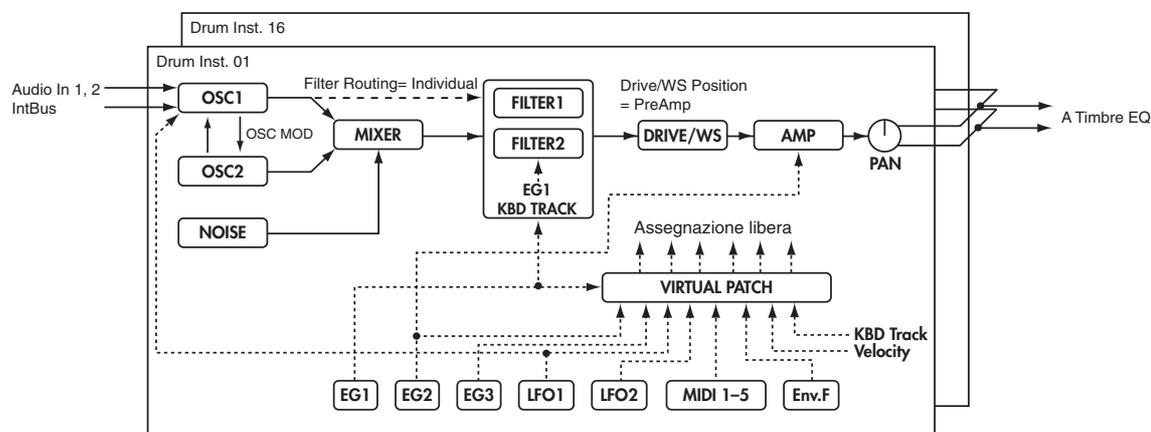
Modulatore (MODULATOR)

Generalmente, immetterete la vostra voce come modulatore, ma potete ottenere risultati interessanti anche immettendo un suono ritmico come forma d'onda del modulatore. Potete utilizzare sia un ingresso esterno (presa INPUT 2) o un bus interno (uscita del program) come modulatore.

Esiste anche una funzione Formant Motion che vi permette di registrare i dati Formant Motion per catturare le caratteristiche del movimento di una voce o altro suono, e usare questi dati per pilotare il vocoder.

I Drum kit

Drumkit



Ogni drum kit consiste di 16 suoni di strumenti a percussione. Il **RADIUS** contiene 32 drum kit.

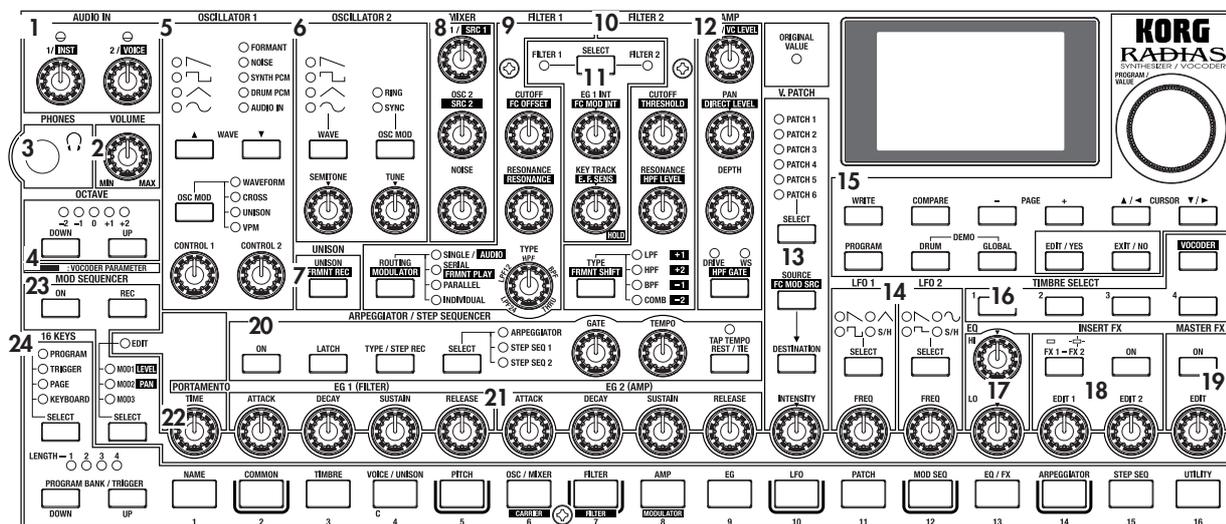
Ogni strumento a percussione è costituito dalle impostazioni di OSCILLATOR, MIXER, FILTER, AMP, EQ, LFO, e VIRTUAL PATCH, esattamente come un timbre. (☞ p.6 "Timbre")

A uno dei timbre del program può essere assegnato un drum kit. Assegnando quel timbre così che venga riprodotto dall'arpeggiatore o da uno degli step sequencer, potete creare un program che fornisca un accompagnamento ritmico alla vostra esecuzione. (☞ p.64 "Impostazioni Key Zone")

Pannello frontale e posteriore

Pannello frontale

I parametri stampati con caratteri bianchi su sfondo scuro sono i parametri del vocoder.



1. AUDIO IN

Manopola [1/INST]

Questa manopola regola il livello di ingresso dalla presa INPUT 1.

Manopola [2/VOICE]

Questa manopola regola il livello di ingresso dalla presa INPUT 2.

2. VOLUME

Manopola [VOLUME]

Questa manopola regola il volume complessivo. Questa manopola regola anche il volume delle cuffie.

3. PHONES

Presse cuffie

Questa presa vi permette di ascoltare il RADIAS tramite cuffie stereo. Collegare le cuffie a questa presa.

4. OCTAVE

Tasti [UP], [DOWN]

Questi traspongono l'intonazione della tastiera e dei 16 tasti [1]-[16] in unità di un'ottava.

☞ p.22 "Cambiare l'ottava"

5. OSCILLATOR 1

Tasti WAVE [▲][▼]

Questi selezionano la forma d'onda dell'oscillatore 1. Il LED della forma d'onda selezionata si accende.

Tasti [OSC MOD]

Selezionano il tipo di modulazione. Il LED della modulazione selezionata si accende.

Manopola [CONTROL 1]

Il parametro regolato da questa manopola dipende dalla forma d'onda o tipo di modulazione selezionato.

Manopola [CONTROL 2]

Il parametro regolato da questa manopola dipende dalla forma d'onda o tipo di modulazione selezionato.

6. OSCILLATOR 2

Tasto [WAVE]

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore 2. Il LED della forma d'onda selezionata si accende.

Tasto [OSC MOD]

Seleziona il tipo di modulazione applicato dall'oscillatore 1. Il LED della modulazione selezionata si accende.

Manopola [SEMITONE]

Questa manopola regola l'intonazione dell'oscillatore 2 in intervalli di semitono.

Manopola [TUNE]

Questa manopola effettua una regolazione fine dell'intonazione dell'oscillatore 2.

7. UNISON

Tasto [UNISON - FRMNT REC]

UNISON: Attiva/disattiva la funzione unison.
FRMNT REC: Quando modificate le impostazioni del vocoder, questo registra i dati del movimento delle formanti da usare con la funzione Formant Motion.

8. MIXER

Manopola [OSC1 - SCR1]

OSC 1: Regola il volume dell'oscillatore 1.
SCR 1: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il volume dell'ingresso 1 (timbre) al carrier.

Manopola [OSC2 - SRC2]

OSC 2: Regola il volume dell'oscillatore 2.
SCR 1: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il volume dell'ingresso 2 (per es., ingresso esterno) al carrier.

Manopola [NOISE]

Regola il volume del generatore di rumore.

9. FILTER 1

Manopola [CUTOFF - FC OFFSET]

CUTOFF: Regola la frequenza di taglio del filtro 1.
FC OFFSET: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il valore di offset della frequenza di taglio del filtro di sintesi.

Manopola [RESONANCE]

RESONANCE: Regola la risonanza del filter 1.
RESONANCE: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola la risonanza dei filtri di sintesi.

Manopola [TYPE]

Seleziona il tipo di filtro utilizzato dal filter 1. Una posizione intermedia tra quelle segnate produce un carattere che sta a metà tra i due tipi di filtro, permettendovi di regolare la proporzione tra i due tipi.

Tasto [ROUTING - MODULATOR]

ROUTING: Questo specifica il routing (combinazione) dei filtri 1 e 2.
MODULATOR: Quando modificate le impostazioni del vocoder, seleziona il modulatore.

10. FILTER 2

Manopola [CUTOFF - THRESHOLD]

CUTOFF: Regola la frequenza di taglio del filtro 2.
THRESHOLD: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il livello di soglia del segnale in ingresso nel modulatore.

Manopola [RESONANCE - HPF LEVEL]

RESONANCE: Regola la risonanza del filtro 2.
HPF LEVEL: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il livello di uscita del HPF (High Pass Filter - filtro passa-alto) applicato al segnale in ingresso nel modulatore (per es., la presa INPUT 2).

Tasto [TYPE - FRMNT SHIFT]

TYPE: Seleziona il tipo di filtro usato dal filtro 2.
FRMNT SHIFT: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola la quantità di spostamento della formante.

11. FILTER COMMON

Tasto [SELECT]

Seleziona quale filtro viene modificato regolando la manopola EG1 INT e la manopola KEY TRACK.
Il LED corrispondente al filtro selezionato si accende.

Manopola [EG1 INT - FC MOD INT]

EG 1 INT: Regola la quantità di EG1 (intensità) che viene applicata alla frequenza di taglio del filtro.
FC MOD INT: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola l'intensità della modulazione applicata alla frequenza di taglio del filtro di sintesi. La sorgente della modulazione viene selezionata dal tasto [SOURCE - FC MOD SRC] della sezione Virtual Patch.

Manopola [KEY TRACK - E.F.SENS]

KEY TRACK: Regola la quantità di keyboard tracking che viene applicata al filtro. Questo consente alle note più acute sulla tastiera di avere un taglio del filtro diverso dalle note più basse.
E.F. SENS: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola la sensibilità dell'envelope follower nella sezione del vocoder.

12. AMP

Manopola [LEVEL - VC LEVEL]

LEVEL: Regola il volume del timbre selezionato.
VC LEVEL: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il livello di uscita del vocoder.

Manopola [PAN - DIRECT LEVEL]

PAN: Regola la posizione stereo del timbre selezionato.
DIRECT LEVEL: Quando modificate le impostazioni del vocoder, regola il livello di uscita diretto del modulatore (per es., presa INPUT 2).

Manopola [DEPTH]

Regola l'intensità dell'effetto DRIVE/WS (Wave Shape).

Tasto [DRIVE/WS - HPF GATE]

DRIVE/WS: Seleziona quale funzione viene applicata al timbre. Il LED della funzione selezionata si accende.
HPF GATE: Quando modificate le impostazioni del vocoder, questo specifica se il gate High Pass Frequency è abilitato o disabilitato (on o off).

13. V.PATCH (VIRTUAL PATCH)

Tasto [SELECT]

Seleziona la patch da modificare. Il LED della patch selezionata si accende.

Tasto [SOURCE - FC MOD SRC]

SOURCE: Seleziona la sorgente della modulazione.
FC MOD SRC (Filter Cutoff Modulation Source): Quando modificate le impostazioni del vocoder, seleziona la

sorgente di modulazione che viene applicata alla frequenza di taglio del filtro di sintesi.

Tasto [DESTINATION]

Seleziona il parametro modulabile a cui viene applicata la virtual patch selezionata.

Manopola [INTENSITY]

Regola la quantità di modulazione che viene applicata dalla virtual patch correntemente selezionata.

14. LFO1/LFO2

Tasto [SELECT]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO. Il LED della forma d'onda selezionata si accende.

Manopola [FREQ]

Specifica la velocità dell'LFO. Il tasto [SELECT] lampeggia a tempo con la velocità specificata.

15. DISPLAY & TASTI

LED ORIGINAL VALUE

Quando ruotate una manopola o premete un tasto, questo LED si accende quando l'impostazione corrisponde al valore salvato nel program.

Display

In modo Program Play, visualizza i nomi dei program e i numeri dei program.

In modo Drum Play, visualizza i numeri dei drum kit e i nomi dei drum kit.

Negli altri modi, questo display mostra i parametri che vengono modificati.

Manopola [PROGRAM/VALUE]

In modo Program Play, ruotando questa manopola si selezionano i program. In modo Drum Play, seleziona i drum kit. Negli altri modi, ruotando questa manopola si modifica il valore del parametro selezionato dal cursore.

Tasto [WRITE]

Usate questo tasto per salvare qualsiasi impostazione modificata. Quando premete questo tasto, vi viene offerta l'opzione di salvare o di non salvare; e potete selezionare dove vengono salvati i dati.

Tasto [COMPARE]

Riporta i valori modificati dalle manopole e dai tasti ai valori salvati nel program. Usatelo quando volete comparare il suono modificato con il suono che è salvato nel program.

Tasti PAGE [+] [-]

Usateli per cambiare le pagine o le sottopagine.

CURSOR [▲/◀] [▼/▶]

Usateli per selezionare il parametro da modificare.

nota In questo manuale, il termine "cursore" viene usato per riferirsi sia al tasto [▲/◀] che al tasto [▼/▶]. Se si intende solo il tasto [▲/◀] o solo il tasto [▼/▶], verrà indicato "tasto cursore [▲/◀]" o "tasto cursore [▼/▶]."

Tasto [PROGRAM]

Premete questo tasto per accedere al modo Program Play.

Tasto [DRUM]

Premete questo tasto per accedere al modo Drum Play.

Tasto [GLOBAL]

Premete questo tasto per accedere al modo Global.

Tasto [EDIT/YES]

Quando vi trovate in uno dei modi Play, premete questo tasto per accedere al modo Edit corrispondente. Questo tasto viene usato anche per completare l'esecuzione di funzioni come Copy o Write.

In ognuno dei modi Edit, potete specificare un note number o valore di velocity (per es., modo Program Edit, sotto-pagina P03-3: TIMBRE - ZONE, "Bottom" o "Top") tenendo premuto questo tasto e suonando una nota sulla tastiera.

Tasto [EXIT/NO]

Premete questo tasto per tornare da un modo Edit al modo Play corrispondente. Questo tasto viene usato anche per annullare una funzione come Copy o Write.

nota Potete attivare o disattivare ogni timbre tenendo premuto questo tasto e premendo un tasto TIMBRE SELECT [1]-[4].

16. TIMBRE SELECT

Tasti [1], [2], [3], [4]

In modo Program Play, questi tasti selezionano il timbre che può essere modificato dal pannello frontale. Tenendo premuto il tasto [EXIT/NO] mentre premete uno dei tasti di selezione dei timbre, potete attivare e disattivare ancora il singolo timbre.

Nel modo Program Edit, questi tasti selezionano il timbre da modificare.

nota Non potete selezionare un timbre disattivato (cioè, col tasto spento). Se desiderate attivare il timbre, poter effettuare le impostazioni in modo Program Edit, o tener premuto il tasto [EXIT/NO] e premere un tasto [1]-[4] per attivare o disattivare il timbre corrispondente.

Tasto [VOCODER]

Attiva/disattiva il vocoder. In modo Edit, premetelo quando volete modificare le impostazioni del vocoder.

17. EQ (EQUALIZER)

Manopola [HI]

Regola il livello della gamma delle frequenze acute. Ruotandola verso destra si enfatizza il livello delle frequenze acute, e ruotandola verso sinistra si riduce il livello della gamma delle frequenze acute.

Potete specificare la frequenza centrale della gamma delle frequenze acute nel modo Program Edit, sotto-pagina P13-1: EQ/FX - EQ.

Manopola [LO]

Regola il livello della gamma delle frequenze basse. Ruotandola verso destra si enfatizza il livello delle frequenze basse, e ruotandola verso sinistra si riduce il livello della gamma delle frequenze basse.

Potete specificare la frequenza centrale della gamma delle frequenze basse nel modo Program Edit, sotto-pagina P13-1: EQ/FX – EQ.

18. INSERT FX**Tasto [FX1-FX2]**

Seleziona quale effetto insert è disponibile le modifiche. I parametri di FX1 sono selezionati quando questo tasto è spento, e FX2 è selezionato quando questo tasto è acceso.

Tasto [ON]

Attiva/disattiva l'effetto insert selezionato da [FX1-FX2]. Quando questo tasto è acceso, l'effetto è attivo e viene applicato.

Manopole [EDIT1], [EDIT2]

Queste manopole regolano vari parametri degli effetti. Regolano l'effetto selezionato dal tasto [FX1-FX2]. Il parametro regolato dipende dal tipo di effetto selezionato.

19. MASTER FX**Tasto [ON]**

Attiva/disattiva l'effetto effetto master. Quando questo tasto è acceso, l'effetto è attivo.

Manopola [EDIT]

Regola vari parametri dell'effetto master. Il parametro regolato dipende dal tipo di effetto utilizzato.

20. ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER**Tasto [ON]**

Attiva/disattiva l'arpeggiatore e gli step sequencer. L'arpeggiatore e gli step sequencer vengono attivati sempre insieme.

Tasto [LATCH]

Questo tasto attiva/disattiva la funzione Latch che agisce sull'arpeggiatore e sugli step sequencer.

Quando questa funzione è attiva, l'arpeggiatore e/o gli step sequencer continuano a suonare anche dopo aver sollevato la mano dalla tastiera.

L'impostazione latch può essere eseguita indipendentemente per l'arpeggiatore e ogni step sequencer.

Tasto [TYPE/STEP REC]

La funzione di questo tasto dipende dall'impostazione del tasto [SELECT], che può essere impostato su ARPEGGIATOR, STEP SEQ 1, o STEP SEQ 2. Se è selezionato ARPEGGIATOR, premendo questo tasto scorrete attraverso i diversi tipi di arpeggiatore.

Se è selezionato STEP SEQ 1 o 2, questo tasto agisce da tasto di registrazione dello step sequencer. Premete questo tasto da porvi in modo record-ready (pronto a registrare); la registrazione inizia nel momento in cui suonate la tastiera, etc.

Tasto [SELECT]

Seleziona l'arpeggiatore o lo step sequencer che viene assegnato alla riproduzione del timbre.

Manopola [GATE]

Regola il gate time (durata) specificato per ogni step dell'arpeggiatore o dello step sequencer.

Manopola [TEMPO]

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggiatore o dello step sequencer. Questa impostazione influisce anche su altri parametri che sono legati al tempo interno, come la velocità di riproduzione di un modulation sequencer, la velocità dell'LFO, o la velocità di un effetto di delay.

Tasto [TAP TEMPO REST/TIE]

Durante la riproduzione potete immettere manualmente un tempo battendolo (delicatamente) su questo tasto (Tap Tempo). Quando state registrando usando lo step sequencer, questo tasto permette di immettere legature e pause.

LED TEMPO

Lampeggia agli intervalli delle note da 1/4 del tempo corrente.

21. EG1 (FILTER)/EG2 (AMP)**Manopola [ATTACK]**

Regola il tempo di attacco (il tempo impiegato per raggiungere il livello massimo dalla pressione del tasto).

Manopola [DECAY]

Regola il tempo di decadimento (il tempo dalla fine del tempo di attacco al raggiungimento delle livello di risonanza).

Manopola [SUSTAIN]

Regola il livello di risonanza (il livello che viene mantenuto dal suono).

Manopola [RELEASE]

Regola il tempo di rilascio (il tempo necessario per raggiungere il silenzio dopo aver rilasciato il tasto).

22. PORTAMENTO**Manopola [TIME]**

Regola il modo in cui viene applicato il portamento.

23. MOD SEQUENCER**Tasto [ON]**

Attiva/disattiva il modulation sequencer.

Quando il tasto è acceso, il modulation sequencer è on, ed è attivo durante la riproduzione.

Tasto [REC]

Registra in tempo reale i vostri movimenti delle manopole nel modulation sequencer.

Tasto [SELECT]

Oltre a selezionare la funzione delle 16 manopole sopra ai 16 tasti del pannello, questo tasto seleziona anche qua-

le Mod Sequencer è disponibile per le modifiche. Se è selezionato EDIT, le 16 manopole possono essere usate per modificare i parametri dei program indicati sopra a ogni manopola. (portamento, EG1, EG2, etc.). Se è selezionato MOD1, MOD2, o MOD3, le 16 manopole modificano i dati degli step corrispondenti del modulation sequencer.

Quando state modificando le impostazioni del vocoder, le 16 manopole regolano il livello o il pan di ognuno dei filtri di sintesi (banda in uscita).

24. 16 TASTI

Tasto [SELECT]

Questo tasto seleziona la funzione dei sedici tasti del pannello [1]–[16]. Le funzioni selezionabili dipendono dal modo. Il LED della funzione selezionata si accende. Se selezionate PROGRAM, i sedici tasti possono essere usati per selezionare i program del banco corrente. In modo Drum Play, i sedici tasti possono essere usati per suonare gli strumenti a percussione dal pannello frontale. Se selezionate TRIGGER, i sedici tasti impostano on/off le singole note dell'arpeggiatore, o indicano gli step dello step sequencer.

Se selezionate PAGE, i sedici tasti selezionano le pagine di modifica o le pagine del modo Global.

Se selezionate KEYBOARD, i tasti [1]–[16] funzionano come una semplice tastiera MIDI polifonica, e riproducono il suono del program corrente.

 La funzione di tastiera MIDI dei tasti [1]–[16] è disponibile solamente se la tastiera dedicata non è collegata.

Tasti PROGRAM BANK/TRIGGER [UP], [DOWN]

La funzione di questi tasti dipende dallo stato del tasto [SELECT].

Se il tasto [SELECT] è impostato su PROGRAM, questi tasti selezionano il banco di program o drum kit (modo Drum Play).

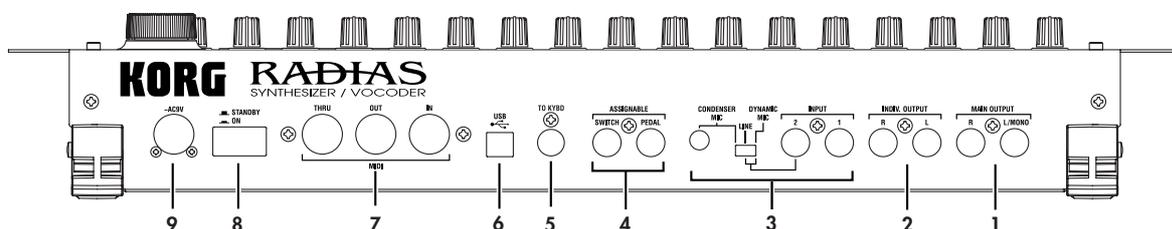
Se il tasto [SELECT] è impostato su TRIGGER, questi tasti selezionano quale step dell'arpeggiatore o dello step sequencer viene modificato.

Se il tasto [SELECT] è impostato su PAGE o KEYBOARD, questi tasti non hanno funzioni.

LED LENGTH 1...4

Questi indicano la lunghezza dell'arpeggiatore o step sequencer che viene correntemente riprodotto o modificato. Un LED Length indica sedici step.

Pannello posteriore



1. MAIN OUTPUT

Prese L/MONO, R

Queste sono le prese di uscita audio stereo principali. Usatele per collegare il RADIAS ai vostri diffusori monitor amplificati, amplificatore stereo, mixer, o registratore multitraccia, etc. Se state utilizzando un collegamento monofonico, usate la presa L/MONO.

2. INDIV. OUTPUT

Prese L, R

Queste sono le prese di uscita audio stereo secondarie.

nota La destinazione di uscita di ogni timbre può essere impostata su MAIN OUTPUT o INDIV. OUTPUT. La destinazione di uscita di ogni timbre viene specificata nel modo Program Edit, sotto-pagina P03-2: TIMBRE –OUT. (☞ p.78 “P03-2: OUT (Timbre Output)”))

3. INPUT

Preso INPUT 1

Potete collegare un sintetizzatore o un dispositivo audio a questa presa. Il segnale in ingresso può essere usato come forma d'onda per l'oscillatore 1.

Quando utilizzate il RADIAS come vocoder, questa presa è anche l'ingresso della portante esterna.

Preso INPUT 2

Potete anche collegare un sintetizzatore o un dispositivo audio a questa presa. Insieme alla presa INPUT 1, il segnale in ingresso può essere usato come forma d'onda per l'oscillatore 1.

Quando utilizzate il RADIAS come vocoder, questa presa è anche l'ingresso del modulatore esterno.

Settore [SOURCE SELECT]

Impostatelo in modo appropriato per la sorgente collegata alla presa INPUT 2.

Usate l'impostazione DYNAMIC MIC se state collegando un microfono alla presa INPUT 2.

Usate l'impostazione LINE se state collegando un dispositivo con uscita a livello di linea come un sintetizzatore o un dispositivo audio alla presa INPUT 2.

Usate l'impostazione CONDENSER MIC se state collegando il microfono headset fornito con il RADIUS alla presa CONDENSER MIC.

Presa CONDENSER MIC

Collegate il microfono fornito con il RADIUS a questa presa.



Non collegate nient'altro se non il microfono incluso alla presa CONDENSER MIC.

4. ASSIGNABLE

Presa PEDAL

Collegate un pedale (pedale di espressione) a questa presa.

Presa SWITCH

Collegate un interruttore a pedale a questa presa.

5. Connettore TO KYBD (TO KEYBOARD)

Collegate la tastiera dedicata del RADIUS a questo connettore.

6. Connettore USB

Usate un cavo USB per collegare in RADIUS al vostro computer tramite questa presa. Questo collegamento viene utilizzato per trasmettere/ricevere dati MIDI, e per scambiare dati con il software RADIUS Sound Editor incluso.

7. MIDI

Connettore MIDI IN

Questo connettore riceve i dati MIDI. Collegatelo al connettore MIDI OUT o MIDI THRU di un dispositivo MIDI esterno.

Connettore MIDI OUT

Questo connettore trasmette i messaggi MIDI. Collegatelo al connettore MIDI IN di un dispositivo MIDI esterno.

Connettore MIDI THRU

I messaggi MIDI ricevuti vengono ritrasmessi senza modifiche da questo connettore. Usatelo quando volete inviare lo stesso flusso di messaggi MIDI a un altro dispositivo.

8. ON/STANDBY

Interruttore [ON/STANDBY]

Accende e spegne lo strumento.

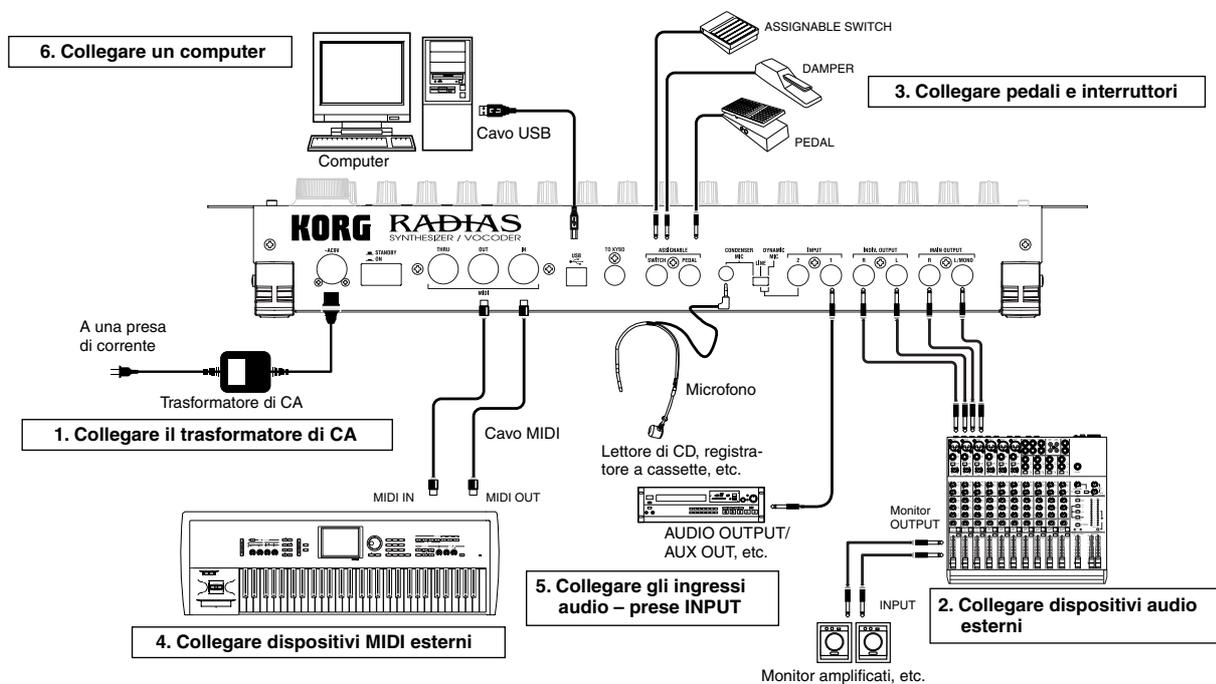
9. AC9V

Connettore AC9V

Collegate qui il trasformatore di CA incluso.

Preparazione

⚠ Effettuate tutti i collegamenti con i dispositivi spenti. Se non lo fate, potreste danneggiare il vostro sistema di diffusori o il **RADIAS** e/o altri dispositivi. Fate attenzione.



1. Collegare il trasformatore di CA

Collegate il trasformatore di CA incluso al **RADIAS**.
Dopo aver collegato il trasformatore di CA al **RADIAS**, collegatelo a una presa di corrente.

2. Collegare dispositivi audio esterni

Collegate le prese OUTPUT del **RADIAS** (MAIN OUTPUT, INDIV. OUTPUT) al vostro sistema audio (per es., mixer o monitor amplificati). Se state utilizzando un collegamento monofonico, collegatevi alla presa L/MONO. Per sfruttare meglio il superbo suono del **RADIAS**, raccomandiamo il collegamento stereo.

3. Collegare pedali e interruttori

Sono presenti delle prese così da poter collegare sia un interruttore a pedale che un pedale (entrambi venduti separatamente) al **RADIAS** per un maggiore controllo.

Pres a ASSIGNABLE PEDAL

Collegando un pedale come il Korg EXP-2 o XVP-10 a questa presa, potete inviare messaggi di controllo come breath control, volume, pan, expression, etc. senza dover usare le mani.
La funzione controllata dal pedale viene specificata nel modo Global, pagina P08: PEDAL & SW da "A.Pedal." L'impostazione di default del costruttore per il pedale assegnabile è Expression (Exp Pedal).

☞ p.119 "A.Pedal (Assignable Pedal)"

Pres a ASSIGNABLE SWITCH

Questa presa viene utilizzata per un pedale interruttore come l'interruttore a pedale Korg PS-1 o il pedale damper Korg DS-1H. L'interruttore a pedale può essere utilizzato per varie funzioni, inclusa la selezione dei programmi, il cambiamento dell'ottava, per impostare il portamento o l'arpeggiatore on/off. Il pedale può essere impostato per funzionare come pedale momentaneo, o come commutatore. L'azione controllata dall'interruttore può essere specificata in modo Global, pagina P08: PEDAL & SW da "A.SwFunc." L'impostazione di default del costruttore per l'interruttore assegnabile è Damper.

Specificate la polarità del pedale in modo Global pagina P08: PEDAL & SW.

☞ p.119 “P08-1: PEDAL/SW”

☞ p.119 “A.SwFunc (Assignable Switch Function)”

4. Collegare dispositivi MIDI esterni

Il **RADIUS** può essere utilizzato come un modulo sonoro MIDI multitimbrico, o come controller per altri dispositivi MIDI.

Usare il **RADIUS** come un modulo sonoro

Se state utilizzando il **RADIUS** come un modulo sonoro, usate un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI IN del **RADIUS** al connettore MIDI OUT del vostro dispositivo MIDI esterno.

Usare il **RADIUS** come una master keyboard

Se volete suonare un dispositivo MIDI esterno dalla tastiera del **RADIUS**, usate un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI OUT del **RADIUS** al connettore MIDI IN del vostro dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni del canale MIDI – Prepararsi a suonare

Se state utilizzando il **RADIUS** come un modulo sonoro o come una master keyboard, dovete impostare il canale MIDI globale (global MIDI channel) del **RADIUS** così che corrisponda al canale MIDI del dispositivo MIDI esterno che avete collegato.

Per impostare il global MIDI channel del **RADIUS**, utilizzate l'impostazione “MIDI Ch” nel modo Global, pagina P04: MIDI.

Ecco la procedura per impostare il canale MIDI.

1 Verificate che il **RADIUS** sia collegato correttamente al vostro dispositivo MIDI esterno.

2 Premete il tasto [GLOBAL].

Accedete così al modo Global. Il display mostra la pagina P01: GLOBAL del modo Global.

3 Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per selezionare PAGE (il LED PAGE si accende), e poi premete il tasto 16KEYS [4].

Il display mostra la pagina P04: MIDI.

4 Usate i tasti cursore per selezionare “MIDI Ch,” e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per specificare il canale MIDI.

Secondo le impostazioni del costruttore, il global MIDI channel è impostato su 1. Impostatelo così che corrisponda al canale MIDI del dispositivo MIDI esterno collegato.



5 Verificate che l'impostazione “Routing” sia regolata su USB+MIDI o MIDI.

“Routing” specifica se i dati MIDI vengono trasmessi/ricevuti tramite il connettore USB o i connettori MIDI. Se è impostato su USB, usate i tasti cursore per selezionare “Routing” e poi usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per scegliere USB+MIDI o MIDI.

Con questa impostazione, i dati MIDI vengono trasmessi/ricevuti tramite i connettori MIDI.

6 Premete il tasto [PROGRAM] per tornare al modo Program Play.

7 Impostate il canale MIDI del dispositivo esterno collegato così che corrisponda all'impostazione del canale MIDI del **RADIUS**.

Per i dettagli su questa operazione, fate riferimento al manuale del dispositivo esterno.

⚠️ Qualsiasi parametro Global modificato ritorna allo stato precedente se spegnete lo strumento senza salvare le modifiche in memoria. Se volete conservare i cambiamenti, effettuate sempre l'operazione Write. Per i dettagli su Write, fate riferimento a p.68 “5. Salvare i parametri Global (Write).”

⚠️ Un program del **RADIUS** consiste di un massimo di quattro timbre, e potete specificare il canale MIDI individualmente per ogni timbre. Se suonate il **RADIUS** da un dispositivo MIDI esterno, solo il/i timbre impostati sullo stesso canale del global channel producono suoni.

5. Collegare gli ingressi audio – prese INPUT

Potete collegare qualsiasi sorgente audio (sintetizzatore, lettore di CD, etc.) alle prese INPUT. Tramite questo collegamento, l'audio che proviene da questa sorgente esterna può essere processato nello stesso modo del generatore sonoro interno del **RADIAS**, o utilizzato come carrier o modulator per il vocoder. Potete anche utilizzare il **RADIAS** come un processore effetti per una sorgente audio esterna.

Per i dettagli su queste impostazioni, fate riferimento a p.26 "Processare una sorgente audio esterna."

6. Collegare un computer

Il **RADIAS** offre sia connettori MIDI che un connettore USB.

Entrambi possono trasmettere e ricevere dati MIDI nello stesso modo. Usate il tipo di collegamento più appropriato per il vostro setup. Dovete impostare il parametro "Routing" del modo Global, pagina P04:MIDI in modo appropriato per il collegamento che utilizzate. (☞ p.116 "Routing")

 Il trasferimento dei dati è più rapido tramite il collegamento USB, per cui raccomandiamo di utilizzare il connettore USB.

 Se usate cavi MIDI per collegare il **RADIAS** al vostro computer, dovete acquistare un'interfaccia MIDI separata del tipo appropriato per il vostro computer. Per i dettagli sul collegamento dell'interfaccia MIDI al vostro computer e su come impostare le porte MIDI, fate riferimento al manuale dell'utente della vostra interfaccia MIDI.

 Se usate un sequencer MIDI esterno o un sequencer software sul computer che avete collegato, suonando la tastiera del **RADIAS** le note vengono riprodotte due volte se l'impostazione Echo Back del vostro sequencer è attiva. Andate alla pagina P04: MIDI del modo Global del **RADIAS** e impostate "Local Ctrl" su off (☞ p.116 "Local Control") così che il collegamento interno venga interrotto. Però, sappiate che se il Local Control è off, non si produce alcun suono se suonate la tastiera del **RADIAS** quando utilizzate il **RADIAS** da solo.

Collegamenti tramite i connettori MIDI

Usate cavi MIDI e un'interfaccia MIDI per collegare il **RADIAS** al vostro computer.

Collegamenti tramite il connettore USB

Usate un cavo USB per collegare il **RADIAS** al vostro computer.

Per i dettagli sulle impostazioni appropriate da effettuare sul **RADIAS** così da poter utilizzare il software **RADIAS Sound Editor**, fate riferimento a p.71 "Usare il software incluso **RADIAS Sound Editor**." Per i dettagli sull'installazione del software, collegamenti e regolazioni delle impostazioni del **RADIAS**, e sull'utilizzo del software, fate riferimento a "Installazione e impostazioni del driver USB-MIDI" e al manuale del software **RADIAS Sound Editor** sul CD-ROM incluso con il vostro **RADIAS**.

Collegare la tastiera dedicata RD-KB del RADIAS

Per i dettagli su come collegare la tastiera, fate riferimento al manuale dell'utente incluso con la tastiera RD-KB.

Guida Rapida

Il **RADIUS** contiene delle demo song, numerosi program, e un'ampia gamma di caratteristiche e funzioni avanzate. Per un'introduzione veloce, seguite le procedure esposte in questa guida rapida.

Accensione e regolazione del volume

Fino ad ora, avete utilizzato le pagine precedenti per collegare correttamente il **RADIUS**, e ora siete pronti per iniziare ad esplorare lo strumento.

Accensione e spegnimento

⚡ Controllate che tutte le altre apparecchiature collegate al **RADIUS** siano spente prima di accendere il **RADIUS**.

1 Premete l'interruttore [ON/STANDBY] sul pannello posteriore per accendere l'unità.

Appare la schermata di avvio nel display, e poi il display mostra la schermata del modo Program Play. Ad ogni accensione dello strumento, il **RADIUS** si pone in modo Program Play.

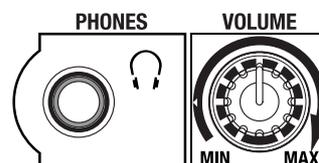
2 Accendete le altre apparecchiature che sono collegate al **RADIUS**.

⚡ Per lo spegnimento, iniziate spegnendo le apparecchiature collegate, e poi premete l'interruttore [ON/STANDBY] sul pannello posteriore del **RADIUS** per spegnere lo strumento.



Regolare il volume

Iniziate con la manopola [VOLUME] completamente abbassata. Suonate qualche nota sulla tastiera e alzate gradualmente il volume ad un livello appropriato usando la manopola [VOLUME]. Questa manopola regola anche il volume delle cuffie.



Riproduzione delle Demo

Il **RADIUS** contiene delle demo song che vi illustrano il suo ricco potenziale sonoro ed espressivo.

Riprodurre le demo song

1 Tenendo premuto il tasto [DRUM], premete il tasto [GLOBAL] per circa un secondo.

Le demo song vengono riprodotte consecutivamente, partendo dalla prima song. Durante la riproduzione, il display mostra il nome della song.

2 Potete premere i tasti cursore per cambiare le demo song durante la riproduzione.

3 Premete il tasto [EXIT] per arrestare la riproduzione della demo e tornare al modo Program Play.



Tutte le Demo Song: © 2005 KORG Inc. — tutti i diritti riservati.

Suonare i program – modo Program Play

Il RADIUS contiene un totale di 256 program, organizzati in 16 banchi (A–P) con sedici Program in ogni banco. Ecco come selezionare e suonare i diversi program.

Accedere al modo Program Play

nota Il RADIUS si pone automaticamente in modo Program Play all'accensione.

1 Premete il tasto [PROGRAM].

Quando il RADIUS è in modo Program Play, il tasto [PROGRAM] è acceso, e la riga superiore del display indica PROGRAM PLAY.

Il resto del display mostra varie informazioni come il tempo, la categoria del program, il bank, il numero, il nome del program, e i nomi dei timbre usati dal program.

Sotto al nome del program vi è una lista dei nomi dei timbre che sono attivi nel program corrente. I Timbre che sono disattivati sono indicati da "-----".



Un simbolo  a sinistra del nome del timbre indica che il timbre può essere modificato dalle manopole e dai tasti del pannello frontale. Per specificare il timbre che volete modificare dal pannello frontale, utilizzate l'impostazione "PanelEdit" in modo Program Edit, sotto-pagina P02-1: COMMON – PROG (p.75 "PanelEdit").

Se l'arpeggiatore è assegnato ad un timbre, un simbolo "A" appare a destra del nome del timbre. Se uno step sequencer è assegnato ad un timbre, un simbolo "1" (step sequencer 1) o "2" (step sequencer 2) appare a destra del nome del timbre.

Se un drum kit è assegnato ad un timbre, un simbolo  appare a destra del nome del timbre. Nell'illustrazione sopra a destra, lo step sequencer 1 è assegnato al timbre 1 e al timbre 2, l'arpeggiatore è assegnato al timbre 3, e un drum kit e lo step sequencer 2 sono assegnati al timbre 4.

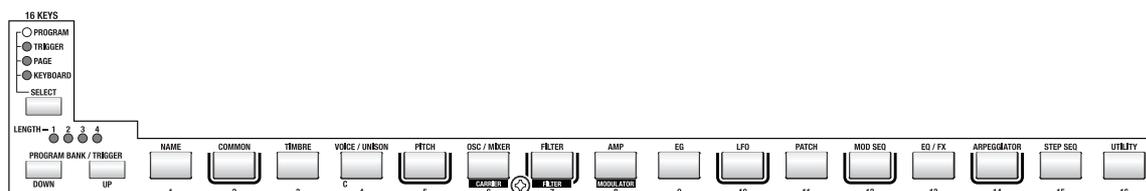
Selezionare e suonare un program

Potete selezionare un program in una varietà di modi.

Proseguite e familiarizzatevi con la selezione, ascoltando l'ampia varietà di program forniti dal RADIUS.

Usando i tasti 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP]/[DOWN] e i tasti [1]–[16]

Questo metodo vi permette di selezionare rapidamente un program specifico.



1 Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per scegliere PROGRAM (il LED PROGRAM si accende).

2 Usate il tasto PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] o [DOWN] per selezionare un banco.

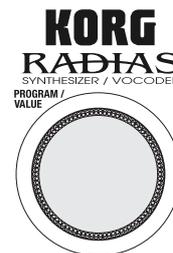
Vi sono 16 banchi, A–P. Usate questi tasti per sceglierne uno.

3 Usate i tasti 16KEYS [1]–[16] per selezionare il numero di un program.

I numeri dei Program 1–16 in ogni banco corrispondono ai tasti 16KEYS [1]–[16]. In questo modo, potete selezionare direttamente il Program desiderato all'interno di ogni banco.

Usando la manopola [PROGRAM/VALUE]

Potete usare la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare i program. Ruotate la manopola verso destra per scorrere attraverso i program in ordine ascendente, o verso sinistra per scorrere in ordine discendente.



Selezionare i program per categoria

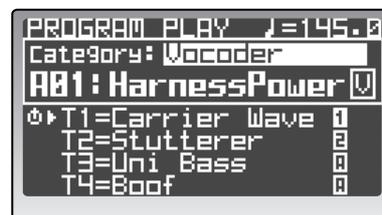
Ad ogni program può essere assegnata una categoria. Potete selezionare i program da una categoria. Questo è utile quando volete trovare un program con lo stesso tipo di suono.

1 Usate il tasto cursore [▲/◀] per muovere il cursore sull'indicazione della categoria nel display.

2 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare la categoria desiderata.

Le categorie impostate in fabbrica sono le seguenti.

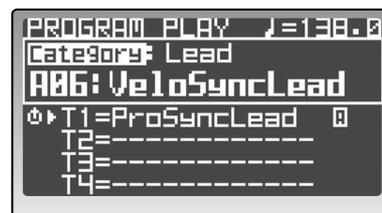
- | | |
|-----------------|------------------|
| 1: Bass | 9: Bell/Decay |
| 2: Lead | 10: Acoustic |
| 3: Synth Hard | 11: S.E/Hit/Drum |
| 4: Synth Soft | 12: Arp/Seq |
| 5: Motion | 13: Split |
| 6: Strings/Pad | 14: Audio In |
| 7: Keyboard | 15: Vocoder |
| 8: Guitar/Pluck | 16: User |



3 Usate il tasto cursore [▲/◀] per muovere il cursore sulla parola "Category."

4 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un program.

Potete selezionare solo i program assegnati a quella categoria. Secondo le impostazioni del costruttore, ad ogni categoria sono assegnati sound program della stessa varietà.



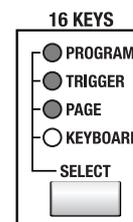
Per i dettagli su come assegnare una categoria a un program, fate riferimento a p.36 "Assegnare una categoria."

Suonare il RADIAS dai tasti 16KEYS [1]–[16]

Potete usare i tasti 16KEYS [1]–[16] come una tastiera, per suonare il RADIAS dal pannello frontale.

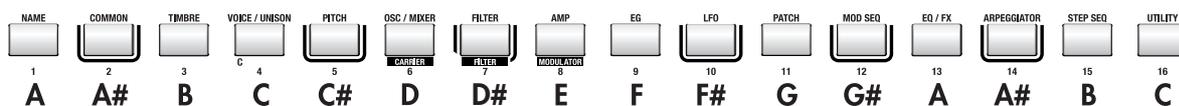
Se è collegata la tastiera dedicata, non potete usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per suonare.

1 Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per scegliere KEYBOARD (il LED KEYBOARD si accende).



2 Suonate il RADIAS usando i tasti 16KEYS [1]–[16].

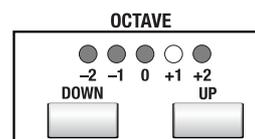
Suona il program corrente. I tasti 16KEYS [1]–[16] sono assegnati alle seguenti note.



Cambiare l'ottava

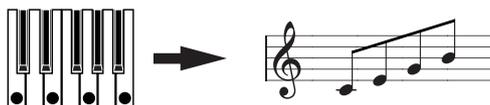
Potete cambiare l'intervallo dei tasti 16KEYS [1]–[16] in intervalli di ottava, con un'estensione massima di due ottave verso l'acuto o verso il basso. Il LED indicatore mostra l'ottava correntemente selezionata.

Usate il tasto OCTAVE [UP] o il tasto [DOWN] per trasporre l'intonazione in unità di un'ottava.



L'Arpeggiatore

L'arpeggiatore riconosce le note eseguite sulla tastiera, e suona automaticamente queste note una alla volta in una varietà di stili arpeggiati (cioè, arpeggia le note dell'accordo).

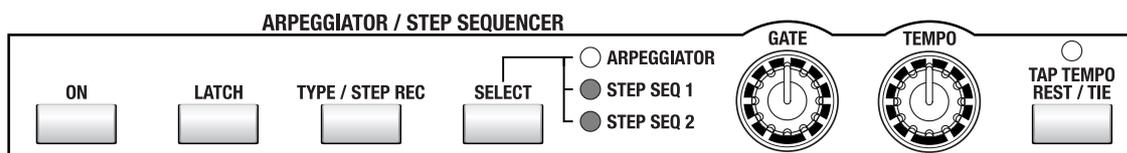


Tenete premuto un accordo sulla tastiera, e suona come indicato a destra (Arpeggio type: Up)

Sul RADIAS, potete selezionare uno dei sei tipi di arpeggio, e specificare anche la durata e la spaziatura di ogni nota dell'arpeggio.

Assegnare l'arpeggiatore a un suono

Ecco come assegnare l'arpeggiatore ad uno specifico timbre in un program.



- 1 **Selezionate un program in cui l'arpeggiatore non è già assegnato a un timbre.**
Provate a utilizzare un suono di campane con una breve risonanza.
- 2 **Usate i tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] per scegliere quale/i timbre vengono fatti suonare dall'arpeggiatore.**
Il tasto del timbre selezionato lampeggia.
- 3 **Usate il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] per selezionare ARPEGGIATOR.**
Quando l'arpeggiatore è assegnato a un timbre, l'indicazione "A" appare a destra del nome del timbre.
- 4 **Usate il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON] per attivare l'arpeggiatore.**
Il tasto si accende quando l'arpeggiatore è attivo.



nota Se uno step sequencer è assegnato a un altro timbre, anche lo step sequencer viene attivato a questo punto.

5 Tenete premuto un accordo sulla tastiera.
Sentite suonare il pattern dell'arpeggio.

6 Attivate la funzione Latch.
Premete il tasto [LATCH]. Quando Latch è attivo, il tasto Latch si accende.
Con Latch attivo, l'arpeggio continua a suonare anche se sollevate la mano dalla tastiera. Con Latch disattivato, l'arpeggio si interrompe quando sollevate la mano dalla tastiera. Premendo il tasto [LATCH] si attiva e disattiva la funzione Latch.

7 Usate il tasto [TYPE/STEP REC] per selezionare il tipo di arpeggio.

Il display mostra il tipo di arpeggio.

Il tipo di arpeggio cambia ogni volta che premete il tasto.

Premete il tasto PAGE [+] [-] o il tasto [EXIT/NO] per tornare alla schermata precedente.



8 Usate la manopola [TEMPO] o il tasto [TAP TEMPO/REST-TIE] per regolare il tempo.

Ruotate la manopola [TEMPO] verso destra per accelerare il tempo, o verso sinistra per la rallentarlo.

Potete impostare il tempo manualmente, semplicemente battendo sul tasto [TAP TEMPO/REST-TIE] diverse volte a intervalli regolari.

Il tempo che specificate appare nella parte superiore destra del display. Il LED TEMPO lampeggia agli intervalli delle note da 1/4 del tempo specificato.

9 Ruotate la manopola [GATE] per regolare la durata delle note.

Ruotando la manopola verso destra si allunga la durata delle note, e ruotandola verso sinistra si accorcia la durata.

Altre impostazioni dell'arpeggiatore

L'arpeggiatore permette anche di impostare i parametri Octave, Key Sync, Scan Zone, Resolution, Swing, e se ogni step viene riprodotto o meno. Per i dettagli su questi parametri, fate riferimento a p.47 "Modificare l'arpeggiatore," e a p.96 "4. ARPEGGIATORE."

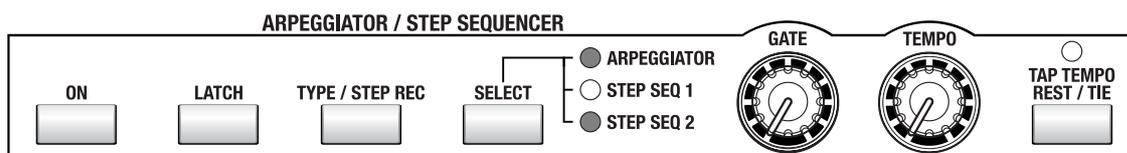
Gli Step Sequencer

Potete utilizzare due step sequencer per registrare e riprodurre una frase o pattern.

Questa sezione spiega come far suonare uno step sequencer e come effettuare alcune semplici modifiche. Per i dettagli sulla registrazione e sulle modifiche, fate riferimento a p.50 "Registrazione e modifiche dello step sequencer."

Suonare un program usando lo step sequencer

Alcuni dei program originali contengono già dei dati della sequenza. Per questo esempio, possiamo selezionare e suonare uno di questi program.



1 Selezionate un program dalla categoria "Arp/Seq" che ha una sequenza di step assegnata ad uno dei timbre.

Se è assegnato uno step sequencer, "1" o "2" viene visualizzato a destra del nome del timbre.

☞ p.21 "Selezionare i program per categoria"



2 Se il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON] è spento premete il tasto [ON] per farlo accendere.

Il tasto si accende quando lo attivate.

nota Se l'arpeggiatore è assegnato a un altro timbre, anche l'arpeggiatore viene attivato/ disattivato a questo punto.

3 Premete il tasto TIMBRE SELECT [1]-[4] del timbre riprodotto dallo step sequencer.

Selezionate un timbre che ha "1" o "2" visualizzato a destra del nome. Il tasto del timbre selezionato lampeggia.

4 Tenete premuto un tasto sulla tastiera.

Lo step sequencer inizia a suonare.

! Se lo step sequencer non inizia a suonare, provate a suonare altre note sulla tastiera. Certi program potrebbero limitare l'intervallo di note che attivano lo step sequencer.

nota Se state suonando il RADIUS da solo senza utilizzare la sua tastiera dedicata, potete impostare il tasto [SELECT] di 16KEYS su KEYBOARD, e usare i tasti 16KEYS [1]-[16] per far suonare lo step sequencer.

Altre impostazioni degli step sequencer

Oltre alle impostazioni elencate sopra, potete collegare gli step sequencer 1 e 2, regolare la durata degli step, specificare il "Run Mode," la trasposizione, la scan zone, la resolution, lo swing, il gate time di ogni step, la velocity e i note number che vengono suonati. Per i dettagli su quei parametri, fate riferimento a p.50 "Registrazione e modifiche dello step sequencer," e a p.99 "5. Step Sequencer."

I Modulation Sequencer

Il modulation sequencer applica cambiamenti che variano nel tempo ai parametri del suono in un modo simile ad un sequencer analogico. Quando eseguite un suono, questo cambia nel tempo secondo i valori memorizzati in ognuno dei sedici step. Poiché sono presenti tre modulation sequencer per ogni timbre, possono essere utilizzati per creare suoni molto complessi.

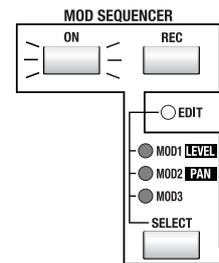
Suonare un program che usa il modulation sequencer

Tutti i program originali contengono già dei dati del modulation sequencer. Possiamo selezionare e suonare uno di questi program.

1 Selezionate un program dalla categoria "Motion" che utilizza il modulation sequencer.

Se viene utilizzata una sequenza di modulazione, il tasto MOD SEQUENCER [ON] è acceso. Ricordate, questo tasto riflette solamente lo stato del Mod Sequencer per il timbre selezionato; potrebbe essere necessario utilizzare i tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] per individuare il timbre che usa la Mod Sequencing.

☞ p.21 "Selezionare i program per categoria"



- ⚡ In certi program, il modulation sequencer, l'arpeggiatore ed entrambi gli step sequencer potrebbero essere attivi. Perciò, potreste voler silenziare gli altri timbre tenendo premuto il tasto [EXIT/NO] e premendo il loro rispettivo tasto TIMBRE SELECT [1]–[4].

2 Suonate la tastiera.

Il suono del program cambia nel tempo mentre viene riprodotta la sequenza di modulazione.

3 Usate la manopola [TEMPO] o il tasto [TAP TEMPO REST/TIE] per regolare la velocità del cambiamento del suono.

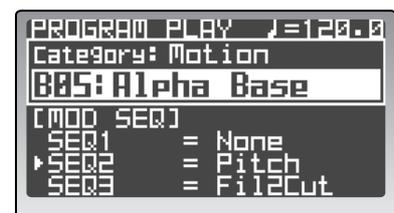
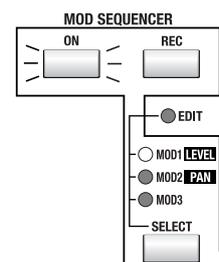
La velocità dei cambiamenti prodotta dal modulation sequencer può essere regolata nello stesso modo dell'arpeggiatore o degli step sequencer.

☞ p.22 "Assegnare l'arpeggiatore a un suono"

4 Usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare un modulation sequencer (MOD1–MOD3).

Il LED della sequenza selezionata si accende, e il parametro assegnato appare nel display.

nota Non potete cambiare il parametro che è assegnato al modulation sequencer in modo Program Play. Per assegnare il parametro, usate il modo Program Edit P12: MOD SEQ – sotto-pagine SEQ1–SEQ3 (☞ p.92 "P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)").



Audio In

Potete utilizzare i filtri, la sezione amp e gli effetti del **RADIAS** per processare una sorgente audio esterna esattamente come le forme d'onda dell'oscillatore interno. La prossima sezione descrive come collegare un lettore di CD o di MD e modificare l'audio in ingresso.

Processare una sorgente audio esterna

Spegnete entrambi i dispositivi prima di collegare qualsiasi dispositivo esterno. Dovreste anche impostare le manopole AUDIO IN [1/INST] e [2/VOICE] del **RADIAS** nella posizione 0.

- 1** Collegare le prese di uscita del vostro dispositivo audio esterno alle prese INPUT del **RADIAS**. Se vi state collegando in stereo, utilizzate entrambe le prese INPUT 1 e INPUT 2.

☞ p.18 "5. Collegare gli ingressi audio – prese INPUT"

- ⚠ Le prese INPUT sono prese phone monofoniche. Se necessario, usate l'adattatore di conversione appropriato per i cavi che state utilizzando.

- 2** Accendete entrambi i dispositivi.

- 3** Selezionate un program in modo Program Play.

Raccomandiamo di selezionare un Program inizializzato (il nome del program è "Init Program") dal banco P.

- 4** Usate il tasto OSCILLATOR 1 [WAVE] per selezionare AUDIO IN.

- 5** Immettete una sorgente audio dal vostro dispositivo audio esterno, e usate le manopole AUDIO IN [1/INST] o [2/VOICE] per regolare il livello di ingresso.

Regolate il livello di ingresso così che i LED AUDIO IN non si illuminino in rosso.

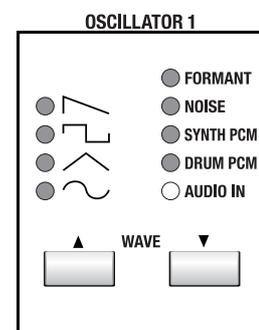
- 6** Suonate la tastiera.

La sorgente audio viene elaborata utilizzando le impostazioni correnti, e viene inviata alle uscite mentre continuate a suonare.

- 7** Usate le manopole e i tasti del pannello frontale per processare la sorgente audio che viene immessa.

Per i dettagli su come impostare i vari parametri, fate riferimento a p.37 "Modificare i parametri del Program."

- ⚠ I parametri relativi all'intonazione non hanno effetto su una sorgente audio dalle prese INPUT.



Il Vocoder

Ecco come selezionare uno dei Program che utilizza il vocoder del **RADIAS** e provare alcune delle funzioni del vocoder.

- 🔊 Sul pannello frontale, le funzioni stampate in caratteri bianchi su sfondo scuro sono i parametri del del vocoder.

Suonare un vocoder program

Prima di collegare un microfono, impostate la manopola AUDIO IN [2/VOICE] nella posizione 0.

- 1 **Collegate il microfono fornito con il RADIAS alla presa CONDENSER MIC.**
☞ p.18 "5. Collegare gli ingressi audio – prese INPUT"
- 2 **Impostate l'interruttore [SOURCE SELECT] del pannello posteriore su CONDENSER MIC.**
☞ p.14 "Pannello posteriore"
- 3 **Accendete il RADIAS.**

- 4 **Selezionate un program dalla categoria vocoder.**
 Il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER] sarà acceso per i program che utilizzano il vocoder. Inoltre, appare il simbolo "V" a destra del nome del program nel display. Alcuni dei Program originali non utilizzando un ingresso esterno come sorgente del modulatore del vocoder. In questo esempio stiamo cercando di utilizzare il vocoder con il microfono collegato, perciò selezionate un program che usa l'ingresso esterno. Come potete distinguerlo? Scegliete un vocoder program che non produce suono quando suonate la tastiera (senza parlare nel microfono).
☞ p.21 "Selezionare i program per categoria"



- 5 **Premete il tasto [VOCODER] così che le manopole e i tasti del pannello frontale controllino il vocoder.**
- 6 **Parlate o cantate nel microfono, e usate la manopola AUDIO IN 2 per regolare il livello di ingresso.**
 Regolate il livello così che il LED sopra alla manopola AUDIO IN 2 non si illumini in rosso. Potete alzare la manopola AMP [DIRECT LEVEL] per ascoltare il suono diretto dal microfono. Questo vi permette di effettuare le regolazioni mentre ascoltate il segnale in ingresso.
- 7 **Mentre parlate o cantate nel microfono, suonate la tastiera.**
 Il suono processato dall'effetto vocoder viene emesso.
 Se avete difficoltà a sentire il risultato, provate a regolare la manopola MIXER [SRC1].

nota Se state suonando il **RADIAS** da solo senza utilizzare la sua tastiera dedicata, potete impostare il tasto [SELECT] di 16KEYS su KEYBOARD, e usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per riprodurre il suono.

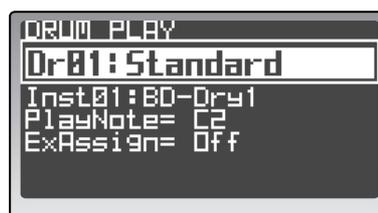
Suonare un Drum Kit – modo Drum Play

Il RADIUS offre 32 drum kit, ognuno costituito da 16 strumenti a percussione. Potete assegnare questi strumenti ai note number e suonarli dalla tastiera, e a un timbre in ogni program può essere assegnato un drum kit.

In modo Drum Play potete suonare i drum kit direttamente dalla tastiera. Ecco come selezionare e suonare un drum kit.

1 Premete il tasto [DRUM].

Il display indica che vi trovate in modo Drum Play. Dall'alto verso il basso, il display mostra il numero e il nome del drum kit, e il nome, note number e gruppo dello strumento a percussione selezionato.



2 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un drum kit.

Ruotate la manopola per selezionare uno dei 32 drum kit.

3 Suonate la tastiera.

Lo strumento a percussione assegnato ad ogni nota viene riprodotto. Nei drum kit originali impostati in fabbrica, gli strumenti a percussione sono assegnati ai tasti C2–D#3.

Il display indica nome, note number, e gruppo dello strumento a percussione che avete suonato. Potete suonare il drum kit anche usando i tasti 16KEYS [1]–[16].

nota Nei modi Drum Play/Edit, ogni strumento a percussione suona sul canale MIDI globale.

nota Nei modi Drum Play/Edit, il funzionamento degli effetti, dell'arpeggiatore, e dello step sequencer avviene secondo le impostazioni del timbre a cui è stato assegnato un drum kit nel program che era selezionato quando avete premuto il tasto [DRUM] per accedere al modo Drum Play. Se nessun drum kit era assegnato al program, vengono utilizzate le impostazioni di un Program inizializzato. In questo caso, potete cambiare solamente le impostazioni on/off dell'effetto o dell'arpeggiatore assegnati.

Le Modifiche

Un program consiste di un gran numero di parametri: i nomi e i parametri di sintesi di tutti e quattro i timbre, le impostazioni comuni del program, come il nome del program, le impostazioni del vocoder, etc. Se volete creare un program "da zero," dovete comprendere la funzione di ognuno di questi parametri. Un modo più semplice per cominciare consiste nello scegliere uno dei Program del costruttore o modelli (template) dei timbre e modificare i parametri per comprendere la loro funzione.

Procedura di modifica di base

Questa sezione spiega le operazioni di base per le modifiche e le impostazioni dei parametri. Potete modificare il suono di un program sia in modo Program Play che in modo Program Edit. Se un drum kit è assegnato a un program, potete modificare i suoi suoni di percussione in modo Drum Play o in modo Drum Edit.

Le modifiche in modo Program Play

In modo Program Play potete selezionare e suonare i program, e potete anche usare le manopole e i tasti del pannello frontale per modificare il suono del program durante l'esecuzione, per esempio alzando la frequenza di taglio del filtro o rendendo l'attacco leggermente più lento.

Selezionare il timbre da modificare

Se il program consiste di più di un timbre, ecco come selezionare il timbre da modificare.

- 1 Usate i tasti TIMBRE SELECT [1]-[4] per selezionare il timbre che volete modificare.

Il tasto del timbre selezionato lampeggia. Il simbolo ► appare davanti al nome del timbre nel display. Le manopole e i tasti del pannello frontale, e i parametri del timbre che appaiono nel display si applicano al timbre selezionato.



- 2 Quando cambiate program (o effettuate un Program Dump), viene selezionato il timbre attivo con il numero più basso.

- 2 Agite sul tasto o sulla manopola del parametro che volete modificare.

Ogni volta che premete il tasto, la funzione assegnata a quel tasto si alterna tra on e off; o premendo il tasto si avanza lungo una lista di valori disponibili per quel parametro. Il tasto o il LED si accende per indicare lo stato corrente.

Il parametro di una manopola può essere regolato come un controllo analogico, come indicato dai segni attorno alla manopola.

Sia per le manopole che per i tasti, il LED ORIGINAL VALUE si accende quando il valore corrente dell'impostazione corrisponde al valore memorizzato nel program.

Le modifiche in modo Program Edit

Se volete modificare un parametro che non è assegnato ad una manopola o a un tasto, o se volete visualizzare i valori dei parametri nel display mentre li modificate, dovete accedere al modo Program Edit.

Accedere al modo Program Edit

- 1 Dal modo Program Play, premete il tasto [EDIT/YES].

Questo apre il modo Program Edit.

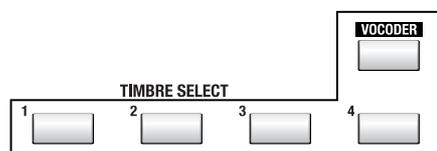
Dall'alto verso il basso, il display mostra il numero e il nome della pagina, e i nomi e i valori dei parametri.



Selezionare il timbre da modificare

Se il program consiste di più di un timbre, ecco come selezionare il timbre che volete modificare.

- 2** Usate i tasti **TIMBRE SELECT [1]–[4]** per selezionare il timbre da modificare.
- Il tasto del timbre selezionato lampeggia. Le manopole e i tasti del pannello frontale e i parametri del timbre che appaiono nel display si applicano al timbre selezionato.



- nota** Se volete modificare il vocoder, premete il tasto [VOCODER].
- !** Non potete selezionare un timbre che è correntemente disattivato (un timbre il cui tasto è spento). Per attivare un timbre correntemente disattivato, tenete premuto il tasto [EXIT/NO] mentre selezionate il timbre usando i tasti TIMBRE SELECT [1]–[4]. Questa procedura può essere usata anche per disattivare qualsiasi timbre.
- !** A seconda dell'impostazione "PanelEdt" (panel edit) del modo Program Edit, sotto-pagina P02-1: COMMON – PROG, il timbre che selezionate qui potrebbe non necessariamente corrispondere alle impostazioni delle manopole e dei tasti del pannello frontale (p.75 "PanelEdit").

Selezionare le pagine e le sotto-pagine

Il modo Program Edit consiste di più pagine. Per selezionare una pagina, potete usare i tasti PAGE [+] o [-] o i tasti 16KEYS [1]–[16].

Premete il tasto PAGE [+] o [-].

Scorrete tra le pagine o sotto-pagine una alla volta. Se la pagina contiene più di una sotto-pagina, il simbolo **▶** viene visualizzato in basso a destra nella pagina. Premete il tasto PAGE [+] per scorrere attraverso le sotto-pagine.



Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per scegliere PAGE, e premete un tasto 16KEYS [1]–[16].

Questo metodo vi permette di spostarvi direttamente alla pagina contenente il parametro che volete modificare. La seguente tabella mostra come i tasti 16KEYS [1]–[16] corrispondono alle varie pagine. Se una pagina contiene più di una sotto-pagina, potete scorrere tra le sotto-pagine premendo ripetutamente il tasto [1]–[16] corrispondente.

Tasto [1]–[16]	Pagina	Sotto-pagina					
		PROG	TIMBRE				
[1]	P01: NAME	PROG	TIMBRE				
[2]	P02: COMMON	PROG	DRUM	E.F			
[3]	P03: TIMBRE	TMBR	OUT	ZONE	MIDI	CC-A	CC-B
[4]	P04: VOICE	VOICE	UNISON				
[5]	P05: PITCH						
[6]	P06: OSC/MIXER	OSC1	OSC2	MIXER			
[7]	P07: FILTER	FILTER1	FILTER2				
[8]	P08: AMP						
[9]	P09: EG	EG1	EG2	EG3			
[10]	P10: LFO	LFO1	LFO2				
[11]	P11: PATCH	P1	P2	P3	P4	P5	P6
[12]	P12: MOD SEQ	COMN	SEQ1	SEQ2	SEQ3		
[13]	P13: EQ/FX	EQ	IFX1	IFX2	MFX		
[14]	P14: ARPEGGIATOR	COMN	TRIG	STEP			
[15]	P15: STEP SEQ1/2	COMN	TRIG	STEP	COMN	TRIG	STEP
[16]	P16: UTILITY	PROG	TMBR	MOD	FX	ARP	

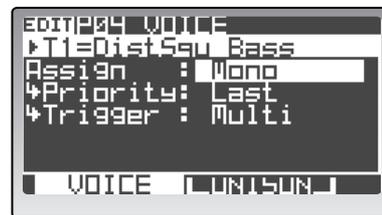
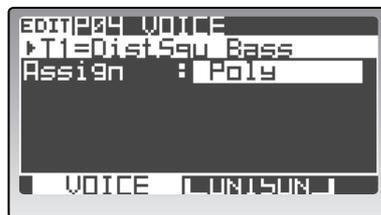
Selezionare e modificare un parametro

- 1** Usate i tasti cursore per selezionare il parametro che volete modificare.

Quando premete uno dei tasti cursore, il cursore si muove al parametro successivo, che viene evidenziato nel display.

Se vi sono numerosi parametri, il simbolo ▼ appare sul bordo destro della pagina, indicando che potete accedere ad altri parametri sotto quelli che appaiono nello schermo scorrendo verso il basso. Mentre premete il tasto cursore [▼/▶] per muovere il cursore verso il basso, appaiono gli altri parametri. Quando il cursore non si muove più quando premete il tasto cursore [▼/▶], avete raggiunto l'ultimo parametro di quella pagina.

In certi casi, l'impostazione di un parametro può influenzare il numero o il contenuto degli altri parametri nella pagina. Il simbolo ↗ viene visualizzato davanti ai parametri che vengono influenzati da un altro parametro in questo modo. Per esempio, nella sotto-pagina P04-1: VOICE – VOICE se cambiate "Assign" da Poly a Mono, appaiono gli altri parametri "Priority" e "Trigger".



Cambiare un valore

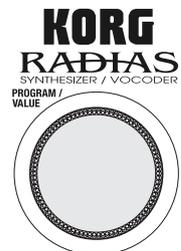
- 1** Usate le manopole, i tasti o la manopola [PROGRAM/VALUE] del pannello frontale per cambiare un valore.

In genere, userete le manopole e i tasti del pannello frontale.

Potete usare la manopola [PROGRAM/VALUE] se non esiste una manopola o un tasto per un dato parametro, o volete effettuare regolazioni fini del valore. Ruotando la manopola si aumenta o riduce il valore a passi di uno.

Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] anche per specificare un program quando salvate il program, e quando immettete il nome del program.

- nota** Se l'impostazione "PageJump" nel modo Global, pagina P02: MEMORY è On, agendo su una manopola o su un tasto nel modo Program Edit viene visualizzata automaticamente la pagina di quel parametro. Secondo le impostazioni del costruttore questo parametro è impostato su On (p.115 "PageJump").



Tornare al modo Program Play

Premete il tasto [EXIT/NO] o il tasto [PROGRAM].
Venite riportati al modo Program Play.

La funzione Compare

Mentre modificate un program, potete comparare le modifiche che avete effettuato al program o timbre originale.

1 Premete il tasto [COMPARE].

Il display indica "Compare."
Suonate la tastiera per ascoltare il timbro così com'era prima di iniziare le modifiche.

- ⚠ Non potete agire sulle manopole o sui tasti nella condizione "di comparazione".

2 Premete il tasto [EXIT/NO].

Il display torna al suo stato precedente. Quando suonate la tastiera sentite nuovamente le modifiche che avete già eseguito, e potete continuare le modifiche.



Salvare un program modificato

Quando modificate un suono, dovete salvare le modifiche che avete eseguito se volete conservarle. Se non salvate le vostre modifiche, vanno perse non appena selezionate un altro program, caricate un template, o spegnete il **RADIAS**. Se volete conservare i vostri cambiamenti, dovete usare l'operazione Write.

- ⚠ Per poter salvare i dati, l'impostazione "Protect" nel modo Global, pagina P02: MEMORY deve essere Off. Secondo le impostazioni del costruttore, questo parametro è On (☞ p.115 "Protect").

I Program possono essere salvati mentre vi trovate nel modo Program Play o nel modo Program Edit, i drum kit o gli strumenti a percussione possono essere salvati in modo Drum Play o nel modo Drum Edit, e i parametri globali possono essere salvati in modo Global.

1 In modo Program Play o in modo Program Edit, premete il tasto [WRITE].

Appare il riquadro di dialogo "Write".

2 Specificate il numero del Program di selezione del salvataggio nel campo "To".

3 Premete il tasto [WRITE] o il tasto [EDIT/YES] per eseguire l'operazione Write.

I dati vengono salvati, e venite riportati nel modo in cui vi trovavate.

Se decidete di annullare l'operazione Write, premete il tasto [EXIT/NO].

- ⚠ Non spegnete mai l'unità mentre vengono salvati i dati. I dati potrebbero andare persi se lo fate.

- nota** Potete usare il tasto cursore [▲/◀] per selezionare "Write," e poi scegliere uno dei seguenti tre tipi di contenuto da salvare.

Program: Salva il program.

Formant: Salva i dati formant motion.

Prg&Frmnt: Salva sia il program e che i dati formant motion.

Se non vi sono nuovi dati formant motion registrati (☞ p.58 "Registrazione i dati formant motion"), il campo "Write" indica Program. Se vi sono nuovi dati formant motion registrati, "Write" indica Prg&Frmnt.



Caricare altri timbre/La funzione Template

La funzione Template può essere veramente utilissima quando create un program sonoro o un effetto. Potete caricare un modello prestabilito (template) di program che sia vicino al tipo di suono che avete in mente, e poi modificarlo per creare un program molto più facilmente che partendo da zero. Potete anche salvare le impostazioni dei suoni e degli effetti che create come dati del modello (template) da usare successivamente.

Potete caricare i template mentre vi trovate nelle seguenti pagine.

Modo	Pagina	Sotto-pagina	Tipo di template
Modo Program Edit	P03: TIMBRE	TMBR	Modello di impostazioni del Timbre
	P13: EQ/FX	IFX1, IFX2, MFX	Modello di impostazioni dell'effetto
Modo Drum Edit	P02: COMMON	DRUM MAP	Modello di impostazioni dello strumento a percussione

nota Il **RADIUS** non fa distinzioni tra i template dei timbre e i template degli strumenti a percussione, e questi vengono contenuti nella stessa area di memoria, potete scambiare i dati tra di loro.

⚠ Quando caricate un template, i dati modificati che non erano ancora stati salvati vanno persi. Se volete conservare i dati che state modificando, dovete salvare i dati prima di caricare il template.

Caricare altre impostazioni dei timbre o template

Ecco come caricare altre impostazioni del timbre o template dell'effetto insert.

Caricare i suoni di altri timbre

1 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P03-1: TIMBRE – TMBR.

2 Usate il tasto cursore [▲/◀] per selezionare la locazione in cui verrà caricato il timbre.

⚠ Non potete selezionare un template per un timbre disattivato.

3 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un timbre.

Oltre a caricare uno dei timbre, potete anche caricare uno qualsiasi dei timbre attivi da qualsiasi program salvato nel **RADIUS**. Mentre ruotate la manopola [PROGRAM/VALUE] verso destra, vedete per primi i timbre attivi partendo dal program correntemente selezionato, e poi i template ("Tmp001:Init P", etc.). Quando smettete di ruotare la manopola, il timbre o il template che appare nel display viene caricato in quella locazione.



nota In modo Drum Edit (modo Drum Edit, pagina P02-1: COMMON, DRUM MAP), usate i tasti 16KEYS [1]–[16] per selezionare lo strumento in cui volete caricare un template, e poi usate i tasti cursore per muovere il cursore su "Load:" nella riga superiore. (p.61 "Caricare e modificare un altro strumento a percussione o template di strumenti a percussione")

nota In modo Drum Edit, vengono visualizzati prima gli strumenti del drum kit e poi i template.

Caricare un template dell'effetto insert

1 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P13-2: EQ/FX – IFX1.

2 Usate il tasto cursore [▲/◀] per muovere il cursore su "Load:".

3 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un template.

Il template che selezionate viene caricato, e i parametri dell'effetto insert vengono riscritti dalle impostazioni del template.

Creare un template

Ecco come creare un template per i timbre. I template che create possono essere caricati nello stesso modo dei template di fabbrica. Utilizzate la pagina P16: UTILITY per creare i template. (☞ p.107 "P16 UTILITY," p.113 "P16 UTILITY")

- 1 **Selezionate un program che usa un timbre che volete salvare come template, e accedete al modo Program Edit.**
- 2 **Usate i tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] per selezionare il timbre da salvare come template.**
- 3 **Andate alla sotto-pagina P16–2: UTILITY – TMBR.**
- 4 **In "Edit," scegliete "MakeTemplate."**
- 5 **In "Dest," specificate il numero di destinazione in cui volete salvare il template.**
- 6 **In "Name," specificate un nome per il vostro nuovo.**
Per immettere un nome per il template, usate i tasti cursore per muovere il cursore e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per specificare ogni carattere.
☞ p.35 "Come assegnare un nome"
- 7 **Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].**
Il campo "Sure?" indica Complete. Il template è stato memorizzato.



Assegnare un nome

Il RADIAS vi permette di assegnare dei nomi ai seguenti tipi di dati.

- Se non effettuate l'operazione Write dopo aver immesso un nome, il nome ritorna alla sua condizione precedente. Per i dettagli su salvataggio, fate riferimento a p.32 "Salvare un program modificato."
- Program**
 Il nome del program viene visualizzato in modo Program Play.
 Per immettere il nome di un program, usate la pagina P01: NAME (☞ p.74 "P01–1: PROG (Program Name)") in modo Program Edit.
- Timbre**
 I nomi dei Timbre vengono visualizzati insieme al nome del program in modo Program Play.
 Per immettere il nome di un timbre, usate la pagina P01: NAME (☞ p.74 "P01–2: TIMBRE (Timbre Name)") in modo Program Edit.
- Poiché lo stesso drum kit può essere utilizzato in molti program, non potete modificare il nome del timbre se avete assegnato un drum kit. I nomi dei Drum kit vengono creati nel modo Drum Edit (come descritto sotto).
- Categorie**
 I nomi delle categorie vengono visualizzati insieme al nome del program in modo Program Play.
 Per immettere il nome di una categoria, usate la pagina P10: CATEGORY NAME (☞ p.120 "P10–1: CATEGORY NAME") del modo Global.
- Drum kit**
 I nomi dei Drum kit vengono visualizzati in modo Drum Play.
 In modo Drum Play dovete prima selezionare il drum kit di cui volete immettere il nome.
 Per immettere il nome di un drum kit, usate la pagina P01: NAME (☞ p.111 "P01–1: KIT (Drumkit Name)") del modo Drum Edit.
- Drum instrument (strumenti a percussione)**
 In modo Drum Play dovete prima selezionare il drum instrument di cui volete immettere il nome.
 Per immettere il nome di un drum instrument name, usate la pagina P01: NAME (☞ p.111 "P01–2: INST (Drum Instrument Name)") del modo Drum Edit.

- **Template**

I nomi dei Template vengono visualizzate quando caricate i template.

Potete immettere il nome di un template quando create un template nella pagina P16: UTILITY del modo in cui state creando il template (☞ p.107 “P16 UTILITY,” p.113 “P16 UTILITY”).

Come assegnare un nome

In questo esempio assegniamo un nome a un program. Potete usare la stessa procedura per assegnare gli altri nomi. Prima di procedere, usate il modo Program Play per selezionare il program di cui volete modificare il nome.

Usando i tasti cursore e la manopola [PROGRAM/VALUE]

- 1 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P01-1: NAME – PROG.
- 2 Usate i tasti cursore per muovere il cursore sul carattere che volete cambiare.
- 3 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per scegliere il carattere desiderato.
- 4 Ripetete le istruzioni ai punti 2-3 per modificare il nome del program.



Potete specificare il nome di un program con un massimo di 12 caratteri.

Usando il tasto [EDIT/YES] e le 16 manopole

Mentre visualizzate la sotto-pagina P01-1: NAME – PROG, potete usare il tasto [EDIT/YES] e le 16 manopole del pannello frontale per modificare il nome del program come segue.

Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e ruotate le manopole 1-12 (PORTAMENTO [TIME] – LFO2 [FREQ]) per cambiare dal primo al 12° carattere del nome.

Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e ruotate la manopola 13 (EQ [LO]) per scegliere tra caratteri alfabetici maiuscoli per il carattere selezionato.

Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e ruotate la manopola 14 (INSERT FX [EDIT1]) per scegliere tra caratteri alfabetici minuscoli per il carattere selezionato.

Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e ruotate la manopola 15 (INSERT FX [EDIT2]) per selezionare numeri per il carattere selezionato.

Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e ruotate la manopola 16 (MASTER FX [EDIT]) per selezionare dei simboli (incluso lo spazio) per il carattere selezionato.

Cancellare un carattere

- 1 Usate i tasti cursore per andare al carattere che volete cancellare.
- 2 Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e premete il tasto cursore [▲/◀].
Il carattere selezionato viene cancellato.

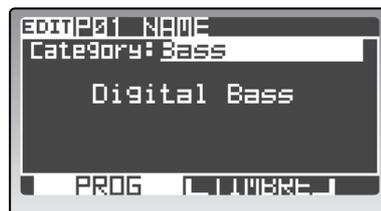
Inserire un carattere

- 1 Usate i tasti cursore per andare alla posizione in cui volete inserire un carattere.
- 2 Tenete premuto il tasto [EDIT/YES] e premete il tasto cursore [▼/▶].
Un carattere viene inserito nella posizione selezionata. Il carattere inserito è il carattere che è stato cancellato per ultimo. Al primo inserimento, viene immesso uno spazio.

Assegnare una categoria

Quando specificate un nome per il program, potete anche assegnare quel program a una categoria. Se assegnate una categoria appropriata ad ogni program, potrete trovare più facilmente il Program che cercate (cfr p.21 "Selezionare i program per categoria").

- 1** Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P01-1: NAME - PROG.
- 2** Usate i tasti cursore per muovere il cursore su "Category."
- 3** Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare la categoria che volete assegnare.



Modificare i parametri del Program

Modificare i parametri del Synth

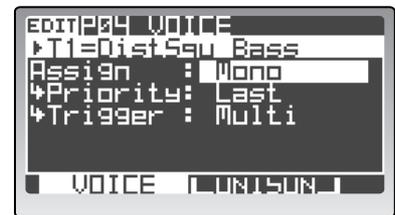
Questa sezione spiega come modificare i parametri di sintesi che costituiscono il singolo timbre. Le spiegazioni che seguono presumono che abbiate iniziato premendo il tasto TIMBRE SELECT [1] del pannello frontale per selezionare il timbre 1 come oggetto delle modifiche, e che vi troviate in modo Program Edit.

- ⚠ Dovete premere il tasto [WRITE] per salvare il program se volete salvare risultati delle vostre modifiche. Se non eseguite l'operazione Write per salvare i cambiamenti, questi vanno persi.

Cambiare il modo voice assign

Qui potete impostare il timbre così che suoni in modo monofonico o polifonico. Selezionando mono appaiono altri parametri relativi a questa impostazione.

- 1 Andate alla sotto-pagina P04-1: VOICE – VOICE.
- 2 In "Assign," specificate come suona il timbre.
Scegliete Poly se volete poter eseguire accordi, o Mono se volete suonare solo note singole.
- 3 Se "Assign" è impostato su "Mono," potete anche specificare "Priority" e "Trigger."



"Priority" specifica il tasto a cui viene data priorità quando tenete premuto più di un tasto alla volta.
"Trigger" specifica come vengono innescate le note successive quando suonate il tasto successivo prima di aver rilasciato quello suonato precedentemente.

- nota** Se volete ottenere un suono più ricco, usate il tasto [UNISON] del pannello frontale per attivare la funzione Unison. Questa funzione sovrappone più note insieme. Nella sotto-pagina P04-2: VOICE – UNISON potete specificare il numero di note che vengono sovrapposte. (☞ p.80 "P04-2: UNISON")

Impostazioni dell'oscillatore

Ecco come impostare i parametri dell'oscillatore che sono alla base del timbre.

Impostazioni Oscillator 1

- 1 Usate i tasti OSCILLATOR 1 WAVE per selezionare la forma d'onda dell'oscillatore 1.
Usate questi tasti per scorrere attraverso le diverse forme d'onda. Il LED della forma d'onda selezionata si accende. Potete scegliere una delle nove differenti forme d'onda, inclusa una sorgente audio esterna (AUDIO IN).

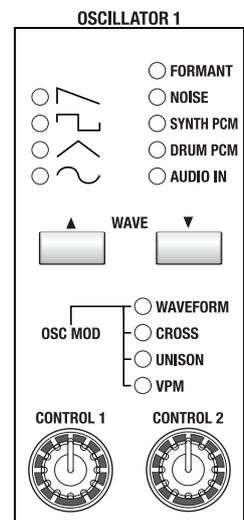
- 2 Usate il tasto OSCILLATOR 1 [OSC MOD] per selezionare il tipo di modulazione applicata all'oscillatore 1.
Il tipo cambia ogni volta che premete il tasto, e il LED della modulazione selezionata si accende. Potete scegliere uno dei quattro tipi di modulazione.

- ⚠ Se avete selezionato FORMANT, NOISE, SYNTH PCM, DRUM PCM, o AUDIO IN come forma d'onda, l'unico tipo di modulazione disponibile è WAVEFORM.

- 3 Usate le manopole [CONTROL 1] e [CONTROL 2] per specificare i parametri della forma d'onda.

I parametri che sono controllati dalla manopola [CONTROL 1] e [CONTROL 2] dipendono dalla forma d'onda e dal tipo di modulazione selezionati.

Per i dettagli sui parametri dell'oscillatore, fate riferimento a p.81 "P06-1: OSC 1."



Impostazioni Oscillator 2

- 1 Usate il tasto **OSCILLATOR 2 [WAVE]** per selezionare la forma d'onda dell'oscillatore 2.

La forma d'onda cambia ogni volta che premete il tasto. Il LED della forma d'onda selezionata si accende. Potete scegliere una delle quattro diverse forme d'onda. Comunemente viene selezionata la stessa forma d'onda dell'oscillatore 1, e viene modificata leggermente l'intonazione per creare un suono più ricco.

- 2 Usate il tasto **OSCILLATOR 2 [OSC MOD]** per selezionare il tipo di modulazione applicata all'oscillatore 2.

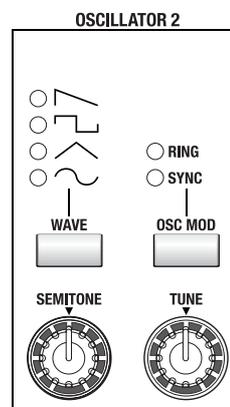
Il tipo cambia ogni volta che premete il tasto, e il LED della modulazione selezionata si accende. Potete scegliere uno dei tre tipi di modulazione.

- 3 Usate la manopola **[SEMITONE]** per regolare l'intonazione dell'oscillatore 2 in intervalli di semitono.

Spesso questo parametro viene impostato abbassando l'intonazione di un'ottava (-12) o di due ottave (-24) relativamente all'intonazione dell'oscillatore 1. I sintetizzatori analogici vintage venivano a volte impostati con un intervallo di una quarta (+5) o di una quinta (+7) tra i due oscillatori.

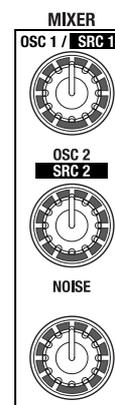
- 4 Usate la manopola **[TUNE]** per regolare l'intonazione dell'oscillatore 2.

Potete produrre un suono più corposo cambiando leggermente l'intonazione per creare un effetto "detuned" (di leggera scordatura).



Regolare il volume di ogni oscillatore

- 1 Usate la manopola **MIXER [OSC 1]** per regolare il volume dell'oscillatore 1.
- 2 Usate la manopola **MIXER [OSC 2]** per regolare il volume dell'oscillatore 2.
- 3 Usate la manopola **MIXER [NOISE]** per regolare il volume del generatore di rumore.



Impostazioni del filtro

Selezionare il routing

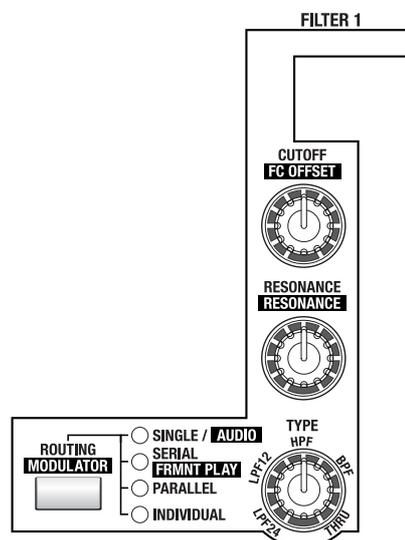
- 1 Usate il tasto **[ROUTING]** per selezionare il collegamento dei filtri.

Ogni volta che premete il tasto, il collegamento dei filtri 1 e 2 cambia. Il LED del routing selezionato si accende. Potete scegliere tra quattro collegamenti diversi. Se scegliete **SINGLE**, viene usato solo il filter 1.

Impostazioni del Filter 1

- 1 Usate la manopola **FILTER 1 [TYPE]** per selezionare il tipo di filtro utilizzato dal filter 1.

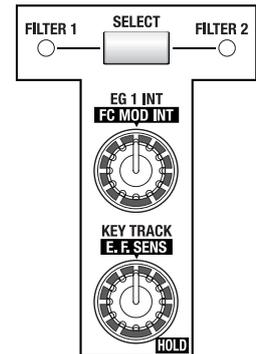
Potete regolare la manopola per ottenere caratteri intermedi tra questi tipi di filtro. Il tipo di filtro ha un grande impatto sul carattere del suono.



- 2 Usate la manopola FILTER 1 [CUTOFF] per regolare la frequenza di taglio del filtro 1.
Ruotando la manopola verso destra (aumentando il valore) si rende più brillante il suono.
- 3 Usate la manopola FILTER 1 [RESONANCE] per regolare la risonanza del filter 1.
Ruotando la manopola verso destra (aumentando il valore) si enfatizza la regione vicina alla cutoff frequency.
L'effetto della risonanza è anche grandemente influenzato dal tipo di filtro e dall'impostazione della frequenza di taglio.

⚠ A seconda della frequenza di taglio e del suono in ingresso, alzando il valore della risonanza possono generarsi distorsioni.

- 4 Usate il tasto FILTER [SELECT] per selezionare FILTER 1, e usate la manopola [EG 1 INT] per regolare l'intensità dell'effetto che l'EG1 ha sulla frequenza di taglio del filtro 1.
Se ruotate la manopola verso destra dalla posizione centrale (valori "+"), l'EG muove il filtro nella direzione positiva (cioè, se il tipo di filtro è LPF, il suono diviene più brillante).
Se ruotate la manopola verso sinistra dalla posizione centrale (valori "-"), l'EG muove il filtro nella direzione negativa (cioè, se il tipo di filtro è LPF, il suono diviene più scuro).



Impostazioni del Filter 2

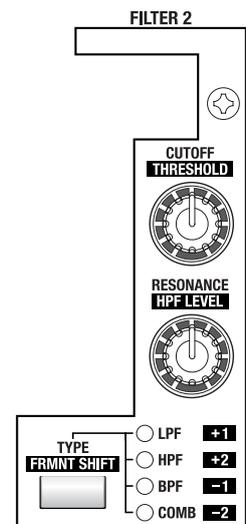
- 1 Usate il tasto FILTER 2 [TYPE] per selezionare il tipo di filtro utilizzato dal filter 2.
Il tipo di filtro cambia ogni volta che premete il tasto, e il LED del tipo di filtro selezionato si accende. Il tipo di filtro ha un grande impatto sul carattere del suono.

⚠ Se il tasto FILTER 1 [ROUTING] è stato impostato su SINGLE, il filter 2 non viene usato e non può essere modificato.

- 2 Usate la manopola FILTER 2 [CUTOFF] per regolare la frequenza di taglio del filtro 2.
Ruotando la manopola verso destra (aumentando il valore) si rende più brillante il suono.
- 3 Usate la manopola FILTER 2 [RESONANCE] per regolare la risonanza del filter 2.
Ruotando la manopola verso destra (aumentando il valore) si enfatizza la regione vicina alla cutoff frequency.
L'effetto della risonanza è anche grandemente influenzato dal tipo di filtro e dall'impostazione della frequenza di taglio.

⚠ A seconda della frequenza di taglio e del suono in ingresso, alzando il valore della risonanza possono generarsi distorsioni.

- 4 Usate il tasto FILTER [SELECT] per selezionare FILTER 2, e usate la manopola [EG 1 INT] per regolare l'intensità dell'effetto che l'EG1 ha sulla frequenza di taglio del filtro 2.
Se ruotate la manopola verso destra dalla posizione centrale (valori "+"), l'EG muove il filtro nella direzione positiva (cioè, se il tipo di filtro LPF, il suono diviene più brillante).
Se ruotate la manopola verso sinistra dalla posizione centrale (valori "-"), l'EG muove il filtro nella direzione negativa (cioè, se il tipo di filtro è LPF, il suono diviene più scuro).

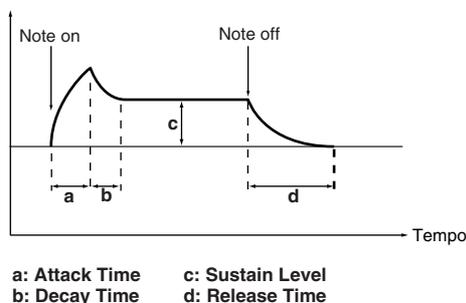


Creare cambiamenti nel timbro che variano nel tempo (EG1)

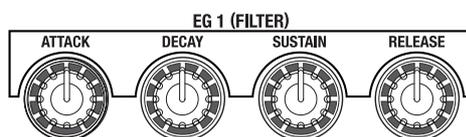
L'EG1 applica cambiamenti che variano nel tempo alla frequenza di taglio ("Cutoff" di FILTER 1 o FILTER 2).

nota L'EG1 applica lo stesso effetto al filter 1 e al filter 2.

nota Potete cambiare il collegamento interno così che l'EG1 applichi la modulazione ad altri parametri.



Impostazioni dell'inviluppo (Envelope) che modifica il tono



1 Usate la manopola EG 1 [ATTACK] per regolare il tempo di attacco (la durata del cambiamento del tono all'inizio della nota).

Ruotate la manopola verso destra per far cambiare il tono più lentamente, o ruotatela verso sinistra per far cambiare il tono più velocemente.

2 Se ruotando questa manopola non si producono risultati, provate a regolare la manopola FILTER [EG 1 INT] o verificate che il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] sia impostato così che EDIT sia acceso. Se è acceso un LED diverso da EDIT, non potete modificare l'EG o l'LFO. (Le manopole vengono usate per modificare i dati del modulation sequencer.)

3 Usate la manopola EG 1 [DECAY] per regolare il tempo di decadimento (il tempo di decadimento del tono dal suo picco).

Ruotando la manopola verso destra (cioè, aumentando il valore) il tono cambia più lentamente sino a raggiungere una condizione stabile (se mantenuto in risonanza).

4 Usate la manopola EG 1 [SUSTAIN] per regolare il livello di risonanza (la brillantezza durante la fase di risonanza).

La brillantezza prodotta dalla manopola [SUSTAIN] dipende dall'impostazione della manopola FILTER [EG 1].

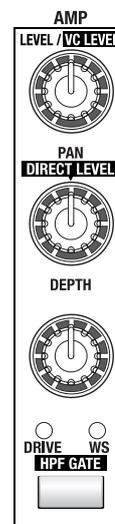
5 Usate la manopola EG 1 [RELEASE] per regolare il tempo di rilascio (il tempo impiegato dal tono per ridursi dopo aver rilasciato il tasto).

Ruotate la manopola verso destra per far cambiare il tono più lentamente, o ruotatela verso sinistra per far cambiare il tono più velocemente.

Impostazioni dell'uscita del Timbre

Impostazioni dell'uscita del Timbre

- 1 Usate la manopola AMP [LEVEL] per regolare il volume del timbre.
- 2 Usate la manopola AMP [PAN] per regolare il pan (la posizione nel panorama stereofonico) del timbre.
Se questa manopola si trova al centro (CNT), il suono viene inviato allo stesso livello alle uscite sinistra e destra (centro).



Applicare Drive o Wave Shaping

- 1 Usate il tasto [DRIVE/WS] per selezionare Drive o Wave Shaping.
Se selezionate Drive, si accende il LED DRIVE. Se selezionate Wave Shaping, si accende il LED WS.
- 2 Ruotate la manopola [DEPTH].
Ruotando la manopola verso destra (aumentando il valore) l'effetto aumenta.

Usare il note number (posizione del tasto) per modificare il volume

- 1 Andate alla pagina P08: AMP.
- 2 Usate "Key Track" per specificare come il note number, o la posizione del tasto sulla tastiera influenza il volume.
Con impostazioni positive (+), il volume aumenta suonando sopra la nota C4 e diminuisce per le note più basse.
Con impostazioni negative (-), il volume diminuisce suonando sopra la nota C4 e aumenta per le note più basse.

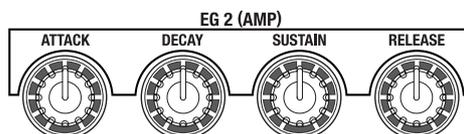


Creare cambiamenti nel volume che variano nel tempo (EG 2)

EG2 applica cambiamenti che variano nel tempo al "Level" della sezione AMP.

- nota** Potete cambiare il collegamento interno così che l'EG2 applichi la modulazione ad altri parametri.
- 🔍 Se volete usare le manopole del pannello frontale per regolare i parametri dell'EG2, usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per far accendere l'indicatore EDIT.

Impostazioni dell'involuppo (Envelope) che modifica il volume



- 1 Usate la manopola EG 2 [ATTACK] per regolare il tempo necessario per arrivare al volume massimo dopo aver premuto il tasto.
Ruotate la manopola verso destra (aumentate il valore) per far cambiare il volume più lentamente, o verso sinistra (riducete il valore) per far cambiare il volume più rapidamente.
- 2 Usate la manopola EG 2 [DECAY] per regolare il tempo di decadimento del volume dal livello di picco al livello di risonanza.
Ruotate la manopola verso destra (aumentate il valore) per far cambiare il volume più lentamente sino a raggiungere un volume stabile (se mantenuto in risonanza).

- 3 Usate la manopola EG 2 [SUSTAIN] per impostare il livello di volume della fase di risonanza. Ruotate la manopola verso destra (aumentate il valore) per aumentare il volume della risonanza.
- 4 Usate la manopola EG 2 [RELEASE] per regolare il tempo impiegato dal volume per ridursi a zero dopo aver rilasciato il tasto. Ruotate la manopola verso destra (aumentate il valore) per rendere più lento il rilascio, o verso sinistra (riducete il valore) per rendere più rapido il rilascio.

nota Per i suoni di campane, usate un valore più elevato per creare un tempo di rilascio più lungo.

Usare la dinamica dell'esecuzione alla tastiera per modificare il volume

- 1 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P09-2: EG - EG2.
- 2 Usate "Lv1VelInt" per specificare quanto la dinamica della vostra esecuzione alla tastiera modifica il cambiamento di livello di volume prodotto dall'EG2. Con impostazioni positive (+), l'EG2 produce cambiamenti di volume maggiori suonando più forte. Con impostazioni negative (-), l'EG2 produce cambiamenti di volume minori suonando più forte.



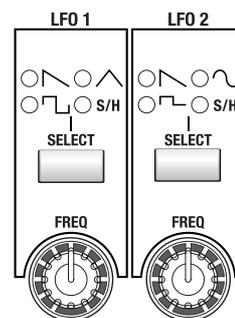
Impostazioni dell'LFO

Un LFO (Low Frequency Oscillator - oscillatore a bassa frequenza) applica cambiamenti ciclici al valore di un parametro. Ciò produce il vibrato se applicato all'intonazione dell'oscillatore, un effetto wah se applicato to alla frequenza di taglio del filtro, e il tremolo se applicato al livello dell'amp.

nota L'LFO2 è collegato internamente all'intonazione dell'oscillatore 1 (pagina P05-1: PITCH, "Vibrato Int"). Con le impostazioni delle virtual patch potete usare l'LFO per applicare la modulazione anche ad altri parametri. (☞ p.81 "VibratInt (Vibrato Intensity)")

Selezionare la forma d'onda dell'LFO

- 1 Premete il tasto [SELECT]. La forma d'onda cambia ogni volta che premete il tasto, e il LED della forma d'onda selezionata si accende. Il modo in cui avviene il cambiamento ciclico dipende dalla forma d'onda dell'LFO che avete selezionato.



Specificare la frequenza dell'LFO

- 2 Ruotate la manopola [FREQ]. Ruotando la manopola verso destra (aumentando il valore) si accelera il cambiamento ciclico. La velocità viene indicata dall'intervallo con cui il lampeggia il tasto [SELECT].

nota Nella sotto-pagina P10-1: LFO - LFO1 o nella sotto-pagina LFO2, potete attivare il parametro "TempoSync" così che la frequenza dell'LFO si sincronizzi al tempo specificato dalla manopola [TEMPO]. (☞ p.91 "TempoSync")

🔧 Se volete usare le manopole del pannello frontale per regolare la "Freq" dell'LFO, usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per far accendere l'indicatore EDIT.

Applicare la modulazione a vari parametri – Virtual Patch (V.PATCH)

Virtual Patch vi permette di assegnare 15 diverse sorgenti di modulazione per modulare vari parametri del suono.

- Se volete usare le manopole del pannello frontale per regolare i parametri virtual patch, usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per far accendere l'indicatore EDIT.

Impostazioni Virtual Patch

- Usate il tasto V.PATCH [SELECT] per selezionare una patch.

Ogni volta che premete questo tasto scorrete in ciclo attraverso le PATCH 1–6, e il LED della patch selezionata si accende.

Quando premete un tasto della sezione V.PATCH mentre vi trovate in modo Program Play, le impostazioni della virtual patch appaiono nel display.



Premete il tasto PAGE [+] [-] o il tasto [EXIT/NO] per tornare alla schermata precedente.

- Usate il tasto V.PATCH [SOURCE] per selezionare la sorgente della modulazione (il segnale che crea la modulazione).

Ogni pressione del tasto seleziona la sorgente di modulazione successiva disponibile.

Per i dettagli su questo parametro, fate riferimento a p.91 "P11 PATCH (Virtual Patch)."

- Usate il tasto V.PATCH [DESTINATION] per selezionare la destinazione della modulazione.

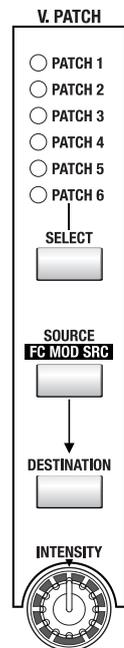
Ogni pressione del tasto seleziona il parametro di destinazione successivo disponibile.

- Usate la manopola V.PATCH [INTENSITY] per regolare la quantità di modulazione applicata.

Ruotate la manopola verso destra dalla posizione centrale (valori "+") per applicare la modulazione nella direzione positiva (+).

Ruotate la manopola verso sinistra dalla posizione centrale (valori "-") per applicare la modulazione nella direzione negativa (-).

Per i dettagli su questo parametro, fate riferimento a p.91 "P11 PATCH (Virtual Patch)."



I Modulation Sequencer – Applicare cambiamenti variabili nel tempo al suono

I Modulation Sequencer vi permettono di applicare cambiamenti che variano nel tempo ai parametri del suono in modo simile ai sequencer analogici del passato. Un modulation sequencer memorizza un valore distinto per ognuno dei sedici singoli step, e applica consecutivamente questi valori al suono nel tempo. Poiché sono presenti tre modulation sequencer però ogni timbre, potete creare suoni che cambiano in modi molto complessi.

Nel seguente esempio, selezionate un program in cui i modulation sequencer sono disattivati, assegnate il modulation sequencer 1 al timbre, e usate le 16 manopole per specificare il livello della modulazione applicata ad ognuno degli step della sequenza.

Assegnare un modulation sequencer a un timbre

- In modo Program Play, selezionate un program in cui i modulation sequencer sono disattivati (il tasto MOD SEQUENCER [ON] è spento).

Scegliete un program in cui sia facile percepire il cambiamento del tono.

- 2 Usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare MOD1 (il LED MOD1 si accende).

nota Se volete assegnare un parametro a SEQ2 o a SEQ3, usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare SEQ2 o SEQ3.

Impostazioni dei parametri SEQ COMMON

Prima di creare i dati della sequenza, usate i parametri SEQ COMMON per specificare il numero di step nella sequenza, e come vengono riprodotti i dati.

- 1 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P12-1: MOD SEQ – COMN.



- 2 Usate "LastStep" per specificare la durata della sequenza (il numero di step).
Potete specificare qualsiasi lunghezza da 1 a 16 step.

- 3 Usate "SeqType" per specificare la direzione in cui vengono riprodotti gli step.
In questo esempio, scegliete Forward.

- 4 Usate "RunMode" per specificare come viene ripetuta la sequenza.
Per questo esempio scegliete Loop.

- 5 Usate "KeySync" per specificare come viene reimpostata la sequenza da un messaggio note-on.
Per questo esempio scegliete Timbre.

- 6 Usate "Resoltn" per specificare la durata della nota di ogni step, in base al tempo del clock interno.
In questo esempio, impostate resolution a 1/16 (risoluzione: nota da 1/16). Ogni step della sequenza ha la durata di una nota da 1/16.
Per i dettagli su questo parametro, fate riferimento a p.92 "P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)."

Specificare i dati della sequenza per ogni step

- 1 Andate alla sotto-pagina P12-2: MOD SEQ – SEQ1.

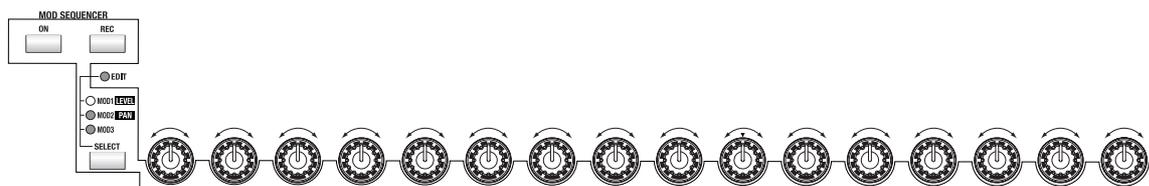
- 2 Usate "Knob" per selezionare Fil1Cut.
Questo assegna il SEQ1 al cutoff del Filter 1.

- 3 Premete il tasto MOD SEQUENCER [ON].
Il tasto [ON] LED si accende, e il modulation sequencer viene attivato.



- 4 Usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare MOD1.

- 5 Tenete premuto un tasto così da poter sentire il suono, e usate le 16 manopole per specificare i dati della sequenza per ogni step.
Il valore di ogni step specifica la quantità di cambiamento applicato al valore del parametro assegnato. Se volete effettuare regolazioni precise del valore, usate la manopola [PROGRAM/VALUE].



Se il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] è impostato su EDIT, le 16 manopole vengono utilizzate per modificare il suono del program (per esempio, i parametri dell'EG o dell'LFO). Se il tasto

[SELECT] è impostato su MOD1 o su un altro sequencer, le 16 manopole vengono utilizzate per specificare i dati della sequenza. Il numero stampato sotto ad ogni manopola corrisponde al numero dello step all'interno della sequenza. Ruotate la manopola dello Step che volete modificare. Nella sotto-pagina P12-2: MOD SEQ – SEQ1, "Value" indica il valore di ogni step.

 Le manopole oltre il valore "LastStep" nella sotto-pagina P12-1: MOD SEQ – COMN non producono alcun effetto. (☞ p.92 "LastStep")

 Potete usare la procedura sopra per modificare i dati della sequenza esistente o per modificare dati della sequenza che avete registrato in tempo reale.

Registrazione i dati della sequenza di modulazione in tempo reale – la funzione Motion Rec

La funzione Motion Rec vi permette di agire su una manopola in tempo reale, registrare i movimenti di quella manopola, e applicare quei cambiamenti agli step di un modulation sequencer.

In questo esempio registriamo i movimenti della manopola FILTER 1 [CUTOFF] in un program che non contiene ancora dati della sequenza.

1 In modo Program Play, selezionate un program in cui la sequenza di modulazione è disattivata (il tasto MOD SEQUENCER [ON] è spento).

Scegliete un program in cui sia facile percepire il cambiamento del tono.

2 Premete il tasto MOD SEQUENCER [ON] per attivare il modulation sequencer.

3 Usate il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare una sequenza di modulazione (MOD1-3).

Per questo esempio scegliete MOD1.

4 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P12-1: MOD SEQ – COMN, e impostate i parametri. (☞ p.44 "Impostazioni dei parametri SEQ COMMON")

5 Premete il tasto MOD SEQUENCER [REC].

Vi trovate così in modo record-ready (pronto a registrare). Il tasto [REC] lampeggia, e i tasti 16KEYS [1]-[16] si accendono in sequenza.

 Non potete porvi in modo record-ready se non scegliete una sequenza.

6 Tenete premuto un tasto della tastiera, e ruotate la manopola FILTER 1 [CUTOFF].

La registrazione inizia dallo step di cui ruotate la manopola. Quando inizia la registrazione, il tasto [REC] passa da lampeggiante ad acceso. Quando raggiungete lo step specificato da "LastStep," il tasto [REC] si spegne, e la registrazione termina automaticamente.

 Non potete registrare i movimenti del tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER o delle manopole degli effetti.

 Se ruotate due o più manopole, viene registrata la manopola ruotata per prima.

 Quando utilizzate la funzione Motion Rec, le 16 manopole agiscono come manopole di controllo dei parametri del suono.

7 Premete un tasto della tastiera per sentire come cambia il suono.

Se non siete soddisfatti della registrazione, premete ancora una volta il tasto [REC] per registrare nuovamente, o usate le 16 manopole per modificare il valore di ogni step.

 Se volete conservare le impostazioni registrate, dovete salvare i dati. I dati registrati vanno persi se non li salvate. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

Modificare i parametri dell'effetto

Il RADIAS offre un equalizzatore a due bande e due effetti insert per ogni timbre, e un effetto master per ogni program. Ecco come modificare le impostazioni dell'effetto insert e dell'effetto master.

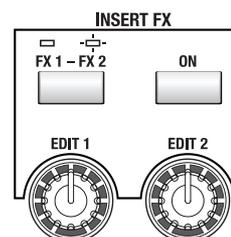
- 🔧 Se volete usare le manopole del pannello frontale per modificare il sequencer, i parametri dell'effetto insert e dell'effetto master, verificate che il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] sia impostato su EDIT.
- 🔧 Se volete conservare le modifiche effettuate, dovete salvare i dati. Le vostre modifiche vanno perse se non le salvate. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

Impostazioni dell'effetto Insert

Ecco come modificare le impostazioni dell'effetto insert 1 (FX1).

- 1 **Selezionate l'effetto insert 1 (FX1) usando il tasto INSERT FX [FX1-FX2].**

Quando il tasto INSERT FX [FX1-FX2] è acceso, è selezionato l'effetto insert 2; quando questo tasto è spento, è selezionato l'effetto insert 1. Quando premete il tasto INSERT FX [FX1-FX2] in modo Program Play, la parte inferiore del display mostra il program dell'effetto assegnato correntemente ad ognuno degli effetti insert e all'effetto master.



Premete il tasto PAGE [+][−] o il tasto [EXIT/NO] per tornare alla schermata precedente.

- 2 **Premete il tasto INSERT FX [ON].**
Se il tasto [ON] è acceso, viene applicato l'effetto insert 1.
- 3 **Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P13-2: EQ/FX – IFX1.**
- 4 **Muovete il cursore sul nome dell'effetto, e selezionate il tipo di effetto.**
- 5 **Usate i tasti cursore per evidenziare "Edit1" o "Edit2" per selezionare i parametri dell'effetto che vengono regolati dalle manopole [EDIT1] e [EDIT2].**

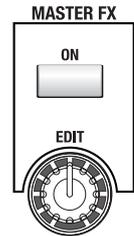


Usate le manopole [EDIT1] e [EDIT2] per regolare i parametri selezionati. I parametri disponibili dipendono dal tipo di effetto.

- 6 **Vi sono altri parametri dell'effetto nel display che possono anche essere regolati.**
Usate i tasti cursore per scorrere la lista dei parametri disponibili, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per regolare le impostazioni. I parametri disponibili dipendono dal tipo di effetto. (☞ p.121 "Guida agli effetti")

Impostazioni dell'effetto Master

- 1 **Premete il tasto MASTER FX [ON].**
Se il tasto [ON] è acceso, viene applicato l'effetto master.
In modo Program Play, la parte inferiore del display mostra il tipo di effetto come per gli effetti insert.



- 2 **Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P13-4: EQ/ FX – MFX.**
- 3 **Muovete il cursore sul nome dell'effetto, e selezionate il tipo di effetto.**
- 4 **Usate "Edit" per selezionare il parametro dell'effetto che viene regolato dalla manopola MASTER FX [EDIT].**
I parametri disponibili dipendono dal tipo di effetto.



- 5 **Effettuate le impostazioni degli altri parametri dell'effetto.**
I parametri dell'effetto dipendono dal tipo di effetto.
p.121 "Guida agli effetti"

Modificare l'arpeggiatore

Ecco come modificare i parametri dell'arpeggiatore in modo Program Edit. Per i dettagli sull'uso dei tasti e delle manopole per effettuare le impostazioni, fate riferimento a p.22 "Assegnare l'arpeggiatore a un suono."

Assegnare l'arpeggiatore a un timbre, e modificare i parametri

In questo esempio, assegniamo l'arpeggiatore al timbre 1 e modifichiamo i parametri dell'arpeggiatore.

Assegnare l'arpeggiatore a un timbre

- 1 **Premete il tasto TIMBRE SELECT [1].**
- 2 **Usate il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] per selezionare ARPEGGIATOR.**
- 3 **Per poter visualizzare la pagina ARPEGGIATOR in modo Program Edit, l'arpeggiatore deve già essere assegnato al timbre selezionato.**

Modificare i parametri

- 3 **Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P14-1: ARPEGGIATOR – COMN.**
- 4 **Usate "Type" per selezionare un pattern di arpeggio.**
Per questo esempio selezionate Alt1.
- 5 **Usate "Range" per specificare l'estensione del pattern di arpeggio.**
Per questo esempio selezionate 1 octave.

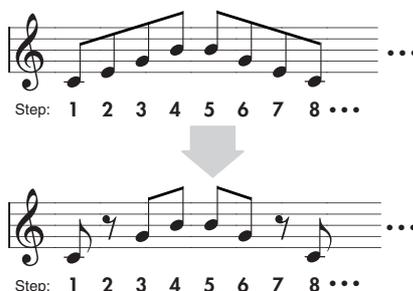


- 6 **Usate "KeySync" per specificare la sincronizzazione con la tastiera.**
Per questo esempio impostatela su On. Se questa è On, il pattern di arpeggio parte dall'inizio ad ogni note-on.

- 7 Usate "Resoluthn" per specificare la risoluzione (la durata della nota di ogni step, in base al tempo).
Questo specifica la durata di ogni nota arpeggiata - nota da 1/4, nota da 1/8, etc.
- 8 Usate "LastStep" per specificare il numero di step nel pattern di arpeggio.
Il numero di step che specificate qui è uguale ad un ciclo del pattern di arpeggio.
- 9 Usate "Swing" per specificare la quantità di swing applicato alla temporizzazione del pattern di arpeggio.
"Swing" regola la temporizzazione degli step pari dell'arpeggiatore, dando al ritmo un senso di swing.
- 10 Usate "ScanBotom" e "ScanTop" per specificare una "key window" - la regione di note sulla tastiera che attivano l'arpeggiatore.
L'arpeggiatore funziona quando suonate i tasti nella regione tra "ScanBotom" e "ScanTop."

Modificare ogni step suonato dal pattern di arpeggio (ARPEGGIATOR – TRIGGER)

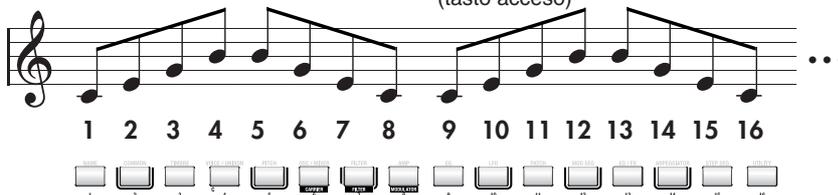
Potete specificare la nota suonata da ogni step del pattern di arpeggio. Sul RADIAS, ognuno dei 32 step può essere impostato su on o off, permettendovi di creare una vasta gamma di possibilità, inclusi ritmi unici.



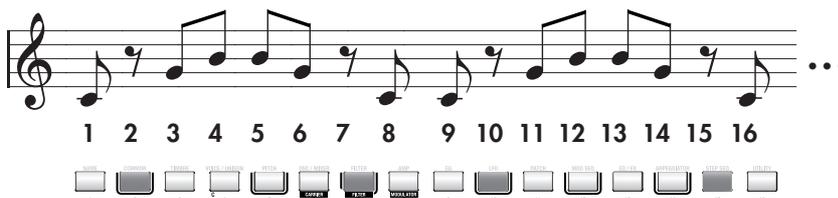
Usare i 16 tasti per modificare lo stato delle note

- 1 Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per selezionare TRIGGER.
- 2 Usate i tasti [1]-[16] per impostare ogni step on o off.
I sedici tasti corrispondono ai sedici step. Uno step il cui tasto è acceso suona, e uno step col tasto spento non suona. Ogni volta che premete un tasto, lo step viene riprodotto o disattivato.

Le note sono on per tutti i 16 step □ : Nota on (tasto acceso) ■ : Nota off (tasto spento)



Le note sono off per gli step 2, 7, 10, e 15



Se volete modificare le note del 17° step o successivi, usate il tasto 16KEYS PROGRAM BANK/ TRIGGER [UP] per far accendere LED LENGTH 2 così da poter modificare gli step 17-32, o usate il tasto [DOWN] per far accendere il LED LENGTH 1 così da poterlo modificare gli step 1-16.

nota Le impostazioni on/off delle note di ogni step vengono salvate insieme al program quando effettuate l'operazione Write del program nella memoria.

Usare i tasti cursore e la manopola [PROGRAM/VALUE] per modificare lo stato delle note

1 Andate alla sotto-pagina P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG.

2 Usate i tasti cursore per andare allo step che volete modificare.

Potete tenere premuto un tasto cursore per spostarvi rapidamente.

3 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per impostare ogni nota on/off.

L'indicazione ○ significa che il pattern di arpeggio riproduce quello step.

L'indicazione – significa che il pattern di arpeggio non riproduce quello step.



Modifiche dettagliate dei singoli step in un pattern di arpeggio (ARPEGGIATOR – STEP)

1 Andate alla sotto-pagina P14-3: ARPEGGIATOR – STEP.

2 Usate "Step" per specificare lo step da modificare.

Il gate time (durata), velocity, e note number dello step specificato appaiono sotto a "Step."

3 Usate "GateTime" per specificare il gate time.

Valori più alti allungano la durata della nota di questo step.

4 Usate "Velocity" per specificare l'intensità con cui suona quella nota.

Se impostate questo parametro su KEY, le note suonano con il valore di velocity del tasto che avete suonato quando avviate l'arpeggiatore.

nota Potete anche specificare il valore della velocity muovendo il cursore sul valore "Velocity" e tenendo premuto il tasto [EDIT/YES] mentre suonate un tasto.

5 Usate "Trigger" per specificare se suona una nota per questo step.

L'indicazione ○ significa che la nota di quello step viene riprodotta.

L'indicazione – significa che la nota di quello step non viene riprodotta.



Registrazione e modifiche dello step sequencer

Potete usare gli step sequencer per registrare e riprodurre frasi musicali o pattern di batteria. Questa sezione spiega come registrare utilizzando lo step sequencer, e come modificare i pattern che registrate.

nota Per i dettagli sulla riproduzione, fate riferimento a p.24 “Suonare un program usando lo step sequencer.”

Registrazione nello step sequencer (STEP REC)

Potete usare la tastiera per immettere l'altezza e la temporizzazione di ogni step dei dati della sequenza. Nel seguente esempio, assegniamo lo step sequencer 1 al timbre 1, e immettiamo una semplice frase.

nota Se state suonando il **RADIAS** da solo senza utilizzare la sua tastiera dedicata, potete impostare il tasto [SELECT] di 16KEYS su KEYBOARD, e usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per immettere i dati.

nota I dati dello Step sequencer vengono sempre sovrascritti quando registrate.

nota Se volete cancellare i dati che vengono registrati nello step sequencer, eseguite il comando “InitStepSeq” nel modo Program Edit, sotto-pagina P16–5: UTILITY – ARP. (☞ p.110 “InitStepSeq”)

Preparazioni per la registrazione

1 In modo Program Play, selezionate un program a cui non è assegnato lo step sequencer. Raccomandiamo di selezionare un programma inizializzato dal banco P (un program il cui nome è “Init Program”).
Se selezionate un Program che usa due o più timbre, usate i tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] per selezionare il timbre 1.

☞ p.20 “Accedere al modo Program Play”

2 Usate i tasti ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] per selezionare STEP SEQ1.

3 Andate al modo Program Edit, e selezionate la sotto-pagina P15–1: STEP SEQ – COMN.

⚠ Per poter accedere al modo Program Edit STEP SEQ, uno step sequencer deve essere già assegnato al timbre correntemente selezionato.

4 Usate “LastStep” per specificare la lunghezza del pattern come numero di step.

Ognuno dei due step sequencer può contenere sino a 32 step. Per questo esempio, useremo 16 step.
Ogni step può memorizzare una nota singola o un accordo.

nota Potete anche collegare i due step sequencer e creare un pattern di un massimo di 64 step.

5 Usate “RunMode” per specificare il metodo di riproduzione dello step sequencer.

Per questo esempio, scegliete Loop. Se questo è impostato su Loop, i dati della sequenza registrata suonano ripetutamente mentre continuate a tener abbassato il tasto.

6 Usate “Resolutn” per specificare la risoluzione di questi step.

Ogni step occupa il valore della nota specificato relativamente al tempo. Per esempio, se impostate la risoluzione su $\text{♩}1/8$, ogni step occupa una nota da un ottavo relativamente al tempo.



7 Usate "Transpose" per specificare l'intonazione della nota suonata sulla tastiera controlla l'altezza delle note generate dallo step sequencer.

Per questo esempio, impostate On. Quando questa funzione è attiva, l'intonazione della frase o pattern generato dallo step sequencer cambia a seconda del valore "BaseNote" (non fatevi confondere: questo è diverso dal parametro "Bass Note"). La Base Note è la "Base" da cui viene trasposta la sequenza dalla tastiera). Se questo è off, suonano le stesse note indipendentemente dalle note suonate sulla tastiera. Questo è adatto per i pattern di batteria.

8 Usate "BaseNote" per specificare il note number che sarà la base delle note generate dallo step sequencer.

Per questo esempio, impostatelo su C4. Se "BaseNote" è impostato su C4, la frase suona con le altezze registrate quando premete la nota C4. Quando premete la nota B3, la frase suona un semitono sotto alle altezze registrate.

nota Dopo aver registrato nello step sequencer, la nota più bassa dei dati viene assegnata automaticamente come "BaseNote" di quella sequenza.

9 Usate "ScanTop" e "ScanBotom" per specificare l'intervallo di tasti che controlla lo step sequencer.

Lo step sequencer si avvia quando suonate un tasto all'interno dell'intervallo specificato da "ScanTop" e "ScanBotom."

nota Per maggiori informazioni sulle impostazioni dell'attivazione del sequencer e sulle impostazioni layer o split della tastiera, fate riferimento a p.64 "Impostazioni Key Zone."

10 Usate "S.SeqLink" per specificare se i due sequencer sono collegati tra loro.

Per questo esempio impostiamo questo parametro su Off, e usiamo solo lo step sequencer 1.

Se questo è On, i due step sequencer sono collegati tra loro, e suonano nell'ordine STEP SEQ1 → STEP SEQ2, creando un singolo step sequencer con un massimo di 64 step.

nota Se gli step sequencer sono collegati, non potete cambiare l'ordine di riproduzione dei sequencer. Se volete scambiare l'ordine, usate "SwapStepSeq" nella sotto-pagina P16-5: UTILITY – ARP per scambiare i dati della sequenza. (☞ p.110 "SwapStepSeq")

nota Se i sequencer sono collegati, le impostazioni di STEP SEQ1 pannello la priorità per tutti i parametri che non possono essere impostati individualmente.

11 Premete il tasto [PROGRAM] per tornare al modo Program Play.

Questo completa la preparazione per la registrazione.

Avviare la registrazione

1 Se il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON] è acceso, disattivatelo.

2 Premete il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [TYPE/STEP REC].

Il tasto [TYPE/STEP REC] lampeggia, e il display chiede "Sure?"



3 Premete il tasto [TYPE/STEP REC] o il tasto [EDIT/YES].

Vi trovate così in modo record-ready. "REC Step" indica lo step da registrare. La registrazione in step inizia sempre dallo step 1. "Gate Time" indica la durata della nota riprodotta da quello step. "Velocity" indica la dinamica (velocity) della nota riprodotta da quello step.



Se usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per selezionare TRIGGER, i tasti 16KEYS [1]–[16] lampeggiano per indicare lo step che state immettendo correntemente. Potete premere uno dei tasti [1]–[16] per selezionare lo step da immettere. Per selezionare lo step 17 o successivi, usate il tasto 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] per far accendere il LED LENGTH degli step che volete selezionare.

 Se state suonando il **RADIUS** da solo senza utilizzare la sua tastiera dedicata, e iniziate a registrare con i tasti [1]–[16] impostati su KEYBOARD, la funzione dei tasti 16KEYS [1]–[16] non cambia automaticamente.

 Se accedete al modo STEP REC mentre sta suonando una nota, la nota che suona correntemente viene interrotta, e latch viene disattivato.

 L'altro step sequencer e l'arpeggiatore non funzionano durante la registrazione.

4 Usate "GateTime" per specificare la durata della nota che registrate.

"GateTime" specifica la durata della nota che state per immettere. Potete anche usare la manopola ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [GATE] per specificarla.

5 Usate "Velocity" per specificare la velocity della nota che registrate.

"Velocity" specifica il valore della velocity (dinamica) della nota che state per immettere. Se impostate questo parametro su KEY, la riproduzione dello step sequencer usa il valore di velocity con cui avete suonato la nota per immetterla.

 Potete anche specificare il valore della velocity muovendo il cursore sul valore "Velocity" e tenendo premuto il tasto [EDIT/YES] mentre suonate una nota.

 Gate Time e Velocity sono comuni a tutte le note all'interno di un singolo step. Non potete specificare valori indipendenti per ogni nota in uno step. Ne potete attivare o disattivare le singole note in uno step.

6 Suonate l'accordo C4, E4, e G4 sulla tastiera.

Quando suonate la tastiera, vengono immessi i dati delle note corrispondenti. Potete registrare un accordo con un massimo di 8 note in ogni step. Se immettete un accordo, le note vengono registrate nello step nell'ordine in cui le avete suonate. Quando rilasciate i tasti, vi trovate nella condizione record-ready per lo step 2.



 Durante la registrazione, potete anche specificare "REC Step," "GateTime," e "Velocity" per modificare ogni nota. Potete usare "REC Step" per spostarvi tra gli step, sino al "Last Step" specificato prima di iniziare a registrare, e i tasti 16KEYS [1]–[16] si accendono per indicare la posizione dello step. "GateTime," "Velocity," e "Note" indicano i valori registrati precedentemente.

7 Premete il tasto [TAP TEMPO/REST-TIE] senza suonare alcun tasto.

Viene immessa una pausa nello step, e passate allo step 3.

Se volete avanzare allo step successivo senza registrare nulla nello step (cioè, immettere una pausa), premete il tasto [TAP TEMPO/REST-TIE] senza suonare alcun tasto. Se esistevano dei dati nello step in cui avete immesso una pausa, tutti i dati dello step vengono cancellati, e procedete allo step successivo.



8 Tenendo premuto l'accordo D4, F4, e A4 sulla tastiera, premete il tasto [TAP TEMPO/REST-TIE].

Le note immesse nello step 3 vengono collegate allo step 4. Quando rilasciate i tasti, procedete allo step 5.

Se volete immettere una nota lunga che si estende oltre la durata di uno step, tenete premuto le note e premete il tasto [TAP TEMPO/REST-TIE]. Il "Gate Time" viene impostato su TIE, e procedete allo step successivo. Se



premete ripetutamente questo tasto, i dati note relativi alle note che state tenendo premute vengono immessi negli step corrispondenti.

9 Premete il tasto [TYPE/STEP REC] o il tasto [EXIT/NO] per arrestare la registrazione.

In questo esempio abbiamo arrestato la registrazione allo step 5, perciò il "Last Step" dello step sequencer 1 viene impostato automaticamente su 4.

nota Quando eseguite la registrazione in step, i seguenti parametri vengono aggiornati automaticamente in certi casi.

"Last Step" (la lunghezza della sequenza di step): Il numero del Last Step viene aggiornato se la registrazione aumenta il numero di number step.

"Seq Base Note" (il note number che rappresenta la nota di riferimento per la riproduzione della sequenza di step): Questo viene aggiornato sul note number più basso tra lo step 1 e l'ultimo step.

Controllare i dati registrati

1 Accendete il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON], e suonate il tasto C4.

La frase viene riprodotta all'intonazione con cui è stata registrata.

2 Suonate il tasto D4.

La frase inizia dalla nota D4.

In questo modo, la frase registrata cambia a seconda del tasto che suonate.

nota Se la frase non viene trasposta, impostate "Transpose" su On nella sotto-pagina P15-1: STEP SEQ - COMN.

Modificare ogni step (STEP SEQ - TRIGGER)

Potete visualizzare le posizioni in cui lo step sequencer suona, e modificare lo stato di attivazione di ogni step. Potete anche usare i tasti 16 KEYS[1]-[16] per le modifiche.

Questo specifica se suonano i dati della nota registrati in ogni step.

1 Andate alla sotto-pagina P15-2: STEP SEQ2 - TRIG.

2 Usate "NoteSel" per specificare il note number che volete modificare.

TRIGGER: Il display indica lo stato on/off di "Trigger" relativo ad ogni step.

C-1-G9: Questo specifica il note number. Se il note number specificato è registrato nello step, il simbolo ○ viene visualizzato per quello step nel display. Però, se "Trigger" è off per quello step, appare il simbolo -.

Drum 01-Drum 16: Se è assegnato un drum kit al timbre, potete specificare il drum instrument (strumento a percussione). Se il drum instrument specificato suona per quello step, il simbolo ○ viene visualizzato per quello step nel display. Se non è assegnato un drum kit, non potete selezionare questo parametro.



3 Usate i tasti cursore per andare allo step che volete modificare. Potete spostarvi rapidamente tenendo premuto un tasto cursore.

4 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per modificare lo stato di trigger.

○ significa che lo Step viene riprodotto.

- significa che questo Step non suona.



Usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per modificare le note (modifica del Drum Pattern)

Usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per le modifiche è il metodo appropriato quando avete assegnato un drum kit e volete modificare il pattern ritmico di ogni strumento percussione. In questo caso, la nota (altezza) visualizzata dai tasti 16KEYS [1]–[16] per ogni step è la nota specificata dal parametro "NoteSel" nel modo Program Edit, sotto-pagina P15-2: STEP SEQ – TRIG (☞ p.101 "NoteSel (Note Select)").

1 Usate "NoteSel" per specificare il numero di un drum instrument.

Se il drum instrument specificato suona in uno step, appare il simbolo ○ nel display per quello step.

2 Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per selezionare "TRIGGER."

I tasti 16KEYS [1]–[16] corrispondenti agli step in cui suona il drum instrument specificato sono accesi.

Se volete che i tasti 16KEYS [1]–[16] indichino lo step 17 e successivi, usate il tasto 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] per far accendere il LED LENGTH 2. Quando volete tornare a modificare gli step 1–16, usate il tasto [DOWN] per far accendere il LED LENGTH 1.



3 Premete i tasti 16KEYS [1]–[16] per impostare on/off lo stato di trigger per ogni step.

nota Se attivate uno step che precedentemente era off, può accadere una delle seguenti tre cose. Se lo step era originariamente on, e poi è stato impostato su off, mantiene il suo valore originale se viene riattivato. Se lo step non è mai stato on e non ha un'assegnazione precedente, e se poi al timbre riprodotto viene assegnato un drum kit, viene assegnato il Drum Kit Inst 01. Se al timbre non viene assegnato un drum kit, C4 viene usato come valore della nota.

nota Potete specificare sino a otto note number per ogni step.

Modificare i dati di ogni step (STEP SEQ – STEP)

Potete modificare la durata, la velocity, e il note number di ogni step.

1 Andate alla sotto-pagina P15-3: STEP SEQ1 – STEP.

2 Usate "Step" per specificare lo step che volete modificare.

Il gate time, velocity, e note number dello step specificato vengono visualizzati.

nota Potete anche usare il tasto [SELECT] di 16KEYS per selezionare "TRIGGER" e usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per specificare il numero di uno step. Se vi sono 17 o più step, usate i tasti 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] o [DOWN] per alternare i gruppi di step.



3 Modificate i valori di "GateTime" e "Velocity".

nota Se volete modificare un altro step, usate "Step" per selezionare lo step desiderato.

! I valori di Gate Time e Velocity sono comuni all'interno di ogni step. Non potete specificare questi valori indipendentemente per ogni nota all'interno di uno step.

nota Potete anche spostare il cursore su "Velocity" e suonare una nota tenendo premuto il tasto [EDIT/YES] per immettere il valore di velocity.

4 Usate "Trigger" per selezionare se le note dello step vengono riprodotte.

- specifica che le note dello Step suonano.
- specifica che le note dello Step non suonano.

Se impostate uno step – su ○, vengono assegnati i note number assegnati in precedenza a quello step.
 Nel caso di uno step a cui non erano mai state assegnate delle note, i note number vengono assegnati rispettando queste regole:

- Se il timbre a cui è assegnato lo step sequencer sta utilizzando un drum kit, viene assegnato il note number DrumKit Inst=01.
- Se il timbre a cui è assegnato lo step sequencer non sta utilizzando un drum kit, viene assegnato il note number C4.



5 Usate il cursore per selezionare la nota da modificare, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per cambiarla.

Se selezionate "-", i dati della nota vengono cancellati.
 Se suonate un tasto tenendo premuto il tasto [EDIT/YES], viene immesso il note number corrispondente.
 Però, non potete immettere più note simultaneamente utilizzando questo metodo.



nota Potete registrare sino ad otto note in ogni step. Muovete il cursore su "-", e immettete il note number desiderato. Le note vengono suonate dando priorità alle note nell'ordine in cui sono selezionate, partendo dall'alto a sinistra. Verificate che le note con la maggiore importanza musicale vengano specificate partendo dall'alto a sinistra.

6 Ripetete le istruzioni ai punti 2-5 per modificare gli altri step.

Modifiche del Vocoder

Quando il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER] è spento, il vocoder è disattivato. Premendo questo tasto si attiva il vocoder, e il tasto si accende. Potete usare un timbre come carrier, e applicargli l'effetto vocoder.

Per modificare le impostazioni del vocoder, premete il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER] e poi premete il tasto [EDIT]. Accedete così al modo Vocoder Edit. Se il parametro "PanelEdt" nel modo Vocoder Edit, sotto-pagina P02-1: COMMON – PROG è impostato su Link, premendo il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER] potete usare le manopole e i tasti del pannello frontale per modificare le impostazioni del vocoder.

- 🔍 Se volete conservare le modifiche effettuate, dovete salvare i dati. Le vostre modifiche vanno perse se non le salvate. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

Nella spiegazione che segue, spieghiamo solamente i parametri che sono esclusivi dei Program di vocoder. Per i parametri che si trovano anche dei Program di synth, fate riferimento a p.37 "Modificare i parametri del Synth."

Prima di continuare, fate riferimento a p.27 "Suonare un vocoder program" e collegate il microfono incluso.

Impostazioni del Vocoder

Assegnare il vocoder

- 1 In modo Program Play, selezionate un program.
Raccomandiamo di selezionare un programma inizializzato dal banco P (un program il cui nome è "Init Program").
 - 2 Premete il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER].
Il vocoder viene attivato, e il tasto [VOCODER] lampeggia.
- nota** Anche se il vocoder è disattivato in un program, premendo questo tasto si attiva il vocoder. In questa condizione, il timbre che suona è il timbre che è selezionato come carrier in modo Vocoder Edit, sotto-pagina P06-1: CARRIER – LEVEL dal parametro "InSrc1".
- 3 Andate al modo Vocoder Edit, sotto-pagina P06-1: CARRIER – LEVEL.
 - 4 Usate "InSrc1" per selezionare il timbre (Timbre 1-4) a cui volete assegnare il vocoder.
Per questo esempio selezionate Timbre 1.
 - 5 Usate "InSrc1Lvl" per regolare il volume del suono in ingresso 1.
In questo esempio, impostatelo a 127.
Potete anche usare il tasto del pannello frontale MIXER [SRC1] per impostarlo.
 - 6 Usate "VcdLvl" per specificare il volume quando è attivo il vocoder.
In questo esempio, impostatelo a 64.
Per i dettagli su qui parametro, fate riferimento a p.104 "6. Parametri del Vocoder."



Regolare il segnale in ingresso del microfono

- 1 Andate al modo Vocoder Edit, pagina P08: MODULATOR.
- 2 Usate il tasto FILTER 1 [MODULATOR] per selezionare AUDIO.
- 3 Usate "AudioSrc" per selezionare la sorgente in ingresso.
Per questo esempio selezionate ExtIn2.



- 4 Usate "Threshold" per silenziare il rumore quando non cantate o parlate nel microfono. Con valori più alti l'audio può venir tagliato più facilmente. Regolatelo in modo tale che il rumore non sia invasivo quando non state parlando nel microfono. Potete anche usare la manopola FILTER2 [THRESHOLD] per regolare questa impostazione.
- 5 Usate "GateSens" per regolare la sensibilità del gate. Regolatela in modo tale che il suono dell'uscita del vocoder non venga tagliato in modo innaturale.

Impostazioni del Filter

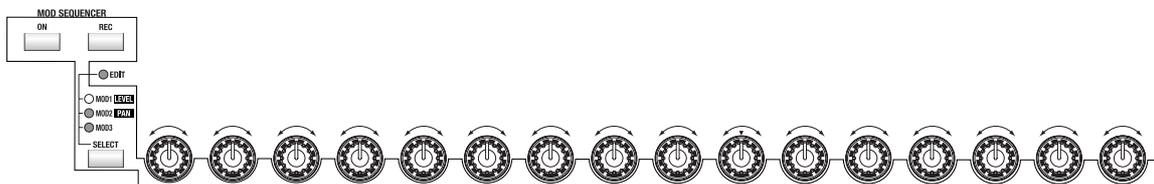
- 1 Andate al modo Vocoder Edit, pagina P07: FILTER.
- 2 Usate la manopola FILTER [E.F.SENS] per regolare la sensibilità dell'envolpe follower. Alzando questo valore si dà all'uscita del vocoder un attacco più lineare e un rilascio più lungo.
- 3 Usate il tasto FILTER2 [FRMNT SHIFT] per selezionare la quantità di spostamento dei filtri di sintesi.



- Il LED si accende per indicare la quantità di spostamento selezionata. Potete variare drasticamente il carattere dell'uscita del vocoder con lo spostamento dei filtri.
- 4 Usate la manopola FILTER1 [FC OFFSET] per regolare l'offset della frequenza di taglio dei filtri di sintesi. Potete regolare la quantità di spostamento dei filtri della portante in un intervallo di ± 2 step. Utilizzando anche il tasto [FRMNT SHIFT], potete spostare la cutoff frequency in un intervallo di ± 4 step.
- 5 Usate la manopola FILTER2 [HPF LEVEL] per regolare le consonanti del suono del vocoder. Valori più alti di questo valore enfatizzano le consonanti (per es., sibilanti).

Regolare il livello di uscita di ogni banda dei filtri di sintesi

- 1 Premete il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per far accendere il LED "LEVEL".
- 2 Usate le 16 manopole per regolare il livello di uscita di ogni filtro. Il livello di uscita corrisponde a zero quando la manopola è ruotata completamente a sinistra, e a 127 quando è ruotata completamente a destra.



Regolare il pan (posizione stereo) di ogni banda dei filtri di sintesi

- 1 Premete il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per far accendere il LED "PAN".
- 2 Usate le 16 manopole per regolare il pan di ogni filtro. Il suono viene emesso al centro (CNT) quando una manopola si trova nella posizione centrale, dal canale sinistro quando viene ruotata completamente a sinistra, o dal canale destro quando è ruotata tutta a destra.

La funzione Formant Motion

La funzione Formant Motion suona il vocoder utilizzando una voce o altri dati sonori che avete registrato precedentemente e salvato nel RADIAS. Questo vi permette di suonare il vocoder senza dover parlare nel microfono.

Assegnare i dati formant motion al modulatore

Ecco come suonare il vocoder usando dati formant motion caricati in fabbrica.

- 1 In modo Program Play, selezionate un program dalla categoria "Vocoder".

☞ p.21 "Selezionare i program per categoria"

- 2 Premete il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER].

- 3 Andate al modo Vocoder Edit, pagina P08: MODULATOR.

- 4 Usate il tasto FILTER1 [MODULATOR] per selezionare FrmntPly.

Oppure, potete usare il parametro "Modulator" nella pagina P08: MODULATOR per selezionarlo.



- 5 Usate "Formant" per selezionare i dati formant motion.

Per questo esempio, selezionate Motion01. Potete scegliere tra sedici tipi di dati formant motion.

- 6 Usate "Mode" per selezionare come vengono riprodotti i dati formant motion.

Se lo impostate su TrigReset, i dati formant motion vengono riportati all'inizio ogni volta che suonate una nota.

- 7 Suonate una nota.

Il vocoder suona con i dati formant motion.

Registrare i dati formant motion

- 1 Premete il tasto FILTER1 [MODULATOR] per selezionare AUDIO.

nota Potete anche registrare se è selezionato FrmntPly.

- 2 Parlate del microfono far suonare il vocoder program.

☞ p.56 "Regolare il segnale in ingresso del microfono"

- 3 Premete il tasto UNISON [FRMNT REC].

Il tasto UNISON [FRMNT REC] si accende, e siete pronti a registrare.

- 4 Premete il tasto UNISON [FRMNT REC] per iniziare a registrare.

Il tasto UNISON [FRMNT REC] si accende, e inizia la registrazione.

- 5 Parlate nel microfono per registrare le formanti.

- 6 Premete il tasto UNISON [FRMNT REC] per la arrestare la registrazione.

Il tasto UNISON [FRMNT REC] si spegne.

nota La registrazione termina automaticamente se la memoria si esaurisce (dopo circa 7,5 sec.).

nota Quando registrate i dati formant motion, i dati formant motion selezionati vengono modificati, e un "*" viene visualizzato dopo il numero dei dati formant motion.

- 7 Usate il tasto FILTER1 [MODULATOR] per selezionare FrmntPly.

- 8 Suonate una nota.

Il vocoder suona con i dati formant motion che avete registrato.

- ⚠ Se volete conservare i dati formant motion registrati, eseguite l'operazione Write.
- ⚠ I dati formant motion che state modificando vanno persi se selezionate altri dati formant motion, cambiate program, o spegnete il **RADIAS** (STANDBY) senza salvare, o se precedente un dump di dati MIDI da un dispositivo esterno collegato.

Salvare i dati formant motion

- ⚠ I dati Formant motion vengono gestiti come dati globali. Potete salvare sedici gruppi di dati formant motion, e questi dati memorizzati sono usati da tutti i program.
- 1 **In modo Program Play, modo Program Edit, o modo Vocoder Edit, premete il tasto [WRITE].**
Appare il riquadro di dialogo Write.
 - 2 **Nel campo "To" specificate la destinazione di salvataggio dei dati formant motion.**
 - ⚠ Se specificate una destinazione di salvataggio diversa dal numero in cui state effettuando le modifiche, i dati formant motion che state modificando sovrascrivono il numero specificato quando eseguite l'operazione Write, e i dati del numero che stavate modificando tornano alla condizione originale precedente alle modifiche.
 - ⚠ Se specificate una destinazione di salvataggio diversa dal numero in cui state effettuando le modifiche, il parametro del vocoder "Formant" (☞ p.105 "P08-1: MODULATOR") cambia nel numero che avete specificato.
 - 3 **Premete il tasto [WRITE] o il tasto [EDIT/YES].**
I dati vengono salvati, e venite riportati alla condizione precedente al salvataggio.
 - ⚠ Non spegnete mai l'unità mentre vengono scritti i dati, poiché questo potrebbe distruggere i dati.
 - ⚠ I dati formant motion del costruttore vengono sovrascritti quando salvate i dati formant motion.
- nota** Potete usare il tasto cursore [▲/◀] per selezionare "Write," e scegliere uno dei seguenti tre tipi di dati da salvare.



Program: Viene salvato il program.

Formant: Vengono salvati i dati formant motion.

Prg&Frmnt: Vengono salvati sia il program e che i dati motion.

Se non vi sono nuovi dati formant motion registrati (☞ p.58 "La funzione Formant Motion"), "Write" indica Program. Se sono stati registrati nuovi dati formant motion, il campo "Write" indica Prg&Frmnt.

Modifica dei parametri Drum

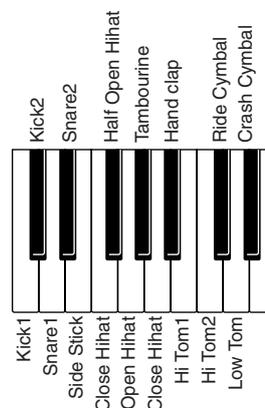
Che cos'è un drum kit?

Un **drum kit** è un gruppo di 16 suoni di singoli strumenti a percussione, come cassa o piatto, assegnati ognuno ad una nota differente della tastiera.

Il **RADIAS** contiene 32 di questi drum kit.

Che cos'è un drum instrument?

Ognuno dei suoni (per es., cassa o piatto) che costituiscono un drum kit viene chiamato "**drum instrument**." Un drum kit contiene 16 drum instrument. Un drum instrument ha essenzialmente la stessa struttura del timbre di un program (con l'eccezione degli effetti insert e dei modulation sequencer). Come per il program, potete effettuare cambiamenti dettagliati modificando i parametri, dagli oscillatori alle impostazioni della virtual patch.



Procedura di modifica di base

Questa sezione spiega come creare un drum kit nel modo Drum Edit, e come il drum kit che avete creato può essere utilizzato in modo Program Play.

1. Selezionare un Drum instrument

In modo Drum Play, usate i tasti 16KEYS [1]-[16] per selezionare un drum instrument.

2. Selezionare le pagine

Come in modo Program Edit, usate i tasti PAGE [+][-] e i tasti 16KEYS [1]-[16] per selezionare le pagine. La seguente tabella mostra come i tasti 16KEYS [1]-[16] corrispondono alle pagine.

Tasti [1]-[16]	Pagina	Sotto-pagine					
[1]	P01: NAME	KIT	INST				
[2]	P02: COMMON	DRUM MAP					
[5]	P05: PITCH						
[6]	P06: OSC/MIXER	OSC1	OSC2	MIXER			
[7]	P07: FILTER	FILTER1	FILTER2				
[8]	P08: AMP						
[9]	P09: EG	EG1	EG2	EG3			
[10]	P10: LFO	LFO1	LFO2				
[11]	P11: PATCH	P1	P2	P3	P4	P5	P6
[16]	P16: UTILITY						

3. Selezionare i parametri

Come in modo Program Edit, usate i tasti cursore per muovere il cursore su un parametro.

4. Immettere i valori

Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per immettere un valore.



Se volete conservare le modifiche che avete effettuato, dove eseguire l'operazione Write. Se non eseguite Write, le vostre modifiche vanno perse. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

5. Salvare un drum kit e i drum instrument – WRITE

Se spegnete lo strumento o selezionate un drum kit differente senza salvare un drum kit o drum instrument modificato, i vostri cambiamenti vanno persi. Se volete salvare il drum kit o drum instrument modificato, dovete eseguire l'operazione Write.

Prima di poterlo fare, dovete impostare su Off l'impostazione "Protect" in modo Global, pagina P02: MEMORY. Secondo le impostazioni del costruttore, questo è impostato su On. (☞ p.115 "PageMem (Page Memory)")

Per salvare i drum kit e i drum instrument, premete il tasto [WRITE] in modo Drum Play o nel modo Drum Edit. La procedura è uguale a quella dei program. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

⚠ Non spegnete mai l'unità mentre vengono scritti i dati, poiché questo potrebbe distruggere i dati.

Modifica del Drum instrument

Per creare un drum kit, dovete prima creare i sedici drum instrument che costituiscono quel drum kit. Potete creare un drum instrument in uno dei seguenti tre modi.

Modificare il drum instrument correntemente selezionato

Se il drum instrument correntemente selezionato è simile al suono di percussione che volete creare, potete semplicemente modificare quel drum instrument. I parametri che costituiscono un drum instrument sono gli stessi di un synth program. Fate riferimento a p.37 "Modificare i parametri del Program."

Caricare e modificare un altro strumento a percussione o template di strumenti a percussione

Se volete caricare e modificare un drum instrument o template (modello), procedete come segue.

- 1 In modo Drum Play, selezionate un drum instrument.
- 2 Premete il tasto [EDIT/YES] per accedere al modo Drum Edit.
I tasti [DRUM] e [EDIT/YES] si accendono.

- 3 Andate alla pagina P02: COMMON, DRUM MAP.

- 4 Usate il tasto cursore [▲/◀] per muovere il cursore su "Load:".

- 5 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un drum instrument o template differente.

Caricate un drum instrument o template che sia simile al suono di strumento a percussione che volete creare. I dati vengono caricati non appena li selezionate, e i parametri avranno le impostazioni di quel suono.

⚠ I template che potete selezionare sono gli stessi dati dei suoni che possono essere selezionati anche per i timbre dei Program.

- 6 Modificate il drum instrument o template caricato nelle varie pagine di modifica.

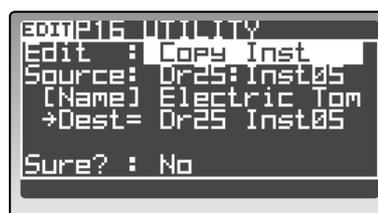
I parametri che costituiscono un drum instrument sono gli stessi di un synth program. Fate riferimento a p.37 "Modificare i parametri del Program."



Copiare un drum instrument da un altro drum kit

Se volete creare un suono di percussione che sia simile ad un drum instrument in un altro drum kit esistente, potete copiare quel drum instrument.

- 1 In modo Drum Play, selezionate il drum kit e il drum instrument sorgente della copia.
- 2 Premete il tasto [EDIT/YES] per accedere al modo Drum Edit.
I tasti [DRUM] e [EDIT/YES] si accendono.
- 3 Selezionate la pagina P16: UTILITY.
- 4 Usate "Edit" per selezionare Copy Inst.
- 5 Usate "Source" per selezionare il numero del drum kit e instrument sorgente della copia.



nota Se volete cambiare il drum instrument di destinazione della copia, usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per scegliere PROGRAM, e usate i tasti [1]–[16] per selezionare un drum instrument.

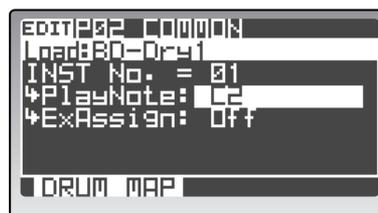
- 6 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].
"Sure?" indica Complete; la copia è stata completata.

 Se volete conservare le impostazioni, dove salvarle. Se non eseguite l'operazione Write, le vostre modifiche vanno perse. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

Assegnare un note number a un drum instrument

Ecco come assegnare i note number ai sedici drum instrument di un drum kit.

- 1 In modo Drum Play, selezionate un drum kit.
- 2 Premete il tasto [EDIT/YES] per accedere al modo Drum Edit.
- 3 Selezionate la pagina P02: COMMON, DRUM MAP.
- 4 Usate il tasto [SELECT] di 16KEYS per selezionare PROGRAM, e usate i tasti 16KEYS [1]–[16] per specificare un drum instrument.
- 5 Usate "PlayNote" per specificare il note number (C-1–G9) assegnato al drum instrument.
- 6 Ripetete le istruzioni ai punti 4–5 per assegnare un note number ad ogni drum instrument.



Se assegnato lo stesso note number a due o più drum instrument, ognuno dei drum instrument assegnati suona quando eseguite quella nota sulla tastiera.

 Se volete conservare le impostazioni, dove salvarle. Se non eseguite l'operazione Write, le vostre modifiche vanno perse. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

Assegnare un drum kit a un timbre di un program

Ecco come assegnare un drum kit che avete creato ad uno dei timbre in un program. Questo vi permette di suonare il drum kit in modo Program Play, o di usare uno step sequencer per riprodurre un pattern ritmico mentre suonate manualmente altri strumenti. (☞ p.64 "Layer e split")

1 In modo Program Play, selezionate un program.

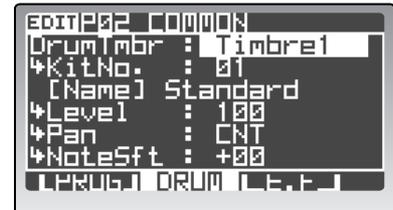
Raccomandiamo di selezionare un programma inizializzato (un program il cui nome è "Init Program").

2 Premete il tasto [EDIT/YES] per accedere al modo Program Edit.

3 Andate alla sotto-pagina P02-2: COMMON – DRUM.

4 Usate "DrumTmbr" per selezionare il timbre a cui volete assegnare un drum kit.

Se avete selezionato un Program inizializzato, selezionate il timbre 1.



5 Usate "KitNo." per selezionare il drum kit che volete assegnare.

Il nome del drum kit selezionato appare sotto a "KitNo."

6 Premete il tasto [EXIT/NO] per tornare al modo Program Play.

⚠ Se volete conservare le impostazioni, dove salvarle. Se non eseguite l'operazione Write, le vostre modifiche vanno perse. (☞ p.32 "Salvare un program modificato")

7 Suonate le note a cui sono assegnati i drum instrument.

Sentirete il drum kit.

⚠ Se non sentite i drum instrument, controllate che l'impostazione "OCTAVE" della tastiera sia appropriata.

⚠ Non potete sentire il drum kit se le impostazioni key zone del timbre non coincidono con la posizione a cui sono assegnati i drum instrument.

nota Nei drum kit impostati in fabbrica, i drum instrument sono assegnati ai tasti C2-D#3.

nota Se altri timbre sono assegnati allo stesso canale MIDI, suonano anche quei timbre se le loro impostazioni layer coincidono. Se volete suonare timbre differenti in zone diverse della tastiera, usate le impostazioni "Bottom" e "Top" del modo Program Edit, sotto-pagina P03-3: TIMBRE – ZONE per specificare l'intervallo di tasti desiderato. (☞ p.64 "Impostazioni Key Zone")

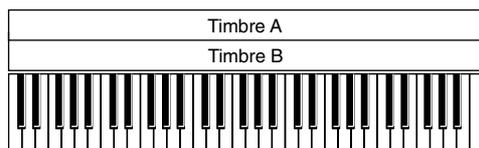
Impostazioni Key Zone

Layer e split

La regione di tasti in cui suona un timbre viene chiamata "key zone" (zona di tasti). Specificando la zona di tasti per ogni timbre potete creare un program in vengono riprodotti suoni differenti da zone diverse della tastiera.

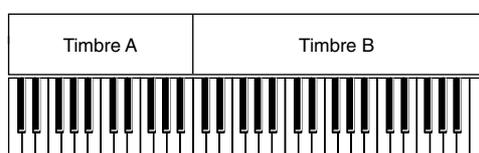
Effettuando le impostazioni key zone per ogni timbre, potete creare suoni layer o split.

Quando vengono riprodotti due o più timbre contemporaneamente quando suonate la tastiera, abbiamo il "layer."



Layer:
Due o più timbre suonano insieme.

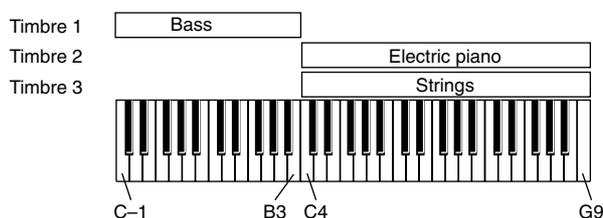
Quando suonano timbre differenti in aree differenti della tastiera, abbiamo lo "split."



Split:
Suonano timbre differenti in zone diverse della tastiera.

Il limite superiore e inferiore della zona di tasti per ogni timbre viene specificato da "Top" e "Bottom" nella sotto-pagina P03-3: TIMBRE - ZONE.

Per esempio, la seguente illustrazione mostra un program in cui i timbre 1-3 sono in layer (più suoni riprodotti da un tasto) e split (suoni differenti prodotti da aree della tastiera differenti). Il Timbre 2 e il timbre 3 sono in layer, e il timbre 1 e i timbre 2 e 3 costituiscono lo split tra B3 e C4.



Il seguente esempio mostra come creare un Program di questo tipo.

Selezionare i suoni dei timbre 1-3

In questo esempio, selezioniamo un Program inizializzato (vuoto), e usiamo la funzione template per specificare a un suono di basso per il timbre 1, un suono di piano elettrico per il timbre 2, e un suono di archi per il timbre 3.

- 1** In modo Program Play, selezionate un Program inizializzato.

Il program chiamato "Init Program" nel banco P è un Program inizializzato.

- 2** Accedete al modo Program Edit, e nella sotto-pagina P03-1: TIMBRE - TMBR, impostate su "ON" il parametro On dei timbre 1-3.

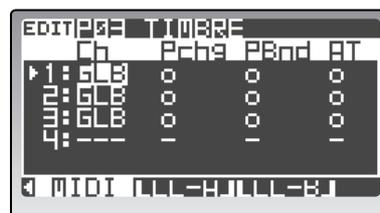


- 3 Nella sotto-pagina P03-1: TIMBRE – TMBR, usate il campo “Select” del timbre 1 per selezionare un suono di basso.
- 4 Usate il campo “Select” del timbre 2 per selezionare un suono di piano elettrico.
- 5 Usate il campo “Select” del timbre 3 per selezionare un suono di archi.



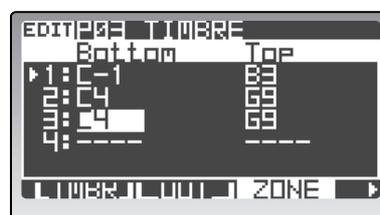
Impostare il canale MIDI dei timbre 1-3

- 6 In modo Program Edit, andate alla sotto-pagina P03-4: TIMBRE – MIDI e usate “Ch” per impostare il canale MIDI per ogni timbre. Per impostare ogni timbre sullo stesso canale MIDI. Per questo esempio, impostateli tutti su GLB.



Impostare le key zone per ogni timbre

- 7 In modo Program Edit, andate alla sotto-pagina P03-3: TIMBRE – ZONE e usate “Bottom” e “Top” per impostare le key zone per ogni timbre. Per questo esempio, effettuate le seguenti impostazioni.
 Timbre 1: “Bottom”=C-1, “Top”=B3
 Timbre 2: “Bottom”=C4, “Top”=G9
 Timbre 3: “Bottom”=C4, “Top”=G9

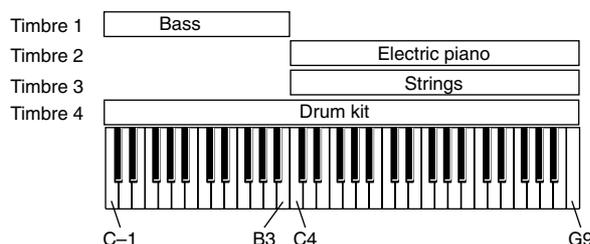


nota Oltre ad utilizzare la manopola [PROGRAM/VALUE] per impostare la nota più bassa e più acuta, potete anche tener premuto il tasto [EDIT/YES] e suonare direttamente la nota sulla tastiera.

- 8 Tornate al modo Program Play, e suonate la tastiera. Le note da C-1 a B3 suonano solo il timbro di basso, e le note da C4 a G9 suonano il piano elettrico e gli archi.

Impostazioni dell’attivazione dello Step sequencer

Continuando le impostazioni del Program sopra, assegniamo un drum kit al timbre 4, ed effettuiamo le impostazioni necessarie per far avviare uno step sequencer a cui è assegnato un pattern quando suonate una nota in una regione specifica.



Selezionare un drum kit per il timbre 4

- 1 Andate al modo Program Edit, sotto-pagina P03-1: TIMBRE – TMBE, e usate l'impostazione "ON" per attivare il timbre 4.
- 2 Premete TIMBRE SELECT [4] sul pannello frontale per selezionare il timbre 4.
- 3 Andate alla sotto-pagina P02-2: COMMON – DRUM.
- 4 Usate "DrumTmbr" per selezionare Tmbr4.
- 5 Usate "KitNo." per selezionare il drum kit che volete assegnare al timbre 4.



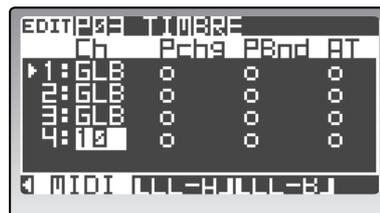
Assegnare una sequenza di step al timbre 4

Per questo esempio, assegniamo lo step sequencer 1 al timbre 4.

- 6 Usate il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] per selezionare STEP SEQ 1.
- 7 Immettete i dati per lo step sequencer 1.
 Potete immettere i dati per lo step sequencer come descritto a p.50 "Registrazione e modifiche dello step sequencer," o potete usare la funzione Copy Step Sequence (CopyStepSeq) nella sotto-pagina P16-5: UTILITY – ARP copiare i dati della sequenza di un pattern di batteria usato da un altro program.

Impostare il canale MIDI del timbre 4

- 8 Nella sotto-pagina P03-4: TIMBRE – MIDI, usate "Ch" per impostare il canale MIDI del timbre 4.
 In modo Program Play suonate il canale MIDI del timbre selezionato da Timbre Select, perciò specifichiamo un canale MIDI che sia diverso dal canale utilizzato dai timbre 1-3.



Impostare la key zone del timbre 4

- 9 Nella sotto-pagina P03-3: TIMBRE – ZONE, usate "Bottom" e "Top" per impostare la key zone del timbre 4.
 Per questo esempio, impostate "Bottom" = C-1 e "Top" = G9.
 La zone di tasti che specificate qui non determina la regione che suonerete sulla tastiera, ma piuttosto la regione di dati della sequenza che viene riprodotta. Questo è il motivo per cui abbiamo specificato l'intero intervallo di note.

Specificare la regione di note che avvia il sequencer (Scan Zone)

- 10 Andate alla sotto-pagina P15-1: STEP SEQ – COMN, e usate "ScanBotom" e "ScanTop" per specificare l'intervallo di note che avvia il sequencer.
 Per questo esempio, effettuate le seguenti impostazioni.
 "ScanBotom" = C3, "ScanTop" = G3
 Con queste impostazioni, il sequencer si avvia quando premete a un tasto nella regione C3-G3.



nota Quando suonate con le impostazioni sopra, usate i tasti TIMBRE SELECT [1]-[4] in modo Program Play per selezionare ognuno dei timbre 1, 2, o 3.

Impostazioni dell'Envelope Follower

Utilizzando l'Envelope Follower potete sfruttare il livello variabile di un segnale audio esterno per modulare una varietà di parametri come la frequenza di taglio del filtro.

Nel seguente esempio, spieghiamo come potete impostare l'Envelope Follower per modulare il Cutoff del Filter1 del timbre 1 usando il segnale audio di un pattern ritmico (o altra sorgente) collegato alla presa INPUT.

L'Envelope Follower diviene una sorgente di modulazione, e può essere usato da una delle sei virtual patch per modulare un altro parametro.

1 Collegate una drum machine o un lettore di CD alla presa INPUT 1.

2 Usate il tasto TIMBRE SELECT [1] per selezionare il timbre 1, e andate al modo Program Edit, sotto-pagina P02-3: COMMON - E.F.

3 Impostate "Source" to ExtIn1.

4 Immettete un pattern ritmico (o altro segnale audio) dal dispositivo esterno a ExtIn1 (Audio In 1), e usate la manopola AUDIO IN [1/INST] del pannello frontale per regolare il livello di ingresso.

Regolate il livello così che il LED non si illumini in rosso.

5 Regolate "Sens" e "Response" in modo appropriato per il segnale in ingresso che usate.

Per i dettagli su questi parametri fate riferimento a p.76 "P02-3: E.F (Envelope Follower Common)."

6 Impostate il "Cutoff" del Filter1 su un valore basso come 30.

7 Nella sotto-pagina P11-1: PATCH - P1, selezionate Patch 1.

Effettuate le seguenti impostazioni.

"Source": EnvF

"Dest": Filt1Cut

"Intensity": +32

8 Suonate la tastiera così da poter sentire il timbre 1.

La frequenza di taglio del filtro 1 viene modulata secondo il pattern ritmico o altra sorgente audio che state utilizzando.



Modifica dei parametri Global

In modo Global potete effettuare impostazioni che si applicano all'intero **RADIAS** e modificare le scale dell'Utente.

Procedura di modifica di base

1. Per accedere al modo Global

Premete il tasto [GLOBAL].

Accedete al modo Global. La riga superiore del display indica il nome e il numero della pagina, e l'area centrale del display i nomi e i valori dei parametri.



2. Selezionare una pagina

Come in modo Program Edit o in modo Drum Edit, potete usare i tasti PAGE [+] [-] e tasti 16KEYS [1]-[16] per selezionare le pagine. La seguente tabella mostra come i tasti 16KEYS [1]-[16] corrispondono alle pagine.

Tasto	Pagina	Funzione
[1]	P01: GLOBAL	Impostazioni generali, come master tune
[2]	P02: MEMORY	Impostazioni relative alla memoria
[3]	P03: PRELOAD	Ripristina le impostazioni del costruttore
[4]	P04: MIDI	Impostazioni MIDI, come MIDI CH e MIDI Clock
[5]	P05: MIDI DUMP	Trasferimento dei dati ad altri dispositivi MIDI
[6]	P06: MIDI FILTER	Impostazioni del filtro MIDI
[7]	P07: MIDI MAP[CC#]	Impostazioni MIDI Map per i control change
[8]	P08: PEDAL/SW	Assegnazioni della funzione del pedale e dell'interruttore a pedale
[9]	P09: USER SCALE	Impostazioni User scale
[10]	P10: CATEGORY NAME	Modifica dei nomi delle categorie
[11]	P11: CALIB[A.SW]	Calibrazione dell'interruttore assegnabile
[12]	P12: CALIB[A.PEDAL]	Calibrazione del pedale assegnabile

3. Selezionare un parametro

Come negli altri modi di modifica, usate i tasti cursore per muovere il cursore sul parametro desiderato.

4. Immettere un valore

Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per immettere un valore.

5. Salvare i parametri Global (Write)

- Le modifiche che effettuate ai parametri Global tornano allo stato precedente se spegnete lo strumento senza salvarle. Se volete salvare le vostre modifiche, dovete eseguire l'operazione Write.

- In modo Global, premete il tasto [WRITE].
Appare la schermata di conferma del salvataggio.
- Se volete salvare le modifiche, premete ancora una volta il tasto [WRITE]. Se decidete di annullare senza salvare, premete il tasto [EXIT/NO].

- Non spegnete mai l'unità mentre vengono scritti i dati, poiché questo potrebbe distruggere i dati.



nota Quando eseguite l'operazione Write in modo Global, i dati Global vengono salvati indipendentemente dall'impostazione della protezione della memoria (modo Global P02: MEMORY pagina "Protect"). (☞ p.115 "Protect")

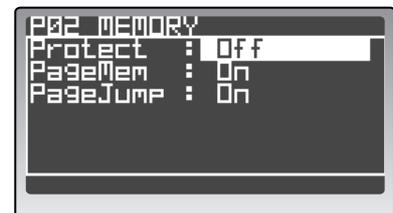
nota I dati Global includono i dati delle formanti (☞ p.58 "La funzione Formant Motion"), ma questi dati non possono essere salvati in modo Global. Dovete salvarli nel modo Program Play, nel modo Program Edit, o nel modo Vocoder Edit. (☞ p.59 "Salvare i dati formant motion")

Modificare i parametri

Disabilitare la protezione della memoria

Il **RADIAS** offre un'impostazione di protezione della memoria che impedisce la cancellazione accidentale dei dati. Se volete salvare le modifiche che avete effettuato, dovete prima disattivare la protezione della memoria così che sia possibile il salvataggio (cioè, memory protect è disabilitato).

- 1 **Premete il tasto [GLOBAL].**
Accedete al modo Global.
- 2 **Andate alla pagina P02: MEMORY.**
- 3 **Impostate "Protect" su Off.**
Ora potete eseguire le operazioni Write.



Ripristinare le impostazioni originali del costruttore

Quando il **RADIAS** lascia la fabbrica, contiene dei "dati precaricati." Ecco come potete riportare i programmi o le impostazioni globali del **RADIAS** alla condizione originale impostata in fabbrica.

- ⚡ Quando effettuate questa operazione, tutti i dati nel **RADIAS** vengono sovrascritti dalle impostazioni di fabbrica. Prima di procedere, verificate che sia OK effettuare questa operazione, ed eseguite una copia di sicurezza (back-up) di tutti i dati che volete conservare.
- ⚡ Non potete ripristinare i dati precaricati se Memory Protect è on. Prima di procedere, disattivate la protezione della memoria (☞ p.69 "Disabilitare la protezione della memoria").

Come esempio, ecco come caricare un singolo program.

- 1 **Premete il tasto [GLOBAL] per accedere al modo Global.**
- 2 **Selezionate la pagina P03: PRELOAD.**
- 3 **Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare 1 PROG.**
L'impostazione 1 PROG vi permette di caricare un singolo program.
- 4 **Usate "Source" per specificare il bank e il numero del program da caricare, e usate "Dest" per specificare il bank e il numero della locazione del program in cui volete caricare i dati originali.**
Per i dettagli sugli altri tipi di dati che potete caricare, fate riferimento a p.116 "P03-1: PRELOAD."
- 5 **Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].**
L'indicazione "Sure?" mostra Complete: i dati sono stati caricati.
- 6 **Premete il tasto [EXIT/NO].**
Venite riportati alla schermata al punto 2.



Impostare il canale MIDI così che corrisponda a quello del dispositivo esterno

Se state utilizzando il **RADIAS** come un modulo sonoro MIDI o come una master keyboard, dovete impostare il global MIDI channel del **RADIAS** così che corrisponda al canale MIDI del vostro dispositivo MIDI esterno.

Per i dettagli su questa impostazione, fate riferimento a p.17 "Impostazioni del canale MIDI – Prepararsi a suonare."

Sincronizzazione con un dispositivo MIDI esterno

Potete sincronizzare un sequencer, drum machine, o altro dispositivo MIDI esterno al tempo dell'arpeggiatore del **RADIAS**, o sincronizzare l'arpeggiatore del **RADIAS** ai dati MIDI da un dispositivo MIDI esterno. Le impostazioni per la sincronizzazione con un dispositivo MIDI esterno collegato vengono effettuate nel modo Global, pagina P04: MIDI col parametro "Clock".

1 Usate un cavo MIDI per collegare il **RADIAS** al vostro modulo sonoro MIDI esterno.

2 Accendete il **RADIAS** e il vostro modulo sonoro MIDI esterno.

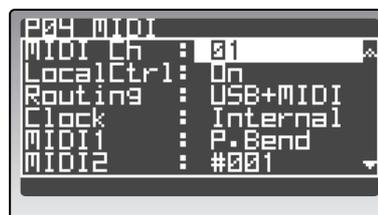
3 Premete il tasto [GLOBAL] per accedere al modo Global.

4 Andate alla pagina P04: MIDI.

5 Usate "Clock" per specificare come il **RADIAS** si sincronizza con il dispositivo MIDI esterno.

Con l'impostazione Internal, il **RADIAS** trasmette messaggi MIDI Clock col tempo giudicato dalla manopola [TEMPO] dell'arpeggiatore.

Con l'impostazione Ext-USB o Ext-MIDI, lo step sequencer o l'arpeggiatore funzionano in sincrono con il tempo del dispositivo MIDI esterno. (☞ p.117 "Clock")



6 Effettuate le impostazioni del MIDI clock sul vostro dispositivo MIDI esterno.

Se impostate il "Clock" del **RADIAS** su Internal, impostate il vostro dispositivo MIDI esterno per ricevere i messaggi MIDI Clock (cioè, per funzionare come slave).

Se impostate il "Clock" del **RADIAS** su Ext-USB o Ext-MIDI, impostate il vostro dispositivo MIDI esterno per trasmettere i messaggi MIDI Clock (cioè, per funzionare come master).

☛ Per i dettagli sulle impostazioni della sincronizzazione del vostro dispositivo MIDI esterno, fate riferimento al manuale dell'utente del vostro dispositivo.

Salvare i dati su un dispositivo esterno (Data Dump)

Potete trasmettere le impostazioni del **RADIAS** come dati MIDI exclusive, e salvarli su un MIDI data filer o altro dispositivo MIDI collegato. Prima di procedere, collegare un dispositivo che sia in grado di ricevere dump di dati MIDI (per es., un data filter, computer, o un altro **RADIAS**) e impostate il global MIDI channel sullo stesso canale dell'altro dispositivo.

Come esempio, ecco come trasmettere i dati di un singolo program.

1 Premete il tasto [GLOBAL] per accedere al modo Global.

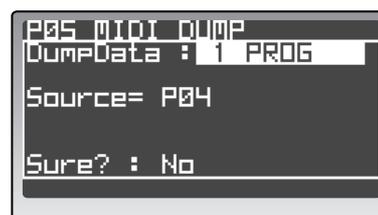
2 Andate alla pagina P05: MIDI DUMP.

3 Usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare 1 PROG.

Con l'impostazione 1 PROG, viene trasmesso solo il Program correntemente selezionato.

4 Preparate il vostro dispositivo MIDI esterno per ricevere il MIDI data dump.

5 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. I dati vengono trasmessi.



Quando la trasmissione è terminata, appare il messaggio "Completed".

6 Premete il tasto [EXIT/NO].

Venite riportati alla schermata al punto 1.

 Non agite sulle manopole, tasti, tastiera, o rotelle, etc. del **RADIAS** mentre vengono trasmessi i dati.

 Per poter ricevere un dump di dati nel **RADIAS**, dovete prima impostare "Protect" Off nel modo Global, pagina P02: MEMORY, e impostare "SystemEx" nella pagina P06: MIDI FILTER su 0. I dump di dati non possono essere ricevuti se questi parametri sono impostati diversamente. (☞ p.115 "Protect," p.118 "SystemEx (System Exclusive)")

Usare il software incluso RADIAS Sound Editor

Potete usare il software RADIAS Sound Editor incluso per modificare il **RADIAS** dal vostro computer. Per usare il software RADIAS Sound Editor, effettuate le seguenti impostazioni sul **RADIAS**.

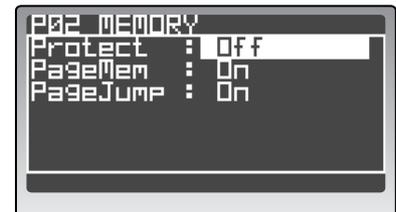
 Quando utilizzate il software RADIAS Sound Editor, vengono trasferite grandi quantità di dati tra il **RADIAS** e il vostro computer, perciò raccomandiamo di utilizzare un collegamento USB, che offre una trasmissione dei dati più veloce.

1 Collegate il RADIAS al vostro computer.

☞ p.18 "6. Collegare un computer"

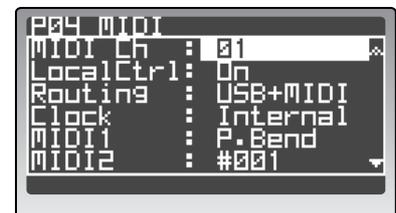
2 Andate al modo Global, pagina P02: MEMORY.

3 Impostate "Protect" su Off.



4 Andate al modo Global, pagina P04: MIDI.

5 Impostate "Routing" su USB o USB+MIDI.

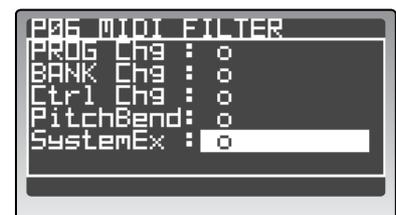


6 Andate al modo Global, pagina P06: MIDI FILTER.

7 Impostate "SystemEx" su 0.

8 Premete il tasto [PROGRAM] per tornare al modo Program.

Per i dettagli sull'installazione del software, sulle impostazioni dopo il collegamento e sul funzionamento, fate riferimento al manuale dell'utente del software RADIAS Sound Editor sul CD-ROM incluso.



 Se volete salvare queste impostazioni, dovete salvare i dati Global. (☞ p.68 "5. Salvare i parametri Global (Write)")

I Parametri

Parametri Program
Parametri Drum
Parametri Global
Guida agli effetti

Parametri Program

I parametri Program sono i singoli parametri che insieme determinano il suono di un program.

⚡ Se volete conservare le modifiche effettuate ad un program, dove eseguire l'operazione Write. Fate riferimento a p.32 "Salvare un program modificato."

1. Nome

P01 NAME

Questi parametri specificano il nome e la categoria del program, e i nomi dei timbre usati nel program.

P01-1: PROG (Program Name)

Qui potete attribuire o modificare un nome del program selezionato, e assegnarlo ad una specifica categoria.



0: Category [Bass...User]

Il program viene assegnato alla categoria che selezionate qui.

Spesso è conveniente selezionare i Program per categoria. Per i dettagli sulla selezione dei program per categoria, fate riferimento a p.21 "Selezionare i program per categoria."

1: Program Name [spazio, !...']

Specifica il nome del program.

Per specificare il nome, usate i tasti cursore e la manopola [PROGRAM/VALUE], o usate il tasto [EDIT/YES] e le 16 manopole.

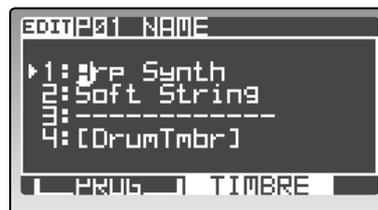
Sono disponibili i seguenti caratteri:

```
_! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3  
4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @ A B C D E F G  
H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
[ \ ] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y z { | } ~
```

Per i dettagli sull'immissione del nome, fate riferimento a p.35 "Come assegnare un nome."

P01-2: TIMBRE (Timbre Name)

Qui potete specificare il nome del timbre selezionato dai tasti TIMBRE SELECT [1]-[4] del pannello frontale.



1: Timbre Name [spazio, !...']

Specifica il nome del timbre.

I caratteri disponibili e i metodi di immissione sono gli stessi del nome del program.

Per i dettagli sull'immissione del nome, fate riferimento a p.35 "Come assegnare un nome."

2. Program Common

Questi parametri sono comuni all'intero program correntemente selezionato.

nota I parametri visualizzati con lettere maiuscole e racchiusi dai simboli (<>) sono parametri che possono essere modificati utilizzando le manopole o i tasti del pannello frontale.

P02 COMMON (Parametri Program Common)

P02-1: PROG (Program Common)

Qui potete attivare e disattivare il vocoder, specificare il tipo di scala usata dal program, i parametri modificati dalle manopole e tasti del pannello frontale, e scegliere il pattern di illuminazione dei tasti 16KEYS [1]-[16].



1: Vocoder <VOCODER> [Off, On]

Specifica se questo program utilizza il vocoder.

⚡ Questa impostazione cambia il numero di voci disponibili.

Off

Il vocoder è disattivato, e non viene usato dal Program corrente.

On

Il vocoder è attivo, e viene usato dal Program corrente. L'audio che viene immesso nella presa INPUT 2 viene utilizzato per produrre l'effetto del vocoder. Per i dettagli sulle modifiche e sui parametri del vocoder, fate riferimento a p.56 "Impostazioni del Vocoder" e a p.104 "6. Parametri del Vocoder."

2: Scale [Equal...User]

Seleziona il tipo di scala utilizzata dal program corrente. Potete scegliere uno dei dieci tipi di scale differenti.

Equal

Temperamento equabile, che è la scala utilizzata più comunemente. Tutti i semitoni hanno una differenza di intonazione uguale dal semitono successivo.

Major

Scala maggiore pura. Gli accordi maggiori nella tonalità specificata da "Scale Key" sono perfettamente armonici.

Minor

Scala minore pura. Gli accordi minori nella tonalità specificata da "Scale Key" sono perfettamente armonici.

Arabic

Scala araba. Include la scala a quarti di tono caratteristica della musica Araba.

Pytha

Scala pitagorica, una scala basata sull'antica teoria musicale greca. È particolarmente efficace suonando melodie.

Werck

Scala Werckmeister, una scala temperata equabile usata nel tardo periodo barocco.

Kirn

Scala Kirnberger, creata nel 18° secolo, e usata principalmente per l'accordatura degli arpicordi.

Slendro

Scala Slendro, una scala gamelan Indonesiana che divide l'ottava in cinque note. Se "Scale Key" è C, usate i tasti C, D, F, G, e A.

Pelog

Scala Pelog, una scala gamelan Indonesiana che divide l'ottava in sette note. Se "Scale Key" è C, usate i tasti C, D, E, F, G, A, e B.

User

Scala dell'Utente, che create in modo Global, pagina P11: USER SCALE. (☞ p.120 "P09-1: USER SCALE")

3: ScaleKey [C...B]

Specifica la tonica (o "nota fondamentale") della scala che avete selezionato tramite "Scale."

4: PanelEdit [Link, Timbre1...Timbre4, Vocoder]

Specifica ciò che viene modificato dai tasti e manopole del pannello frontale.

Link

I controlli del pannello frontale modificano il timbre selezionato dal tasto [TIMBRE SELECT]. Normalmente sceglierete questa impostazione.

Timbre1...Timbre4

I controlli del pannello frontale modificano sempre il timbre specificato qui, indipendente dal timbre selezionato dai tasti [TIMBRE SELECT].

Vocoder

I controlli del pannello frontale modificano sempre il vocoder, indipendentemente dal timbre selezionato dai tasti [TIMBRE SELECT].

5: 16KeysLit (16 Keys Light) [Off, Mod.Seq, MSeq&DKit, Arp/S.Seq]

Seleziona il pattern di illuminazione dei tasti 16KEYS [1]-[16].

Off

Quando selezionate un program, il LED corrispondente al numero del program si accende.

Mod.Seq

Se il timbre che è selezionato dai tasti [TIMBRE SELECT] usa un modulation sequencer, i tasti 16KEYS [1]-[16] si accendono a seconda dello step che sta suonando.

MSeq&DKit

Se il timbre che è selezionato dai tasti [TIMBRE SELECT] usa un modulation sequencer, i tasti 16KEYS [1]-[16] si accendono a seconda dello step che sta suonando.

Se il timbre che è selezionato dai tasti [TIMBRE SELECT] ha assegnato un drum kit, i tasti 16KEYS [1]-[16] si accendono a seconda del drum instrument che sta suonando.

Arp/S.Seq

Se il timbre che è selezionato dai tasti [TIMBRE SELECT] usa l'arpeggiatore o uno step sequencer, i tasti 16KEYS [1]-[16] si accendono secondo lo Step che sta suonando.

P02-2: DRUM (Drum Common)

Questi sono i parametri usati da un drum kit. Questi parametri sono disponibili solo se avete assegnato un drum kit ad uno dei timbre del program corrente. Qui potete selezionare il drum kit da assegnare al timbre, e regolare il volume complessivo e il pan dell'intero drum kit.



1: DrumTmbr (Drum Timbre) [Off, Timbre1...Timbre4]

Seleziona quale timbre viene assegnato al drum kit.

Nota Non potete modificare i parametri relativi alla voce di un timbre che è assegnato a un drum kit.

2: KitNo. [01...32]

Seleziona quale dei kit interni è assegnato al timbre. Il campo [Name] sotto indica il nome del drum kit.

☞ p.28 "Suonare un Drum Kit - modo Drum Play"

3: Level [000...127]

Specifica il volume complessivo dell'intero drum kit. Valori più alti producono un volume più intenso.

nota Se un drum kit è assegnato a un timbre, potete usare la manopola [LEVEL] del pannello frontale per regolare questo parametro.

4: Pan [L63...CNT...R63]

Specifica il pan (posizione stereo) generale dell'intero drum kit. R63: tutto a destra, CNT: centro, e L63: tutto a sinistra.

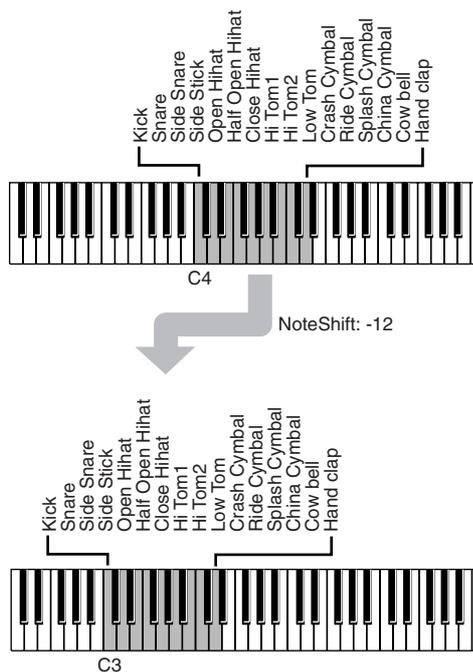
nota Se un drum kit è assegnato a un timbre, potete usare la manopola [PAN] del pannello frontale per regolare questo parametro.

5: NoteSft (Note Shift) [-48...+48]

Sposta le assegnazioni della tastiera dell'intero drum kit. Questo è un modo molto semplice per spostare l'assegnazione di ogni drum instrument alla tastiera (specificato nel modo Drum Edit) in una posizione che sia appropriata per l'impostazione key zone del timbre (☞ p.78 "P03-3: ZONE (Timbre Zone)"). Se questo è impostato a 0, le assegnazioni della tastiera effettuate nel modo Drum Edit vengono usate senza modifiche. Il valore -12 sposta le assegnazioni un'ottava verso il basso, e il valore +12 le sposta un'ottava verso l'alto.

Per esempio, supponete di avere un drum kit che assegna i sedici drum instrument Kick-Hand Clap alle note da C4 a D#5, come appare nell'illustrazione. Impostan-

do "NoteShift" a -12 si spostano le assegnazioni dei sedici drum instrument nella posizione C3-D#4.



P02-3: E.F (Envelope Follower Common)

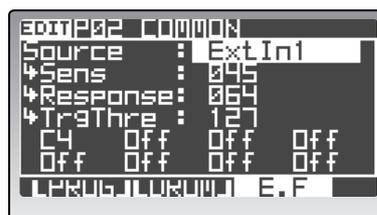
Questi sono i parametri dell'envelope follower (EF). L'envelope follower rileva la "forma" del cambiamento del livello di volume che proviene da una sorgente audio esterna, o dal segnale che viene da un bus interno.

In base alle impostazioni effettuate qui, sia i dati dell'involuppo che i dati gate possono essere ottenuti dall'involuppo rilevato.

Potete usare i dati dell'involuppo come sorgente di modulazione per una virtual patch. Per esempio, potete usare un segnale audio in ingresso per modulare la frequenza di taglio del filtro di un generatore sonoro interno.

Potete usare i dati gate come trigger per far suonare il generatore sonoro interno. Per esempio, l'involuppo rilevato potrebbe controllare il note-on/off di un program suonato dal generatore sonoro.

nota Diversamente dall'envelope follower del vocoder, le impostazioni dell'envelope follower effettuate qui rilevano l'involuppo dell'intero segnale audio che viene emesso. L'envelope follower del vocoder divide il segnale in ingresso in 16 bande, e rileva l'involuppo di ogni banda.



1: Source [Off, ExtIn1, ExtIn2, ExtIn1+2, IntBus]

Seleziona la sorgente in ingresso per l'envelope follower.

Off

Disattiva la funzione di rilevamento dell'involuppo. Raccomandiamo di impostarla su off se non state usando l'envelope follower come sorgente di modulazione, o se state usando la tastiera come trigger per suonare il generatore sonoro interno.

ExtIn1

La presa INPUT 1 è la sorgente in ingresso. Collegate l'uscita del vostro sintetizzatore o dispositivo audio esterno alla presa INPUT 1.

ExtIn2

La presa INPUT 2 è la sorgente in ingresso. Collegate un microfono esterno o sorgente vocale alla presa INPUT 2.

ExtIn1+2

Entrambe le prese INPUT 1 e INPUT 2 sono la sorgente in ingresso.

IntBus

Il bus interno è la sorgente in ingresso. L'uscita del timbre viene immessa tramite il bus interno.

nota Per utilizzare il bus interno come sorgente in ingresso, dovete usare la sotto-pagina P03-2: TIMBRE – OUT per assegnare l'uscita di un timbre al bus interno. (☞ p.78 “P03-2: OUT (Timbre Output)”)

2: Sens (Sensitivity) [000...127]

Regola l'ampiezza del segnale in ingresso.

Se l'ampiezza del segnale in ingresso è troppo bassa, potete aumentare questo valore per aumentare l'ampiezza dell'involuppo che viene rilevato.

Potete anche aumentare questo valore se volete che l'involuppo rilevato sia come un'onda quadra, da utilizzare come segnale gate.

3: Response [000...127]

Specifica in quanto tempo l'audio viene convertito nei dati dell'involuppo.

Con valori bassi di questo parametro, l'ascesa e discesa del segnale in ingresso viene rilevata rapidamente.

Con valori più alti di questo parametro, viene rilevato un involuppo che cambia lentamente, privo di senso di attacco.

4: TrgThre (Trigger Threshold) [000...127, Off]

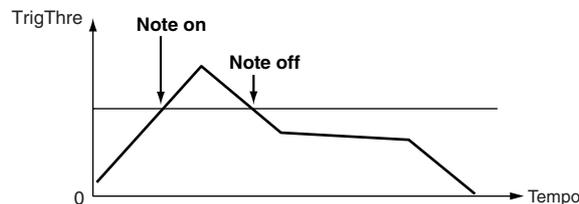
Questo specifica il livello di trigger a cui l'involuppo rilevato fa suonare il generatore sonoro interno. Un note-on viene inviato quando l'involuppo supera il livello specificato, e il note-off viene inviato quando l'involuppo scende al di sotto del livello specificato.

Quando viene inviato il note-on, il note number specificato da “Trigger Note No.” viene trasmesso sul canale MIDI del timbre selezionato dai tasti TIMBRE SELECT [1]-[4] al generatore sonoro interno. Se l'arpeggiatore o uno step sequencer è assegnato al timbre selezionato, l'arpeggiatore o lo step sequencer possono essere pilotati dal messaggio note inviato.

000...127

Un note-on viene inviato quando il livello dell'involuppo rilevato supera il valore specificato qui.

Se questo è impostato a 0, un note-on viene inviato indipendentemente dall'ingresso dalla presa di ingresso interna o dal bus interno. Dopo che il note-on è stato inviato, questo stato viene mantenuto sino al cambio del program o allo spegnimento.

**Off**

I messaggi Note-on non vengono trasmessi, indipendentemente dall'ingresso.

5: Trigger Note 1...8 [C-1...G9, Off]

Specifica il/i note number dei messaggi note-on/off che vengono trasmessi secondo impostazione “TrgThre”. Potete specificare sino ad otto note.

C-1...G9

Il note number specificato viene trasmesso.

Off

Non viene trasmesso alcun messaggio note-on/off.

P03 TIMBRE (Timbre Common Parameters)

Questi sono i parametri di ogni timbre del program. Potete impostare i parametri visualizzati individualmente per ognuno dei quattro timbre.

P03-1: TMBR (Timbre)

Qui potete attivare e disattivare ogni timbre, e assegnare l'arpeggiatore o uno step sequencer a ogni timbre.

**1: On (Timbre On) [Off, On]**

Attiva/disattiva ogni timbre.

nota Se un drum kit è assegnato a un timbre, appare il simbolo  sulla destra.

Off

Il timbre è off.

I timbre che sono disattivati non suonano.

On

Il timbre è on, e può essere suonato dalla tastiera o dai messaggi note-on dal connettore MIDI IN.

nota Potete impostare on/off un timbre tenendo premuto il tasto [EXIT/NO] e premendo il tasto TIMBRE SELECT [1]-[4] corrispondente.

2: Select [A01T1...P16T4, Tmp001...Tmp128]

Carica le impostazioni da un altro timbre o template. Muovete il cursore sul timbre, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un timbre o template.

nota Nel campo "Select", potete selezionare solamente i timbre che sono attivi nel program corrente o in qualsiasi altro program. Quando selezionate un timbre, vengono caricati i parametri del suono, le sequenze di modulazione e le impostazioni dell'effetto. Quando selezionate un template sonoro, le sequenze di modulazione e le impostazioni dell'effetto insert vengono disattivate.

nota Se un drum kit è assegnato al timbre, potete selezionare e caricare i timbre in altri program che sono anche assegnati a un drum kit, o caricare uno dei 32 drum kit. Quando selezionate un drum kit timbre da un altro program, vengono caricate anche le impostazioni dell'effetto insert. Quando selezionate uno dei 32 drum kit, le impostazioni dell'effetto insert vengono disattivate.

P03-2: OUT (Timbre Output)

Questi sono i parametri dell'uscita di ogni timbre.



1: OutBal (Output Balance)

[MainOut, M63I01...M63I63...M01I63, IndOut]

L'uscita di ogni timbre può essere inviata alle uscite principali, o alle uscite individuali, o ad entrambe - e potete regolare il mix tra queste.

MainOut

Il suono viene processato dall'effetto master ed emesso dalle prese MAIN L/MONO e R.

M63I01...M63I63...M01I63

Imposta il bilanciamento tra la mandata alle uscite principali e alle uscite individuali. Il suono viene processato dall'effetto master prima di essere inviato in uscita dalle prese MAIN L/MONO e R.

IndOut

Invia l'uscita del timbre al bus INDIV.L e R.

2: IndOut (Individual Output) [IndL/R, IntBus]

Specifica la destinazione del bus INDIV. L e R.

Usate "OutBal" se avete inviato il segnale al bus INDIV.L e R.

IndL/R

Invia il segnale alle prese INDIV. L e R.

IntBus

Indirizza il segnale al bus interno. Questo vi permette di usare il segnale come una sorgente in ingresso per il vocoder o l'-envelope follower.

P03-3: ZONE (Timbre Zone)

Ogni timbre può essere impostato per suonare un intervallo particolare di note sulla tastiera. Ciò vi permette di creare "split" program dove regioni adiacenti sono assegnate a timbre differenti, o "layer" program, dove la stessa regione è assegnata a timbre differenti. Questi parametri specificano la key zone (regione della tastiera) in cui suona ogni timbre.

Per maggiori informazioni su split e layer, fate riferimento a p.64 "Impostazioni Key Zone."



1: Bottom

[C-1...G9]

Specifica la nota più bassa della zona di tasti in cui suona questo timbre.

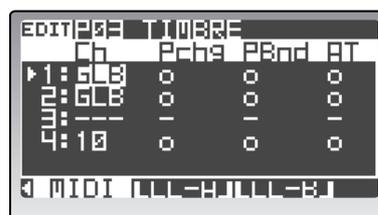
2: Top

[C-1...G9]

Specifica la nota più acuta della zona di tasti in cui suona questo timbre.

P03-4: MIDI (Timbre MIDI Parameters)

Potete impostare indipendentemente una varietà di funzioni MIDI per ogni timbre. Potete specificare il canale di trasmissione e ricezione MIDI per ogni timbre, e se ogni timbre riceve i messaggi di program change, pitch bend e aftertouch. Il messaggio MIDI corrispondente viene ricevuto se questo parametro è impostato su O (Enable), o ignorato se questo è impostato su X (Disable).



1: Ch (MIDI Channel) [01...16, GLB]

Specifica il canale MIDI di trasmissione/ricezione. Impostando due o più timbre sullo stesso canale MIDI e usando la sottopagina P03-3: TIMBRE – ZONE per specificare in modo appropriato la loro key zone, potete creare split in cui i timbre vengono suonati da zone di tasti separati, o layer in cui i timbre suonano insieme. Impostando ogni timbre su un canale MIDI differente, potete usare il **RADIAS** come un modulo sonoro multi-timbrico, e controllarlo da un sequencer esterno o da un altro dispositivo.

nota Se impostate questo parametro in modo appropriato insieme all'impostazione program change ("Pchg"), potete richiamare un nuovo timbre utilizzando un messaggio di program change.

01...16

Il valore specificato sarà il canale MIDI di trasmissione/ricezione.

Se il canale MIDI specificato corrisponde al global MIDI channel (specificato in modo Global), appare l'indicazione "G" a fianco del valore numerico.

nota Se collegate un sequencer MIDI esterno, dovete impostare il canale di trasmissione/ricezione MIDI di ogni timbre così che corrisponda al canale MIDI delle relative tracce sul vostro sequencer.

GLB (Global)

Il canale MIDI di trasmissione/ricezione del timbre corrisponde sempre al global MIDI channel.

Per impostare il global MIDI channel, usate "MIDI Ch" in modo Global, pagina 3: MIDI. (☞ p.116 "MIDI Ch")

2: Pchg (Program Change) [x, o]

Specifica se vengono ricevuti i messaggi MIDI di program change.

In modo Program Play, i messaggi MIDI bank select e MIDI program select in arrivo su un canale MIDI che corrisponde all'impostazione "Ch" impostano il timbre su un timbre differente salvato nel **RADIAS** - inclusi i timbre usati da altri program.

nota Per maggiori informazioni sui messaggi program change e bank select, fate riferimento a p.146 "Program change/Bank select."

3: PBnd (Pitch Bend) [x, o]

Specifica se i messaggi MIDI di pitch bend vengono ricevuti dal timbre.

4: AT (After Touch) [x, o]

Specifica se i messaggi MIDI aftertouch vengono ricevuti dal timbre.

P03-5: CC-A (Controller's CC)

Queste impostazioni specificano se i messaggi MIDI di control change come Modulation Wheel e Damper Pedal assegnati ai controlli del **RADIAS** vengono ricevuti da ogni timbre. Il messaggio MIDI corrispondente viene ricevuto se questo parametro è impostato su O (Enable), o ignorato se questo è impostato su X (Disable).

nota La sorgente di controllo dell'effetto (parametro "Ctrl Src") può usare MIDI control change o aftertouch indipendentemente da questa impostazione. Per esempio, se impostate "Dmpr" su X (non ricevuto), e selezionate Damper come sorgente di controllo dell'effetto, potete usare i messaggi damper per controllare solo l'effetto.

**1: Cntrl (Controller's CC) [x, o]**

Specifica se i messaggi MIDI control change CC#01 (modulation wheel) e CC#02/CC#16/CC#80/CC#81 vengono ricevuti dal timbre.

2: Dmpr (Damper Pedal) [x, o]

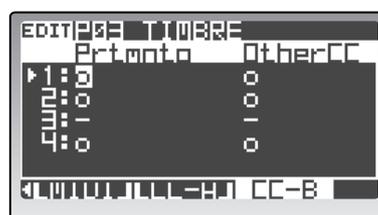
Specifica se il messaggio MIDI control change CC#64 Hold (pedale damper) viene ricevuto dal timbre.

3:  (Foot Pedal/Sw) [x, o]

Specifica se i messaggi foot pedal e foot switch vengono ricevuti dal timbre.

P03-6: CC-B (Other Control Change)

Queste impostazioni specificano se portamento on/off e altri messaggi MIDI control change vengono ricevuti.

**1: Prtmnto (Portamento) [x, o]**

Specifica se il messaggio MIDI control change CC#65 Portamento on/off viene ricevuto dal timbre.

2: OtherCC (Other Control Change) [x, o]

Specifica se altri messaggi MIDI control change non inclusi nelle precedenti spiegazioni vengono ricevuti dal timbre.

3. Parametri del Synth

Questi sono i parametri di sintesi che vengono utilizzati per creare un timbre.

Ognuno dei quattro timbre ha le stesse pagine. Usate i tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] per selezionare il timbre che volete modificare.

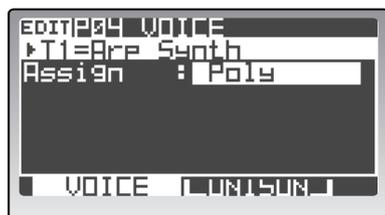
🔊 Se un drum kit è assegnato a un timbre, i parametri delle pagine P04: VOICE–P12: MOD SEQ non sono disponibili per quel timbre.

P04 VOICE

Questi parametri determinano le caratteristiche esecutive del timbre.

P04-1: VOICE

Qui potete specificare come viene suonato il timbre.



1: Assign (Voice Assign) [Mono, Poly]

Seleziona il funzionamento monofonico o polifonico.

Mono

Il timbre suona monofonicamente (una nota alla volta).

Poly

Il timbre suona polifonicamente.

2: Priority [Last, Low, High]

Suonando monofonicamente, e tenendo premuta più di una nota, questa impostazione specifica la nota che ha la priorità.

Questo parametro appare se "Assign" è impostato su Mono.

Last

Suona l'ultimo tasto premuto.

Low

Suona la nota più bassa.

High

Suona la nota più acuta.

3: Trigger [Single, Multi]

Questo specifica se gli EG si reimpostano quando suonate una seconda nota prima di aver rilasciato quella precedente.

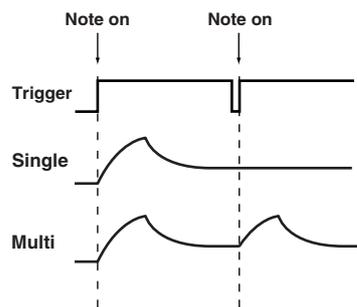
Questo parametro appare se "Assign" è impostato su Mono.

Single

La seconda nota e le successive non reinnescano l'EG. Usate questa impostazione se volete suonare legato.

Multi

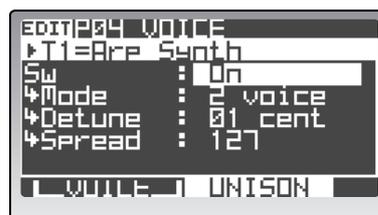
L'EG viene reinnescato ogni volta che premete un tasto.



P04-2: UNISON

Questi sono i parametri relativi alla funzione unison.

Unison è una funzione che produce un tono più ricco suonando più voci alla stessa altezza per "irrobustire" il suono. Questo effetto può essere aumentato scordando leggermente ognuna delle voci sovrapposte. Il **RADIUS** vi permette di sovrapporre sino a sei voci in questo modo.



1: Sw (Unison On/Off) <UNISON> [Off, On]

Attiva/disattiva unison.

Off

Unison è disattivato.

On

Unison è attivo.

Se è on, usate i parametri "Mode," "Detune," e "Spread" per specificare il numero di voci, scordatura e pan.

2: Mode [2...6 voice]

Specifica il numero di voci che vengono sovrapposte utilizzando la funzione Unison. Quando suonate una nota, si sente il numero di voci specificato, producendo un tono più ricco.

Questo parametro appare ed è modificabile se "Sw" è On.

🔊 A seconda delle altre impostazioni relative alle voci, il numero di voci che specificate qui potrebbe non suonare.

3: Detune [00...99 cent]

Specifica la quantità di scordatura (differenza di intonazione) che viene applicata ad ognuna delle voci sovrapposte quando utilizzate la funzione Unison.

Questo parametro è disponibile se la funzione unison "Sw" è On.

 L'impostazione "Detune" non ha effetto per l'OSC1 (oscillator 1) se P06-1: OSC1 "Wave (OSC1 Wave)" è impostato su DrumPCM.

4: Spread [000...127]

Specifica la differenza nel pan delle voci quando utilizzate la funzione Unison. Il pan di ogni voce sovrapposta ha una diffusione pari alla quantità specificata qui. Questo parametro è disponibile se la funzione unison "Sw" è On.

P05 PITCH

Questi sono i parametri relativi all'intonazione.

 Le impostazioni di questi parametri non hanno effetto per l'OSC1 (oscillator 1) se P06-1: OSC1 "Wave (OSC1 Wave)" è impostato su DrumPCM.

P05-1: PITCH



1: Transpose [-48...+48]

Traspone l'intonazione prodotta dagli oscillatori in intervalli di un semitono (100 cent). Potete regolarla in un'estensione di quattro ottave verso l'acuto o verso il basso.

nota I tasti [OCTAVE] del pannello frontale traspongono l'estensione assegnata alla tastiera e ai tasti 16KEYS [1]-[16] in intervalli di un'ottava; non cambiano l'intonazione del suono che sentite, né l'impostazione viene salvata dall'operazione Write. Usate questa impostazione Transpose per cambiare l'intonazione degli oscillatori stessi.

2: Tune [-50...+50 cent]

Regola l'intonazione prodotta dagli oscillatori in intervalli di un cent. Potete regolarla nell'estensione di -50 - +50 cent.

3: AnalogTun (Analog Tune) [000...127]

Aggiungendo una leggera casualità all'intonazione di ogni nota suonata, vi permette di simulare l'instabilità di intonazione dell'oscillatore che era caratteristica dei sintetizzatori analogici. Valori più alti producono una maggiore variazione dell'intonazione.

4: VibratInt (Vibrato Intensity) [-2400...+2400cent]

Specifica l'intensità del vibrato che si verifica nella posizione massima della modulation wheel.

LFO2 applica il vibrato all'intonazione degli oscillatori.

5: BendRange [-12...+12]

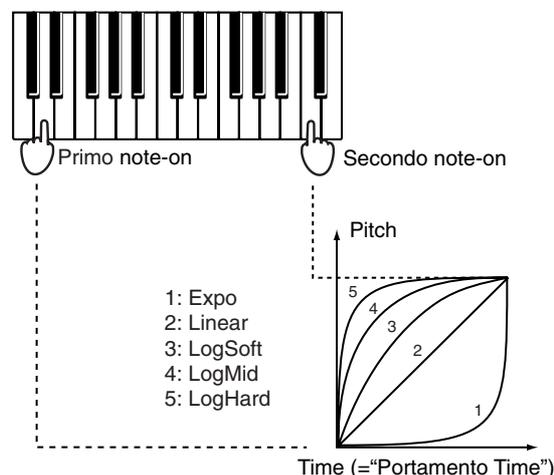
Specifica la quantità di variazione dell'intonazione (in semitoni) che può essere prodotta dal pitch bender. Questo valore specifica la quantità di trasposizione che avviene quando il pitch bender viene spostato completamente nella direzione positiva (+).

6: Portamnto (Portamento Time) < TIME > [000...127]

Specifica la durata del portamento. Il Portamento per una funzione che crea una transizione lineare tra l'intonazione di una nota e quella successiva. Col valore 000 non vi è portamento. Con valori maggiori, serve più tempo per raggiungere l'intonazione della nota successiva.

7: PrtmCurve (Portamento Curve) [LogHard...Expo]

Specifica la curva usata dall'effetto portamento.



P06 OSC/MIXER

Questi sono i parametri che specificano l'algoritmo, la forma d'onda e l'uscita di ogni oscillatore. Il RADIAS offre due oscillatori per ogni timbre. Potete usare questi due oscillatori per creare un'ampia gamma di forme d'onda.

P06-1: OSC 1



1: Wave (OSC1 Wave) < WAVE [▲], [▼] > [Saw...Audioln]

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore 1 (OSC 1).

I parametri controllati dalla manopola "Control1" e dalla manopola "Control2" sono diversi a seconda della forma d'onda selezionata qui e dal parametro "OSC Mod".

Saw

Quest'onda a dente di sega è appropriata per creare un'ampia gamma dei suoni tipici dei sintetizzatori analogici, inclusi bassi e tappeti.

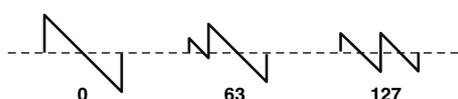


Con certe impostazioni, si può produrre rumore.

Quando "OSC Mod" = Waveform

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000...127]

Regolando il valore si modifica la forma d'onda. Il valore 0 produce una semplice onda a dente di sega, e un valore di 127 produce un'onda a dente di sega un'ottava più acuta.



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]

L'FO1 varia l'effetto "Control1" (Waveform Modulation). Control2 regola l'intensità di questo cambiamento. Impostando "Wave" (sotto-pagina P12-1: LFO - LFO1 "Wave") dell'LFO1 su Tri e applicando questo effetto, potete produrre un risultato simile a una scordatura della forma d'onda, producendo un suono più ricco.

Quando "OSC Mod" = Cross

Quando usate la cross modulation, la forma d'onda selezionata da "Wave" è la portante.

Control1: ModDepth (Cross Modulation Depth) [000...127]

Regola l'intensità della cross modulation.

Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]

L'FO1 varia l'intensità della cross modulation. Control2 regola l'intensità di questo cambiamento. Pitch Modulation sposta l'intonazione di base per un'estensione uguale verso l'acuto e verso il basso in termini di note musicali. Invece, la Cross Modulation sposta l'intonazione di base per un'estensione uguale verso l'acuto e verso il basso in termini di frequenza.

Quando "OSC Mod" = Unison

Unison altera leggermente l'intonazione di cinque oscillatori all'interno dell'oscillator 1 e li invia in uscita per creare un suono più ricco.

Control1: Detune (Unison Detune) [000...127]

Regola la differenza di intonazione tra gli oscillatori unison. Valori più alti producono una maggiore differenza tra gli oscillatori, con un suono più ricco.

Control2: Phase (Unison Phase) [000...127]

Specifica la fase degli oscillatori al momento del note-on. Questo influenza il tono dell'attacco.

Quando "OSC Mod" = VPM

Control1: ModDepth (VPM Depth) [000...127]

Regola l'intensità dell'effetto VPM.

Control2: Harmonics (VPM Harmonics) [01...32]

Specifica la frequenza del modulatore VPM come multiplo (armonica) della fondamentale dell'oscillatore 1.

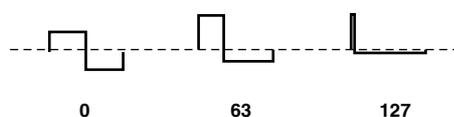
Square

Questa è un'onda impulsiva adatta per i suoni elettronici e di strumenti a fiato. Regolando l'ampiezza dell'impulso potete produrre suoni che ricordano il clavicembalo o il sax.

Quando "OSC Mod" = Waveform

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000...127]

Regola l'ampiezza dell'impulso. Il valore 0 produce una semplice onda quadra. Col valore 127, l'ampiezza dell'impulso scompare completamente, e non si produce alcun suono.



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]

LFO1 varia l'effetto "Control1" (Pulse Width).

Control2 regola l'intensità di questo cambiamento.

Impostando "Wave" (sotto-pagina P12-1: LFO - LFO1 "Wave") dell'LFO1 su Tri e applicando questo effetto, potete creare un effetto di modulazione dell'ampiezza dell'impulso, dando più profondità al suono.

Quando "OSC Mod" = Cross

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Quando "OSC Mod" = Unison

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Quando "OSC Mod" = VPM

È uguale a quando "Wave" = Saw.

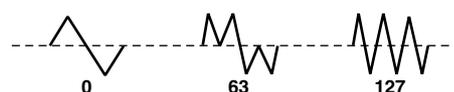
Tri

L'onda triangolare ha meno armonici dell'onda a dente di sega o dell'onda quadra, ed è adatta a suoni più delicati come il basso o i tappeti.

Quando "OSC Mod" = Waveform

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000...127]

Regolando il valore si modifica la forma d'onda. Il valore 0 produce una semplice onda triangolare, e un valore di 127 produce una onda triangolare che è un'ottava e una quinta più acuta (cioè, la terza armonica).



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]

L'FO1 varia l'effetto "Control1" (Waveform Modulation). Control2 regola l'intensità di questo cambiamento.

Quando "OSC Mod" = Cross

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Quando "OSC Mod" = Unison

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Quando "OSC Mod" = VPM

È uguale a quando "Wave" = Saw.

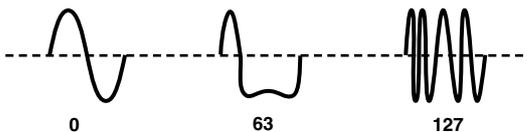
Sin

L'onda sinusoidale ha un tono delicato che contiene solo la frequenza fondamentale, senza armonici.

Quando "OSC Mod" = Waveform

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000...127]

Il valore 0 produce una semplice onda sinusoidale. Aumentando questo valore si modifica la forma d'onda come segue, cambiando la struttura degli armonici.



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]

Regola l'intensità con cui l'LFO1 influenza l'effetto "Control1".

Quando "OSC Mod" = Cross

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Quando "OSC Mod" = Unison

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Quando "OSC Mod" = VPM

È uguale a quando "Wave" = Saw.

Formant

Le frequenze formanti hanno un carattere tonale che ricorda la voce umana.

Control1: Formant (Formant Width) [000...127]

Regola le componenti di frequenza che sono caratteristiche delle formanti vocali. Questo equivale a modificare la forma della bocca (cioè, cambiare il suono della vocale).

Control2: Offset (Formant Offset) [-63...+63]

Sposta verso l'acuto o verso il basso l'intero spettro di frequenze delle formanti. Ciò equivale a cambiare la dimensione della bocca. Il valore 0 produce le posizioni standard delle formanti.

Noise

Genera rumore. "Control1" enfatizza la componente intonata all'interno del rumore, e "Control2" regola la brillantezza.

Control1: Resonance [000...127]

Regola la quantità di risonanza del filtro presente all'interno dell'oscillatore Noise. Valori più alti enfatizzano le frequenze delle componenti intonate all'interno del rumore.

Control2: LPF/HPF [LPF63...CNT...HPF63]

Regola il bilanciamento del mix tra i filtri low-pass e high-pass; questo varia la brillantezza del suono.

SynthPCM

Fornisce varie forme d'onda PCM prese da strumenti acustici e sintetizzatori digitali. Potete scegliere una delle 64 diverse forme d'onda PCM.

Per i dettagli sulle forme d'onda PCM fornite, fate riferimento a p.156 "Lista dei nomi delle voci."

Control1: --- non ha effetto

Control2: Wave Sel (Wave Select) [01...64]

Seleziona la forma d'onda PCM.

DrumPCM

Questo fornisce varie forme d'onda PCM per i suoni di batteria e percussioni.

Control1: Pitch (Drum Pitch) [-63...+63]

Regola l'intonazione.

Control2: Wave Sel (Wave Select) [01...128]

Seleziona la forma d'onda drum PCM. L'intonazione della forma d'onda drum PCM è uguale indipendentemente dal note number. Potete scegliere una delle 128 differenti forme d'onda drum PCM.

Per i dettagli sulle forme d'onda drum PCM fornite, fate riferimento a p.156 "Lista dei nomi delle voci."

AudioIn

Questo vi permette di usare la sorgente in ingresso specificata da "Source" come uscita dell'oscillatore.

Control1: Gain [-63...+63]

Regola il volume dell'ingresso audio.

Control2: Balance [L63...CNT...R63]

Regola il bilanciamento tra il canale L (sinistro - presa INPUT 1) e il canale R (destra - presa INPUT 2) del segnale in ingresso.

nota

Se "Sw" nella sotto-pagina P04-2: VOICE - UNISON è On, l'ingresso audio può essere usato come stereo, e certi parametri vengono impostati automaticamente. In questo caso, sappiate che:

- indipendentemente dall'impostazione "Balance" (Control2), il segnale di Int.Bus L o Ext.In 1 è fisso su "Balance" = L63, e il segnale di Int.Bus R o Ext.In 2 è fisso su "Balance" = R63.
- l'oscillatore è fisso su "2 voice" indipendentemente dall'impostazione di "Unison Mode".
- Se "Unison Spread" è impostato a 0, il canale L e il canale R dell'uscita del timbre vengono entrambi impostati con "PAN" su CNT (Center). Se "Spread" è impostato a 127, il canale L e il canale R dell'uscita del timbre vengono impostati rispettivamente con "PAN" a L63 e R63.

2: Source [ExtIn, IntBus]

Seleziona la sorgente audio in ingresso.

Questo è valido solo se "Wave" è impostato su AudioIn. Usate Control1 "Gain" per regolare il volume in ingresso, e Control2 "Balance" per regolare il bilanciamento.

ExtIn

Viene usata la forma d'onda ricevuta dalle prese INPUT 1 e 2. L'ingresso dalla presa INPUT 1 viene inviato al canale L dell'oscillatore, e l'ingresso dalla presa INPUT 2 viene inviato al canale R. Se l'impostazione "SW" nella sotto-pagina P4-2: VOICE - UNISON è Off, il suono viene mixato in mono.

IntBus

Viene utilizzato il bus interno. L'ingresso dal canale L (sinistro) del bus viene inviato al canale L dell'oscillatore, e l'ingresso dal canale R (destra) viene inviato al canale R.

nota Per poter usare il bus interno, dovete effettuare impostazioni nella sottopagina P03-2: TIMBRE – OUT per assegnare l’uscita del timbre al bus e interno.

3: OSC Mod <OSC MOD>
[Waveform, Cross, Unison, VPM]

Seleziona il tipo di modulazione per l’oscillatore 1.

▲ Non potete applicare la modulazione se “Wave” è impostato su Formant, Noise, Synth PCM, Drum PCM, o Audio In. Questo campo viene visualizzato come Waveform.

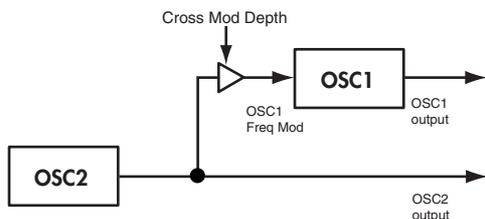
▲ Il numero di voci massimo cambia a seconda della combinazione delle impostazioni “Wave” e “OSC Mod”.

Waveform (Waveform Modulation)

Usate “Control1” per modificare la forma d’onda. Per i dettagli su come cambia la forma d’onda, fate riferimento a p.81 “Wave (OSC1 Wave) Ü WAVE [π], [†] á.”

Cross (Cross Modulation)

Cross Modulation usa la forma d’onda in uscita dell’oscillatore 2 (il modulatore) per modulare la frequenza dell’oscillatore 1 (la portante) ad alta velocità per produrre un suono modulato. La forma d’onda selezionata da “Wave” è la portante.



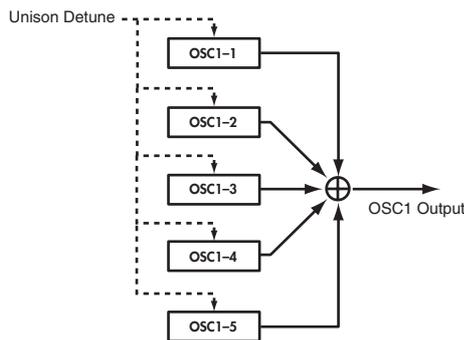
Se “Wave” è Saw, Squ, Tri, o Sin, potete regolare i seguenti parametri della forma d’onda selezionata.

Control1: ModDepth (Cross Modulation Depth) [000...127]
 Regola l’intensità della cross modulation.

Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]
 Regola l’intensità con cui l’LFO1 varia la quantità di cross modulation. Pitch Modulation sposta l’intonazione di base per un’estensione uguale verso l’acuto e verso il basso in termini di note musicali. Invece, la Cross Modulation sposta l’intonazione di base per un’estensione uguale verso l’acuto e verso il basso in termini di frequenza.

Unison

Unison altera leggermente l’intonazione di cinque oscillatori all’interno di un singolo oscillatore e li invia in uscita per creare un suono più ricco. Non confondetelo col parametro Unison delle voci (P04:VOICE-UNISON) che richiede l’uso di voci aggiuntive di polifonia.



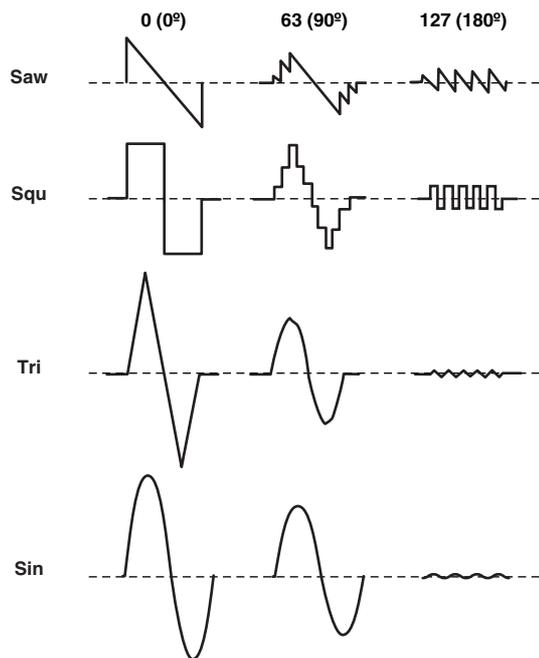
Se “Wave” è Saw, Squ, Tri, o Sin, potete regolare i seguenti parametri della forma d’onda selezionata.

Control1: Detune (Unison Detune) [000...127]

Regola la differenza di intonazione tra gli oscillatori unison. Valori più alti producono una maggiore differenza tra gli oscillatori, con un suono più ricco.

Control2: Phase (Oscillator Phase) [000...127]

Specifica la fase degli oscillatori al momento del note-on. Questo influenza il tono dell’attacco. Il valore 127 cambia l’intonazione e il volume.



VPM

VPM (Variable Phase Modulation) usa un’onda sinusoidale a un multiplo armonico (intero) della fondamentale dell’oscillatore 1 per modulare la fase dell’oscillatore 1, producendo armonici dal suono metallico. In contrasto con la Cross Modulation che produce suoni che hanno un carattere modulante nella forma d’onda, VPM usa un’onda sinusoidale a un multiplo armonico dell’oscillatore 1 per modulare la fase dell’oscillatore 1, con il risultato che la forma d’onda resta statica mentre vengono aggiunti armonici. L’onda sinusoidale usata per la modulazione è incorporata nell’oscillatore 1, perciò la forma d’onda dell’oscillatore 2 non influenza il suono dell’oscillatore 1.

Se “Wave” è Saw, Squ, Tri, o Sin, potete regolare i seguenti parametri della forma d’onda selezionata.

Quando "OSC Mod" = VPM

Control1: Mod Depth (VPM Depth) [000...127]
Regola l'intensità del VPM.

Control2: Harmonics (Mod Harmonics) [01...32]
Specifica la frequenza del modulatore VPM come armonico multiplo dell'oscillatore 1.

4: Control1 < CONTROL1 >

5: Control2 < CONTROL2 >

"Control1" e "Control2" regolano parametri della forma d'onda selezionata. I parametri e i valori disponibili dipendono dalla forma d'onda selezionata. (☞ p.81 "Wave (OSC1 Wave) Æ WAVE [π, [† á")

P06-2: OSC 2

Questi sono i parametri della forma d'onda dell'oscillatore 2.



1: Wave < WAVE > [Saw, Squre, Tri, Sin]

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore 2.

☛ Questa impostazione influenza il numero massimo di voci.

Saw

Quest'onda a dente di sega è appropriata per creare un'ampia gamma dei suoni tipici dei sintetizzatori analogici, inclusi bassi e ottoni sintetici.

Squre

L'onda quadra è adatta per suoni elettronici o di legni come il clarinetto.

Tri

L'onda triangolare ha meno armonici e una fondamentale più forte dell'onda a dente di sega o dell'onda quadra. È adatta a suoni di basso più delicati.

Sin

Questa è un'onda sinusoidale.

2: OSC Mod (Oscillator Modulation Type) < OSC MOD >

[Off, Ring, Sync, RingSync]

Seleziona il tipo di modulazione dell'oscillatore.

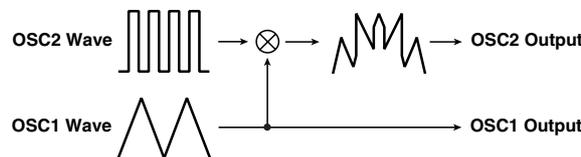
☛ Certe impostazioni possono produrre rumore.

Off

Il suono viene emesso senza alcuna modulazione applicata. Potete regolare "Semitone" e "Tune" per produrre un effetto di scordatura che rende spazioso il suono. Per timbri di synth bass corposi, impostate l'intonazione dell'oscillatore 1 e 2 con una differenza di un'ottava.

Ring

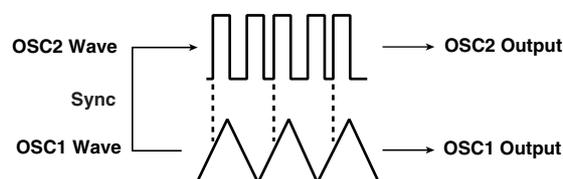
Questo tipo di modulazione genera frequenze sommando e sottraendo le frequenze degli oscillatori 1 e 2. Potete regolare "Semitone" e "Tune" per creare suoni metallici con poco senso di intonazione. È utile per gli effetti sonori.



Sync

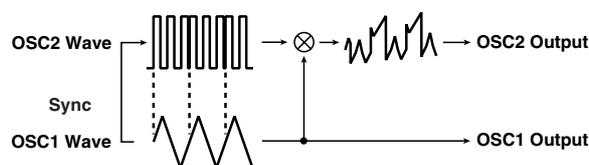
Questo tipo di modulazione sincronizza l'oscillatore 2 alla fase dell'oscillatore 1, reimpostando forzatamente la fase dell'oscillatore 2.

È efficace per i suoni di synth solisti. Usate "Semitone" e "Tune" per regolare gli armonici.



RingSync

Applica Ring e Sync modulation simultaneamente.



3: Semitone < SEMITONE > [-24...+24]

Specifica la differenza di intonazione relativamente all'oscillatore 1 in intervalli di semitono. Valori di ±12 producono una differenza di intonazione di un'ottava, e valori di ±24 producono una differenza di intonazione di due ottave. Col valore 0, l'intonazione è uguale a quella dell'OSC1.

4: Tune < TUNE > [-63...+63]

Specifica la quantità scordatura relativamente all'oscillatore 1. Valori di ±63 producono una differenza di intonazione di ±2 ottave, e valori di ±48 producono una differenza di intonazione di ±1 ottava. Valori vicino a 0 producono regolazioni fini dell'intonazione.

📌 Se "OSC Mod" è impostato su Sync, regolando i parametri "Semitone" o "Tune" si cambia l'intonazione degli armonici. L'intonazione della fondamentale non cambia.

P06-3: MIXER

Questi parametri specificano il livello di uscita di ogni oscillatore. Le impostazioni che effettuate qui determinano il livello di ingresso nel filtro.



1: OSC1 Lvl (OSC1 Level) < OSC1 > [000...127]

Specifica il livello di uscita dell'oscillatore 1.

2: OSC2 Lvl (OSC2 Level) < OSC2 > [000...127]

Specifica il livello di uscita dell'oscillatore 2.

3: Noise Lvl (Noise Level) < NOISE > [000...127]

Specifica il livello di uscita del generatore di rumore.

P07 FILTER

Questi sono i parametri individuali di filter 1 e filter 2, così come i parametri che influiscono sull'intera sezione dei filtri. Entrambi i filtri sono auto-risonanti.

P07-1: FILTER 1



1: Routing < ROUTING >

[Single, Serial, Para, Indiv]

Specifica il collegamento tra filter 1 e filter 2.

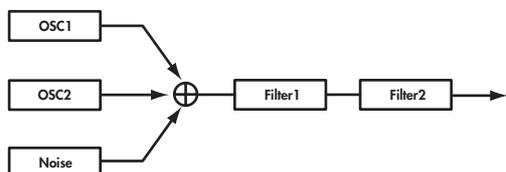
🔊 Questa impostazione influenza il numero massimo di voci che può essere riprodotto simultaneamente.

Single

Viene usato solo il filter 1.

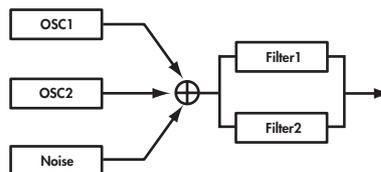
Serial

Filter 1 e filter 2 sono collegati in serie.



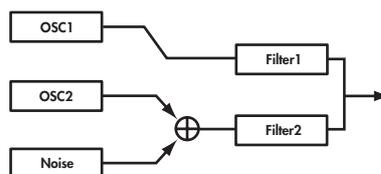
Para

Filter 1 e filter 2 sono collegati in parallelo.



Indiv

Filter 1 è applicato all'oscillatore 1, e filter 2 è applicato all'oscillatore 2 e al generatore di rumore.



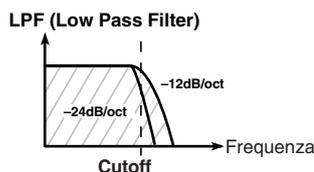
2: FiltBal (Filter1 Balance) < FILTER TYPE >

[LPF24...LPF12...HPF...BPF...THRU]

Seleziona il tipo di filtro. Valori intermedi producono una risposta che sta a metà tra i due tipi di filtro.

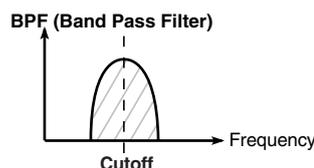
LPF12 (-12dB/oct), LPF24 (-24dB/oct)

LPF (Low Pass Filter) è il tipo di filtro più comune: lascia passare le frequenze al di sotto della frequenza di taglio e taglia la regione al di sopra. Alzando la frequenza di taglio ("Cutoff") si produce un tono più brillante. Il filtro a 24dB/ottava (conosciuto anche come a 4 poli; mentre il 12dB /ottava è conosciuto anche come filtro a 2 poli) taglia il suono al di sotto della frequenza di taglio con una curva più ripida, ed è utile per i suoni di basso che devono avere più "botta."



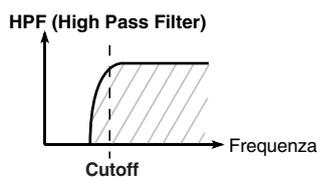
BPF (-12dB/oct)

BPF (Band Pass Filter) lascia passare le frequenze nella regione della frequenza di taglio, e taglia le altre frequenze. Usatelo quando volete enfatizzare solo una porzione specifica del suono.



HPF (-12dB/oct)

HPF (High Pass Filter) lascia passare le frequenze più acute della frequenza di taglio e taglia la regione sottostante. Usatelo quando volete rendere il tono più sottile. Però, alzando molto la frequenza di taglio si riduce drasticamente il volume.



THRU

Il suono viene emesso direttamente, senza attraversare il filtro.

3: Cutoff (Cutoff Frequency) < CUTOFF > [000...127]

Specifica la frequenza di taglio. Valori più alti alzano la frequenza di taglio.

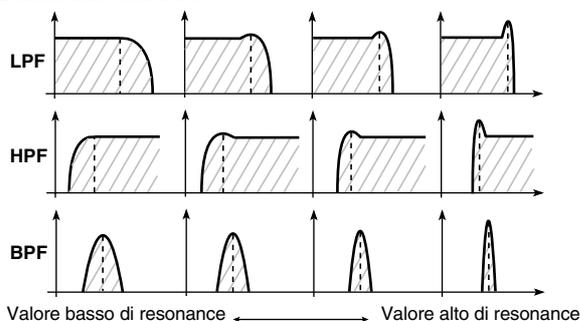
nota "Cutoff" può essere modificato dai cambiamenti variabili nel tempo prodotti dall'EG1, dalla posizione delle note sulla tastiera (keyboard tracking), o dalla dinamica (velocity). I parametri "EG 1 Int," "Key Track," e "Velo Sens" specificano in che grado questi influenzano il "Cutoff."

⚠ Con certe impostazioni di "Cutoff", il volume potrebbe essere estremamente basso o potrebbe non prodursi alcun suono.

4: Resonance < RESONANCE > [000...127]

Specifica la risonanza. Questa enfatizza la regione vicino alla frequenza di "Cutoff", dando un carattere distintivo al suono. Aumentando il valore si incrementa l'effetto.

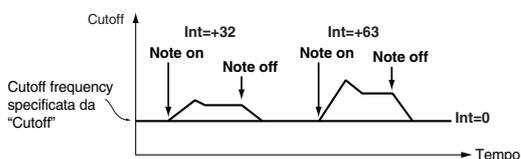
L'effetto della risonance



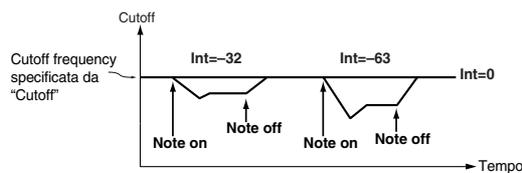
⚠ Valori alti di "Resonance" possono provocare distorsioni con certe frequenze di taglio o suoni in ingresso.

5: EG1 Int (EG1 Intensity) < EG 1 INT > [-63...+63]

Specifica in che grado l'EG 1 modula la frequenza di taglio. Questo fa cambiare la frequenza di taglio del tempo. Valori maggiori positivi (+) aumentano l'effetto.



Valori maggiori negativi (-) producono un effetto più grande nella direzione opposta.



6: KeyTrack (Keyboard Track) < KEY TRACK > [-2.00...+2.00]

Specifica come il keyboard tracking (la posizione sulla tastiera) modula la frequenza di taglio. Col valore 0, il keyboard tracking non ha effetto. Impostazioni positive (+) fanno sì che la frequenza di taglio si alzi quando suonate sopra al tasto C4, o si riduca quando suonate sotto al tasto C4. Col valore +1.0, il cambiamento della frequenza di taglio è proporzionale al cambiamento di intonazione. Impostazioni negative (-) fanno sì che la frequenza di taglio si abbassi quando suonate sopra al tasto C4, o si alzi quando suonate sotto al tasto C4.

nota Il Keyboard tracking è basato sull'intonazione controllata dal pitch bend, trasposizione e modulation sequencer. Non riflette i cambiamenti di intonazione prodotti dal vibrato o da virtual patch.

7: VeloSens (Velocity Sens) [-63...+63]

Specifica come la velocity (dinamica dell'esecuzione alla tastiera) influenza la frequenza di taglio. Valori positivi (+) fanno sì che la frequenza di taglio si alzi suonando più forte. Valori negativi (-) fanno sì che la frequenza di taglio si abbassi suonando più forte.

P07-2: FILTER2

Questi sono i parametri del filter 2. Questi parametri sono disponibili se FILTER1 "Routing" è Serial, Para, o Indiv.



1: LinkSw [Off, On]

Fa sì che il filter 2 funzioni usando le impostazioni dei parametri del filter 1.

Off

I parametri di Filter 1 e filter 2 possono essere impostati indipendentemente.

On

Filter 2 funziona usando le impostazioni dei parametri del filter 1. I parametri successivi a "Cutoff" usano le impostazioni del filter 1.

2: FilType (Filter2 Type) < TYPE > [LPF, HPF, BPF, COMB]

Seleziona il tipo di filtro.

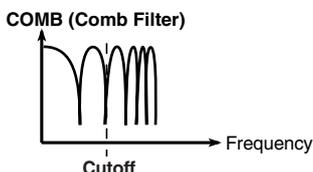
Questa impostazione influenza il numero massimo di voci.

LPF, HPF, BPF

Sono gli stessi filtri a -12 dB/oct del filter 1. Fate riferimento a p.86 "FiltBal (Filter1 Balance) Ü FILTER TYPE á."

COMB

È un filtro a pettine (chiamato così per la sua somiglianza ai denti di un pettine), che alternando passa-banda e tagli del segnale da un carattere unico al suono. Aumentando la frequenza di taglio ("Cutoff") si aumenta lo spazio tra i denti del pettine, così che vengano tagliate più regioni.



- 3: Cutoff (Cutoff Frequency) < CUTOFF > [000...127]
- 4: Resonance < RESONANCE > [000...127]
- 5: EG1 Int (EG1 Intensity) < EG1 INT > [-63...+63]
- 6: KeyTrack (Keyboard Track) < KEY TRACK > [-2.0...+2.0]
- 7: VeloSens (Velocity Sens) [-63...+63]

Sono uguali a quelli del FILTER 1. Fate riferimento a p.86 "P07-1: FILTER1."

P08 AMP (Amplifier)

Questi sono i parametri relativi al volume del timbre.

P08-1: AMP



1: Level (Amp Level) < LEVEL > [000...127]

Specifica il volume del timbre.

Se è assegnato un drum kit al timbre, il parametro regolato dalla manopola [LEVEL] del pannello frontale è il parametro "Level" nella sotto-pagina P02-2: COMMON - DRUM.

2: Pan < PAN > [L63...CNT...R63]

Regola il pan (posizione stereo) del timbre.

Se è assegnato un drum kit al timbre, il parametro regolato dalla manopola [PAN] del pannello frontale è il parametro "Pan" nella sotto-pagina P02-2: COMMON - DRUM.

3: Drive/WS (Drive/Wave Shape) < DRIVE/WS > [Off, Drive, WavShape]

Attiva le funzioni Drive o Wave Shape.

Questa impostazione influenza il numero massimo di voci.

Off

Le funzioni Drive e Wave Shape sono disattivate.

Drive

Viene applicato Drive. La quantità di distorsione viene regolata dal livello di uscita di ogni oscillatore nella sotto-pagina P06-3: OSC/MIXER - MIXER (o dalla manopola MIXER [OSC1], etc.).

WavShape

Wave Shape viene applicato secondo il tipo di Wave Shape selezionato da "WS Type".

4: Position [PreFilt1, PreAmp]

Specifica la posizione in cui vengono applicate le funzioni Drive o Wave Shape.

PreFilt1

Drive o Wave Shape sono applicati prima del filter 1.

PreAmp

Drive o Wave Shape sono applicati dopo il filtro e prima dell'ampli.

5: Depth [000...127]

Specifica l'intensità con cui sono applicate le funzioni Drive o Wave Shape.

6: WS Type (Wave Shape Type) [Decimator...Lvl Boost]

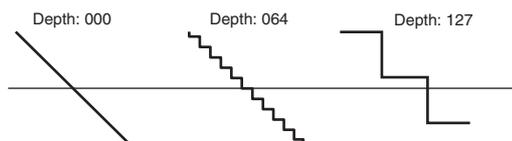
Seleziona il tipo di Wave Shape. Appare e può essere modificato se "Drive/WS" è impostato su WS.

Questa impostazione influenza il numero massimo di voci.

Certe impostazioni possono produrre rumore.

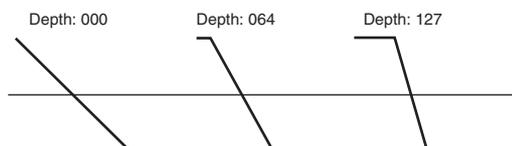
Decimator

Abbassa la frequenza di campionamento.



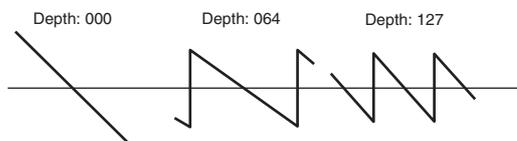
Hard Clip

Appiattisce qualsiasi porzione della forma d'onda sopra il limite.



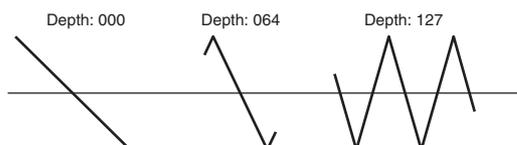
OctSaw

Taglia la porzione della forma d'onda sopra il livello di soglia e la sposta all'interno dei limiti nella posizione inversa verso l'alto o verso il basso.



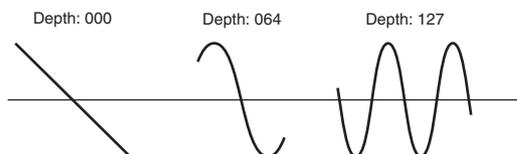
MultiTri

Facendo passare un'onda a dente di sega si produce un'onda triangolare.



MultiSin

Facendo passare un'onda a dente di sega si produce un'onda sinusoidale.

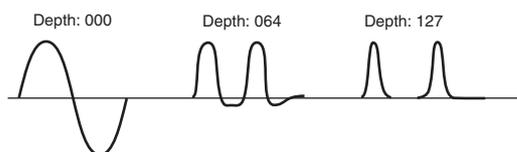


SubOSCSaw, SubOSCSqu, SubOSCTri, SubOSCSin

La forma d'onda selezionata suona un'ottava sotto all'oscillatore 1. "Depth" regola la quantità nel mix relativamente all'oscillatore 1.

Pickup

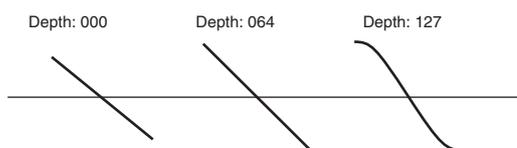
Questo simula un pickup elettromagnetico. "Depth" regola l'intensità.



nota L'illustrazione sopra relativa a Pickup mostra le differenze nella forma d'onda in uscita quando viene immessa un'onda sinusoidale all'altezza C4. La trasformazione varia a seconda dell'altezza in ingresso.

Lvl Boost

Enfatizza il livello di uscita. "Depth" regola la quantità di enfasi.



🔊 Questo può produrre volumi di uscita più elevati degli altri tipi di wave shape.

7: PunchLvl (Punch Level)

[000...127]

Crea un attacco più intenso regolando la quantità di forma d'onda impulsiva che viene aggiunta all'uscita dell'oscillatore solo durante l'attacco. Aumentando questo valore si enfatizza l'attacco.

🔊 Se l'attacco è rallentato dall'EG etc., questo non ha effetto.

8: KeyTrack (Keyboard Track)

[-63...+63]

Specifica come il keyboard tracking influenza il volume. Con impostazioni positive (+), il volume aumenta suonando sopra al tasto C4, e si riduce per le note più basse. Con impostazioni negative (-), il volume si riduce suonando sopra al tasto C4, e aumenta per le note più basse. Se questo valore è 0, il keyboard tracking non influenza il volume.

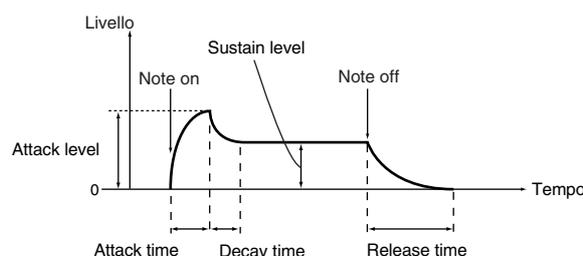
nota Il Keyboard tracking è basato sull'intonazione controllata dal pitch bend, trasposizione e modulation sequencer. Non riflette i cambiamenti di intonazione prodotti dal vibrato o da virtual patch.

P09 EG (Envelope Generator)

Questi sono i parametri degli EG (Envelope Generator), che applicano cambiamenti che variano nel tempo al filtro o all'ampli. EG1 è collegato internamente come sorgente dell'involuppo che controlla la frequenza di taglio del filtro 1 e del filtro 2. EG2 è collegato internamente come sorgente dell'involuppo che controlla il volume dell'ampli.

nota EG3 è solamente un parametro interno: non esistono manopole per controllarlo sul pannello frontale.

P09-1...3: EG 1...3



1: Attack < ATTACK >

[000...127]

Specifica il tempo dal note-on sino a raggiungere il livello di attacco (il valore massimo dell'involuppo).

2: Decay < DECAY > [000...127]

Specifica il tempo da quando viene raggiunto il livello di attacco al raggiungimento del livello di risonanza.

3: Sustain < SUSTAIN > [000...127]

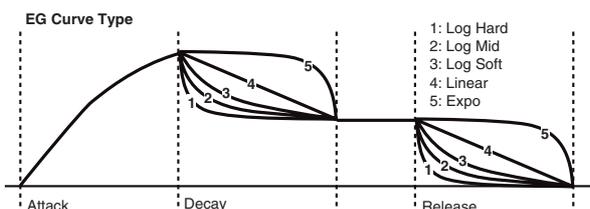
Specifica il livello di risonanza.

4: Release < RELEASE > [000...127]

Specifica il tempo dal note-off al raggiungimento del livello 0.

5: Curve [LogHard...Expo]

Seleziona la curva dei segmenti decay e release dell'inviluppo.



6: LvVelInt (Level Velocity Intensity) [-63...+63]

Permette di controllare l'ampiezza dell'EG tramite la velocity del note-on. Valori maggiori permettono alla velocity di avere un effetto maggiore sull'ampiezza.

Valori positivi (+)

Quando suonate piano, l'ampiezza dell'EG si riduce; quando suonate forte, l'ampiezza dell'EG aumenta.

Valori negativi (-)

Quando suonate forte, l'ampiezza dell'EG si riduce; quando suonate piano, l'ampiezza dell'EG aumenta.

7: TimKeyTrk (Decay/ReleaseTime Keyboard Track) [-63...+63]

Permette al keyboard tracking (la posizione sulla tastiera) di modificare il decay time e release time dell'EG. Aumentando questo valore, la posizione sulla tastiera crea una maggiore differenza nei tempi dell'EG. La posizione sulla tastiera è relativa al tasto C4.

Valori positivi (+)

I parametri dei tempi dell'EG diventano più brevi suonando sopra a C4, e più lunghi suonando sotto a C4.

Valori negativi (-)

I parametri dei tempi dell'EG diventano più brevi suonando sotto a C4, e più lunghi suonando sopra a C4.

8: TimVelInt (Decay/ReleaseTime Velocity Intensity) [-63...+63]

Permette alla velocity di influenzare il decay time e release time dell'EG. Aumentando questo valore, la velocity crea una maggiore differenza nei tempi dell'EG.

Valori positivi (+)

I tempi dell'EG si allungano quando suonate piano, e si accorciano quando suonate forte.

Valori negativi (-)

I tempi dell'EG si allungano quando suonate forte, e si accorciano quando suonate piano.

P10 LFO

Questi sono i parametri degli LFO (Low Frequency Oscillator). Un LFO può applicare un cambiamento ciclico al suono.

LFO1 è collegato internamente come sorgente della modulazione dell'oscillatore 1 "Control1."

LFO2 è collegato internamente come sorgente della modulazione dell'intonazione dell'oscillatore controllata dalla modulation wheel (o dalla modulation wheel di un dispositivo MIDI esterno collegato).

Se avete difficoltà a sentire l'effetto dell'LFO, aumentate l'intensità della destinazione della modulazione.

P10-1, 2: LFO 1, 2

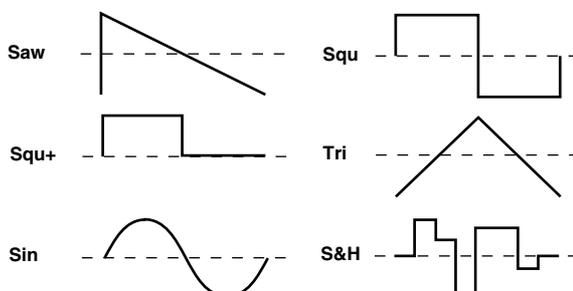


1: Wave < SELECT > [Saw, Squ, Squ+, Tri, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

Per l'LFO1 potete scegliere tra Saw, Squ, Tri, e S/H.

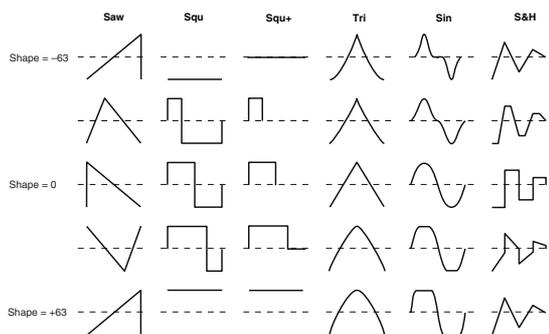
Per l'LFO2 potete scegliere tra Saw, Squ+, Sin, e S/H.



L'ampiezzaq cambia irregolarment (Sample & Hold)

2: Shape [-63...+63]

Modifica la forma dell'onda selezionata da "Wave."



3: TempoSync [On, Off]

Se questo è On, la frequenza dell'LFO si sincronizza al tempo o al MIDI clock.

Se "Clock" (impostazione del MIDI clock) in modo Global, pagina P04: MIDI è Internal, l'LFO si sincronizza al tempo specificato dalla manopola [TEMPO]. Se l'impostazione del clock è External, l'LFO si sincronizza ai dati MIDI clock ricevuti da un dispositivo MIDI esterno.

Se le impostazioni "TempoSync" di LFO1 o LFO2 sono rispettivamente impostate su On, l'impostazione "Dest" delle sotto-pagine P11-1-6: PATCH-P1-P6 viene ignorata se sono impostate su LFO1Freq o LFO2Freq.

4: Freq (Frequency) < FREQ > [0.01...100.0Hz]

Specifica la frequenza dell'LFO. Appare e può essere modificato se "TempoSync" è Off.

Valori più alti rendono più veloce l'LFO.

5: SyncNote [8/1...1/64]

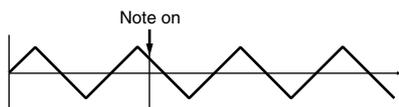
Specifica la frequenza dell'LFO come valore della nota basato sul tempo specificato dalla manopola [TEMPO]. Appare e può essere modificato se "TempoSync" è On. Relativamente al tempo, la lunghezza del valore della nota specificato qui corrisponde a un ciclo dell'LFO. Per esempio, se questo è impostato su $\downarrow 1/4$, ogni ciclo dell'LFO occupa una nota da un quarto.

6: KeySync [Off, Timbre, Voice]

Specifica se l'LFO viene reimpostato ad ogni nuovo messaggio note-on.

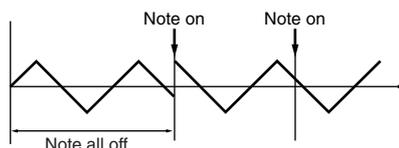
Off

La fase dell'LFO non viene reimpostata in presenza di un note-on.



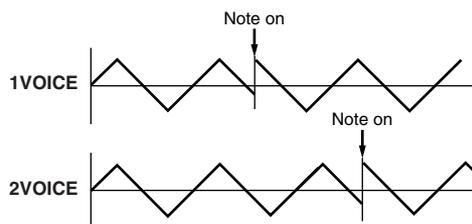
Timbre

La fase dell'LFO viene reimpostata al primo note-on che si verifica quando non sono premuti altri tasti, e continua a influenzare tutte le note suonate da quel timbre nello stesso modo, sino a quando non vengono tenuti abbassati dei tasti.



Voice

La fase dell'LFO viene reimpostata per ogni singolo note-on, e ogni voce viene modulata con una fase indipendente.



7: IniPhase (Initial Phase) [000...180°]

Specifica la posizione iniziale della forma d'onda dell'LFO. Questo parametro è valido se "KeySync" è impostato su Timbre o Voice.

Col valore 0, la modulazione parte dal "punto zero" e inizia ascendendo la porzione positiva dell'onda dell'LFO. Col valore 90 parte dal punto più alto dell'onda dell'LFO, e col valore 180 parte dal "punto zero" e inizia discendendo la porzione negativa dell'onda dell'LFO. Nelle illustrazioni della fase sopra, la fase è impostata a 90.

P11 PATCH (Virtual Patch)

Questi sono i parametri della funzione Virtual Patch. Virtual Patch è la funzione che vi permette di assegnare sorgenti di modulazione come EG o LFO a una varietà di parametri. Per ogni timbre potete creare siano a sei di queste combinazioni.

P11-1...6: P1...P6 (PATCH1...PATCH6)



1: Source < SOURCE > [EG1...MIDI5]

Seleziona la sorgente della modulazione.

EG1, EG2, EG3

EG1, EG2, o EG3 sono la sorgente della modulazione.

LFO1, LFO2

LFO1 o LFO2 sono la sorgente della modulazione.

Velocity

La velocity (dinamica dell'esecuzione) è la sorgente della modulazione.

P.Bend

Il Pitch bend è la sorgente della modulazione.

M.Wheel

La Modulation wheel è la sorgente della modulazione.

KeyTrack

Il Keyboard tracking (la posizione della nota) è la sorgente della modulazione.

nota Il Keyboard tracking è basato sull'intonazione controllata dal pitch bend, trasposizione e modulation sequencer. Non riflette i cambiamenti di intonazione prodotti dal vibrato o da virtual patch.

EnvF

I dati dell'involuppo ottenuti dall'envelope follower sono la sorgente della modulazione.

MIDI1, MIDI2, MIDI3, MIDI4, MIDI5

La funzione specificata dai parametri "MIDI1," "MIDI2," "MIDI3," "MIDI4," o "MIDI5" in modo Global, pagina P04: MIDI sono la sorgente della modulazione.

2: Dest (Destination) < DESTINATION > [Pitch...LFO2Freq]

Seleziona il parametro che è la destinazione della modulazione.

Pitch

Viene modulata l'intonazione dell'intero timbre.

OSC2Pitch

Viene modulato il parametro "Tune" nella sotto-pagina P06-2: OSC/MIXER - OSC2.

OSC1Ctrl

Viene modulato il parametro "Control1" nella sotto-pagina P06-1: OSC/MIXER - OSC1.

OSC1Level, OSC2Level, NoiseLvl

Viene modulato il parametro "OSC1 Lvl," "OSC2 Lvl," o "NoiseLvl" nella sotto-pagina P06-3: OSC/MIXER - MIXER.

Filt1Type

Viene modulato il parametro "Type" nella sotto-pagina P07-1: FILTER - FILTER1.

Filt1Cut

Viene modulato il parametro "Cutoff" nella sotto-pagina P07-1: FILTER - FILTER1.

Filt1Reso

Viene modulato il parametro "Resonance" nella sotto-pagina P07-1: FILTER - FILTER1.

Filt2Cut

Viene modulato il parametro "Cutoff" nella sotto-pagina P07-2: FILTER - FILTER2.

Drv/WsDpt

Viene modulato il parametro "Depth" nella pagina P08-1: AMP.

AmplLevel

Viene modulato il parametro "Level" nella pagina P08-1: AMP.

Pan

Viene modulato il parametro "Pan" nella pagina P08-1: AMP.

LFO1Freq

Viene modulato il parametro "Freq" nella sotto-pagina P10-1: LFO - LFO1.

LFO2Freq

Viene modulato il parametro "Freq" nella sotto-pagina P10-2: LFO - LFO2.

nota Se "TempoSync" è On per l'LFO1 o l'LFO2, selezionando rispettivamente LFO1Freq o LFO2Freq non si produce alcun effetto.

3: Intensity < INTENSITY > [-63...+63]

Specifica l'intensità della modulazione prodotta dalla sorgente della modulazione.

Se questa è impostata a 0, non si verifica alcuna modulazione.

P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)

Questi sono i parametri dei Modulation Sequencer. I Modulation sequencer applicano cambiamenti che variano nel tempo ai parametri del suono in modo molto simile ai sequencer analogici del passato. Sono presenti tre modulation sequencer per ogni timbre.

P12-1: COMN (SEQ Common)



1: LastStep [01...16]

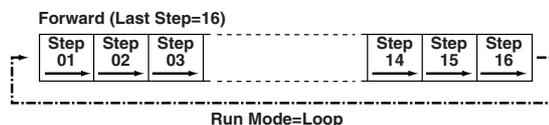
Specifica la lunghezza della sequenza in step (cioè, il numero massimo di step).

2: SeqType (Sequence Type) [Forward...Alt2]

Specifica il tipo di sequenza (la direzione in cui viene riprodotta la sequenza).

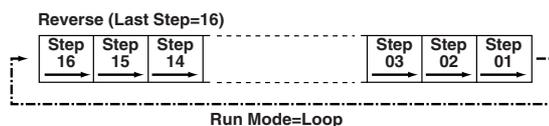
Forward

Suona dal primo step (Step01).



Reverse

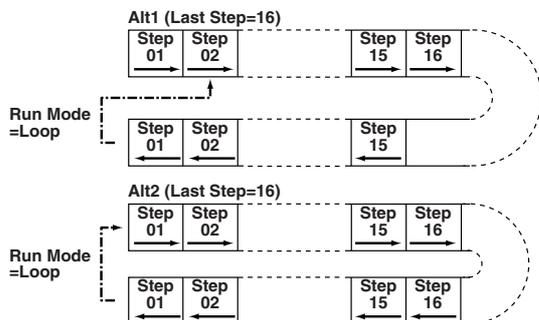
Suona dall'ultimo last step (il numero dello step specificato da "Last Step") al contrario.



Alt1/Alt2

Suona alternativamente nelle direzioni Forward e Reverse. Alt 1 cambia immediatamente direzione ai punti finali, perciò il primo e l'ultimo step vengono riprodotti

solo una volta per ogni giro. Alt 2 suona il primo step e l'ultimo step sia in una direzione che nell'altra, perciò questi step vengono suonati due volte per loop.



nota La riproduzione avviene sempre nella direzione Forward per Motion Rec.

3: RunMode [OneShot, Loop]

Specifica le impostazioni del loop per la riproduzione.

OneShot

La sequenza suona solo un ciclo, e mantiene il valore dell'ultimo step.

Loop

La sequenza suona ripetutamente, usando il tipo di sequenza specificato da "Seq Type."

nota Quando state usando la funzione Motion Rec, o "KeySync" è off, la riproduzione avviene sempre in modo Loop.

4: KeySync [Off, Timbre, Voice]

Specifica come viene reimpostata la sequenza in presenza di un note-on (cioè, quando viene suonato un tasto).

Off

La sequenza non viene reimpostata dal note-on.

Timbre

La sequenza viene reimpostata quando il primo note-on avviene per un timbre in una condizione in cui tutti i tasti sono rilasciati.

Nel caso di un program in cui regioni differenti della tastiera suonano timbre differenti (cioè, uno split program), la sequenza si reimposta per il timbre che è stato suonato dal note-on.

Voice

La sequenza viene reimpostata individualmente da ogni nuovo note-on.

nota Se sia il modulation sequencer e che l'arpeggiatore sono attivi, dovrete impostare questo parametro su Off o Timbre. Se questo è impostato su Voice, la sequenza viene reimpostata ogni volta che l'arpeggiatore genera una nota. Se lo impostate su Timbre, la sequenza viene reimpostata ogni volta che cambia l'accordo.

5: Resolutn (Resolution) [$\frac{1}{3}$, $\frac{1}{48}$... $\frac{1}{1}$]

Specifica la velocità di riproduzione della sequenza relativamente al tempo (MIDI clock) specificato dalla manopola [TEMPO]. La sequenza avanza di uno Step per ogni

valore della nota specificato qui, relativamente al tempo. Per esempio, se lo impostate su $\frac{1}{4}$, la sequenza avanza di uno step per ogni nota da un quarto.

P12-2...4: SEQ1...SEQ3



1: Knob [None, Pitch...Pch6Int]

Seleziona il parametro che viene registrato nel modulation sequencer.

None

La sequenza di modulazione non produce nulla.

Pitch

La sequenza di modulazione modifica l'intonazione generale degli oscillatori che suonano in un intervallo di ± 24 semitoni.

Other

La sequenza di modulazione modifica il parametro assegnato ad una specifica manopola del pannello in un intervallo di ± 63 (± 24 per OSC2 Sem).

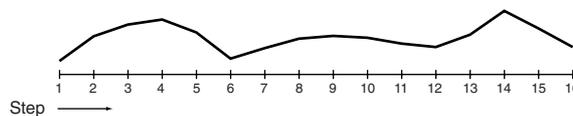
nota Se lo stesso parametro è assegnato a più di una sequenza, un "*" viene visualizzato sulla destra. In modo caso, le assegnazioni hanno priorità nell'ordine SEQ3, SEQ2, e SEQ1.

2: Motion [\sim , \square]

Specifica come cambiano i valori registrati quando viene riprodotta la sequenza.

\sim (Smooth)

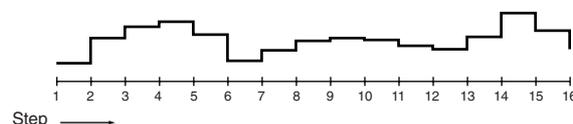
Il cambiamento è continuo, con i valori registrati ad ogni step collegati da linee rette.



nota Se impostate "Knob" su OSC1c2 (OSC1 Control 2) quando OSC1 "Wave" è impostato su Synth PCM o Drum PCM, il funzionamento è uguale a quello di Step anche se questo parametro è impostato su Smooth.

\square (Step)

Il valore registrato in ogni step viene mantenuto sino a quando non suona lo step successivo.



3: StepSel (Step Select) [01...Last Step]

Seleziona lo step da modificare.

4: Value (Step Value) [-24...+24, -63...+63]

Modifica il valore registrato nello step specificato da "StepSel" nella sequenza di modulazione.

Il valore specificato qui è un offset (scostamento) applicato al valore corrente del parametro che è assegnato alla sequenza di modulazione. Per esempio se il valore corrente è +10, e i dati della sequenza contengono +10, +10, +20... partendo dallo step 1, il valore risultante del cambiamento del parametro è +20, +20, +30... quando inizia la riproduzione.

Usate i tasti cursore per muovere il cursore sullo step che volete modificare, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per modificare il valore. Oppure, potete usare il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare la sequenza di modulazione che volete modificare, e usare le 16 manopole per modificare i valori.

P13 EQ/FX (Equalizer/Effect)

Qui potete modificare i parametri dell'equalizzatore e degli effetti.

P13-1: EQ

Queste sono le impostazioni dell'equalizzatore.

L'equalizzatore viene utilizzato per regolare il bilanciamento dei toni di ogni timbre, per esempio facendo risaltare certe frequenze che tendono ad essere coperte, o riducendo altre frequenze troppo evidenti. L'equalizzatore è collegato immediatamente dopo l'uscita timbre.



1: HiFrea (High Frequency) [1.00...20.0kHz]

Specifica la frequenza di taglio dell'equalizzatore degli acuti (tipo shelving).

2: HiGain (High Gain) < HI > [-15.0...+15.0dB]

Specifica il guadagno dell'equalizzatore degli acuti. Impostazioni positive (+) enfatizzano il suono nella regione della frequenza di taglio, e impostazioni negative (-) tagliano il suono nella regione della frequenza di taglio.

3: LoFrea (Low Frequency) [0020...1000Hz]

Specifica la frequenza di taglio dell'equalizzatore dei bassi (tipo shelving).

4: LoGain (Low Gain) < LO > [-15.0...+15.0dB]

Specifica il guadagno dell'equalizzatore dei bassi. Impostazioni positive (+) enfatizzano il suono nella regione della frequenza di taglio, e impostazioni negative (-) tagliano il suono nella regione della frequenza di taglio.

 Alzando eccessivamente il guadagno l'uscita potrebbe distorcere.

P13-2, 3: IFX1, 2 (Insert Effect 1, 2)

Queste sono le impostazioni degli effetti insert 1 e 2.

Sono presenti due effetti insert (effetto insert 1 e effetto insert 2) per ogni timbre. Dopo che l'uscita del timbre ha attraversato l'EQ, viene collegata in serie attraverso l'effect 1 e poi l'effect 2.



0: Load (Load Template) [001...128]

Qui potete caricare un template dell'effetto insert. Usate il tasto cursore [▲/◀] per muovere il cursore, e ruotate la manopola [PROGRAM/VALUE] per caricare il template.

 Sappiate che, quando viene caricato un template, tutti i parametri dell'effetto che stavate modificando vengono sovrascritti.

nota Oltre ai template incorporati nel **RADIAS**, anche le impostazioni create da voi possono essere salvate come template. Per maggiori informazioni sui template, fate riferimento a p.33 "Caricare altri timbre/La funzione Template."

1: IFX ON/OFF < ON > [OFF, ON]

Attiva/disattiva l'effetto insert selezionato dal tasto [FX1-FX2]. Il tasto si accende se l'effetto è attivo.

2: Type (Effect Type) [No Effect, St.Compressor...TalkingMod(W)]

Seleziona il tipo di effetto utilizzato dall'effetto insert. Per i dettagli sui tipi disponibili, fate riferimento a p.121 "Guida agli effetti."

3: Edit1 < EDIT 1 >**4: Edit2 < EDIT 2 >**

Qui potete assegnare i parametri dell'effetto alle manopole INSERT FX [EDIT1] e [EDIT2] del pannello frontale.

I parametri che possono essere assegnati dipendono dal tipo di effetto. Fate riferimento a p.121 "Guida agli effetti."

5: Effect Parameter

Qui potete modificare i parametri dell'effetto selezionato da "Type."

Il numero, tipo e funzione dei parametri dipende dal tipo di effetto. Per i dettagli sui parametri, fate riferimento a p.121 "Guida agli effetti."

P13-4: MFX (Master Effect)

Questi sono i parametri dell'effetto master.

L'effetto master viene applicato al suono del mix di tutti i timbre, e viene tipicamente utilizzato per applicare un effetto di ambianza, come il riverbero, per aggiungere il tocco finale al suono complessivo.

L'uscita di ogni timbre viene inviata attraverso l'EQ e gli effetti insert, e poi combinata e inviata nell'effetto master. L'uscita dell'effetto master viene emessa dalle prese MAIN OUT.

nota Le impostazioni in questa pagina sono comuni a tutti i timbre, indipendentemente dal timbre che è selezionato dai tasti TIMBRE SELECT [1]-[4] del pannello frontale.

 L'effetto master non viene applicato alle uscite Ind Out.

**0: Load (Load Template) [001...128]**

Qui potete caricare un template dell'effetto master. Usate il tasto cursore [▲/◀] per muovere il cursore, e ruotate la manopola [PROGRAM/VALUE] per caricare il template.

 Sappiate che, quando viene caricato un template, tutti i parametri dell'effetto che stavate modificando vengono sovrascritti.

nota Oltre ai template incorporati nel **RADIAS**, anche le impostazioni create da voi possono essere salvate come template. Per maggiori informazioni sui template, fate riferimento a p.33 "Caricare altri timbre/La funzione Template."

1: MFX ON/OFF < ON > [OFF, ON]

Attiva/disattiva l'effetto master. Il tasto si accende se l'effetto è attivo.

2: Type (Effect Type) [No Effect, St.Compressor...Talking Mod]

Seleziona il tipo di effetto usato dall'effetto master. Per i dettagli sui tipi disponibili, fate riferimento a p.121 "Guida agli effetti."

3: Edit < EDIT >

Assegna un parametro dell'effetto master alla manopola MASTER FX [EDIT] del pannello frontale.

I parametri che possono essere assegnati dipendono dal tipo di effetto. Fate riferimento a p.121 "Guida agli effetti."

4: Effect Parameter

Qui potete modificare i parametri dell'effetto selezionato da "Type."

Il numero, tipo e funzione dei parametri dipende dal tipo di effetto. Per i dettagli sui parametri, fate riferimento a p.121 "Guida agli effetti."

4. ARPEGGIATORE

Questi sono i parametri relativi all'arpeggiatore.

nota Il **RADIUS** ha un arpeggiatore per ogni program. Le assegnazioni dell'arpeggiatore possono essere effettuate per più di un timbre, ma funzionano tutte nello stesso modo.

Parametri del pannello frontale

Questi sono i parametri che potete impostare dalla sezione ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER del pannello frontale.

Per modificare i parametri contrassegnati da "*" potete prima usare il tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] per selezionare ARPEGGIATOR.

ON (Step Sequencer/Arpeggiator On) < ON > [Off, On]

Attiva/disattiva l'arpeggiatore. Il tasto si accende se questo è attivo.

Questo parametro può essere impostato solo dal tasto [ON] del pannello frontale.

nota Se questo è attivo, vengono attivati anche i due step sequencer.

LATCH* [Off, On]

Specifica il funzionamento latch dell'arpeggiatore.

On (tasto acceso)

L'arpeggiatore continua a suonare anche dopo aver sollevato la mano dai tasti.

Off (tasto spento)

L'arpeggiatore si arresta non appena sollevate la mano dei tasti.

Questo parametro può essere impostato solo dal tasto [LATCH] del pannello frontale.

TYPE* (/STEP REC)

Se un arpeggiatore è assegnato a un timbre, funziona secondo il tipo di arpeggio selezionato; il tipo di arpeggio cambia ogni volta che premete questo tasto.

Per i dettagli sui tipi di arpeggio, fate riferimento a p.97 "Type (Arpeggio Type) Û TYPE (/STEP REC) á."

SELECT [Off, ARPEGGIATOR, STEP SEQ1, STEP SEQ2]

Assegna l'arpeggiatore o step sequencer a ogni timbre.

Off

L'arpeggiatore e step sequencer non vengono assegnati al timbre.

ARPEGGIATOR

L'arpeggiatore viene applicato al timbre.

Quando attivate l'arpeggiatore dalla tastiera, etc. per farlo funzionare, il timbre suona secondo il pattern di arpeggio specificato.

STEP SEQ1

Lo Step sequencer 1 viene assegnato al timbre.

Quando attivate lo step sequencer dalla tastiera, etc., il timbre viene riprodotto dal pattern della sequenza specificata.

STEP SEQ2

Lo Step sequencer 2 vi è assegnato al timbre. (☞ "STEP SEQ1")

nota Se la funzione Link dello step sequencer (☞ p.100 "S.SeqLink (Sequencer Link)") è attiva, i pattern delle sequenze di entrambi gli step sequencer 1 e 2 suonano consecutivamente, indipendentemente dalla selezione di StpSeq1 o StpSeq2 eseguita qui.

nota L'arpeggiatore può essere attivato sia sul global MIDI channel che sul canale MIDI del timbre a cui è assegnato l'arpeggiatore (☞ p.103 "Canali MIDI che pilotano l'arpeggiatore e gli step sequencer").

GATE*

Fate riferimento a p.97 "Gate Time (Gate Time Offset) Û GATE á."

TEMPO

Specifica il tempo di riproduzione dell'arpeggiatore.

Fate riferimento a p.96 "Tempo Û TEMPO á."

TAP TEMPO*(REST/TIE)

Specifica il tempo di riproduzione dell'arpeggiatore.

Premete delicatamente il tasto diverse volte con la temporizzazione desiderata per impostare il tempo.

P14 ARPEGGIATOR

P14-1: COMN (Arpeggiator Common)

Questi parametri si applicano all'intero arpeggiatore.

! I parametri diversi da "Tempo" e "KeySync" in questa pagina non possono essere impostati a meno che l'arpeggiatore non sia assegnato al timbre correntemente selezionato.



1: Tempo < TEMPO > [20.0...300.0]

Specifica il tempo di riproduzione dell'arpeggiatore.

Valori più alti rendono più veloce il tempo.

! L'impostazione "Tempo" non ha effetto se il parametro "Clock" (☞ p.117) in modo, pagina Global P03: MIDI è impostato su External.

nota L'impostazione "Tempo" serve anche come tempo di riproduzione per il modulation sequencer e lo step sequencer.

2: KeySync [Off, On]

Specifica se l'arpeggiatore e lo step sequencer sono sincronizzati con la tastiera. Se questo è On, i dati memorizzati nell'arpeggiatore o step sequencer suonano sempre dall'inizio. Quando suonate insieme ad altri strumenti, potete usare questa funzione per tenere allineato l'inizio di ogni battuta.

3: Type (Arpeggio Type) < TYPE (/STEP REC) > [Up...Trigger]

Seleziona il tipo di arpeggio.

Up

Le note suonano dalla più bassa alla più acuta.



Down

Le note suonano dalla più acuta alla più bassa.



Alt1

Up e Down vengono ripetuti. (La prima e l'ultima nota suonano una volta.)



Alt2

Up e Down vengono ripetuti. (La prima e l'ultima nota suonano due volte.)



Random

Le note suonano in ordine casuale.



Trigger

Le note che tenete abbassate suonano come un accordo. La temporizzazione delle ripetizioni viene specificata dall'impostazione "Tempo". L'impostazione "Range" viene ignorata.



nota Se tenete premuto un numero di tasti maggiore del numero massimo di note specificato per quel timbre da "Assign (Voice Assign)" nella pagina in P04-1: VOICE, viene riprodotto solo il numero massimo di note, partendo dalla nota più bassa.

4: Range (Octave Range) [1...4 octave]

Specifica l'estensione dell'arpeggio in unità di un'ottava.

5: Resolutn (Resolution) [1/32... 1/1]

Specifica la risoluzione (spaziatura) relativamente al tempo specificato da "Tempo." Ogni step dell'arpeggio suona agli intervalli temporali del valore di questa nota relativamente al tempo. Per esempio, se specificate 1/4, ogni step suona agli intervalli delle note da un quarto del tempo.

6: LastStep [01...32]

Specifica il numero di step dell'arpeggiatore. Questa impostazione determina la lunghezza di un ciclo di riproduzione.

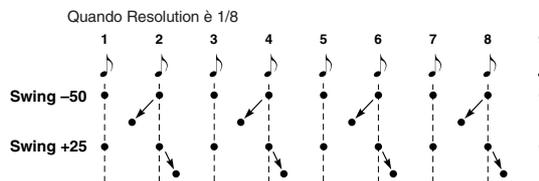
7: Gate Time (Gate Time Offset) < GATE > [-100...+100]

Specifica un offset per il gate time (la durata di ogni nota). Questo regola il gate time di ogni step specificato nella sotto-pagina P14-3: ARPEGGIATOR - GATE, offrendovi un modo aggiuntivo per variare l'esecuzione. Impostazioni positive (+) rendono più lungo il gate time, e impostazioni negative (-) rendono più breve il gate time.

Potete usare la manopola [GATE] del pannello frontale per controllare questo valore in tempo reale.

8: Swing [-100...+100%]

Regola la temporizzazione delle note pari dell'arpeggio.



9: ScanBotom [C-1...G9]

10: ScanTop [C-1...G9]

Questi specificano la regione di note che viene arpeggiata. "ScanBotom" specifica da nota più bassa della regione, e "ScanTop" specifica la nota più alta. L'arpeggio suona quando premete le note all'interno di questa regione.

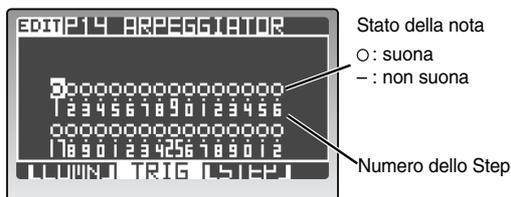
P14-2: TRIG (Arpeggiator Step On/Off)

Qui potete attivare e disattivare i singoli step del pattern di arpeggio. Questo è un modo per aggiungere varietà ritmica al pattern di arpeggio.

nota Potete usare la funzione “CopyArpStep” nella sotto-pagina P16-5: UTILITY – ARP per copiare le impostazioni on/off degli step dall’arpeggiatore di un altro program. (☞ p.110 “CopyArpStep”)



La sotto-pagina P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG mostra lo stato on/off di ogni step.



1: Trigger (Step On/Off) [-, o]

Attiva o disattiva ognuno degli step 1-16. Questo è valido sino allo step specificato da “LastStep” nella sotto-pagina P14-1: ARPEGGIATOR – COMN.

– (Off)

La/le note di questo step vengono silenziate.

o (On)

La/le note di questo step vengono riprodotte.

P14-3: STEP (Arpeggiator Step Parameters)

Qui potete specificare il gate time (durata) e la velocity di ognuna delle note suonate dall’arpeggiatore. Potete usare queste impostazioni per dare più ritmo e groove all’esecuzione dell’arpeggiatore.

nota Potete usare la funzione “CopyArpStep” nella sotto-pagina P16-5: UTILITY – ARP/STEP SEQ UTILITY per copiare le impostazioni dell’arpeggiatore da un altro program. (☞ p.110 “CopyArpStep”)

nota La lunghezza valida (il ciclo di ripetizione degli step) di queste impostazioni viene determinato dal parametro “LastStep” nella sotto-pagina P14-1: ARPEGGIATOR – COMN, nello stesso modo della lunghezza valida per le impostazioni on/off.

nota Se volete che il pattern di arpeggio non riproduca uno Step specifico, effettuate le impostazioni nella sotto-pagina P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG.



1: Step [01...32]

Seleziona lo step da modificare.

Il numero massimo dello Step che potete selezionare qui viene determinato dal parametro “LastStep” nella sotto-pagina P14-1: ARPEGGIATOR – COMN.

2: GateTime [001...099, TIE]

Specifica il gate time dello step selezionato da “Step.”

Valori più alti producono una durata più lunga. Se lo impostate su TIE, la nota suona sino alla nota successiva.

3: Velocity [001...127, KEY]

Specifica la velocity dello step selezionato da “Step.”

Col valore 1-127, lo step suona sempre con il valore di velocity specificato. Col valore Key, lo step suona con la stessa velocity della nota che avete eseguito per avviare l’arpeggiatore.

4: Trigger [-, o]

Imposta on/off la nota selezionata da “Step”. Questa è la stessa impostazione del parametro “Trigger” nella sotto-pagina P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG.

5. Step Sequencer

Questi sono i parametri degli step sequencer.

Il **RADIAS** offre due step sequencer. Potete assegnare più di un timbre ad ogni step sequencer, ma tutti i timbre assegnati ad uno step sequencer funzionano nello stesso modo.

Parametri del pannello frontale

Questi sono i parametri che potete impostare dalla sezione **ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER** del pannello frontale.

Per modificare i parametri contrassegnati da "*" dovete prima usare il tasto [SELECT] per selezionare **STEP SEQ 1** o **STEP SEQ 2**.

ON (Step Sequencer/Arpeggiator On) < ON > [Off, On]

Attiva/disattiva entrambi gli step sequencer. Il tasto si accende se questo è attivo.

Questo parametro può essere impostato solo dal tasto [ON] del pannello frontale.

nota Se questo è attivo, viene attivato anche l'arpeggiatore.

LATCH* [Off, On]

Specifica il funzionamento latch dello step sequencer.

On (tasto acceso)

La sequenza continua a suonare anche dopo aver sollevato le mani dalla tastiera.

Off (tasto spento)

La sequenza si arresta quando sollevate la mano dalla tastiera.

Questo parametro può essere impostato solamente dal tasto [LATCH] del pannello frontale.

(TYPE/)/STEP REC*

Se lo step sequencer 1 o 2 è assegnato a un timbre, questo funziona come tasto di avvio della registrazione.

SELECT (Arpeggiator/Step Sequencer Select) **< SELECT > [Off, ARPEGGIATOR, STEP SEQ 1, STEP SEQ 2]**

Assegna l'arpeggiatore o step sequencer a ogni timbre. Per i dettagli, fate riferimento a p.96 "SELECT."

nota Lo step sequencer può essere attivato sia sul global MIDI channel che sul canale MIDI del timbre a cui è assegnato lo step sequencer.

GATE*

Fate riferimento a p.101 "GateTime."

TEMPO

Specifica il tempo di riproduzione dello step sequencer. Valori più alti rendono più rapido il tempo. Potete impostarlo utilizzando il parametro "Tempo" nella sottopagina P14-1: **ARPEGGIATOR – COMN**.

nota L'impostazione "Tempo" non ha effetto se il parametro "Clock" (p.117) in modo Global, pagina P03: **MIDI** è impostato su External.

nota L'impostazione "Tempo" è valida anche per l'arpeggiatore e il modulation sequencer.

(TAP TEMPO) REST/TIE*

Specifica il tempo di riproduzione dello step sequencer. Potete impostare il tempo battendolo leggermente diverse volte col ritmo del vostro brano. Mentre registrate una sequenza di step, questo tasto immette pause o legature. Per immettere una pausa, premete questo tasto invece di suonare una nota. Per immettere una legatura, tenete premuta la nota mentre premete questo tasto.

P15 STEP SEQ

P15-1: COMN (STEP SEQ1 Common)

▲ Se lo step sequencer 1 o step sequencer 2 non sono assegnati al timbre correntemente selezionato, il display indica "No Selected," e non potete impostare i parametri di questa pagina.



1: LastStep [01...64]

Specifica il numero di step dello step sequencer 1.

Il numero di Step specificato rappresenta la durata del sequencer 1.

Se "S.SeqLink" è Off, potete impostare questo parametro nell'intervallo di 1-32 step.

Se "S.SeqLink" è On, potete impostare questo parametro nell'intervallo di 1-64.

nota Questo parametro viene reimpostato automaticamente sul numero di step che avete registrato.

2: RunMode [OneShot, Loop, Step]

Specifica il modo di riproduzione dello step sequencer 1.

OneShot

La sequenza di dati registrata suona solo una volta quando premete una nota.

Loop

La sequenza di dati registrati suona ripetutamente mentre tenete premuta una nota.

Step

Ogni volta che premete una nota, suona solo uno step dei dati registrati nella sequenza e poi avanza allo step successivo. La riproduzione si arresta quando rilasciate tutte le note tenute.

nota Poiché la riproduzione dello Step viene controllata dalla tastiera, le impostazioni del tasto [LATCH] e della manopola [GATE] sul pannello frontale e le impostazioni dei parametri "Gate Time" e "Swing" vengono ignorate.

3: Resolutn (Resolution) [1/32... 1/1]

Specifica la risoluzione (spaziatura) relativamente al tempo specificato da "Tempo." Ogni step della sequenza suona agli intervalli temporali del valore di questa nota relativamente al tempo. Per esempio, se specificate 1/4, ogni step suona agli intervalli delle note da un quarto del tempo.

4: Transpose [Off, On]

Specifica se l'intonazione della riproduzione dello step sequencer a cambia a seconda della nota suonata.

Se questo è On, l'intonazione delle note cambia in modo corrispondente alla distanza dalla "Base Note" della nota suonata. Per esempio, se premete un tasto un semitono sotto alla "Base Note," la sequenza viene riprodotta un semitono sotto all'intonazione registrata. Questa impostazione è adatta per una sequenza intonata, come un pattern di basso o accordi.

Se questo è Off, la sequenza suona sempre alla stessa altezza. Questa impostazione è adatta per i pattern di batteria.

nota Usate "ScanBotom" e "ScanTop" per specificare l'intervallo di note che attivano lo step sequencer.

5: BaseNote [C-1...G9]

Specifica il note number della nota di base usata quando riproducete lo step sequencer 1. Per esempio, se questo è impostato su C4, la sequenza suona all'altezza registrata quando premete la nota C4.

nota Quando finite di registrare nello step sequencer, il valore della "BaseNote" viene impostato automaticamente sulla nota più bassa dei dati registrati.

6: GateTime (Gate Time Offset) < GATE [-100...+100]

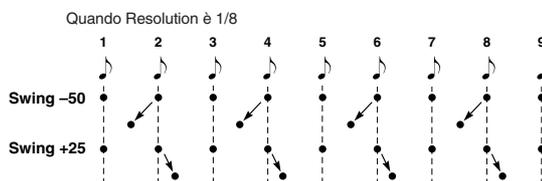
Specifica un offset per il gate time (la durata di ogni nota). Questo regola il gate time di ogni step specificato nella sotto-pagina P15-3: STEP SEQ1 - STEP (p.102), offrendovi un modo aggiuntivo per variare l'esecuzione.

Impostazioni positive (+) rendono più lungo il gate time, e impostazioni negative (-) rendono più breve il gate time.

nota Quando lo step sequencer sta suonando, potete usare la manopola [GATE] sul pannello frontale per controllare il gate time in tempo reale.

7: Swing [-100...+100 %]

Regola la temporizzazione delle note pari della produzione dello step sequencer.



8: ScanBotom (Scan Bottom) [C-1...G9]

9: ScanTop (Scan Top) [C-1...G9]

Questi specificano la regione note che attivano la riproduzione dello step sequencer 1. "ScanBottom" specifica la nota più bassa della regione, e "ScanTop" specifica la nota più alta. Lo step sequencer suona quando premete una nota all'interno di questa ragione.

10: S.SeqLink (Sequencer Link) [Off, On]

Specifica se lo step sequencer 1 e lo step sequencer 2 sono collegati tra loro.

Off

Lo Step sequencer 1 e lo step sequencer 2 funzionano indipendentemente.

On

Lo Step sequencer 1 e lo step sequencer 2 sono collegati. Questo crea un sequencer con un massimo di 64 step. Potete registrare sino a 64 step.

I dati della sequenza suonano sempre nell'ordine: sequencer 1 e poi sequencer 2. Se volete che la riproduzione si avvii dal sequencer 2, usate l'operazione "SwapStepSeq" nella sotto-pagina P16-5: UTILITY - ARP per scambiare i dati delle sequenze. (p.110 "SwapStepSeq")

nota Con l'eccezione di "BaseNote," le impostazioni del sequencer 1 hanno la priorità quando i due sequencer sono collegati.

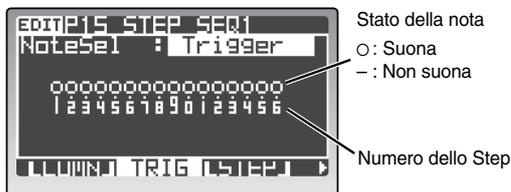
P15-2: TRIG (STEP SEQ1 Trigger)

Nella sotto-pagina P15-2: STEP SEQ1 - TRIG potete impostare on o off ogni step.



1: NoteSel (Note Select)**[Trigger, Drum01...Drum16, C-1...G9]**

Specifica il tipo di nota che volete modificare. L'indicazione on/off dello step che appare sotto cambia a seconda del tipo di nota che specificate.

**Trigger**

Indica l'impostazione "Trigger" (p.102 "Trigger").

O appare per gli step il cui "Trigger" è on, e - per gli step il cui "Trigger" è off.

Drum01...Drum16

Specifica un drum instrument. Questo è valido se il timbre usa un drum kit. L'indicazione O appare per gli step che suonano il drum instrument specificato.

- Se l'impostazione "Trigger" (p.102 "Trigger") è -, l'indicazione - appare anche per gli step che suonano il drum instrument specificato.

C-1...G9

Specifica un note number. L'indicazione O appare per gli step che suonano il note number specificato.

- Se l'impostazione "Trigger" (p.102 "Trigger") è -, l'indicazione - appare anche per gli step che suonano il note number specificato.

2: Step On/Off**[-, o]**

Attiva o disattiva ognuno degli step.

Usate i tasti cursore per spostarvi sull'indicazione on/off, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per regolarla su on o off.

P15-3: STEP (STEP SEQ1 Step)

Qui potete modificare ogni step dei dati registrati nello step sequencer. Questo è un modo pratico per modificare i dati registrati.

**1: Step****[01...64]**

Seleziona numero dello step da modificare.

Il numero massimo dello Step che potete selezionare qui è determinato dal parametro "LastStep".

2: GateTime**[001...099, TIE]**

Specifica la durata (gate time) della nota riprodotta da ogni step.

Valori più alti producono una durata più lunga. Se lo impostate su TIE, la nota suona sino allo step successivo.

- Le note all'interno dello stesso step hanno lo stesso gate time indipendentemente dal loro note number.

3: Velocity**[001...127, KEY]**

Specifica la velocity della nota(e) riprodotta da ogni step.

Col valore 1-127, le note suonano sempre con il valore di velocity specificato. Col valore Key, delle note suonano con la stessa velocity della nota che avete eseguito per avviare lo step sequencer.

- Le note nello stesso step hanno tutte la stessa velocity indipendentemente dal loro note number.

4: Trigger**[-, o]**

Attiva o disattiva ognuno degli step.

Gli step impostati su O suonano.

Gli step impostati su - non suonano.

Se cambiate uno step da - a O, vengono assegnati i note number precedentemente assegnati a quello step.

Nel caso di uno step a cui non erano state assegnate precedentemente delle note, i note number vengono assegnati secondo le seguenti regole.

- Se il timbre a cui è assegnato lo step sequencer sta usando un drum kit, viene assegnato il note number DrumKit Inst=01.
- Se il timbre a cui è assegnato lo step sequencer non sta usando un drum kit, viene assegnato il note number C4.

5: Trigger Note 1...8**[C-1...G9, ---]**

Specifica il note number che viene riprodotto da ogni step. Potete specificare sino ad otto note.

C-1-G9

Suona il note number specificato.

Non suona alcuna nota.

P15-4: COMN (STEP SEQ2 Common)

Qui potete effettuare le impostazioni dello step sequencer 2. I contenuti dei parametri sono uguali a quelli dello step sequencer 1.

- Se l'impostazione "S.SeqLink" nella sotto-pagina P15-1: STEP SEQ1 - COMN è On per collegare i due step sequencer, utilizzate la pagina P15: STEP SEQ1 per impostare i parametri di ogni step dello step sequencer 2. La sotto-pagina P15-4: COMN e successive indicano "No Selected," e non potete impostare i parametri dello step sequencer 2.

1: LastStep	[01...32]
2: RunMode	[OneShot...Step]
3: Transpose	[Off, On]
4: BaseNote	[C-1...G9]
5: GateTime (Gate Time Offset) <GATE>	[-100...+100]
6: Resolutn (Resolution)	[ 1/32... 1/1]
7: Swing	[-100...+100 %]
8: ScanBotom (Scan Bottom)	[C-1...G9]
9: ScanTop (Scan Top)	[C-1...G9]

Questi sono uguali ai parametri dello step sequencer 1.

☞ p.99 "P15-1: COMN (STEP SEQ1 Common)"

P15-5: TRIG (STEP SEQ2 Trigger)

1: NoteSel (Note Select)
[Trigger, Drum01...Drum16, C-1...G9]

2: Trigger (Step On/Off) [-, o]

Questi sono uguali ai parametri dello step sequencer 1.

☞ p.100 "P15-2: TRIG (STEP SEQ1 Trigger)"

P15-6: STEP (STEP SEQ2 Step)

1: Step [01...32]

2: GateTime [001...099, TIE]

3: Velocity [001...127, KEY]

4: Trigger [-, o]

Questi sono uguali ai parametri dello step sequencer 1.

☞ p.101 "P15-3: STEP (STEP SEQ1 Step)"

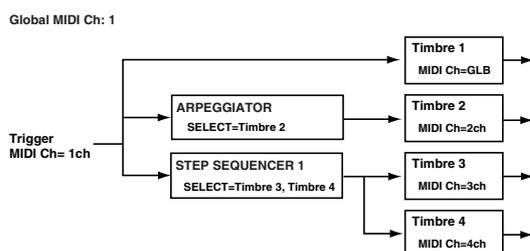
Canali MIDI che pilotano l'arpeggiatore e gli step sequencer

L'arpeggiatore e gli step sequencer sono pilotati sia dal global MIDI channel che dal canale MIDI del timbre a cui l'arpeggiatore e/o gli step sequencer sono assegnati.

Setting 1

I timbre riprodotti dall'arpeggiatore e step sequencer possono essere impostati on/off dal tasto ARPEGGIATORE/STEP SEQUENCER [ON]. Durante l'esecuzione, potete riprodurli insieme ai timbre che suonate alla tastiera, o silenziarli.

Quando l'arpeggiatore e lo step sequencer sono on



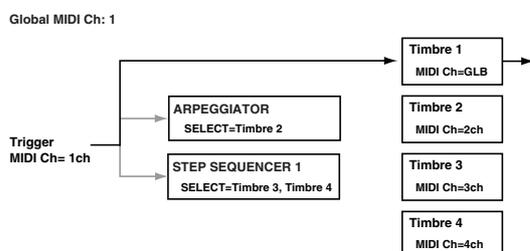
Timbre 1: Suona in risposta ai dati note-on sul Trigger MIDI Ch=1.

Timbre 2: Suona in risposta ai dati note-on dall'arpeggiatore.

Timbre 3: Suona in risposta ai dati note-on inviati dallo step sequencer 1.

Timbre 4: Suona in risposta ai dati note-on inviati dallo step sequencer 1.

Quando l'arpeggiatore e lo step sequencer sono off



Timbre 1: Suona in risposta ai dati note-on dal Trigger MIDI Ch=1.

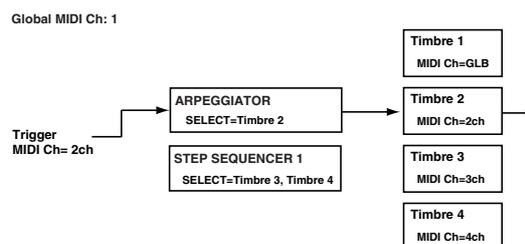
Timbre 2: Non suona, perché l'arpeggiatore non sta funzionando.

Timbre 3: Non suona, perché lo step sequencer 1 non sta funzionando.

Timbre 4: Non suona, perché lo step sequencer 1 non sta funzionando.

Setting 2

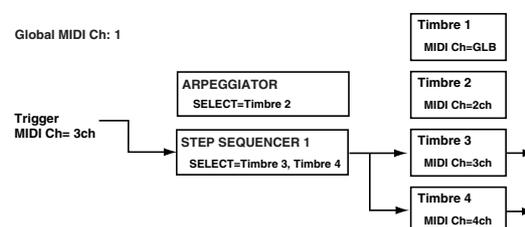
Potete usare i tasti [TIMBRE SELECT] per selezionare un timbre che non sia assegnato al global MIDI channel e suonarlo dalla tastiera, o usare un canale MIDI diverso dal global MIDI channel per immettere dati note-on che attivano l'arpeggiatore o lo step sequencer su canali MIDI separati.



Timbre 2: Suona in risposta ai dati note-on inviati dall'arpeggiatore.

Setting 3

Se lo step sequencer 1 è assegnato a due o più timbre che sono impostati su canali MIDI differenti, i dati note-on dei canali MIDI specificati pilotano lo step sequencer 1.



Timbre 3: Suona in risposta ai dati note-on inviati dallo step sequencer 1.

Timbre 4: Suona in risposta ai dati note-on inviati dallo step sequencer 1.

6. Parametri del Vocoder

Questi sono i parametri relativi al vocoder.

Per modificare i parametri del vocoder usati in un program, premete il tasto TIMBRE SELECT [VOCODER] e poi il tasto [EDIT] per accedere al modo Vocoder Edit (☞ p.56 “Impostazioni del Vocoder”)

I parametri delle pagine P1: NAME e P2: COMMON sono gli stessi del modo Program Edit. Per i dettagli su questi parametri, fate riferimento a p.74 “P01 NAME” e p.74 “P02 COMMON (Parametri Program Common).”

P06 CARRIER

Questi sono i parametri relativi al segnale portante del vocoder.

P06-1: LEVEL

Qui potete selezionare la portante, e impostare il livello di ingresso e il livello di uscita della portante.

Nel vocoder del **RADIAS**, due sorgenti in ingresso “input source 1” e “input source 2” vengono mixate e usate come carrier. Il livello di ogni sorgente può essere impostato indipendentemente.



1: InSrc1 (In Source 1) [Timbre1...4]

Seleziona tra i timbre 1-4 quello da utilizzare come input source 1.

Il segnale mixato in mono dall'uscita della sezione amp del timbre (il segnale prima di entrare negli effetti insert) è la sorgente in ingresso.

2: InSrc1Lvl (In Source 1 Level) < SRC1 > [000...127]

Imposta il volume della input source 1.

3: InSrc2 (In Source 2) [ExtIn1...IntBusR]

Seleziona la input source 2.

ExtIn1

La presa INPUT 1 è la input source 2.

IntBusL+R

I canali L+R (mixati in mono) del bus interno (uscita del program) solo la input source 2.

nota Per i dettagli sui collegamenti del bus interno, fate riferimento al diagramma a p.5 “Struttura di un program.”

IntBusL

Il canale L (sinistro) del bus interno è la input source 2.

IntBusR

Il canale R (destra) del bus interno è la input source 2.

nota Se state utilizzando il bus interno come una sorgente in ingresso, dovete prima usare la sotto-pagina P03-2: TIMBRE – OUT in modo Program Edit per assegnare l'uscita del timbre al bus interno. (☞ p.78 “P03-2: OUT (Timbre Output)”)

4: InSrc2Lvl (In Source 2 Level) < SRC2 > [000...127]

Imposta il volume della input source 2.

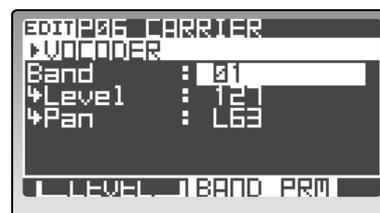
5: VcdLvl (VOCODER LEVEL) < VC LEVEL > [000...127]

Imposta il livello di uscita del vocoder.

P06-2: BAND PRM (Band Parameters)

Qui potete specificare il livello di uscita e il pan (posizione stereo) di ognuno dei sedici filtri della portante.

Per modificare il livello di uscita e il pan, potete usare i tasti cursore e la manopola [PROGRAM/VALUE], o potete usare il tasto MOD SEQUENCER [SELECT] per selezionare LEVEL (MOD1) o PAN (MOD2) e usare le 16 manopole per modificare le impostazioni. (☞ p.57 “Impostazioni del Filter”)



1: Band [01...16]

Seleziona il filtro di cui volete modificare il livello di uscita o il pan.

nota Quando utilizzate le 16 manopole per le modifiche, queste corrispondono alle bande 1, 2, 3 ... etc. da sinistra.

2: Level < LEVEL > [000...127]

Imposta il livello di uscita del filtro.

3: Pan < PAN > [L63...CNT...R63]

Imposta il pan (posizione stereo) del filtro.

P07 FILTER

Qui potete modificare i parametri dei filtri passa-banda della portante, e l'envelope follower del modulatore. Questi sono i parametri che usate più frequentemente per creare il carattere desiderato dell'effetto vocoder.

P07-1: FILTER



1: FrmntSft (Formant Shift) < FRMNT SHIFT > [-2...+2]

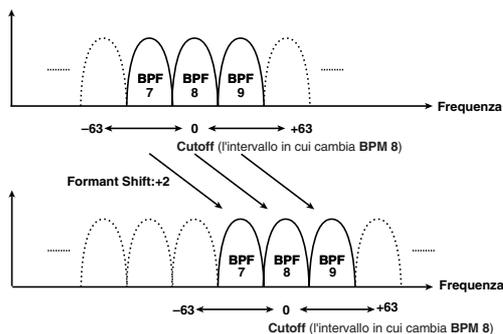
Imposta le frequenze di taglio di ognuno dei filtri passa banda della portante. Questo cambia in modo significativo il carattere dell'uscita del vocoder.

2: FcOffset (Frequency Offset) < FC OFFSET > [-63...+63]

Regola la frequenza di taglio di ognuno dei filtri passa banda della portante.

La relazione tra "FrmntSft" e "FcOffset"

Quando "Formant Shift"=0 e "FcOffset"=0, la risposta dei filtri della portante corrisponde alla frequenza di taglio dei filtri del modulatore. La risposta dei filtri viene spostata verso l'alto o verso il basso in un intervallo di due step da "Formant Shift." Il valore risultante può essere ulteriormente spostato verso l'alto o il basso di altri due step usando "FcOffset," con un totale di quattro step di regolazione verso l'alto o il basso.



3: Resonance < RESONANCE > [000...127]

Imposta la quantità di risonanza di ogni filtro passa banda. Valori più alti enfatizzano la regione vicino alla frequenza di taglio.

4: FcModSrc (Fc Modulation Source) < FC MOD SRC > [EG1...MIDIS]

Seleziona la sorgente della modulazione che viene applicata a "FcOffset." Le sorgenti di modulazione disponibili

sono le stesse delle virtual patch dei parametri del program ("Source").

Per i dettagli, fate riferimento a p.91 "Source Ü SOURCE á."

5: FcModInt (Fc Modulation Intensity) < FC MOD INT > [-63...+63]

Imposta l'intensità della modulazione che viene applicata a "FcOffset."

6: E.F.Sens (Envelope Follower Sens) < E.F. SENS > [000...127]

Imposta la sensibilità dell'envelope follower del modulatore.

Valori più bassi permettono di rilevare più rapidamente le oscillazioni del segnale in ingresso specificato da P08-1: MODULATOR.

Valori più alti producono un cambiamento più lento, creando un suono con attacco lento e un lungo rilascio. Col valore 127, viene mantenuta la risposta tonale del primo segnale che viene immesso, e il suono continua con questo carattere, indipendentemente dal fatto che vi sia un segnale in ingresso.

Se impostate questo parametro a 127 quando non vi è alcun ingresso, non vi è alcuna uscita anche se successivamente immettete un segnale audio.

La risposta tonale che viene memorizzata quando impostate questo parametro a 127 può essere salvata dal **RADIUS** come dati del program, ma per poter registrare questa risposta tonale come dati del program nel **RADIUS Sound Editor**, dovete effettuare un'operazione di dump del program.

P08 MODULATOR

Questi sono i parametri del modulatore.

Il modo più diffuso di impiegare un vocoder è di utilizzare una voce come modulatore, creando l'impressione che uno strumento stia parlando.

P08-1: MODULATOR



1: Modulator (Modulator Select) < MODULATOR > [Audio, FrmntPly]

Questa impostazione influenza il numero massimo di voci.

Audio

La sorgente in ingresso selezionata da "AudioSrc" è il modulatore.

FrmntPly [Formant Play]

I dati Formant motion registrati dalla funzione formant motion del **RADIAS** sono il modulatore.

Per i dettagli sulla registrazione dei dati formant motion, fate riferimento a p.58 "La funzione Formant Motion."

2: Formant (Formant Motion Select) [Motion01...Motion16]

Seleziona i dati formant motion.

Questo è modificabile solo se "Modulator" è impostato su FrmntPly.

 Quando registrate nuovi dati formant motion, i dati formant motion selezionati vengono modificati, e un "*" viene visualizzato dopo il numero dei dati formant motion.

 Se selezionate altri dati formant motion senza salvare, tutti i dati formant motion che stavate modificando vanno persi. (☞ p.59 "Salvare i dati formant motion")

 Se usate il campo "To" del riquadro di dialogo per cambiare il numero dei dati quando salvate i dati della formante, cambia anche "Formant" nel numero specificato nel riquadro di dialogo. (☞ p.59 "Salvare i dati formant motion")

3: Mode (Formant Motion Play Mode) [FreeRun, TrigReset]

Specifica come vengono riprodotti i dati formant motion. Appare e può essere modificato se "Modulator" è impostato su FrmntPly.

FreeRun

I dati formant motion suonano ripetutamente dall'inizio alla fine.

TrigReset

I dati formant motion suonano dall'inizio ogni volta che premete una nota.

 I dati formant motion vengono controllati dal canale MIDI specificato per il timbre selezionato da "InSrc1."

4: AudioSrc (Audio Source) [ExtIn2...IntBusR]

Seleziona la sorgente in ingresso del modulatore.

ExtIn2

Il segnale dalla presa INPUT 2 è il modulatore.

Sceglietelo se volete immettere la vostra voce tramite un microfono collegato.

IntBusL+R

I canali L+R del bus interno (uscita del program) sono il modulatore.

IntBusL

Il canale L del bus interno è il modulatore.

IntBusR

Il canale R del bus interno è il modulatore.

 Se volete usare il bus interno come una sorgente in ingresso, dovete prima usare la sotto-pagina P03-2: TIMBRE – OUT in modo Program Edit per assegnare l'uscita del timbre al bus interno. (☞ p.78 "P03-2: OUT (Timbre Output)")

5: GateSens [000...127]

Specifica a quale velocità il gate risponde alla sorgente in ingresso.

Riducendo questa impostazione si fa rispondere il gate più rapidamente, e il suono del vocoder decade più velocemente.

Aumentando questa impostazione il gate funziona più lentamente, e il suono del vocoder ha un decadimento più lungo.

 Il funzionamento del gate è influenzato dall'impostazione "Threshold". L'effetto è più evidente se il valore "Threshold" è alto, e non vi è alcun effetto se il valore è zero.

6: Threshold < THRESHOLD > [000...127]

Imposta il livello a cui viene tagliata la sorgente in ingresso.

Impostandolo ad un livello appropriato potete tagliare il rumore che potrebbe essere presente nei momenti di assenza dell'ingresso.

Con valori più alti è più probabile che la sorgente in ingresso venga tagliata.

 Con valori eccessivamente elevati, vi sono più possibilità che il segnale audio in ingresso venga tagliato, rendendo difficile applicare l'effetto vocoder come desiderate.

7: HPF Level < HPF LEVEL > [000...127]

Imposta il livello a cui le componenti delle frequenze acute della sorgente in ingresso vengono mixate con l'uscita del vocoder. Valori più alti enfatizzano le consonanti della vostra voce.

8: HPF Gate [Disable, Enable]

Quando dei componenti delle frequenze acute della sorgente in ingresso vengono mixate con l'uscita del vocoder, questa impostazione specifica se il suono viene mixato con l'uscita solo mentre il generatore sonoro interno produce suono, o ogni qual volta vi sia un ingresso nella "Source."

Disable

Le componenti delle frequenze acute della sorgente in ingresso vengono sempre emesse ogni qual volta viene ricevuto un segnale dalla sorgente in ingresso. Questa impostazione è efficace se avete collegato una chitarra (per es., tramite un effetto a pedale) alla presa INPUT 1.

Enable

Le componenti delle frequenze acute della sorgente in ingresso vengono emesse solamente se il generatore sonoro interno sta producendo suono. Scegliete questa impostazione se state applicando l'effetto vocoder solo al generatore sonoro interno, o se state usando il **RADIAS**

come generatore sonoro e avete collegato un altro sintetizzatore alla presa INPUT 1.

9: DirectLvl (Direct Level) < DIRECT LEVEL > [000...127]

Imposta il livello di volume a cui la sorgente in ingresso nel modulatore viene emessa direttamente (non modificata).

7. Utility

Qui potete usare varie funzioni fornite per rendere più efficienti le modifiche, come la copia, l'inizializzazione, e lo scambio dei dati.

P16 UTILITY

P16-1: PROG (Program Utility)

Queste sono le funzioni di utility relative al Program.

nota Se copiate un program, dovete sempre salvarlo nella sua nuova locazione.

1: Edit [InitPROG...CopyVOCODER]

Seleziona la funzione di utility che volete utilizzare.

InitPROG

Inizializza le impostazioni del timbre, effetto, step sequencer, arpeggiatore, e modulation sequencer del program correntemente selezionato.



- 1 Usate "Edit" per selezionare InitPROG.
- 2 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. "Sure?" indica Completed; il program è stato inizializzato.
- 3 Premete il tasto [EXIT/NO]. Venite riportati alla schermata precedente.

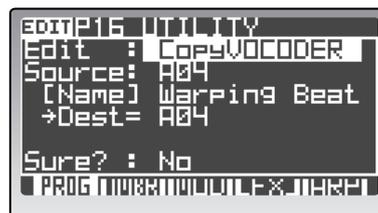
InitVOCODER

Inizializza le impostazioni del vocoder del program selezionato.

Usate "Edit" per selezionare InitVOCODER, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (↵ "InitPROG")

CopyVOCODER

Copia le impostazioni del vocoder di un altro program nelle impostazioni del vocoder del program selezionato.



- 1 Usate "Edit" per selezionare CopyVOCODER.
- 2 Usate "Source" per selezionare il Program sorgente della copia. "Dest" indica il Program di destinazione della copia.
- 3 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. "Sure?" indica Completed; le impostazioni del vocoder sono state copiate.
- 4 Premete il tasto [EXIT/NO]. Venite riportati alla schermata precedente.

P16-2: TMBR (Timbre Utility)

Queste sono le funzioni di utility relative al timbre.

1: Edit [InitTIMBRE...NameTemplate]

Seleziona la funzione di utility che volete utilizzare.



InitTIMBRE

Inizializza le impostazioni del timbre selezionato da "TIMBRE SELECT."

Usate "Edit" per selezionare InitTIMBRE, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (↵ "InitPROG")

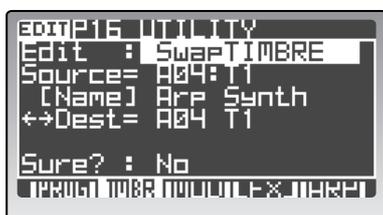
CopyTIMBRE

Copia le impostazioni di un altro timbre nel timbre selezionato da "TIMBRE SELECT."

Usate "Edit" per selezionare CopyTIMBRE, usate "Source" per selezionare il timbre sorgente della copia, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (↵ "CopyVOCODER")

SwapTIMBRE

Scambia le impostazioni del timbre selezionato da "TIMBRE SELECT" con le impostazioni di un timbre differente usato nello stesso program.



- 1 Usate "Edit" per selezionare SwapTIMBRE.
- 2 Usate "Source" per selezionare il timbre di destinazione dello scambio.
"Dest" indica il timbre sorgente dello scambio.
- 3 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].
"Sure?" indica Completed; le impostazioni dei timbre sono state scambiate.
- 4 Premete il tasto [EXIT/NO].
Venite riportati alla schermata precedente.

MakeTemplate

Crea un template usando le impostazioni del timbre selezionato da "TIMBRE SELECT."



- 1 Usate "Edit" per selezionare MakeTemplate.
"Source" indica il timbre che viene salvato come template (modello).
- 2 Usate "Dest" per selezionare il numero del template number (001-128) in cui viene salvato il template.
- 3 Usate "Name" per immettere un nome per il template che viene salvato.
Potete immettere un nome con un massimo di 12 caratteri. Usate i tasti cursore per selezionare il carattere da modificare, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per specificare un carattere.
- 4 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].
"Sure?" indica Completed; il template è stato salvato.
- 5 Premete il tasto [EXIT/NO].
Venite riportati alla schermata precedente.

NameTemplate

Modifica il nome di un template.



- 1 Usate "Edit" per selezionare NameTemplate.
- 2 Usate "Dest" per selezionare il numero del template (001-128) di cui volete modificare il nome.
- 3 Usate "Name" per immettere un nome per il template.
Potete immettere un nome con un massimo di 12 caratteri. Usate i tasti cursore per selezionare il carattere da modificare, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per specificare un carattere.
- 4 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].
"Sure?" indica Completed; il nome del template modificato è stato applicato.
- 5 Premete il tasto [EXIT/NO].
Venite riportati alla schermata precedente.

P16-3: MOD (Mod Seq Utility)

Queste sono le funzioni di utility relative al modulation sequencer.

1: Edit [InitModSeq...SwapModSeq]

Seleziona la funzione di utility che volete utilizzare.

InitModSeq

Inizializza le impostazioni del modulation sequencer del timbre correntemente selezionato.

- 1 Usate "Edit" per selezionare InitModSeq.
- 2 Usate "Dest" per selezionare il/i modulation sequencer che volete inizializzare.
Se selezionate MOD1, MOD2, o MOD3 e poi eseguite la funzione Initialize, viene inizializzato solo il modulation sequencer selezionato.

Sotto-pagina	Parametro	Valore
MOD1: P12: MOD SEQ - SEQ1	"Knob"	None
MOD2: P12: MOD SEQ - SEQ2	"Motion"	Smooth
MOD3: P12: MOD SEQ - SEQ3	"Value"	0

Se selezionate ALL e poi eseguite la funzione Initialize, vengono inizializzati i parametri nella sotto-pagina P12-1: MOD SEQ – COMN e i tre modulation sequencer.

Sotto-pagina	Parametro	Valore
P12: MOD SEQ – COMN	“Last Step”	16
	“SeqType”	Forward
	“RunMode”	Loop
	“KeySync”	Timbre
	“Resolutn”	♩ 1/16
P12: MOD SEQ – SEQ1	“Knob”	Pitch
	“Motion”	Smooth
	“Value”	0
P12: MOD SEQ – SEQ2	“Knob”	None
	“Motion”	Smooth
	“Value”	0
P12: MOD SEQ – SEQ3	“Knob”	None
	“Motion”	Smooth
	“Value”	0

3 Cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES].

“Sure?” indica Completed; le impostazioni del modulation sequencer sono state inizializzate.

4 Premete il tasto [EXIT/NO].

Venite riportati alla schermata precedente.

CopyModSeq

Copia la sequenza di modulazione di un altro program o timbre in una sequenza di modulazione del program o timbre correntemente selezionato.

1 Usate “Edit” per selezionare CopyModSeq.

2 Usate “Source” per selezionare il program, timbre, e modulation sequencer sorgente della copia.

3 Usate “Dest” per selezionare il modulation sequencer di destinazione della copia.

4 Cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES].

“Sure?” indica Completed; le impostazioni del modulation sequencer sono state copiate.

5 Premete il tasto [EXIT/NO].

Venite riportati alla schermata precedente.

SwapModSeq

Scambia una sequenza di modulazione del program o timbre correntemente selezionato con una sequenza di modulazione dello stesso program.

1 Usate “Edit” per selezionare SwapModeSeq.

2 Usate “Source” per selezionare il timbre e il modulation sequencer sorgente dello scambio.

3 Usate “Dest” per selezionare il modulation sequencer di destinazione dello scambio.

4 Cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES].

“Sure?” indica Completed; le impostazioni dei modulation sequencer sono state scambiate.

5 Premete il tasto [EXIT/NO].

Venite riportati alla schermata precedente.

P16-4: FX (Effect Utility)

Queste sono le funzioni di utility relative all'effetto.

1: Edit [CopyInsFx...NameMfxTemp]

Seleziona la funzione di utility che volete utilizzare.

CopyInsFx

Copia un effetto insert di un altro program o timbre nell'effetto insert del program o timbre correntemente selezionato.

Usate “Edit” per selezionare CopyInsFX, usate “Source” per selezionare il program, timbre ed effetto insert sorgente della copia, usate “Dest” per selezionare l'effetto insert di destinazione della copia, cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES].

(☞ p.109 “CopyModSeq”)

CopyMstFx

Copia l'effetto master di un altro program nell'effetto master del program correntemente selezionato.

Usate “Edit” per selezionare CopyMstFX, usate “Source” per selezionare il program sorgente della copia, cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.107 “CopyVOCODER”)

MakeIFxTemp

Crea un template usando le impostazioni dell'effetto insert del timbre correntemente selezionato.

Usate “Edit” per selezionare MakeIFxTemp, usate “Source” per selezionare l'effetto insert, usate “Dest” per selezionare la destinazione del salvataggio, usate “Name” per specificare il nome, cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES].

(☞ p.108 “MakeTemplate”)

NameIFxTemp

Modifica il nome di un template dell'effetto insert.

Usate “Edit” per selezionare NameIFxTemp, usate “Dest” per selezionare il numero del template, usate “Name” per specificare il nome, cambiate “Sure?” in “Press [YES],” e poi premete il tasto [EDIT/YES].

(☞ p.108 “NameTemplate”)

MakeMfxTemp

Crea un template usando le impostazioni dell'effetto master del program correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare MakeMfxTemp, usate "Source" per selezionare l'effetto master, usate "Dest" per selezionare la destinazione del salvataggio, usate "Name" per specificare il nome, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.108 "MakeTemplate")

NameMfxTemp

Modifica il nome di un template dell'effetto master.

Usate "Edit" per selezionare NameMfxTemp, usate "Dest" per selezionare il numero del template, usate "Name" per specificare il nome, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.108 "NameTemplate")

SwapStepSeq

Scambia la sequenza di step 1 e la sequenza di step 2 del program correntemente selezionato.

- 1 Usate "Edit" per selezionare SwapStepSeq.**
"Source" e "Dest" indicano gli step sequencer sorgente e di destinazione dello scambio.
- 2 Cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES].**
"Sure?" indica Completed; i dati degli step sequencer sono stati scambiati.
- 3 Premete il tasto [EXIT/NO].**
Venite riportati alla schermata precedente.

P16-5: ARP (Arpeggiator/Step Seq Utility)

1: Edit [InitArpStep...SwapStepSeq]

Seleziona la funzione di utility che volete utilizzare.

InitArpStep

Inizializza le impostazioni dell'arpeggio del program correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare InitArpStep, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.107 "InitPROG")

CopyArpStep

Copia le impostazioni dell'arpeggio di un altro program nelle impostazioni dell'arpeggio del program correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare CopyArpStep, usate "Source" per selezionare il Program sorgente della copia, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.107 "CopyVOCODER")

InitStepSeq

Inizializza le impostazioni dello step sequencer del program correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare InitStepSeq, usate "Dest" per selezionare lo step sequencer che volete inizializzare, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.108 "InitModSeq")

CopyStepSeq

Copia le impostazioni dello step sequencer di un altro program nelle impostazioni dello step sequencer del program correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare CopyStepSeq, usate "Source" per selezionare il Program e step sequencer sorgente della copia, usate "Dest" per selezionare lo step sequencer di destinazione della copia, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.109 "CopyModSeq")

Parametri Drum

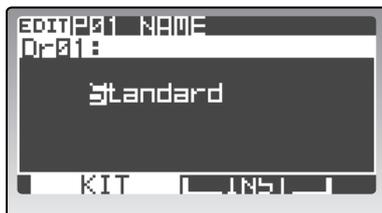
Questi sono i parametri dei drum kit e dei drum instrument.

Per modificare questi parametri, premete il tasto [DRUM] e poi premete il tasto [EDIT].

1. Nome

P01 NAME

P01-1: KIT (Drumkit Name)



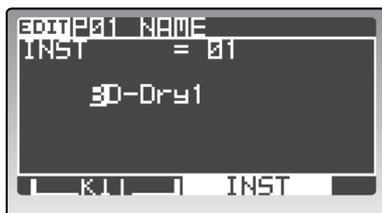
1: Name [spazio, !...']

Specifica il nome del drum kit. I caratteri disponibili e la procedura sono gli stessi del program.

Per i dettagli, fate riferimento a p.35 "Come assegnare un nome."

P01-2: INST (Drum Instrument Name)

Per selezionare il drum instrument di cui volete modificare il nome, impostate 16KEYS [SELECT] su PROGRAM, e usate i tasti [1]-[16] per selezionare un drum instrument.



1: Name [spazio, !...']

Specifica il nome del drum instrument. I caratteri disponibili e la procedura sono gli stessi del program.

Per i dettagli, fate riferimento a p.35 "Come assegnare un nome."

2. Drum Common

P02 COMMON

P02-1: DRUM MAP

Qui potete creare un drum kit assegnando i drum instrument a note separate della tastiera.

Per i dettagli su come effettuare queste assegnazioni, fate riferimento a p.62 "Assegnare un note number a un drum instrument."



0: Load [01-01...32-16, Tmp001...Tmp128]

Carica le impostazioni dei parametri dai drum instrument di un drum kit o da un template di un suono. Usate il tasto cursore [▲ / ◀] per muovere il cursore, e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per selezionare un drum instrument o un template.

1: PlayNote [C-1...G9]

Seleziona la nota della tastiera a cui viene assegnato lo strumento selezionato da "INST No."

nota Se assegnate due o più drum instrument ad una nota, questi drum instrument suonano tutti simultaneamente quando eseguite la nota.

2: ExAssign [Off, Group1, Group2]

Raggruppa i drum instrument assegnati alla tastiera. Se gli strumenti sono raggruppati, solo uno strumento in quel gruppo può suonare in ogni dato momento. Questo è efficace per i suoni come hi-hat aperto e hi-hat chiuso, che normalmente non possono suonare simultaneamente.

3. Drum Inst

Qui potete impostare i parametri del drum instrument (strumento a percussione).

I contenuti dei parametri sono uguali ai parametri del timbre. Per i dettagli, fate riferimento a p.74 "Parametri Program."

Per selezionare il drum instrument che volete modificare, impostate 16KEYS [SELECT] su PROGRAM, e usate i tasti [1]-[16] per selezionare un drum instrument.

- Se volete conservare le modifiche effettuate, dovette premere il tasto [WRITE] per salvare i dati. Se non salvate i dati modificati, questi vanno persi. (p.61 "5. Salvare un drum kit e i drum instrument - WRITE")

P05 PITCH

P05-1: PITCH



Fate riferimento a p.81 "P05 PITCH."

- Alcuni di questi non sono validi per i parametri drum.

P06 OSC/MIXER

P06-1...3: OSC1, 2, MIXER



Fate riferimento a p.81 "P06 OSC/MIXER."

P07 FILTER

P07-1, 2: FILTER1, 2



Fate riferimento a p.105 "P07 FILTER."

P08 AMP (Amplifier)

P08-1: AMP



Fate riferimento a p.88 "P08 AMP (Amplifier)."

P09 EG (Envelope Generator)

P09-1...3: EG1...3



Fate riferimento a p.89 "P09 EG (Envelope Generator)."

P10 LFO

P10-1, 2: LFO1, 2



Fate riferimento a p.90 "P10 LFO."

P11 PATCH (Virtual Patch)

P11-1...6: P1...6



Fate riferimento a p.91 "P11 PATCH (Virtual Patch)."

4. Utility

Qui potete usare varie funzioni come Copy, Initialize, e Swap per modificare in modo pratico i drum kit e i drum instrument.

P16 UTILITY

P16-1: DRUM UTILITY

Queste sono le funzioni di utility relative alle percussioni.



1: Edit [Init Kit...NameTemplate]

Seleziona la funzione di utility che volete utilizzare.

Init Kit

Inizializza il drum kit correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare Init Kit, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.107 "InitPROG")

Init Inst

Inizializza il drum instrument correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare Init Inst, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.107 "InitPROG")

Copy Inst

Copia un drum instrument.

Usate "Edit" per selezionare Copy Inst, usate "Source" per selezionare il drum kit e drum instrument sorgente della copia, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.107 "CopyVOCODER")

Swap Inst

Scambia le impostazioni dei drum instrument all'interno del drum kit correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare Swap Inst, usate "Source" per selezionare il drum instrument sorgente dello scambio e "Dest" per selezionare il drum instrument di destinazione dello scambio, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.109 "SwapModSeq")

MakeTemplate

Crea un template usando le impostazioni del drum instrument correntemente selezionato.

Usate "Edit" per selezionare Make Template, usate "Source" per selezionare il drum instrument che volete salvare, usate "Dest" per selezionare la destinazione di salvataggio, usate "Name" per immettere un nome, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.108 "MakeTemplate")

⚠ I template dei Drum instrument vengono conservati nella stessa area dei template dei timbre, e i dati sono intercambiabili. Però, fate attenzione a non sovrascrivere accidentalmente i dati.

NameTemplate

Modifica il nome di un template.

Usate "Edit" per selezionare NameTemplate, usate "Dest" per selezionare il template di cui volete modificare il nome, usate "Name" per immettere un nome, cambiate "Sure?" in "Press [YES]," e poi premete il tasto [EDIT/YES]. (☞ p.108 "NameTemplate")

Parametri Global

Questi sono i parametri influenzano l'intero **RADIAS**. Per accedere ai parametri Global, premete il tasto [GLOBAL].

Se volete con salvare le modifiche effettuate, dovete eseguire l'operazione Write. Se non lo fate, le vostre impostazioni vanno perse. (☞ p.68 "5. Salvare i parametri Global (Write)")

P01 GLOBAL

P01-1: COMMON



1: Mst Tune (Master Tune) [430.0Hz...450.0Hz]

Regola l'intonazione generale dell'intero **RADIAS** a passi di 0,1 Hz, relativamente all'intonazione della nota A4.

Usatelo per accordare il **RADIAS** con altri strumenti.

2: Transpose [-12...+12]

Traspone l'intonazione generale dell'intero **RADIAS** in intervalli di un semitono (100 cent). Usatelo quando volete trasporre la tonalità di un brano che state eseguendo. Questa impostazione ha un'estensione di un'ottava verso l'acuto o verso il basso.

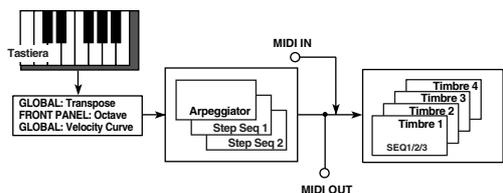
3: Position [PostKBD, PreTG]

Specifica come MIDI IN e MIDI OUT vengono collegati all'interno del **RADIAS**. Questa impostazione influenza il modo in cui i dati MIDI vengono ricevuti e trasmessi, e come viene gestito l'arpeggiatore.

PostKBD

I dati ricevuti dal connettore MIDI IN vengono inviati ai timbre senza essere influenzati dalle impostazioni interne del **RADIAS** o dall'arpeggiatore.

I dati prodotti dalla tastiera e dai tasti SELECT [1]-[16] vengono convertiti dalle impostazioni interne del **RADIAS**, indirizzati all'arpeggiatore e step sequencer, e inviati ai timbre e al connettore MIDI OUT.

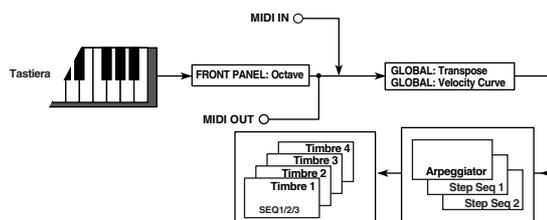


Con l'impostazione PostKBD, quando sono attivi sia l'arpeggiatore che il sequencer, e i dati MIDI suonati sulla tastiera (o dai tasti SELECT [1]-[16]) vengono registrati su un sequencer esterno e poi riprodotti dal sequencer esterno, il modo in cui viene reimpostata la sequenza sarà differente. Per questo tipo di applicazione, usate il parametro PreTG.

PreTG

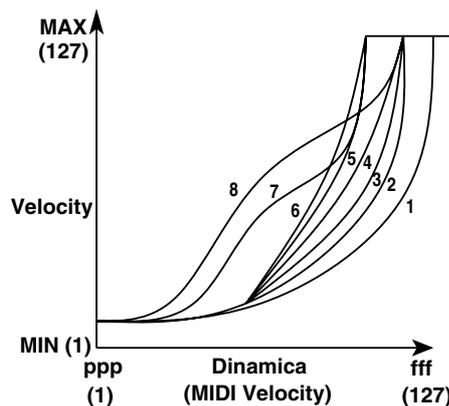
I dati ricevuti dal connettore MIDI IN vengono convertiti dalle impostazioni interne del **RADIAS**, inviati attraverso l'arpeggiatore e gli step sequencer, e inviati ai timbre.

I dati prodotti dalla tastiera e dai tasti SELECT [1]-[16] vengono inviati al connettore MIDI OUT senza essere influenzati dall'arpeggiatore o da qualsiasi altra impostazione interna ad eccezione di "Octave." Questi dati vengono anche convertiti dalle impostazioni interne, indirizzati all'arpeggiatore, e inviati ai timbre.



4: VeloCurve (Velocity Curve) [1...8, CONST]

Seleziona come cambiano volume e tono in risposta alla velocity (dinamica dell'esecuzione alla tastiera). Questa impostazione è influenzata dall'impostazione "Position".



- 1: Questa curva richiede che suoniate forte per produrre un effetto.
- 2, 3: |
- 4: Questa è la curva tipica.
- 5: |
- 6: Questa curva produce un effetto senza dover suonare molto forte.
- 7: Questa curva produce un effetto piuttosto stabile, con poco cambiamento per suonare con una forza media.

- 8: Questa curva produce un effetto piuttosto stabile, con poco cambiamento per suonare con una forza media (una curva più piatta di 7).

nota Le curve 7 e 8 producono poco cambiamento suonando con una forza intermedia, perciò sono adatte quando non vi serve la dinamica o quando volete che l'intensità del suono sia costante. Però, queste curve producono anche molto cambiamento per le note suonate piano, rendendole più difficili da controllare. Scegliete la curva che sia più adatta alla vostra dinamica esecutiva o all'effetto che volete ottenere.

CONST

Tutte le note suonano usando il valore di velocity specificato da "Value."

5: Value (Velocity Value) [001...127]

Questo parametro è disponibile se "Vel.Curve" è impostato su CONST.

Tutte le note suonano usando il valore di velocity specificato qui.

La dinamica dell'esecuzione alla tastiera non produce differenze di volume o tono.

6: AudInThru (Audio In Thru)

[Off, Ext In1+2, Ext In1, Ext In2]

Specifica se il segnale dalle prese INPUT 1 e INPUT 2 viene emesso senza cambiamenti. Questo vi offre un modo per controllare che il segnale venga ricevuto correttamente da queste prese.

Off

I segnali diretti ricevuti dalla presa INPUT 1 e presa INPUT 2 non vengono emessi.

Ext In1+2

Il segnale ricevuto dalla presa INPUT 1 e INPUT 2 viene emesso dalle prese MAIN L/MONO e R senza modifiche.

Ext In1

Il segnale ricevuto dalla presa INPUT 1 viene emesso dalle prese MAIN L/MONO e R senza modifiche.

Ext In2

Il segnale ricevuto dalla presa INPUT 2 viene emesso dalle prese MAIN L/MONO e R senza modifiche.

 Questa impostazione non viene memorizzata dall'operazione Write. Quando spegnete lo strumento, torna sempre su Off.

7: KnobMode [Jump, Catch]

Specifica il comportamento delle manopole del pannello frontale durante le modifiche.

Jump

Quando ruotate la manopola, il valore del parametro salta al valore indicato dalla manopola, indipendentemente dal valore memorizzato. Poiché ciò rende facile sentire i risultati durante le modifiche, raccomandiamo di usare questa impostazione durante le modifiche.

Catch

Quando ruotate la manopola, il valore del parametro non cambia sino a quando la posizione della manopola non corrisponde al valore memorizzato. Raccomandiamo di usare questa impostazione quando non volete che il suono cambi bruscamente, come durante un'esecuzione dal vivo.

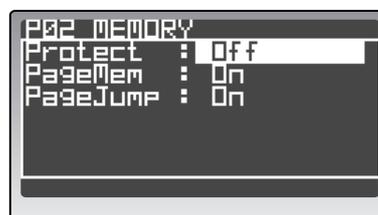
8: LCD Cont (LCD Contrast) [000...015]

Regola il contrasto del display LCD.

P02 MEMORY

P02-1: MEMORY

Questi sono i parametri della memoria interna del RADIAS.



1: Protect [Off, On]

Specifica se la memoria interna è protetta.

Off

La memoria interna non è protetta, e potete salvare nella memoria interna del RADIAS.

On

La memoria interna è protetta, e le seguenti operazioni Write non possono essere effettuate.

- Salvataggio delle impostazioni program o drum
- Caricare i dati impostati in fabbrica
- Ricevere un dump di dati

2: PageMem (Page Memory) [Off, On]

Specifica se la funzione Page Memory è abilitata.

Off

Quando entrate per la prima volta in un modo di modifica o nel modo Global, il display mostra sempre la prima pagina di quel modo.

Nei vari modi di modifica, questa è la pagina P01:

NAME del modo rispettivo. In modo Global, appare la pagina P01: GLOBAL.

On

Quando entrate per la prima volta in un modo di modifica o nel modo Global, il display mostra la pagina in cui vi trovavate quando siete usciti da quel modo.

3: PageJump [Off, On]

Quando PageJump è on, il display appare automaticamente la pagina di modifica che contiene il parametro controllato dalla manopola del pannello frontale su cui state agendo.

P03 PRELOAD

P03-1: PRELOAD

Qui potete caricare i dati impostati in fabbrica. Per i dettagli sulla procedura di caricamento, fate riferimento a p.69 "Ripristinare le impostazioni originali del costruttore."



1: Load data [All Data...GLOBAL]

All Data

Carica tutti i dati.

1 PROG

Carica solo un program.

All PROG

Carica i dati di tutti i program (256 program).

1 D-KIT

Carica un drum kit.

All D-KIT

Carica tutti i drum kit.

All TMPLT

Carica tutti i template.

GLOBAL

Carica i dati global.

2: Source/Sourcekit

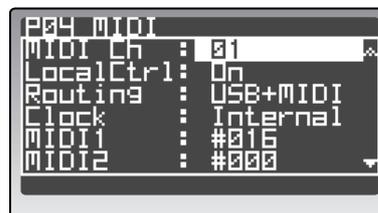
Seziona i dati che volete caricare. Questo appare quando caricate una singola voce dei dati.

3: Dest (Destination)

Specifica la destinazione del caricamento dei dati selezionati in "Source." Questo appare quando caricate una singola voce dei dati.

P04 MIDI

P04-1: MIDI



1: MIDI Ch [01...16]

Imposta il global MIDI channel.

Il global MIDI channel viene usato per le seguenti operazioni.

- In modo Program Play/Edit per controllare un timbre o effetto insert impostato su GLB.
- Per controllare l'effetto master.
- Per trasmettere/ricevere i dati dell'esecuzione nel modo Drum Play/Edit.
- Per trasmettere/ricevere i messaggi system exclusive.

nota Per poter ricevere i dati dell'esecuzione sul global MIDI channel, dovete impostare il canale MIDI di ogni timbre così che corrisponda al global MIDI channel. Nel modo Program Edit, sotto-pagina P03-4: TIMBRE – MIDI, impostate "Ch" su GLB.

2: LocalCtrl (Local Control) [Off, On]

Imposta on/off il local control.

Off

La tastiera, i tasti 16KEYS [1]–[16], e i controlli come la rotella di modulation vengono scollegati dalla sezione del generatore sonoro. Questo impedisce che le note vengano suonate due volte dalla funzione echo-back di un sequencer esterno (una funzione grazie alla quale i dati dell'esecuzione prodotti quando suonate il **RADIAS** vengono ritrasmessi al **RADIAS**).

On

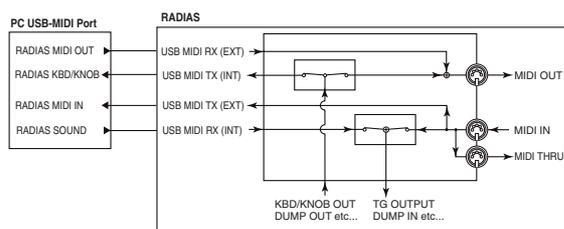
Usate questa impostazione se il **RADIAS** non è collegato a un dispositivo MIDI esterno.

3: Routing [USB+MIDI, USB, MIDI]

Seleziona il connettore(i) che viene usato per trasmettere e ricevere i messaggi MIDI.

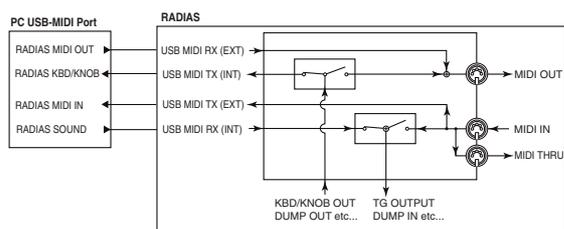
USB+MIDI

I connettori MIDI e il connettore USB vengono usati per trasmettere e ricevere i messaggi MIDI. Ricevendo i messaggi MIDI, i messaggi da entrambi i tipi di connettore vengono mixati, e viene data priorità ai messaggi MIDI ricevuti più tardi. Per la trasmissione, gli stessi messaggi MIDI vengono trasmessi da entrambi i connettori.



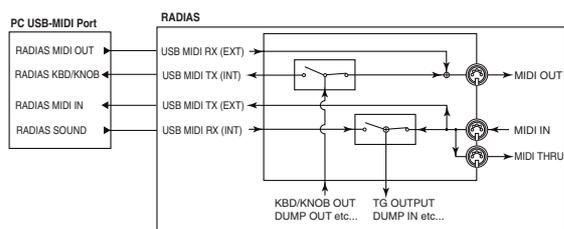
USB

Viene usato solo il connettore USB per trasmettere e ricevere i messaggi MIDI. I messaggi ricevuti da MIDI IN vengono ritrasmessi da MIDI THRU.



MIDI

Vengono usati solo i connettori MIDI per trasmettere e ricevere i messaggi MIDI.



4: Clock [Auto, Internal, Ext-USB, Ext-MIDI]

Specifica come avviene la sincronizzazione con un dispositivo MIDI esterno collegato.

Auto

Se i messaggi MIDI clock vengono ricevuti da un dispositivo MIDI esterno collegato, il **RADIAS** funziona automaticamente con le impostazioni Ext-MIDI o Ext-USB. Se i messaggi MIDI clock non vengono ricevuti, funziona usando l'impostazione Internal.

Internal

Il **RADIAS** è il dispositivo master (il dispositivo che controlla). Un dispositivo MIDI esterno collegato (come un sequencer) si sincronizza allo step sequencer o arpeggiatore del **RADIAS**. Se "TempoSync" di LFO1 e LFO2 è On, il ciclo dell'LFO si sincronizza al tempo specificato dalla manopola [TEMPO].

Ext-USB

Il **RADIAS** funziona come slave (dispositivo controllato) dai messaggi MIDI ricevuti dal connettore USB. Lo step sequencer e arpeggiatore del **RADIAS** si sincronizzano ai messaggi MIDI clock per ricevuti da un dispositivo esterno USB-MIDI collegato. Se "TempoSync" di LFO1 e LFO2 è On, il ciclo dell'LFO si sincronizza al MIDI clock del dispositivo USB-MIDI esterno.

Ext-MIDI

Il **RADIAS** funziona come slave (dispositivo controllato) dai messaggi MIDI ricevuti dal connettore MIDI IN. Lo step sequencer e arpeggiatore del **RADIAS** si sincronizzano ai messaggi MIDI clock per ricevuti da un dispositivo MIDI esterno collegato. Se "TempoSync" di LFO1 e LFO2 è On, il ciclo dell'LFO si sincronizza al MIDI clock del dispositivo MIDI esterno.



Per i dettagli sulle impostazioni di sincronizzazione del vostro dispositivo MIDI esterno, fate riferimento al manuale dell'utente del dispositivo utilizzato.

5: MIDI1

[P.Bend...#119(CC#119)]

6: MIDI2

[P.Bend...#119(CC#119)]

7: MIDI3

[P.Bend...#119(CC#119)]

8: MIDI4

[P.Bend...#119(CC#119)]

9: MIDI5

[P.Bend...#119(CC#119)]

Questi selezionano le funzioni che sono assegnate alle sorgenti di modulazione MIDI 1, 2, 3, 4, e 5 della funzione Virtual Patch.

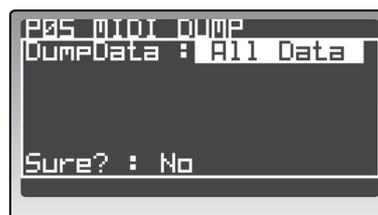
Secondo le impostazioni del costruttore, "MIDI1" è assegnato a #016 (CC#16), "MIDI2" a #002 (CC#02), "MIDI3" a #080 (CC#80), "MIDI4" a #081 (CC#81), e "MIDI5" ad A.Touch.



Se la funzione selezionata è assegnata a un parametro differente, un "*" viene visualizzato a destra del valore.

P05 MIDI DUMP

P05-1 : MIDI DUMP



1: MIDI Dump

[All Data...GLOBAL]

Seleziona i dati che vengono trasferiti. Le impostazioni program, drum, e global del **RADIAS** vengono trasmesse ad un MIDI data filer collegato al connettore MIDI OUT, o a un computer collegato al connettore USB. Oppure, potete inviare questi dati ad un altro sintetizzatore **RADIAS**. Per i dettagli sulla procedura del dump, fate riferimento a p.70 "Salvare i dati su un dispositivo esterno (Data Dump)." Per ricevere un data dump, impostate "SystemEx" nella pagina MIDI FILTER su (Enable) così che i data dump possano essere ricevuti in qualsiasi momento. I data dump vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel.



Non toccate le manopole e i tasti del **RADIAS** mentre vengono trasmessi o ricevuti i dati.

Inoltre, non spegnete mai il RADIAS durante questa procedura.

⚠ I MIDI dump e le MIDI dump request da un dispositivo MIDI esterno collegato non vengono ricevuti durante la registrazione dei dati formant motion (p.58).

All Data

Tutti i dati dei program, drum, global, e template vengono trasmessi.

All PROG

Vengono trasmessi i dati di tutti i program.

1 PROG

Vengono trasmessi i dati solo del Program selezionato.

All D-KIT

Vengono trasmessi i dati di tutti i drum kit.

1 D-KIT

Vengono trasmessi i dati solo del drum kit selezionato.

All TEMPL

Vengono trasmessi i dati di tutti i template.

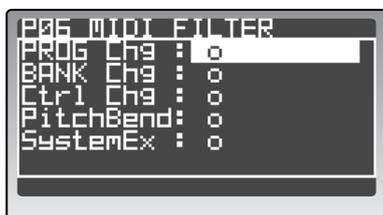
GLOBAL

Vengono trasmessi i dati Global.

Dati trasmessi	Dimensione dei dati (byte)	Tempo richiesto (secondi)
All Data	681842 (Max)	circa 10 minuti
All PROG	525824	circa 7 minuti
1 PROG	2054	circa 1 secondo
All D-KIT	63040	circa 1 minuto
1 D-KIT	1970	circa 1 secondo
All TEMPL	70240	circa 20 secondi
GLOBAL	220356 (Max)	circa 2 minuti 30 secondi

P06 MIDI FILTER

P06-1: MIDI FILTER



1: PROG Chg (Program Change) [x, o]

Specifica se i messaggi di program change vengono trasmessi e ricevuti.

x (Disable)

I messaggi di Program change non vengono trasmessi o ricevuti.

o (Enable)

I messaggi di Program change vengono trasmessi e ricevuti.

2: BANK Chg (Bank Change) [x, o]

Specifica se i messaggi bank change vengono trasmessi e ricevuti.

x (Disable)

I messaggi bank change non vengono trasmessi o ricevuti.

o (Enable)

I messaggi di Bank change vengono trasmessi e ricevuti.

3: Ctrl Chg (Control Change) [x, o]

Specifica se i messaggi Control change vengono trasmessi e ricevuti.

x (Disable)

I messaggi di Control change non vengono trasmessi o ricevuti.

o (Enable)

I messaggi di Control change vengono trasmessi e ricevuti.

4: PitchBend [x, o]

Specifica se i messaggi di Pitch bend vengono trasmessi e ricevuti.

x (Disable)

I messaggi di Pitch bend non vengono trasmessi o ricevuti.

o (Enable)

I messaggi di Pitch bend vengono trasmessi e ricevuti.

5: SystemEx (System Exclusive) [x, o]

Specifica se i messaggi MIDI system exclusive (sistema esclusivo) vengono trasmessi e ricevuti.

x (Disable)

I messaggi MIDI system exclusive non vengono trasmessi o ricevuti.

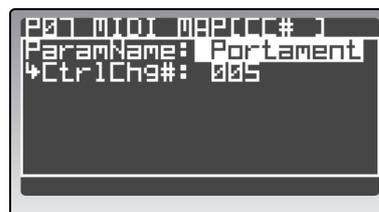
o (Enable)

I messaggi MIDI system exclusive vengono trasmessi e ricevuti.

P07 MIDI MAP

P07-1 : MIDI MAP [CC#] (Control Change)

Qui potete assegnare i numeri dei MIDI control change (CC#) ad ognuna delle manopole e dei tasti del pannello frontale. Quando agite sulla manopola o tasto, viene trasmesso il control change assegnato.



1: ParamName (Parameter Name) [Portament...VcdEFSens]

Seleziona la manopola o il tasto.

2: CtrlChg# (Control Change No.) [Off, 000...095, 102...119]

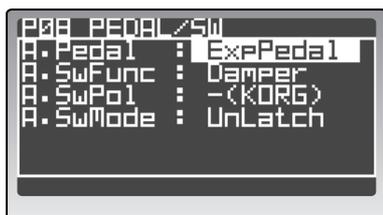
Assegna un numero di MIDI control change (CC#) alla manopola o tasto selezionato da "ParamName."

nota Se il valore selezionato è già assegnato ad un altro parametro, appare un "*" a destra del valore.

nota Il canale MIDI dei parametri del vocoder è lo stesso canale MIDI del timbre che è selezionato come portante del vocoder (modo Vocoder Edit, pagina P06: CARRIER, "InSrc1").

P08 PEDAL/SW

P08-1: PEDAL/SW



1: A.Pedal (Assignable Pedal) [Volume...FootPedal]

Seleziona la funzione del pedale collegato alla presa ASSIGNABLE PEDAL. Secondo le impostazioni del costruttore questa è impostata su ExpPedal.

Volume

Il pedale controlla il volume dei timbre usati nel program.

ExpPedal

Il pedale controlla il volume dei timbre usati nel program. Il valore di expression viene moltiplicato per il valore del volume per specificare l'intensità effettiva.

Pan

Il pedale controlla il pan dei timbre usati nel program.

AftTouch

Il pedale controlla l'aftertouch dei timbre usati nel program.

ModWheel

Il pedale controlla l'effetto della modulation wheel.

BrthCtrl

Il pedale controlla il MIDI control change Breath Control (CC#02).

FootPedal

Il pedale controlla il MIDI control change Foot Control (CC#04).

2: A.SwFunc (Assignable Switch Function) [Damper...FootSw]

Seleziona la funzione dell'interruttore a pedale collegato alla presa ASSIGNABLE SWITCH. Secondo le impostazioni del costruttore questo è impostato su Damper.

Damper

L'interruttore a pedale funziona come un pedale del forte.

ProgUp, ProgDown

L'interruttore a pedale seleziona il program precedente o successivo.

OctUp, OctDown

L'interruttore a pedale cambia l'ottava. Premendo l'interruttore si sposta l'intonazione di +1/-1 ottava.

PortSw

L'interruttore a pedale funziona come interruttore on/off del portamento.

ArpStop

L'interruttore a pedale avvia e reimposta l'arpeggiatore e gli step sequencer.

FootSw

L'interruttore a pedale controlla il parametro assegnato a FootSw come sorgente di controllo di un effetto, etc.

3: A.SwPol (Assignable Switch Polarity) [- (KORG), +]

Specifica la polarità dell'interruttore a pedale collegato alla presa ASSIGNABLE SWITCH. Secondo le impostazioni del costruttore questa è impostata su - (KORG).

nota Scegliete il valore - se state utilizzando un interruttore a pedale Korg PS-1, o se non state usando alcun interruttore a pedale.

4: A.SwMode (Assignable Switch Mode) [UnLatch, Latch]

Specifica il modo del funzionamento on/off dell'interruttore a pedale collegato alla presa ASSIGNABLE SW. Secondo le impostazioni del costruttore questo è impostato su UnLatch.

UnLatch

La funzione assegnata è attiva solo mentre tenete premuto l'interruttore a pedale.

Latch

La funzione assegnata si alterna tra on e off ogni volta che premete l'interruttore.

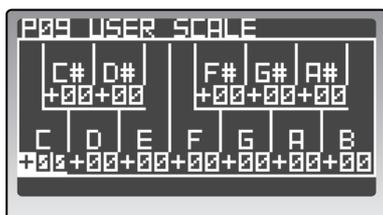
P09 USER SCALE

P09-1: USER SCALE

Qui potete creare una scala dell'Utente. Potete regolare l'intonazione di ogni nota dell'ottava (C...B) in un intervallo di -99+99 cent.

Usate i tasti cursore per muovere il cursore sul nome di una nota (C...B), e usate la manopola [PROGRAM/VALUE] per regolare l'intonazione di quella nota.

Se impostate il parametro "Scale" nel modo Program Edit, sotto-pagina P02-1: COMMON – PROG su User Scale, tutta la tastiera utilizza la scala specificata qui.



1: C...B [-99...+99]

Specifica un offset per ogni nota C...B in unità di cent relativamente all'intonazione standard del temperamento equabile fatta 0.

Col valore +99, l'intonazione è circa un semitono più acuta dell'intonazione standard.

Col valore -99, l'intonazione è circa un semitono più bassa dell'intonazione standard.

P10 CATEGORY NAME

P10-1: CATEGORY NAME

Qui potete creare e specificare i nomi di ogni categoria. Ogni program è assegnato a una delle 16 categorie. Selezionando i program, è utile scegliere la categoria desiderata e poi selezionare da quella categoria. Per i dettagli su come selezionare i program per categoria, fate riferimento a p.21 "Selezionare i program per categoria."



 Dovete eseguire l'operazione Write dopo aver modificato il nome di una categoria. Se non lo fate, il nome ritorna al suo stato non modificato.

 Per assegnare un program a una categoria, usate la sotto-pagina P01-1: NAME – PROG nel modo Program Edit. (☞ p.36 "Assegnare una categoria")

1: Category [01...16]

Seleziona il numero della categoria di cui volete modificare il nome.

2: Name [!...:]

Poter immettere il nome della categoria.

I caratteri disponibili e la procedura è identica al nome del program. Per i dettagli sull'immissione del nome, fate riferimento a ☞ p.36 "Assegnare una categoria"

P11 CALIB [A.SW]

P11-1: CALIB [A.SW] (Assignable Sw)

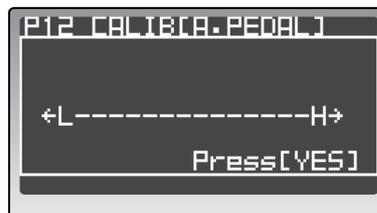
Questa operazione calibra un interruttore a pedale collegato al RADIAS. Premete e rilasciate l'interruttore a pedale collegato, e poi premete il tasto [EDIT/YES].



P12 CALIB [A.PEDAL]

P12-1: CALIB [A.PEDAL] (Assignable Pedal)

Questa operazione calibra l'intervallo valido del pedale collegato al RADIAS. Muovete il pedale collegato attraverso il suo intero intervallo di spostamento, e poi premete il tasto [EDIT/YES].



 Se la calibrazione non è riuscita, il display indica "Invalid Data" quando premete il tasto [EDIT/YES]. In questo caso, eseguite nuovamente l'operazione.

 Dovete eseguire l'operazione Write per le impostazioni di calibrazione 11: CALIB [A.SW] e 12: CALIB [A.PEDAL] nello stesso modo degli altri parametri Global. Se non eseguite l'operazione Write, le impostazioni tornano al loro stato precedente (☞ p.68 "5. Salvare i parametri Global (Write)").

Guida agli effetti

In generale

La sezione effetti del **RADIAS** consiste di un equalizzatore a due bande e di due a effetti insert per timbre, e un effetto master per l'intero program. Potete usare l'EQ e gli effetti insert per creare il suono di ogni timbre, e usare l'effetto master per l'elaborazione generale dell'ambienza.

Per ognuno degli effetti insert ed effetto master, potete scegliere uno dei 30 tipi di effetti completamente digitali. I tipi di effetti sono raggruppati nelle seguenti categorie.

01-10	Effetti di filtraggio e che agiscono sulla dinamica come EQ e compressori
11-19	Riverbero, early reflection, e delay
20-30	Effetti di modulazione dell'intonazione e della fase come chorus e phaser, rotary speaker, e pitch shifter

Riguardo agli ingressi e uscite e dell'effetto

Gli effetti insert e l'effetto master sono stereo-in/stereo-out. Il segnale Dry (il suono diretto non processato) del bilanciamento "Dry/Wet" attraverso semplicemente l'ingresso stereo come un'uscita stereo. Il modo in cui il segnale Wet (il suono processato dall'effetto) viene emesso dipende dal tipo di effetto, e le configurazioni possibili sono illustrate sotto.



Nel diagramma a blocchi di ogni effetto nelle pagine che seguono, la configurazione input/output è elencata nella parte superiore sinistra nel diagramma.

Per ottenere la migliore qualità audio, usate "AmpLevel," "OSC1 Level," "OSC2 Level," e "Noise Level" per regolare il livello di ingresso all'effetto insert e all'effetto master, e impostate "Trim" di ogni effetto sul livello massimo che non provoca il clipping. Poi usate "Dry/Wet" e "Output Level" di ogni effetto per regolare il livello di uscita dell'effetto.

▲ Certi tipi di effetto non hanno un parametro "Trim" o "Output Level".

▲ Non esiste un misuratore del livello di ingresso che indica il livello di ingresso nell'effetto. Se il livello di ingresso è insufficiente, il rapporto S/R viene degradato. Se il livello di ingresso è eccessivo, può verificarsi il clipping (distorsione).

Riguardo al delay time (tempo di ritardo)

TimeRatio

Per gli effetti di delay (ritardo), il tempo di ritardo effettivo viene determinato moltiplicando il delay time per il "TimeRatio." Ecco qualche esempio.

- Le impostazioni "TempoSync": Off, "L Delay": 0800 ms, "R Delay": 0400 ms, "TimeRatio": 50% producono un tempo di ritardo effettivo di 400 ms per il canale L e di 200 ms per il canale R.
- Le impostazioni "TempoSync": On, "L Delay": ♩ 1/4, "R Delay": ♩ 1/8, "TimeRatio": 50% producono un tempo di ritardo effettivo di una nota da un 1/8 per il canale L e di una nota da 1/16 per il canale R.

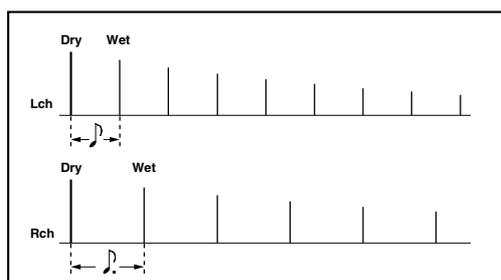
Il Delay time quando è attivo Tempo Sync

Quando "TempoSync" è on, il delay time si sincronizza al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] (o clock MIDI esterno). Questo è utile suonando dal vivo, poiché il delay time è sincronizzato con la riproduzione dell'arpeggiatore e dello step sequencer.

Se "TempoSync" è on, specificate il tempo di ritardo in termini di valore della nota.

Ecco un esempio.

- Le impostazioni "TempoSync": On, "TimeRatio": 100%, "L Delay": ♩ 1/8, "R Delay Base Note": ♩ 3/16 regolano il tempo di ritardo del canale L su una nota da 1/8 e il tempo di ritardo del canale R su una nota da 1/8 puntata.



▲ Se il tempo calcolato da Delay Time × "TimeRatio" supera l'intervallo dell'impostazione del delay time assegnato, l'indicazione Over appare a destra del valore "TimeRatio", e il delay time sarà la metà del valore specificato. Se il delay time è ancora oltre l'intervallo quando viene dimezzato, viene ridotto a 1/4, 1/8, 1/16 ... e così via a seconda delle necessità.

Il Delay time degli effetti insert

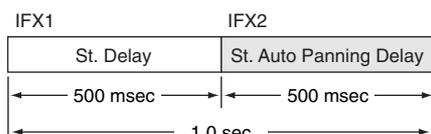
In generale, vi sono due tipi di effetto in cui potete specificare un delay time.

- effetti di Delay (echi, ritardi)
- effetti di modulazione come il chorus che usa internamente un tempo di ritardo fisso

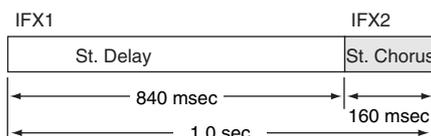
Se usate questo tipo di effetti per i due effetti insert, il delay time degli effetti può essere impostato per un massimo di 1,0 secondi per ogni timbre.

Ecco qualche esempio.

- L'Insert effect 1 usa St.Delay, e l'effetto insert 2 usa St.Auto Panning Delay. 500 ms di delay time è assegnato ad ogni effetto.



- L'Insert effect 1 usa St.Chorus, e l'effetto insert 2 usa St.Delay. 160 ms di delay time è assegnato a St.Chorus, e 840 ms di delay time è assegnato a St.Delay.



Controllare i parametri dell'effetto

Potete usare le manopole INSERT FX [EDIT 1] e [EDIT 2] del pannello frontale per controllare i parametri dell'effetto in tempo reale, e la manopola MASTER FX [EDIT] del pannello frontale per controllare un parametro dell'effetto master in tempo reale. I parametri assegnati a queste manopole possono anche essere controllati da un dispositivo MIDI esterno.

Potete effettuare le assegnazioni di queste manopole con "Edit1" e "Edit2" in modo Program Edit, sotto-pagina P13-2, 3: EQ/FX – IFX1, IFX2 e in "Edit", sotto-pagina MFX. I parametri che potete assegnare dipendono dal tipo di effetto che state usando.

Per i dettagli sui parametri che potete assegnare a queste manopole, fate riferimento a p.123 "Parametri dell'effetto."

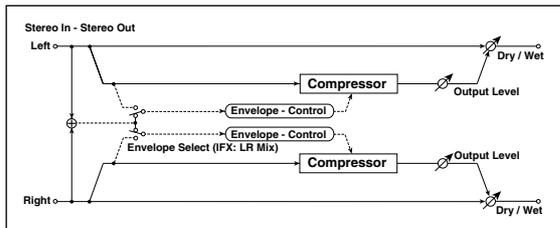
- ⚠ Può generarsi del rumore se viene modificato un parametro non assegnato ad una manopola mentre viene prodotto il suono.

Parametri dell'effetto

- **[nome parametro]** solo MFX: Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile solo quando l'effetto viene usato da un effetto master.
- **[nome parametro]** solo IFX: Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile solo quando l'effetto viene usato da un effetto insert.
- **[nome effetto]** doppio: Questo effetto può essere selezionato solo per l'effetto insert 1. Se selezionate questo tipo di effetto, non potete usare l'effetto insert 2.
- **[nome parametro]** : Questo parametro può essere assegnato a una delle manopole del pannello frontale.

1. St.Compressor (Stereo Compressor)

Questo effetto comprime il segnale in ingresso per regolare il livello e dare un effetto "di spinta". È utile se viene applicato ai suoni che hanno un forte attacco. Se lo usate come effetto master, potete legare insieme i canali sinistro e destro o farli funzionare indipendentemente.

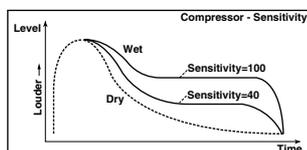


Dry/Wet  [Dry, 99:1...1:99, Wet]
Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

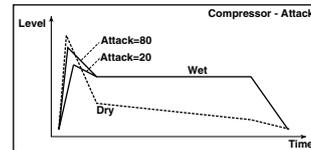
Env Sel (Envelope Select) solo MFX [LR Mix, LR Indv.]
Quando è selezionato L/R Mix per questo parametro, i canali sinistro e destro sono legati insieme per controllare il Limiter usando il segnale mixato. Con L/R individually, i canali sinistro e destro controllano individualmente il Limiter.

 Potete alternare le impostazioni LR Mix e LR Indv. solo quando usate questo tipo di effetto per l'effetto master. Quando usate questo tipo di effetto per un effetto insert, questo parametro è fisso su LR Mix.

Sens (Sensitivity)  [001...127]
Il parametro "Sensitivity" imposta la sensibilità del compressore. Se questo parametro viene impostato su un valore alto, i suoni a basso livello vengono enfatizzati. Con un valore elevato di Sensitivity, il livello di volume complessivo è più alto. Per regolare il volume finale, usate il parametro "Output Level".



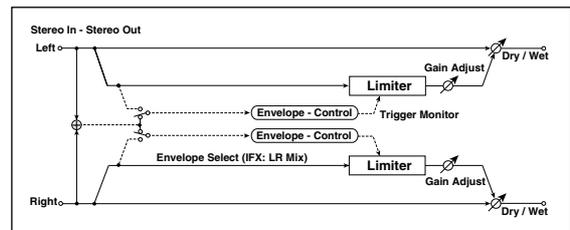
Attack  [0000.1...0500.0ms]
Imposta il livello di attacco.



OutLevel (Output Level) [000...127]
Questo parametro controlla il livello di uscita.

2. St.Limiter (Stereo Limiter)

Il Limiter regola il livello del segnale in ingresso. È simile a Compressor, ad eccezione del fatto che il Limiter comprime solo i segnali che superano il livello specificato per abbassare i picchi del segnale non necessari. Se lo usate per l'effetto master, potete legare insieme i canali sinistro e destro o farli funzionare in modo indipendente.

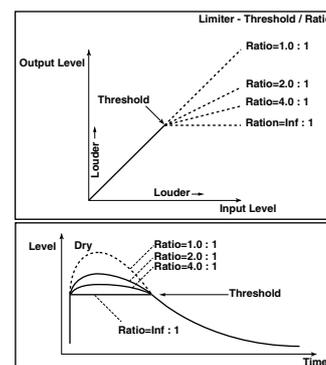


Dry/Wet  [Dry, 99:1...1:99, Wet]
Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Env Sel (Envelope Select) solo MFX [LR Mix, LR Indv.]
p.123 "1. St.Compressor (Stereo Compressor)"

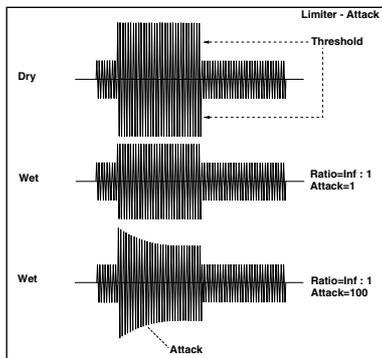
Ratio  [1.0:1...50.0:1...Inf:1]
Imposta il rapporto di compressione del segnale.

Threshold  [-40...+00dB]
Imposta il livello al di sopra del quale viene applicato il compressore. La compressione viene applicata solo quando il livello del segnale supera il valore "Threshold".



Attack [0000.1...0500.0ms]

Imposta il tempo di attacco. Un tempo di attacco più lungo fa sì che la compressione venga applicata più lentamente.

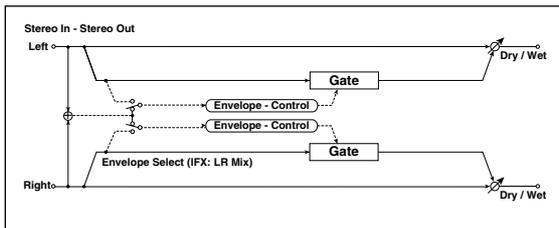


GainAdjst (Gain Adjust) [-Inf, -40...+24dB]

Imposta il guadagno in uscita. Regolate il livello di uscita usando il parametro "Gain Adjust", poiché la compressione riduce l'intero livello.

3. St.Gate (Stereo Gate)

Questo effetto silenzia il segnale in ingresso se il suo livello è più basso del livello specificato.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Env Sel (Envelope Select) solo MFX [LR Mix, LR Indv.]

p.123 "1. St.Compressor (Stereo Compressor)"

Threshold [000...127]

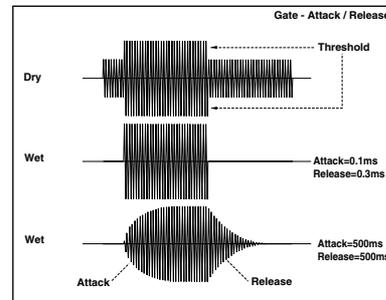
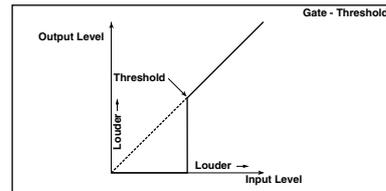
Imposta il livello a cui viene applicato il Gate.

Attack [0000.1...0500.0ms]

Imposta il tempo di attacco del Gate.

Release [0000.3...1500.0ms]

Imposta il tempo di rilascio del Gate.

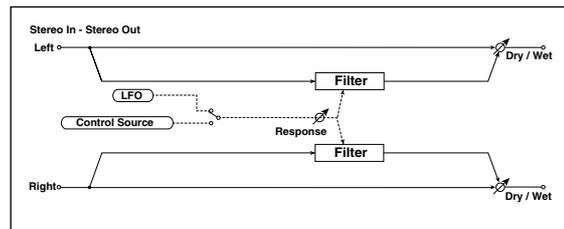


GainAdjst (Gain Adjust) [-Inf, -40...+24dB]

Imposta il guadagno in uscita.

4. St.Filter (Stereo Filter)

Questo è un filtro stereo.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Filter (Filter Type) [LPF24 (-24dB/oct), LPF18 (-18dB/oct), LPF12 (-12dB/oct), HPF12 (-12dB/oct), BPF12 (-12dB/oct)]

Seleziona il tipo di filtro.

p.86 "FiltBal (Filter1 Balance) Û FILTER TYPE á"

Cutoff [000...127]

Imposta la frequenza di taglio del filtro.

p.87 "Cutoff (Cutoff Frequency) Û CUTOFF á"

Resonance [000...127]

Imposta la quantità di risonanza del filtro.

p.87 "Resonance Û RESONANCE á"

Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso.

Mod Src (Mod Source) [LFO, Ctrl]

Seleziona la sorgente della modulazione per controlla la frequenza di taglio.

Se la impostate su LFO, l'LFO modula la frequenza di taglio.

Se la impostate su Ctrl, la sorgente di controllo selezionata da "Ctrl Src" controlla la frequenza di taglio.

Mod Int (Modulation Intensity) [-63...+63]

Regola l'intensità della modulazione applicata dalla sorgente della modulazione.

Response (Mod Response) [000...127]

Regola la risposta dell'effetto di modulazione. Il valore 0 produce una risposta lenta.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO si sincronizza al tempo impostato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Int" è LFO.

Se questo è Off, l'LFO funziona col ciclo specificato da "LFO Freq."

Se questo è On, l'LFO si sincronizza al tempo o al MIDI clock.

nota Se in modo Global, pagina P04: MIDI, l'impostazione "Clock" è Internal, l'LFO si sincronizza al tempo specificato dalla manopola [TEMPO]. Se l'impostazione è External, l'LFO si sincronizza al MIDI clock ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO e "TempoSync" è Off.

Aumentando questo valore la frequenza è più veloce.

🔧 Se questo parametro è assegnato a "Edit1," "Edit2," o "Edit," l'assegnazione cambia in Sync Note se impostate "TempoSync" su on.

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO].

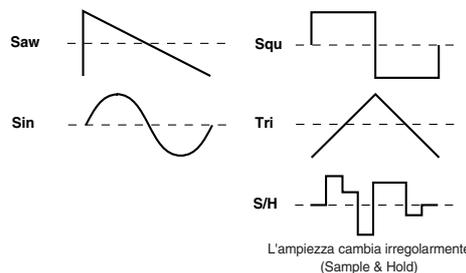
Relativamente al tempo, la lunghezza del valore della nota specificato qui corrisponde a un ciclo dell'LFO. Per esempio, se questo è impostato su $\downarrow 1/4$, ogni ciclo dell'LFO occupa una nota da un quarto.

Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO e "TempoSync" è On.

🔧 Se questo parametro è assegnato a "Edit1," "Edit2," o "Edit," l'assegnazione cambia in LFO Freq se impostate "TempoSync" su off.

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO.



LFO Shape [-63...+63]

Regola la forma dell'onda dell'LFO. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO.

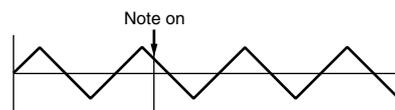
☞ p.90 "Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

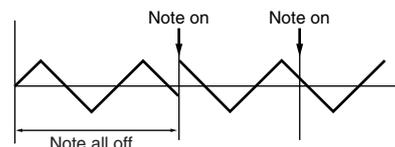
Specifica come l'LFO viene reimpostato dal note-on.

Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO.

Con l'impostazione Off, la fase dell'LFO non viene reimpostata in presenza del note-on.



Con l'impostazione Timbre, il primo note-on quando nessun tasto è premuto reimposta l'LFO sulla fase specificata da "Init Phase," e la modulazione viene applicata con quella fase anche se vi sono altri note-on.



InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Specifica la posizione iniziale della forma d'onda.

Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

Col valore 0°, la forma d'onda parte dall'inizio al note-on.

Col valore 180°, la forma d'onda parte dal punto intermedio del ciclo al note-on.

Ctrl Src (Control Source) [Off, Velocity...MIDI5]

Seleziona la sorgente di controllo. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è Ctrl.

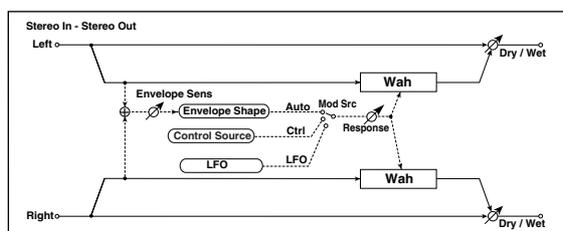
Il filtro viene controllato dalla sorgente selezionata.

Source	Spiegazione
Off	Non utilizzata
Velocity	Velocity
P.Bend	Pitch bend
M.Wheel	Modulation wheel

Source	Spiegazione
F.Pedal	Pedale continuo (Foot pedal)
F.SW	Interruttore a pedale (Foot switch)
Damper	Pedale del forte (Damper)
E.F	Envelope follower
MIDI1	Sorgente specificata da "MIDI1" in modo Global P04-1: MIDI
MIDI2	Sorgente specificata da "MIDI2" in modo Global P04-1: MIDI
MIDI3	Sorgente specificata da "MIDI3" in modo Global P04-1: MIDI
MIDI4	Sorgente specificata da "MIDI4" in modo Global P04-1: MIDI
MIDI5	Sorgente specificata da "MIDI5" in modo Global P04-1: MIDI

5. St.Wah (Stereo Wah)

Questo effetto wah stereo permette di creare suoni che spaziano dalla simulazione dei pedali wah vintage agli auto-wah, con un'ampia gamma di impostazioni.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Wah Type [Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX]
Seleziona il tipo di wah.
Se "ModSource" è Auto/Ctrl (diverso da PitchBend), le impostazioni "Freq"=0, "Resonance"=0, e "ModInt"=+63 producono la risposta dello wah simulato.
Se "ModSource" è LFO/Ctrl (PitchBend), le impostazioni "Freq"=32, "Resonance"=0, e "ModInt"=45 producono la risposta dello wah simulato.

Wah Freq (Frequency) [-63...+63]
Imposta la frequenza centrale dello wah.

Resonance [-63...+63]
Imposta la quantità di risonanza.

Mod Src (Modulation Source) [Auto, LFO, Ctrl]
Seleziona la sorgente che controlla la frequenza centrale dello wah.

Quando "Mod Src" è impostato su Auto si seleziona un auto-wah che si muove secondo i cambiamenti dell'inviluppo del livello del segnale in ingresso. L'Auto-wah viene usato frequentemente per le parti di chitarra funk e i suoni di clav.

Quando "Mod Src" è impostato su LFO, l'effetto usa l'LFO per muoversi ciclicamente.

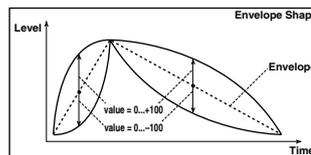
Quando "Mod Src" è impostato su Ctrl, potete controllare direttamente il filtro tramite la sorgente della modulazione così come avviene per un pedale wah.

Mod Int (Moduration Intensity) [-63...+63]
Regola l'intensità della modulazione prodotta dalla sorgente della modulazione.

Response (Modulation Response) [000...127]
Regola la risposta dell'effetto di modulazione. Il valore 0 produce la risposta più lenta.

Env Sens (Envelope Sensitivity) [000...127]
Quando "Mod Src" è impostato su Auto, imposta la sensibilità dell'auto-wah. Aumentate il valore se il segnale di ingresso è troppo basso per generare il movimento. Riducete il valore se il segnale in ingresso è così alto che il filtro viene temporaneamente arrestato.

Env Shape (Envelope Shape) [-63...+63]
Quando "Mod Src" è impostato su Auto, questo parametro determina la curva di oscillazione dell'auto-wah.



TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]
Specifica se il ciclo dell'LFO si sincronizza al tempo impostato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO.

p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]
Imposta la velocità dell'LFO. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO e "TempoSync" è Off.

p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]
Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO e "TempoSync" è On.

p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]
Seleziona la forma d'onda dell'LFO quando "Mod Src" è LFO.

p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]
Regola la forma dell'onda dell'LFO se "Mod Src" è LFO.

p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO.

☞ p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Specifica la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

☞ p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

Ctrl Src (Control Source) [Off, Velocity...MIDI5]

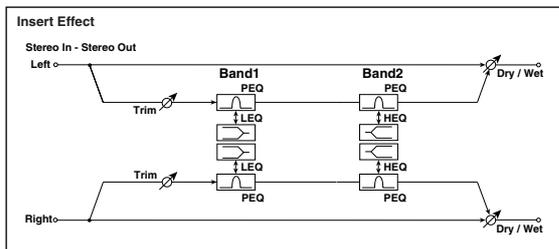
Seleziona la sorgente di controllo usata quando "Mod Src" è impostato su Ctrl. La sorgente di controllo selezionata controlla la frequenza centrale dello wah. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è Ctrl.

☞ p.125 "Ctrl Src (Control Source)"

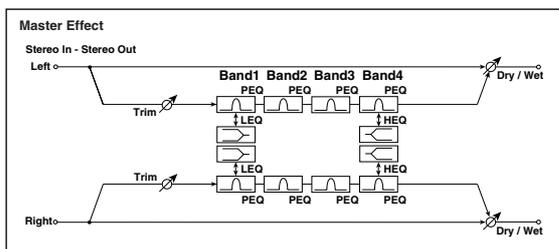
6. St.2BandEQ (IFX)/ St.4BandEQ (MFX)

Questo è un EQ stereo di cui potete selezionare indipendentemente il tipo.

Quando viene usato in un effetto insert, questo è un EQ stereo a due bande.



Quando viene usato nell'effetto master, questo è un EQ stereo a 4 bande. In questo caso, il tipo di equalizzatore di due delle bande (B2 e B3) è fisso come EQ di tipo peaking.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso dell'EQ.

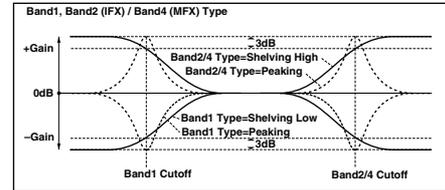
B1 Type [Peaking, Shelv Lo]

Seleziona il tipo di EQ della Band 1.

B2 Type/B4 Type [Peaking, Shelv Hi]

Quando viene usato in un effetto insert, seleziona il tipo di equalizzatore della banda 2.

Quando viene usato nell'effetto master, seleziona il tipo di equalizzatore della banda 4. In questo caso, la banda 2 è fissa su un EQ di tipo peaking.



B1 Freq (B1 Frequency) [20Hz...20.0kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 1.

B1 Q [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Band 1.

B1 Gain [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno della Band 1.

B2 Freq (B2 Frequency) [20Hz...20kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 2.

B2 Q [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Band 2.

B2 Gain [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno della Band 2.

B3 Freq (B3 Frequency) solo MFX [20Hz...20kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 3.

B3 Q solo MFX [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Band 3.

B3 Gain solo MFX [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno della Band 3.

B4 Freq (B4 Frequency) solo MFX [20Hz...20kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 4.

B4 Q solo MFX [00.5...10.0]

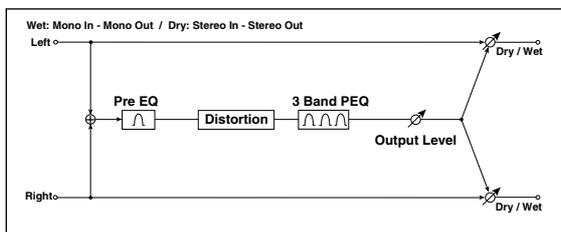
Imposta l'ampiezza di banda della Band 4.

B4 Gain solo MFX [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno della Band 4.

7. Distortion

Questo è un distorsore con un EQ a tre bande, che vi offre un'ampia gamma di variazioni.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Gain [000...127]

Imposta il grado di distorsione.

Pre Freq (Pre EQ Frequency) [20Hz...20.0kHz]

Imposta la frequenza centrale della Pre EQ.

Pre Q (Pre EQ Q) [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Pre EQ.

Pre Gain (Pre EQ Gain) [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno del Band PreEQ.

B1 Freq (B1 Frequency) [20Hz...20kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 1.

B1 Q [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Band 1.

B1 Gain [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno della Band 1.

B2 Freq (B2 Frequency) [20Hz...20kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 2.

B2 Q [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Band 2.

B2 Gain [-18.0...+18.0dB]

Imposta il guadagno della Band 2.

B3 Freq (B3 Frequency) [20Hz...20kHz]

Imposta la frequenza centrale della Band 3.

B3 Q [00.5...10.0]

Imposta l'ampiezza di banda della Band 3.

B3 Gain [-18.0...+18.0dB]

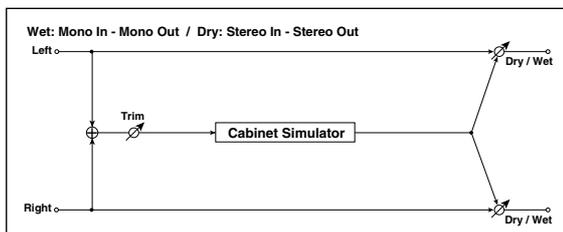
Imposta il guadagno della Band 3.

Out Level (Output Level) [000...127]

Imposta il livello di uscita.

8. CabinetSimltr (Cabinet Simulator)

Questo simula il carattere acustico di un cabinet di un amplificatore per chitarra.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

CabiType (Cabinet Type) [TWD 1x8...US V30]

Seleziona il tipo di cabinet.

TWD 1x8

Cabinet aperto posteriormente con un altoparlante da 8".

TWD 1x12

Cabinet aperto posteriormente con un altoparlante da 12", usato tipicamente per il blues.

TWD 4x10

Cabinet aperto posteriormente con quattro altoparlanti da 10".

BLK 2x10

Cabinet aperto posteriormente con due altoparlanti da 10".

BLK 2x12

Cabinet aperto posteriormente americano con due altoparlanti da 12".

AC15

Cabinet aperto posteriormente Vox con un altoparlante da 12" "Blue".

AC30

Cabinet aperto posteriormente Vox con due altoparlanti da 12" "Blue".

AD412

Cabinet chiuso VOX AD412 quattro altoparlanti da 12".

UK H30

Cabinet chiuso con quattro altoparlanti da 30W, 12"

UK T75

Cabinet chiuso con quattro altoparlanti da 75W, 12".

US V30

Cabinet chiuso con quattro altoparlanti da 30W, 12".

Air [000...127]

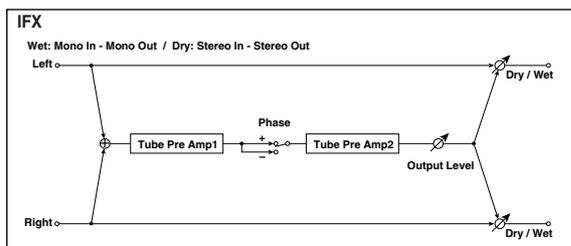
Imposta la posizione del microfono.

Trim [000...127]

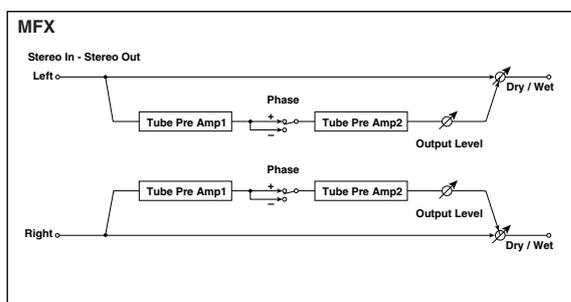
Imposta il livello di ingresso.

9. TubePreAmpSim (IFX)/St.TubePre-Amp (MFX)

Questo effetto simula un preamplificatore valvolare a due stadi. Potete effettuare impostazioni individuali per le due valvole collegate in serie. Questo vi permette di creare il suono caldo tipico delle valvole. Quando viene usato in un effetto insert, questo è un effetto mono-in/mono-out.



Quando viene usato nell'effetto master, questo è un effetto stereo-in/stereo-out effect.



Dry/Wet  [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Tu1 LoCut (Tube1 Low Cut) [000...127]

Imposta la frequenza di taglio del filtro che taglia i bassi dello stadio 1.

Tu1 HiCut (Tube1 High Cut) [000...127]

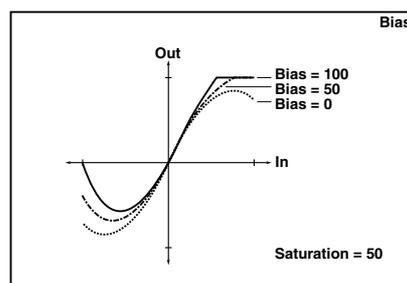
Imposta la frequenza di taglio del filtro che taglia gli acuti dello stadio 1.

Tu1 Gain (Tube1 Gain)  [-Inf, -40...+24dB]

Imposta il guadagno in ingresso dello stadio 1.

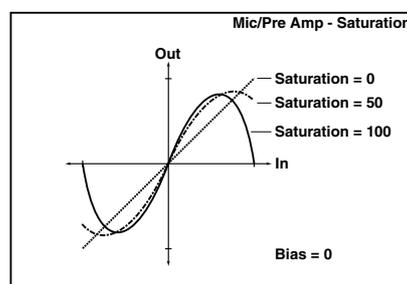
Tu1 Bias (Tube1 Bias) [000...100%]

Imposta la tensione di bias dello stadio 1. Questo esprime l'effetto che hanno i cambiamenti nel bias di una valvola sulla distorsione della forma d'onda. Valori più alti di questa impostazione producono distorsione anche a bassi livelli di guadagno. Poiché questo cambia anche la struttura degli armonici, potete usarlo anche per controllare il carattere del tono.



Tu1 Satu (Tube1 Satulation) [000...100%]

Imposta la risposta input/output dello stadio 1. Con valori più alti di questo parametro, la forma d'onda cambia a livelli elevati, tendendo a provocare distorsione. Valori bassi di questa impostazione producono una risposta lineare.



Phase [Normal, Inverted]

Imposta on/off l'inversione della fase.

Con l'impostazione Invert, la fase del segnale viene invertita tra lo stadio 1 e lo stadio 2. Poiché "Bias" è applicato al segnale invertito nello stadio 2, questo cambia il carattere del tono.

Con l'impostazione Normal, la fase non viene invertita.

Tu2 LoCut (Tube2 Low Cut) [000...127]

Imposta la frequenza di taglio del filtro che taglia i bassi dello stadio 2.

Tu2 HiCut (Tube2 High Cut) [000...127]

Imposta la frequenza di taglio del filtro che taglia gli acuti dello stadio 2.

Tu2 Gain (Tube2 Gain)  [-Inf, -40...+24dB]

Imposta il guadagno in ingresso dello stadio 2.

Tu2 Bias (Tube2 Bias) [000...100%]

Imposta la tensione di bias dello stadio 2.

☞ p.129 "Tu1 Bias (Tube1 Bias)"

Tu2 Satu (Tube2 Satulation) [000...100%]

Imposta la risposta input/output dello stadio 2.

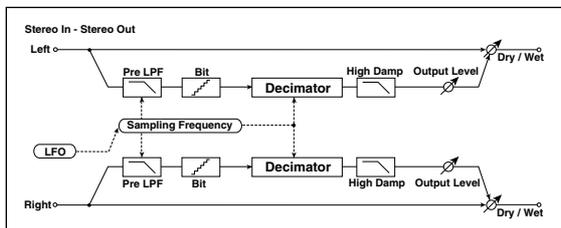
☞ p.129 "Tu1 Satu (Tube1 Satulation)"

Out Level (Output Level) [000...127]

Imposta il livello di uscita.

10. St.Decimator (Stereo Decimator)

Questo effetto crea un suono grezzo, come quello di un campionatore scadente, abbassando la frequenza di campionamento e la lunghezza in bit dei dati. Potete anche simulare il rumore tipico di un campionatore (aliasing).



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

PreLPF [Off, On]

Seleziona se viene generato o meno il rumore armonico provocato dalla riduzione della frequenza di campionamento.

Se un campionatore con una frequenza di campionamento molto bassa riceve un suono molto acuto che potrebbe non essere udibile durante la riproduzione, potrebbe generare un rumore udibile che non ha relazione con il suono originale. Impostate "Pre LPF" su On per evitare che venga generato questo rumore.

Se impostate "Fs" a circa 3kHz e impostate "PreLPF" su Off, potete creare un suono di ring modulator.

HighDamp [000...100%]

Imposta il rapporto di smorzamento degli acuti.

Fs [01.0k...48.0kHz]

Imposta la frequenza di campionamento.

Bit [04...24bit]

Imposta la lunghezza in bit dei dati.

Se impostato un valore basso per il parametro "Bit", il suono può distorcere. Anche il livello di volume può cambiare. Usate "Output Level" per regolare il livello.

Out Level (Output Level) [000...127]

Imposta il livello di uscita.

FsModInt (Fs Modulation Intensity) [-63...+63]

Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO della frequenza di campionamento.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO si sincronizza al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è LFO e "TempoSync" è Off.

p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Tempo Sync" è On.

p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]

Regola la forma dell'onda dell'LFO.

p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

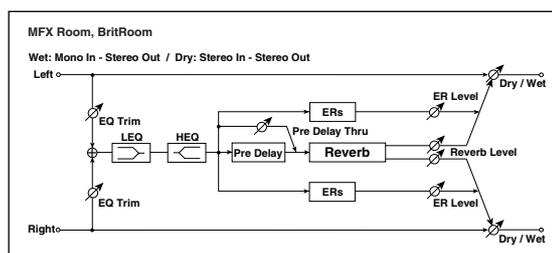
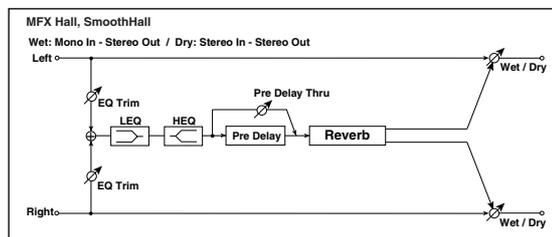
InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Specifica la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "KeySync" è Timbre.

p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

11. Reverb

Questo effetto simula un ambiente acustico, come le riverberazioni di una sala da concerto.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Type [Hall...BritRoom]

Seleziona il tipo di riverbero.

I tipi di riverbero che potete selezionare differiscono a seconda del fatto dell'effetto venga usato come effetto insert o come effetto master.

Hall

Riverbero di tipo Hall, che produce la riverberazione di una sala da concerto medio-grande.

SmthHall solo MFX

Riverbero di tipo Hall, che produce le riverberazioni di una sala più grande o di uno stadio. La riverberazione offre un rilascio delicato.

Selezionabile solo per l'effetto master.

Plate solo IFX

Riverbero di tipo Plate (a piastra).
Selezionabile solo per un effetto insert.

WetPlate solo MFX

Riverbero Plate che produce una riverberazione calda e densa.

Selezionabile solo per l'effetto master.

DryPlate solo MFX

Riverbero Plate che da una sensazione asciutta e leggera.
Selezionabile solo per l'effetto master.

Room

Riverbero di tipo Room che da un senso di compattezza ed enfasi sulle prime riflessioni. Cambiando i bilanciamenti tra le prime riflessioni e la riverberazione, potete simulare tipi diversi di materiali delle pareti.

BritRoom solo MFX

Riverbero di tipo Room con un senso di brillantezza, ed enfasi sulle prime riflessioni. (Reverb Room)
Selezionabile solo per l'effetto master.

Rev Time (Reverb Time) [00.1...10.0sec]

Imposta il tempo di riverbero.
L'intervallo selezionabile dipende dall'impostazione "Type".

Hall-DryPlate: 0.1-10sec
Room, BritRoom: 0.1-3.0sec

High Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Pre Delay solo MFX [000...200msec]

Imposta il tempo di ritardo dal suono dry.

PrDlyThru (Pre Delay Thru) solo MFX [000...127]

Imposta il rapporto nel mix col suono non ritardato.

Trim (Pre EQ Trim) solo MFX [000...127]

Imposta il livello di ingresso nell'EQ.

LoEQGain (Low EQ Gain) solo MFX [-15.0...+15.0dB]

Imposta il guadagno del Low EQ.

HiEQGain (High EQ Gain) solo MFX [-15.0...+15.0dB]

Imposta il guadagno del High EQ.

ER Level solo MFX [000...127]

Imposta il tempo tra il suono originale e le prime riflessioni.

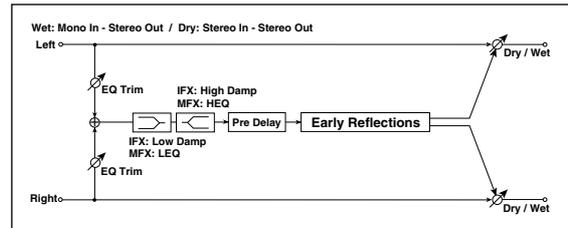
Appare quando viene usato come effetto master, e può essere impostato solo se sono selezionati Room o BritRoom.

Rev Level (Reverb Level) solo MFX [000...127]

Imposta il livello della riverberazione.
Viene visualizzato ed è impostabile solo se sono selezionati Room o BritRoom per l'effetto master.

12. Early Reflect (Early Reflections)

Questo effetto produce solo la parte delle prime riflessioni di un suono di riverbero, e aggiunge presenza al suono. Potete selezionare una delle quattro curve di decadimento.

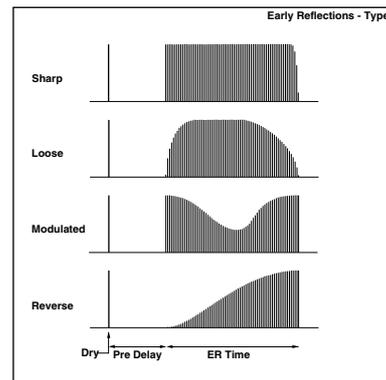


Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Type [Sharp, Loose, Modulation, Reverse]

Seleziona la curva di decadimento delle prime riflessioni.



ER Time [IFX: 010...400msec/MFX: 010...800msec]

Imposta la durata delle prime riflessioni.
L'intervallo è 10-400 msec quando è usato per un effetto insert, o 10-800 msec quando è usato per l'effetto master.

Pre Delay [IFX: 000...100msec/MFX: 000...200msec]

Imposta il tempo che trascorre tra il suono originale e l'inizio delle prime riflessioni.
L'intervallo è 0-100 msec quando è usato per un effetto insert, o 0-200 msec quando è usato per l'effetto master.

Trim (Pre EQ Trim) [000...127]

Imposta il livello di ingresso dell'EQ applicato al suono dell'effetto.

LoEQGain (Low EQ Gain) solo MFX [-15.0...+15.0dB]

Imposta il guadagno del Low EQ.

HiEQGain (High EQ Gain) solo MFX [-15.0...+15.0dB]

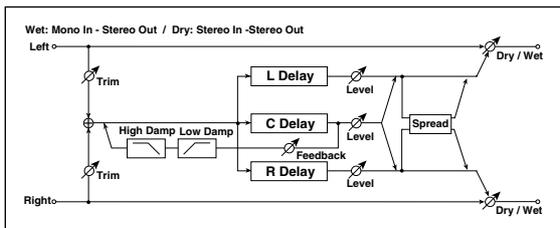
Imposta il guadagno del High EQ.

High Damp solo IFX [000...100%]
Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Low Damp solo IFX [000...100%]
Imposta la quantità di smorzamento dei bassi.

13. L/C/R Delay

Questo delay multitap emette tre segnali Tap a sinistra, al centro, e a destra. Potete anche regolare la diffusione sinistra e destra del suono del delay.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
Specifica se il tempo di ritardo viene sincronizzato. Se questo è On, il tempo di ritardo si sincronizza al tempo o al MIDI clock.

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

Imposta ogni delay time come proporzione relativa ai valori "L Delay," "C Delay," e "R Delay". L'intervallo disponibile dipende dall'impostazione On o Off di "TempoSync".

Per esempio se "Time Ratio" è 50%, "L Delay" è 500 msec, "C Delay" è 1000 msec, e "R Delay" è 1200 msec, i tempi di ritardo saranno rispettivamente 250 msec, 500 msec, e 600 msec.

Se usate questo effetto e un effetto di delay o chorus per i due effetti insert, i tempi di ritardo vengono limitati.

Se i tempi di delay insieme all'impostazione "Time Ratio" superano il limite, "Time Ratio" indica OVER.

L Delay, C Delay, R Delay (L, C, R Delay Time)
[IFX: 0000...1000msec, MFX: 0000...1400msec, 1/64... 1/1]

Questi sono i tempi di ritardo L, C, e R. Il delay time viene determinato da queste impostazioni e dal valore "Time Ratio".

Se "TempoSync" è Off, questi tempi di ritardo sono impostati in unità di millesimi di secondo. L'intervallo è 0-1000 msec per un effetto insert, o 0-1400 per un effetto master.

Se "TempoSync" è On, questi tempi di ritardo vengono impostati come risoluzione della temporizzazione relativamente al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

L Level, C Level, R Level (L, C, R Delay Level) [000...127]
Regola il livello di uscita dei delay L, C, e R.

C Fback (C Feedback) [000...127]
Imposta la quantità di feedback di TapC.

High Damp [000...100%]
Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

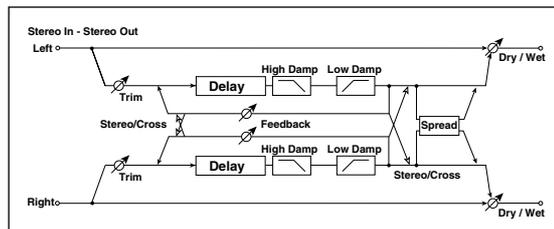
Low Damp [000...100%]
Imposta la quantità di smorzamento dei bassi.

Trim [000...127]
Imposta il livello di ingresso.

Spread [000...127]
Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto. L'immagine stereo ha la massima ampiezza col valore 127, e il suono dell'effetto di entrambi i canali viene emesso al centro col valore 0.

14. St.Delay (Stereo Delay)

Questo è un delay stereo, e può essere utilizzato come un cross-feedback delay in cui i suoni ritardati si incrociano tra sinistra e destra, cambiando il collegamento del rientro (feedback).



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Type [Stereo, Cross]
Seleziona il tipo di delay.

Con l'impostazione Stereo, questo è un delay stereo convenzionale.

Con l'impostazione Cross, questo è un delay cross-feedback in cui i suoni del delay rimbalzano tra sinistra e destra.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
Specifica se il tempo di delay viene sincronizzato.

p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

p.132 LCR Delay "Time Ratio"

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 000...500msec, MFX: 000...700msec, 1/64... 1/1]
Sono i tempi di ritardo del canale sinistro e destro.

Se "TempoSync" è Off, questi tempi di ritardo sono impostati in unità di millesimi di secondo. L'intervallo è 0-500 msec per un effetto insert, o 0-700 per un effetto master.

Se "TempoSync" è On, questi tempi di ritardo vengono impostati come risoluzione della temporizzazione relativamente al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

Feedback [000...127]

Imposta la quantità di feedback per i canali sinistro e destro.

La quantità di feedback del canale destro è legata alla proporzione di tempi di ritardo sinistro e destro così che il tempo di decadimento dei canali sinistro e destro resti uguale.

High Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Low Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento dei bassi.

Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso.

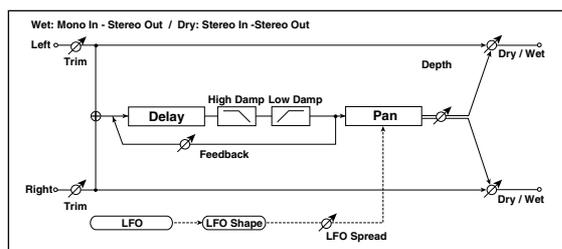
Spread [000...127]

Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto.

☞ p.132 LCR Delay "Spread"

15. AutoPanDelay (Auto Panning Delay)

Questo effetto di delay stereo invia il suono ritardato a sinistra e a destra usando l'LFO.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]

☞ p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

☞ p.132 LCR Delay "Time Ratio"

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 0000...1000msec, MFX: 0000...1400msec, 1/64... 1/1]

Sono i tempi di ritardo del canale sinistro e destro.

Se "TempoSync" è Off, questi tempi di ritardo sono impostati in unità di millesimi di secondo. L'intervallo è 0-1000 msec per un effetto insert, o 0-1400 per un effetto master.

Se "TempoSync" è On, questi tempi di ritardo vengono impostati come risoluzione della temporizzazione relativamente al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

Feedback [000...127]

Imposta la quantità di feedback del canale sinistro.

Mod Depth [000...127]

Imposta l'intensità della modulazione.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

☞ p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

☞ p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "TempoSync" è On.

☞ p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

☞ p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]

☞ p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

☞ p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

☞ p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

High Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Low Damp [000...100%]

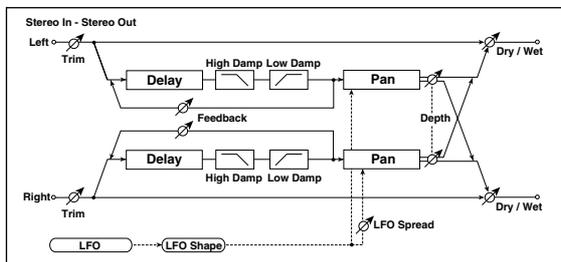
Imposta la quantità di smorzamento dei bassi.

Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso.

16. St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)

Questo è un delay stereo che usa un LFO per inviare il suono del delay a sinistra e a destra.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]

p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER)/
TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

p.132 LCR Delay "Time Ratio"

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)

[IFX: 000...500msec, MFX: 000...700msec, 1/64... 1/1]

p.132 StDelay "L Delay, R Delay (L, R Delay Time)"

Feedback [000...127]

p.133 StDelay "Feedback"

Mod Depth [000...127]

Imposta l'intensità della modulazione.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Tempo-Sync" è On.

p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [−63...+63]

p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "KeySync" è Timbre.

p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

LFO Spread [−180...+180°]

Imposta la differenza di fase tra i canali sinistro e destro.

High Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Low Damp [000...100%]

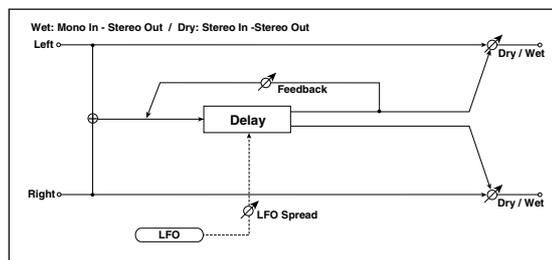
Imposta la quantità di smorzamento dei bassi.

Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso.

17. Mod Delay (Modulation Delay)

Questo delay stereo usa un LFO per variare il tempo di ritardo. Cambia anche l'intonazione. Ottenete un suono di delay oscillante. Potete anche controllare il tempo di ritardo utilizzando una sorgente di modulazione.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]

p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER)/
TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

p.132 LCR Delay "Time Ratio"

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)

[IFX: 000...980msec, MFX: 0000...1380msec,
1/64... 1/1]

p.132 StDelay "L Delay, R Delay (L, R Delay Time)"

Feedback [000...127]

Imposta la quantità di feedback del canale sinistro.

Mod Depth [000...127]

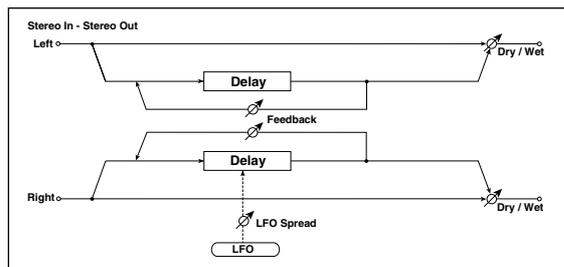
Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]
 Imposta la velocità dell'LFO. Aumentando questo valore la frequenza è più veloce.

LFOspread [-180...180°]
 Imposta la differenza di fase tra i canali sinistro e destro.

18. St.Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

Questo è uno stereo modulation delay.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
 Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
 p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]
 p.132 LCR Delay "Time Ratio"

L Delay, R Delay (L, R Delay Time) [IFX: 000...480msec, MFX: 000...680msec, 1/64... 1/1]
 p.132 StDelay "L Delay, R Delay (L, R Delay Time)"

Feedback [000...127]
 p.133 StDelay "Feedback"

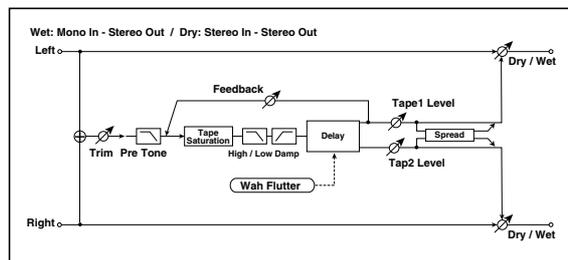
Mod Depth [000...127]
 Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]
 Imposta la velocità dell'LFO. Aumentando questo valore la frequenza è più veloce.

LFOspread [-180...180°]
 Imposta la differenza di fase tra i canali sinistro e destro.

19. Tape Echo

Questo effetto simula un eco a nastro. Viene anche riprodotta la distorsione e il cambiamento tonale tipico di un nastro magnetico.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
 Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
 p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]
 p.132 LCR Delay "Time Ratio"

Tap1 Delay, Tap2 Delay (Tap1, Tap2 Delay Time) [IFX: 000...980msec, MFX: 0000...1380msec, 1/64... 1/1]
 Imposta i tempi di ritardo di Tap1 e Tap2.

p.132 LCR Delay "L Delay, C Delay, R Delay (L, C, R Delay Time)"

Tap1 Level, Tap2 Level [000...127]
 Imposta il livello di uscita di Tap1 e Tap2.

Feedback [000...127]
 Imposta la quantità di feedback di Tap1.

High Damp [000...100%]
 Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Low Damp [000...100%]
 Imposta la quantità di smorzamento dei bassi.

Trim [000...127]
 Imposta il livello di ingresso.

Saturatn (Saturation) [000...127]
 Imposta la quantità di distorsione.

Wah Freq (Wah Flutter Frequency) [0.01...100.0Hz]
 Imposta la frequenza della variazione di intonazione in intervalli di 1 Hz.

Wah Depth (Wah Flutter Depth) [000...127]
 Imposta l'intensità della variazione di intonazione.

Pre Tone [000...127]
 Imposta il tono dell'ingresso.

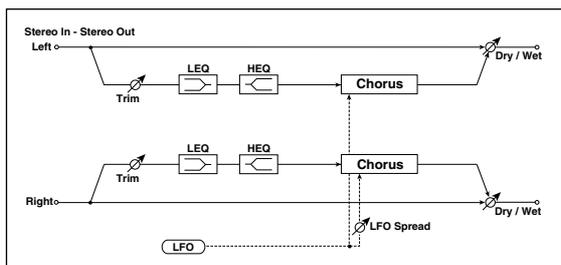
Spread [000...127]

Imposta l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto.

☞ p.132 LCR Delay "Spread"

20. St.Chorus (Stereo Chorus)

Questo effetto da spessore e calore al suono modulando il tempo di ritardo del segnale in ingresso. Potete aumentare la diffusione del suono sfalsando la fase degli LFO sinistro e destro tra loro.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Mod Depth (Modulation Depth) ☞ [000...127]

Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

LFO Freq (LFO Frequency) ☞ [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO. Aumentando questo valore la frequenza è più veloce.

LFO Spread (LFO Spread) [-180...180°]

Imposta la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra.

PreDelayL, PreDelayR [00.0...50.0msec]

Imposta i tempi di ritardo dei canali sinistro e destro.

Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso.

LoEQGain (Low EQ Gain) [-15.0...+15.0dB]

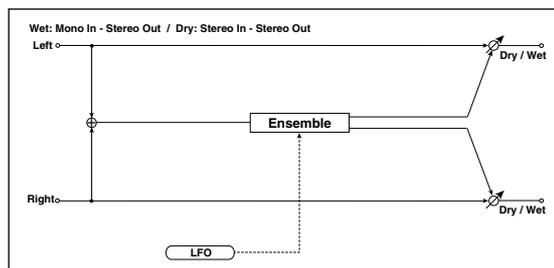
Imposta il guadagno del Low EQ.

HiEQGain (High EQ Gain) [-15.0...+15.0dB]

Imposta il guadagno del High EQ.

21. Ensemble

Questo effetto produce un suono di insieme profondo e spazioso.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Mod Depth (Modulation Depth) ☞ [000...127]

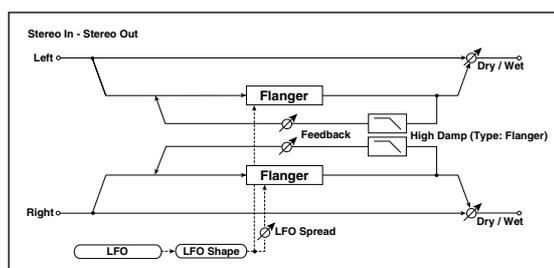
Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

Speed ☞ [001...127]

Imposta la velocità dell'LFO.

22. St.Flanger (Stereo Flanger/Comb Filter)

Questo effetto da un'oscillazione e movimento significativi all'intonazione del suono. È più efficace quando viene applicato ad un suono con molti armonici. Questo è un flanger stereo. Potete aumentare la diffusione del suono sfalsando la fase degli LFO sinistro e destro tra loro. Questo effetto può essere anche usato come comb filter.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Type [Flanger, Comb]

Alterna l'effetto tra flanger e comb filter.

Delay ☞ [00.0...30.0msec]

Imposta il tempo di ritardo a passi di un millesimo di secondo quando "Type" è impostato su Flanger.

🔧 Se questo parametro è assegnato a "Edit1," "Edit2," o "Edit," impostando "Type" su Comb si cambia l'assegnazione in Cutoff.

Cutoff (Cutoff Frequency)  [000...127]

Quando "Type" è impostato su Comb, imposta la frequenza di taglio del filtro a pettine.

Mod Depth (Modulation Depth)  [000...127]

Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

Feedback  [000...127]

Imposta la quantità di feedback per i canali sinistro e destro.

Phase [+ , -]

Quando "Type" è impostato su Flanger, seleziona la fase dell'uscita e del feedback.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

 p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency)  [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

 p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note)  [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Tempo Sync" è On."

 p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

 p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]

 p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

 p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

 p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

LFOspread (LFO Spread) [-180...+180°]

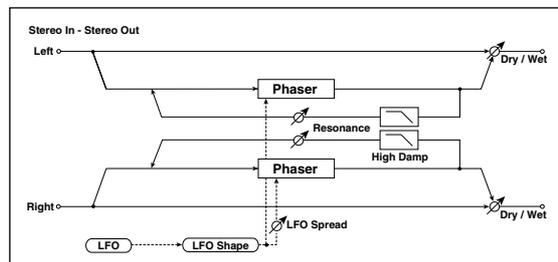
Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro.

High Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento delle frequenze acute del feedback quando the "Type" è Flanger.

23. St.Phaser (Stereo Phaser)

Questo effetto crea un'oscillazione spostando la fase. È molto efficace sui suoni di piano elettrico. Potete aumentare la diffusione del suono sfalsando la fase degli LFO sinistro e destro tra loro.



Dry/Wet  [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Type [Blue, U_VB]

Seleziona il tipo di phaser.

Manual  [000...127]

Imposta la frequenza a cui viene applicato l'effetto.

Mod Depth (Modulation Depth)  [000...127]

Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

Resonance  [000...127]

Imposta la quantità di risonanza.

Phase [+ , -]

Seleziona la fase dell'uscita e del feedback.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

 p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency)  [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

 p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note)  [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Tempo Sync" è On.

 p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

 p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]

 p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

☞ p.125 “Key Sync (LFO KeySync)”

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d’onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se “Key Sync” è Timbre.

☞ p.125 “InitPhase (LFO Init Phase)”

LFOspread (LFO Spread) [-180...+180°]

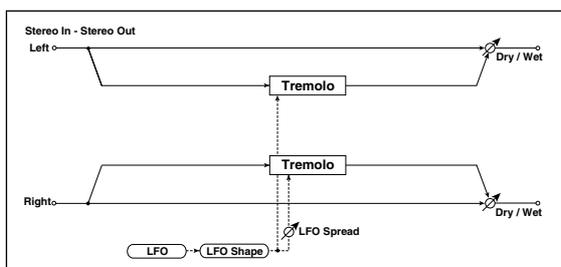
Imposta la differenza di fase dell’LFO tra i canali sinistro e destro.

High Damp [000...100%]

Imposta la quantità di smorzamento delle frequenze acute del feedback.

24. St.Tremolo (Stereo Tremolo)

Questo effetto modula il livello di volume del segnale in ingresso. L’effetto è stereo, e creando un offset tra le fasi sinistra destra degli LFO si produce un effetto tremolo tra sinistra e destra.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell’effetto e quello dry.

Mod Depth (Modulation Depth) ☞ [000...127]

Imposta l’intensità della modulazione dell’LFO.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell’LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

☞ p.125 “TempoSync (LFO Tempo Sync)”

LFO Freq (LFO Frequency) ☞ [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell’LFO.

☞ p.125 “LFO Freq (LFO Frequency)”

Sync Note (LFO Sync Note) ☞ [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell’LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se “TempoSync” è On.

☞ p.125 “Sync Note (LFO Sync Note)”

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d’onda dell’LFO.

☞ p.125 “LFO Wave (LFO Waveform)”

LFO Shape [-63...+63]

☞ p.125 “LFO Shape”

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l’LFO viene reimpostato dal note-on.

☞ p.125 “Key Sync (LFO KeySync)”

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d’onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se “Key Sync” è On.

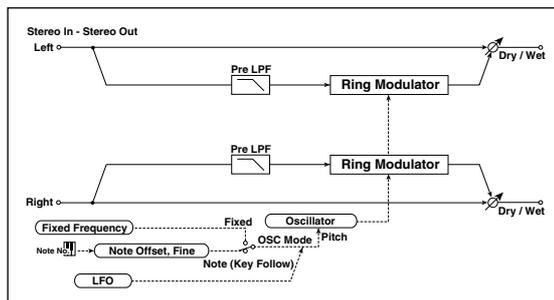
☞ p.125 “InitPhase (LFO Init Phase)”

LFOspread (LFO Spread) [-180...+180°]

Imposta la differenza di fase dell’LFO tra i canali sinistro e destro.

25. St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)

Questo effetto crea un suono metallico applicando gli oscillatori al segnale in ingresso. Usate l’LFO o Dynamic Modulation per modulare l’oscillatore e creare una modulazione radicale. Facendo corrispondere la frequenza dell’oscillatore ad un note number si produce l’effetto di modulazione ad anello in un intervallo di note specifico.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell’effetto e quello dry.

OSC Mode [Fixed, Note]

Alterna tra selezione della frequenza dell’oscillatore e utilizzo di un note number.

Se questo è impostato su Note, la frequenza dell’oscillatore segue la nota del segnale in ingresso.

FixedFreq (Frequency) ☞ [0Hz...12.0kHz]

Questo parametro imposta la frequenza dell’oscillatore quando “OSC Mode” è impostato su Fixed.

⚠ Se questo parametro è assegnato a “Edit1,” “Edit2,” o “Edit,” impostando “OSC Mode” su Note si cambia l’assegnazione in NoteOfst.

NoteOfst (Note Offset) ☞ [-48...+48]

Imposta la differenza di intonazione dalla nota originale in intervalli di semitono quando “OSC Mode” è impostato su Note.

NoteFine [-100...+100]

Imposta la differenza di intonazione dalla nota originale in intervalli un cent se "OSC Mode" è impostato su Note.

 Impostando "NoteOfst" e "NoteFine" così che la frequenza dell'oscillatore segua la nota immessa, potete produrre un effetto di ring modulator intonato su una scala.

OSC Wave (OSC Waveform) [Saw, Tri, Sin]

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore.

LFO Int (LFO Intensity)  [-63...+63]

Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

 p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency)  [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

 p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note)  [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "TempoSync" è On.

 p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

 p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]

 p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

 p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

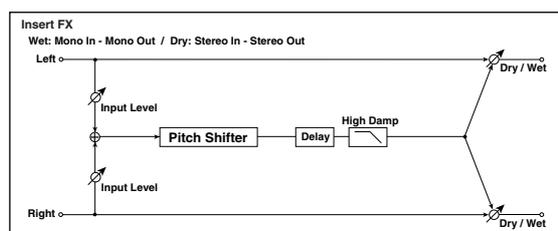
 p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

Pre LPF [000...127]

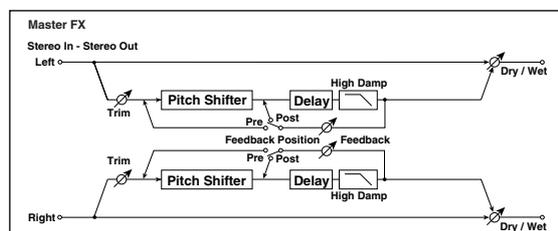
Questo parametro di permette di impostare la quantità di smorzamento del suono delle frequenze acute immesso nel ring modulator. Se il suono immesso contiene molti armonici, l'effetto potrebbe suonare sporco. In questo caso, tagliate una certa quantità di frequenze acute.

26. Pitch Shifter (IFX) /St.PitchShift (MFX)

Questo effetto cambia l'intonazione del segnale in ingresso. Potete selezionare tra tre tipi: Fast (risposta rapida), Medium, e Slow (preserva la qualità del tono). Potete anche creare un effetto in cui l'intonazione si alza (o abbassa) gradualmente usando il delay col feedback. Se viene utilizzato per un effetto insert, questo è un effetto mono-in/mono-out.



Se utilizzato per l'effetto master, è stereo-in/stereo-out.



Dry/Wet  [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Pitch (Pitch Shift)  [-24...+24]

Imposta la trasposizione in intervalli di un semitono.

Fine [-100...+100]

Imposta la trasposizione in intervalli di un cent.

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) ^{solo MFX} [Off, On]

Specifica se il tempo di ritardo viene sincronizzato.

 p.132 LCR Delay "TempoSync (DelayTime Tempo Sync)"

Time Ratio  ^{solo MFX} [TempoSync Off: 000.5...400% (OVER)/TempoSync On: 012.5...400% (OVER)]

 p.132 LCR Delay "Time Ratio"

Delay (Delay Time) ^{solo MFX} [000...500msec, 1/64... 1/1]

Se "TempoSync" è Off, questo tempo di ritardo viene impostato in unità di millesimi di secondo. L'intervallo impostabile è 0-500 msec.

Se "TempoSync" è On, questo tempo di ritardo viene impostato come risoluzione della temporizzazione relativamente al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

FB Pos (FB Position) ^{solo MFX} [Pre, Post]

Attiva/disattiva il collegamento del feedback.

Feedback  ^{solo MFX} [000...127]

Imposta la quantità di feedback.

Mode [Slow, Medium, Fast]

Questo parametro seleziona il modo operativo del pitch shifter.

Con l'impostazione Slow, la qualità del tono non cambia molto. Con l'impostazione Fast, l'effetto diventa un Pitch Shifter che ha una risposta rapida, ma può cambiare il tono. Medium sta a metà tra i precedenti. Se non dovete impostare una trasposizione troppo grande, regolate questo parametro su Slow. Se volete cambiare l'intonazione in modo significativo, usate Fast.

High Damp [000...100%]

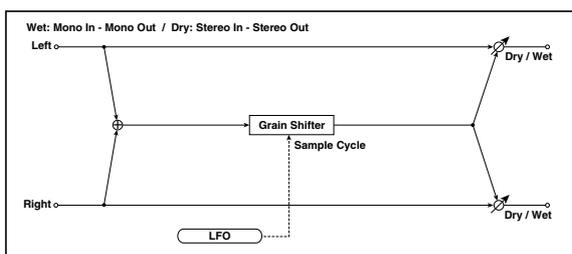
Imposta la quantità di smorzamento degli acuti.

Trim [000...127]

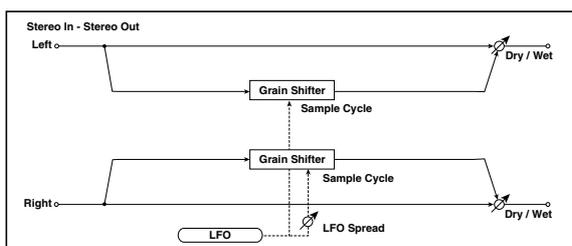
Imposta il livello di ingresso.

27. Grain Shifter (IFX) /St.GrainShift (MFX)

Questo effetto campiona frammenti estremamente brevi del suono a intervalli specificati, e li riproduce ripetutamente. Questo è efficace quando viene utilizzato su un suono dall'ingresso esterno che cambia costantemente. Se viene utilizzato per un effetto insert, questo è un effetto mono-in/mono-out.



Se usato per l'effetto master, è stereo-in/stereo-out.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Tempo Sync (Duration Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se la riproduzione della forma d'onda ripetuta viene sincronizzata.

Se questo è On, la forma d'onda in loop sola in sincrono col tempo o con il MIDI clock.

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5...400% (OVER)/TempoSync On: 012.5...400% (OVER)]

Questo specifica la lunghezza della forma d'onda in loop relativamente al valore "Duration".

Duration

[IFX: 000...500msec, MFX: 000...350msec, 1/64... 1/1]

Imposta la durata del campionamento.

La lunghezza della forma d'onda è determinata da questa impostazione e dall'impostazione "TimeRatio".

Se "TempoSync" è Off, questo viene impostato in unità di millesimi di secondo. L'intervallo impostabile è 0-500 msec per un effetto insert, o 0-350 per un effetto master.

Se "TempoSync" è On, questo viene impostato come risoluzione della temporizzazione relativamente al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

Se lo usate come effetto insert e l'altro effetto insert usa un effetto di delay o chorus, la lunghezza della forma d'onda viene limitata.

Se le impostazioni "Duration" e "TimeRatio" superano il limite, appare un'indicazione OVER per "TimeRatio."

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

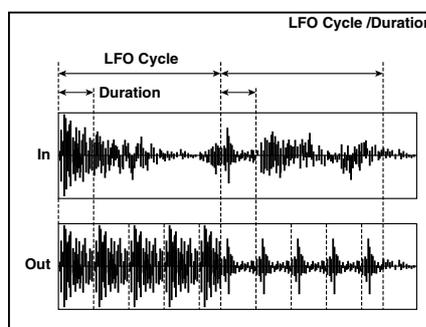
Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]

Se "TempoSync" è Off, questo specifica il ciclo con cui cambia la forma d'onda in unità di Hz.

La lunghezza della forma d'onda specificata da "Duration" suona in loop, e la forma d'onda cambia ad ogni ciclo dell'LFO.



Se questo parametro è assegnato a "Edit1," "Edit2," o "Edit," impostando "TempoSync" On si cambia l'assegnazione in Sync Note.

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "TempoSync" è On.

p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

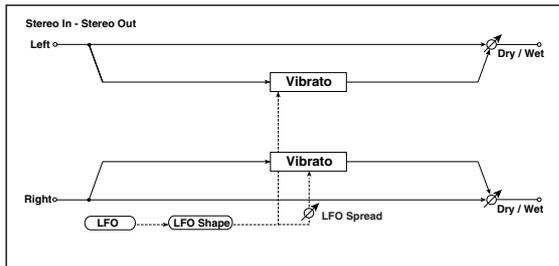
☞ p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

LFOspread (LFO Spread) solo MFX [-180...+180°]

Imposta la differenza di fase tra i canali sinistro e destro.

28. St.Vibrato (Stereo Vibrato)

Questo effetto crea un'oscillazione dell'intonazione del segnale in ingresso. Usando la funzione AutoFade potete aumentare o ridurre la velocità dell'oscillazione.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Mod Depth (Modulation Depth) ☞ [000...127]

Imposta l'intensità della modulazione dell'LFO.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]

Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.

☞ p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) ☞ [0.01...100.0Hz]

Imposta la velocità dell'LFO.

☞ p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note) ☞ [8/1...1/64]

Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Tempo-Sync" è On.

☞ p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

☞ p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]

☞ p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]

Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.

☞ p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]

Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.

☞ p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

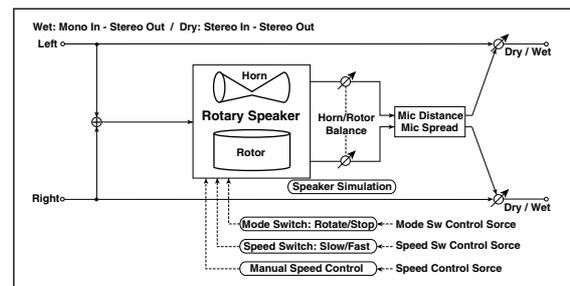
LFOspread (LFO Spread) [-180...+180°]

Imposta la differenza di fase dell'LFO tra i canali sinistro e destro.

29. RotarySpkr (IFX W-size) Doppio RotarySpeaker (MFX)

Questo effetto simula un altoparlante rotante, e ottiene un suono più realistico simulando separatamente il rotore per la gamma dei bassi e la tromba degli acuti. L'effetto simula anche le impostazioni stereo dei microfoni.

☛ Se volete usare questo effetto come un effetto insert, dovete selezionarlo come effetto insert 1. In questo caso, non potete usare l'effetto insert 2.



Dry/Wet ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

Mode Sw (Mode Switch) ☞ [Rotate, Stop]

Attiva/disattiva la rotazione dell'altoparlante.

Ctrl Src (Mode Sw. Ctrl. Source) [Off, Velocity...MIDI5]

Seleziona la sorgente della modulazione che controlla "Mode Sw."

☞ p.125 "Ctrl Src (Control Source)"

Ctrl Mode (Mode Sw. Ctrl. Mode) [Toggle, Moment]

Specifica come viene commutata la sorgente della modulazione selezionata da "CtrlSrc".

Quando "Sw" = Toggle, il diffusore ruota o si arresta alternativamente ogni volta che premete il pedale.

📌 Ogni volta che il valore della sorgente della modulazione supera 64, l'altoparlante ruota o si arresta alternativamente.

Quando "Sw" = Moment, l'altoparlante continua a ruotare. Si arresta solo quando premete il pedale.

nota La rotazione avviene quando il valore della sorgente della modulazione è inferiore a 64, e si arresta quando il valore è 64 o maggiore.

Sp Ctrl (Speaker Ctrl. Type) [Switch, Manual]

Seleziona se la velocità di rotazione viene controllata da un interruttore o manualmente.

Speed Sw (Speed Switch) [Slow, Fast]

Cambia la velocità di rotazione se "Sp Ctrl" è impostato su Switch.

Se questo parametro è assegnato a "Edit1," "Edit2," o "Edit," impostando "Sp Ctrl" su Manual l'assegnazione cambia in Speed.

Ctrl Src (Sw. Ctrl. Source) [Off, Velocity...MIDI5]

Se "Sp Ctrl" è impostato su Switch, seleziona la sorgente della modulazione che alterna la velocità di rotazione dell'altoparlante tra slow e fast.

p.125 "Ctrl Src (Control Source)"

Ctrl Mode (Sw. Ctrl. Mode) [Toggle, Moment]

Se "Sp Ctrl" è impostato su Switch, seleziona il modo di commutazione della sorgente della modulazione che alterna la velocità di rotazione dell'altoparlante tra slow e fast.

Quando "CtrlMode" = Toggle, la velocità si alterna tra slow e fast ogni volta che premete il pedale.

nota Slow / fast si alternano ogni volta che il valore della sorgente della modulazione supera 64.

Quando "CtrlMode" = Moment, la velocità è normalmente slow. Passa a fast solo quando premete il pedale.

nota Quando il valore della sorgente della modulazione è inferiore a 64, è selezionata la velocità "slow", e quando il valore è 64 o superiore, è selezionato "fast".

Speed [001...127]

Se "Sp Ctrl" è impostato su Manual, questo specifica la velocità di rotazione dell'altoparlante.

Se questo parametro è assegnato a "Edit1," "Edit2," o "Edit," impostando "Sp Ctrl" su Switch si cambia l'assegnazione in Speed Sw.

Ctrl Src (Speed Ctrl.Source) [Off, Velocity...MIDI5]

Se "Sp Ctrl" è impostato su Manual, seleziona la sorgente della modulazione che controlla la velocità di rotazione dell'altoparlante.

p.125 "Ctrl Src (Control Source)"

Ctrl Int (Speed Ctrl.Int) [-63...+63]

Se "Sp Ctrl" è impostato su Manual, questo specifica l'intensità con cui la sorgente della modulazione controlla la velocità di rotazione dell'altoparlante.

H/R Bal (Horn/Rotor Balance) [Rotor, 1:99...99:1, Horn]

Imposta il bilanciamento dei livelli tra la tromba degli acuti e il rotore dei bassi.

HornAccel (Horn Acceleration) [000...127]

A quale velocità cambia la velocità di rotazione della tromba nella gamma degli acuti. Su un vero altoparlante rotante, la velocità di rotazione aumenta o si riduce gradualmente dopo aver cambiato velocità. Il parametro "Horn Acceleration" imposta la velocità con cui la rotazione accelera o rallenta.

HornRatio [Stop, 0.50...2.00]

Regola la velocità di rotazione della tromba (degli acuti). Il valore standard è 1.00. Selezionando "Stop" si arresta la rotazione.

RotrAccel (Rotor Acceleration) [000...127]

Determina a quale velocità cambia la velocità di rotazione del rotore dei bassi. Su un vero altoparlante rotante, la velocità di rotazione aumenta o si riduce gradualmente dopo aver cambiato velocità. Il parametro "Horn Acceleration" imposta la velocità con cui la rotazione accelera o rallenta.

RotrRatio (Rotor Ratio) [Stop, 0.5...2.0]

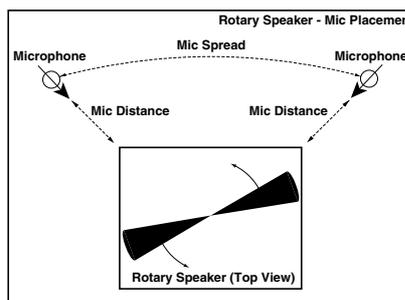
Regola la velocità di rotazione del rotore (gamma dei bassi). Il valore standard è 1.00. Selezionando "Stop" si arresta la rotazione.

MicDistnc (Mic Distance) [000...127]

Imposta la distanza tra il microfono e l'altoparlante rotante.

Spread [000...127]

Imposta l'angolo dei microfoni sinistro destro.



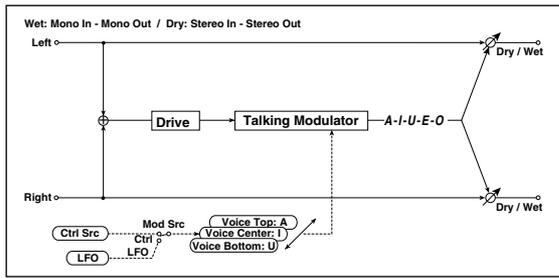
Trim [000...127]

Imposta il livello di ingresso.

30. TalkingMod (IFX W-size) Doppio Talking Mod (MFX)

Questo effetto aggiunge un carattere inusuale, simile ad una voce umana, al segnale in ingresso.

Se volete usare questo effetto come un effetto insert, dovete selezionarlo come effetto insert 1. In questo caso, non potete usare l'effetto insert 2.



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
 Imposta il bilanciamento tra il suono dell'effetto e quello dry.

VoiceCtrl (Voice Control) [Bottom, -62...-01, Center, +01...+62, Top]
 Pattern di controllo della voce.

Vo Top (Voice Top) [A, I, U, E, O]
 Seleziona la vocale all'inizio del pattern di controllo.

Vo Center (Voice Center) [A, I, U, E, O]
 Seleziona la vocale al centro del pattern di controllo.

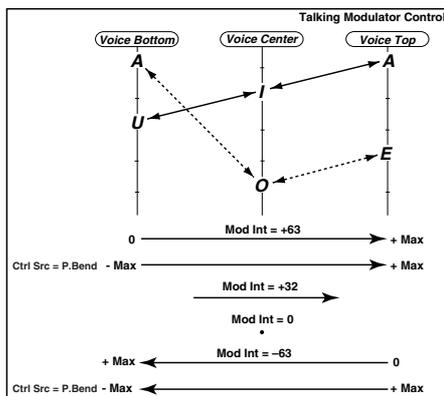
Vo Bottom (Voice Bottom) [A, I, U, E, O]
 Seleziona la vocale alla fine del pattern di controllo.

Esempio: Se impostate "Vo Top" su A, "Vo Center" su un I, e "Vo Bottom" su U.

Quando "Mod Int" = +63, la successione di vocali è "Aaa" (Voice Top) → "Eee" (Voice Center) → "Uuu" (Voice Bottom) secondo il valore della sorgente della modulazione.

Quando "Mod Int" = -63, il suono della vocale passa a "Uuu" (Voice Bottom) → "Eee" (Voice Center) → "Aaa" (Voice Top) secondo il valore della sorgente della modulazione.

Quando "Mod Int" = 0, il suono della vocale resta fisso su "Eee" (Voice Center).



Resonance [000...127]
 Imposta l'intensità della risonanza del pattern vocale. Un valore più elevato dà più carattere al suono.

Drive [000...127]
 Imposta il grado di distorsione.

Mod Src (Modulation Source) [Auto, LFO, Ctrl]
 Seleziona la sorgente della modulazione.

Mod Int (Modulation Intensity) [-63...+63]
 Imposta l'intensità della modulazione prodotta dalla sorgente della modulazione.

Response (Mod Response) [000...127]
 Regola la risposta dell'effetto di modulazione. Il valore 0 produce una risposta lenta.

Env Sens (Envelope Sensitivity) [000...127]
 Quando "Mod Src" è Auto, regola la sensibilità del funzionamento automatico.

Env Shape (Envelope Shape) [-63...+63]
 Quando "Mod Src" è Auto, specifica la curva del cambiamento.

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]
 Specifica se il ciclo dell'LFO è sincronizzato al tempo specificato dalla manopola [TEMPO] o al MIDI clock.
 p.125 "TempoSync (LFO Tempo Sync)"

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]
 Imposta la velocità dell'LFO.
 p.125 "LFO Freq (LFO Frequency)"

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1...1/64]
 Imposta la frequenza dell'LFO come proporzione del tempo impostato dalla manopola [TEMPO]. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "TempoSync" è On.
 p.125 "Sync Note (LFO Sync Note)"

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]
 Seleziona la forma d'onda dell'LFO.
 p.125 "LFO Wave (LFO Waveform)"

LFO Shape [-63...+63]
 p.125 "LFO Shape"

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]
 Specifica se l'LFO viene reimpostato dal note-on.
 p.125 "Key Sync (LFO KeySync)"

InitPhase (LFO Init Phase) [000...180°]
 Imposta la posizione iniziale della forma d'onda. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Key Sync" è Timbre.
 p.125 "InitPhase (LFO Init Phase)"

Ctrl Src (Control Source) [Off, Velocity...MIDI5]
 Seleziona la sorgente di controllo. La sorgente selezionata controlla il filtro. Questo parametro viene visualizzato ed è impostabile se "Mod Src" è Ctrl.
 p.125 "Ctrl Src (Control Source)"

Appendice

Riguardo al MIDI

Utilizzando cavi MIDI per collegare dispositivi MIDI, potete trasferire dati dell'esecuzione tra modelli differenti di dispositivi prodotti da costruttori diversi. Per esempio, potete usare il **RADIAS** per controllare un dispositivo MIDI esterno, o usare un dispositivo MIDI esterno per controllare e suonare il **RADIAS** e il suo generatore sonoro.

I messaggi MIDI trasmessi e ricevuti dal RADIAS

Canali MIDI

Il MIDI usa 16 canali (1–16). Quando il dispositivo trasmittente e il dispositivo ricevente sono impostati sullo stesso canale, allora i messaggi MIDI possono essere scambiati tra i due dispositivi.

- Un program utilizza quattro timbre, e vi permette di impostare il canale MIDI indipendentemente per ogni timbre. Il canale MIDI di ogni timbre viene impostato dal parametro "Ch", in modo Program Edit, sotto-pagina P03–4: TIMBRE – MIDI.

nota Se volete suonare individualmente i timbre da un sequencer MIDI esterno o altro dispositivo collegato al **RADIAS**, impostate il canale MIDI di ogni timbre sullo stesso canale delle tracce del vostro sequencer MIDI esterno.

- I seguenti tipi di controllo vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre.
 - Control change assegnati alle manopole del pannello frontale che controllano i parametri del synth.
 - Control change assegnati alle manopole [EDIT1] e [EDIT2] dell'effetto insert e alle manopole [HI EQ] e [LO EQ].
 - La sorgente di controllo selezionata da "Mod.Source" per un effetto insert.
- Il control change assegnato alla manopola [EDIT] dell'effetto master viene trasmesso e ricevuto sul global MIDI channel. Il global MIDI channel viene impostato dal parametro "MIDI Ch" in modo Global, pagina P04: MIDI (☞p.116).
- I control change assegnati alle manopole del pannello frontale corrispondenti ai parametri del vocoder vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre specificato dal parametro "InSrc1" in modo Vocoder Edit, pagina P06: CARRIER (☞p.104).
- Il canale MIDI usato quando agite su una manopola [EDIT1] [EDIT2], o [HI EQ] [LOW EQ] di un parametro del synth o dell'effetto insert sul pannello frontale è determinato dal parametro "Panel Edit," modo Program Edit, sotto-pagina P02–1: COM-

MON – PROG e dal timbre selezionato dei tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] del pannello frontale.

Se "Panel Edit" è impostato su Link, viene usato il canale MIDI del timbre selezionato dei tasti TIMBRE SELECT [1]–[4] del pannello frontale.

Se "Panel Edit" è impostato su Timbre1–Timbre4, viene usato il canale MIDI del timbre specificato da "Panel Edit".

- In modo Drum Play e nel modo Drum Edit, i drum instrument vengono riprodotti dal global MIDI channel.

Note-on/off

Note-on [9n, kk, vv]

Note-off [8n, kk, vv]

(n: canale, kk: note number, vv: velocity)

Quando suonate la tastiera del **RADIAS**, vengono trasmessi messaggi note-on o note-off. Se state suonando il **RADIAS** da solo senza collegare la tastiera, potete impostare il tasto [SELECT] di 16KEYS su KEYBOARD in modo Program Play, e usare i tasti 16KEYS [1]–[16] per trasmettere messaggi note-on/off.

La note-off velocity è fissa a 64 per la trasmissione, ma non viene ricevuta.

! In modo drum se e impostate il tasto [SELECT] di 16KEYS su PROGRAM e premete i tasti 16KEYS [1]–[16], suonano i drum instrument, ma i messaggi note non vengono trasmessi.

nota Potete anche usare la funzione envelope follower (inclusa nei parametri del program) per inviare dati note-on/off al generatore sonoro interno seguendo il segnale audio immesso nel **RADIAS**. In questo caso, i dati note vengono inviati sul canale MIDI del timbre selezionato dai tasti TIMBRE SELECT [1]–[4].

Se "Position" nel modo Global, pagina P01: GLOBAL è impostato su PostKBD, i dati note-on/off generati dall'arpeggiatore o step sequencer vengono trasmessi se l'arpeggiatore o lo step sequencer stanno funzionando.

Program change/Bank select

Cambiare il program/bank

Program change [Cn, pp]

(n: canale, pp: program number che seleziona uno dei 128 suoni)

I program del **RADIAS** A01–H16 e I01–P16 corrispondono ai program change [Cn, 00]–[Cn, 7F].

Quando cambiate i program in modo Program Play, vengono trasmessi messaggi program change e bank select.

Quando il **RADIAS** riceve un program change, cambia il program selezionato.

Per poter ricevere i program change, i parametri "PROG Chg" nel modo Global, pagina P06: MIDI FILTER e "Pcg" nel modo Program Edit sotto-pagina P03-4: TIMBRE - MIDI devono essere entrambi impostati su ○ (abilitato). Se anche uno di questi due è impostato su × (disabilitato), i program change non vengono ricevuti.

 I Program change non vengono ricevuti in modo Program Edit, modo Drum Edit, o modo Global.

Bank select MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

Bank select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: canale, mm: upper byte del numero del bank, bb: lower byte del numero del bank)

Bank(CC#0) MSB	Bank(CC#32) LSB	Valore del ProgChange	Numero di Bank&Prog
0	0	0-127	A01-H16
0	1	0-127	I01-P16

Ricevendo un messaggio bank select, il program o il bank non cambiano immediatamente. Il program e il bank cambiano solo quando viene ricevuto il program change successivo.

Per poter ricevere i messaggi bank select, "BANK Chg" in modo Global, pagina P06: MIDI FILTER deve essere impostato su ○ (abilitato). I messaggi Bank select non vengono ricevuti se questo è impostato su ×.

 I Program change e bank change vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel.

Selezionare i timbre

Potete usare i messaggi bank select e program change per impostare i parametri di un singolo timbre usato da un program sui valori di un altro timbre, utilizzato da un program differente.

Se un drum kit non è assegnato ad un timbre, potete cambiare le impostazioni dei parametri di sintesi del timbre, del modulation sequencer, e dell'effetto insert. Se un drum kit è assegnato a un timbre, potete impostare il timbre su un drum kit differente.

Quando viene ricevuto un messaggio di Program Change, l'instrument cambia nel suono specificato da Bank Select.

Bank (CC#0) MSB	Bank (CC#32) LSB	Valore del ProgChange*1	Numero del Prog&Timbre*1
32	32	0-127	A01-H16 (Timbre1)
32	33	0-127	I01-P16 (Timbre1)
32	34	0-127	A01-H16 (Timbre2)
32	35	0-127	I01-P16 (Timbre2)
32	36	0-127	A01-H16 (Timbre3)
32	37	0-127	I01-P16 (Timbre3)
32	38	0-127	A01-H16 (Timbre4)
32	39	0-127	I01-P16 (Timbre4)
32	64	0-31	Drum Kit 0-31*2

*1:

Prog Bank	Valore ProgChange
A, I Bank	0-15
B, J Bank	16-31
C, K Bank	32-47
D, L Bank	48-63
E, M Bank	64-79
F, N Bank	80-95
G, O Bank	96-111
H, P Bank	112-127

*2: Valido solo quando usate un drum kit.

 Per il contenuto dei messaggi MIDI trasmessi e ricevuti, fate riferimento alla MIDI implementation sul CD-ROM incluso.

 I cambiamenti di Timbre vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre.

 Se un drum kit è assegnato a un timbre, non potete cambiare il timbre con qualcosa di diverso da un drum kit. Se un drum kit nome è assegnato al timbre, non potete impostare il timbre su un drum kit.

 Per cambiare un timbre impostato sullo stesso del global MIDI channel, dovete usare un bank select che sia diverso da quello usato per un program change. Ciò significa che se successivamente volete effettuare program change, dovete trasmettere sia il messaggio di bank select e che il program change necessario per il cambio di program desiderato.

Selezionare i drum kit in modo Drum Play

In modo Drum Play potete usare i messaggi bank select e program change per cambiare i drum kit.

 I cambiamenti di Drum kit vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel.

Aftertouch

Channel aftertouch [Dn, vv]

(n: canale, vv: valore)

Se i parametri "MIDI1," "MIDI2," "MIDI3," "MIDI4," o "MIDI5" nel modo Global, pagina P04: MIDI sono impostati su A.Touch, potete usare i messaggi di aftertouch come sorgente della modulazione per una virtual patch in un synth program o come sorgente di modulazione FC MOD del vocoder. Questi messaggi vengono ricevuti sul canale MIDI specificato per il timbre.

Se il parametro "A.Pedal" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è impostato su AftTouch, agendo sul pedale si trasmettono messaggi channel aftertouch sul canale MIDI del timbre selezionato.

Affinché i messaggi channel aftertouch vengano trasmessi e ricevuti, il parametro "CtrlChg" nel modo Global, pagina P06: MIDI FILTER e il parametro "AT" nel modo Program Edit sotto-pagina P03-4: TIMBRE – MIDI devono entrambi essere impostati su ○ (abilitato). Se uno di questi parametri è impostato su × (disabilitato), i messaggi channel aftertouch non vengono trasmessi o ricevuti.

Pitch bend

Pitch bend change [En, bb, mm]

(n: canale, bb: lower byte del valore, mm: upper byte del valore)

Quando vengono ricevuti messaggi di pitch bend change, l'intonazione viene modificata secondo l'impostazione del parametro "BendRange" nel modo Program Edit, pagina P05: PITCH. Potete anche selezionare il pitch bend come sorgente di modulazione per una virtual patch o come FC MOD del vocoder. In questo caso, i messaggi di pitch bend funzionano come una sorgente di modulazione che controlla il parametro target e non l'intervallo -127 – +127, con mm=64 e bb=00 come valore zero (centrale). (Questi messaggi vengono ricevuti sul canale MIDI del timbre.)

Quando agite sulla rotella del pitch bend del **RADIAS** i messaggi di pitch bend change vengono trasmessi sul canale MIDI del timbre selezionato.

Affinché i messaggi pitch bend change vengano trasmessi, i parametri "PitchBend" nel modo Global, pagina P06: MIDI FILTER e "PBnd" nel modo Program Edit, sotto-pagina P03-4: TIMBRE – MIDI devono entrambi essere impostati su ○ (abilitato). Se uno di questi parametri è impostato su × (disabilitato), i messaggi pitch bend change non vengono ricevuti.

Questi messaggi vengono trasmessi secondo l'impostazione del parametro "PitchBend" nel modo Global, pagina P06: MIDI FILTER.

Control change

Control change [Bn, cc, vv]

(n: canale, cc: numero del control change, vv: valore)

Questi messaggi vengono trasmessi e ricevuti con una varietà di numeri di control change differente, come per la modulation wheel o una sorgente di modulazione (MIDI1, MIDI2, MIDI3, MIDI4, MIDI5).

L'impostazione "Ctrl Chg" nel modo Global, pagina P06: MIDI abilita o disabilita la trasmissione e la ricezione generale di tutti i messaggi MIDI di control change. All'interno di un program, le sotto-pagine P03-5, 6: TIMBRE – CC-A, CC-B in modo Program Edit vi permette abilitare/disabilitare la ricezione di vari tipi di control change per ogni timbre.

Modulation depth (CC#01) [Bn, 01, vv]

Quando vengono ricevuti messaggi modulation depth, l'intensità del vibrato prodotto dall'LFO2 cambia secondo l'impostazione "VibraInt" nel modo Program Edit, pagina P05: PITCH. Se viene ricevuto il valore massimo (127), il vibrato si applica all'intervallo di note specifica-

to da "VibraInt." Se viene ricevuto il valore minimo (0), non viene applicato alcun vibrato.

Quando agite sulla modulation wheel del **RADIAS**, vengono trasmessi messaggi modulation depth sul canale MIDI del timbre selezionato.

Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

Se "A.Pedal" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è impostato su Volume, i messaggi volume vengono trasmessi sul canale MIDI del timbre selezionato quando agite sul pedale. Se "AmpLevel" nel modo Global, pagina P07: MIDI MAP [CC#] è assegnato a volume (CC#07), i messaggi volume in ingresso controllano il volume.

Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

Se "A.Pedal" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è impostato su Pan, i messaggi pan vengono trasmessi sul canale MIDI del timbre selezionato quando agite sul pedale. Se "Pan" nel modo Global, pagina P07: MIDI MAP [CC#] è assegnato a pan (CC#10), i messaggi pan in ingresso controllano il pan stereo dell'uscita.

Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]

Quando vengono ricevuti messaggi expression, viene controllato il volume di un timbre. Il volume è al massimo se viene ricevuto il valore massimo (127), e a zero se viene ricevuto il valore minimo (0).

Se "A.Pedal" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è impostato su ExpPedal, i messaggi expression vengono trasmessi sul canale MIDI del timbre selezionato quando agite sul pedale.

Damper pedal (CC#64) [Bn, 40, vv]

Quando vengono ricevuti messaggi damper pedal, l'effetto damper (tenuto) di un timbre viene impostato on/off.

Se "A.SwFunc" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è impostato su Damper, i messaggi damper (0: off, 7F: on) vengono trasmessi sul canale MIDI del timbre selezionato quando agite sull'interruttore a pedale.

Portamento (CC#65) [Bn, 41, vv]

Quando vengono ricevuti messaggi portamento, l'effetto portamento di un timbre viene impostato on/off. Se il portamento time è impostato a 0, non vi è effetto di portamento.

Se "A.SwFunc" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è impostato su PortSw, i messaggi portamento (0: off, 7F: on) vengono trasmessi sul canale MIDI del timbre selezionato quando agite sull'interruttore a pedale.

Usare i control change come sorgenti di modulazione per le virtual patch

Impostando "MIDI1," "MIDI2," "MIDI3," "MIDI4," e "MIDI5" nel modo Global, pagina P04: MIDI su CC#cc (cc=00-95/102-119) potete usare i messaggi di control change come sorgenti di modulazione per le virtual patch o come sorgenti di modulazione FC MOD del vocoder. Il valore (0-127) del messaggio viene utilizzato senza modifiche come sorgente di modulazione. Non viene fatta distinzione tra upper byte (MSB)/lower byte (LSB) o tra messaggi continui e di tipo switch.

Assegnare i control change ai controlli dei parametri (manopole e tasti)

Potete assegnare i control change CC#00–CC#95 e CC#102–CC#119 ai principali controlli dei parametri (manopole e tasti) del pannello frontale. Queste impostazioni vengono effettuate in modo Global, pagina P07: MIDI MAP [CC#].

Se un control change è assegnato a una manopola o a un tasto, agendo su quella manopola o tasto si trasmette il control change assegnato.

Se viene ricevuto un control change assegnato, il risultato equivale a modificare l'impostazione del controllo sul valore corrispondente.

I controlli dei parametri del suono e dell'effetto insert vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre. I controlli dei parametri dell'effetto master vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel. I controlli dei parametri del vocoder vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre assegnato da "InSrc1" in modo Vocoder Edit, pagina P06: CARRIER.

Parametri trasmessi e ricevuti come NRPN

I messaggi NRPN (Non-Registered Parameter Number) sono assegnati alle manopole e tasti del pannello frontale del RADIAS che non sono inclusi nei messaggi di controllo descritti sopra. I messaggi NRPN possono essere usate liberamente da qualsiasi costruttore e modello di dispositivo.

Usate la seguente procedura per effettuare le modifiche tramite messaggi NRPN.

- 1 Usate NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] e NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: canale, mm, rr: upper e lower byte del numero del parametro) per selezionare il parametro che volete modificare.
- 2 Usate data entry MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: canale, mm: valore del parametro) per impostare il valore del parametro.

 Il RADIAS utilizza solamente il data entry MSB.

Controllare l'arpeggiatore e lo step sequencer

Quando usate i tasti o le manopole del pannello frontale per modificare le impostazioni dell'arpeggiatore o dello step sequencer, vengono trasmessi i messaggi NRPN del parametro corrispondente. Quando vengono ricevuti messaggi NRPN, le impostazioni dell'arpeggiatore o dello step sequencer vengono impostati sui valori corrispondenti. Questi messaggi vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel.

Per la corrispondenza tra i parametri e i messaggi NRPN, fate riferimento alla "MIDI implementation" sul CD-ROM incluso.

Altri controlli

Oltre ai parametri dell'arpeggiatore e dello step sequencer, possono essere trasmessi e ricevuti anche i messaggi NRPN delle VIRTUAL PATCH 1–6 SOURCE DESTINATION, del FC MOD.SOURCE e CH PARAM (parametri del canale) del vocoder. I messaggi per controllare le VIRTUAL PATCH 1–6 SOURCE/DESTINATION vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre. I messaggi per controllare FC MOD SOURCE e CH PARAM del vocoder vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre selezionato da "InSrc1" in modo Vocoder Edit, pagina P06: CARRIER.

Per la corrispondenza tra i parametri e i messaggi NRPN, fate riferimento alla "MIDI implementation" sul CD-ROM incluso.

Controllare gli effetti

A seconda del tipo di effetto che state utilizzando, i controlli del pannello frontale (modulation wheel, pedale, interruttori) e "MIDI1," "MIDI2," "MIDI3," "MIDI4," e "MIDI5" assegnati in modo Global, pagina P04: MIDI possono essere usati per modulare i parametri degli effetti.

Potete anche assegnare messaggi di control change alle manopole [EDIT] degli effetti insert e dell'effetto master del pannello frontale, e usare questi messaggi per controllare i parametri. Queste assegnazioni vengono effettuate in modo Global, pagina P07: MIDI MAP [CC#].

 I control change usati come sorgenti di controllo degli effetti insert vengono trasmessi e ricevuti indipendentemente dalle impostazioni del filtro MIDI del timbre (modo Program Edit, sotto-pagina P03–5, 6: TIMBRE – CC-A, CC-B).

 I control change usati come sorgenti di controllo dell'effetto master o per controllare la manopola [EDIT] vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel.

Silenziare il suono di tutti i canali

All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00]

(il valore è 00)

Quando viene ricevuto un messaggio All Note Off, tutte le note che stanno suonando su quel canale vengono interrotte. Il decadimento dovuto alle impostazioni dell'inviluppo resta valido.

All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00]

(il valore è 00)

Quando viene ricevuto un messaggio All Sound Off, tutti i suoni prodotti su quel canale vengono silenziati. In contrasto col messaggio All Note Off che permette lo svolgersi della fase di decadimento, il messaggio All Sound Off interrompe immediatamente il suono. Però, questo messaggio va utilizzato in casi di emergenza, e non dovrebbe essere impiegato durante un'esecuzione.

Reimpostare tutti i controller di un canale

Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00]
(il valore è 00)

Quando viene ricevuto un messaggio Reset All Controllers, il valore di tutti i controlli attivi su quel canale viene reimpostato.

Sincronizzare l'arpeggiatore, lo step sequencer, il modulation sequencer, e l'LFO

Se l'arpeggiatore del **RADIAS** è sincronizzato ad un dispositivo MIDI esterno collegato, potete usare i messaggi system realtime Start/Stop per controllare l'arpeggiatore e gli step sequencer.

Start [FA]

Quando viene ricevuto un messaggio Start [FA], l'arpeggiatore si avvia quando viene suonata la prima nota. Gli step sequencer si avviano dallo step 1.

Se il "Key Sync" del modulation sequencer o dell'LFO è off, la fase viene reimpostata.

Stop [FC]

Quando viene ricevuto un messaggio Stop [FC], l'arpeggiatore e gli step sequencer si arrestano. Poiché questo non è un messaggio "off", l'arpeggiatore riparte quando viene attivato.

Messaggi System exclusive

Formato del RADIAS

F0: Exclusive status
42: Korg ID
3n: [n=0-F] global MIDI channel
72: RADIAS model ID
ff: function ID (type of message)
| |
F7: End of exclusive

Universal system exclusive

Certi tipi di messaggi system exclusive sono stati definiti per l'utilizzo pubblico, e sono chiamati messaggi Universal System Exclusive.

Di questi messaggi universal system exclusive, il **RADIAS** risponde a master volume e master fine tuning.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: lower byte del valore, mm: upper byte del valore. Volume al massimo quando mm,vv=7F, 7F. Volume a zero quando mm, vv=00,00)

Il volume generale dell'intero **RADIAS** viene regolato quando viene ricevuto questo messaggio master volume.



Master volume non influenza il segnale INDIV.OUT.

Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Il valore 8192 [mm, vv=40,00] imposta l'accordatura in posizione centrale (0 cent, A4=440.0 Hz), il valore 4096 [mm, vv=20,00] imposta l'accordatura a -50 cent, e il valore 12288 [mm, vv=60,00] imposta l'accordatura a +50 cent.)

Quando viene ricevuto questo messaggio master fine tuning, l'impostazione "Mst Tune" del modo Global, pagina P01: GLOBAL viene ignorata, e il valore ricevuto determina l'intonazione complessiva.

Trasmettere dati dei suoni e altre impostazioni (Data Dump)

I dati dei Program e globali possono essere trasmessi come dati MIDI exclusive.

L'operazione di trasmissione di questo tipo di dati MIDI exclusive a un dispositivo MIDI esterno è chiamata "data dump." Effettuando un data dump, potete salvare vari tipi di dati su un dispositivo MIDI esterno, o caricare le stesse impostazioni in un altro sintetizzatore **RADIAS**.

Il **RADIAS** può trasmettere i seguenti data dump.

- In modo Global, pagina P05: MIDI DUMP, potete specificare e trasmettere vari tipi di dati. (All Data, All Prog, 1 Prog, All D.Kit, 1 D.Kit, All Tempo, Global)
Se viene ricevuto un data dump 1 Prog/1 D.Kit, le impostazioni del program (o drum kit) correntemente selezionato vengono sovrascritte dai dati ricevuti.
Se viene ricevuto un data dump All, All Prog, All D.Kit, All Temp, o Global, viene scritto direttamente nella memoria interna del **RADIAS**. Non dovete effettuare l'operazione Write.
- Quando viene ricevuto un dump request da un dispositivo esterno, il **RADIAS** trasmette il tipo di chiesto di data dump.



Per poter ricevere i data dump, l'impostazione "SystemEx" in modo Global, pagina P06: MIDI FILTER deve essere . Se questa è impostata su , i data dump non vengono ricevuti.

Assegnazioni dei Control change delle manopole e tasti del RADIAS

Il RADIAS vi permette di assegnare control change a ogni manopola e tasto del pannello frontale così che le modifiche che effettuate ad un suono utilizzando le manopole e tasti possano essere gestite come dati dell'esecuzione. Per i dettagli su come i parametri del RADIAS corrispondono ai valori dei control change, fate riferimento a "MIDI implementation - *4 : Panel Knob & Switch Control (assignable)" sul CD-ROM incluso.

Sezione	Parametro	Iniziale
UNISON	Unison SW	CC#03
PITCH	Portamento	CC#05
OSC1	OSC1 Wave	CC#08
	OSC1 Mod.	CC#09
	OSC1 Ctrl1	CC#15
	OSC1 Ctrl2	CC#17
OSC2	OSC2 Wave	CC#18
	OSC2 Mod.	CC#19
	OSC2 Semitone	CC#20
	OSC2 Tune	CC#21
MIXER	OSC1 Level	CC#23
	OSC2 Level	CC#24
	Noise Level	CC#25
FILTER	Filter Routing	CC#26
FILTER1	Filter1 Type Balance	CC#27
	Filter1 Cutoff	CC#74
	Filter1 Resonance	CC#71
	Filter1 EG1 Int	CC#79
	Filter1 KeyTrack	CC#28
FILTER2	Filter2 Type	CC#29
	Filter2 Cutoff	CC#30
	Filter2 Resonance	CC#68
	Filter2 EG1 Int	CC#69
	Filter2 KeyTrack	CC#82
AMP	Amp Level	CC#07
	Panpot	CC#10
	Drive/WS Depth	CC#83
	Drive/WS SW	CC#84
EG1	EG1 Attack	CC#85
	EG1 Decay	CC#86
	EG1 Sustain	CC#87
	EG1 Release	CC#88
EG2	EG2 Attack	CC#73
	EG2 Decay	CC#75
	EG2 Sustain	CC#70
	EG2 Release	CC#72
LFO1	LFO1 Wave	CC#89
	LFO1 Frequency	CC#90
LFO2	LFO2 Wave	CC#102
	LFO2 Frequency	CC#76

Sezione	Parametro	Iniziale
PATCH1	Patch1 Int.	CC#103
PATCH2	Patch2 Int.	CC#104
PATCH3	Patch3 Int.	CC#105
PATCH4	Patch4 Int.	CC#106
PATCH5	Patch5 Int.	CC#107
PATCH6	Patch6 Int.	CC#108
EQ	EQ Hi.Gain	CC#109
	EQ Low.Gain	CC#110
MOD.SEQ.	Mod.Seq. SW	CC#111
I.FX1	FX1 SW	CC#115
	FX1 Edit1	CC#12
	FX1 Edit2	CC#112
I.FX2	FX2 SW	CC#116
	FX2 Edit1	CC#13
	FX2 Edit2	CC#113
M.FX	MFX SW	CC#94
	MasterFX Edit	CC#114
VOCODER	Vocoder Threshold	Off
	Vocoder HPF Level	Off
	Vocoder HPF Gate	Off
	Vocoder Modulator Select	Off
	Vocoder Direct Level	Off
	Vocoder In Source 1 Level	Off
	Vocoder In Source 2 Level	Off
	Vocoder Level	Off
	Vocoder Formant Shift	Off
	Vocoder FC Offset	Off
	Vocoder Resonance	Off
	Vocoder Fc Mod.Int	Off
	Vocoder E.F. Sens	Off

nota I parametri ad eccezione di quelli del vocoder e dell'effetto master vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre.

nota I parametri dell'effetto Master vengono trasmessi e ricevuti sul global MIDI channel, indipendentemente dal canale MIDI del timbre.

nota I parametri del vocoder vengono trasmessi e ricevuti sul canale MIDI del timbre specificato dal parametro "InSrc1" nel modo Vocoder Edit, pagina P06: CARRIER.

Installazione del driver MIDI e impostazioni

Utenti Windows XP

Installare il KORG USB-MIDI Driver per Windows XP

- ⚠ Per poter installare o disinstallare i driver in Windows XP, dovete avere privilegi da Administrator. Per i dettagli, contattate il vostro amministratore di sistema.
- ⚠ Effettuate le impostazioni necessarie affinché l'installazione non richieda una digital signature. (cfr p.153 "Bypassare l'autenticazione digital signature durante l'installazione del driver")
- ⚠ Questo driver è solo per Windows XP. Non può essere utilizzato con Windows 95/98/Me.
- ⚠ Il driver deve essere installato per ogni porta USB. Se collegate il RADIUS ad una porta USB diversa da quella usata quando avete installato il KORG USB-MIDI Driver per Windows, dovete re-installare il KORG USB-MIDI Driver per Windows usando la stessa procedura.

- 1 Dovete installare KORG USB-MIDI Driver Tools prima di collegare RADIUS al computer. Verificate che il RADIUS sia scollegato, e inserite il CD-ROM incluso nel vostro lettore CD-ROM. Normalmente, si automaticamente il "RADIUS Application Installer". Se sono state effettuate impostazioni sul vostro computer per impedire l'avvio automatico, eseguite un doppio click "KorgSetup.exe" nel CD-ROM.
- 2 Nella lista, selezionate "KORG USB-MIDI Drive Tools" e cliccate [Install] per avviare il KORG USB-MIDI Driver Tools installer.
- 3 Appare la schermata KORG USB-MIDI Drive Tools Installer. Cliccate [Next>].
- 4 Appare il "License agreement". Leggete attentamente il contenuto, e se concordate con i termini, selezionate "I accept the license agreement" e cliccate [Next>].



- 5 Immettete le informazioni sull'utente e cliccate [Next>].
- 6 Specificate la posizione in cui viene installato il software. Lo schermo mostra la posizione dell'installazione. Se volete cambiarla, cliccate [Change] e selezionate la posizione dell'installazione desiderata. Cliccate [Next>] per avviare l'installazione.
- 7 Quando l'installazione è completa, cliccate [Finish] per uscire dall'installer.
- 8 Usate un cavo USB per collegare il RADIUS al vostro computer, e accendete il RADIUS. Windows rileva che il RADIUS è collegato.



Il driver standard viene poi installato automaticamente.



- 9 Dalla taskbar, scegliete [Start]→[All Programs]→[KORG]→[KORG USB-MIDI Driver Tools]→[Install KORG USB-MIDI Device] per avviare l'utility di setup. Nella parte superiore della finestra, una lista mostra i dispositivi KORG USB-MIDI già collegati al vostro computer. La parte inferiore della finestra mostra informazioni sulla versione del KORG USB-MIDI Driver che state per installare. Nella lista, selezionate il dispositivo KORG USB-MIDI correntemente collegato al computer, e cliccate [Install]. Inizia l'installazione del driver.



- 10 Durante l'installazione potrebbe apparire un riquadro di avviso relativo all'autenticazione digital signature. In questo caso, cliccate [Continue Anyway] per procedere.



- 1 L'installazione del driver è completa. Cliccate [Finish] per uscire dall'installer. Se vi viene chiesto di riavviare Windows, selezionate [Yes] per riavviare il computer.



Bypassare l'autenticazione digital signature durante l'installazione del driver

Se il vostro computer è impostato così che non possano essere installati i driver con una digital signature, dovete cambiare questa impostazione così che possa essere installato il KORG USB-MIDI driver.

- 1 Dalla taskbar, cliccate [Start]→[Control Panel] per aprire il control panel. Dal control panel, avviate "System" e cliccate la linguetta [Hardware]. Cliccate [Driver Signing].



- 2 Se "What action do you want Windows to take?" è impostato su "Block," non è possibile installare il driver. Scegliete [Ignore] o [Warn], e poi cliccate [OK]. Se necessario, potete impostarlo nuovamente sul valore originale dopo aver installato il driver.

Disinstallare il KORG USB-MIDI Driver per Windows XP

- 1 Dalla taskbar, selezionate [Start]→[All Programs]→[KORG]→[KORG USB-MIDI Driver Tools]→[Uninstall KORG USB-MIDI Device] per avviare l'utility di setup. Cliccate [Next>].
 - 2 Appare una lista dei dispositivi KORG MIDI installati correntemente. Aggiungete un visto solo al dispositivo(i) MIDI che volete rimuovere. Cliccate [Next>].
- ⚠ Sappiate che vengono rimossi tutti i dispositivi MIDI con un visto.



- 3 Appare un riquadro di dialogo di conferma. Cliccate [Yes].
- 4 Cliccate [Finish] per terminare la procedura. Riavviate Windows per essere certi che le modifiche vengano applicate.

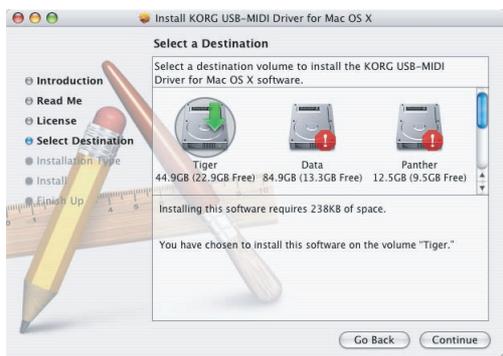
Utenti Mac OS X

Installare il KORG USB-MIDI Driver per Mac OS X

- ⚠ Questo driver è solo per Mac OS X 10.2 o successivo.
- 1 Usate un cavo USB per collegare il RADIAS al vostro computer, e accendete il RADIAS.
 - 2 Nel CD-ROM, navigate alla cartella "KORG USB-MIDI Driver" ed eseguite un doppio click su "KORG USB-MIDI Driver.pkg" per avviare l'installer.
 - 3 A seconda della versione del vostro sistema operativo, può apparire un riquadro di dialogo di autenticazione. In questo caso, inserite la password e cliccate [OK]. Quando l'installer si avvia, appare la seguente schermata. Cliccate [Continue].



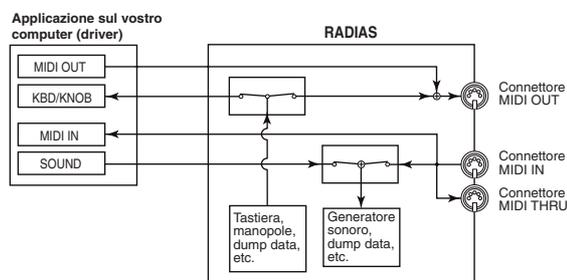
- 4 Viene visualizzato "Important information". Leggete attentamente il contenuto, e cliccate [Continue].
- 5 Viene visualizzato il "License agreement". Leggete attentamente il contenuto, e cliccate [Continue]. Appare un riquadro di dialogo che vi chiede se accettate i termini dell'accordo di licenza. Se accettate i termini, cliccate [I Accept].
- 6 Appare il riquadro di dialogo "Select installation location". Selezionate la posizione dell'installazione, e cliccate [Continue].



- 7 Appare il riquadro di dialogo "Easy installation". Cliccate [Install].
- 8 A seconda della versione del vostro sistema operativo, può apparire un riquadro di dialogo di autenticazione. In questo caso, inserite la password e cliccate [OK].
- 9 Quando l'installazione è stata completata con successo, cliccate [Close] per uscire dall'installer.

Riguardo al RADIUS e alle porte del driver

Dal punto di vista del driver (computer), le funzionalità USB-MIDI del RADIUS appaiono come due porte IN e due porte OUT.



Dispositivi MIDI IN

MIDI IN

Questa porta riceve i messaggi MIDI che vengano immessi nel connettore MIDI IN del RADIUS. Per esempio, questo permette ai messaggi MIDI da un sequencer esterno di essere inviati ad una applicazione sul vostro computer, o al RADIUS di essere utilizzato come un'interfaccia USB-MIDI. Per far questo, scegliete questa porta nelle impostazioni degli ingressi MIDI nella vostra applicazione.

KBD/KNOB

Questa porta riceve i messaggi MIDI dalla tastiera e manopole del RADIUS. Viene anche utilizzata per ricevere i data dump.

🔧 Se volete usare questa porta, impostate "Routing" in modo Global, pagina P04: MIDI su USB o USB+MIDI.

Dispositivi MIDI OUT

MIDI OUT

I messaggi MIDI inviati dal vostro software tramite questa porta vengono ritrasmessi senza modifiche dal connettore MIDI OUT del RADIUS. Se volete usare il RADIUS come interfaccia USB-MIDI, per esempio per trasmettere i messaggi MIDI dall'applicazione sul computer a un dispositivo esterno, scegliete questa porta nelle impostazioni delle uscite MIDI della vostra applicazione.

SOUND

Usate questa porta per suonare il generatore sonoro del RADIUS dal vostro software, o per trasmettere data dump.

🔧 Se volete usare questa porta, impostate "Routing" in modo Global, pagina P04: MIDI su USB o USB+MIDI.

Risoluzione di eventuali problemi

Prima di sospettare un guasto, controllate i punti seguenti.

L'unità non si accende

- Il trasformatore di CA è collegato a una presa di corrente?
☞ p.16 "1. Collegare il trasformatore di CA"
- L'interruttore [ON/STANDBY] è acceso?
☞ p.19 "Accensione e spegnimento"

Non si produce alcun suono

- I dispositivi o le cuffie sono collegati alle prese corrette?
☞ p.16 "2. Collegare dispositivi audio esterni"
- I dispositivi collegati sono accesi?
- La manopola [VOLUME] è regolata in una posizione in cui si produce suono?
☞ p.19 "Regolare il volume"
- In modo Global, pagina P04: MIDI, il parametro "LocalCtrl" è ON?
☞ p.116 "LocalCtrl (Local Control)"
- Uno dei parametri relativi al volume ha impostato il volume a zero?
☞ p.86 "OSC1 Lvl (OSC1 Level) Û OSC1 á"
☞ p.88 "Level (Amp Level) Û LEVEL á"
- FILTER "Cutoff" è impostato la 0?
☞ p.112 "P07 FILTER"
- Vi è un pedale collegato al **RADIAS** che potrebbe influenzare l'uscita?

Il suono non si arresta

- L'impostazione "A.SWFunc" nel modo Global, pagina P08: PEDAL/SW è appropriata per l'interruttore a pedale collegato?
☞ p.119 "A.SwFunc (Assignable Switch Function)"

Impossibile salvare un program o le impostazioni global

- L'impostazione "Protect" in modo Global, pagina P02: MEMORY è OFF?
☞ p.69 "Disabilitare la protezione della memoria"
☞ p.115 "Protect"

Le impostazioni della trasposizione o delle curve di velocity non vengono trasmesse/ricevute correttamente

- L'impostazione "Position" in modo Global, pagina P01: GLOBAL è regolata in modo appropriato?
☞ p.114 "Position"

L'arpeggiatore o lo step sequencer non si avviano

- L'arpeggiatore o lo step sequencer sono attivi (LED del tasto ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON/OFF] acceso)?
☞ p.13 "Tasto [ON]"
- L'arpeggiatore o lo step sequencer sono assegnati al timbre che state usando?
☞ p.47 "Assegnare l'arpeggiatore a un timbre"
☞ p.50 "Preparazioni per la registrazione"
- In modo Global, pagina P04: MIDI, "Clock" è impostato su Internal?
☞ p.117 "Clock"

Non risponde ai dati MIDI ricevuti da un dispositivo esterno

- Il cavo MIDI è collegato correttamente?
☞ p.17 "Impostazioni del canale MIDI – Prepararsi a suonare"
- Il canale MIDI dei dati trasmessi dal dispositivo MIDI esterno corrisponde al global MIDI channel del **RADIAS**?
☞ p.16 "Preparazione"
- I vari parametri dalla pagina P06: MIDI FILTER in modo Global, sono impostati su 0?
☞ p.118 "P06-1: MIDI FILTER"

Impossibile ricevere il suono

- La sorgente audio è collegata direttamente alle prese di ingresso sul pannello posteriore?
☞ p.16 "Preparazione"
- La manopola AUDIO IN [1/INST] o [2/VOICE] sul pannello frontale è regolata su un livello di ingresso appropriato?
☞ p.26 "Processare una sorgente audio esterna"

Lista dei nomi delle voci

Program

N°	Nome Program	Categoria	Nome Timbre 1	Nome Timbre 2	Nome Timbre 3	Nome Timbre 4	Drum Kit	Arp Sw	Programmatore
A01	HarnessPower *1	Vocoder	Carrier Wave	Stutterer	Uni Bass	Boof	OFF	ON	Phill Macdonald
A02	Warping Beat	Arp/Seq	Arp Synth	Soft String	-----	Construct	Timbre 4	ON	Richard Devine
A03	Tronik Sign	Arp/Seq	Tronika Sine	-----	-----	Glitch/Click	Timbre 4	ON	KORG Inc.
A04	Radias	Motion	ModSeq Voice	Radiation	BPF Seq Pad	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
A05	BPF Plus	Motion	FreewheelBPF	BounceBPF	-----	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
A06	VeloSyncLead	Lead	ProSyncLead	-----	-----	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
A07	Hyper Hoover	Bass	Hyper Hoover	Dist Signal	-----	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
A08	Mogalog Bass	Bass	Moge Bass	-----	-----	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
A09	WideOpenPad	Synth Hard	Wide Pad	-----	-----	Micro	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
A10	Glide 5thPad	Synth Soft	Sweep OB Pad	Ghost Pad	Sync Arp	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
A11	Triangulate	Strings/Pad	Triangulate	Tee Bass 1	Tee Bass 2	Decay Bass	OFF	OFF	Phill Macdonald
A12	Wave Pluckin	Guitar/Pluck	Mod PCM Comb	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
A13	Smooth EP	Keyboard	Smooth EP	FlyingWahGtr	-----	-----	OFF	ON	Jerry Kovarsky
A14	On the 5th	Split	Take5 Lead	Dirty-B-Bass	-----	HipHop	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
A15	White Flame	Hit/Drum	BPFSweepStab	-----	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
A16	Transmission	S.E	Trans Talk	Trans Vox	Trans Wire	Trans Pan	OFF	OFF	Richard Devine
B01	Yo EveryBody *1	Vocoder	Carrier Wave	-----	-----	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
B02	Minimal	Arp/Seq	Minimal Arp	2016 Synth	-----	Analog 88	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
B03	Trance Build	Arp/Seq	Screamer	Sweep Nag	Trance Bass	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
B04	Future Rezzo	Motion	ResonateComb	Slash Signal	-----	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
B05	Alpha Base	Motion	Alpha	-----	-----	-----	OFF	OFF	Martin Richardson
B06	Soft Lead	Lead	SoftLead	SequenceBass	Noise	Bleep	OFF	OFF	Phill Macdonald
B07	Digital Bass	Bass	DistSqu Bass	RingHorrorBs	Danger Taste	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
B08	Smack Sonic	Bass	Smack Bass	-----	-----	Garage/R&B	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
B09	Cyber Hydra	Synth Hard	Cyber Hydra	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
B10	Space Piano	Synth Soft	Piano Stage	Wind FX	-----	-----	OFF	OFF	Richard Devine
B11	Warm Pad	Strings/Pad	Soft Pad	Glide Sine	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
B12	Hills Lead	Bell/Decay	Hills Lead	-----	-----	-----	OFF	OFF	Richard Devine
B13	HouseProOrgn	Keyboard	HouseOrgn1	HouseOrgn2	-----	House 99	Timbre 4	OFF	David Polich
B14	Sync City	Split	Sync Lead	LFO Synca	SQBurpleBass	Standard	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
B15	Orch Hit	Hit/Drum	AcousticHarp	FastString	DigiPluckker	Down Tempo	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
B16	Windy!	S.E	Windy!	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
C01	Special-A *1	Vocoder	Carrier Wave	Rev Pad	Tree 03	Glitch/Click	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
C02	RadiaSweep	Arp/Seq	VPM Sweep	Bell L	Bell R	Seq Bass	OFF	ON	Phill Macdonald
C03	Codex Rhythm	Arp/Seq	CodexCarrier	For Arp=Off	-----	Synth Drum	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
C04	4-Way Morph	Motion	First Up	2nd Up	3rd Up	Last	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
C05	Hyper Ventil	Motion	Analog Seq	Digital Seq	-----	House 99	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
C06	EuphonicLead	Lead	EuphonicLead	-----	-----	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
C07	Rasp Bass	Bass	Rasp Bass 1	Rasp Bass 2	-----	-----	OFF	OFF	Richard Devine
C08	VPM DynoBass	Bass	VPM DynoBass	UTurn Code	Dist Shot	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
C09	Jumper	Synth Hard	Fat Ana Saws	-----	-----	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
C10	Xtal Shimmer	Synth Soft	Xtal Shimmer	Bell Tree	-----	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
C11	1st Movement	Strings/Pad	1stMovement1	1stMovement2	1stMovement3	-----	OFF	OFF	Martin Richardson
C12	HipHopWahGtr	Guitar/Pluck	Wah Guitar	HipHop Bass	-----	HipHop	Timbre 4	OFF	David Polich
C13	ProfeticClav	Keyboard	ProfeticClav	-----	-----	Down Tempo	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
C14	Fusion Split	Split	Fusion Lead	Piano Pad	Mr.Bassman	Standard	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
C15	3 Hits	Hit/Drum	StringsShot	Organ Gliss	EP Gliss	Hoover Auto	OFF	ON	Phill Macdonald
C16	Aqua Release	S.E	Aqua Release	-----	-----	Modulus	Timbre 4	OFF	Martin Richardson
D01	Formant Beat *1	Vocoder	Carrier Wave	St.Sweep Pad	Drone Bass	Down Tempo	Timbre 4	OFF	Jerry Kovarsky
D02	Drum WaveSeq	Arp/Seq	CombDrumSeq	Digitalkin'	Elektro Bass	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
D03	Heli Base	Arp/Seq	Heli Base	-----	-----	Drum'n'Bass	Timbre 4	ON	Martin Richardson

Lista dei nomi delle voci

N°	Nome Program	Categoria	Nome Timbre 1	Nome Timbre 2	Nome Timbre 3	Nome Timbre 4	Drum Kit	Arp Sw	Programmatore
D04	Irradiation	Motion	Specktrum	VPM SpaceOrg	Phones	Arp Bell	OFF	OFF	Phill Macdonald
D05	Sweep EF Pad	Motion	Sweep EF Pad	Morph Detune	Trig For EF	-----	OFF	ON	KORG Inc.
D06	RngBass/Lead	Lead	RngBass/Lead	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
D07	NuSkoolSynth	Bass	NuSkoolSynth	-----	-----	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
D08	Pulse Bass	Bass	VeloPWMBass	CrossModArp	Infected Arp	Synth Drum	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
D09	ClassicBrass	Synth Hard	ClassicBrass	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
D10	SweepDownPad	Synth Soft	LPFSweepDown	Tri-Sqr Bass	-----	-----	Timbre 4	OFF	David Polich
D11	PWM Strings	Strings/Pad	PWM Strings	Silky Arp	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
D12	SpektrumBell	Bell/Decay	VPM Bell	Spektra	FallingBell	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
D13	Funky Wurly	Keyboard	EP Wurly	FunkyWahClav	FunkyWahBass	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
D14	Hooz Next	Split	VC Arp Hi	VC Arp Lo	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
D15	1NoteBreakDo	Hit/Drum	5th Seq	5th Stutter	Seq Bass	Boof	OFF	ON	Phill Macdonald
D16	Thunder!	S.E	Thunder	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
E01	Radias Power *1	Vocoder	Carrier Wave	Trance Line	React Bass	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
E02	Deep Jazz	Arp/Seq	PortamentoEP	Strings	-----	Analog 88	Timbre 4	ON	Richard Devine
E03	CrossedWires	Arp/Seq	Cross Wire	Cross Pad	PulseCrossBs	PulseCrossBa	OFF	ON	Phill Macdonald
E04	Ryukyu Pad	Motion	Reverse Pad	Drop Impulse	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
E05	Flea Comb	Motion	The Flea	Mod Pad	-----	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
E06	DeepHouseLD	Lead	DeepHS Lead	House EP	-----	Deep House	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
E07	Krash Bass	Bass	Krash Bass	Rapid Talk	Screw Up	80s OldSkool	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
E08	Mr.Bassman	Bass	Mr.Bassman	Guitar Chord	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
E09	Analog Motha	Synth Hard	PWM Pad L	PWM Pad R	Tinker Reso	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
E10	Fondest Time	Synth Soft	Sine Element	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
E11	BreathMonsta	Strings/Pad	BreathMonsta	TumbinAir	-----	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
E12	Syn Guitar	Guitar/Pluck	Guitar Synth	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
E13	AmpDrive EP	Keyboard	AmpDrive EP	MG Squ Bass	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
E14	EP Padulus	Keyboard	EP Padulus	Breath	Tinklet	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
E15	SpinningCode	Hit/Drum	SpinningCode	-----	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
E16	Clockworks	S.E	High Bell	Low Bell	Ticky	Tocky	OFF	ON	Phill Macdonald
F01	Tech Morph *1	Vocoder	Carrier Wave	Filter Bass	5th Stabber	House 99	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
F02	Dark Moon	Arp/Seq	Moon Bass	Copter	MoonSquiggle	Hat	OFF	ON	David Polich
F03	Amalgam	Arp/Seq	Noise Pad	Res Sweep	Drum Filter	Modulus	Timbre 4	ON	Martin Richardson
F04	Mod Sweep	Motion	Mod Sweep 1	Mod Sweep 2	-----	Metalic	Timbre 4	OFF	Martin Richardson
F05	Glider	Motion	Down 5th	Up 5th	Gated Pad	Ana Burble	OFF	OFF	Phill Macdonald
F06	DubleScreama	Lead	HighScreamer	LowScreamer	Trance Bass	Trance	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
F07	Sub Bass	Bass	Sub Bass	CutWahGuitar	Simple Shot	Dancehall	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
F08	Velo SquBass	Bass	Acid SquBass	EP AmpDrive	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
F09	Trancematic	Synth Hard	Trancer Pad	Off Bass	-----	Trance	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
F10	CombZilla	Synth Soft	CombPad	-----	-----	-----	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
F11	AnaStringEns	Strings/Pad	AnaStrings	Arpeggio-EP	-----	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
F12	El Pizzo	Bell/Decay	SynPizzo 1	SynPizzo 2	Synth Bass	Trance	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
F13	DeepFunk Org	Keyboard	DeepFunk Org	Guitar Chord	DeepFunkBass	Standard	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
F14	Vibrations	Split	Phase EP	PicknickBass	Saw The Lead	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
F15	Metalic Kit	Hit/Drum	Metalic	Gated Synth	-----	-----	Timbre 1	ON	KORG Inc.
F16	InfiniteRise	S.E	ShepardTone1	ShepardTone2	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
G01	Aliens *1	Vocoder	Carrier Wave	Hyper Drive	Retros	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
G02	Epic Scene	Arp/Seq	Trance Line	React Bass	Snare Roll	Trance	Timbre 4	ON	KORG Inc.
G03	IDM Beat	Arp/Seq	Synth Tone	Breathy Pad	-----	IDM	Timbre 4	ON	Richard Devine
G04	Glacial Air	Motion	Glacial Air	Morse Arp	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
G05	Wavessequenza	Motion	Wave Motion	Ens Strings	-----	House 99	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
G06	Wired Lead	Lead	Wired Lead	Sweep Gate	BoostSynBass	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
G07	RadiatorBass	Bass	Radiate Bass	AmpMod Sine	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
G08	Whacker Bass	Bass	Whacker Bass	-----	-----	Down Tempo	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
G09	SQ Blubber	Synth Hard	SQ Blubber	SQ Arp	SQ Bass	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
G10	Sweep Up Pad	Synth Soft	LPFSweepUp	SimpleSqrSaw	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
G11	Soft Fantasy	Strings/Pad	Uni Triangle	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
G12	A. Guitar	Guitar/Pluck	AcousticGtr1	AcousticGtr2	-----	Analog 88	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald

Appendice

N°	Nome Program	Categoria	Nome Timbre 1	Nome Timbre 2	Nome Timbre 3	Nome Timbre 4	Drum Kit	Arp Sw	Programmatore
G13	DampWahClav	Keyboard	DamperPdClv	FunkySynBass	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
G14	Club Jazz	Split	Stage EP	Pick Bass	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
G15	House Hit	Hit/Drum	7th Hit	Sus Glide	Simple Bass	House 99	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
G16	Old Radio	S.E	Old Radio	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
H01	GimmeA Break ^{*1}	Vocoder	Carrier Wave	Blatty	Hit Bass	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
H02	Deep Phaser	Arp/Seq	Deep Mod	Riots VPM	-----	Deep House	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
H03	Ambi Groove	Arp/Seq	Ambi Groove1	Ambi Groove2	Ambi Groove3	Modulus	Timbre 4	ON	Martin Richardson
H04	Warp Factor	Motion	MetalCombPad	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
H05	5thAmmendmen	Motion	5th Pad	Da Da Daa	Panning Arp	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
H06	Dukey Lead	Lead	Dukey Lead	Loop Timbre1	-----	-----	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
H07	VintgSyncBs	Bass	Sync Bass	-----	-----	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
H08	Organ Bass	Bass	Organ Bass	Sync Nag	-----	Trance	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
H09	Visualizer	Synth Hard	Multi Sweep	SweepSquBass	-----	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
H10	Amber	Synth Soft	Movie Pad1	Movie Pad2	Light Pad	-----	OFF	OFF	Richard Devine
H11	RetroStrings	Strings/Pad	RetroStrings	70s NorthArp	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
H12	Glockenspiel	Bell/Decay	Kling Bells	-----	-----	-----	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
H13	VPM Piano	Keyboard	VPM Piano	VeloSynPiano	-----	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
H14	Combo 68	Split	68ComboOrgn	EP Bass	-----	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
H15	PolysixChord	Hit/Drum	Polysix 1	Polysix 2	Polysix 3	Future Jazz	Timbre 4	OFF	David Polich
H16	Entity	S.E	Entity1	Entity2	Entity3	Entity4	OFF	ON	Martin Richardson
I01	FormantMorph ^{*1}	Vocoder	5th Pad Wave	Breath Sweep	Arp Walkin'	-----	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
I02	Aerial Beat	Arp/Seq	Arp Synth	Soft Synth	Slow Pad	House 99	Timbre 4	ON	Richard Devine
I03	Wah Guitars	Arp/Seq	Dirty Guitar	CleanWahGtr	> Wah Pedal	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
I04	FallingFilta	Motion	FilterSweep	Scatterbrain	Noise Filter	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
I05	InterfusePad	Motion	EnvF.5thPad	Motion Arp	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
I06	HardTuneLead	Lead	HardTuneLead	HardTechBass	-----	Trance	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I07	Noize Bass	Bass	Noize Bass	Filter FX	-----	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
I08	Slap Bass	Bass	Slap Bass	ChickenSynth	-----	Standard	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
I09	Slap Brass	Synth Hard	Slap Brass 1	Slap Brass 2	Slap Brass 3	Slap Brass 4	OFF	OFF	Phill Macdonald
I10	Drama Pad	Strings/Pad	EP Pad	Choir Pad	-----	80s OldSkool	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
I11	Phazing Pad	Strings/Pad	Phazing Pad	Arp Shot	-----	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I12	VPM Jazz Gtr	Guitar/Pluck	VPM Guitar 1	VPM Guitar 2	Pick Bass	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
I13	Moisture EP	Keyboard	Moisture EP	Deep E.Bass	Mod Perc	Deep House	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I14	DampRtryOrg	Keyboard	Full Organ	Organ Arp	-----	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I15	Digi Harp	S.E	Digi Harp	-----	-----	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
I16	Cascades	S.E	Phasing Pad	Noisy Arp	-----	-----	OFF	ON	Richard Devine
J01	RobotWarning ^{*1}	Vocoder	Ring Voice	Modem1	Modem2	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
J02	SpaceElectro	Arp/Seq	Electro Seq	Filter Synth	Acid Bass	Arp Noise	OFF	ON	Richard Devine
J03	NoteRezoDrum	Arp/Seq	Filter Bank	-----	-----	Future Jazz	Timbre 4	ON	KORG Inc.
J04	Cyan	Motion	5thMotionPad	Phasor Pad	-----	-----	OFF	OFF	Richard Devine
J05	Vox Wave Seq	Motion	Vox Wave Seq	MMF SweepPad	-----	-----	Timbre 4	ON	KORG Inc.
J06	FlyingPsyche	Lead	FlyingPsyche	PsyTrancBass	-----	Synth Drum	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
J07	Unison Bass	Bass	Unison Bass	-----	BD 9009	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
J08	Pick Bass	Bass	Pick Bass	Guitar FX	-----	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
J09	Comb Stabber	Synth Hard	Comb Stabber	TekHouseBass	-----	Deep House	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
J10	Operator Pad	Synth Soft	Digi Chimes	Square Land	Arp Thing	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
J11	Strings	Strings/Pad	Strings	-----	-----	-----	OFF	OFF	Oliver Munyak
J12	Bamboo Lore	Bell/Decay	Lore Roll	E.F.Harmonic	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
J13	Big Bee	Keyboard	TonWheelOrgn	-----	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	David Polich
J14	Bliss Beat	Split	Chorus EP	Noise FX	Pick Bass	Deep House	Timbre 4	ON	Richard Devine
J15	90sHouseChrd	Hit/Drum	90's Stab 1	90's Stab 2	90's Stab 3	90's Stab 4	OFF	OFF	Oliver Munyak
J16	Red Zone	S.E	My Car	Rival Car	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
K01	Bender Lead	Lead	BenderLead1	BenderLead2	BenderLead3	BenderLead4	OFF	OFF	Phill Macdonald
K02	BassMaschine	Arp/Seq	MaschineBass	5th Saw Lead	-----	Analog 88	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
K03	Chordant	Arp/Seq	Chordal	BPF Bass	Simple Bass	Drum'n'Bass	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
K04	InGrained	Motion	Granulated	CombSweep	RezoBabble	Arp-o-Reso	OFF	OFF	Phill Macdonald
K05	ChordPressur	Motion	Morph Lead	Delay Synth	Seq Chord	Acid Bass	OFF	ON	Richard Devine

Lista dei nomi delle voci

N°	Nome Program	Categoria	Nome Timbre 1	Nome Timbre 2	Nome Timbre 3	Nome Timbre 4	Drum Kit	Arp Sw	Programmatore
K06	Take The 5th	Lead	5th Lead	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
K07	HardCombBass	Bass	HardCombBass	Spicy BPF	DriveHPFBass	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K08	Flip Bass	Bass	Stepper Bass	FilterGuitar	Poly Comp	Garage/R&B	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K09	Trident	Synth Hard	Trident Saws	-----	-----	Dancehall	Timbre 4	OFF	David Polich
K10	SlowGlassPad	Synth Soft	Glass Pad	GlassPadArp1	GlassPadArp2	GlassPadArp3	OFF	OFF	Phill Macdonald
K11	Sync Pad	Strings/Pad	Sync Pad 1	Sync Pad 2	Arp Saws	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
K12	Glasses	Bell/Decay	Glass Bells	-----	-----	ER-1	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
K13	Robot Clav	Keyboard	Robot Clav	Moving Bass	-----	Standard	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K14	Operator EP	Keyboard	VPM Piano	Synth Piano	-----	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K15	Voice Kit	Hit/Drum	Synth Voice	Snare Bass	Zap Kick	-----	Timbre 1	OFF	KORG Inc.
K16	Bass Chime	S.E	DidgeriBass	Chime FX 1	Chime FX 2	Internal Bus	OFF	ON	Richard Devine
L01	Trancy Xross	Lead	CrossModLead	Squ Bass	-----	Trance	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
L02	She's A GOA	Arp/Seq	Goa Pad	Velo3003	MorphPsyTran	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
L03	Acid Jazz	Arp/Seq	EP Stage	Ac. Bass	-----	Future Jazz	Timbre 4	ON	Oliver Muniyak
L04	Orbit Mood	Motion	Pitch ModSeq	Wind FX	-----	-----	OFF	OFF	Richard Devine
L05	Dimension	Motion	Auto Seq	Auto Pan Pad	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
L06	3 OSC Lead	Lead	3 Oct Lead	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
L07	Line Bass	Bass	Oct LineBass	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
L08	Resonator	Bass	Reso Bass	-----	-----	Analog 88	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
L09	House Stabz	Synth Hard	House Stabba	-----	-----	Deep House	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
L10	Wah Pad	Motion	Wah Pad	-----	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Martin Richardson
L11	FastAnaStrgs	Strings/Pad	FastAnaStrgs	-----	-----	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	David Polich
L12	TubularBells	Bell/Decay	Tubular Bell	PCM Gong	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
L13	Waveshape EP	Keyboard	Waveshape EP	VPM BossaGtr	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
L14	Dyno Pad	Keyboard	Dyno Pad	Air Pad	Glass Swish	-----	OFF	OFF	Phill Macdonald
L15	Space Battle	S.E	Space Laser	Hi Q Blip 1	Hi Q Blip 2	Lo Ray Burst	OFF	OFF	David Polich
L16	Aleatorics	S.E	Noise FX	Steam FX	Tone FX	Dark Pad	OFF	ON	Richard Devine
M01	Square Lead	Lead	Square Lead	-----	-----	-----	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
M02	Electrowerks	Arp/Seq	Synth Line	Filter Synth	Bass Line	Analog 88	Timbre 4	ON	Richard Devine
M03	Drum Rotator	Arp/Seq	Drum Rotator	-----	-----	-----	OFF	OFF	Martin Richardson
M04	BrightSynth	Motion	Gated Saw 1	Gated Saw 2	Gate Saw 3	Decay SynEP	OFF	OFF	Richard Devine
M05	LPF Sweeper	Motion	LowpassSweep	Analog Arp	-----	-----	OFF	ON	Phill Macdonald
M06	Synth Piper	Lead	Pipe	Puff	Wind	Birds	OFF	OFF	Phill Macdonald
M07	D'n'B Sub	Bass	D'n'B Sub	-----	-----	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
M08	Urban Bass	Bass	HipHop Bass	Saw Gating	-----	HipHop	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
M09	X-Mod Sweep	Synth Hard	X-Mod Sweep	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
M10	Air Vox	Strings/Pad	Air Vox	-----	-----	Micro	Timbre 4	OFF	David Polich
M11	Huge Strings	Strings/Pad	Huge Strings	StAnaStrings	Classic Arp	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
M12	Cyborg Arp	Bell/Decay	Cyborg Arp	Random XMod	Zapper	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
M13	Dyno Mine EP	Keyboard	EP Cho Dyno	Analog Pad	-----	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
M14	Rotary Organ	Keyboard	Rotary Organ	-----	-----	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
M15	Digi Droplet	S.E	Drop 1	Drop 2	Thunder	Rain	OFF	OFF	Phill Macdonald
M16	DreamTrigger	S.E	DreamTrig 1	DreamTrig 2	DreamTrig 3	EF Trigger	OFF	ON	Martin Richardson
N01	Simple Sine	Lead	Simple Sine	-----	-----	-----	Timbre 4	OFF	David Polich
N02	3003 Fest	Arp/Seq	Norm Morph	Comb Morph	Velo Bassic	Furry Kick	OFF	ON	Phill Macdonald
N03	Jupt Bass	Arp/Seq	TranceStomp1	TranceStomp2	-----	Metalic	Timbre 4	ON	Martin Richardson
N04	Le Fee	Motion	Lounge Pad	-----	-----	Down Tempo	Timbre 4	OFF	Oliver Muniyak
N05	Underwater	Motion	Deep Pad	Dark Piano	Arp Synth	-----	OFF	ON	Richard Devine
N06	White Panel	Lead	Vintage Lead	-----	-----	-----	OFF	OFF	David Polich
N07	Tek Seq Bass	Bass	Tek Seq Bass	IntBus Delay	Pulsy Arp	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
N08	Licker Bass	Bass	Roly WS Bass	IntBus Deci	Filter Zap	-----	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
N09	Atmosphere	Motion	5th Bender	Spectrum	Airate	Wispa Noise	OFF	OFF	Phill Macdonald
N10	AudioModPad	Strings/Pad	AudioModPad	AudioModArp	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
N11	Night Sky	Motion	Formant Pad	SynthMotion1	SynthMotion2	-----	OFF	ON	Richard Devine
N12	Elek:tron	Arp/Seq	RepeatrSynth	-----	-----	-----	OFF	ON	David Polich
N13	Bright Clav	Keyboard	Bright Clav	Rize SFX	UrbanHopBass	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
N14	NuResoPiano	Keyboard	NuResoPiano	Strings Pad	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.

N°	Nome Program	Categoria	Nome Timbre 1	Nome Timbre 2	Nome Timbre 3	Nome Timbre 4	Drum Kit	Arp Sw	Programmatore
N15	Source Code	Arp/Seq	Carrier	For Arp=Off	-----	Analog 88	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
N16	FrNkNsTeln	S.E	Vntg Modular	Vntg Lazer	-----	Glitch/Click	Timbre 4	OFF	David Polich
O01	Ens Vocoder ^{*2}	Vocoder	Fat Saw Pad	Behind Seq	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O02	CPU Lover ^{*2}	Vocoder	5th Carrier	-----	-----	-----	OFF	OFF	Oliver Munyak
O03	Dual Formant ^{*2}	Vocoder	Formant OSC	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O04	Airy Vocoder ^{*2}	Vocoder	Unison Pad	Arp Saw	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O05	Munchy Land ^{*2}	Vocoder	Munchy Land	-----	-----	-----	OFF	OFF	Martin Richardson
O06	Mono Vocoder ^{*2}	Vocoder	MonoSynPulse	AudiolntBus	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O07	AutoChordVoc ^{*2}	Vocoder	Unison Pad	-----	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
O08	RadioAktiv ^{*2}	Vocoder	Saw Carrier	-----	-----	-----	OFF	OFF	Oliver Munyak
O09	Comb-Coder ^{*2}	Vocoder	Comb-Coder	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O10	VocoderPulse ^{*2}	Vocoder	Simple Pulse	Arp Saw	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O11	Spectrum Mod ^{*2}	Vocoder	Formant Mod	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O12	Danger Voice ^{*2}	Vocoder	Dist Voice	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O13	Audioln INIT ^{*2}	Audio In	Audioln Init	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O14	Audio Grain ^{*2}	Audio In	Grain Loop	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O15	StLineFilter ^{*3}	Audio In	St.Audioln	-----	-----	-----	OFF	OFF	KORG Inc.
O16	StLineGating ^{*3}	Audio In	St.Audioln	-----	-----	-----	OFF	ON	KORG Inc.
P01	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P02	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P03	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P04	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P05	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P06	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P07	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P08	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P09	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P10	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P11	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P12	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P13	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P14	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P15	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	
P16	Init Program	User	InitTimbre1	-----	-----	-----	OFF	OFF	

*1: I suoni A01, B01, C01, D01, E01, F01, G01, H01, I01, e J01 sono program che usano la funzione formant motion. Per i dettagli su formant motion, fate riferimento a p.58 "La funzione Formant Motion."
 *2: I suoni O01: Ens Vocoder–O14: Audio Grain sono program che usano l'ingresso microfonico. Affinché questi program possano produrre suono, dovete collegare un microfono al **RADIAS**. (☞ p.27 "Suonare un vocoder program")
 *3: I suoni O15: StLineFilter e O16: StLineGating sono program che usano l'ingresso stereo di linea. Affinché questi program possano produrre suono, dovete collegare un dispositivo audio esterno alle prese AUDIO IN. (☞ p.18 "5. Collegare gli ingressi audio – prese INPUT")

Le Demo Song

1. Inner Cascade/Korg Inc.
2. Stratosphere/Phill Macdonald
3. Nu Sources/Korg Inc.
4. Electrified/Oliver Munyak

Tutto le Demo Song: © 2005 KORG Inc. — tutti i diritti riservati.

Drumkit

Dr01: Standard

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Dry1	BD-Dry2	SD-Dry1	Clap-Dry	SD-Dry2	SD-Jazz1	HH-Dry2 C	Tom-DryHi
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	Conga-Mute	HH-Dry2 O	Conga-Low	Conga-Hi	Crash	Cabasa	Ride-Dry

Dr02: Future Jazz

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn4	BD-Jazz	SD-Jazz1	Rim-Dry	SD-Jazz2	SD-Dry2	HH-88 C	Tom-Jazz
Inst 9	Inst 10	Inst 11	Inst 12	Inst 13	Inst 14	Inst 15	Inst 16
HH-Lyn C	Conga-Mute	HH-Lyn O	Conga-Low	Conga-High	Crash-99	Cabasa	Ride-Dry2

Dr03: Trance

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Trance	BD-Zap	SD-99	Clap-88	SD-Syn1	SD-88	HH-99 C	Tom-ElectLow
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-KR55 C	Tom-ElectMid	HH-99 O	Tom-ElectHi	Clap-Dry	Crash-99	ReverseSFX	Ride-Dry2

Dr04: HipHop

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-R&B	BD-Thwunk	SD-R&B	Rim-Lynn	SD-PaperRip	SD-Video	HH-88 C	Tom-SynLow
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-KR55 C	Tom-SynHi	HH-88 O	Lektrosrctch	Tambourine	Crash-BPF	MicTap	Lektroide

Dr05: Deep House

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn3	BD-Funk	SD-77	Clap-R&B	SD-Dry3	SD-Lynn	HH-Dry2 C	Tom-Gate
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	Conga-Mt	HH-99 O	Conga-L	Conga-H	Crash-99	Triangle	Ride-Dry1

Dr06: Garage/R&B

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Garage1	BD-Garage2	SD-Garage1	Clap-Garage	SD-Garage2	SD-Garage3	HH-Garage C	Tom-GarageLo
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Garage P	Tom-GarageMd	HH-Garage O	Tom-GarageHi	Tamb-Garage	Crash-99	Triangle	Ride-Dry2

Dr07: Down Tempo

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Bonzo	BD-Drop	SD-16Maple	Clap-Trash	SD-Can	SD-Lid	HH-Lowered C	Tom-TankFlor
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Lowered P	Tom-TankLoMd	HH-Lowered O	Tom-TankUpMd	Tom-TankHi	Crash-LoFi	Ring Bell	Ride-LoFi

Dr08: House 99

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-99	BD-Syn2	SD-99 2	Clap-99	SD-99 1	SD-99 Filter	HH-99 C	Tom-99 L
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	Tom-99 H	HH-99 O	Conga-L	Conga-H	Crash-99	Cabasa	Ride-Dry1

Dr09: Analog 88

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-88Long	BD-88Short	SD-88	Clap-88	SD-88Low	Rim-Syn	HH-88 C	Tom-88Low
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-KR55 C	Tom-88Mid	HH-88 O	Conga-88	Clave-88	Crash-Synth	Maracas-88	Ride-KPR

Dr10: Nu Breaks

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-DDD1	BD-Hip	SD-Gate	Clap-R&B	SD-Brk3	SD-Brk4	HH-99 C	Tom-Dry
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Lyn C	SD-GateShort	HH-Lyn O	BD-Dist	TriangleFilt	Crash	SynPerc2	Ride-Dry1

Dr11: Drum'n'Bass

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn4	BD-DnB	SD-77	SD-Syn5	SD-Brk5	SD-Brk2	HH-Dry1 C	Tom-Gate
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	Tom-Dry	HH-Dry1 O	AutoBass	Syn-Perc3	Crash-Dry	Ride-Dry2	Ride-Dry1

Dr12: Glitch/Click

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Rubber	BD-Arcade	SD-Scrape	Clap-WS	SD-Needle	SD-Burst	HH-Syn C	Tom-LektraLo
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Syn P	Tom-LektraHi	HH-Syn O	Wavedrum 1	Tom-PinkHi	CrashElectro	Modbel	Ride-Electro

Dr13: Dancehall

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn2	BD-R&B	SD-Dry3	Clap-Dry	SD Dry2	Rim-Dry	HH-AN Ring C	Tom-Dry Drv
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Shaker	Conga-Mt Drv	HH-AN Ring O	Conga-L Drv	Conga-H Drv	Crash-HPF	Tabla Drv	Ride-Dry HPF

Dr14: Hard House

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Hard	BD-99 Hard	SD-99	Clap-88	SD-Blaster	SD-Hard	HH-99 C	Tom-99HardLo
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-99 P	Tom-99HardMd	HH-99 O	Tom-99HardHi	SD-Comb1	Crash-99	SD-Comb2	Ride-Dry2

Dr15: 80s OldSkool

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Dry1	BD-Amb	SD-Lynn	Clap-R&B	SD-77	SD-Gate	HH-Lynn C	Tom-Simm L
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Lynn P	Tom-Simm M	HH-Lynn O	Tom-Simm H	Cawbell-88	Crash	Clave-88	Ride-KPR

Dr16: ElectricDrum

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Electro1	BD-Electro2	SD-Electro1	Clap-Electro	SD-Electro2	SD-Electro3	HH-KR55 C	Tom-ElectLow
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-88 O	Tom-ElectMid	HH-KR55 O	Tom-ElectHi	Zapper1	Crash-Elect	Zapper2	Ride-Comb

Dr17: Synth Drum

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-LPF	BD-Sine	SD-Noise	Clap-Noise	SD-NoiseShot	SD-HPF	HH-HPF C	Tom-Noise
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambrn-Syn	Wire Shot	HH-HPF O	Zap	Reverse Zap	Crash-Noise	Cross Perc	Ride-Comb

Dr18: ER-1

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Analog1	BD-Analog2	SD-Analog1	Rim-Analog	SD-Analog2	SD-Analog3	HH-Analog1 C	Tom-Analog L
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Analog2 C	Tom-Analog H	HH-Analog O	RetrosHOT	Perc-Comb	Crash-Analog	Perc-Analog	Noise

Dr19: Micro

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Flappo	BD-Rubber	SD-NoizWhap	Clap-Whip	SD-BeatMetal	SD-Clak	HH-Wood C	Tom-PhonoFlr
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Wood P	Tom-Blip1	HH-88deci O	Tom-Blip2	Tom-PhonoHi	Crash-Swish	MetalTap	Ride-Swish

Dr20: Construct

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn1	BD-Syn2	SD-Syn1	Rim-Lynn	SD-R&B2	SD-Brk3	HH-Lyn C	Claves88
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Noise1	"AT-"sss" "	HH-Dry1 C	"AT-"kkk" "	SynPerc2	SynPerc3	Noise4	HH-99 C

Dr21: IDM

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Radar	BD-IDM	SD-IDM	Clap-IDM	SD-CrossMod	SD-Noise	HH-Noise C	Tom-Formant
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-HPF Squ	Waveshape	Noise Deci	Noise Comb	Random Mod	Cross Comb	Impulse Comb	Pitch Mod

Dr22: Modulus

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Dist	BD-Release	Metal Hit1	Clap-RingMod	Space Drum	Metal Hit2	HH-RingMod	Tabla-Comb
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Woodblock H	Filter Drum	Woodblock L	HH-Glass	Cowbell-Mod	Conga-Rez	Cabasa	Ride-HPF EG

Dr23: Metalic

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-88 Drive	BD-Jazz+Nois	SD-CrossMod1	Clap-Deci	SD-CrossMod2	SD-CrossMod3	HH-AN Ring C	Tom-PMod Drv
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-AT Harpsi	Perc-Formant	HH-Ring O	Conga-L Deci	Conga-H Deci	SE-Space	SE-DirtyPlop	Perc-VPM

Dr24: Synth Voice

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
"Voice""Yu" "	"Voice""Yo" "	"Voice""Ya" "	"Voice""Ai" "	"Voice""Ye" "	"Voice""Wa" "	"Voice""Chi" "	"Voice""Ah" "
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
"Voice""Ha" "	"Voice""eee" "	"Voice""Shi" "	"Voice""Uh" "	"Voice""Eh" "	"Voice""Ki" "	"Voice""Oh" "	"Voice""Fu" "

Dr25-32: Init DrumKit

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
Init Inst1	Init Inst2	Init Inst3	Init Inst4	Init Inst5	Init Inst6	Init Inst7	Init Inst8
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Init Inst9	Init Inst10	Init Inst11	Init Inst12	Init Inst13	Init Inst14	Init Inst15	Init Inst16

PCM

Synth PCM

N°	Nome
1	EP-Stage *4
2	EP-Dyno *4
3	EP-Wurly *4
4	Clav1
5	Clav2
6	Organ1
7	Organ2
8	Organ3
9	Organ4
10	Organ5
11	OrganM1
12	OrganFul
13	OrganVox
14	A.Guitar
15	E.Guitar
16	GtrChord
17	A.Bass
18	E.Bass
19	PickBass
20	SlapBass
21	Strings
22	ChoirPad
23	AirPad
24	EP Pad1
25	EP Pad2
26	Spectrm1
27	Spectrm2
28	Spectrm3
29	Spectrm4
30	SynSine1
31	SynSine2
32	SynSine3
33	SynSine4
34	SynSine5
35	SynSine6
36	SynSine7
37	SynEP1
38	SynEP2
39	SynClav
40	SynGtr1
41	SynGtr2
42	SynBell1
43	SynBell2
44	SynBell3
45	SynDigi1
46	SynDigi2
47	SynDigi3
48	SynDigi4
49	SynDigi5
50	SynDigi6
51	SynDigi7
52	SynDigi8
53	SynWire1

N°	Nome
54	SynWire2
55	SynWire3
56	SynWire4
57	SynOct1
58	SynOct2
59	SynOct3
60	Saw5th
61	Squ5th
62	SynVox1
63	SynVox2
64	Endless *5

*4: Per questi tre tipi di suoni PCM di piano elettrico, la velocity seleziona la forma d'onda PCM che viene riprodotta.

*5: La forma d'onda 64: Endless simula la "scala infinita" che produce la stessa altezza percepita in ogni diversa ottava. La "scala infinita" produce la sensazione che il suono non si alzi più, anche se continuate a suonare le C, D, E, F, G, A, B, C, D, E, ... verso l'alto.

Drum PCM

N°	Nome
1	BD-99
2	BD-88
3	BD-DDD1
4	BD-Syn1
5	BD-Syn2
6	BD-Syn3
7	BD-Syn4
8	BD-Syn5
9	BD-Dist
10	BD-Zap
11	BD-Dry1
12	BD-Dry2
13	BD-Dry3
14	BD-Jazz
15	BD-R&B
16	BD-Hip
17	BD-DnB
18	SD-99 1
19	SD-99 2
20	SD-88
21	SD-77
22	SD-Lynn
23	SD-Syn1
24	SD-Syn2
25	SD-Syn3
26	SD-Syn4
27	SD-Syn5
28	SD-Brk1

N°	Nome
29	SD-Brk2
30	SD-Brk3
31	SD-Brk4
32	SD-Brk5
33	SD-Brk6
34	SD-R&B1
35	SD-R&B2
36	SD-Hip
37	SD-DnB
38	SD-Dry1
39	SD-Dry2
40	SD-Dry3
41	SD-Jazz1
42	SD-Jazz2
43	SD-Gate
44	SD-Ambi
45	SD-Rev
46	Rim-Syn
47	Rim-Lynn
48	Rim-Dry
49	Clap-99
50	Clap-88
51	Clap-Dry
52	Clap-R&B
53	HH-99 C
54	HH-99 O
55	HH-88 C
56	HH-88 O
57	HH-KR55C
58	HH-KR55O
59	HH-Lyn C
60	HH-Lyn O
61	HH-Dry1C
62	HH-Dry1O
63	HH-Dry2C
64	HH-Dry2O
65	Rid-KPR
66	Rid-Dry1
67	Rid-Dry2
68	Crash-99
69	Crash
70	Tom-99
71	Tom-Dry
72	Tom-Jazz
73	Tom-Gate
74	Conga-H
75	Conga-L
76	Conga-Mt
77	Bongo
78	Tabla
79	Djembe
80	Cowbell
81	Claves88
82	Tamborin
83	Triangle
84	Cabasa
85	SynPerc1

N°	Nome
86	SynPerc2
87	SynPerc3
88	SynPerc4
89	Noise1
90	Noise2
91	Noise3
92	Noise4
93	Impulse1
94	Impulse2
95	AT-Nois1
96	AT-Nois2
97	AT-Org
98	AT-Hrpsi
99	AT-Marmb
100	AT-Xylph
101	AT-Vib
102	AT-Brth1
103	AT-Brth2
104	AT-Bottl
105	AT-PanFl
106	AT-Kalmb
107	AT-LogDr
108	AT-Perc
109	AT-Tabla
110	AT-FGtr
111	AT-EGtr1
112	AT-EGtr2
113	AT-EGtr3
114	AT-EGtr4
115	AT-ABass
116	AT-Bass1
117	AT-Bass2
118	AT-Bass3
119	AT-Syn1
120	AT-Syn2
121	AT-Syn3
122	"AT-""tn""
123	"AT-""puh""
124	"AT-""hh""
125	"AT-""ch""
126	"AT-""kk""
127	"AT-""sss""
128	"AT-""do""

Template

Synth Program

N°	Nome Template	Categoria
1	Init Program	Init Template
2	Init Sine	Init Template
3	Init Noise	Init Template
4	Init Mono	Init Template
5	Init FixedPt	Init Template
6	Init PitchEG	Init Template
7	Init 2OSC	Init Template
8	Init 3OSC	Init Template
9	Init PWM	Init Template
10	Init Ring	Init Template
11	Init Sync	Init Template
12	Init Cross	Init Template
13	Init VPM	Init Template
14	Init Unison	Init Template
15	Init SynPCM	Init Template
16	Init DrumPCM	Init Template
17	Init FcKeyTr	Init Template
18	Init CombKTr	Init Template
19	Init HPF+LPF	Init Template
20	Init Sweep	Init Template
21	Init Comb	Init Template
22	Init Drive	Init Template
23	Init WaveShp	Init Template
24	Init AudiIn ^{*6}	Init Template
25	Sub Bass	Bass
26	House Bass	Bass
27	Saw Bass	Bass
28	Drop Bass	Bass
29	Reso Bass	Bass
30	Square Bass	Bass
31	Boost Bass	Bass
32	Klash Bass	Bass
33	Morph33 Bass	Bass
34	Bite Bass	Bass
35	Drive Bass	Bass
36	Detune Bass	Bass
37	Unison Bass	Bass
38	UniPulseBass	Bass
39	MG Bass	Bass
40	Glide Bass	Bass
41	Octave Bass	Bass
42	VPM Bass	Bass
43	BPF Bass	Bass
44	Reverse Bass	Bass
45	DistSqu Bass	Bass
46	Sync Bass	Bass
47	Ring Bass	Bass
48	Pedal Bass	Bass
49	Organ Bass	Bass
50	Finger Bass	Bass
51	Slap Bass	Bass
52	AcousticBass	Bass
53	Sine Lead	Lead

N°	Nome Template	Categoria
54	Square Lead	Lead
55	Dukey Lead	Lead
56	Fusion Lead	Lead
57	Phunky Lead	Lead
58	SoftSaw Lead	Lead
59	Detuned Lead	Lead
60	UniPulseLead	Lead
61	Wired Lead	Lead
62	HPF Uni Lead	Lead
63	CrossModLead	Lead
64	Trance Lead	Lead
65	Hoover Lead	Lead
66	SawSyncLead	Lead
67	VeloDistLead	Lead
68	5th Lead	Lead
69	PWM Stab	Poly Synth
70	Square Comp	Poly Synth
71	Poly Comp	Poly Synth
72	Arp Pizz	Poly Synth
73	Big Pad	Poly Synth
74	Cyber Synth	Poly Synth
75	Comb Stab	Poly Synth
76	Touchy HPF	Poly Synth
77	Detune Sine	Poly Synth
78	Obie Brass	Poly Synth
79	Synth Brass	Poly Synth
80	PWM Strings	Strings
81	Ana Strings	Strings
82	PCM Strings	Strings
83	Pad Rise	Pad
84	Trance Pad	Pad
85	Sweep Pad	Pad
86	HPF Fall	Pad
87	BPF Sweep	Pad
88	Square Pad	Pad
89	Airy Pad	Pad
90	Air Vox	Pad
91	5thRandomPad	Motion
92	Horizon Harp	Motion
93	Radiation	Motion
94	Comb Motion	Motion
95	SecretMotion	Motion
96	YaiYai Pad	Motion
97	Trance Mover	Motion
98	WaabWaab	Motion
99	Repeater	Motion
100	EP Stage	Keyboard
101	EP Cho Dyno	Keyboard
102	EP Wurly	Keyboard
103	WS Vel Piano	Keyboard
104	VPM Piano	Keyboard
105	Clav	Keyboard
106	Synth Clav	Keyboard
107	Rotary Organ	Keyboard
108	Perc Organ	Keyboard
109	A.Guitar	Guitar/Pluck
110	E.Guitar	Guitar/Pluck

N°	Nome Template	Categoria
111	Comb Pluck	Guitar/Pluck
112	Syn Pizzo	Bell/Decay
113	Stereo Arp	Bell/Decay
114	ResonanceArp	Bell/Decay
115	Perc Square	Bell/Decay
116	Sonar	Bell/Decay
117	VPM Bell	Bell/Decay
118	Chord Hit	Hit/Drum
119	Synth BD	Hit/Drum
120	Synth Noise	Hit/Drum
121	Synth HH	Hit/Drum
122	Synth Perc	Hit/Drum
123	Electric Tom	Hit/Drum
124	Windstorm	S.E.
125	Explosion	S.E.
126	Metal Whip	S.E.
127	CrossModFall	S.E.
128	FeedbackBeep	S.E.

*6: Il program 024: Init AudioIn usa le funzionalità dell'ingresso audio. Affinché questo program possa produrre suono, dovete collegare un microfono o un dispositivo audio esterno al **RADIAS**. (☞ p.18 "5. Collegare gli ingressi audio – prese INPUT")

Effetti Insert

N°	Nome Effetto	Tipo di Effetto
1	Concert Hall	Reverb
2	Large Hall	Reverb
3	Warm Hall	Reverb
4	Smooth Hall	Reverb
5	Light Reverb	Reverb
6	BrightReverb	Reverb
7	Space Reverb	Reverb
8	Wet Plate	Reverb
9	Dry Plate	Reverb
10	Bright Room	Reverb
11	Dead Room	Reverb
12	ShortAmbient	Reverb
13	SpringReverb	Reverb
14	Entrance	Reverb
15	Arena	Reverb
16	Club	Reverb
17	ReversReverb	Early Reflections
18	Gate Reverb	Early Reflections
19	EarlyReflect	Early Reflections
20	Ghost Reverb	Early Reflections
21	Stereo Delay	St.Delay
22	Cross Delay	St.Delay
23	Short Delay	St.Delay
24	PingPong Dly	L/C/R Delay
25	Long Delay	L/C/R Delay
26	MultiTapDly1	L/C/R Delay
27	MultiTapDly2	L/C/R Delay
28	SlowPanDelay	Auto Panning Delay
29	RandomPanDly	Auto Panning Delay
30	St.Pan Delay	St.Auto Panning Delay
31	Mod Delay	Modulation Delay
32	DeepModDelay	Modulation Delay
33	St.Mod Delay	St.Modulation Delay
34	Chorus Delay	St.Modulation Delay
35	AmbientDelay	Tape Echo
36	Tape Echo	Tape Echo
37	Analog Echo	Tape Echo
38	RisingChoDly	Tape Echo
39	Grain Delay1	Grain Shifter
40	Grain Delay2	Grain Shifter
41	Grain Loop	Grain Shifter
42	GrainShifter	Grain Shifter
43	StereoChorus	St.Chorus
44	Light Chorus	St.Chorus
45	Deep Chorus	St.Chorus
46	Harmonic Cho	St.Flanger/CombFilter
47	BrightChorus	St.Chorus
48	Dub Chorus	St.Chorus
49	Light Ensmbl	Ensemble
50	DeepEnsemble	Ensemble
51	St.Flanger	St.Flanger/CombFilter
52	LightFlanger	St.Flanger/CombFilter
53	Deep Flanger	St.Flanger/CombFilter
54	RandomFlangr	St.Flanger/CombFilter
55	StereoPhaser	St.Phaser

N°	Nome Effetto	Tipo di Effetto
56	Light Phaser	St.Phaser
57	Deep Phaser	St.Phaser
58	3D Phase Pan	St.Phaser
59	Fast Phaser	St.Phaser
60	St.Tremolo	St.Tremolo
61	WurlyTremolo	St.Tremolo
62	Auto Pan	St.Tremolo
63	Old EP Pan	St.Tremolo
64	St.Vibrato	St.Vibrato
65	Vibrato Cho	St.Vibrato
66	Rotary-CC#01	Rotary Speaker [W]
67	Rotary-Pedal	Rotary Speaker [W]
68	Ring Mod	St.Ring Modulator
69	SweepRingMod	St.Ring Modulator
70	Note RingMod	St.Ring Modulator
71	Deci 12kHz	St.Decimator
72	Deci 8bit	St.Decimator
73	HardDecimatr	St.Decimator
74	LFO Talk	Talking Modulator [W]
75	Auto Talk	Talking Modulator [W]
76	Talk-CC#01	Talking Modulator [W]
77	Talk-PBend	Talking Modulator [W]
78	LPF Sweep	St.Filter
79	BPF Sweep	St.Filter
80	HPF-CC#01	St.Filter
81	RandomFilter	St.Filter
82	BPM LFO Wah	St.Wah
83	AutoWah Vox	St.Wah
84	Wah-Velocity	St.Wah
85	Wah-Pedal	St.Wah
86	Octaver+1	Pitch Shifter
87	Octaver-1	Pitch Shifter
88	Octaver-1Mix	Pitch Shifter
89	5thPitch Mix	Pitch Shifter
90	Over Drive	Distortion
91	Fat Drive	Distortion
92	Snare Drive	Distortion
93	Bass Drive	Distortion
94	Distortion	Distortion
95	70's Drive	Distortion
96	Fuzz Dist	Distortion
97	Old Radio	Distortion
98	Telephone	Talking Modulator [W]
99	BlackCabinet	Cabinet Simulator
100	TweedCabinet	Cabinet Simulator
101	Vox Cabinet	Cabinet Simulator
102	TubeSaturate	Tube PreAmp Simulator
103	SoftSaturate	Tube PreAmp Simulator
104	HardSaturate	Tube PreAmp Simulator
105	Stereo Comp	St.Compressor
106	Master Comp	St.Compressor
107	Kick Comp	St.Compressor
108	Bass Comp	St.Compressor
109	Hard Comp	St.Compressor
110	Soft Limiter	St.Limiter
111	Hard Limiter	St.Limiter
112	Boost +6dB	St.Limiter

N°	Nome Effetto	Tipo di Effetto
113	Boost +12dB	St.Limiter
114	Noise Gate	St.Gate
115	Hard Gate	St.Gate
116	Smooth Gate	St.Gate
117	Comb Exciter	St.Flanger/CombFilter
118	Enhancer	St.Flanger/CombFilter
119	Flat EQ	St.2 Band EQ
120	Bright EQ	St.2 Band EQ
121	Bass EQ	St.2 Band EQ
122	Total EQ	St.2 Band EQ
123	Low Boost	St.2 Band EQ
124	Sub Woofer	Tube PreAmp Simulator
125	Low Cut	St.2 Band EQ
126	50Hz Hum Cut	St.2 Band EQ
127	60Hz Hum Cut	St.2 Band EQ
128	No Effect	No Effect

Master Effect

N°	Nome Effetto	Tipo di Effetto
1	Concert Hall	Reverb
2	Large Hall	Reverb
3	Warm Hall	Reverb
4	Smooth Hall	Reverb
5	Light Reverb	Reverb
6	BrightReverb	Reverb
7	Space Reverb	Reverb
8	Wet Plate	Reverb
9	Dry Plate	Reverb
10	Bright Room	Reverb
11	Dead Room	Reverb
12	ShortAmbient	Reverb
13	SpringReverb	Reverb
14	Entrance	Reverb
15	Arena	Reverb
16	Club	Reverb
17	ReversReverb	Early Reflections
18	Gate Reverb	Early Reflections
19	EarlyReflect	Early Reflections
20	Ghost Reverb	Early Reflections
21	Stereo Delay	St.Delay
22	Cross Delay	St.Delay
23	Short Delay	St.Delay
24	PingPong Dly	L/C/R Delay
25	Long Delay	L/C/R Delay
26	MultiTapDly1	L/C/R Delay
27	MultiTapDly2	L/C/R Delay
28	SlowPanDelay	Auto Panning Delay
29	RandomPanDly	Auto Panning Delay
30	St.Pan Delay	St.Auto Panning Delay
31	Mod Delay	Modulation Delay
32	DeepModDelay	Modulation Delay
33	St.Mod Delay	St.Modulation Delay
34	Chorus Delay	St.Modulation Delay
35	AmbientDelay	Tape Echo
36	Tape Echo	Tape Echo
37	Analog Echo	Tape Echo
38	RisingChoDly	Tape Echo
39	Grain Delay1	St.Grain Shifter
40	Grain Delay2	St.Grain Shifter
41	Grain Loop	St.Grain Shifter
42	GrainShifter	St.Grain Shifter
43	StereoChorus	St.Chorus
44	Light Chorus	St.Chorus
45	Deep Chorus	St.Chorus
46	Harmonic Cho	St.Flanger/CombFilter
47	BrightChorus	St.Chorus
48	Dub Chorus	St.Chorus
49	Light Ensmbl	Ensemble
50	DeepEnsemble	Ensemble
51	St.Flanger	St.Flanger/CombFilter
52	LightFlanger	St.Flanger/CombFilter
53	Deep Flanger	St.Flanger/CombFilter
54	RandomFlangr	St.Flanger/CombFilter
55	StereoPhaser	St.Phaser

N°	Nome Effetto	Tipo di Effetto
56	Light Phaser	St.Phaser
57	Deep Phaser	St.Phaser
58	3D Phase Pan	St.Phaser
59	Fast Phaser	St.Phaser
60	St.Tremolo	St.Tremolo
61	WurlyTremolo	St.Tremolo
62	Auto Pan	St.Tremolo
63	Old EP Pan	St.Tremolo
64	St.Vibrato	St.Vibrato
65	Vibrato Cho	St.Vibrato
66	Rotary-CC#01	Rotary Speaker [W]
67	Rotary-Pedal	Rotary Speaker [W]
68	Ring Mod	St.Ring Modulator
69	SweepRingMod	St.Ring Modulator
70	Note RingMod	St.Ring Modulator
71	Deci 12kHz	St.Decimator
72	Deci 8bit	St.Decimator
73	HardDecimatr	St.Decimator
74	LFO Talk	Talking Modulator [W]
75	Auto Talk	Talking Modulator [W]
76	Talk-CC#01	Talking Modulator [W]
77	Talk-P.Bend	Talking Modulator [W]
78	LPF Sweep	St.Filter
79	BPF Sweep	St.Filter
80	HPF-CC#01	St.Filter
81	RandomFilter	St.Filter
82	BPM LFO Wah	St.Wah
83	AutoWah Vox	St.Wah
84	Wah-Velocity	St.Wah
85	Wah-Pedal	St.Wah
86	Octaver+1	St.Pitch Shifter
87	FeedbackOct+	St.Pitch Shifter
88	Octaver-1Mix	St.Pitch Shifter
89	5thPitch Mix	St.Pitch Shifter
90	Over Drive	Distortion
91	Fat Drive	Distortion
92	Snare Drive	Distortion
93	Bass Drive	Distortion
94	Distortion	Distortion
95	70's Drive	Distortion
96	Fuzz Dist	Distortion
97	Old Radio	Distortion
98	Telephone	Talking Modulator [W]
99	BlackCabinet	Cabinet Simulator
100	TweedCabinet	Cabinet Simulator
101	Vox Cabinet	Cabinet Simulator
102	TubeSaturate	St.Tube PreAmp Simulator
103	SoftSaturate	St.Tube PreAmp Simulator
104	HardSaturate	St.Tube PreAmp Simulator
105	Stereo Comp	St.Compressor
106	Master Comp	St.Compressor
107	Kick Comp	St.Compressor
108	Bass Comp	St.Compressor
109	Hard Comp	St.Compressor
110	Soft Limiter	St.Limiter
111	Hard Limiter	St.Limiter
112	Boost +6dB	St.Limiter

N°	Nome Effetto	Tipo di Effetto
113	Boost +12dB	St.Limiter
114	Noise Gate	St.Gate
115	Hard Gate	St.Gate
116	Smooth Gate	St.Gate
117	Comb Exciter	St.Flanger/CombFilter
118	Enhancer	St.Flanger/CombFilter
119	Flat EQ	St.4 Band EQ
120	Bright EQ	St.4 Band EQ
121	Bass EQ	St.4 Band EQ
122	Total EQ	St.4 Band EQ
123	Low Boost	St.4 Band EQ
124	Sub Woofer	St.Tube PreAmp Simulator
125	Low Cut	St.4 Band EQ
126	50Hz Hum Cut	St.4 Band EQ
127	60Hz Hum Cut	St.4 Band EQ
128	No Effect	No Effect

Caratteristiche tecniche e accessori

Frequenza di campionamento operativa		48 kHz
Modi operativi		Program, Drum, Global
Sezione del generatore sonoro	Sistema di generazione sonora	MMT (Multiple Modeling Technology)
	Polifonia	24 voci massima ^{*1}
	Struttura	<ul style="list-style-type: none"> • Synth 2 oscillatori + noise generator, 2 filtri (con routing), 1 driver o wave shaper (11 tipi), 3 EG, 2 LFO, 6 virtual patch, 3 modulation sequencer, oscillatore 1 (9 forme d'onda di base, 4 tipi di modulazione), oscillatore 2 (4 forme d'onda di base, 2 tipi di modulazione), PCM (disponibile solo per l'oscillatore 1; 64 suoni di synth PCM, 128 suoni PCM drum), filter 1 (filtro variabile multimodo, -24 dB LPF - -12 dB LPF - HPF - BPF - Thru), filter 2 (filtro multimodo selezionabile, LPF/HPF/BPF/Comb) • Vocoder vocoder a 16-bande, level/pan variabile per ogni canale, funzione formant motion (16 set di dati formant motion possono essere registrati con i dati globali), funzione formant shift, funzione formant hold • Envelope follower L'involuppo rilevato può essere usato come sorgente per la virtual patch o di controllo dell'effetto, o per generare note-on/off (polifonia massima di otto note)
Effetti	Numero di effetti	30 tipi
	Struttura	(EQ + 2 effetti insert) × 4 (un set per ogni timbre) + 1 effetto master
Arpeggiatore	Tipo di arpeggio	6 tipi (Up/Down/Alt1/Alt2/Random/Trigger)
	Struttura	On/off selezionabile per ognuno dei 32 step (il numero di step può variare)
Step sequencer	Registrabili simultaneamente	Otto note ^{*2}
	Struttura	Due step sequencer a 32 Step (i due possono essere collegati per la riproduzione), tre modi di riproduzione (OneShot/Loop/Step), immissione dello step tramite tastiera o tasti del pannello
Program	Numero di program	16 × 16 bank = 256 (inclusi program/user area)
	Struttura	Ogni program = 4 timbre + 1 vocoder + 1 Master Fx + arpeggiatore + 2 step sequencer. Ogni timbre = 1 synth program o 1 drum kit + EQ + 2 Insert FX.
Drum	Numero di program	32 kit
	Struttura	Un timbre = 1 drum kit. Un drum kit = 16 synth program ^{*3}
Tastiera		49 Tasti (senza aftertouch)
Controller		modulation wheel, pitch bend wheel
Prese di ingresso/uscita	Ingresso audio	AudiIn1 = presa phone AudiIn2 (Mic/LineSw) = presa phone e presa mini (per il microfono headset)
	Uscita audio	MAIN OUTPUT (Lch/MONO) = presa phone
		MAIN OUTPUT (Rch) = presa phone
		INDIV. OUTPUT (Lch) = presa phone
		INDIV. OUTPUT (Rch) = presa phone
		PHONES OUT = presa phone stereo
Ingressi di controllo		Presa Assignable Pedal, presa Assignable Sw, presa To keyboard (TO KYBD)
MIDI		Connettori IN, OUT, THRU, connettore USB B
Display		LCD 128 × 64 pixel grafico retroilluminato
Alimentazione		CA 9V
Dimensioni (L × P × A)	RADIAS-R + RD-KB	Pannello sollevato: 885 mm × 383 mm × 223 mm (34.84" × 15.08" × 8.80") Pannello ripiegato: 885 mm × 383 mm × 99 mm (34.84" × 15.08" × 3.90")
	RADIAS-R	482 mm × 185 mm × 76 mm (18.98" × 7.28" × 2.99")
Peso	RADIAS-R + RD-KB	8,7 kg (19.18 lbs)
	RADIAS-R	2,7 kg (5.95 lbs)
Accessori inclusi		Microfono headset (microfono a condensatore), trasformatore di CA, 4 rondelle, 4 boccole, 4 viti (solo RADIAS-R), CD-ROM (PC editor software, etc.)
Accessori opzionali (venduti separatamente)		Pedale di espressione, pedale Exp/Vol, interruttore a pedale, pedale damper (del forte)

*1: Varia a seconda dei parametri che costituiscono il suono.

*2: Numero totale di note per step che può essere registrato nello step sequencer.

*3: Un drum kit può essere assegnato ad uno dei quattro timbre in un program.

* L'aspetto e le caratteristiche tecniche di questo prodotto sono soggette a modifica senza preavviso. (Sett./05)

Distribuito in esclusiva da:

ESOUND



Dal 1959,
con Voi per la Musica.

www.esound.biz - info@esound.biz

NOTA IMPORTANTE PER I CONSUMATORI

Questo prodotto è stato costruito osservando scrupolosamente le specifiche e i requisiti della tensione di alimentazione applicabili nel paese in cui dovrebbe essere utilizzato. Se avete acquistato questo prodotto tramite internet, tramite ordine postale, e/o telefonicamente, dovete verificare che questo prodotto sia concepito per essere utilizzato nella nazione in cui risiedete.

ATTENZIONE: L'uso di questo prodotto in una nazione diversa da quella per cui è stato progettato potrebbe essere pericoloso e annullare la validità della garanzia del costruttore o del distributore.

Conservate anche la ricevuta come prova di acquisto, altrimenti il vostro prodotto potrebbe non essere coperto dalla garanzia del costruttore o del distributore.

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan