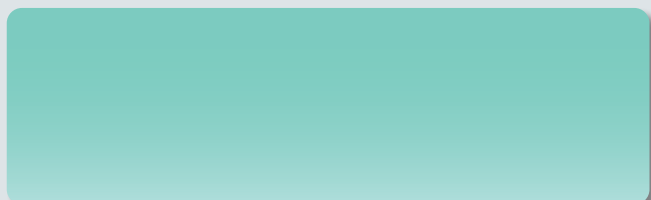


# Roland



## Manuale di Riferimento



### Riguardo al manuale in formato PDF

Il manuale in PDF vi permette di trovare velocemente un termine, o di visualizzare una spiegazione semplicemente cliccando un link.

\* Dovete avere Adobe Reader (scaricabile gratuitamente) per visualizzare il manuale in PDF.

# Sommario

## 01: Panoramica 5

Descrizione dei Pannelli .....	6
Pannello Superiore .....	6
Pannello posteriore (Collegare i vostri dispositivi) .....	8
<b>Una panoramica sull'FA .....</b>	<b>10</b>
La struttura generale .....	10
Il sintetizzatore .....	10
Il Sequencer .....	10
Il Sampler (campionatore) .....	10
La struttura del generatore sonoro .....	11
I toni (Tone) .....	11
Gli Studio Set .....	12
Riguardo agli effetti .....	13
Riguardo alla memoria .....	14
Riguardo al Sequencer .....	15
Le Song .....	15
Le Tracce (track) .....	15
Riguardo al campionatore (Sampler) .....	16
<b>Preparazione .....</b>	<b>17</b>
Posizionare l'unità su un supporto .....	17
Accensione e spegnimento .....	19
Accensione .....	19
Spegnimento .....	19
Riprodurre le Demo Song .....	19

## 02: Suonare 21

<b>Suonare un solo Tono (Single Play) .....</b>	<b>22</b>
Selezionare un Tono .....	22
Selezionare un tono da una lista .....	23
<b>Suonare due toni insieme (Dual) .....</b>	<b>24</b>
Cambiare i TONI .....	24
<b>Suonare toni diversi con le mani destra e sinistra (Split) .....</b>	<b>25</b>
Cambiare i TONI .....	25
Cambiare lo Split Point .....	25
<b>Suonare più parti (Multi Part Play) .....</b>	<b>26</b>
Visualizzare le impostazioni della parte (schermata PART VIEW) .....	26
Selezionare le parti che suonano (Keyboard Switch) .....	27
Cambiare gli Studio Set .....	27
<b>Salvare/Richiamare i suoni preferiti (Favorites) .....</b>	<b>28</b>
Salvare un suono come Favorite .....	28
Richiamare un Favorite .....	28
Memorizzare/richiamare/modificare i Favorite nella lista .....	28
<b>Cambiare le impostazioni della tastiera .....</b>	<b>29</b>
Alzare e abbassare l'estensione ed intervalli di semitono (Transpose) .....	29
Alzare e abbassare l'estensione ed intervalli di ottava (Octave Shift) .....	29

## 03: Funzioni Esecutive 31

<b>Suonare Arpeggi .....</b>	<b>32</b>
Usare l'Arpeggiatore .....	32
Impostare il Tempo dell'Arpeggiatore .....	32
Far continuare l'arpeggio (Hold) .....	32
Impostazioni dell'Arpeggiatore .....	33
Importare un file SMF dal vostro computer in un Arpeggio Style (Import SMF) .....	34
Creare un Arpeggio Style da una Song (Import Song) .....	34
<b>Usare Chord Memory .....</b>	<b>35</b>
Esecuzione con la funzione Chord Memory .....	35
Impostazioni Chord Memory .....	35
<b>Suonare con i Rhythm Pattern .....</b>	<b>36</b>
Selezionare/riprodurre i Rhythm Pattern .....	36
Cambiare il Tempo del Rhythm Pattern .....	37
Salvare un Rhythm Group .....	37
Importare uno SMF in un Rhythm Pattern .....	38
Creare un Rhythm Pattern da una Song .....	38
<b>Modificare il Suono in Tempo Reale .....</b>	<b>39</b>
Usare le manopole SOUND MODIFY per alterare il suono .....	39
Cambiare il carattere timbrico della parte (CUTOFF, RESONANCE) .....	39
Cambiare il modo in cui varia il volume per la parte (ATTACK, RELEASE) .....	39
Cambiare la posizione stereo del suono dalla parte (PAN) .....	39
Regolare il volume della parte (LEVEL) .....	39
Regolare il livello delle frequenze basse, medie e acute (EQ) .....	39
Regolare il volume di ingresso (INPUT LEVEL) .....	39
Applicare una funzione assegnata (ASSIGN 1-6) .....	39
Applicare gli effetti in modo rapido (GLOBAL CONTROL) .....	40
Muovere la mano per variare intonazione o volume (D-BEAM Controller) .....	41
Cambiare l'Intonazione (Pitch Bend) .....	41
Applicare il Vibrato o Dinamiche (Modulation) .....	41
Usare una funzione assegnata per variare il suono (pulsanti [S1] [S2]) .....	41
Usare un pedale per variare il suono .....	42
Mantenere in risonanza le note (Hold Pedal) .....	42
Aggiunge maggiore espressione alla vostra esecuzione (Control Pedal) .....	42
Esecuzione con un microfono (Vocoder) .....	42
Usare il Vocoder .....	42
Modificare le impostazioni del Vocoder .....	42

**04: Le Modifiche 43**

**Modificare uno Studio Set 44**  
 Impostazioni generali dello Studio Set 44  
 Impostazioni di ogni parte 44  
 Salvare uno Studio Set 45  
 Inizializzare uno Studio Set (Studio Set Init) 45  
 Inizializzare una parte (Part Init) 45

---

**Modificare un Tono 46**  
 Procedura di base per la modifica del tono 46  
 Toni Acustici SuperNATURAL (SN-A) 46  
 Toni di Synth SuperNATURAL (SN-S) 46  
 Drum Kit SuperNATURAL Drum Kit (SN-D) 47  
 Toni di Synth PCM (PCMS) 47  
 Drum Kit PCM (PCMD) 48  
 Salvare un Tono/Drum Kit 48  
 Inizializzare un Tono (Tone Initialize) 48  
 Selezionare i Partial che Suonano (Partial Switch) 49  
 Selezionare i Partial da Modificare (Partial Select) 49  
 Inizializzare un Partial (Partial Initialize) 49  
 Copiare un Partial (Partial Copy) 49

---

**Modificare un Pattern 50**  
 Inizializzare un Pattern (Initialize) 50  
 Specificare la suddivisione ritmica e la durata (Setup) 50  
 Specificare la scala della griglia (Scale) 50  
 Specificare il tipo di nota, la durata e l'intensità (Note Setup) 51  
 Immettere le Note 51  
 Cancellare le Note (Clear Step, Clear Note) 51  
 Salvare il Pattern 51

---

**Modificare gli effetti 52**  
 Attivare e disattivare gli effetti 52  
 Modificare gli effetti dello Studio Set 53  
 Modificare gli effetti del Tono 53  
 Modificare gli effetti System 54

**05: Sequencer (creazione delle song) 55**

**Riprodurre le Song 56**  
 Selezionare e Riprodurre le Song 56  
 Impostare il Tempo della Song 56  
 Riprodurre ripetutamente la Song 57

---

**Registrazione le Song 58**  
 Flusso di lavoro della registrazione 58  
 Preparazioni per la Registrazione 58  
 Realtime Recording 59  
 Selezionare i Dati dell'Esecuzione da Registrare (Recording Select) 60  
 Cancellare i Dati Indesiderati Mentre Registrate (Realtime Erase) 60  
 Ascoltare i Suoni o le Frasi Mentre Registrate (Rehearsal Function) 60  
 Step Recording 61  
 Annullare una registrazione o modifica (Undo/Redo) 62

---

**Modificare una Song 63**  
 Specificare il generatore sonoro usato da ogni traccia 63  
 Silenziare l'esecuzione di una parte (MUTE) 63  
 Far suonare una parte da sola (SOLO) 63  
 Modificare i dati dell'esecuzione di intere tracce (Track Modify) 64  
 Procedura di base per Track Modify 64  
 Correggere la temporizzazione della Song (Quantize) 64  
 Cancellare i dati dell'esecuzione indesiderati (Erase) 65  
 Cancellare le Battute Indesiderate (Delete) 65  
 Copiare dati dell'esecuzione (Copy) 65  
 Inserire Battute Vuote (Insert) 66  
 Trasposizione (Transpose) 66  
 Cambiare la dinamica (Change Velocity) 66  
 Cambiare la durata delle note (Change Duration) 67  
 Spostare avanti o indietro i dati dell'esecuzione (Shift Clock) 67  
 Modificare singoli eventi dei dati dell'esecuzione (Microscope) 68  
 Selezionare la traccia da modificare/ Visualizzare dati specifici (View) 69  
 Inserire dati dell'esecuzione (Create) 69  
 Cancellare dati dell'esecuzione (Erase) 69  
 Spostare i dati dell'esecuzione (Move) 70  
 Copiare/incollare i dati dell'esecuzione (Copy/Paste) 70  
 Cambiare il Tempo durante una song 71  
 Cambiare la suddivisione ritmica durante una song 71  
 Regolare il Pan e il Bilanciamento di Volume (Mixer) 72  
 Cancellare la song nell'area temporanea (Song Clear) 72  
 Assegnare un nome alla song (Song Name) 72  
 Specificare la suddivisione ritmica della song (Time Signature) 73  
 Cancellare una song (Delete Song) 73

---

**Salvare/Esportare una Song 74**  
 Salvare la song 74  
 Esportare le tracce come singoli file in formato WAV (Multi-track Export) 74  
 Esportare un mix su due canali in formato WAV 75  
 Esportare la Song in Formato SMF 75  
 Esportare Sample in Formato WAV 76  
 Importare uno SMF come Song 76

Panoramica

Suonare

Funzioni Esecutive

Le Modifiche

Sequencer (creazione delle song)

Sampler (campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

**06: Sampler (campionatore) 77**

**Riprodurre i Sample (campionamenti) 78**  
 Selezionare/Riprodurre i Sample 78  
 Selezionare i banchi 78

**Campionare 79**  
 Procedura di Campionamento 79  
 Impostare il Volume di Ingresso (Input Setting) 80  
 Spostare/Copiare un Sample (Clip Board) 80  
 Spostare un Sample 80  
 Copiare un Sample 80

**Modificare un Sample 81**  
 Procedura di Modifica 81  
 Rinominare il Sample (Rename) 81  
 Tagliare le Porzioni Indesiderate dal Sample (Truncate) 81  
 Cancellare un Sample (Delete) 81  
 Ingrandire il Display del Sample (Zoom) 82  
 Ascoltare il risultato della modifica (Preview) 82  
 Esportare il Sample in Formato WAV (Export Sample) 82  
 Importare un File Audio (Sample Import) 82  
 Cambiare il Display delle Informazioni sul Sample (Change Information) 82

**07: I Pad 83**

**Utilizzo di Pad 84**  
 Specificare la Funzione dei Pad (PAD UTILITY) 84  
 Riprodurre i Sample (SAMPLE PAD) 84  
 Selezionare le Parti (PART SELECT) 84  
 Attivare e disattivare il silenziamento delle parti (PART MUTE) 84  
 Selezionare la Parte Solista (PART SOLO) 84  
 Usare i Pad Come Tasti Numerici (NUMERIC) 84  
 Selezionare i Partial e Attivarli/Disattivarli (PARTIAL SW/SEL) 84  
 Attivare e disattivare il Keyboard Switch (KBD SW) 85

**08: DAW 87**

**Collegamento a un Computer via USB 88**  
 Installare il Driver USB 88  
 Effettuare le impostazioni del Driver USB 88

**Usare l'FA con una DAW Software 89**  
 Usare l'FA come un DAW Controller 89  
 Usare l'FA per Controllare la DAW Software 89  
 Assegnare le funzioni a manopole e pulsanti 90  
 Usare l'FA come una tastiera MIDI 90  
 Far suonare il generatore sonoro dell'FA dalla vostra DAW Software 91  
 Usare l' FA come un'Interfaccia Audio 91  
 Specificare l'uscita audio USB 91  
 Salvare le impostazioni DAW CONTROL 92

**09: Impostazioni 93**

**Funzioni Utili 94**  
 Procedura di base per le operazioni Utility 94  
 Backup dei Dati User (Backup/Restore) 94  
 Backup su una Card SD (Backup) 94  
 Ripristinare i dati della backup nell'FA (Restore) 94  
 Importare uno Studio Set o un Tono (Import Studio Set/Tone) 95  
 Importare dai Dati della Backup 95  
 Importare toni scaricati dal sito Axial 95  
 Ripristinare le impostazioni di fabbrica (Factory Reset) 95  
 Inizializzare una Card SD (Format SD Card) 96  
 Back-Up sul Computer dei Dati nella Card SD 96  
 Trasmettere i dati dell'area temporanea ad un dispositivo MIDI esterno (Bulk Dump) 96

**Impostazioni per l'Intera FA 97**  
 Procedura di base per le impostazioni System 97  
 Salvare le impostazioni System 97  
 Parametri System 97

**Riguardo alla Funzione Wireless LAN 104**  
 Cos'è la Funzione Wireless LAN? 104  
 Metodo di Collegamento di Base (via WPS) 104  
 Impostazioni della funzione Wireless LAN 105  
 Indicazione "Status" (WIRELESS STATUS) 105  
 Collegamento ad un Wireless LAN Access Point selezionato (SELECT ACCESS POINT) 105  
 Altre impostazioni (WIRELESS OPTIONS) 106  
 Controllare l'IP Address e il MAC Address (WIRELESS INFORMATION) 106

**10: Appendice 107**

**Riguardo alle Card SD 108**

**Lista delle Chord Memory 109**

**Diagramma a Blocchi 111**

**Lista dei Messaggi di Errore 112**

**Risoluzione di eventuali problemi 113**

**Tabella di Implementazione MIDI 118**

**Caratteristiche Tecniche 120**

# 01: Panoramica

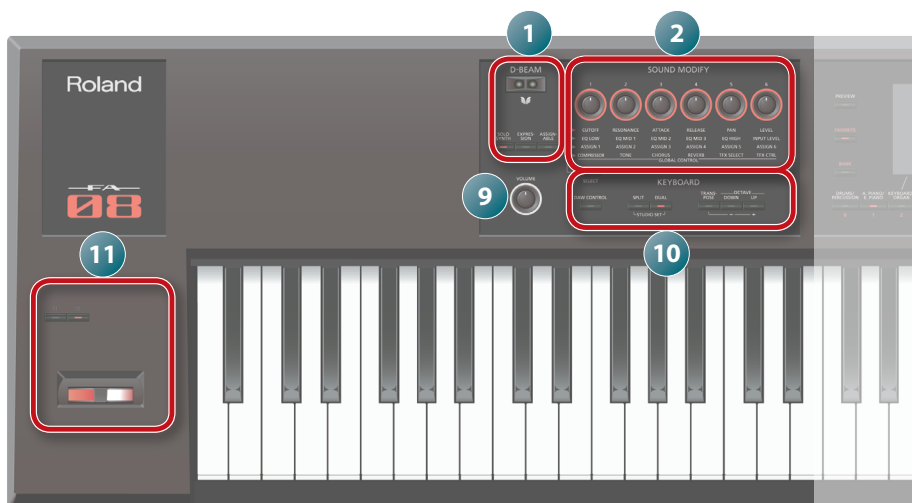
---

Descrive i pannelli superiore e posteriore dell'FA, e la struttura del suo generatore sonoro e della memoria.

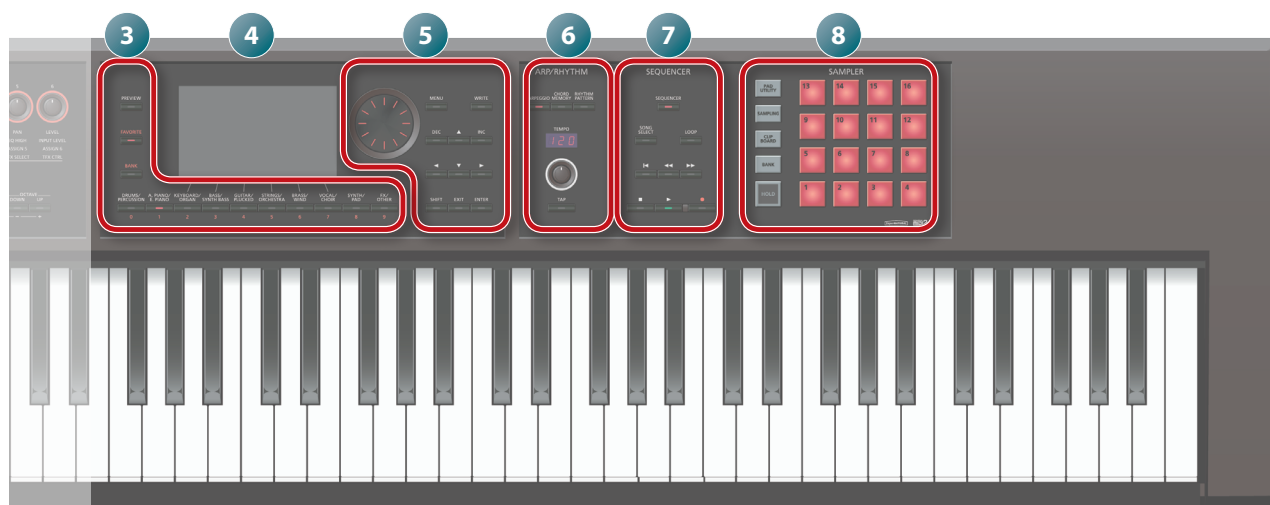
Descrizione dei Pannelli .....	6
Una panoramica sull'FA .....	10
Preparazione .....	17

# Descrizione dei Pannelli

## Pannello Superiore



Numero	Area	Nome	Spiegazione	Pagina
1	D-BEAM	D-BEAM controller	Posizionando la mano sopra al D-BEAM, si possono applicare vari effetti al suono.	p. 41
		Pulsante <b>[SOLO SYNTH]</b>	Permette di produrre suoni di sintetizzatore monofonico muovendo la mano sopra al D-BEAM controller.	
		Pulsante <b>[EXPRESSION]</b>	Consente di usare il D-BEAM controller per controllare il volume.	
		Pulsante <b>[ASSIGNABLE]</b>	Permette di assegnare vari parametri di funzioni che modificano il suono in tempo reale.	
2	SOUND MODIFY	Manopole <b>[1]–[6]</b>	Controllano i parametri selezionati dai tasti <b>[SELECT]</b> .	p. 39
		Pulsante <b>[SELECT]</b>	Seleziona il gruppo di parametri che viene controllato dalle manopole <b>[1]–[6]</b> .	
3		Pulsante <b>[PREVIEW]</b>	Mentre tenete premuto questo tasto, viene riprodotto il tono selezionato correntemente.	p. 22
		Pulsante <b>[FAVORITE]</b>	Permettono di memorizzare i vostri toni o studio set preferiti nei tasti <b>[0]–[9]</b> .	p. 28
		Pulsante FAVORITE <b>[BANK]</b>		
		Pulsanti Tone <b>([0]–[9])</b>	Selezionano i gruppi di categorie di toni (timbri). Se il tasto <b>[FAVORITE]</b> o il tasto <b>[BANK]</b> sono accesi, questi pulsanti funzionano come tasti <b>[0]–[9]</b> . Durante l'esecuzione delle funzioni che vengono visualizzate al fondo dello schermo, questi pulsanti agiscono come tasti funzione (pulsanti <b>[2]–[7]</b> ).	p. 22
4	Display	Display	Mostra varie informazioni a seconda dell'operazione in corso.	–
5		Dial (manopola)	Modifica un valore. Se la ruotate mentre tenete premuto il tasto <b>[SHIFT]</b> , il valore cambia in incrementi maggiori.	–
		Pulsante <b>[MENU]</b>	Vi permette di effettuare impostazioni dettagliate di varie funzioni.	–
		Pulsante <b>[WRITE]</b>	Salva uno studio set, tono o song.	p. 45 p. 48 p. 74
		Pulsanti <b>[DEC] [INC]</b>	Modificano un valore. Se premete uno di questi tasti mentre tenete abbassato l'altro, il valore cambia più rapidamente. Se premete uno di questi tasti tenendo premuto il pulsante <b>[SHIFT]</b> il valore cambia in incrementi maggiori.	–
		Pulsanti <b>[▲] [▼] [◀] [▶]</b>	Spostano il cursore verso l'alto, il basso, a sinistra e a destra.	–
		Pulsante <b>[SHIFT]</b>	Apri la schermata di modifica corrispondente, se premuto insieme ad un altro tasto.	–
		Pulsante <b>[EXIT]</b>	Riporta alla schermata precedente o chiude una finestra aperta.	–
		Pulsante <b>[ENTER]</b>	Conferma un valore, esegue l'operazione, o apre liste di toni o di altre voci.	–
6	ARP/RHYTHM	Pulsante <b>[ARPEGGIO]</b>	Attiva e disattiva l'arpeggiatore.	p. 32
		Pulsante <b>[CHORD MEMORY]</b>	Attiva e disattiva la funzione chord memory.	p. 35
		Pulsante <b>[RHYTHM PATTERN]</b>	Apri la schermata RHYTHM PATTERN.	p. 36
		Indicatore TEMPO	Indica il tempo.	p. 37
		Manopola <b>[TEMPO]</b>	Regola il tempo.	
		Pulsante <b>[TAP]</b>	Imposta il tempo sull'intervallo con cui battete ripetutamente sul pulsante.	



Numero	Area	Nome	Spiegazione	Pagina
7	SEQUENCER	Pulsante <b>[SEQUENCER]</b>	Apri la schermata SEQUENCER.	p. 58
		Pulsante <b>[SONG SELECT]</b>	Seleziona una song.	p. 56
		Pulsante <b>[LOOP]</b>	Effettua ripetutamente la riproduzione o la sovraincisione di una song.	p. 57
		Pulsante <b>[◀]</b>	Sposta la posizione della song all'inizio. Se lo premete durante la riproduzione, la posizione torna all'inizio della song e la riproduzione si arresta.	p. 56
		Pulsanti <b>[◀◀] [▶▶]</b>	Sposta la posizione della song sul primo movimento della battuta precedente o successiva.	
		Pulsante <b>[■]</b>	Arresta la riproduzione o la registrazione della song.	
		Pulsante <b>[▶]</b>	Riproduce la song.	
	Pulsante <b>[●]</b>	Attiva lo stato di standby della registrazione.	p. 59	
8	SAMPLER	Pulsante <b>[PAD UTILITY]</b>	Visualizza lo stato dei campionamenti (sample), e vi permette di modificarli o di importarli. Potete anche assegnare funzioni diverse da quelle di campionamento.	p. 84
		Pulsante <b>[SAMPLING]</b>	Vi permette di campionare.	p. 79
		Pulsante <b>[CLIP BOARD]</b>	Vi permette di spostare o di copiare un sample da un pad a un altro.	p. 80
		Pulsante <b>[BANK]</b>	Cambia il banco di pad.	p. 78
		Pulsante <b>[HOLD]</b>	Fa sì che il sample continui a suonare.	p. 78
		Pad <b>[1]–[16]</b>	Riproducono i sample assegnati ad ogni pad.	p. 78
9		Manopola <b>[VOLUME]</b>	Regola il volume che viene emesso dalle prese MAIN OUTPUT e dalla presa PHONES.	–
10	KEYBOARD	Pulsante <b>[DAW CONTROL]</b>	Vi permette di utilizzare questa unità come un controller per la vostra DAW.	p. 89
		Pulsante <b>[SPLIT]</b>	Attiva e disattiva la funzione split (di suddivisione della tastiera).	p. 25
		Pulsante <b>[DUAL]</b>	Attiva e disattiva la funzione dual.	p. 24
		Pulsante <b>[TRANPOSE]</b>	Tenete premuto questo pulsante e usate i tasti OCTAVE <b>[DOWN]</b> <b>[UP]</b> per alzare o abbassare l'estensione di intervalli di semitono.	p. 29
		Pulsanti OCTAVE <b>[DOWN]</b> <b>[UP]</b>	Alzano o abbassano l'intonazione in intervalli di un'ottava.	p. 29
11	Controller	Pulsanti <b>[S1]</b> <b>[S2]</b>	Potete assegnare a questi pulsanti vari parametri o funzioni. Tenete premuto il pulsante <b>[SHIFT]</b> e premete uno di questi tasti per accedere a una schermata che vi permette di assegnare una funzione.	p. 41
		Leva del Pitch bend/modulazione	Varia l'intonazione o applica il vibrato.	

Panoramica

Suonare

Funzioni Esecutive

Le Modifiche

Sequencer (creazione delle song)

Sampler (campionatore)

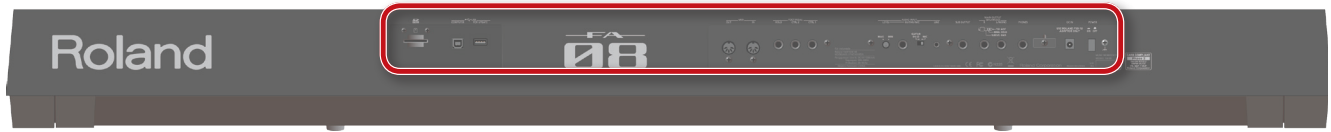
I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

## Pannello posteriore (Collegare i vostri dispositivi)



### Slot della card SD

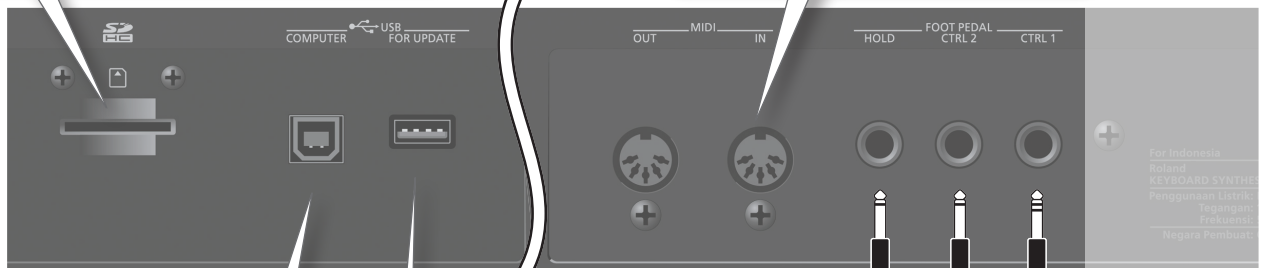
Questa unità lascia la fabbrica con la card SD inclusa già inserita e la protezione della card SD fissata con delle viti. Per rimuovere la card SD, svitate le viti.

La card SD memorizza vari dati di questa unità (per es., impostazioni, suoni, campionamenti).



### Connettori MIDI

Collegate qui un dispositivo MIDI esterno.



### Porta USB COMPUTER

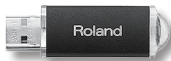
Usate un cavo USB 2.0 disponibile in commercio per collegare l'unità al vostro computer.



### Porta USB FOR UPDATE

Potete aggiornare il sistema operativo collegando qui una memoria flash USB.

Potete anche connettere qui un adattatore wireless USB (WNA1100-RL; venduto separatamente), e usare applicazioni wireless (come l'app Air Recorder per iPhone).



\* Usate una memoria USB Flash (che supporta l'USB 2.0 Hi-Speed Flash Memory) venduta da Roland. Non possiamo garantire il funzionamento se vengono usati altri prodotti.

\* Inserite con attenzione la memoria USB Flash fino in fondo—finché non è saldamente in posizione.

### Prese (jack) FOOT PEDAL

#### Pres a HOLD

Qui potete collegare un interruttore a pedale (serie DP; venduto separatamente) e usarlo come pedale del forte (di risonanza).



#### Prese CTRL 1, CTRL 2

Qui potete collegare un pedale di espressione (EV-5; venduto separatamente) o un interruttore a pedale (serie DP; venduto separatamente) e usarlo per controllare vari parametri o funzioni.

\* Usate solo il pedale di espressione specificato (EV-5; venduto separatamente). Collegando qualsiasi altro pedale di espressione, rischiate di provocare malfunzionamenti o danni all'unità.



- \* Per evitare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutti i dispositivi prima di eseguire qualsiasi collegamento.
- \* Se usate cavi di collegamento che contengono resistenze, il livello di volume del dispositivo collegato agli ingressi AUDIO INPUT può essere basso. In tal caso, usate cavi di collegamento che non contengono resistenze.
- \* Potrebbero prodursi dei rientri (feedback) a seconda dalla posizione dei microfoni relativamente ai diffusori. Potete risolvere il problema:
  - Cambiando l'orientamento del microfono(i).
  - Riposizionando il microfono(i) ad una maggiore distanza dai diffusori.
  - Abbassando i livelli di volume.



### Prese (jack) MAIN OUTPUT

Collegate qui i vostri diffusori. Per l'emissione in mono, collegate la presa L/MONO.

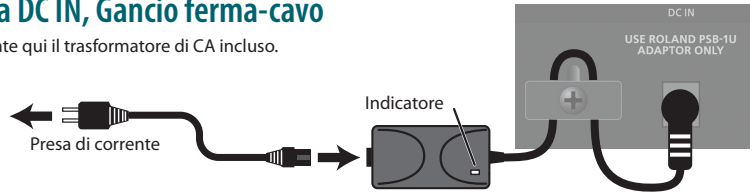
\* Questo strumento è dotato di prese di tipo bilanciato (TRS). I diagrammi di cablaggio di queste prese sono illustrati sotto. Effettuate i collegamenti solo dopo aver controllato i diagrammi di cablaggio degli altri dispositivi che intendete collegare.  
HOT = caldo / COLD = freddo / GND = massa

TIP: HOT  
RING: COLD  
SLEEVE: GND



### Presca DC IN, Gancio ferma-cavo

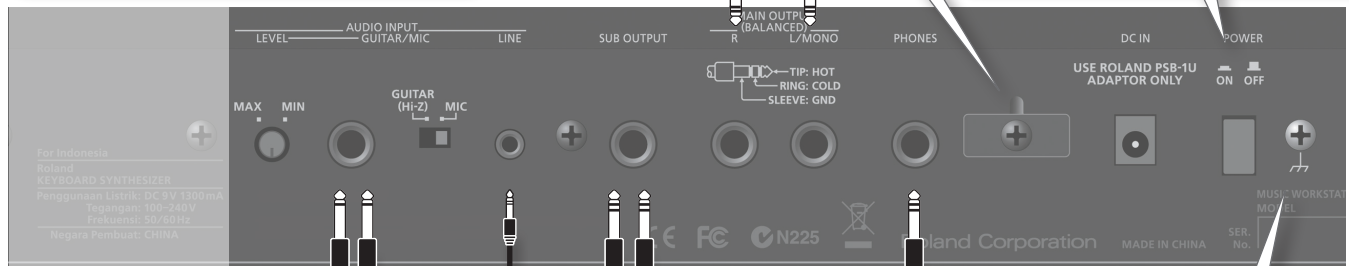
Collegate qui il trasformatore di CA incluso.



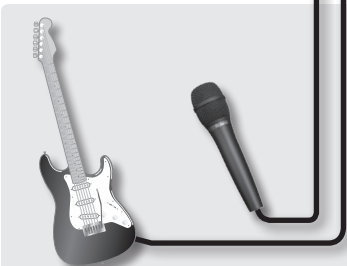
\* Per evitare interruzioni indesiderate dell'alimentazione dell'unità (nel caso in cui il cavo venga sfilato accidentalmente), e per evitare di applicare tensioni eccessive alla presa del trasformatore in CA, ancorate il cavo di alimentazione usando il gancio ferma cavo, come nell'illustrazione.  
\* Posizionate il trasformatore di CA così che il lato con l'indicatore (vedi l'illustrazione) sia rivolto verso l'alto e il lato con le informazioni scritte sia rivolto verso il basso. L'indicatore si accende quando collegate il trasformatore di CA a una presa di corrente.

### Interruttore [POWER]

Premetelo per accendere e spegnere l'unità



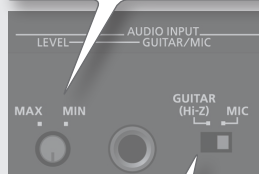
### Prese (jack) AUDIO INPUT



#### Presca GUITAR/MIC

Collegate qui la vostra chitarra o microfono.

Usate la manopola [LEVEL] per regolare il livello di ingresso.



Impostatelo su "GUITAR" se collegate una chitarra, o su "MIC" se avete connesso un microfono.

#### MEMO

Potete regolare il livello di ingresso generale del volume (Audio Input Level: p. 80).

#### Presca LINE

Collegate qui il vostro lettore audio o dispositivo audio.

Usate un cavo con spina stereo mini (disponibile in commercio) per eseguire i collegamenti. Regolate il volume usando i controlli del dispositivo che avete connesso.



### Terminale di massa

In certi casi, a seconda dell'ambiente in cui è installata l'unità, potreste avvertire al tatto una leggerissima sensazione di pizzicore, o la superficie potrebbe in certi casi apparire ruvida e granulosa al tatto quando toccate questo dispositivo, i microfoni ad esso collegati, o le parti metalliche di altri oggetti, come le chitarre. Questo è dovuto ad un'infinitesima carica elettrica, assolutamente inoffensiva. Però, se ciò vi preoccupa, collegate il terminale di massa (vedi la figura) ad una terra esterna. Quando l'unità è messa a terra, potrebbe prodursi un lieve ronzio, a seconda dei particolari della vostra installazione. Se siete incerti sul metodo di collegamento, contattate il Centro di Assistenza Roland più vicino, o il distributore Roland autorizzato, elencato nella pagina "Information".

#### Tipi di collegamenti inadatti:

- Tubi dell'acqua (possono produrre scosse)
- Tubi del gas (possono causare incendi o esplosioni)
- Terra di linee telefoniche o di illuminazione (possono essere pericolose in caso di fulmini)

### Presca (jack) PHONES

Collegate le vostre cuffie (vendute separatamente) a questa presa.



### Presca (jack) SUB OUTPUT

Collegate qui cuffie o diffusori venduti separatamente. Suoni come quelli del metronomo o di una parte specifica possono essere selezionati per l'emissione individuale.

Vi permette di sincronizzare il vostro tempo con gli altri esecutori quando suonate in gruppo.

\* La manopola [VOLUME] sul pannello superiore non regola il volume di questa uscita.

# Una panoramica sull'FA

## La struttura generale

Riassumendo, possiamo dire che l'FA è costituito da tre sezioni: "**sintetizzatore**," "**sequencer**," e "**sampler (campionatore)**."



## Il sintetizzatore

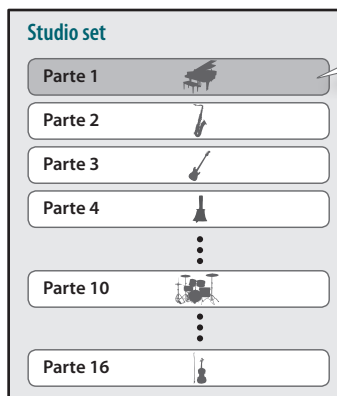
pag. 21

L'FA è dotato di 16 parti, che vi permettono di suonare più toni simultaneamente. Queste 16 parti vengono chiamate nel loro insieme uno "**studio set**." Un tono può essere assegnato ad ognuna delle parti di uno studio set.

Normalmente, suonate utilizzando il tono della parte 1 (single play).

Quando utilizzate il sequencer per creare una song, impiegate tutte e 16 le parti dello studio set (multi part play).

Potete anche usare i toni della parte 1 e della parte 2 per il dual play o lo split play.



### Che cos'è un tono?

Ognuno dei timbri che potete suonare con l'FA viene chiamato "**tono**." Premete un pulsante Tone per selezionare un tono.

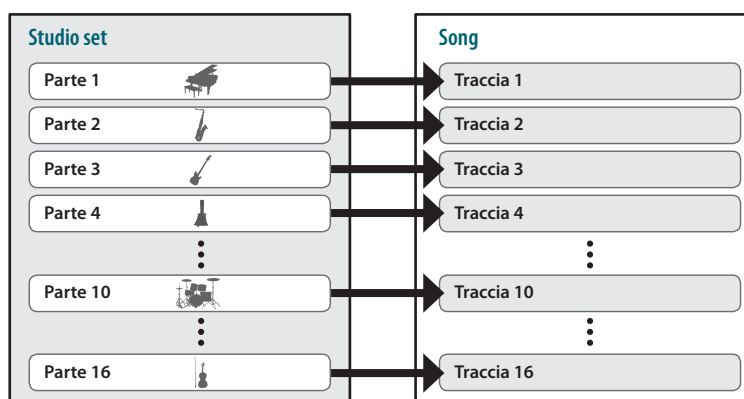
## Il Sequencer

pag. 55

Potete usare il sequencer MIDI a 16-tracce per creare le song.

Potete registrare 16 tracce usando i toni delle 16 parti dello studio set.

Potete anche registrare l'esecuzione prodotta colpendo i pad per riprodurre i sample (campionamenti).



### Che cos'è una song?

Per "**song**" intendiamo i dati dell'esecuzione di un brano musicale.

Una song contiene i dati dell'esecuzione, i dati del tempo, e lo studio set che avete usato. Anche i banchi di Sample vengono memorizzati per ogni song.

## Il Sampler (campionatore)

pag. 77

Usando la sezione del campionatore, il suono della vostra esecuzione alla tastiera, o il suono immesso da un dispositivo audio collegato o da un microfono può essere registrato (campionato) su una card SD sotto forma di audio.

I Sample che avete campionato su una card SD possono essere riprodotti premendo i pad.



### Che cos'è un sample?

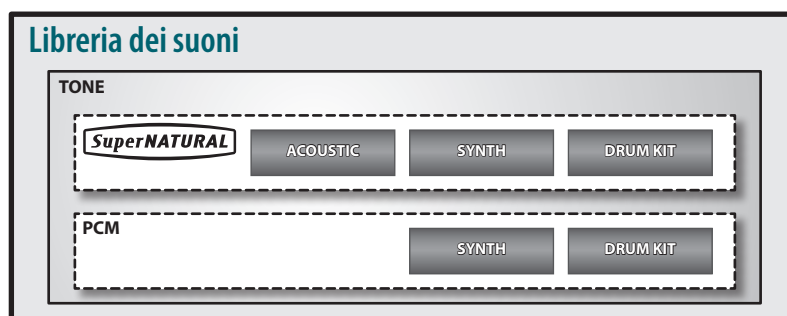
Un sample è un suono campionato, insieme ai suoi dati del loop e altre impostazioni, che è assegnato ad uno dei 16 pad.

## La struttura del generatore sonoro

### I toni (Tone)

Esistono due tipi di toni: "**toni SuperNATURAL**" e "**toni PCM**."

Potete scegliere un tono dalla libreria dei suoni e assegnarlo ad una parte. Potete anche modificare un tono e salvarlo nella memoria user (p. 14).



### I toni SuperNATURAL

Vi sono tre tipi di toni SuperNATURAL: "**toni SuperNATURAL acustici**," "**toni SuperNATURAL di synth**," e "**drum kit SuperNATURAL**."

Tipo	Spiegazione
Toni SuperNATURAL acustici (SN-A)	Questi toni non si limitano a riprodurre semplicemente i suoni di strumenti acustici, ma anche le differenze che derivano dall'esecuzione della frase, dell'accordo o dall'esecuzione melodica intesa dal musicista, offrendovi la potenza espressiva caratteristica dello strumento acustico.
Toni SuperNATURAL di synth (SN-S)	Ognuno di questi toni è composto da: " <b>OSC (oscillatore)</b> ," " <b>FILTER (filtro)</b> ," e " <b>AMP (amplificatore)</b> ." Possono essere prodotti potenti suoni di synth utilizzando un singolo tono.
Drum kit SuperNATURAL (SN-D)	Questi sono suoni di batteria (drum) che riproducono il cambiamento timbrico naturale che rispecchia la forza del colpo, ed il modo in cui il suono risponde a colpi ripetuti.

### I toni PCM

Esistono due tipi di toni PCM: "**toni PCM di synth**" e "**drum kit PCM**."

Tipo	Spiegazione
Toni PCM di synth (PSMC)	Questi sono i suoni che venivano chiamati " <b>patch</b> " sui precedenti sintetizzatori Roland, e sono stati ottimizzati per questa unità. Potete combinare un massimo di quattro parziali (wave o forme d'onda) in un tono PCM di synth.
Drum kit PCM (PCMD)	Questi sono i suoni che venivano chiamati " <b>rhythm set</b> " sui precedenti sintetizzatori Roland, e sono stati ottimizzati per questa unità. Un drum kit è un gruppo che contiene più suoni di strumenti a percussione, così da riprodurre strumenti a percussione diversi a seconda del tasto (note number) su cui suonate.

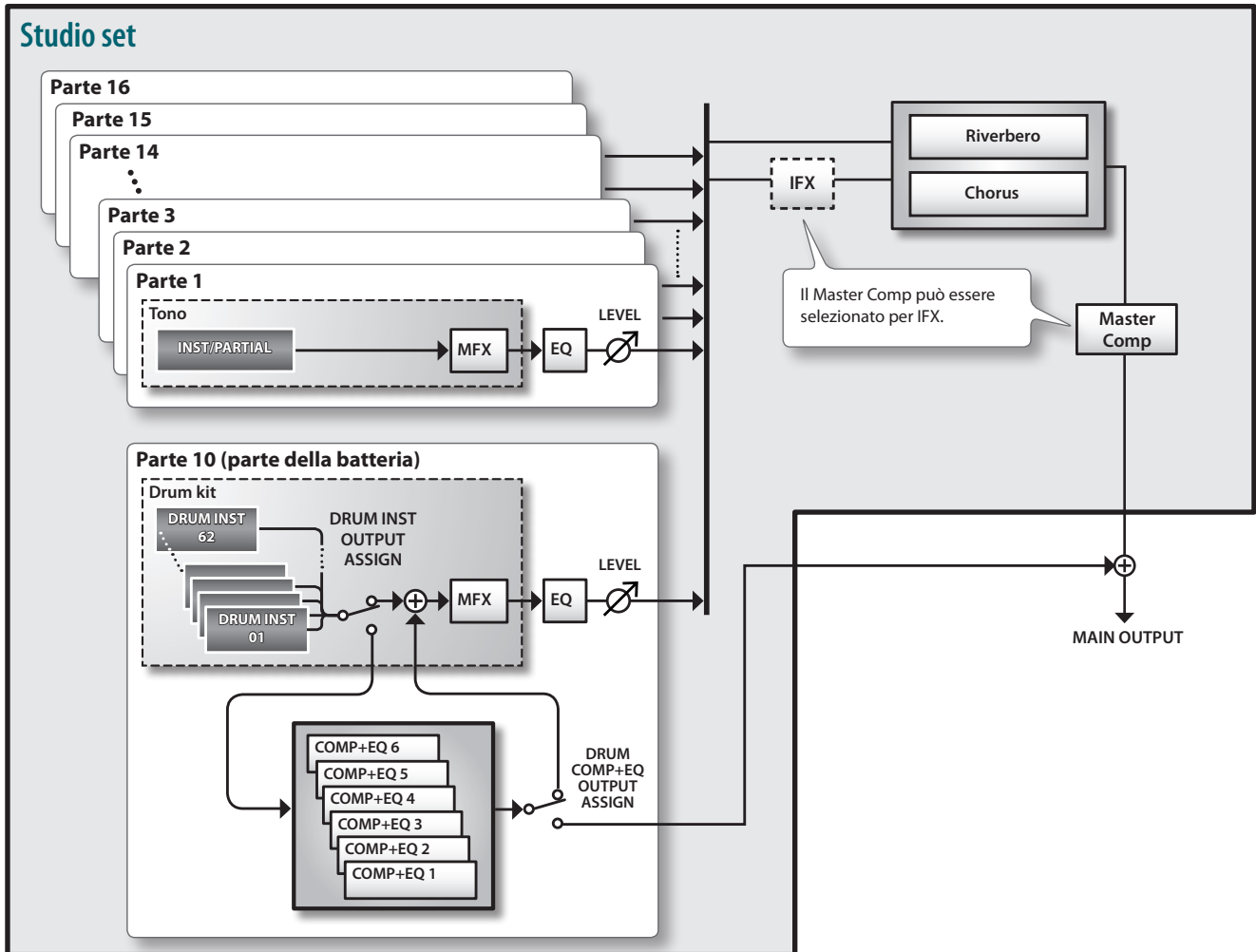
\* Ognuno dei toni presenti nell'FA include impostazioni dei multieffetti (MFX) specifiche per quel tono.

## Gli Studio Set

Uno studio set contiene 16 parti, con un tono assegnato ad ogni parte.

Normalmente, suonate il tono che è assegnato alla parte 1 (single play). Quando usate il sequencer per creare una song, utilizzate tutte e 16 le parti dello studio set (multi part play).

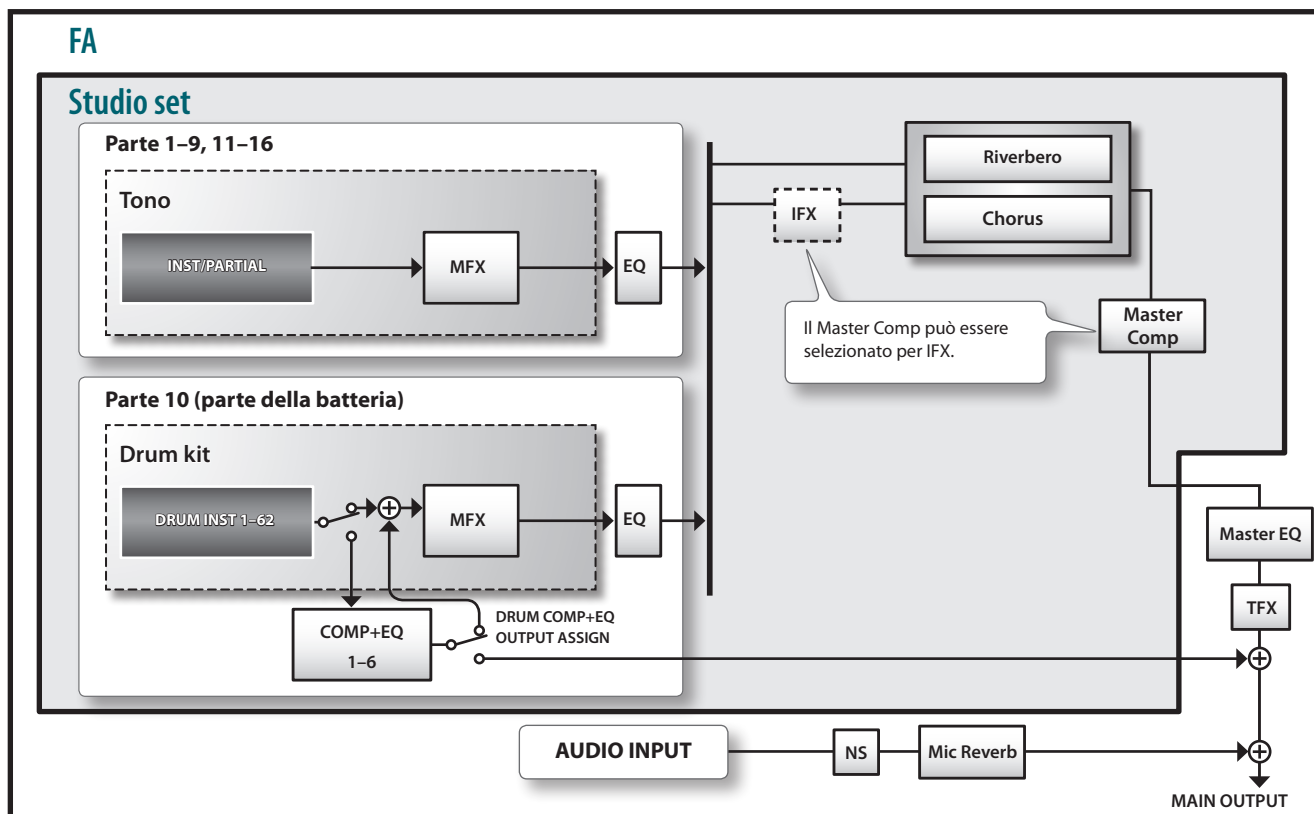
In multi part play, potete assegnare un tono o un drum kit ad ogni parte, per creare un gruppo strumentale, o sovrapporre (layer) i suoni così da poter creare ricche tessiture.



\* Qui, come esempio, la parte 10 è assegnata come parte drum (della batteria).

## Riguardo agli effetti

I seguenti effetti sono incorporati nell'FA, e potete effettuare impostazioni indipendenti per ognuno degli effetti.



Tipo di effetto	Effetto	Spiegazione
Effetti Tone	Multi-effetto (MFX)	Questo è un multieffetto generico che trasforma il suono stesso, dandogli un carattere del tutto diverso. Potete scegliere tra 68 tipi quello più adatto alle vostre necessità. Questi tipi includono effetti singoli come distorsore o flanger, così come una varietà di altri tipi. Ognuno dei toni ha impostazioni per un multieffetto.
	Compressore + equalizzatore (COMP+EQ)	La parte della batteria (drum) vi permette di usare sei compressori ed equalizzatori. Ogni strumento della batteria può essere assegnato individualmente ad ognuno di questi effetti. Benché possiate assegnare un drum kit ad ognuna delle parti, i sei gruppi di compressore+equalizzatore sono disponibili solo per una parte specificata (la parte specificata dall'impostazione Drum Comp+EQ Assign).
Effetti Studio set	Equalizzatore (EQ)	Questo è un equalizzatore che può essere applicato ad ogni parte. Potete regolare indipendentemente le gamme delle frequenze acute, medie e basse.
	Chorus	Il Chorus è un effetto che aggiunge profondità e spaziosità al suono.
	Riverbero	Il riverbero è un effetto che produce le caratteristiche riverberazioni del suono che si avvertono in una sala.
	Compressore principale (Master Comp)	Il compressore comprime i suoni che superano un livello di volume specificato, rendendo più costante il volume. Potete regolare indipendentemente le gamme delle frequenze acute, medie e basse. * L'effetto insert non è disponibile mentre usate l'effetto master.
	Effetto Insert (IFX)	Questo è un effetto insert generico che può trasformare il suono stesso, dandogli un carattere del tutto diverso. Potete scegliere tra 78 tipi quello più adatto alle vostre necessità. Usatelo quando volete applicare un effetto in aggiunta al multieffetto. * Il compressore master non è disponibile quando viene utilizzato l'effetto insert.
Effetti System	Master EQ	Questo è un equalizzatore che viene applicato al suono complessivo dell'intera FA. Potete regolare indipendentemente le gamme delle frequenze acute, medie e basse.
	Total effect (TFX)	Il total effect può essere controllato in tempo reale utilizzando le manopole SOUND MODIFY. Potete scegliere tra 29 tipi quello più adatto alle vostre necessità. Il total effect può essere anche applicato al suono in ingresso dalla presa AUDIO INPUT (p. 52).
Effetti applicati alla presa AUDIO INPUT	Soppressore di rumore (NS)	Il soppressore di rumore (noise suppressor) è un effetto che annulla il rumore durante i momenti di silenzio.
	Mic reverb	Questo è un riverbero che viene applicato al suono in ingresso dalla presa GUITAR/MIC.

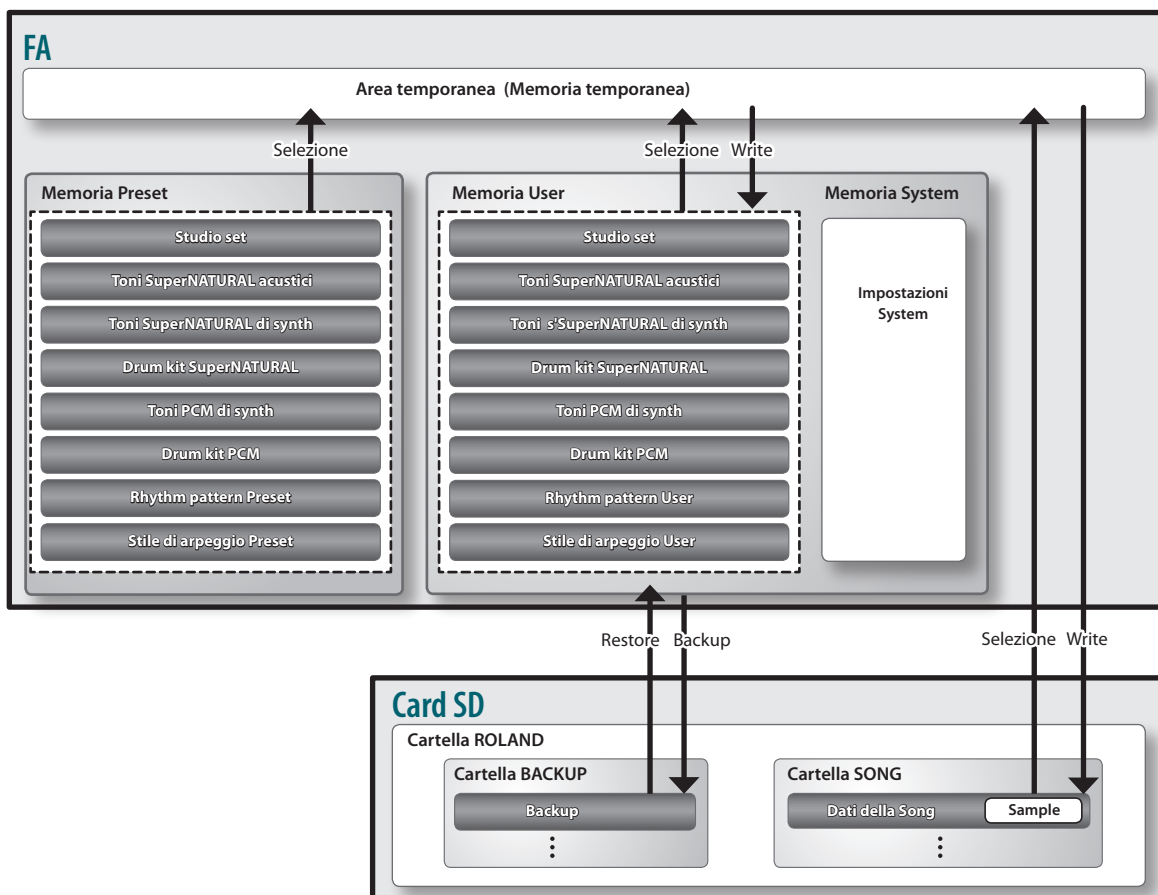
### MEMO

- Per i dettagli su come modificare gli effetti, vedi "**Modificare gli effetti**" (p. 52).
- Per i dettagli sui parametri degli effetti, vedi la "**Parameter guide**" (PDF).

## Riguardo alla memoria

L'area in cui vengono salvati gli studio set, i toni, e altre impostazioni prende il nome di memoria.

La memoria può essere classificata in tre tipi a seconda della funzione: "**memoria temporanea (l'area temporanea)**," "**memoria riscrivibile (memoria user, memoria system, una card SD)**," e "**memoria non riscrivibile (memoria preset - preimpostata)**."



### Memoria temporanea

#### L'area temporanea

Quest'area contiene temporaneamente i dati degli studio set, dei toni, e della song che selezionate utilizzando i pulsanti del pannello.

Durante l'esecuzione, i suoni vengono prodotti secondo le impostazioni contenute nell'area temporanea. Nello stesso modo, quando modificate uno studio set, un tono, o una song, le vostre modifiche agiscono sui dati che avete richiamato nella memoria temporanea: non state modificando direttamente i dati che si trovano nella memoria originale.

Le impostazioni nella memoria temporanea non sono permanenti: vanno perse quando spegnete l'unità o richiamate altre impostazioni. Se desiderate conservare le impostazioni nella memoria temporanea, dovete salvarle nella memoria user o su una card SD.

### Memoria riscrivibile

#### La memoria System

Quest'area contiene le impostazioni di sistema dell'intera FA. Per salvare i parametri system, eseguite l'operazione system save (p. 97).

#### La memoria User

I dati che salvate sull'FA vengono contenuti in questa memoria. Per salvare i dati, eseguite l'operazione Save.

- Salvare uno studio set (p. 45)
- Salvare un tono (p. 48)
- Salvare un drum kit (p. 48)
- Salvare un rhythm pattern (p. 51)
- Salvare un arpeggio style (p. 45)

### Card SD

- I dati della memoria user e le impostazioni dei parametri system possono essere salvati insieme (backup) su una card SD (p. 94).
- I dati delle song (inclusi i campionamenti) vengono anche salvati su una card SD. Per salvare una song, eseguite l'operazione Save (p. 74).
- I sample vengono salvati automaticamente quando interrompete il campionamento o quando uscite dalla schermata SAMPLE EDIT.

### Memoria non-riscrivibile

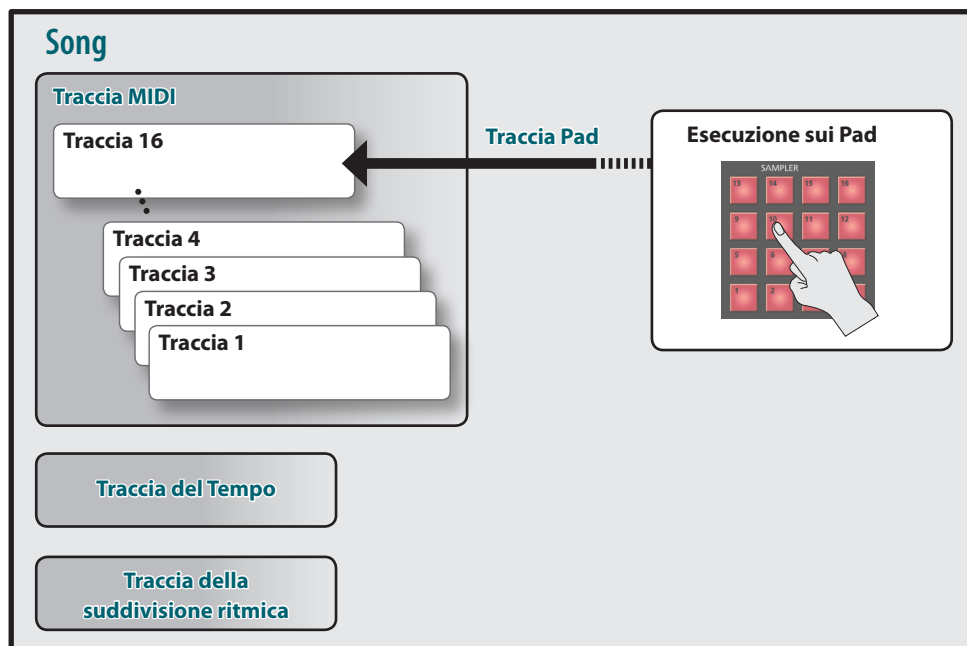
#### La memoria Preset

I dati della memoria preset (preimpostata) non possono essere riscritti.

Però, potete richiamare questi dati nell'area temporanea, modificare le impostazioni, e salvare queste impostazioni modificate nella memoria user.

## Riguardo al Sequencer

Il sequencer è una funzione che registra i dati dell'esecuzione dalla tastiera e dai pad, permettendovi di creare un brano musicale, detto song.



\* Potete utilizzare una delle tracce 1–16 come traccia dei pad. Come esempio qui, abbiamo assegnato la traccia 16 come pad track.

## Le Song

I dati dell'esecuzione di un brano musicale vengono chiamati song. Questi comprendono i dati delle tracce 1–16, la traccia che registra i dati del tempo (tempo track), la traccia della suddivisione ritmica (time signature track), e i campionamenti (sample) (p. 10).

## Le Tracce (track)

Una traccia è un'area che registra i dati dell'esecuzione.

### Tracce 1–16

#### Tracce MIDI (MIDI)

Queste tracce registrano i dati dell'esecuzione alla tastiera.

#### Traccia Pad (PAD)

Questa traccia registra i dati dell'esecuzione dei sample che suonate colpendo i pad. Potete usare una delle tracce 1–16 come pad track.

### Tempo track

La tempo track (traccia del tempo) registra i cambiamenti del tempo della song. Usatela quando volete far variare il tempo durante il corso del brano musicale.

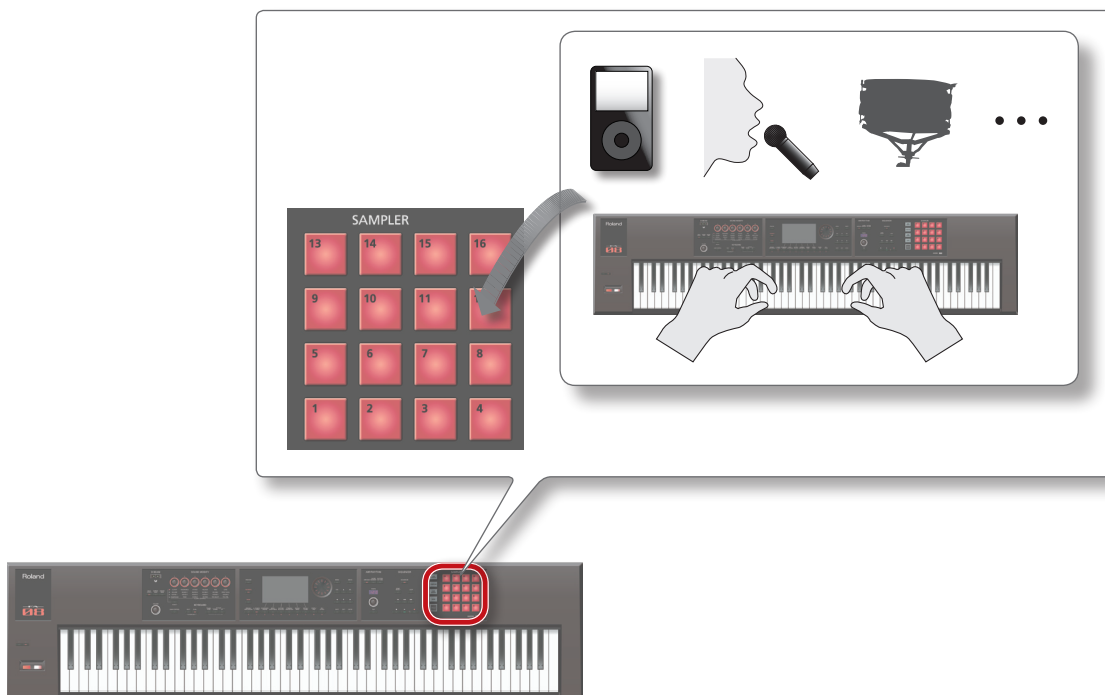
### Time signature track

La time signature track registra la suddivisione ritmica di ogni battuta nella song. Potete effettuare impostazioni per questa traccia quando registrate una nuova song, o quando volete che la suddivisione ritmica cambi nel corso del brano.

### Riguardo al campionatore (Sampler)

La vostra esecuzione alla tastiera, o il suono che viene immesso da un dispositivo audio o microfono può essere campionato (registrato) dal campionatore sotto forma di dati audio.

Potete riprodurre i suoni campionati premendo i pad. Potete anche importare file in formato WAV/AIFF/MP3 da usare come campionamenti.



### I Sample (campionamenti)

Un "sample" è un suono campionato (registrato) insieme alle impostazioni dei punti di loop e altri dati, che viene assegnato ad uno dei 16 pad. Suonando sui pad [1]–[16] potete riprodurre il campionamento che è assegnato ad ogni pad.

#### MEMO

I sample vengono salvati automaticamente nei dati della song sulla card SD quando arrestate il campionamento, o quando uscite dalla schermata SAMPLE EDIT.

### File audio che possono essere importati

WAV/AIFF	Frequenza di campionamento	44.1/48/96 kHz
	Bit rate	8/16/24 bit
MP3	Formato	MPEG-1 audio layer 3
	Frequenza di campionamento	44.1 kHz
	Bit rate	64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps, VBR (Variable Bit Rate)



## Posizionare l'unità su un supporto

State attenti a non schiacciarvi le dita quando preparate il supporto.

Posizionate lo strumento su supporto come descritto sotto.

\* Quando utilizzate il KS-18Z e il KS-J8, assicuratevi che l'altezza dell'unità non superi 1 metro.

### Se usate l' FA-06

Se volete porre l'FA-06 un supporto, utilizzate i supporti KS-12 o KS-18Z prodotti da Roland.

#### KS-12

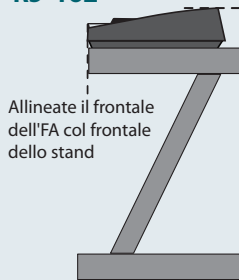


Regolate la larghezza dello stand così che il piedi in gomma sul lato della tastiera al fondo dello strumento entrino negli appositi spazi



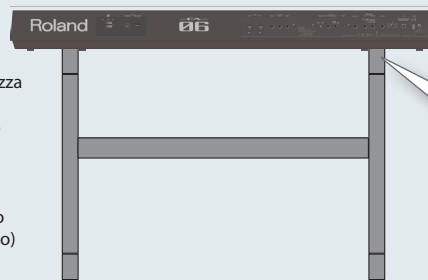
Vista dall'alto

#### KS-18Z

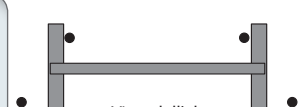


Allineate il frontale dell'FA col frontale dello stand

Regolate l'altezza così che non superi 1 metro (Regolate lo stand ad un livello che non superi il quinto livello dal basso)



Regolate la larghezza dello stand così che il piedi in gomma dell'FA si accavallino con il supporto

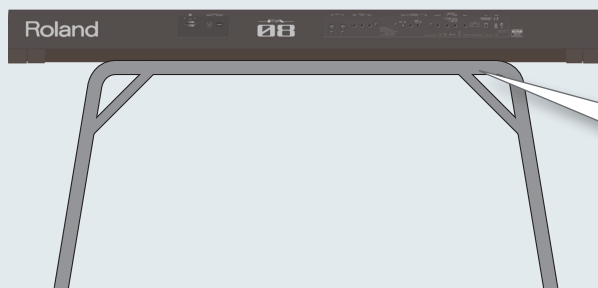


Vista dall'alto

### Se usate l' FA-08

Se volete porre l'FA-08 un supporto, utilizzate i supporti KS-12, KS-18Z, KS-J8, KS-G8, o KS-G8B prodotti da Roland.

#### KS-12

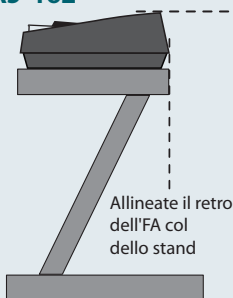


Regolate la larghezza dello stand così che il piedi in gomma dell'FA entrino negli appositi spazi



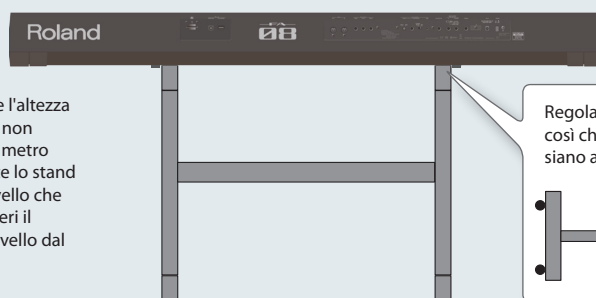
Vista dall'alto

#### KS-18Z



Allineate il retro dell'FA col dello stand

Regolate l'altezza così che non superi 1 metro (Regolate lo stand ad un livello che non superi il quinto livello dal basso)

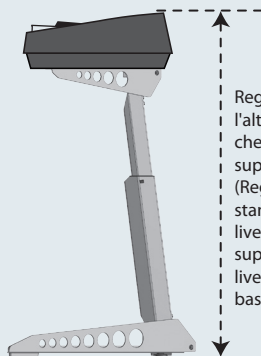


Regolate la larghezza dello stand così che il piedi in gomma dell'FA siano all'esterno del supporto

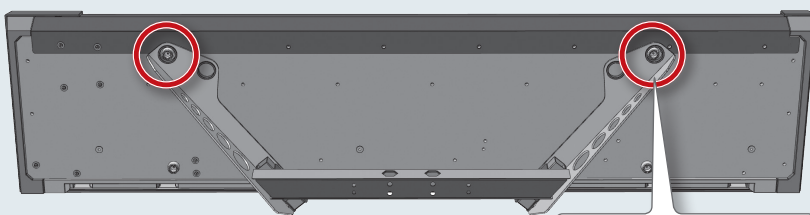


Vista dall'alto

## KS-J8



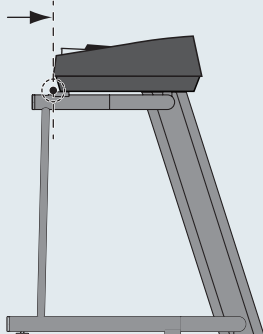
Regolate l'altezza così che non superi 1 metro (Regolate lo stand ad un livello che non superi l'ottavo livello dal basso)



Inserite saldamente in piedi in gomma sul fondo della tastiera (davanti, sotto ai tasti) negli appositi fori sui bracci.

## KS-G8, KS-G8B

Allineate il frontale dell'FA con la base in gomma del supporto



- Tenete i piedini in gomma della FA all'interno dello stand
- Verificate che la base in gomma dello non tocchi le viti dell'FA



Vista dall'alto

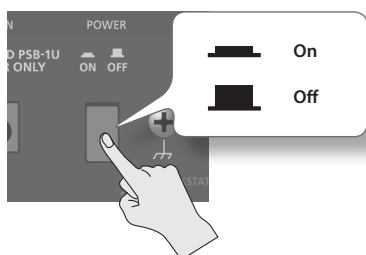
## Accensione e spegnimento

Completati i collegamenti (p. 8), accendete i vari dispositivi nell'ordine specificato. Accendendo i dispositivi nell'ordine sbagliato, rischiate di causare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi.

### Accensione

\* Controllate sempre che il livello di volume sia abbassato prima di accendere/spegnere l'unità. Anche col volume a zero, potreste avvertire un rumore all'accensione/spegnimento, ma questo è normale, e non indica un malfunzionamento.

1. Effettuate l'accensione nell'ordine seguente: FA → dispositivi collegati.



\* Questa unità è dotata di un circuito di protezione. È necessario un breve intervallo (pochi secondi) dopo l'accensione prima che l'unità funzioni normalmente.

2. Ruotate la manopola [VOLUME] per regolare il volume.



#### Riguardo alla funzione Auto Off

L'unità si spegne automaticamente trascorsa una quantità di tempo predeterminata dall'ultima operazione sui pulsanti o sui controlli, o dall'ultima esecuzione (funzione Auto Off). Se non desiderate che l'unità si spenga automaticamente, disattivate la funzione Auto Off.

- Le impostazioni che stavate modificando vanno perse quando l'unità si spegne. Se volete conservarle, dovete salvarle prima dello spegnimento.
- Per ripristinare l'alimentazione, riaccendete l'unità

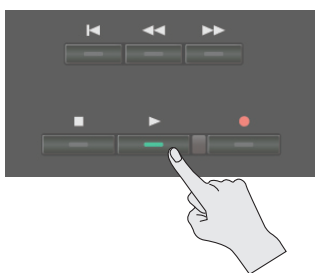
### Spegnimento

1. Effettuate lo spegnimento nell'ordine seguente: dispositivi collegati → FA.

## Riprodurre le Demo Song

La card SD inclusa con questa unità contiene delle demo song che ne dimostrano le capacità.

1. Premete il tasto [▶].



Si avvia la riproduzione delle demo song.

2. Premete il pulsante [■] per arrestare la riproduzione.

\* L'impiego dei dati delle demo song forniti con questo prodotto per qualsiasi scopo diverso dall'uso privato e personale senza il permesso del detentore dei diritti d'autore è vietato dalla legge.

#### Selezionare una song

1. Premete il pulsante [SONG SELECT].  
Appare la schermata SONG SELECT.
2. Ruotate la manopola per selezionare una song.
3. Premete il pulsante [7] (Load).  
Appare un messaggio di conferma.
4. Premete il pulsante [6] (OK).  
La song è selezionata.



## 02: Suonare

---

Spiega le operazioni di base durante l'esecuzione, come la selezione dei timbri (toni).

Suonare un solo Tono (Single Play) .....	22
Suonare due toni insieme (Dual) .....	24
Suonare toni diversi con le mani destra e sinistra (Split) .....	25
Suonare più parti (Multi Part Play) .....	26
Salvare/Richiamare i suoni preferiti (Favorites) .....	28
Cambiare le impostazioni della tastiera .....	29

# Suonare un solo Tono (Single Play)

Quando suonate l'FA, normalmente utilizzate il tono che è assegnato alla parte 1 dello studio set (modo single play).

I toni sono organizzati nei seguenti banchi.

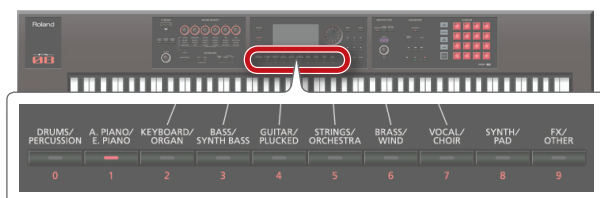
Banco	Spiegazione
PRST (preset)	Questi sono i toni non riscrivibili, ma potete modificare un tono e salvare le modifiche in un banco user.
USER (user)	I toni che modificate possono essere salvati in questo banco user.

## MEMO

Per i toni PCM di synth e i drum kit PCM, potete anche effettuare la selezione dal banco GM2.

## Selezione un Tono

1. Controllate che il tasto **[SPLIT]** e il tasto **[DUAL]** siano spenti.
2. Premete un pulsante dei toni per scegliere il gruppo di categorie.



Gruppo di Categorie	Spiegazione
DRUMS/PERCUSSION	Strumenti ritmici e percussivi
A. PIANO/E. PIANO	Pianoforte
KEYBOARD/ORGAN	Tastiera/organo
BASS/SYNTH BASS	Basso
GUITAR/PLUCKED	Chitarra
STRINGS/ORCHESTRA	Archi/orchestra
BRASS/WIND	Ottoni/legni
VOCAL/CHOIR	Voci/coro
SYNTH/PAD	Sintetizzatore/tappeti
FX/OTHER	Effetti sonori/altro

3. Premete un pulsante dei toni.

## MEMO

Se premete due volte in successione un tasto dei toni, viene selezionata una categoria diversa nello stesso gruppo di categorie.

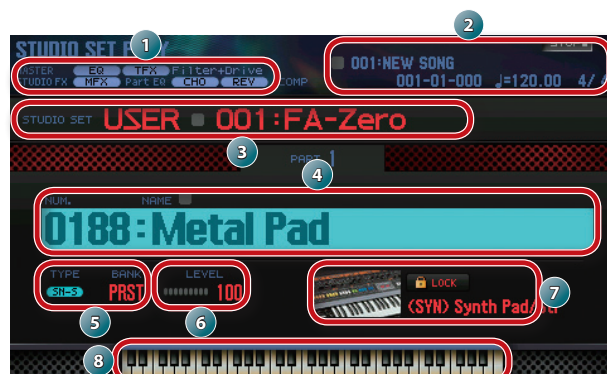
4. Ruotate la manopola (dial) per selezionare un tono.

Suonate la tastiera e ascoltate il timbro.

## MEMO

- Per maggiori informazioni sui toni, vedi la "Sound List" (PDF).
- Se tenete premuto il tasto **[PREVIEW]**, l'FA riproduce una demo usando una frase adatta al tono selezionato.
- Se tenete premuto il tasto **[SHIFT]** e premete il pulsante **[PREVIEW]**, la frase continua a suonare ed il tasto **[PREVIEW]** resta acceso anche quando lo rilasciate. Quando premete nuovamente il pulsante **[PREVIEW]**, il tasto si spegne e la riproduzione della frase si arresta.
- Se desiderate, potete far sì che le impostazioni della manopola SOUND MODIFY vengano reimpostate quando cambiate i toni (Auto Knob Reset: p. 99).

## Riguardo alla schermata



N°	Spiegazione	Pagina
1	Informazioni e stato dell'effetto	p. 52
2	Informazioni sulla Song	p. 56
3	Banco, numero, e nome dello studio set	p. 27
4	Numero, e nome del tono	-
5	Tipo e banco del tono	p. 11
6	Livello del tono	p. 44
7	Nome della categoria e lucchetto	-
8	Stato della tastiera (regione attiva, dual, split, etc.)	p. 44

## Salvare la vostra selezione

La vostra selezione del tono è temporanea. Se spegnete l'unità o scegliete un altro studio set, la vostra selezione del tono scompare. Se volete che l'unità ricordi il tono selezionato, salvate lo studio set (p. 45).

## Selezionare i toni per categoria (Category Lock)

Se muovete il cursore sull'icona del lucchetto (🔒) e usate la manopola o i tasti **[DEC]** **[INC]** per selezionare l'impostazione "UNLOCK", potete selezionare i toni nelle diverse categorie.

Se è selezionato "LOCK", i toni possono essere scelti solo all'interno della categoria selezionata.

## Potete aggiungere nuovi toni

Un'ampia gamma di toni del sito della libreria sonora Axial possono essere aggiunti all'FA.

Per i dettagli, fate riferimento al sito della Axial

<http://axial.roland.com/>

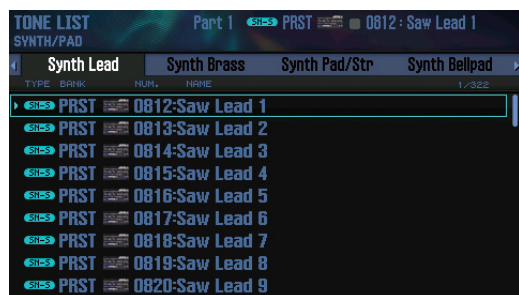


## Selezionare un tono da una lista

Potete visualizzare una lista dei toni e selezionarne uno.

1. Controllate che il tasto **[SPLIT]** e il tasto **[DUAL]** siano spenti.
2. Premete un pulsante dei toni per scegliere il gruppo di categorie.
3. Premete il pulsante **[ENTER]**.

Appare la schermata TONE LIST.



### MEMO

Potete accedere alla schermata TONE LIST anche muovendo il cursore sul tono e premendo il tasto **[ENTER]**.

4. Usate i tasti cursore **[◀]** **[▶]** per selezionare una categoria.
5. Usate la manopola o i pulsanti **[DEC]** **[INC]** per selezionare un tono, e premete il pulsante **[ENTER]**.

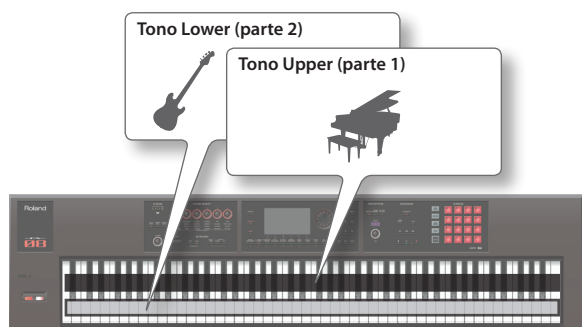
### MEMO

Per maggiori dettagli sui toni, fate riferimento alla **"Sound List"** (PDF).

# Suonare due toni insieme (Dual)

Potete sovrapporre (layer) due toni così che suonino simultaneamente premendo un tasto. Questo modo esecutivo prende il nome di Dual.

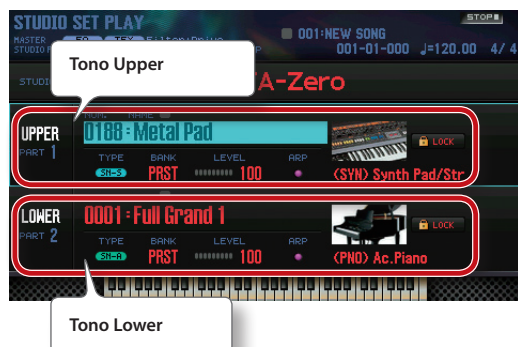
In modo Dual, sentite i toni della parte 1 e della parte 2 dello studio set.



## 1. Premete il pulsante [DUAL] per farlo accendere.



Appare la schermata Dual. Il tono upper (superiore) e il tono lower (inferiore) si sentono simultaneamente sovrapposti.



## 2. Per uscire dal modo Dual, premete il pulsante [DUAL] per farlo spegnere.

## Cambiare i Toni

Ecco come cambiare i toni che suonate in modo Dual.

1. Accedete alla schermata Dual.
2. Muovete il cursore sul tono della parte che volete cambiare, e usate la manopola o i pulsanti [DEC] [INC] per cambiare il tono.

### MEMO

- Potete selezionare un tono anche premendo uno dei pulsanti dei toni.
- Quando state suonando in modo Single o in modo Dual, potrete selezionare due toni premendo simultaneamente due pulsanti dei toni.
- Se volete che le impostazioni Dual vengano memorizzate, salvate lo studio set (p. 45).

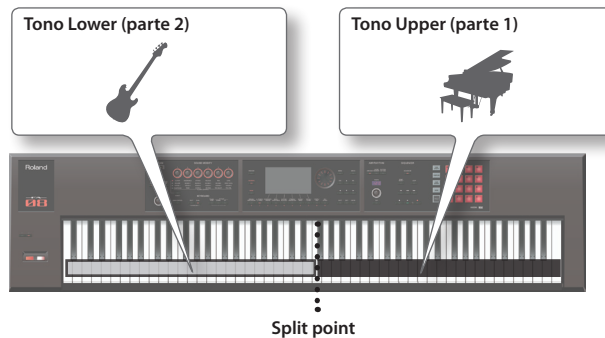


# Suonare toni diversi con le mani destra e sinistra (Split)

Potete dividere la tastiera così che le regioni della mano sinistra e della mano destra suonino ognuna un tono differente.

Questo modo viene chiamato Split, e il punto in cui viene suddivisa la tastiera viene detto "split point."

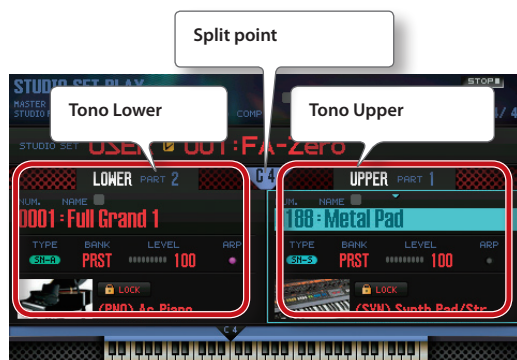
In modo Split, sentite i toni della parte 1 e della parte 2 dello studio set.



1. Premete il pulsante [SPLIT] per farlo accedere.



Appare la schermata Split. La regione della mano destra della tastiera fa suonare il tono upper (superiore), e la regione della mano sinistra suona il tono lower (inferiore)



2. Per annullare il modo Split, premete il pulsante [SPLIT] per farlo spegnere.

## Cambiare i Toni

Ecco come cambiare i toni che suonano in modo Split.

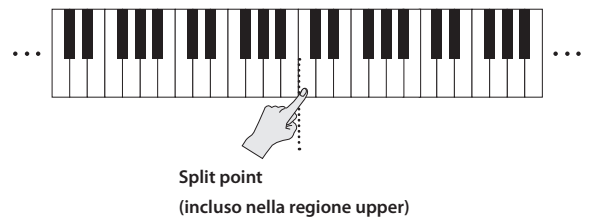
1. Accedete alla schermata Split.
2. Muovete il cursore sul tono della parte che volete cambiare, e usate la manopola o i pulsanti [DEC] [INC] per cambiare il tono

### MEMO

Potete selezionare un tono anche premendo uno dei pulsanti dei toni.

## Cambiare lo Split Point

Ecco come cambiare lo split point (punto di suddivisione della tastiera).



1. Tenete premuto il pulsante [SPLIT] e suonate il tasto che volete assegnare come nuovo split point.

Il tasto che suonate diventa il nuovo split point.

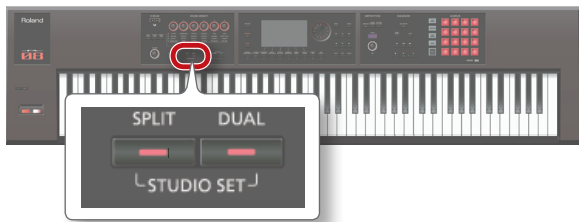
### MEMO

- Potete assegnare lo split point anche nei seguenti modi.
- Nella schermata Split, muovete il cursore sullo split point e ruotate la manopola (dial).
- Con il cursore posizionato sullo split point, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e suonate il tasto che volete assegnare come nuovo split point.
- Se desiderate che le impostazioni Split vengano memorizzate, salvate lo studio set (p. 45).

# Suonare più parti (Multi Part Play)

Se desiderate suonare usando tre o più parti in una combinazione complessa, o state usando il sequencer per creare un song, utilizzate tutte e 16 le parti dello studio set (multi part play).

1. Premete simultaneamente il pulsante **[SPLIT]** e il pulsante **[DUAL]**.



Il pulsante **[SPLIT]** e il pulsante **[DUAL]** sono entrambi accesi, e l'FA si pone nel modo multi part play.

Se premete ancora una volta simultaneamente il pulsante **[SPLIT]** e il pulsante **[DUAL]**, ritornate al modo single play.

## Visualizzare le impostazioni della parte (schermata PART VIEW)

Nella schermata PART VIEW potrete visualizzare o modificare una lista delle impostazioni della parte.

1. Premete il pulsante **[MENU]**.
2. Muovete il cursore sul **"Part View"** e premete il pulsante **[ENTER]**.

Appare la schermata PART VIEW.



### MEMO

Potete anche accedere alla schermata PART VIEW dalla schermata STUDIO SET PLAY tenendo premuto il pulsante **[SHIFT]** e premendo il pulsante **[4] (Part View)**.

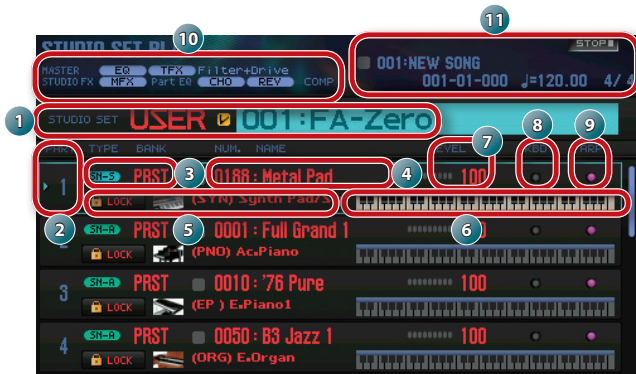
3. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Potete selezionare le diverse linguette tenendo premuto il pulsante **[SHIFT]** e usando i tasti cursore **[◀] [▶]**.

### MEMO

Per maggiori informazioni riguardo ai parametri, fate riferimento alla **"Parameter Guide"** (PDF).

## Riguardo alla schermata



N	Spiegazione	Pagina
1	Banco, numero e nome dello studio set	p. 27
2	Numero della parte	-
3	Tipo e banco del tono	p. 11
4	Numero e nome del tono	-
5	Nome della categoria e lucchetto	-
6	Stato della tastiera (intervallo di tasti, etc.)	p. 44
7	Livello del tono	p. 44
8	Impostazione del Keyboard switch	p. 27
9	Impostazione dell'Arpeggio switch	p. 32
10	Informazioni e stato dell'effetto	p. 52
11	Informazioni sulla Song	p. 56

### MEMO

- Per modificare un'impostazione, muovete il cursore sul suo valore e ruotate la manopola (dial). Se desiderate conservare le impostazioni che avete modificato, salvate lo studio set nel banco user (p. 45).
- Per cambiare l'intervallo di tasti (keyboard range), muovete il cursore sulla tastiera (6) e ruotate la manopola, o suonate un tasto mentre tenete premuto il pulsante **[SHIFT]**.
- Per visualizzare simultaneamente tutte le parti, tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[7] (◀▶)**.

## Selezionare le parti che suonano (Keyboard Switch)

Ecco come selezionare le parti che sentite quando suonate la tastiera.

1. Ponete l'FA in modo multi part play (p. 26).
2. Muovete il cursore sul campo "KBD" della parte di cui volete modificare le impostazioni del keyboard switch, e usate la manopola o i pulsanti [DEC] [INC] per impostarlo on/off.



Quando suonate la tastiera, sentite solamente le parti che hanno il loro keyboard switch impostato su on (attivo).

### MEMO

- Se volete suonare più parti come un layer, attivate il keyboard switch di quelle parti. Inoltre, controllate che una delle parti che ha il keyboard switch On sia la parte corrente (la parte correntemente selezionata).
- Se una parte il cui keyboard switch è disattivato (off) diventa la parte corrente, potete suonare unicamente il timbro di quella parte da sola.
- La parte corrente viene memorizzata nello studio set.
- Potete anche usare i pad per attivare e disattivare il keyboard switch (p. 85).

## Cambiare gli Studio Set

Ecco come selezionare gli studio set.

Esistono due banchi di studio set, descritti sotto.

Banco	Spiegazione
PRST (preset)	Studio set non riscrivibili. Potete modificare uno studio set in questo banco e salvare il risultato delle modifiche nel banco user.
USER (user)	Gli Studio set che potete modificare possono essere salvati in questo banco.

1. Muovete il cursore sul "STUDIO SET;" e usate la manopola o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare uno studio set.



### MEMO

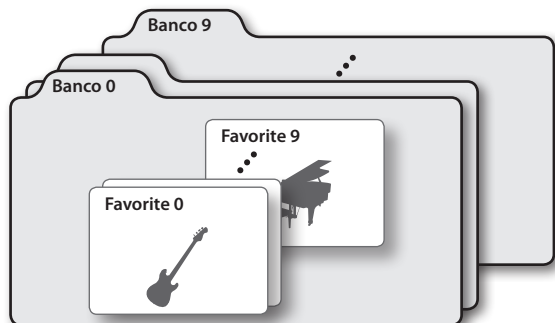
Potete muovere il cursore su "STUDIO SET" e premere il pulsante [ENTER] per accedere alla schermata STUDIO SET LIST. Potete anche selezionare uno studio set dalla lista.

# Salvare/Richiamare i suoni preferiti (Favorites)

Se vi sono dei timbri che usate frequentemente durante le esecuzioni dal vivo, potete memorizzarli nei "Favorites" per richiamarli istantaneamente.

Potete salvare 10 suoni in ogni banco; potete creare 10 di questi banchi (0-9).

Per esempio, i suoni dei brani che eseguite durante un concerto dal vivo possono essere memorizzati nell'ordine in cui li utilizzate.



## Salvare un suono come Favorite

Ecco come memorizzare un suono nei Favorite.

1. Selezionate il suono (toni o studio set) che volete memorizzare.
2. Premete il pulsante [FAVORITE] per farlo accedere.



3. Selezionate il banco in cui salvare il Favorite.



1. Premete il pulsante FAVORITE [BANK].
2. Premete un tasto (pulsanti [0]-[9]) per specificare il numero del banco.
4. Tenete premuto il pulsante [FAVORITE] e premete un pulsante ([0]-[9]) per specificare il numero in cui viene memorizzato il Favorite.

Il suono è stato memorizzato.

### MEMO

Il contenuto che viene memorizzato sotto forma di Favorite dipende dallo stato dell'esecuzione.

Stato dell'esecuzione	Contenuto memorizzato
Single play	Il tono della parte 1 * L'impostazione Octave Shift (p. 44) della parte 1 viene richiamata col valore "0."
Dual play	
Split play	Lo studio set
Multi part play	

## Richiamare un Favorite

Se lasciate acceso il pulsante [FAVORITE], potete successivamente richiamare i Favorite premendo semplicemente i pulsanti [0]-[9].

1. Premete il pulsante [FAVORITE] per farlo accedere.  
Ora potete usare il pulsante [0]-[9] per richiamare i Favorite.
2. Selezionate il banco che volete richiamare.
  1. Premete il pulsante FAVORITE [BANK].
  2. Premete il pulsante ([0]-[9]) che corrisponde al numero del banco che volete selezionare.

### MEMO

Potete cambiare il banco di Favorite anche quando il pulsante [FAVORITE] è spento.

3. Usate i pulsanti [0]-[9] per selezionare un Favorite.  
Il suono Favorite viene richiamato.

## Memorizzare/richiamare/modificare i Favorite nella lista

Indipendentemente dal fatto che il pulsante [FAVORITE] sia acceso o spento, potete visualizzare una lista dei Favorite memorizzati, e salvare e richiamare i Favorite. Potete anche rimuovere un Favorite memorizzato o cambiare il suo numero.

1. Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [FAVORITE].

Appare la schermata FAVORITE LIST.



2. Usate i tasti cursore [◀] [▶] per scegliere il banco.
3. Usate i pulsanti cursore [▲] [▼] o i pulsanti [DEC] [INC] per scegliere uno dei Favorite.

Pulsante	Spiegazione
Pulsante [ENTER] o pulsante [7] (Select)	Richiama il Favorite selezionato.
Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [2] (Remove)	Rimuove il Favorite selezionato.
Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [3] (Regist)	Salva il suono correntemente selezionato nel numero del Favorite selezionato. Se vi è già un Favorite salvato nel numero selezionato, viene sostituito dal nuovo contenuto memorizzato.
Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e usate i pulsanti [▲] [▼]	Cambia il numero memorizzato. Se un Favorite è già stato salvato nel numero di destinazione, il Favorite selezionato viene inserito in corrispondenza del numero di destinazione.

# Cambiare le impostazioni della tastiera

## Alzare e abbassare l'estensione ed intervalli di semitono (Transpose)

Potete trasporre l'estensione della tastiera in intervalli di semitono.

1. Tenete premuto il pulsante **[TRANSPOSE]** e premete il pulsante **[-]** o il pulsante **[+]**.



### MEMO

- Potete trasporre in un'estensione di -5--6 semitoni.
- Per ritornare all'impostazione originale, tenete premuto il tasto **[TRANSPOSE]**, e premete simultaneamente il pulsante **[-]** e il pulsante **[+]**.

## Alzare e abbassare l'estensione ed intervalli di ottava (Octave Shift)

Potete trasporre l'estensione della tastiera in intervalli di un'ottava.

1. Premete il pulsante **OCTAVE [DOWN]** o il pulsante **[UP]**.



### MEMO

- Potete trasporre in un'estensione massima di  $\pm 3$  ottave.
- Per ritornare all'estensione originale, premete simultaneamente il pulsante **OCTAVE [DOWN]** e il pulsante **[UP]**.



# 03: Funzioni Esecutive

---

Spiega le funzioni utili che impiegate durante l'esecuzione, come le modifiche del suono in tempo reale.

Suonare Arpeggi.....	32
Usare Chord Memory .....	35
Suonare con i Rhythm Pattern.....	36
Modificare il Suono in Tempo Reale.....	39

# Suonare Arpeggi

## Usare l'Arpeggiatore

L'FA ha un arpeggiatore che può generare automaticamente degli arpeggi. Quando usate questa funzione, un arpeggio viene suonato automaticamente usando le note dei tasti che tenete abbassati.

### MEMO

Le impostazioni Arpeggio vengono salvate nello studio set.

### 1. Premete il pulsante [ARPEGGIO] per farlo accedere.



L'arpeggiatore viene attivato.

### MEMO

Se l'FA non si trova nel modo single play, effettuate le seguenti impostazioni a seconda del modo in cui vi trovate.

Stato esecutivo	Azione
Dual play	Attivate l'interruttore dell'arpeggio (ARP nella schermata Dual o nella schermata Split) della parte che volete produca arpeggi.
Split play	
Multi part play	<ul style="list-style-type: none"><li>Attivate l'interruttore dell'arpeggio (ARP) della parte che volete produca arpeggi. Per i dettagli, vedi la "Parameter Guide" (PDF).</li><li>Selezionate come parte corrente una qualsiasi delle parti il cui keyboard switch (p. 27) è On.</li></ul>

### 2. Suonate un accordo sulla tastiera.

Viene suonato un arpeggio dalla parte che è attiva, utilizzando le note dell'accordo che eseguite.

### 3. Per disattivare l'arpeggiatore, premete ancora una volta il pulsante [ARPEGGIO] per far spegnere il tasto.

### MEMO

Utilizzando l'arpeggiatore assieme alla funzione chord memory (p. 35), potete facilmente produrre una validità di suoni arpeggiati utilizzando un solo dito.

## Impostare il Tempo dell'Arpeggiatore

Ecco come impostare il tempo degli arpeggi.

### 1. Ruotate la manopola [TEMPO].



### MEMO

- Il tempo viene salvato nello studio set. Se è questo è impostato per seguire il tempo di sistema, il tempo viene mantenuto anche se cambiate gli studio set (Tempo Assign Source: p. 101).
- Potete impostare il tempo "battendolo" sul tasto [TAP] col ritmo desiderato ("tap tempo"). Premete il pulsante almeno tre volte, agli intervalli delle note da un quarto del tempo desiderato.
- Quando premete il pulsante [TAP], appare la finestra Tempo. In questa condizione, potete tenere premuto il tasto [SHIFT] e ruotare la manopola per regolare il valore sotto al punto decimale. Se premete il pulsante [6] (Click), suona un click al tempo specificato. Il click si attiva e disattiva ogni volta che premete il pulsante.

## Far continuare l'arpeggio (Hold)

Ecco come far continuare l'arpeggio anche dopo aver rilasciato i tasti.

### 1. Premete il pulsante [ARPEGGIO].

Appare la schermata ARPEGGIO.

### 2. Premete il pulsante [2] (Hold).

Si attiva la funzione Hold.

### 3. Suonate un accordo sulla tastiera.

L'arpeggio inizia a suonare per la parte che ha attivo l'arpeggiatore.

Se suonate un accordo o un tasto differente mentre viene riprodotto l'arpeggio, cambia anche l'arpeggio.

### 4. Per disattivare la funzione Hold, premete ancora una volta il pulsante [2] (Hold).

La funzione Hold viene disattivata.

## Usando un interruttore a pedale

Se tenete premuto un interruttore a pedale (p. 42) mentre suonate un accordo, l'arpeggio continua a suonare anche se rilasciate i tasti.



### 1. Collegare il pedale (per es., serie DP; venduto separatamente) alla presa HOLD.

### 2. Premete il pulsante [ARPEGGIO].

### 3. Suonate un accordo tenendo premuto il pedale.

Se suonate un accordo o un tasto differente mentre viene riprodotto l'arpeggio, cambia anche l'arpeggio.


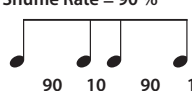



## Impostazioni dell'Arpeggiatore

Potete impostare dettagliatamente i parametri dell'arpeggiatore per quanto riguarda stile, timing ed accenti.

1. Premete il pulsante **[ARPEGGIO]**.  
Appare la schermata ARPEGGIO.
2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Style	P001–P128, U001–U016	Specifica il modo di base in cui viene suonato l'arpeggio.  <b>MEMO</b> Potete creare il vostro Arpeggio Style originale importando dati di SMF o di una frase in un arpeggio user style. Per i dettagli, vedi <b>"Importare un file SMF dal vostro computer in un Arpeggio Style (Import SMF)"</b> (p. 34).
Hold	OFF, ON	Attiva e disattiva la funzione Hold (p. 42).
Variation	1–	L'arpeggiatore offre diverse variazioni (pattern esecutivi) per ogni stile di arpeggio. Questo parametro seleziona il numero della variazione. Il numero delle variazioni differisce a seconda dello stile di arpeggio.
Motif		Imposta l'ordine in cui suonano le note dell'accordo.
	UP	Suonano le note che premete, partendo dal basso verso l'acuto.
	DOWN	Suonano le note che premete, dall'acuto al basso.
	UP&DOWN	Suonano le note che premete, dal basso verso l'acuto, e poi indietro dall'acuto al basso.
	RANDOM	Suonano le note che premete, in ordine casuale.
	NOTE_ORDER	Suonano le note che premete nell'ordine in cui le avete premute. Premendo le note nell'ordine appropriato potete produrre linee melodiche. Vengono ricordate sino a 128 note.
	GLISSANDO	Suona in successione ogni intervallo cromatico tra la nota più acuta e più bassa che premete, ripetendosi verso l'acuto e verso il basso. Premete solo la nota più bassa e la nota più acuta.
	CHORD	Tutte le note che premete suonano simultaneamente.
	AUTO1	La temporizzazione con cui suonano i tasti viene assegnata automaticamente, dando priorità al tasto più basso premuto.
	AUTO2	La temporizzazione con cui suonano i tasti viene assegnata automaticamente, dando priorità al tasto più acuto premuto.
PHRASE	Premendo un singolo tasto suona la frase basata sull'intonazione di quel tasto. Se vengono premuti più tasti, è valido l'ultimo tasto premuto.	
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	Specifica l'intensità delle note che suonate. Se volete che il valore della velocity di ogni nota dipenda dalla dinamica della vostra esecuzione, usate il valore <b>"REAL."</b> Se volete che ogni nota suoni con una velocity fissa, indipendente dalla dinamica dell'esecuzione, impostate il valore desiderato (1–127).

Parametro	Valore	Spiegazione
Octave Range	-3–+3	Imposta l'estensione in ottave su cui viene eseguito l'arpeggio. Se volete che l'arpeggio usi solo le note che avete suonato effettivamente, impostate questo parametro su <b>"0."</b> Affinché l'arpeggio suoni usando le note che eseguite e le note un'ottava più acute, impostate questo parametro su <b>"+1."</b> L'impostazione <b>"-1"</b> fa suonare l'arpeggio con le note che avete eseguito e con le note un'ottava più basse.
Accent Rate	0–100 %	Modifica la forza degli accenti e la durata delle note per regolare il senso di <b>"groove"</b> dell'arpeggio. L'impostazione <b>"100%"</b> produce il senso di groove più pronunciato.
Shuffle Rate	0–100 %	Questa impostazione vi permette di modificare la temporizzazione delle note per creare ritmi shuffle. Con l'impostazione <b>"50%"</b> le note hanno una spaziatura regolare. Aumentando il valore, la temporizzazione tra le note crea una maggiore sensazione di <b>"sincope"</b> (shuffle).  <div style="text-align: center;"> <p>Shuffle Rate = 50 %</p>  <p>50 50 50 50</p> <p>Shuffle Rate = 90 %</p>  <p>90 10 90 10</p> </div>
Shuffle Resolution		Specifica la divisione (in valori di nota) con cui vengono suonate le note. Il valore della nota può essere specificato come nota da 1/16 o nata da 1/8.

Panoramica

Suonare

Funzioni  
Esecutive

Le Modifiche

Sequencer  
(creazione delle song)

Sampler  
(campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

### Importare un file SMF dal vostro computer in un Arpeggio Style (Import SMF)

Potete creare il vostro stile di arpeggio originale importando uno SMF (Standard MIDI File).

#### SMF che possono essere importati

- È supportato solamente il formato 0 di SMF. Se il formato non è corretto, sullo schermo appare **"Cannot Import SMF Format 1!"** o **"Incorrect File!"**.
- Nell'arpeggio possono essere importati solo i seguenti dati: messaggi di nota, messaggi di control change, channel pressure, e pitch bend.
- Possono essere importati un massimo di 500 eventi nota, con on/off contati come un singolo evento.
- Oltre agli eventi nota, possono essere importati fino a 500 eventi di messaggi di control change, channel pressure, e pitch bend. Se cercate di importare più eventi di quanto consentito, appare il messaggio **"Too Much Data!"**.

#### MEMO

- Prima di continuare, copiate un SMF dal vostro computer alla cartella **"IMPORT"** della card SD.
- Può essere rilevato un massimo di 200 file nella cartella **"IMPORT"**.

1. Premete il pulsante **[ARPEGGIO]**.
2. Premete il pulsante **[3] (Import SMF)**.  
Appare la schermata ARPEGGIO SMF IMPORT.
3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare l'SMF da importare, e poi premete il pulsante **[7] (Import)**.

#### MEMO

Potete preascoltare l'SMF selezionato premendo il tasto **[6] (Preview)**.

4. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare il numero dello Style di destinazione dell'importazione (U001–U016).
5. Premete il pulsante **[2] (Rename)** e assegnate un nome allo stile di arpeggio (p. 45).
6. Premete il pulsante **[7] (Execute)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.
7. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
L'SMF viene importato nel numero dello Style che avete specificato.

### Creare un Arpeggio Style da una Song (Import Song)

Potete creare uno stile di arpeggio originale importando una traccia dalla song correntemente selezionata.

1. Premete il pulsante **[ARPEGGIO]**.
2. Premete il pulsante **[3] (Import Song)**.  
Appare la schermata ARPEGGIO SONG IMPORT.
3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare la traccia da importare, e poi premete il pulsante **[7] (Import)**.

#### MEMO

Potete premere il pulsante **[6] (Preview)** per preascoltare la traccia selezionata.

4. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare il numero dello Style di destinazione dell'importazione (U001–U016).
5. Premete il pulsante **[2] (Rename)** e assegnate un nome allo stile di arpeggio (p. 45).
6. Premete il pulsante **[7] (Execute)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.
7. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
La traccia della song viene importata nel numero dello Style che avete specificato.

# Usare Chord Memory

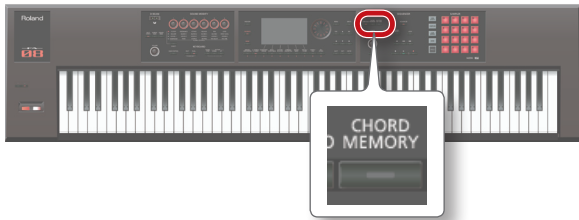
## Esecuzione con la funzione Chord Memory

Chord memory è una funzione che vi permette di memorizzare forme accordali (chord form) e di produrre poi accordi di quel tipo suonando semplicemente un singolo tasto.

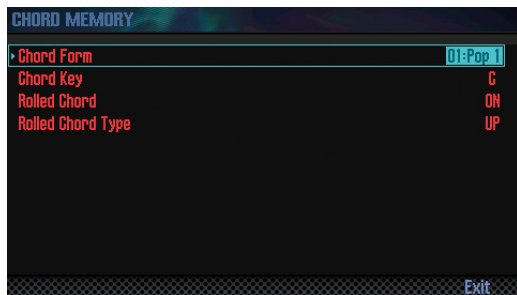
### MEMO

Le impostazioni Chord form sono salvate nello studio set.

### 1. Premete il pulsante [CHORD MEMORY] per farlo accedere.



La funzione chord memory si attiva, e appare la schermata CHORD MEMORY.



### MEMO

Se l'FA non si trova nel modo single play, effettuate le seguenti impostazioni a seconda del modo in cui vi trovate.

Stato esecutivo	Azione
Dual play	Attivate l'interruttore dell'arpeggio (ARP) nella schermata Dual o nella schermata Split) della parte con cui volete usare la funzione chord memory.
Split play	
Multi part play	<ul style="list-style-type: none"><li>Attivate l'interruttore dell'arpeggio (ARP) della parte con cui volete usare la funzione chord memory. Per i dettagli, vedi la "Parameter Guide" (PDF).</li><li>Selezionate come parte corrente una qualsiasi delle parti il cui keyboard switch (p. 27) è On.</li></ul>

### 2. Suonate la tastiera.

Viene prodotto un accordo secondo la chord form correntemente selezionata.

Per maggiori informazioni sulle chord form, vedi la "Lista delle Chord Memory" (p. 109).

### 3. Per disattivare la funzione chord memory, premete ancora una volta il pulsante [CHORD MEMORY] per farlo spegnere.

## Impostazioni Chord Memory

Ecco come modificare le impostazioni chord memory.

### 1. Premete il pulsante [CHORD MEMORY] per farlo accedere.

La funzione chord memory si attiva, e appare la schermata CHORD MEMORY.

### MEMO

Tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo il tasto [CHORD MEMORY], potete accedere alla schermata "Chord Memory" senza attivare o disattivare la funzione Chord Memory.

### 2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Chord Form	01-17	Seleziona il tipo di chord set che è assegnato ai tasti C-B. Per i dettagli sulle chord form, vedi la "Lista delle Chord Memory" (p. 109).
Chord Key	G-F#	Cambia la tonalità dell'accordo.
Rolled Chord	ON	Le note dell'accordo vengono suonate in sequenza invece che simultaneamente. La velocità con cui vengono eseguite le note dipende dalla forza con cui suonate i tasti; questo vi permette di simulare realisticamente metodi esecutivi della chitarra usando semplicemente la dinamica di esecuzione sulla tastiera.
	OFF	Le note vengono eseguite come un accordo.
Rolled Chord Type	UP	Le note vengono suonate in ordine dal basso verso l'acuto.
	DOWN	Le note vengono suonate in ordine dall'acuto verso il basso.
	ALTERNATE	L'ordine in cui suonano le note si alterna ogni volta che suonate la tastiera.

# Suonare con i Rhythm Pattern

L'FA può riprodurre un pattern ritmico (rhythm pattern) durante l'esecuzione.

Il rhythm pattern suona il tono selezionato per la parte 10 dello studio set.

## MEMO

Le impostazioni Rhythm pattern vengono salvate nello studio set.

## Che cos'è un pattern?

I rhythm pattern dell'FA consistono di dati dell'esecuzione chiamati "pattern."

In una band, il batterista di norma ripete sequenze fisse lunghe una o due battute. Sull'FA, ognuna di queste sequenze di base di dati dell'esecuzione viene chiamata un "pattern."

L'FA contiene pattern preimpostati adatti per l'introduzione, la strofa, il fill, e il finale di una canzone. Il nome del pattern indica il tipo di pattern.

Pattern	Spiegazione
Intro	Un pattern esecutivo da usare durante l'introduzione.
Verse 1, 2	Questi sono i pattern esecutivi principali. 1 è il pattern di base, e 2 è una variazione più avanzata di 1.
Fill-In 1, 2	Questi sono i pattern esecutivi che vengono tipicamente inseriti in corrispondenza delle transizioni tra le frasi. Scegliete 1 o 2 a seconda del pattern che seguirà il fill.
Ending	Un pattern esecutivo usato al termine della song.

L'FA offre i seguenti tipi di pattern.

Pattern	Spiegazione
P (preset)	Pattern preimpostati che non possono essere riscritti. Le impostazioni del pattern che avete modificato possono essere salvate come user pattern.
U (user)	Pattern che salvate nell'FA.

## MEMO

Potete modificare un pattern per creare uno user pattern originale (p. 50).

## Che cos'è un rhythm group?

Un rhythm group è un gruppo che contiene sei pattern ritmici. Potete scegliere un rhythm pattern per ognuna delle sezioni Intro, Pattern A–Pattern D, e Ending, e salvare le vostre scelte come un rhythm group.

Rhythm group	Spiegazione
PRST (preset)	Rhythm group che non possono essere riscritti. Le impostazioni del Rhythm group che avete modificato possono essere salvate come user group.
USER (user)	Rhythm group che salvate nell'FA.

## Che cos'è un drum kit?

I suoni di batteria riprodotti dal pattern vengono chiamati "drum kit."

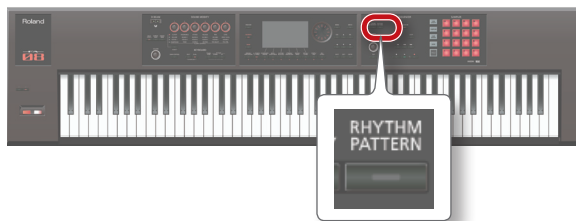
Potete memorizzare un drum kit in ogni studio set.

## Selezionare/riprodurre i Rhythm Pattern

Ecco come riprodurre i rhythm pattern.

## Selezionare i rhythm pattern

1. Premete il pulsante **[RHYTHM PATTERN]** per accedere alla schermata RHYTHM PATTERN.



2. Selezionate un rhythm group e un drum kit.

1. Muovete il cursore sul "RHYTHM GROUP" o "DRUM KIT".
2. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC]** **[INC]** per selezionare un rhythm group o un drum kit.

3. Muovete il cursore sul rhythm pattern, e usate la manopola o i pulsanti **[DEC]** **[INC]** per selezionare un rhythm pattern.

## MEMO

- Se volete conservare il rhythm group che avete modificato, salvate il rhythm group (p. 37).
- I Rhythm pattern vengono visualizzati nell'ordine P (preset) → U (user).

## Riprodurre i rhythm pattern

4. Premete i pulsanti **[2] (Intro)–[7] (Ending)** per selezionare il rhythm pattern che volete riprodurre.

Il pulsante **[RHYTHM PATTERN]** si illumina, e suona il rhythm pattern.

5. Per arrestare la riproduzione, premete ancora una volta il pulsante che avete premuto al punto 4.

## MEMO

Se fate suonare un rhythm pattern che è assegnato come Intro, la riproduzione passa automaticamente al Pattern A quando ha finito di suonare l'Intro.

Se fate suonare un rhythm pattern che è assegnato come Ending, il rhythm pattern si arresta automaticamente quando l'Ending ha finito di suonare.

## Riguardo alla schermata RHYTHM PATTERN



N°	Spiegazione
1	Rhythm group, numero del rhythm group, nome del rhythm group
2	Tipo di Drum kit, banco, numero, e nome
3	Impostazioni PATTERN KEY TRIGGER
4	Rhythm pattern, numero, nome
5	Tempo e posizione corrente del rhythm pattern

## Cambiare il Tempo del Rhythm Pattern

Ecco come cambiare il tempo del rhythm pattern.

1. Ruotate la manopola [TEMPO].



### MEMO

- Potete impostare il tempo nell'intervallo 5–300. Potete usare la manopola [TEMPO] per impostare il tempo nell'intervallo 60–240.
- Potete impostare il tempo "battendolo" sul tasto [TAP] col ritmo desiderato (Tap Tempo). Premete il pulsante almeno tre volte, agli intervalli delle note da un quarto del tempo desiderato.
- Quando premete il pulsante [TAP], appare la finestra Tempo. In questa condizione, potete tenere premuto il tasto [SHIFT] e ruotare la manopola per regolare il valore sotto al punto decimale. Se premete il pulsante [6] [Click], suona un click al tempo specificato. Il click si attiva e disattiva ogni volta che premete il pulsante.

## Salvare un Rhythm Group

Un rhythm group che avete modificato è temporaneo: scompare se spegnete l'unità o selezionate un altro rhythm group.

Se volete conservare il rhythm group che avete modificato, salvatelo nel gruppo user nell'FA.

### NOTA

Quando eseguite l'operazione Save, i dati che si trovano precedentemente nella destinazione di salvataggio vengono sovrascritti.

1. Nella schermata RHYTHM PATTERN, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [7] (Write).
2. Muovete il cursore sulla destinazione di salvataggio, e usate la manopola o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare la destinazione di salvataggio.
3. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome al rhythm group (p. 45).
4. Premete il pulsante [7] (Write).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
5. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il rhythm group viene salvato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre vengono salvati i dati.

### Importare uno SMF in un Rhythm Pattern

Potete creare un pattern ritmico originale importando dati di uno SMF (Standard MIDI File).

#### SMF che possono essere importati

- Impostate la parte ritmica dello SMF sul canale MIDI 10.
- Possono essere importati sino a 4.000 eventi di dati MIDI. Se vi sono più di 4.000 eventi, appare il messaggio "Too Much Data!" .
- L'SMF importato non può essere più lungo di 32 battute.

#### MEMO

- Prima di continuare, copiate l'SMF dal vostro computer nella cartella "IMPORT" sulla card SD.
- Viene riconosciuto un massimo di 200 file nella cartella "IMPORT".

1. Premete il pulsante **[RHYTHM PATTERN]**.
2. Tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[4] (Import SMF)**.  
Appare la schermata RHYTHM PATTERN SMF IMPORT.
3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare l'SMF che volete importare, e poi premete il pulsante **[7] (Import)**.
4. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare il numero del pattern ritmico di destinazione dell'importazione (U001–U120).
5. Premete il pulsante **[2] (Rename)** e assegnate un nome al rhythm pattern (p. 45).
6. Premete il pulsante **[7] (Execute)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete **[7] (Cancel)**.
7. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
L'SMF viene importato nel rhythm pattern.

### Creare un Rhythm Pattern da una Song

Potete creare un rhythm pattern originale dalla traccia 10 della song correntemente selezionata.

1. Premete il pulsante **[RHYTHM PATTERN]**.
2. Tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[5] (Import Song)**.  
Appare la schermata RHYTHM PATTERN SONG IMPORT.
3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare il numero del pattern ritmico di destinazione dell'importazione (U001–U120).

#### MEMO

Potete preascoltare la traccia premendo il pulsante **[5] (Preview)**.

4. Premete il pulsante **[2] (Rename)** e assegnate un nome al rhythm pattern (p. 45).
5. Premete il pulsante **[7] (Execute)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete **[7] (Cancel)**.
6. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
I dati vengono importati come rhythm pattern.

# Modificare il Suono in Tempo Reale

## Usare le manopole SOUND MODIFY per alterare il suono

Potete usare le manopole SOUND MODIFY per controllare il suono in tempo reale.

Potete controllare un totale di 24 parametri, organizzati in quattro gruppi di sei parametri.

Gruppo che viene controllato (accesso)



1. Premete il pulsante **[SELECT]** per selezionare il gruppo di parametri che volete controllare.
2. Ruotate le manopole **[1]–[6]**.

Il suono cambia a seconda della manopola che avete ruotato.

### MEMO

- Se desiderate, potete far sì che le impostazioni delle manopole SOUND MODIFY vengano reimpostate ogniqualvolta cambiate i toni nel modo Single play (Auto Knob Reset: p. 99).
- Con alcuni suoni, certe manopole potrebbero non produrre alcun effetto. Per i dettagli, vedi la **"Parameter Guide"** (PDF).

## Cambiare il carattere timbrico della parte (CUTOFF, RESONANCE)

Il filtro è una delle componenti che determinano il carattere del suono.

Il filtro modifica il carattere timbrico tagliando o enfatizzando regioni di frequenze diverse del suono.

- \* Questo influenza la parte corrente.

### MEMO

Per i dettagli, vedi **"Impostazioni di ogni parte"** (p. 44).

## Cambiare il modo in cui varia il volume per la parte (ATTACK, RELEASE)

Potete regolare il tempo impiegato dal volume per alzarsi dal momento del note-on (pressione del tasto) sino a raggiungere il suo picco, e il tempo impiegato dal volume per decadere sino al silenzio dopo il rilascio del tasto.

- \* Questo influenza la parte corrente.

### MEMO

Per i dettagli, vedi **"Impostazioni di ogni parte"** (p. 44).

## Cambiare la posizione stereo del suono dalla parte (PAN)

Potete regolare la posizione stereo (pan) della parte.

- \* Questo influenza la parte corrente.

### MEMO

Per i dettagli, vedi **"Impostazioni di ogni parte"** (p. 44).

## Regolare il volume della parte (LEVEL)

Potete regolare il volume della parte.

- \* Questo influenza la parte corrente.

### MEMO

Per i dettagli, vedi **"Impostazioni di ogni parte"** (p. 44).

## Regolare il livello delle frequenze basse, medie e acute (EQ)

Potete regolare l'equalizzatore (EQ) viene applicato al suono finale.

### MEMO

Per i dettagli, vedi la **"Parameter Guide"** (PDF).

## Regolare il volume di ingresso (INPUT LEVEL)

Potete regolare il volume di ingresso dalla presa AUDIO INPUT (Audio Input Level: p. 80).

Quando usate il campionamento (p. 79) o il vocoder (p. 42), questo è un modo pratico di regolare il volume di ingresso del dispositivo connesso alla presa AUDIO INPUT.

## Applicare una funzione assegnata (ASSIGN 1–6)

Potete assegnare una varietà di parametri ad ASSIGN 1–6.

1. Tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e ruotate le manopole **[1]–[6]** (ASSIGN 1–6).
2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per modificare il valore.

### MEMO

Per i dettagli sui parametri, vedi **"Sound Modify Knob 1–6 Assign"** (p. 99).

### Applicare gli effetti in modo rapido (GLOBAL CONTROL)

L'FA offre il "global control" che vi permette di applicare gli effetti in modo conveniente.

"Global control" è una tecnologia che vi consente di ottimizzare più parametri di un effetto ruotando semplicemente una singola manopola.

Manopola	Spiegazione
[1] (COMPRESSOR)	Ruotando la manopola completamente a sinistra, non viene applicato alcun effetto di compressione. Ruotando la manopola verso destra si riducono le differenze di volume, rendendo il suono più costante.
[2] (TONE)	Ruotando la manopola verso sinistra si enfatizza la gamma media, dando più spinta al suono. Questo è appropriato suonando in gruppo. Ruotando la manopola verso destra si enfatizzano le gamme delle frequenze basse e acute producendo un suono più colorato. Questo è appropriato per esecuzioni soliste.
[3] (CHORUS)	Ruotando la manopola completamente a sinistra, non viene applicato alcun effetto chorus. Ruotando la manopola verso destra si rende più intenso il chorus.
[4] (REVERB)	Ruotando la manopola completamente a sinistra, non viene applicato alcun effetto di riverbero. Ruotando la manopola verso destra non si rende più intenso il riverbero.
[5] (TFX SELECT)	Seleziona il tipo di total effect. Potete scegliere uno dei 29 tipi di total effect da applicare.
[6] (TFX CTRL)	Controlla i parametri del total effect che avete selezionato.

### Tipi di Total effect

N°	Tipo	Spiegazione
01	FILTER+DRIVE	Un filtro passa-basso con overdrive. Taglia le frequenze acute e aggiunge distorsione.
02	ISOLATOR	Isola o rimuove le gamme di frequenza bassa, media o acuta.
03	DJFX LOOPER	Riproduce ripetutamente una breve porzione del suono in ingresso. Potete variare la direzione di riproduzione e la velocità di riproduzione del suono in ingresso per aggiungere effetti simili a quelli di un giradischi.
04	BPM LOOPER	Riproduce ripetutamente il suono di un ingresso per un breve periodo.
05	BIT CRASH	Produce un effetto lo-fi estremamente intenso.
06	WAH	Produce un effetto wah.
07	REVERB	Aggiunge riverberazioni al suono.
08	DELAY	Ripete il suono.
09	TAPE ECHO	Simula un eco a nastro del passato.
10	PITCH	Cambia l'intonazione.
11	VOICE TRANS	Elabora una voce umana per creare una varietà di caratteri.
12	FLANGER	Crea una modulazione che ricorda un aviogetto che decolla e atterra.
13	SLICER+FLG	Taglia ripetutamente il suono. Viene aggiunto un flanger.
14	PHASER	Crea modulazione aggiungendo un suono dalla fase alterata.
15	CHORUS	Aggiunge spaziosità e ricchezza al suono.
16	TREMOLO/PAN	Varia ciclicamente il volume o la posizione stereo.
17	OVERDRIVE	Distorce delicatamente il suono.
18	DISTORTION	Distorce intensamente il suono.
19	FUZZ	Aggiunge armonici e distorce intensamente il suono.
20	OCTAVE	Aggiunge una nota nelle ottave inferiori.
21	SUBSONIC	Aggiunge un'onda sinusoidale a bassa frequenza basata sul volume immesso nell'effetto.
22	RING MOD	Dà al suono un carattere metallico.
23	CHROMATIC PS	Un pitch shifter a due voci che cambia l'intonazione in intervalli di semitono.
24	C.CANCELLER	Cancela le voci o altri suoni posti al centro del panorama stereo.
25	VINYL SIM	Simula il suono che proviene da un disco analogico in vinile.
26	RADIO TUNING	Simula il suono che proviene da una radio.
27	NOISE GEN	Applica un effetto lo-fi, e aggiunge anche dei rumori come rumore bianco e il rumore di un disco in vinile.
28	COMP	Rende il volume del suono più costante.
29	EQUALIZER	Regola il volume di ogni regione di frequenze.

#### MEMO

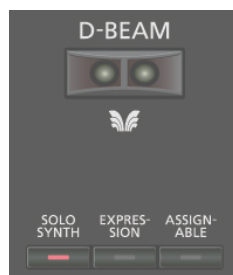
Per i dettagli sui parametri dei total effect, vedi la "Parameter Guide" (PDF).



## Muovere la mano per variare intonazione o volume (D-BEAM Controller)

Il D-BEAM è un controller che usate semplicemente posizionando la mano sopra al controllo. Potete cambiare la funzione assegnata, e usare questo controllo per applicare una varietà di effetti.

1. Premete uno dei pulsanti D-BEAM [SOLO SYNTH], [EXPRESSION], o [ASSIGNABLE] per attivare il D-BEAM controller (il tasto si illumina).



Pulsante	Spiegazione
[SOLO SYNTH]	Potete suonare un synth monofonico muovendo la mano sopra al D-BEAM controller.
[EXPRESSION]	Usate il D-BEAM controller per controllare il volume.
[ASSIGNABLE]	<p>Potete assegnare vari parametri e funzioni. Viene applicato l'effetto più appropriato per ogni tono.</p> <p>Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete questo pulsante per accedere ad una schermata in cui potete assegnare una funzione.</p> <p>Potete assegnare un parametro anche tenendo premuto il pulsante [ASSIGNABLE] e ruotando la manopola SOUND MODIFY o premendo un pad.</p>

### MEMO

Potete assegnare una funzione relativa all'esecuzione al pulsante [ASSIGNABLE]. Per i dettagli, vedi "D-Beam Assign" (p. 100).

2. Suonando la tastiera, posizionate la mano sul D-BEAM controller.

Viene applicato l'effetto selezionato dal pulsante che avete premuto.

3. Per disattivare il D-BEAM controller, premete nuovamente il pulsante che avete premuto al punto 1 (il pulsante si spegne).

## Raggio d'azione del D-BEAM controller

Il diagramma a lato mostra il raggio d'azione del D-BEAM controller. Muovendo la mano fuori da questa zona non si producono effetti.

### NOTA

La sensibilità del D-BEAM controller cambia a seconda della quantità di luce presente nei pressi dell'unità. Se il controller non funziona come vi aspettate, regolate la sensibilità in modo appropriato per l'illuminazione della vostra posizione. Per i dettagli sulla regolazione della sensibilità, vedi "D-Beam Sens" (p. 99).



## Cambiare l'Intonazione (Pitch Bend)

Suonando la tastiera, spostate la leva verso sinistra per abbassare l'intonazione, o verso destra per alzare l'intonazione. Questa funzione è chiamata pitch bend.



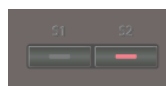
## Applicare il Vibrato o Dinamiche (Modulation)

Allontanando la leva da voi applicate il vibrato o dinamiche.



## Usare una funzione assegnata per variare il suono (pulsanti [S1] [S2])

Potete assegnare varie funzioni relative all'esecuzione ai pulsanti [S1] [S2]. Quando attivate o disattivate il tasto [S1] o [S2], la funzione assegnata viene selezionata o commutata.



### MEMO

Potete assegnare funzioni relative all'esecuzione ai pulsanti [S1] [S2]. Per i dettagli, vedi "Switch S1 Assign/Switch S2 Assign" (p. 98).

### Usare un pedale per variare il suono

L'FA permette di collegare pedali di risonanza e pedali di controllo. Se è collegato un interruttore a pedale (serie DP; venduto separatamente) alla presa HOLD sul pannello posteriore, le note vengono mantenute in risonanza mentre tenete premuto il pedale anche se sollevate le mani dai tasti.

Se è collegato un pedale d'espressione (EV-5; venduto separatamente) o un interruttore a pedale alla presa CTRL 1 o CTRL 2 sul pannello posteriore, potete usare il pedale per variare il volume o controllare una varietà di funzioni.

### Mantenere in risonanza le note (Hold Pedal)

Mentre suonate la tastiera, premete l'interruttore a pedale. Potete prolungare la durata delle note abbassando l'interruttore a pedale.



### Aggiunge maggiore espressione alla vostra esecuzione (Control Pedal)

Mentre suonate la tastiera, alzate o abbassate il pedale di espressione. Potete rendere più espressiva la vostra esecuzione variando il volume.



\* Usate solo il pedale di espressione specificato (EV-5; venduto separatamente). Collegando qualsiasi altro pedale di espressione, rischiate di provocare malfunzionamenti o danni all'unità.

#### MEMO

Le funzioni relative all'esecuzione possono essere assegnate ai pedali connessi alle prese CTRL 1 e CTRL 2. Per i dettagli, vedi **"Control Pedal 1 Assign/Control Pedal 2 Assign"** (p. 98).

### Esecuzione con un microfono (Vocoder)

L'FA usa i multieffetti per offrirvi un vocoder.

Potete collegare il vostro microfono alla presa GUITAR/MIC sul pannello posteriore e applicargli un effetto vocoder.

\* Il vocoder è disponibile solamente per la parte 1.

### Regolare il volume di ingresso del microfono

Usate la manopola [LEVEL] sul pannello posteriore per regolare il volume.

Se il volume è insufficiente, o se non siete in grado di regolare il volume correttamente, fate riferimento a **"Regolare il volume di ingresso (INPUT LEVEL)"** (p. 39).

### Usare il Vocoder

#### 1. Selezionate uno dei toni di sintetizzatore SuperNATURAL preimpostati **"1111 Vocoder Robt-1115 Vocoder Ens."**

Per i dettagli su come selezionare un tono, vedi p. 22.

#### 2. Mentre suonate la tastiera, vocalizzate nel microfono.

\* Non si producono suoni se vi limitate a suonare la tastiera senza vocalizzare.

#### MEMO

Anche con toni diversi da quello sopra, potete applicare un effetto vocoder selezionando **"68: Vocoder"** for MFX.

### Modificare le impostazioni del Vocoder

#### 1. Selezionate uno dei toni di sintetizzatore SuperNATURAL preimpostati **"1111 Vocoder Robt-1115 Vocoder Ens."**

#### 2. Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [3] (Effects Edit).

#### 3. Premete il pulsante [2] (MFX).

Appare la schermata TONE EDIT. In questo caso, è selezionato come multieffetto **"68: Vocoder"**.

#### 4. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Mic Sens	0-127	Regola la sensibilità in ingresso dal microfono.
Synth Level	0-127	Regola il livello di ingresso dello strumento.
Mic Mix	0-127	Regola la quantità di audio del microfono che viene aggiunto all'uscita del vocoder.
Level	0-127	Regola il livello di volume del segnale che ha attraversato il vocoder.
MFX Chorus Send Level	0-127	Regola la quantità di chorus applicato al suono che ha attraversato il multieffetto.
MFX Reverb Send Level	0-127	Regola la quantità di riverbero applicato al suono che ha attraversato il multieffetto.

Per conservare le vostre impostazioni, salvate il tono (p. 48).

# 04: Le Modifiche

---

Spiega come modificare gli studio set, i toni e gli effetti.

Modificare uno Studio Set.....	44
Modificare un Tono .....	46
Modificare un Pattern.....	50
Modificare gli effetti .....	52

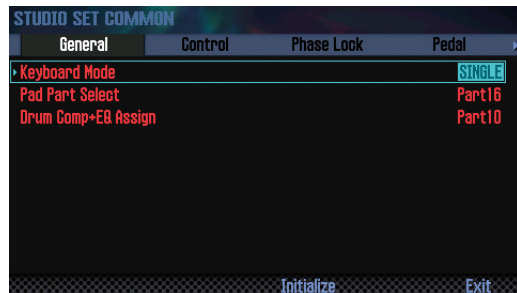
# Modificare uno Studio Set

## Impostazioni generali dello Studio Set

Ecco come effettuare le impostazioni che si applicano all'intero studio set.

1. Premete il pulsante [MENU].
2. Muovete il cursore su "Studio Set Common" e premete il pulsante [ENTER].

Appare la schermata STUDIO SET COMMON.



### MEMO

Dalla schermata STUDIO SET PLAY, potete anche accedere alla schermata STUDIO SET COMMON tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [5] (Studio Common).

3. Usate i pulsanti cursore per selezionare una voce, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

### NOTA

Le modifiche che effettuate allo studio set sono temporanee. Vanno perse allo spegnimento o selezionando un altro studio set. Se desiderate conservare i vostri cambiamenti, salvate lo studio set (p. 45).

## Parametri comuni

### MEMO

Per i dettagli sui parametri comuni, nel riferimento alla "Parameter Guide" (PDF).

Tab (linguetta)	Spiegazione
General	Specifica il modo esecutivo, la parte del pad, e la parte drum a cui si applica Comp+EQ.
Control	Specifica i messaggi MIDI usati per controllare i parametri quando impiegate tone control 1-4.
Phase Lock	Impostate questo su "on" se volete ridurre al minimo le differenze tra la temporizzazione dei messaggi note-on delle parti che vengono suonate sullo stesso canale MIDI.
Pedal	Specifica i messaggi MIDI usati per controllare i parametri quando impiegate un pedale connesso alle prese CTRL 1 e CTRL 2.
S1/S2	Specifica i messaggi MIDI usati per controllare i parametri quando impiegate i pulsanti [S1] [S2].
Knob	Specifica i messaggi MIDI usati per controllare i parametri quando impiegate le manopole SOUND MODIFY.
D-Beam	Specifica i messaggi MIDI usati per controllare i parametri quando impiegate il D-BEAM controller.
Control Sw	Per ogni parte, specifica se il funzionamento di vari controller è abilitato (ON) o disabilitato (OFF).

## Impostazioni di ogni parte

Uno studio set ha 16 parti: ogni parte ha le sue impostazioni come volume (Level), equalizzatore (EQ), ed estensione (Keyboard).

1. Accedete alla schermata PART VIEW (p. 26).



2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore. Per selezionare le diverse linguette, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e usate i tasti cursore [◀] [▶].

## Parametri della Parte

### MEMO

Per i dettagli sui parametri della parte, vedi la "Parameter Guide" (PDF).

Tab (linguetta)	Spiegazione
Level/Pan	Specifica il tono, il livello, la posizione stereo, e le impostazioni di ricezione MIDI di ogni parte.
Keyboard	Specifica l'estensione di ogni parte, e se viene applicato l'arpeggiatore.
Output/EFX	Specifica per ogni parte, la destinazione di uscita, e il livello del segnale inviato al chorus e al riverbero.
EQ	Modifica l'equalizzatore applicato ad ogni parte.
Pitch	Specifica l'intonazione di ogni parte e l'impostazione del portamento.
Scale Tune	Specifica le impostazioni scale tune di ogni parte.
Vibrato	Modifica le impostazioni del vibrato di ogni parte.
Offset	Specifica degli offset (scostamenti) per parametri come cutoff e resonance.
Mono/Poly/Legato	Modifica le impostazioni mono, poly, e legato di ogni parte.
Voice Reserve	Specifica il numero di voci che viene riservato ad ogni parte.
MIDI Rx Filter	Specifica i messaggi MIDI che vengono ricevuti da ogni parte.

\* A seconda del suono, alcuni parametri della parte potrebbero non avere alcun effetto.

## Salvare uno Studio Set

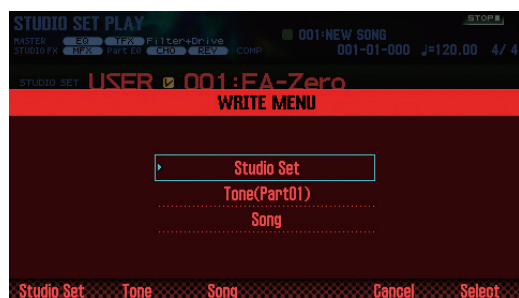
Le modifiche che effettuate allo studio set sono temporanee. Vanno perse allo spegnimento o selezionando un altro studio set. Se desiderate conservare i vostri cambiamenti, salvate lo studio set.

### NOTA

Quando salvate lo studio set, i dati che si trovavano precedentemente nella destinazione di salvataggio vengono sovrascritti.

#### 1. Premete il pulsante [WRITE].

Appare la finestra WRITE MENU.



#### 2. Muovete il cursore su "Studio Set" e premete il pulsante [ENTER].

#### 3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare la destinazione di salvataggio.

#### 4. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome.

Controller	Spiegazione
Dial o [DEC] [INC]	Specificano il carattere che volete immettere.
[◀] [▶]	Spostano il cursore.
[▲] [▼]	Alternano tra caratteri alfabetici maiuscoli e minuscoli.
[4] (Delete)	Cancella il carattere della posizione del cursore.
[5] (Insert)	Inserisce uno spazio (vuoto) nella posizione del cursore.
[6] (Cancel)	Annulla l'immissione ed esce dalla schermata di inserimento del nome.
[7] (OK)	Conferma il nome.

#### 5. Premete il pulsante [7] (OK).

#### 6. Premete il pulsante [7] (Write).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

#### 7. Premete il pulsante [6] (OK).

Lo studio set viene salvato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre vengono salvati i dati.

## Inizializzare uno Studio Set (Studio Set Init)

Ecco come inizializzare lo studio set correntemente selezionato.

#### 1. Premete il pulsante [MENU].

#### 2. Muovete il cursore sul "Studio Set Init" e premete il pulsante [ENTER].

#### 3. Selezionate il contenuto che volete inizializzare, e poi premete il pulsante [7] (Select).

Parametro	Spiegazione
Studio Set	Vengono inizializzate tutte le impostazioni dello studio set.
Sound Control	Vengono inizializzati il vibrato di ogni parte e i seguenti parametri offset. <ul style="list-style-type: none"> <li>Cutoff Offset</li> <li>Resonance Offset</li> <li>Attack Offset</li> <li>Decay Offset</li> <li>Release Offset</li> <li>Vibrato Rate</li> <li>Vibrato Depth</li> <li>Vibrato Delay</li> </ul>

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

#### 4. Premete il pulsante [6] (OK).

Lo studio set viene inizializzato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre è in corso l'inizializzazione.

## Inizializzare una parte (Part Init)

Ecco come inizializzare le impostazioni della parte relative alla parte corrente.

#### 1. Nella schermata PART VIEW (p. 26), premete il pulsante [5] (Part Init).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

#### 2. Premete il pulsante [6] (OK).

La parte viene inizializzata.

\* L'impostazione Voice Reserve non viene inizializzata.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre è in corso l'inizializzazione.

# Modificare un Tono

Ecco come modificare il tono che è assegnato ad una parte.

## Procedura di base per la modifica del tono

1. Selezionate la parte a cui è assegnato il tono.
2. Premete il pulsante [MENU].
3. Muovete il cursore sul "Tone Edit" e premete il pulsante [ENTER].  
Appare la schermata TONE EDIT.  
La schermata TONE EDIT differisce a seconda del tipo di tono selezionato per la parte.
4. Usate i pulsanti cursore per selezionare una voce, e usate la manopola (dial) per modificare il valore.

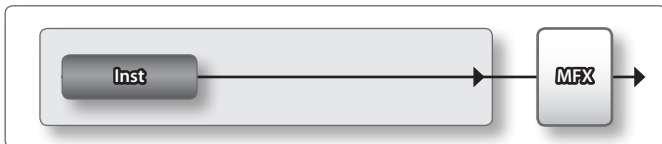
### NOTA

Le modifiche eseguite sono temporanee: vanno perse allo spegnimento o selezionando un altro tono. Per conservarle, salvate il tono (p. 48).

### MEMO

- Dalla schermata STUDIO SET PLAY, potete anche accedere alla schermata TONE EDIT tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [2] (Tone Edit).
- Nella schermata TONE EDIT, potete anche premere il pulsante [6] (Part Select) per cambiare la parte che viene modificata.
- Per i dettagli sui parametri del tono, fate riferimento alla "Parameter Guide" (PDF).

## Toni Acustici SuperNATURAL (SN-A)

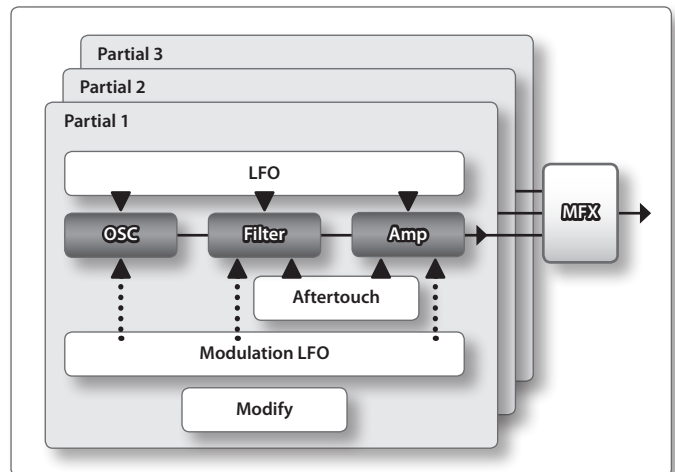


Tab (linguetta)	Spiegazione
Common	Impostazioni che si applicano all'intero tono.
Inst	Impostazioni dell'INST assegnato al tono. Queste sono impostazioni dettagliate dell'INST che è assegnato.
MFX	Impostazioni dal multieffetto.
MFX Control	Impostazioni per controllare l'MFX via MIDI.

### Inst

Un "inst" è l'unità sonora più piccola all'interno dei toni acustici SuperNATURAL. Ogni tono acustico SuperNATURAL consiste di un singolo "inst."

## Toni di Synth SuperNATURAL (SN-S)

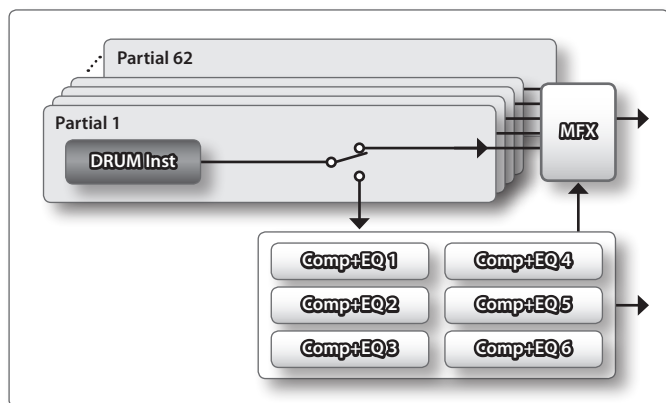


Tab (linguetta)	Spiegazione
Common	Impostazioni che si applicano all'intero tono.
OSC	Impostazioni della forma d'onda alla base del tono.
Pitch	Impostazioni relative all'intonazione.
Filter	Impostazioni relative al filtro.
Amp	Impostazioni relative al volume.
LFO	Impostazioni dell'LFO che modula il suono.
Modulation LFO	Impostazioni della modulazione applicata al suono.
Aftertouch	Impostazioni relative all'aftertouch. <b>MEMO</b> Per usare l'aftertouch, assegnatelo ad una manopola SOUND MODIFY o al D-BEAM controller. Per i dettagli su come effettuare queste impostazioni, vedi "Impostazioni generali dello Studio Set" (p. 44) o "Impostazioni per l'Intera" (p. 97).
Misc	Impostazioni degli involucri e del controllo del portamento time.
MFX	Impostazioni dal multieffetto.
MFX Control	Impostazioni per controllare l'MFX via MIDI.

### Partial

Un "partial" è un'unità sonora all'interno dei toni di sintetizzatore SuperNATURAL, dei drum kit SuperNATURAL, dei toni di synth PCM, o dei drum kit PCM. Questi toni sono costituiti da più partial (parziali).

## Drum Kit SuperNATURAL Drum Kit (SN-D)

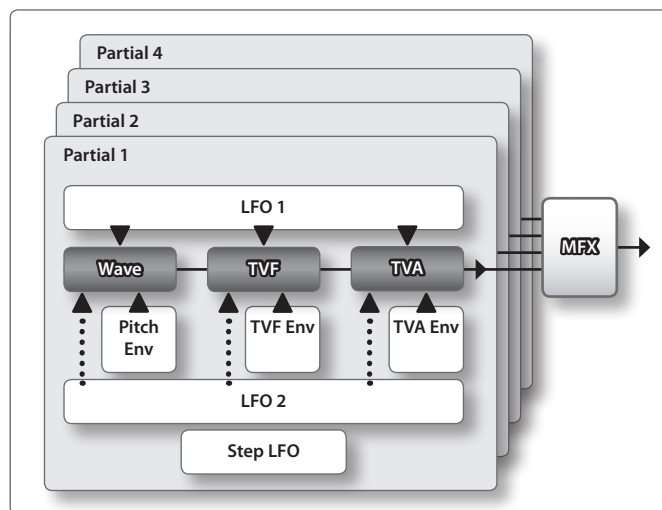


Tab (linguetta)	Spiegazione
Common	Impostazioni che si applicano all'intero tono.
DRUM Inst	Impostazioni dello strumento di ogni partial. <b>MEMO</b> Potete suonare un tasto per cambiare il numero del parziale che state modificando.
Comp	Impostazioni del compressore della parte Drum Comp+EQ Assign.
EQ	Impostazioni dell'equalizzatore della parte Drum Comp+EQ Assign.
MFX	Impostazioni dal multieffetto.
MFX Control	Impostazioni per controllare l'MFX via MIDI.

### MEMO

L'impostazione della parte Drum Comp+EQ Assign si trova nelle impostazioni generali dello studio set.

## Toni di Synth PCM (PCMS)



Tab (linguetta)	Spiegazione
Common	Impostazioni che si applicano all'intero tono.
Wave	Impostazioni della forma d'onda alla base del tono.
PMT (Partial Mix Table)	Impostazioni del modo in cui sono combinati i parziali, e dell'estensione.
Pitch	Impostazioni relative all'intonazione.
Pitch Env	Impostazioni dell'involuppo dell'intonazione.
TVF	Impostazioni relative al filtro.
TVF Env	Impostazioni dell'involuppo del TVF.
TVA	Impostazioni relative al volume.
TVA Env	Impostazioni dell'involuppo del TVA.
Output	Impostazioni relative all'uscita.
LFO 1	Impostazioni dell'LFO che modula il suono.
LFO 2	
Step LFO	Impostazioni che specificano come gli step 1-16 modulano il suono.
Control	Impostazioni relative ai controlli.
Matrix Control1	Impostazioni relative ai matrix control 1-4.
Matrix Control2	
Matrix Control3	
Matrix Control4	
MFX	Impostazioni dal multieffetto.
MFX Control	Impostazioni per controllare l'MFX via MIDI.

### MEMO

Non potete modificare i suoni del banco GM2.

Panoramica

Suonare

Funzioni  
Esecutive

Le Modifiche

Sequencer  
(creazione delle song)

Sampler  
(campionatore)

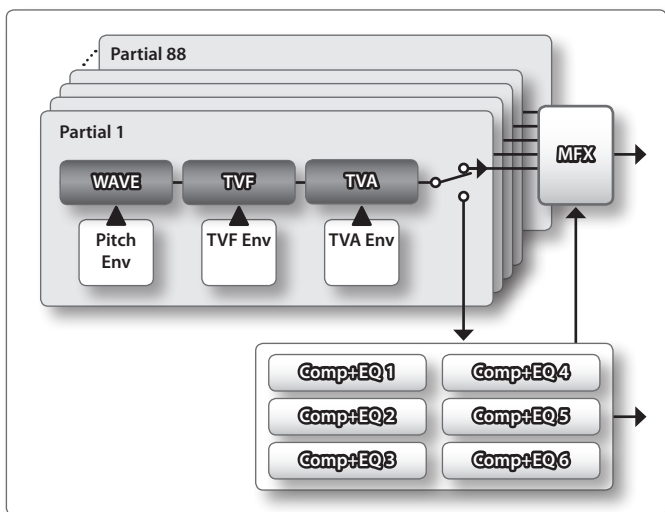
I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

## Drum Kit PCM (PCMD)



Tab (linguetta)	Spiegazione
Common	Impostazioni che si applicano all'intero tono.
Wave	Impostazioni della forma d'onda alla base del tono.
WMT (Wave Mix Table)	Impostazioni del velocity-switching (commutazione dinamica) tra i toni.
Pitch	Impostazioni relative all'intonazione.
Pitch Env	Impostazioni dell'involuppo dell'intonazione.
TVF	Impostazioni relative al filtro.
TVF Env	Impostazioni dell'involuppo del TVF.
TVA	Impostazioni relative al volume.
TVA Env	Impostazioni dell'involuppo del TVA.
Output	Impostazioni relative all'uscita.
Comp	Impostazioni del compressore della parte Drum Comp+EQ Assign.
EQ	Impostazioni dell'equalizzatore della parte Drum Comp+EQ Assign.
MFX	Impostazioni dal multieffetto.
MFX Control	Impostazioni per controllare l'MFX via MIDI.

### MEMO

- Potete suonare un tasto per cambiare il numero del parziale che state modificando.
- L'impostazione della parte Drum Comp+EQ Assign si trova nelle impostazioni generali dello studio set.
- Non potete modificare i suoni del banco GM2.

## Salvare un Tono/Drum Kit

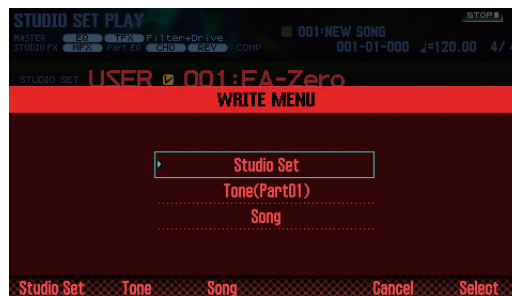
Le modifiche effettuate ad un Tono/Drum Kit sono temporanee. Vanno perse allo spegnimento o selezionando un altro Tono/Drum Kit. Se volete conservare il Tono/Drum Kit modificato, dovete salvarlo.

### NOTA

Quando eseguite l'operazione Write, i dati che si trovavano precedentemente nella destinazione di salvataggio vengono sovrascritti.

### 1. Premete il pulsante [WRITE].

Appare la finestra WRITE MENU.



### 2. Muovete il cursore sul "Tone" e premete il pulsante [ENTER].

### 3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare la destinazione di salvataggio.

### 4. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome al tono/drum kit (p. 45).

### 5. Premete il pulsante [7] (Write).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 6. Premete il pulsante [6] (OK).

Il tono/drum kit viene salvato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre vengono salvati i dati.

## Inizializzare un Tono (Tone Initialize)

Ecco come inizializzare le impostazioni del tono corrente.

### 1. Nella schermata TONE EDIT (p. 46), premete il pulsante [5] (Tone Utility).

### 2. Scegliete "Tone Initialize," e premete il pulsante [7] (Select).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 3. Premete il pulsante [6] (OK).

Il tono o il drum kit viene inizializzato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre è in corso l'inizializzazione.



## Selezionare i Partial che Suonano (Partial Switch)

Potete selezionare i partial/wave che vengono fatti suonare da un tono di synth SuperNATURAL, tono di synth PCM, o da un drum kit PCM.

1. Nella schermata TONE EDIT (p. 46), premete il pulsante [2] (Partial Sw).
2. Usate i pulsanti [4] (Sw 1)–[7] (Sw 4) per selezionare i partial/wave che volete fa suonare, e poi premete il pulsante [2] (Exit).

### MEMO

- Per un tono di synth SuperNATURAL, potete usare i pulsanti [5] (Sw 1)–[7] (Sw 3) per selezionare i parziali.
- Potete usare i pad per selezionare i parziali (p. 84).

## Selezionare i Partial da Modificare (Partial Select)

Ecco come selezionare i parziali di un tono di synth SuperNATURAL, drum kit SuperNATURAL, tono di synth PCM, o drum kit PCM.

1. Nella schermata TONE EDIT (p. 46), premete il pulsante [3] (Partial Sel).
2. Usate i pulsanti [4] (Select 1)–[7] (Select 4) per selezionare i partial/wave che volete, e poi premete il pulsante [2] (Exit).

\* Non potete disattivare tutti i parziali.

### MEMO

- Per un tono di synth SuperNATURAL, potete usare i pulsanti [5] (Sw 1)–[7] (Sw 3) per selezionare i parziali.
- Per un drum kit SuperNATURAL, potete selezionare solamente un parziale.
- Potete usare i pad per selezionare i parziali (p. 84).

## Inizializzare un Partial (Partial Initialize)

Ecco come inizializzare un parziale di un tono di synth SuperNATURAL, drum kit SuperNATURAL, tono di synth PCM, o drum kit PCM.

1. Nella schermata TONE EDIT (p. 46), premete il pulsante [5] (Tone Utility).
2. Selezionate "Partial Initialize" e premete il pulsante [7] (Select).
3. Selezionate il parziale che volete inizializzare, e premete il pulsante [7] (Select).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
4. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il parziale viene inizializzato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre è in corso l'inizializzazione.

## Copiare un Partial (Partial Copy)

Ecco come copiare le impostazioni del parziale di un tono di synth SuperNATURAL, drum kit SuperNATURAL, tono di synth PCM, o drum kit PCM.

1. Nella schermata TONE EDIT (p. 46), premete il pulsante [5] (Tone Utility).
2. Selezionate "Partial Copy" e premete il pulsante [7] (Select).
3. Selezionate il parziale sorgente della copia e il parziale di destinazione della copia.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
4. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il parziale viene copiato.

# Modificare un Pattern

Oltre ad utilizzare i pattern preimpostati, siete liberi di creare e utilizzare i vostri pattern.

Potete salvare i vostri contenuti modificati in uno user pattern.

1. Selezionate il pattern che volete modificare (p. 36).
2. Nella schermata RHYTHM PATTERN (p. 36), tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[6] (Ptn Edit)**.  
Appare la schermata PATTERN EDIT.

## Riguardo alla schermata PATTERN EDIT



## Le operazioni dei tasti funzione

Pulsante	Spiegazione	Pagina
<b>[2] (Setup)</b>	Specifica la suddivisione ritmica e la durata del pattern.	p. 50
<b>[3] (Note Setup)</b>	Specifica il tipo di nota, la durata e l'intensità.	p. 51
<b>[4] (Clear Step)</b>	Cancella tutte le note dall'asse verticale nella posizione del cursore.	p. 51
<b>[5] (Clear Note)</b>	Cancella tutte le note dall'asse orizzontale nella posizione del cursore.	p. 51
<b>[6] (Scale)</b>	Specifica la scala della griglia.	p. 50
<b>[7] (Write)</b>	Salva il pattern.	p. 51
<b>[SHIFT] + [7] (Initialize)</b>	Inizializza il pattern.	p. 50

## Altri controlli

Controller	Spiegazione
Cursore	Seleziona la posizione in cui volete immettere una nota.
Tastiera	Specifica l'intonazione (stessa funzione dei pulsanti cursore <b>[▲]</b> <b>[▼]</b> ).
<b>[ENTER]</b>	Inserisce/cancella una nota.
<b>[DEC] [INC]</b>	Riproduce il pattern.
<b>[▶]</b>	Arresta la riproduzione del pattern.

## Inizializzare un Pattern (Initialize)

Inizializzate il pattern se desiderate crearlo da zero, invece di iniziare da un pattern ritmico già esistente.

1. Nella schermata PATTERN EDIT, tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[7] (Initialize)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.
2. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
Il pattern viene inizializzato.

## Specificare la suddivisione ritmica e la durata (Setup)

Ecco come specificare la suddivisione ritmica e la lunghezza del pattern.

1. Nella schermata PATTERN EDIT, premete il pulsante **[2] (Setup)**.
2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Pattern Time Signature	2/4-7/4, 5/8-7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Suddivisione ritmica del pattern Questa può essere specificata solamente per un pattern vuoto.
Measure Length	1-32 * Questa non può essere più breve del numero di battute che contengono dati.	Lunghezza del pattern

3. Per chiudere la finestra di Setup, premete il pulsante **[6] (Close)** o il pulsante **[EXIT]**.

## Specificare la scala della griglia (Scale)

Qui potete specificare la scala della griglia.

1. Nella schermata PATTERN EDIT, premete il pulsante **[6] (Scale)**.  
La scala della griglia cambia ogni volta che premete il pulsante.

Parametro	Valore
Scale	Nota da 1/16, nota da 1/32, terzina di note da 1/8, terzina di note da 1/16

## Specificare il tipo di nota, la durata e l'intensità (Note Setup)

Qui potete specificare il tipo di note da immettere, ed anche la loro durata e intensità (dinamica).

1. Nella schermata PATTERN EDIT (p. 50), premete il pulsante [3] (Note Setup).
2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Note Type	Vedi "Valori delle Note"	Seleziona il valore ritmico delle note da inserire.
Gate Time	5-200 %	Specifica il gate time (per quanto tempo suona la nota) delle note immesse, come percentuale del valore ritmico specificato con Note Type.
Velocity	1-127	Specifica la velocity (volume) dei messaggi note che immettete.
Input by Keyboard	OFF, ON	Se questo è On, potete usare la tastiera per immettere le note. * Usate i 16 tasti bianchi più a destra per inserire le note (i tasti neri vengono ignorati). * La velocity (dinamica) reale con cui suonate viene immessa come note-on velocity.

3. Per chiudere la finestra di modifica, premete il pulsante [6] (Close) o il pulsante [EXIT].

## Valori delle Note

1/32 (♩)	Biscroma	1/24 (♩)	Terzina di Semicrome
1/16 (♩)	Semicroma	1/12 (♩)	Terzina di Crome
1/8 (♩)	Croma	1/6 (♩)	Terzina di Semiminime
1/4 (♩)	Semiminima	1/2 (♩)	Minima
1/1 (♩)	Semibreve		

## Immettere le Note

1. Nella schermata PATTERN EDIT (p. 50), muovete il cursore sulla posizione in cui volete inserire una nota.
2. Premete il pulsante [INC] o [ENTER]: viene inserita una nota.

### MEMO

- Potete anche suonare un tasto per specificare l'altezza (stessa funzione dei pulsanti cursore [▲] [▼]).
- Se premete ancora una volta il pulsante [ENTER] nella posizione in cui esiste già una nota, quella nota viene cancellata.
- Le note vengono immesse secondo le impostazioni Note Set.

## Cancellare le Note (Clear Step, Clear Note)

1. Nella schermata PATTERN EDIT (p. 50), muovete il cursore sulla posizione in cui volete cancellare le note.
2. Premete uno dei seguenti pulsanti per cancellare le note.

Pulsante	Spiegazione
[DEC] o [ENTER]	Cancella la nota nella posizione del cursore.
[3] (Clear Step)	Cancella tutte le note dall'asse verticale della posizione del cursore.
[4] (Clear Note)	Cancella tutte le note dall'asse orizzontale della posizione del cursore.

## Salvare il Pattern

Un pattern che create è temporaneo, e va perso se spegnete lo strumento o se selezionate un altro pattern.

Se volete conservare il pattern che avete creato, salvatelo nell'FA sotto forma di pattern user.

### NOTA

L'operazione Save sovrascrive qualsiasi dato che si trovava in precedenza nella destinazione di salvataggio.

1. Nella schermata PATTERN EDIT (p. 50), premete il pulsante [7] (Write).
2. Muovete il cursore sulla destinazione di salvataggio, e usate la manopola o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare la destinazione di salvataggio.
3. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome al pattern (p. 45).
4. Premete il pulsante [7] (Write).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
5. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il pattern viene salvato.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre vengono salvati i dati.

# Modificare gli effetti

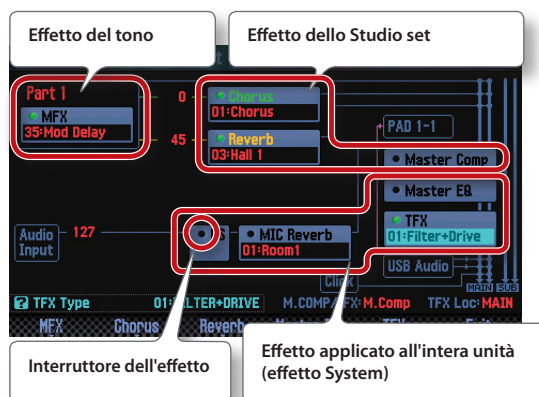
## Attivare e disattivare gli effetti

Ecco come attivare e disattivare gli effetti.

1. Premete il pulsante **[MENU]**.
2. Muovete il cursore sul **"Effects Edit"** e premete il pulsante **[ENTER]**.

Appare la schermata EFFECTS EDIT.

Nella schermata EFFECTS EDIT, potete modificare dettagliatamente i parametri mentre visualizzate l'indirizzamento degli effetti.



### MEMO

Dalla schermata STUDIO SET PLAY, potete anche accedere alla schermata EFFECTS EDIT tenendo premuto il pulsante **[SHIFT]** e premendo il pulsante **[3] (Effects Edit)**.

3. Usate i pulsanti cursore per selezionare l'interruttore dell'effetto, e usate la manopola (dial) per attivarlo e disattivarlo.

### MEMO

Per i dettagli sui parametri, vedi la **"Parameter Guide"** (PDF).

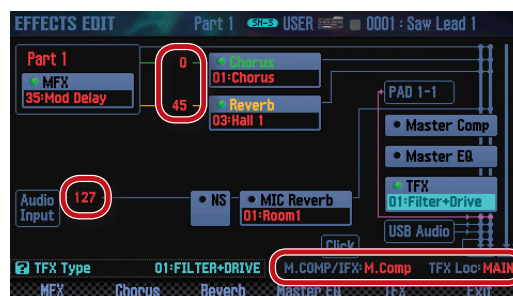
### NOTA

Le impostazioni dell'effetto che modificate sono temporanee. Scompaiono spegnendo l'unità, o selezionando un altro studio set o un altro tono. Se desiderate conservare le modifiche, salvate il tono, lo studio set, oppure le impostazioni system.

- Salvare uno studio set (p. 45)
- Salvare un tono (p. 48)
- Salvare le impostazioni system (p. 97)

## Parametri modificabili nella schermata EFFECTS EDIT

Nella schermata EFFECTS EDIT, potete effettuare anche le seguenti impostazioni.



Parametro	Spiegazione	
Studio set	Chorus Send Level	Specifica l'intensità del chorus.
	Reverb Send Level	Specifica l'intensità del riverbero.
	M.COMP/IFX Select	Specifica se utilizzare il compressore master (Master Comp) o l'effetto insert (IFX).
System	Audio Input Level	Regola il volume di ingresso dalla presa AUDIO INPUT.
	TFX Location	Seleziona se il total effect viene applicato al suono prodotto dalla tastiera (MAIN) o all'ingresso dalla presa AUDIO INPUT (Input).

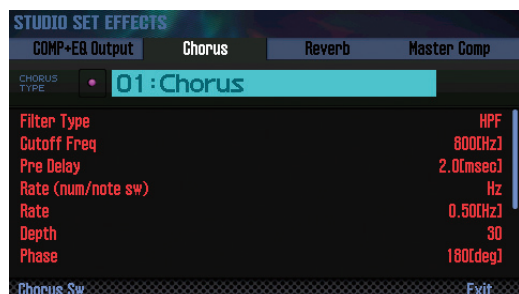
## Modificare gli effetti dello Studio Set

Ecco come modificare gli effetti dello studio set.

1. Accedete alla schermata EFFECTS EDIT (p. 52).

2. Premete il pulsante dell'effetto.

Appare la schermata STUDIO SET EFFECTS.



Pulsante	Spiegazione
[3] (Chorus)	Modifica le impostazioni del chorus.
[4] (Reverb)	Modifica le impostazioni del riverbero.
[SHIFT] + [3] (Comp+EQ Output)	Specifica la destinazione di uscita del compressore e dell'equalizzatore della parte drum. * Questo è valido solo se il tono della parte specificata da Drum Comp+EQ Assign è PCMD o SN-D.
[SHIFT] + [7] (Master Comp)	Applica una regolazione finale (compressione) al suono complessivo dello studio set. * Quando M.COMP/IFX Select è impostato su "Master Comp."
[SHIFT] + [7] (IFX)	Modificare le impostazioni dell'effetto insert. * Quando M.COMP/IFX Select è impostato su "IFX."

3. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

### MEMO

Per i dettagli sui parametri, vedi la "Parameter Guide" (PDF).

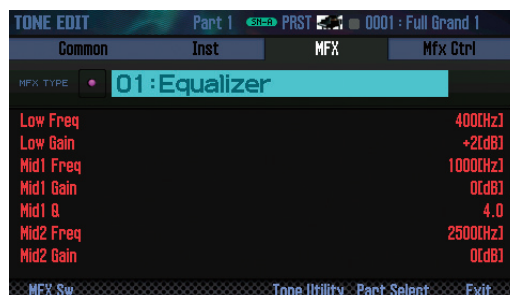
## Modificare gli effetti del Tono

Ecco come modificare l'MFX e il compressore/equalizzatore della parte drum.

1. Accedete alla schermata EFFECTS EDIT (p. 52).

2. Premete il pulsante dell'effetto.

Appare la schermata TONE EDIT.



Pulsante	Spiegazione
[2] (MFX)	Modifica le impostazioni del MFX (multieffetto).
[SHIFT] + [2] (Comp+EQ)	Modifica il compressore e l'equalizzatore della parte drum. * Questo può essere modificato solo se è selezionato il drum kit della parte 10. * Questo è valido solo se il tono della parte specificata da Drum Comp+EQ Assign è PCMD o SN-D.

3. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

### MEMO

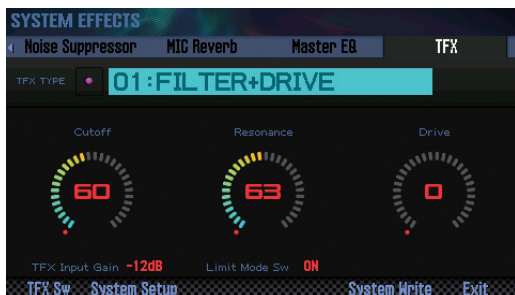
Per i dettagli sui parametri, vedi la "Parameter Guide" (PDF).

# Modificare gli effetti System

Ecco come modificare gli effetti di sistema (l'effetto applicato all'intera unità).

1. Accedete alla schermata EFFECTS EDIT (p. 52).
2. Premete il pulsante dell'effetto.

Appare la schermata SYSTEM EFFECTS.



Pulsante	Spiegazione
[5] (Master EQ)	Modifica l'equalizzatore che viene applicato al suono complessivo del generatore sonoro dell'FA.
[6] (TFX)	Modifica le impostazioni del TFX (total effect).
[SHIFT] + [4] (Input)	Specifica il volume di ingresso dalla presa AUDIO INPUT.
[SHIFT] + [5] (NS)	Modifica le impostazioni del soppressore di rumore.
[SHIFT] + [6] (MIC Reverb)	Applica e il riverbero al microfono o altro dispositivo connesso alla presa AUDIO INPUT.

3. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

### MEMO

Per i dettagli sui parametri, vedi la "[Parameter Guide](#)" (PDF).

# 05: Sequencer (creazione delle song)

---

Spiega come usare il sequencer per riprodurre, registrare e modificare le song (i brani musicali).

Riprodurre le Song.....	56
Registrare le Song .....	58
Modificare una Song.....	63
Salvare/Esportare una Song.....	74

# Riprodurre le Song

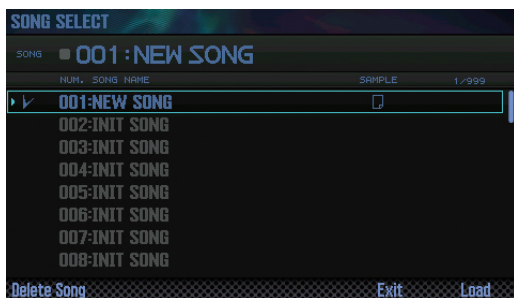
## Selezionare e Riprodurre le Song

Ecco come selezionare e riprodurre una song.

### 1. Premete il pulsante [SONG SELECT].



Appare la schermata SONG SELECT.



### 2. Ruotate la manopola (dial) per selezionare una song.

### 3. Premete il pulsante [7] (Load).

Appare un messaggio di conferma.

### 4. Premete il pulsante [6] (OK).

La song viene selezionata.

### 5. Premete il pulsante [▶].

Inizia la riproduzione della song.

## Impostare il Tempo della Song

Ecco come impostare il tempo della song.

### 1. Ruotate la manopola [TEMPO].



#### MEMO

- Potete impostare il tempo premendo il pulsante [TAP] all'intervallo desiderato (tap tempo-battere il tempo). Premete il pulsante agli intervalli delle note da 1/4 del tempo desiderato.
- Quando premete il pulsante [TAP], appare la finestra Tempo. In questa condizione, potete tenere premuto il pulsante [SHIFT] e ruotare la manopola per regolare il valore al di sotto del punto decimale. Se premete il pulsante [6] (Click), viene riprodotto un click al tempo specificato. Il click si attiva e disattiva ogni volta che premete il pulsante.
- Il tempo specificato viene salvato all'interno della song.

## Funzionamento dei pulsanti

Pulsante	Spiegazione
[◀◀]	Riporta la posizione della song all'inizio.
[▶▶]	Riavvolge la song.
[▶▶▶]	Avanza velocemente nella song.
[■]	Arresta la song.

#### MEMO

La schermata mostra informazioni sulla song.





## Riprodurre ripetutamente la Song

Potete riprodurre ripetutamente una regione specificata della song (riproduzione in loop).

1. Tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[LOOP]**.



Appare la finestra Loop.



2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Start Point	001-	Specifica la battuta iniziale della regione ripetuta.
End Point	002-	Specifica la battuta finale della regione ripetuta. La posizione che specificate qui non è inclusa nella regione ripetuta.

\* Non potete impostarlo oltre la lunghezza della song.

Potete usare i pulsanti per effettuare le seguenti operazioni.

Pulsante	Spiegazione
<b>[4] (Set Start)</b>	Imposta la battuta corrente della song come battuta iniziale.
<b>[5] (Set End)</b>	Imposta la battuta corrente della song come battuta finale.

3. Premete il pulsante **[EXIT]**.
4. Premete il pulsante **[LOOP]** per farlo accedere.
5. Riproducete la song.  
La riproduzione si ripete nella regione che avete specificato.
6. Per annullare la riproduzione in loop, premete nuovamente il pulsante **[LOOP]** per farlo spegnere.

# Registrazione le Song

L'FA offre i due seguenti modi per registrare una song.

Metodo di Registrazione	Spiegazione
Realtime recording	La registrazione in tempo reale è il metodo di registrazione in cui la vostra esecuzione alla tastiera e le operazioni sui controller vengono registrate esattamente come sono.
Step recording	La registrazione in step è il metodo di registrazione in cui potete immettere note e pause una alla volta. Questo metodo è adatto per immettere i dati dell'esecuzione con una temporizzazione precisa, come quando immettete le note per la batteria o il basso.

## Flusso di lavoro della registrazione

Quando registrate una nuova song su questa unità, il flusso di lavoro è il seguente.



## Preparazioni per la Registrazione

Effettuate le seguenti preparazioni per registrare.

### 1: Selezionate la song che volete registrare

Selezionate la song che volete registrare (p. 56).

Per registrare una nuova song, selezionate una song vuota (INIT SONG).

### 2: Selezionate il tono da usare per la registrazione

Modificate lo studio set così che i toni che volete usare per registrare siano selezionati su ogni traccia (p. 44).

Per far sì che i toni selezionati per registrare restino memorizzati, è una buona idea salvare lo studio set (p. 45).

\* Se non salvate lo studio set usato per registrare, la riproduzione avviene usando i toni che erano salvati in precedenza.

### 3: Specificate la suddivisione ritmica della song

La suddivisione ritmica è di norma impostata su un ritmo in 4/4.

Se volete usare una suddivisione ritmica diversa, impostate la suddivisione ritmica desiderata (p. 73).

### 4: Specificate il tempo della song

Specificate il tempo della song (p. 56).

## Riguardo alla schermata del SEQUENCER



N°	Spiegazione	Pagina	
1	Tipi di traccia	-	
	MIDI		Registra dati dell'esecuzione dalla tastiera.
1	PAD	-	
			Registra dati dell'esecuzione dai pad. Potete usare una delle tracce 1-16 come pad track.
2	Numero della Traccia	-	
3	Numero del Tono, nome del tono	-	
4	Impostazione Mute e Solo	p. 63	
5	Numero della battuta	-	
6	Dati registrati	-	
	* I messaggi Note-off non appaiono.		
			Vi sono messaggi Note e altri messaggi
			Vi sono messaggi diversi dai messaggi Note
		Vi sono messaggi Note	

### MEMO

Potete tener premuto il pulsante **[SHIFT]** e premere il pulsante **[7]** ( ↔ ) per ingrandire la visualizzazione delle impostazioni della traccia.

# Realtime Recording

Ecco come effettuare la registrazione in tempo reale.

1. Preparate la registrazione (p. 58).
2. Premete il pulsante [SEQUENCER].



Appare la schermata SEQUENCER.

3. Usate i tasti cursore [▲][▼] per selezionare la traccia da registrare.
4. Premete il pulsante [●].



Il tasto [●] lampeggia: l'FA è in standby di registrazione. Appare la finestra Realtime Rec Standby.



5. Eseguite le impostazioni per la registrazione in tempo reale.

Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
		Seleziona come inizia la registrazione.
	OFF	La registrazione inizia immediatamente quando premete il pulsante [▶].
COUNT IN	1 MEAS	Quando premete il pulsante [▶], viene riprodotto un preconteggio di una battuta prima della posizione di inizio della registrazione, e la registrazione inizia quando raggiungete la posizione di inizio della registrazione.
	2 MEAS	Quando premete il pulsante [▶], viene riprodotto un preconteggio di due battute prima della posizione di inizio della registrazione, e la registrazione inizia quando raggiungete la posizione di inizio della registrazione.
	WAIT NOTE	La registrazione inizia quando premete il pulsante [▶], o quando suonate la tastiera, un pad, o premete il pedale Hold.
LOOP SWITCH	OFF, ON	Specifica se la registrazione in loop (ripetuta) è attiva (ON) o no (OFF).

Parametro	Valore	Spiegazione
LOOP LENGTH	001-997	Specifica la lunghezza (numero di battute) della ripetizione del loop.
INPUT QUANTIZE		Quantize è una funzione che corregge automaticamente le inaccurattezze della temporizzazione della vostra esecuzione alla tastiera o ai pad, rafforzando la precisione ritmica. Durante la registrazione in tempo reale, potete quantizzare mentre registrate. Questo parametro specifica se quantizzare durante la registrazione.
	OFF	La quantizzazione non è applicata mentre registrate.
	GRID	Grid quantize viene applicata mentre registrate. Usatela quando volete che la temporizzazione sia accurata, come quando registrate la batteria o il basso.
	SHUFFLE	Shuffle quantize viene applicata mentre registrate. Usatelo quando volete dare al ritmo un carattere "shuffle" o "swing".
RESOLUTION		Specifica gli intervalli di quantizzazione in termini di valore di nota. GRID: 1/32 (♩)-1/4 (♩) SHUFFLE: 1/16 (♩)-1/8 (♩)
STRENGTH	0-100 %	Impostazione usata con grid quantize. Specifica in che grado le note vengono spostate verso gli intervalli di temporizzazione specificati dal parametro RESOLUTION. Col valore "100 %," le note vengono corrette precisamente alla temporizzazione del parametro RESOLUTION. Con percentuali inferiori, la correzione è minore. Col valore "0 %," la temporizzazione non viene corretta affatto.
RATE	0-100 %	Impostazione usata con shuffle quantize. Col valore "50 %," le note suonano a intervalli uguali. Alzando il valore si produce un ritmo "saltellante" come se le note fossero puntate.
TEMPO REC	OFF, ON	Specifica se i cambiamenti di tempo vengono registrati (ON), o no (OFF). Se volete che il tempo cambi durante la song, potete registrare i cambiamenti di tempo nella Tempo track. Se sono già stati registrati dei cambiamenti di tempo, questi vengono riscritti.
RHY PTN SYNC START	OFF, ON	Specifica se il rhythm pattern correntemente selezionato viene eseguito e registrato automaticamente (ON) o non registrato (OFF) quando inizia la registrazione.

### MEMO

- Se usate la riproduzione in loop (tasto [LOOP] acceso), la battuta iniziale specificata da Start Point è l'inizio della registrazione.
- Se premete il pulsante [6] (Click), viene riprodotto un click al tempo specificato. Il click si attiva/disattiva ogni volta che premete il pulsante.

Panoramica

Suonare

Funzioni Esecutive

Le Modifiche

Sequencer (creazione delle song)

Sampler (campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

### 6. Premete il pulsante [▶] o il pulsante [7] (Start).

Inizia la registrazione, e appare la finestra Realtime Rec.



#### MEMO

Potete chiudere la finestra Realtime Rec premendo il pulsante [7] (Close) o il pulsante [▶].

Per riapirla, premete il pulsante [▶].

### 7. Per arrestare la registrazione, premete il pulsante [■].

Il pulsante [●] si spegne, e termina la registrazione.

#### MEMO

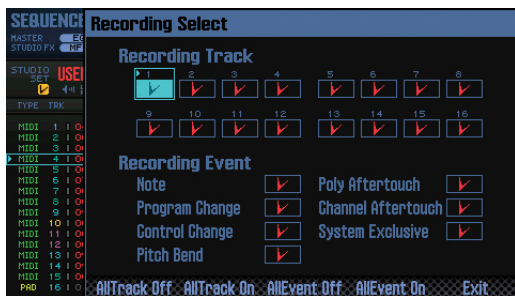
Potete annullare (undo) il risultato della registrazione (p. 62).

## Selezionare i Dati dell'Esecuzione da Registrare (Recording Select)

Potete selezionare i dati dell'esecuzione che vengono registrati in tempo reale.

### 1. Nella finestra Realtime Rec Standby (p. 59), premete il pulsante [5] (Rec Select).

Appare la finestra Recording Select.



### 2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Vengono registrate le voci che hanno un visto (☑); le voci senza il visto non vengono registrate.

Per i dettagli sui dati registrati, vedi "Dati dell'esecuzione di una traccia" (p. 68).

Pulsante	Spiegazione
[3] (AllTrack Off)	Elimina i visti da tutte le tracce.
[4] (AllTrack On)	Applica i visti a tutte le tracce.
[5] (AllEvent Off)	Elimina i visti da tutti i tipi di eventi.
[6] (AllEventk On)	Applica i visti a tutti i tipi di eventi.

### 3. Premete il pulsante [7] (Exit).

La finestra Recording Select si chiude.

## Cancellare i Dati Indesiderati Mentre Registrate (Realtime Erase)

Realtime Erase è una funzione che cancella i dati indesiderati durante la registrazione realtime. Ciò è particolarmente conveniente durante la registrazione in loop, perché permette di cancellare i dati senza arrestare la registrazione.

### 1. Iniziate la registrazione realtime (p. 59).

### 2. Premete il pulsante [5] (Erase).

Appare la finestra Realtime Erase.



### 3. Cancellate i dati indesiderati.

Operazione	Spiegazione
Cancellare i messaggi system exclusive	Premete il pulsante [5] (Erase SysEx). I dati vengono cancellati sino a quando tenete premuto il pulsante.
Cancellare tutti i dati	Premete il pulsante [6] (Erase All). I dati vengono cancellati sino a quando tenete premuto il pulsante.
Cancellare le note di un tasto specifico	Suonate il tasto corrispondente. I dati vengono cancellati sino a quando tenete premuto il tasto.
Cancellare le note di un intervallo di tasti specificato	Suonate il tasto più acuto e più basso dell'intervallo. I dati nell'intervallo vengono cancellati sino a quando tenete premuti i tasti.

### 4. Premete il pulsante [7] (Close).

La finestra Realtime Erase si chiude.

## Ascoltare i Suoni o le Frasi Mentre Registrate (Rehearsal Function)

La funzione Rehearsal vi permette di sospendere temporaneamente la registrazione durante la registrazione realtime. Quando usate la registrazione in loop, ciò è utile per esercitarvi sulla frase da registrare subito dopo, prima di registrarla effettivamente.

### 1. Iniziate la registrazione realtime (p. 59).

### 2. Premete il pulsante [6] (Rehearsal) o il pulsante [●].

L'indicatore [REC] lampeggia, indicando che siete in modo Rehearsal. In questo stato, non viene registrato nulla quando suonate la tastiera.

### 3. Premete il pulsante [6] (Rehearsal) o il pulsante [●].

La registrazione riprende.

# Step Recording

Ecco come registrare utilizzando step recording.

1. Preparate la registrazione (p. 58).
2. Premete il pulsante [SEQUENCER].



3. Usate i tasti cursore [▲][▼] per selezionare la traccia che volete registrare.
4. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), premete il pulsante [●].



Il pulsante [●] lampeggia: il sequencer è nella condizione di standby di registrazione.

Appare la finestra Realtime Rec Standby.



5. Premete il pulsante [4] (Step Rec).

Appare la finestra Step Rec Standby.



6. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per specificare la posizione iniziale della registrazione in step.

\* Se la song non contiene alcun dato registrato, non potete specificare la posizione iniziale.

7. Premete il pulsante [7] (Start).

Appare la schermata STEP RECORDING.



8. Effettuate le impostazioni delle note da immettere.

Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
NOTE TYPE	1/64 (♩)- 2/1 (♩♩)	Specifica la lunghezza delle note da immettere, in termini di valore di nota. Il NOTE TYPE indica la lunghezza da un messaggio note-on al messaggio note-on successivo.
GATE TIME	1-100 %	Specifica la proporzione del gate time relativamente al Note Type. Il gate time è la lunghezza tra i messaggi note-on e note-off. Specificate un valore inferiore se volete che le note suonino staccato, o un valore più elevato se volete che le note suonino tenuto. Normalmente, viene impostato un valore attorno all'"80 %".
INPUT VELO	REAL, 1-127	Specifica la dinamica delle note eseguite. Per usare la dinamica reale con cui avete suonato il tasto, selezionate "REAL." Altrimenti, usate i valori p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90, o f (forte)=120 come indicazioni generali.

9. Immettete le note.

1. Premete il pulsante [6] (◀ Step) o il pulsante [7] (Step ▶) per andare alla posizione in cui volete inserire una nota.
2. Suonate una nota sulla tastiera o premete un pad.

Potete usare i pulsanti per effettuare le seguenti operazioni.

Pulsante	Spiegazione
[2] (Step Back)	Cancella la nota immessa precedentemente.
[3] (Tie)	Estende la durata della nota immessa precedentemente per un valore pari all'impostazione corrente (legatura).
[4] (Rest)	Immette una pausa. Prima impostate il parametro Note Type sulla durata della pausa da immettere.
[5] (Untie)	Annulla la legatura immessa precedentemente.
[6] (Step ◀)	Sposta indietro la posizione di immissione per la lunghezza del Note Type corrente.
[7] (Step ▶)	Sposta avanti la posizione di immissione per la lunghezza del Note Type corrente.
[▲][▼]	Sposta verso l'alto o verso il basso l'intervallo di note visualizzato.

## Registrazione le Song

10. Ripetete le istruzioni ai punti 8 e 9 a seconda delle necessità.
11. Per arrestare la registrazione, premete il pulsante [■]. Il pulsante [●] si spegne, e termina la registrazione in step.

### MEMO



















Potete cancellare (undo) il risultato della registrazione (p. 62).

### La relazione tra valore della nota e gate time

La seguente tabella mostra la relazione tra il valore della nota e il gate time.

Sul sequencer dell'FA, la risoluzione in TPQN (tick per nota da 1/4) è pari a 480.

Ciò significa che una nota da 1/4 ha un gate time di 480 tick.

Nota	Gate time	Nota	Gate time
	30		240
	40		320
	45		360
	60		480
	80		640
	90		720
	120		960
	160		1920
	180		3840

### MEMO

Il gate time che viene registrato durante la step recording è il valore del gate time originale moltiplicato per il valore GATE TIME. Per esempio, se GATE TIME è impostato su 80% e immettete una nota da 1/4, il gate time è  $480 \times 0.8 = 384$ .

## Annullare una registrazione o modifica (Undo/Redo)

Potete annullare una registrazione o un'operazione di modifica e tornare alla condizione precedente (Undo). Potete anche annullare l'operazione di Undo (Redo).

### Ritornare alla condizione precedente (Undo)

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [6] (Undo).

Viene eseguita l'operazione Undo, annullando la registrazione o l'operazione di modifica che avete appena eseguito.

### Annullare l'operazione Undo (Redo)

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [6] (Redo).

Viene effettuata l'operazione Redo, annullando l'operazione Undo appena eseguita.

# Modificare una Song

Ecco come modificare una song che avete registrato.

## Specificare il generatore sonoro usato da ogni traccia

Potete specificare la destinazione di uscita di ogni traccia. Ciò vi permette di riprodurre una song utilizzando un modulo sonoro esterno oltre al generatore sonoro interno dell'FA.

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [3] (Song Util).
2. Muovete il cursore sul "Track Settings" e premete il pulsante [7] (Select).
3. Usate i tasti cursore [▲][▼] e la manopola (dial) per cambiare le impostazioni.

Valore	Spiegazione
INT	Suona il generatore sonoro interno dell'FA.
EXT	Suona il modulo sonoro esterno collegato al connettore MIDI OUT.
BOTH	Suonano sia il generatore sonoro interno che il modulo sonoro esterno.
OFF	La traccia non emette dati.

4. Premete il pulsante [7] (Exit).

## Silenziare l'esecuzione di una parte (MUTE)

Quando riproducete una song, potete silenziare (mute) l'esecuzione di una parte specifica.

1. Accedete alla schermata SEQUENCER (p. 59).
2. Usate i pulsanti cursore per muovere il cursore su "MUTE" della traccia che volete silenziare.



3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per attivare e disattivare Mute.

### MEMO

Potete utilizzare i pad per impostare Mute su on/off (p. 84).

## Far suonare una parte da sola (SOLO)

Quando riproducete una song, ecco come potete ascoltare la parte corrente (la parte correntemente selezionata) da sola.

1. Accedete alla schermata SEQUENCER (p. 59).
2. Usate i pulsanti cursore per muovere il cursore su "SOLO" della parte che volete ascoltare da sola.



3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per attivare e disattivare Solo.

### MEMO

Potete utilizzare i pad per impostare Solo su on/off (p. 84).

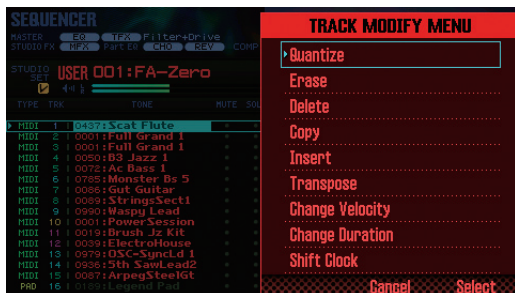
## Modificare i dati dell'esecuzione di intere tracce (Track Modify)

### Procedura di base per Track Modify

Usate le funzioni Track Modify per modificare i dati delle esecuzioni in regioni di battute specificate.

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [4] (Track Modify).

Appare la finestra TRACK MODIFY MENU.



2. Usate i pulsanti cursore per selezionare una voce, e premete il pulsante [ENTER].
3. Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.
4. Premete il pulsante [7] (Execute).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
5. Premete il pulsante [6] (OK).  
L'operazione di modifica viene eseguita.

#### MEMO

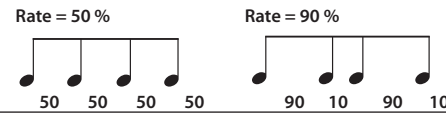
Potete annullare (undo) il risultato della modifica (p. 62).

Voce	Parametro	Valore	Spiegazione
<b>Correggere la temporizzazione della Song (Quantize)</b>			
Questa funzione applica la quantizzazione ad una song già registrata.			
<b>MEMO</b>			
L'operazione Quantize corregge solo la temporizzazione con cui sono state premute (note-on) e rilasciate (note-off) le note, e non corregge nessun altro dato del sequencer. Ciò significa che se registrate altri messaggi MIDI come bend range o modulazione assieme alle note, la quantizzazione può far sì che le note vadano fuori sincrono con gli altri messaggi MIDI, perdendo la temporizzazione giusta.			
Quantize	TRACK	Track All	Tracce 1-16
		Track1-Track16	La traccia specificata
	MEASURE	001-END	Specifica l'intervallo di battute che viene quantizzato.
	QUANTIZE TYPE	GRID	Specifica come avviene la quantizzazione. Grid Quantize viene applicato durante la modifica. Usatelo quando volete una temporizzazione precisa, come per la batteria il basso.
		SHUFFLE	La quantizzazione Shuffle viene applicata durante la modifica. Usatela per produrre ritmi con un senso di shuffle o swing.
	Resolution	Specifica l'intervallo di tempo della quantizzazione come valore di nota. GRID: 1/32 (♩) - 1/4 (♩) SHUFFLE: 1/16 (♩) - 1/8 (♩) Se state usando grid quantize, scegliete un valore di Resolution corrispondente alla nota più breve nell'area che state quantizzando. * Se applicate la quantizzazione shuffle a dati dell'esecuzione che contengono discrepanze significative nella temporizzazione, potreste non ottenere il risultato che vi attendete. In questo caso, applicate prima la quantizzazione grid ai dati dell'esecuzione originale, così che siano allineati correttamente, e poi applicate la quantizzazione shuffle per ottenere l'effetto desiderato.	





Per i dettagli sulla procedura di base delle funzioni Track Modify, vedi p. 64.

Voce	Parametro	Valore	Spiegazione
Quantize	Strength	0-100 %	Questo parametro viene usato quando è selezionato grid quantize. Specifica in percentuale quanto la temporizzazione delle note viene corretta verso l'intervallo di temporizzazione specificato dal parametro Grid Resolution. Col valore "100%" la nota si sposta esattamente al più vicino intervallo di temporizzazione dell'impostazione Grid Resolution. Con valori più bassi, il grado di correzione è inferiore. Il valore "0%" non modifica la temporizzazione delle note.
	Rate		Questo parametro viene usato quando è selezionato shuffle quantize. Col valore 50 %, le note suonano ad intervalli temporali equidistanti. Aumentando questo valore, ottenete un effetto "saltellante" come con delle note puntate. 
	RANGE MIN, RANGE MAX		Specifica l'intervallo di note che viene quantizzato.

## Cancellare i dati dell'esecuzione indesiderati (Erase)

Questa funzione cancella tutti i dati dell'esecuzione dalla regione specificata. Poiché i dati dell'esecuzione cancellati vengono sostituiti da pause, le battute vengono mantenute.

Erase	TRACK	Specifica la traccia(e) da cui vengono cancellati i dati.		
		Track All	Tracce 1-16 e la tempo track	
		Track1-Track16	La traccia specificata	
		Tempo	La tempo track	
	MEASURE	001-END	Specifica la regione di battute da cui vengono cancellati i dati.	
	EVENT	Seleziona il tipo di dati da cancellare. * "Tempo" può essere selezionato solo se TRACK è impostato su "Tempo."		
		ALL	Tutti i dati dell'esecuzione	
		Note	Messaggi Note	
		Program Change	Messaggi di Program change	
		Control Change	Messaggi di Control change	
		Pitch Bend	Messaggi di Pitch bend	
		Poly Aftertouch	Messaggi di Polyphonic aftertouch	
		Channel Aftertouch	Messaggi di Channel aftertouch	
		System Exclusive	Messaggi di System aftertouch	
	Tempo	Dati del Tempo		
Range Min, Range Max	Se EVENT è impostato su "Note," "Poly Aftertouch," "Control Change," o "Program Change," potete specificare l'intervallo di valori. Range Min specifica il valore minimo nell'intervallo, e Range Max specifica il valore massimo dell'intervallo. <b>MEMO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Per cancellare tutte le note o i dati del polyphonic aftertouch, impostate "Range Min" su "C-1" e "Range Max" su "G9." Per cancellare C4, impostate "Range Min" e "Range Max" su "C4." Per cancellare da C3 a C4, impostate "Range Min" su "C3" e "Range Max" su "C4."</li> <li>Per cancellare tutti i controller number, impostate "Range Min" su "0" e "Range Max" su "127." Per cancellare tutti i program number, impostate "Range Min" su "1" e "Range Max" su "128." Per cancellare il numero 4, impostate "Range Min" e "Range Max" su "4." Per cancellare i numeri da 3 a 14, impostate "Range Min" su "3" e "Range Max" su "14."</li> </ul>			

## Cancellare le Battute Indesiderate (Delete)

Questa funzione cancella un'area specificata dei dati del sequencer, e sposta i dati successivi per riempire il vuoto. Di conseguenza, la lunghezza in battute della song si accorcia del numero di battute cancellate.

Delete	TRACK	Specifica la traccia(e) da cui vengono cancellate le battute.	
		Track All	Tracce 1-16, la time signature track, e la tempo track
		Track1-Track16	La traccia specificata
		Tempo	La tempo track
MEASURE	001-END	Specifica l'intervallo di battute che viene cancellato.	

## Copiare dati dell'esecuzione (Copy)

Questa funzione copia un'area specificata dei dati del sequencer. Ciò è utile quando volete usare ripetutamente la stessa frase.

Copy	SRC TRACK	Specifica la traccia(e) sorgente della copia.	
		ALL	Tracce 1-16, la time signature track, e la tempo track
		Track1-Track16	La traccia specificata
		TEMPO	La tempo track
SRC MEASURE	001-END	Specifica la regione di battute sorgenti della copia.	



Voce	Parametro	Valore	Spiegazione
Copy	DEST TRACK	Specifica la traccia di destinazione della copia.	
		<b>MEMO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se SRC TRACK è impostato su <b>"Track All,"</b> DEST TRACK è fisso su <b>"Track All."</b></li> <li>Se SRC TRACK è impostato su <b>"Tempo,"</b> DEST TRACK è fisso su <b>"Tempo."</b></li> </ul>	
		Track All	Tracce 1–16, la time signature track, e la tempo track
		Track1–Track16	La traccia specificata
		Tempo	La tempo track
	DEST MEASURE	001–END	Specifica la battuta iniziale della destinazione della copia. Se volete che la destinazione della copia sia successiva all'ultima battuta della song, impostate <b>"END."</b>
	COPY MODE	Specifica se i dati dell'esecuzione della destinazione della copia vengono preservati.	
		MIX	Combina i dati dalla sorgente della copia con i dati esistenti nella destinazione della copia.
	REPLACE	I dati musicali nella destinazione della copia vengono cancellati (cioè, sovrascritti) quando viene eseguita la copia.	
COPY TIMES	1–998 (maximum)	Specifica per quante volte vengono copiati i dati.	
EVENT	Seleziona il tipo di dati da copiare. Per i dettagli, vedi <b>"EVENT"</b> (p. 65).		
Range Min, Range Max	Per i dettagli, vedi <b>"Range Min, Range Max"</b> (p. 65).		
<b>Inserire Battute Vuote (Insert)</b>			
Questa funzione inserisce battute vuote in una posizione specifica. Poiché potete specificare la suddivisione ritmica delle battute vuote che vengono inserite, questo è un modo pratico per inserire frasi con una suddivisione ritmica diversa in un punto intermedio del brano.			
Insert	TRACK	Specifica la traccia(e) in cui vengono inserite le battute vuote.	
		Track All	Tracce 1–16, la time signature track, e la tempo track
		Track1–Track16	La traccia specificata
		Tempo	La tempo track
	MEASURE	001–END	Specifica la battuta iniziale da cui vengono inserite le battute vuote.
LENGTH	001–ALL	Specifica la lunghezza in battute delle misure che vengono inserite.	
<b>Trasposizione (Transpose)</b>			
Questa funzione traspone l'intonazione delle note in un'area specificata, in un intervallo di $\pm 24$ semitoni. Usatela quando volete cambiare la tonalità durante la song, o per trasporre l'intero brano.			
Transpose	TRACK	Specifica la traccia(e) che viene trasposta.	
		Track All	Tracce 1–16 (la Track 10 non viene trasposta.)
		Track1–Track16	La traccia specificata
	MEASURE	001–END	Specifica l'intervallo di battute che viene trasposto.
NOTE MIN, NOTE MAX	Specifica l'intervallo di note da trasporre. Se per esempio volete trasporre le note nell'intervallo da C3 a C4, impostate NOTE MIN su <b>"C3"</b> e NOTE MAX su <b>"C4."</b>		
<b>Cambiare la dinamica (Change Velocity)</b>			
Questa funzione cambia le dinamiche dell'esecuzione (velocity) nella regione specificata.			
Change Velocity	TRACK	Specifica la traccia(e) in cui viene cambiata la velocity.	
		Track All	Tracce 1–16
		Track1–Track16	La traccia specificata
	MEASURE	001–END	Specifica l'intervallo di battute in cui viene cambiata la velocity.
	VALUE	-99–+99	Specifica l'intensità del cambiamento della velocity registrata.
NOTE MIN, NOTE MAX	Specifica l'intervallo di note di cui viene modificata la velocity. Se per esempio volete cambiare la velocity delle note nell'intervallo da C3 a C4, impostate NOTE MIN su <b>"C3"</b> e NOTE MAX su <b>"C4."</b>		



Per i dettagli sulla procedura di base delle funzioni Track Modify, vedi p. 64.

Voce	Parametro	Valore	Spiegazione
<b>Cambiare la durata delle note (Change Duration)</b>			
Questa funzione cambia la durata (il tempo dal note-on al note-off) delle note nella regione specificata. Potete usarla per dare all'esecuzione un maggior senso di staccato o tenuto.			
Change Duration	TRACK	Specifica la traccia(e) in cui viene cambiata la durata.	
		Track All	Tracce 1–16
		Track1–Track16	La traccia specificata
	MEASURE	001–END	Specifica l'intervallo di battute in cui viene cambiata la durata delle note.
	VALUE	-960–+960	Specifica la quantità del cambiamento della durata delle note.
NOTE MIN, NOTE MAX	Specifica l'intervallo di note di cui viene cambiata la durata. Se per esempio volete cambiare la durata delle note nell'intervallo da C3 a C4, impostate NOTE MIN su "C3" e NOTE MAX su "C4."		
<b>Spostare avanti o indietro i dati dell'esecuzione (Shift Clock)</b>			
Questa funzione sposta la temporizzazione dei dati dell'esecuzione nella regione specificata avanti o indietro in unità di tick. Leggeri spostamenti della temporizzazione possono dare all'esecuzione una sensazione di "anticipo" o "ritardo".			
* Quando viene eseguita questa funzione, i dati che si sposterebbero prima dell'inizio della song vengono spostati automaticamente all'inizio della song. Se i dati si spostano oltre la fine della song, vengono create automaticamente nuove battute aggiuntive a seconda delle necessità. La suddivisione ritmica delle nuove battute create è la stessa della battuta immediatamente precedente.			
Shift Clock	TRACK	Specifica la traccia(e) che viene spostata.	
		Track All	Tracce 1–16 e la tempo track
		Track1–Track16	La traccia specificata
		Tempo	La tempo track
	MEASURE	001–END	Specifica la regione di battute in cui i dati dell'esecuzione vengono spostati in unità di tick.
	VALUE	-960–+960	Specifica il numero di tick dello spostamento dei dati.
	EVENT	Seleziona i dati dell'esecuzione che vengono spostati. Per i dettagli, vedi "EVENT" (p. 65).	
Range Min, Range Max	Per i dettagli, vedi "Range Min, Range Max" (p. 65).		

- Panoramica
- Suonare
- Funzioni Esecutive
- Le Modifiche
- Sequencer (creazione delle song)
- Sampler (campionatore)
- I Pad
- DAW
- Impostazioni
- Appendice

## Modificare singoli eventi dei dati dell'esecuzione (Microscope)

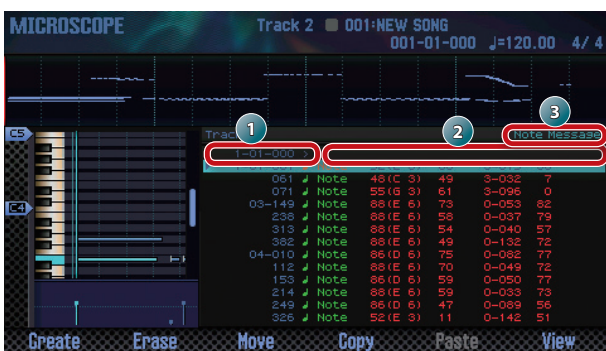
Microscope vi permette di modificare singoli eventi dei dati dell'esecuzione, come i messaggi MIDI o i dati del tempo registrati in una song.

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [5] (Microscope). Appare la schermata MICROSCOPE.

### MEMO

Potete annullare (undo) il risultato della modifica (p. 62).

## Riguardo alla schermata MICROSCOPE



N°	Spiegazione
1	Posizione dei dati dell'esecuzione (Battuta (Meas) – Movimento (Beat) – Tick (Tick))
2	Dati dell'esecuzione
3	Dato del parametro nella posizione del cursore

## Operazioni dei pulsanti funzione

Pulsante	Spiegazione	Pagina
[2] (Create)	Inserisci i dati.	p. 69
[3] (Erase)	Cancella i dati.	p. 69
[4] (Move)	Sposta i dati.	p. 70
[5] (Copy)	Copia i dati.	p. 70
[6] (Paste)	Incolla i dati copiati precedentemente.	
[7] (View)	Seleziona la traccia da modificare. Potete anche scegliere di visualizzare solo dati dell'esecuzione specifici.	p. 69
[SHIFT] + [7] (Piano Roll)	Seleziona il tipo di visualizzazione piano-roll.	-

## Altri controlli

Controller	Spiegazione
Cursore	Seleziona i dati dell'esecuzione o parametro da modificare.
Dial (manopola)	Modificano il valore.
[DEC] [INC]	
[ENTER]	Trasmette i dati dell'esecuzione selezionati. Nel caso di un messaggio note, suona la nota.

## Dati dell'esecuzione di una traccia

Una traccia può registrare i seguenti dati dell'esecuzione.

Dati dell'esecuzione	Spiegazione
Note	<b>Messaggi Note</b> Questi messaggi MIDI rappresentano le note. Da sinistra, i parametri sono il Note Number, che indica il nome della nota (Note Number), On Velocity, che specifica la forza con cui è stato premuto il tasto (On Velocity), Duration, che specifica la durata della nota (Duration), e Off Velocity, che determina la velocità con cui è stato rilasciato il tasto (Off Velocity).
Program Change	<b>Messaggi di Program change</b> Questo messaggio MIDI seleziona i suoni. Il program number (PC# - numero di programma) seleziona il suono.
Control Change	<b>Messaggi di Control change</b> Questo messaggio MIDI applica vari effetti come modulation o expression. Il controller number (CC#) seleziona la funzione, e Value specifica l'intensità dell'effetto.
Pitch Bend	<b>Messaggi di Pitch bend</b> Questo messaggio MIDI cambia l'intonazione. Il valore (Value) specifica la quantità di cambiamento dell'intonazione.
Poly Aftertouch	<b>Messaggi di Polyphonic aftertouch</b> Questi messaggi MIDI applicano l'aftertouch (con l'ulteriore pressione del tasto già abbassato) a una singola nota. Da sinistra, i parametri sono il Note Number, che specifica il tasto, e Value che specifica l'intensità dell'aftertouch.
Channel Aftertouch	<b>Messaggi di Channel aftertouch</b> Questo messaggio MIDI applica l'aftertouch a un intero canale MIDI. Value specifica l'intensità dell'aftertouch.
System Exclusive	<b>Messaggi System exclusive</b> Vi sono messaggi MIDI usati per effettuare impostazioni esclusive dell'FA, come quelle dei suoni e del carattere timbrico. Immettete i dati tra "F0" e "F7."
Tempo Change	<b>Cambiamenti di Tempo</b> Questi sono i dati del tempo registrati nella tempo track. La song viene riprodotta secondo questi valori del cambiamento del tempo (Value).
Time Signature	<b>Suddivisione ritmica</b> Questi sono i dati della suddivisione ritmica registrati nella traccia time signature.

## Selezionare la traccia da modificare/ Visualizzare dati specifici (View)

Ecco come potete selezionare la traccia da modificare, e visualizzare solo i dati dell'esecuzione che volete osservare.

1. Nella schermata MICROSCOPE (p. 68), premete il pulsante [7] (View).

Appare la finestra View Select.



2. Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

### Selezionare la traccia da modificare

Muovete il cursore su "Track Select," e selezionate la traccia che volete modificare.

### Visualizzare specifici dati dell'esecuzione

Vengono visualizzati i tipi di dati che hanno il visto (  ); cancellate il visto dai dati che non volete visualizzare.

Per maggiori informazioni sui dati dell'esecuzione, vedi "Dati dell'esecuzione di una traccia" (p. 68).

Pulsante	Spiegazione
[5] (All Off)	Cancella i visti da tutti i tipi.
[6] (All On)	Applica i visti a tutti i tipi.

3. Premete il pulsante [7] (Close).

La finestra View Select si chiude.

## Inserire dati dell'esecuzione (Create)

Ecco come inserire nuovi dati dell'esecuzione nella posizione desiderata nella traccia.

1. Nella schermata MICROSCOPE (p. 68), premete il pulsante [2] (Create).

Appare la finestra Create Event.



2. Usate i tasti cursore [▲] [▼] per selezionare i dati dell'esecuzione che volete inserire.

### MEMO

- Per maggiori informazioni sui dati dell'esecuzione, vedi "Dati dell'esecuzione di una traccia" (p. 68).
- I dati System Exclusive possono essere inseriti solo nella traccia 1.

3. Premete il pulsante [7] (Execute).

I dati dell'esecuzione vengono inseriti.

4. Modificate i valori dei dati dell'esecuzione.

## Cancellare dati dell'esecuzione (Erase)

Ecco come cancellare una voce specifica dei dati dell'esecuzione.

- \* Non potete cancellare la suddivisione ritmica che si trova all'inizio della traccia time signature.

1. Accedete alla schermata MICROSCOPE (p. 68).
2. Usate i tasti cursore [▲] [▼] per muovere il cursore sui dati dell'esecuzione che volete cancellare.
3. Premete il pulsante [3] (Erase).

I dati dell'esecuzione vengono cancellati.

### Spostare i dati dell'esecuzione (Move)

Ecco come spostare una voce specifica dei dati dell'esecuzione.

\* Non potete muovere i dati nella tempo track o nella time signature track.

1. Accedete alla schermata MICROSCOPE (p. 68).
2. Usate i tasti cursore [▲][▼] per muovere il cursore sui dati dell'esecuzione che volete muovere.

#### MEMO

Se volete spostare più voci dei dati dell'esecuzione, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e usate i tasti cursore [▲][▼].

3. Premete il pulsante [4] (Move).

Appare la finestra Move Event.



4. Specificate la posizione di destinazione lo spostamento.

Muovete il cursore sul valore che volete modificare, e usate la manopola (dial) per modificare il valore.

5. Premete il pulsante [7] (Execute).

I dati dell'esecuzione vengono spostati.

### Copiare/incollare i dati dell'esecuzione (Copy/Paste)

Ecco come copiare e incollare i dati dell'esecuzione in una posizione specifica. Ciò è utile quando volete usare più volte gli stessi dati dell'esecuzione.

\* Non potete copiare i dati della tempo track o della time signature track.

1. Accedete alla schermata MICROSCOPE (p. 68).
2. Usate i tasti cursore [▲][▼] per muovere il cursore sui dati dell'esecuzione che volete copiare.

3. Premete il pulsante [5] (Copy).

I dati dell'esecuzione vengono copiati.

4. Premete il pulsante [6] (Paste).

Appare la finestra Paste Event.



5. Specificate la posizione di destinazione della copia.

Muovete il cursore sul valore che volete modificare, e usate la manopola (dial) per modificare il valore.

6. Premete il pulsante [7] (Execute).

I dati dell'esecuzione vengono incollati.

## Cambiare il Tempo durante una song

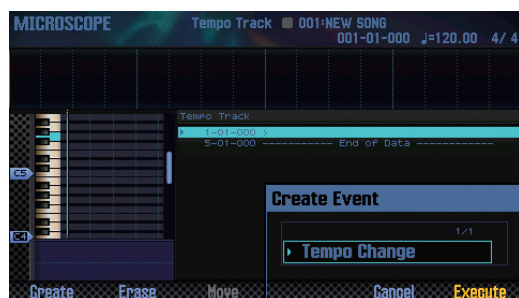
Se desiderate che il tempo cambi durante il brano, potete inserire nuovi dati di cambiamento del tempo nella tempo track. Successivamente alla posizione in cui avete inserito il tempo change, la song suona con il nuovo tempo.

### MEMO

Se volete cambiare gradualmente il tempo per creare ritardando o accelerando, è più conveniente utilizzare la registrazione del tempo (p. 59).

1. Selezionate la tempo track (p. 69).
2. Premete il pulsante [2] (Create).

Appare la finestra Create Event, e "Tempo Change" è selezionato.



3. Premete il pulsante [7] (Execute).
4. Specificate la posizione di destinazione dell'inserimento.  
Muovete il cursore sul valore che volete modificare, e usate la manopola (dial) per modificare il valore.
5. Premete il pulsante [7] (Execute).  
Viene inserito un cambiamento di tempo.
6. Modificate il valore del tempo change.

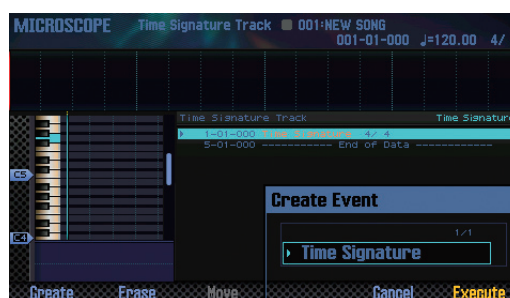
## Cambiare la suddivisione ritmica durante una song

Se volete che la suddivisione ritmica cambi durante il brano, potete inserire una nuova suddivisione ritmica. Successivamente alla posizione in cui avete inserito la suddivisione ritmica, la song suona con la nuova suddivisione ritmica.

\* Non potete cambiare la suddivisione ritmica a metà di una battuta. Dovete cambiare la suddivisione ritmica all'inizio della battuta.

1. Selezionate la time signature track (p. 69).
2. Premete il pulsante [2] (Create).

Appare la finestra Create Event, e "Time Signature" è selezionato.



3. Premete il pulsante [7] (Execute).
4. Specificate la posizione di destinazione dell'inserimento.  
Muovete il cursore sul valore che volete modificare, e usate la manopola (dial) per modificare il valore.
5. Premete il pulsante [7] (Execute).  
Viene inserita la suddivisione ritmica.
6. Modificate il valore della suddivisione ritmica.

## Regolare il Pan e il Bilanciamento di Volume (Mixer)

Nella schermata MIXER potete regolare la posizione stereo della song (pan) e il bilanciamento di volume di ogni traccia.

\* I parametri che modificate nella schermata MIXER vengono salvati nello studio set. Se desiderate conservare le modifiche effettuate nella schermata MIXER, salvate lo studio set (p. 45).

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[2] (Mixer)**.

Appare la schermata MIXER.

### MEMO

Potete accedere alla schermata MIXER anche tenendo premuto il pulsante **[SHIFT]** e premendo il pulsante **[SEQUENCER]**.

2. Usate i tasti cursore per selezionare un parametro, e ruotate la manopola (dial) per modificarne il valore.

## Riguardo alla schermata MIXER



N°	Spiegazione	Pagina
1	Numero della parte	-
2	Impostazioni Mute e solo	p. 63
3	Impostazione Chorus (Chorus Send Level)	p. 52
4	Impostazione Reverb (Reverb Send Level)	p. 52
5	Impostazione Pan	p. 44
6	Impostazione Volume (Level)	p. 44

## Cancellare la song nell'area temporanea (Song Clear)

Ecco come cancellare i dati dell'esecuzione che si trovano nell'area temporanea (p. 14).

1. Nella schermata SEQUENCER (p. 59), tenete premuto il pulsante **[SHIFT]** e premete il pulsante **[3] (Song Util)**.

Appare la finestra SONG UTIL MENU.



2. Muovete il cursore sul "Song Clear," e premete il pulsante **[7] (Select)**.

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.

3. Premete il pulsante **[6] (OK)**.

I dati dell'esecuzione vengono cancellati.

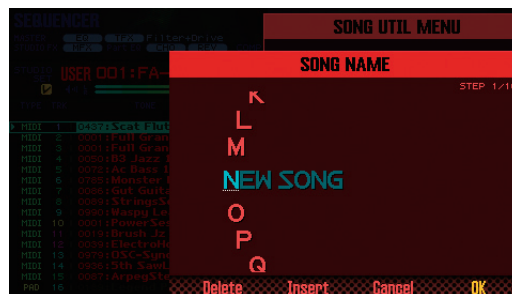
## Assegnare un nome alla song (Song Name)

Ecco come potete assegnare un nome alla song.

1. Accedete alla finestra SONG UTIL MENU.

2. Muovete il cursore sul "Song Name" e premete il pulsante **[7] (Select)**.

Appare la finestra SONG NAME.



3. Specificate il nome desiderato (p. 45).

### MEMO

Se desiderate conservare la song, salvatela su una card SD (p. 74).



## Specificare la suddivisione ritmica della song (Time Signature)

Ecco come specificare la suddivisione ritmica della song.

1. Accedete alla finestra SONG UTIL MENU (p. 72).
2. Muovete il cursore sul "Time Signature," e premete il pulsante [7] (Select).

Appare la finestra Time Signature.



3. Usate i pulsanti cursore e la manopola per specificare la suddivisione ritmica.
4. Premete il pulsante [7] (Execute).

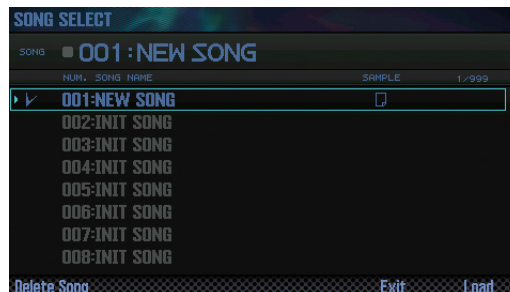
### MEMO

Potete anche modificare la suddivisione ritmica durante la song (p. 71).

## Cancellare una song (Delete Song)

Ecco come cancellare una song già salvata.

1. Premete il pulsante [SONG SELECT].  
Appare la finestra SONG SELECT.



2. Ruotate la manopola per selezionare la song che volete cancellare.
3. Premete il pulsante [2] (Delete Song).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### MEMO

Se i dati della song contengono dati dei sample, appare la finestra Delete Song Menu.

Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare i dati che volete cancellare, e premete il pulsante [7] (Select).

Parametro	Spiegazione
Song Only	Cancella solamente i dati della song.
Song With Sample	Cancella i dati della song e dei sample.

4. Premete il pulsante [6] (OK).  
La song viene cancellata.

# Salvare/Esportare una Song

## Salvare la song

Una song che avete registrato è solamente temporanea. Scompare se spegnete l'unità, o se selezionate un'altra song. Se desiderate conservare un brano che avete registrato, salvatelo su una card SD.

### NOTA

- Quando effettuate l'operazione Save, qualsiasi dato esistente nella destinazione di salvataggio viene sovrascritto.
- Oltre ai dati dell'esecuzione, una song contiene anche informazioni riguardo allo studio set. Ciò significa che la riproduzione della song cambia se modificate lo studio set o i toni che vengono utilizzati dalla song.

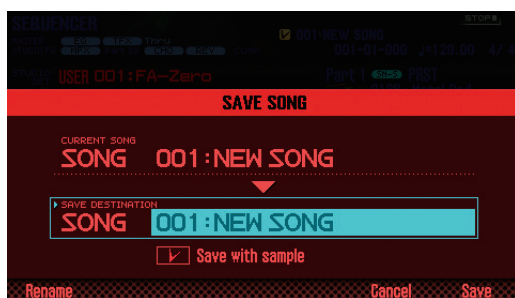
### 1. Premete il pulsante [WRITE].

Appare la schermata WRITE MENU.



### 2. Muovete il cursore su "Song" e premete il pulsante [7] (Select).

Appare la finestra SAVE SONG.



### 3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per specificare la destinazione di salvataggio.

### MEMO

Se volete salvare insieme la song e i sample, aggiungete un visto a "Save with sample."

### 4. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome alla song (p. 45).

### 5. Premete il pulsante [7] (Save).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 6. Premete il pulsante [6] (OK).

La song viene salvata.

- \* Se la song contiene numerosi sample, possono essere necessari diversi minuti per completare il salvataggio.

## Esportare le tracce come singoli file in formato WAV (Multi-track Export)

Potete esportare tutte le tracce come singoli file in formato WAV con un'unica operazione.

- \* La pad track non viene esportata.

### 1. Accedete alla finestra SONG UTIL MENU (p. 72).

### 2. Muovete il cursore sul "Export Song" e premete il pulsante [7] (Select).

Appare la finestra SONG EXPORT MENU.

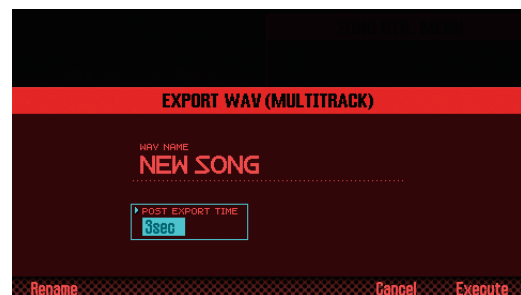


### MEMO

Potete accedere alla finestra SONG EXPORT MENU anche dalla schermata UTILITY (p. 94).

### 3. Muovete il cursore sul "WAV (Multitrack)" e premete il pulsante [7] (Select).

Appare la finestra EXPORT WAV (MULTI TRACK).



### 4. Specificate il "POST EXPORT TIME" come desiderate.

Valore	Spiegazione
0-30 sec	In certi casi, il decadimento della riverberazione alla fine dei file WAV potrebbe venire tagliato. In questo caso, aumentate questo valore così che il decadimento non venga tagliato.

### 6. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome al file (p. 45).

### 7. Premete il pulsante [7] (Execute).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 8. Premete il pulsante [6] (OK).

La song viene riprodotta, e inizia l'esportazione.

I file WAV esportati vengono salvati nella cartella "EXPORT TRACK" della card SD.

- \* Se esiste un file con lo stesso nome della destinazione di esportazione, un messaggio chiede "Overwrite?" Premete il pulsante [6] (OK) se volete sovrascrivere, o premete il pulsante [7] (Cancel) se decidete di annullare.

### NOTA

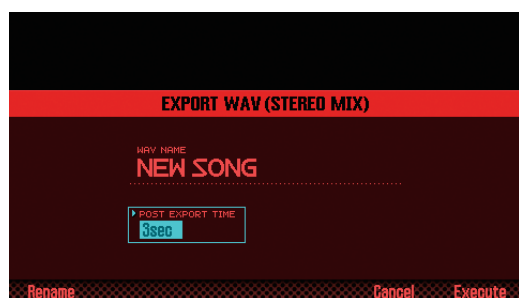
Non spegnete mai l'unità durante l'esportazione.

## Esportare un mix su due canali in formato WAV

Potete esportare un mix su due canali (stereo) in formato WAV.  
\* La pad track non viene esportata.

1. Accedete alla finestra SONG UTIL MENU (p. 72).
2. Muovete il cursore sul "Export Song" e premete il pulsante [7] (Select).
3. Muovete il cursore sul "WAV (STEREO MIX)" e premete il pulsante [7] (Select).

Appare la finestra EXPORT WAV (STEREO MIX).



4. Specificate il "POST EXPORT TIME" come desiderate.

Valore	Spiegazione
0-30 sec	In certi casi, il decadimento della riverberazione alla fine dei file WAV potrebbe venire tagliato. In questo caso, aumentate questo valore così che il decadimento non venga tagliato.

5. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome al file (p. 45).
6. Premete il pulsante [7] (Execute).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
7. Premete il pulsante [6] (OK).

La song viene riprodotta, e inizia l'esportazione.

I file WAV esportati vengono salvati nella cartella "EXPORT STEREO MIX" della card SD.

\* Se esiste un file con lo stesso nome della destinazione di esportazione, un messaggio chiede "Overwrite?" Premete il pulsante [6] (OK) se volete sovrascrivere, o premete il pulsante [7] (Cancel) se decidete di annullare.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità durante l'esportazione.

### MEMO

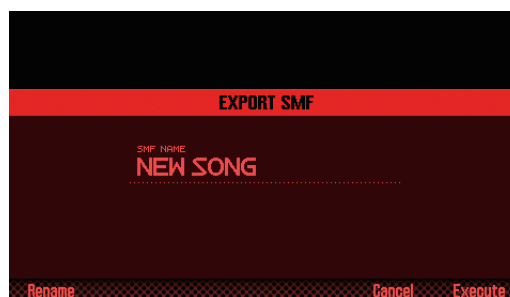
Potete accedere alla finestra SONG EXPORT MENU anche dalla schermata UTILITY (p. 94).

## Esportare la Song in Formato SMF

Ecco come esportare la song in formato SMF.

1. Accedete alla finestra SONG UTIL MENU (p. 72).
2. Muovete il cursore sul "Export Song" e premete il pulsante [7] (Select).
3. Muovete il cursore sul "SMF" e premete il pulsante [7] (Select).

Appare la finestra EXPORT SMF.



4. Premete il pulsante [2] (Rename) e assegnate un nome al file (p. 45).
5. Premete il pulsante [7] (Execute).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
6. Premete il pulsante [6] (OK).

Il file SMF esportato viene salvato nella cartella "EXPORT SMF" della card SD.

\* Se esiste un file con lo stesso nome della destinazione di esportazione, un messaggio chiede "Overwrite?" Premete il pulsante [6] (OK) se volete sovrascrivere, o premete il pulsante [7] (Cancel) se decidete di annullare.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre durante l'esportazione.

### MEMO

Potete accedere alla finestra SONG EXPORT MENU anche dalla schermata UTILITY (p. 94).

### Esportare Sample in Formato WAV

Potete esportare tutti i sample della song in formato WAV.

1. Accedete alla finestra **SONG UTIL MENU** (p. 72).
2. Muovete il cursore sul **"Export Song"** e premete il pulsante **[7] (Select)**.
3. Muovete il cursore sul **"All Samples"** e premete il pulsante **[7] (Select)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.
4. Premete il pulsante **[6] (OK)**.

I file WAV esportati vengono salvati nella cartella **"EXPORT SAMPLE"** della card SD.

- \* Se esiste un file con lo stesso nome della destinazione di esportazione, un messaggio chiede **"Overwrite?"** Premete il pulsante **[6] (OK)** se volete sovrascrivere, o premete il pulsante **[7] (Cancel)** se decidete di annullare.

#### NOTA

Non spegnete mai l'unità durante l'esportazione.

#### MEMO

- Potete accedere alla finestra **SONG EXPORT MENU** anche dalla schermata **UTILITY** (p. 94).
- Potete esportare i sample individualmente (p. 82).

### Importare uno SMF come Song

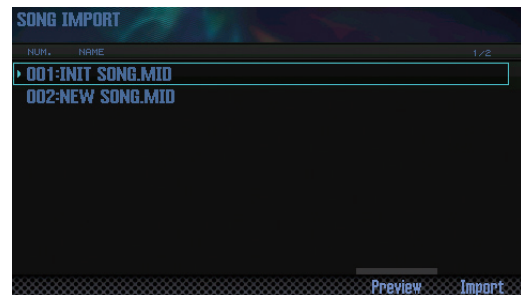
Potete importare uno SMF in una song, e gestire l'SMF importato come una song.

#### MEMO

- Prima di continuare, copiate l'SMF dal vostro computer nella cartella **"IMPORT"** della card SD.
- Viene riconosciuto un massimo di 200 file nella cartella **"IMPORT"**.

1. Accedete alla finestra **SONG UTIL MENU** (p. 72).
2. Muovete il cursore sul **"Import SMF"** e premete il pulsante **[7] (Select)**.

Appare la schermata **SONG IMPORT**.



#### MEMO

Potete premere il pulsante **[6] (Preview)** per ascoltare l'SMF selezionato.

3. Usate la manopola (dial) o i pulsanti **[DEC] [INC]** per selezionare l'SMF che volete importare, e premete il pulsante **[7] (Import)**.

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.

4. Premete il pulsante **[6] (OK)**.

L'SMF viene importato.

# 06: Sampler (campionatore)

---

Spiega come campionare e la modifica dei campionamenti (sample).

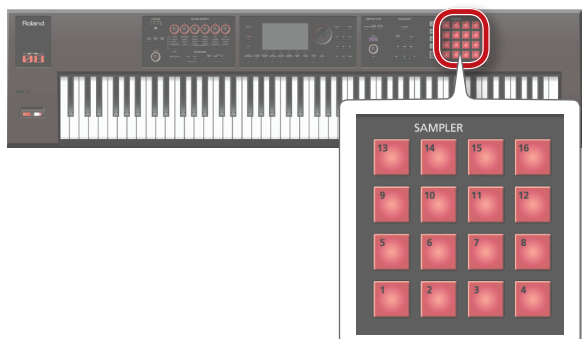
Riprodurre i Sample (campionamenti) .....	78
Campionare .....	79
Modificare un Sample.....	81

# Riprodurre i Sample (campionamenti)

## Selezionare/Riprodurre i Sample

Potete riprodurre i sample premendo i pad. L'FA vi permette di assegnare i sample ai 16 pad e di suonarli.

### 1. Premete un pad [1]–[16].



Il sample viene riprodotto.

Il pad lampeggia durante la riproduzione del sample.

#### MEMO

- Potete premere simultaneamente più pad per farli suonare.
- Potete usare i pad per immettere valori numerici o selezionare le parti, o potete assegnare altre funzioni ai pad (p. 84).

## Prolungare la riproduzione del sample (Hold)

### 1. Mentre premete un pad, premete il pulsante [HOLD].



Il sample continua a suonare anche se rilasciate il pad.

Per arrestare il sample, premete nuovamente il pad.

### Se non riuscite ad interrompere le note!

Premete il pulsante [HOLD] quattro volte in rapida successione. Questo arresta tutti i suoni del che vengono riprodotti dai pad.

## Selezionare i banchi

Un bank è un gruppo di 16 sample assegnati ai pad. L'FA offre quattro banchi: 1–4.

### 1. Premete il pulsante [BANK].



Appare la schermata PAD BANK.



### 2. Premete un pad [1]–[4] per selezionare un banco.

# Campionare

L'FA è in grado di campionare i seguenti suoni. I sample che avete registrato possono essere riprodotti usando i pad.

- Esecuzione alla tastiera
- Ingresso dalla presa AUDIO INPUT (dispositivo audio, microfono, chitarra)
- Ingresso dalla porta USB COMPUTER (USB audio)

## MEMO

I dati del sample vengono salvati su una card SD (all'interno dei dati della song).

## Procedura di Campionamento

### Preparazione per il campionamento

1. Alla presa AUDIO INPUT, collegate il dispositivo (dispositivo audio, microfono, etc.) che volete campionare (p. 8).
2. Premete il pulsante [SAMPLING] per farlo accedere.



I pad che non contengono sample lampeggiano.

## NOTA

Se registrate in un pad che contiene già un sample, il sample esistente viene sovrascritto.

3. Premete il pad di destinazione del campionamento per farlo accendere.

Appare la schermata SAMPLING STANDBY.

## MEMO

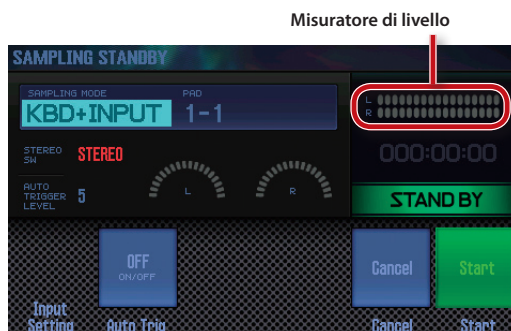
Potete anche premere il pulsante [BANK] e selezionare un pad in un bank differente.

4. Ruotate la manopola (dial) per selezionare il modo di campionamento desiderato.

Parametro	Suono da campionare
KBD+INPUT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esecuzione alla tastiera</li> <li>• Suono immesso dalla presa AUDIO INPUT</li> <li>• Suono immesso dalla presa USB COMPUTER</li> </ul>
KBD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esecuzione alla tastiera</li> </ul> <p><b>MEMO</b> Se USB Audio Input Destination è impostato su "TFX," l'ingresso dalla porta USB COMPUTER viene processato dal TFX e il risultato viene campionato. Per i dettagli, vedi la "Parameter Guide" (PDF).</p>
INPUT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suono immesso dalla presa AUDIO INPUT</li> <li>• Suono immesso dalla presa USB COMPUTER</li> </ul>

5. Regolate il volume di campionamento.

Regolate il volume il più alto possibile senza che il misuratore di livello raggiunga il fondo scala.



Presa/Porta	Spiegazione
Presa LINE	Regolate il livello sul vostro dispositivo audio.
Presa GUITAR/MIC	Regolate la manopola [LEVEL] sul pannello posteriore.
Porta USB COMPUTER	Regolate il livello sul vostro computer.

## MEMO

Se il volume è insufficiente, o se non siete in grado di regolare correttamente il volume, fate riferimento a "Impostare il Volume di Ingresso (Input Setting)" (p. 80).

6. Effettuate le impostazioni per il campionamento.

Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

Parametro	Valore	Spiegazione
STEREO SW	MONO, STEREO	Scegliete "MONO" se state campionando in mono, come da un microfono o una chitarra. Scegliete "STEREO" se state campionando in stereo, come da un dispositivo audio.
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Se Auto Trig è "ON," il campionamento inizia quando viene immesso un segnale che supera questa impostazione.
Auto Trig	OFF, ON	Se questo è "ON," il campionamento inizia quando viene immesso un segnale che supera l'impostazione AUTO TRIGGER LEVEL.

## Avviare il campionamento

7. Producete un suono sul dispositivo che è collegato all'FA, e premete il pulsante [7] (Start) quando volete iniziare il campionamento.

Durante il campionamento, lo schermo indica "NOW SAMPLING!"

## MEMO

Se al punto 6 avete impostato Auto Trig su "ON," il campionamento inizia quando viene immesso un segnale che supera l'impostazione AUTO TRIGGER LEVEL.

8. Per arrestare il campionamento, premete il pulsante [6] (Stop).

Il campionamento si arresta, e il sample viene salvato nel pad di destinazione che avete specificato.

## Impostare il Volume di Ingresso (Input Setting)

Ecco come impostare il volume di ingresso per il dispositivo connesso alla presa AUDIO INPUT o alla porta USB COMPUTER.

1. Nella schermata SAMPLING STANDBY (p. 79), premete il pulsante [2] (Input Setting).

Appare la schermata SYSTEM EFFECTS.



2. Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

Tab (linguetta)	Parametro	Valore
Audio Input	Livello di ingresso audio	0-127
USB Audio	Livello di ingresso dell'audio USB	0-127

### MEMO

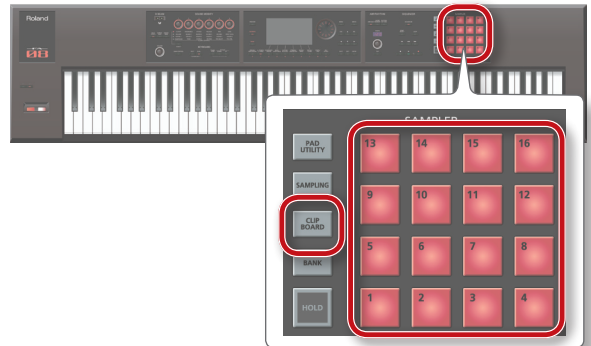
Potete accedere alla schermata SYSTEM EFFECTS anche dalla schermata EFFECTS EDIT (p. 52).

## Spostare/Copiare un Sample (Clip Board)

Potete spostare o copiare un sample in un altro pad.

### Spostare un Sample

1. Mentre tenete premuto il pad che contiene il sample da spostare, premete il pulsante [CLIP BOARD].



2. Tenendo premuto il pulsante [CLIP BOARD], premete il pad di destinazione dello spostamento.

Il sample viene spostato.

\* Se il pad di destinazione dello spostamento contiene un sample, appare il messaggio "Overwrite?". Se volete sovrascrivere, premete il pulsante [6] (OK); se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### Copiare un Sample

1. Tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e il pad che contiene il sample che volete copiare, premete il pulsante [CLIP BOARD].

2. Tenendo premuto il pulsante [CLIP BOARD], premete il pad di destinazione della copia.

Il sample viene copiato.

\* Se il pad di destinazione della copia contiene un sample, appare il messaggio "Overwrite?". Se volete sovrascrivere, premete il pulsante [6] (OK); se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).



# Modificare un Sample

Ecco come modificare un sample.

## Procedura di Modifica

### 1. Premete il pulsante [PAD UTILITY].

Appare la schermata SAMPLE PAD.



### 2. Premete un pad per selezionare il sample da modificare.

### 3. Premete il pulsante [2] (Sample Edit).

Appare la schermata SAMPLE EDIT.



### 4. Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

Parametro	Valore	Spiegazione
START POINT (manopola [1])	000000000-	È il punto in cui inizia la riproduzione. Impostatelo così da saltare qualsiasi porzione di suono indesiderata all'inizio del sample, in modo tale che la riproduzione si avvii dal momento desiderato.
END POINT (manopola [2])	000001000-	È il punto in cui termina la riproduzione. Impostatelo così da saltare qualsiasi porzione di suono indesiderata alla fine del sample. * La distanza tra start point ed end point non può essere 999 o meno.
ZOOM HORZ (manopola [3])	1/1-1/65536	Cambia l'ingrandimento orizzontale (l'asse del tempo della forma d'onda).
ZOOM VERT (manopola [4])	x1-x128	Cambia l'ingrandimento verticale (l'asse dell'ampiezza della forma d'onda).
GATE	OFF, ON	Specifica se il sample smette di suonare quando rilasciate il pad (ON) o continua a suonare anche dopo il rilascio del pad (OFF).
LOOP	OFF, ON	Specifica se il sample suona (ON) o non suona (OFF) in loop (ripetutamente).
LEVEL (manopola [6])	0-127	Regola il volume del sample.
EFFECT SW	OFF, ON	Specifica se l'effetto viene (ON) o non viene (OFF) applicato al sample. <b>MEMO</b> Potete applicare Master Comp, Master EQ, e TFX al sample.

### 5. Premete il pulsante [7] (EXIT).

Il sample viene salvato.

#### MEMO

Il sample viene salvato quando uscite dalla schermata SAMPLE EDIT.

## Rinominare il Sample (Rename)

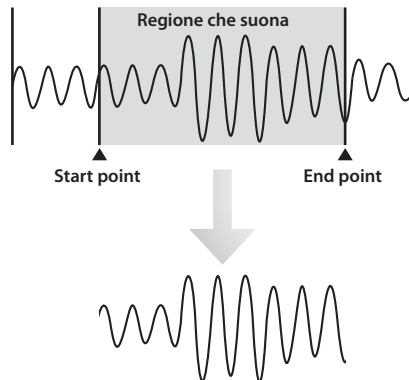
Ecco come cambiare il nome del sample.

### 1. Nella schermata SAMPLE EDIT, premete il pulsante [2] (Rename).

### 2. Assegnate un nome al sample (p. 45).

## Tagliare le Porzioni Indesiderate dal Sample (Truncate)

Ecco come potete tagliare le regioni indesiderate all'inizio e alla fine del sample specificando la porzione desiderata (start point ed end point).



### 1. Nella schermata SAMPLE EDIT, premete il pulsante [3] (Truncate).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 2. Premete il pulsante [6] (OK).

L'operazione Truncate viene eseguita.

## Cancellare un Sample (Delete)

Ecco come cancellare un sample.

### 1. Premete il pulsante [PAD UTILITY].

### 2. Premete un pad per selezionare il sample da cancellare.

### 3. Premete il pulsante [4] (Sample Delete).

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 4. Premete il pulsante [6] (OK).

Il sample viene cancellato.

#### MEMO

Potete cancellare un sample anche dalla schermata SAMPLE EDIT (p. 81) usando il pulsante [4] (Sample Utility).

### Ingrandire il Display del Sample (Zoom)

Potete cambiare l'ingrandimento con cui viene visualizzato il sample.

1. Nella schermata SAMPLE EDIT (p. 81), premete il pulsante [5] (Zoom).
2. Usate i pulsanti cursore l'ingrandimento del display.

### Ascoltare il risultato della modifica (Preview)

Ecco come ascoltare il risultato delle nostre modifiche al sample.

1. Nella schermata SAMPLE EDIT (p. 81), premete il pulsante [6] (Preview).  
Il sample viene riprodotto.

### Esportare il Sample in Formato WAV (Export Sample)

Ecco come esportare il sample in formato WAV.

1. Nella schermata SAMPLE EDIT (p. 81), premete il pulsante [4] (Sample Utility).
2. Muovete il cursore sul "Export Sample (WAV)," e premete il pulsante [7] (Select).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
3. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il file WAV esportato viene salvato nella cartella "EXPORT SAMPLE" della card SD.  
\* Se esiste un file con lo stesso nome della destinazione di esportazione, un messaggio chiede "Overwrite?" Premete il pulsante [6] (OK) se volete sovrascrivere, o premete il pulsante [7] (Cancel) se decidete di annullare.

#### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre vengono esportati i dati.

#### MEMO

- Potete esportare tutti i sample della song in una sola operazione (p. 76).
- Se eseguite Truncate prima di esportare, viene esportata la WAV tra lo start point e l'end point.

### Importare un File Audio (Sample Import)

Potete importare un file audio e suonarlo come se fosse un sample dell'FA.

1. Prima di continuare, copiate il file audio da importare nella cartella "IMPORT" sulla card SD.
2. Premete il pulsante [PAD UTILITY].
3. Premete il pulsante [5] (Sample Import).
4. Usate la manopola (dial) o i pulsanti [DEC] [INC] per selezionare il file audio da importare, e premete il pulsante [7] (Select).

#### MEMO

- Premendo il pulsante [4] (Auto Import) potete importare i sample in più pad vuoti con una sola operazione. Procedete al punto 6. Se non vi sono pad vuoti, l'importazione è impossibile.
- Potete cambiare la cartella sorgente dell'importazione.  
Premete il pulsante [2] (Folder) per accedere alla finestra Change Folder. Quando selezionate la cartella sorgente dell'importazione, i file nella cartella selezionata vengono visualizzati nella schermata SAMPLE IMPORT.

5. Premete un pad per selezionare il pad di destinazione dell'importazione.
6. Premete il pulsante [7] (Execute).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
7. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il file WAV viene importato.

#### File audio che possono essere importati

WAV/AIFF	Frequenza di campionamento	44.1/48/96 kHz
	Bit rate	8/16/24 bit
MP3	Formato	MPEG-1 audio layer 3
	Frequenza di campionamento	44.1 kHz
	Bit rate	64/80/96/112/128/160/192/ 224/256/320 kbps, VBR (Variable Bit Rate)

### Cambiare il Display delle Informazioni sul Sample (Change Information)

Potete cambiare le informazioni sul sample che vengono visualizzate nella schermata SAMPLE PAD.

1. Nella schermata SAMPLE PAD (p. 81), premete il pulsante [3] (Change Information).

Le informazioni visualizzate cambiano ogni volta che premete il pulsante.



- Nome del sample
- Stato on/off di GATE e LOOP
- Stato on/off dell'EFFECT SW



- Nome del sample
- Stereo/mono
- Dimensione del sample

# 07: I Pad

---

Spiega come usare i pad.

Utilizzo di Pad ..... 84

# Utilizzo di Pad

Oltre ad usare i pad dell'FA riprodurre i sample, potete assegnare ai pad una varietà di funzioni.

## Specificare la Funzione dei Pad (PAD UTILITY)

Ecco come specificare la funzione dei pad.

### 1. Premete il pulsante [PAD UTILITY].



### 2. Premete il pulsante [6] (Pad Mode).

### 3. Premete un pad [1]–[7] per selezionare la funzione desiderata.

Appare una schermata di impostazione a seconda della funzione che selezionate.

Pad	Funzione	Spiegazione
[1]	SAMPLE PAD	I pad riproducono i sample.
[2]	PART SELECT	I pad selezionano le parti.
[3]	PART MUTE	I pad attivano e disattivano il silenziamento della parte.
[4]	PART SOLO	I pad attivano e disattivano part solo.
[5]	NUMERIC	I pad funzionano da tasti numerici.
[6]	PARTIAL SW/SEL	I pad selezionano i parziali e li attivano e disattivano.
[7]	KBD SW	I pad attivano e disattivano il keyboard switch.

#### MEMO

Potete selezionare la funzione dei pad anche tenendo premuto il pulsante [PAD UTILITY] e premendo un pad [1]–[7].

## Riprodurre i Sample (SAMPLE PAD)

I pad riproducono i sample.

#### MEMO

Per i dettagli, vedi "Selezionare/Riprodurre i Sample" (p. 78).

## Selezionare le Parti (PART SELECT)

Potete usare i pad per selezionare le parti (1–16).

- \* Quando state suonando nella schermata STUDIO SET PLAY, le parti che potete selezionare sono limitate dal modo esecutivo. Se state usando il modo single play, può essere selezionata solamente la parte 1. Se state usando il modo esecutivo Dual o Split, potete selezionare solo le parti 1 e 2.

#### MEMO

- Il pad della parte selezionata lampeggia.
- Il numero del pad corrisponde al numero della parte.
- Quando state usando la Split performance, il pad [1] seleziona la parte lower (parte 2), e il pad [2] seleziona la parte upper (parte 1).

## Attivare e disattivare il silenziamento delle parti (PART MUTE)

Potete usare i pad per silenziare (mute) le parti (1–16).

Quando premete un pad, la parte corrispondente si alterna tra silenziata (lampeggiante) e in riproduzione (accesso).

#### MEMO

Il numero del pad corrisponde al numero della parte.

## Selezionare la Parte Solista (PART SOLO)

Potete usare i pad per cambiare la parte che suona da sola (solista) (p. 44, p. 63).

Quando premete nuovamente il pad che sta lampeggiando, solo viene disattivato.

#### MEMO

Il numero del pad corrisponde al numero della parte.

## Usare i Pad Come Tasti Numerici (NUMERIC)

Potete usare i pad come tasti numerici.

Ciò è utile quando immettete valori numerici dei parametri.

Pad	Spiegazione
[1]–[9]	1–9
[10]	0
[11]	–
[12]	+
[HOLD]	Conferma (stessa funzione del pulsante [ENTER])
[BANK]	Annulla (stessa funzione del pulsante [EXIT])

## Selezionare i Partial e Attivarli/Disattivarli (PARTIAL SW/SEL)

Potete usare i pad per selezionare un partial da modificare, e per attivarlo/disattivarlo.

Pad	Spiegazione
[1]	Seleziona il partial 1
[2]	Seleziona il partial 2
[3]	Seleziona il partial 3
[4]	Seleziona il partial 4
[5]	Attiva/disattiva il partial 1
[6]	Attiva/disattiva il partial 2
[7]	Attiva/disattiva il partial 3
[8]	Attiva/disattiva il partial 4

- \* Questo è disponibile solo se avete selezionato un tono in cui esistono i parziali. Se il tipo del tono è: tono di synth SuperNATURAL, il partial 4 non esiste, perciò i pad [4] e [8] non possono essere usati.

## Attivare e disattivare il Keyboard Switch (KBD SW)

Potete usare i pad per attivare e disattivare il keyboard switch (p. 27).

Quando premete un pad, il keyboard switch della parte corrispondente si attiva (lampeggiante) o si disattiva (acceso).

\* Il keyboard switch è disponibile solamente nel modo esecutivo multi part play.

### MEMO

- Il numero del pad corrisponde al numero della parte.
- Le impostazioni dei keyboard switch vengono salvate nello studio set.

Panoramica

Suonare

Funzioni  
Esecutive

Le Modifiche

Sequencer  
(creazione delle song)Sampler  
(campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice



# 08: DAW

---

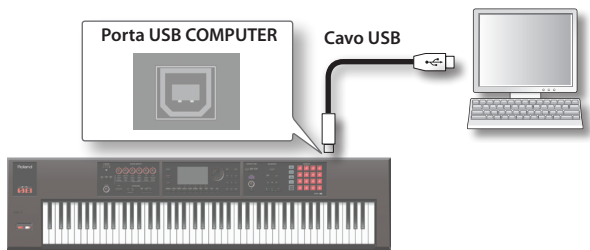
Spiega come usare l'FA insieme ad un computer o come controller di una DAW.

Collegamento a un Computer via USB ..... 88

Usare l'FA con una DAW Software ..... 89

# Collegamento a un Computer via USB

Se utilizzate un cavo USB disponibile in commercio per collegare una porta USB del vostro computer alla porta USB COMPUTER che si trova sul pannello posteriore dell'FA, potete utilizzare software compatibile MIDI (DAW software) per riprodurre dati audio e MIDI sull'FA.



Per i dettagli sui requisiti operativi, fate riferimento al sito Web Roland.

Sito Web Roland:

<http://www.roland.com/support/>

## NOTA

- Con alcuni tipi di computer, questo potrebbe non funzionare correttamente. Consultate il sito Web Roland per i dettagli sui sistemi operativi supportati.
- Un cavo USB non è incluso. Potete acquistarne uno dal rivenditore da cui avete acquistato l'FA.
- Usate un cavo USB 2.0.
- La porta USB del vostro computer deve supportare l'USB 2.0 Hi-Speed.
- Accendete l'FA prima di avviare la vostra DAW software sul computer. Non accendete e spegnete l'FA mentre sta girando la DAW software.

## USB audio

### FA → computer

Se l'FA è connesso al vostro computer tramite un cavo USB, l'uscita audio che avete scelto nell'FA può essere registrata dalla DAW software sul vostro computer.

### Computer → FA

Se l'FA è connesso al vostro computer tramite un cavo USB, il suono del vostro computer può essere riprodotto da un sistema audio connesso alle prese MAIN OUTPUT dell'FA.

## USB MIDI

Se l'FA è connesso al vostro computer tramite un cavo USB, i dati dell'esecuzione dell'FA (dati MIDI) possono essere registrati dalla vostra DAW software, e i dati dell'esecuzione (dati MIDI) riprodotti dalla vostra DAW software possono far suonare il generatore sonoro dell'FA.

## Installare il Driver USB

Il driver USB è un software che scambia dati tra l'FA e il software sul vostro computer.

Per poter usare il driver USB dedicato per l'FA, dovete installare il driver USB.

### MEMO

Per i dettagli su come scaricare ed installare il driver USB, fate riferimento al sito Web Roland.

<http://www.roland.com/support/>

## Effettuare le impostazioni del Driver USB

Ecco come passare dal driver USB dedicato dell'FA al driver generico fornito con il vostro sistema operativo.

1. **Premete il pulsante [MENU].**  
Appare la schermata MENU.
2. **Muovete il cursore sul "System" e premete il pulsante [ENTER].**  
Appare la schermata SYSTEM SETUP.
3. **Usate i tasti cursore [◀] [▶] per selezionare la linguetta "General".**
4. **Specificate il driver USB.**

Driver	Spiegazione
VENDOR (MIDI+AUDIO)	Viene usato il driver dedicato fornito da Roland specificamente per l'FA. Sono disponibili sia il MIDI che l'audio.
GENERIC (solo MIDI)	Viene usato il driver generico del sistema operativo. È disponibile solamente il MIDI.

### MEMO

Il sistema diventa effettivo quando riaccendete l'FA dopo aver effettuato il System Write.

5. **Premete il pulsante [6] (Write) per salvare l'impostazione.**
6. **Spegnete e riaccendete lo strumento.**



# Usare l'FA con una DAW Software

## Usare l'FA come un DAW Controller

Potete utilizzare l'FA come un controller per la vostra DAW software. L'FA è dotato di diverse mappe di controllo (control map) per le DAW. È sufficiente selezionare la control map appropriata per applicare le impostazioni corrette per la DAW software che state utilizzando.

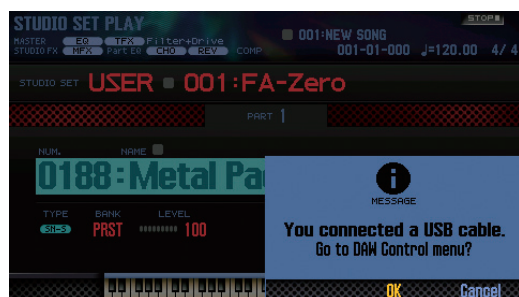
### MEMO

Se volete usare l'FA come un controller per la vostra DAW software, impostate il parametro USB Driver su **"VENDOR (MIDI+AUDIO)"**.

## Usare l'FA per Controllare la DAW Software

### 1. Usate un cavo USB per connettere l'FA al vostro computer.

Appare un messaggio di conferma.

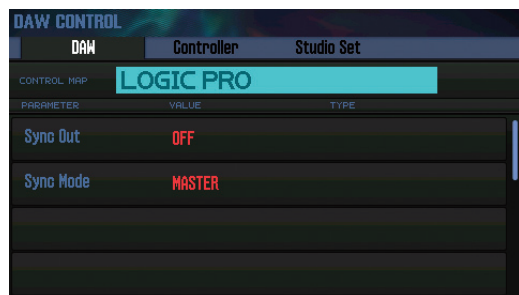


### MEMO

Questo messaggio non viene visualizzato se accendete l'FA mentre è già collegato al computer.

### 2. Premete il pulsante [6] (OK).

Si attiva il modo DAW Control, e appare la schermata DAW CONTROL.



### MEMO

- Potete attivare e disattivare il modo DAW Control anche premendo il pulsante **[DAW CONTROL]**.
- A seconda delle necessità, effettuate le impostazioni di sincronizzazione **"Sync Out"** e **"Sync Mode"** (p. 101).

### 3. Muovete il cursore su **"CONTROL MAP"** e usate la manopola (dial) per selezionare la DAW software che state utilizzando.

Valore	Spiegazione
LOGIC PRO	Per controllare Logic Pro.
SONAR	Per controllare SONAR.
CUBASE	Per controllare Cubase.
USER	Scegliete <b>"USER"</b> se il vostro sistema non può utilizzare la superficie di controllo Mackie Control. Potete scegliere i messaggi MIDI che vengono trasmessi quando premete i pad <b>[1]–[8]</b> .

### 4. Usate i tasti cursore [◀] [▶] per selezionare la linguetta **"Controller"**.

### 5. Impostate il Local Switch su **"OFF"** (p. 90).

### 6. Nella vostra DAW software, aprite il file del project che volete controllare.

### MEMO

Prima di continuare, selezionate **"FA-06 08"** come dispositivo di ingresso e di uscita MIDI.

Per i dettagli su come effettuare questa operazione, fate riferimento al manuale dell'utente della vostra DAW software.

### 7. Effettuate le impostazioni appropriate della superficie di controllo per la DAW software che avete selezionato (p. 90).

### 8. Agite sull'FA per controllare la vostra DAW software.

Controlli disponibili	Spiegazione
Pulsante [▶]	Avvia la riproduzione.
Pulsante [●]	Avvia la registrazione per le tracce che si trovano in standby di registrazione.
Pulsante [◀ ▶]	Riporta la posizione corrente all'inizio.
Pulsante [◀◀]	Riavvolgimento veloce.
Pulsante [▶▶]	Avanzamento veloce.
Pulsante [■]	Arresto della registrazione o della riproduzione.

I pulsanti da [▶] a [■] emulano la superficie di controllo Mackie Control.

Pad [1]–[8]	Emulano i tasti funzione (F1–F8) della superficie di controllo Mackie Control.
Manopole [1]–[6]	Controllano la funzione che gli assegnate. (p. 90)
Pulsanti [S1] [S2]	

## Impostazioni in LOGIC PRO

Questa spiegazione descrive la procedura utilizzando Logic Pro X. La procedura potrebbe differire per altre versioni.

1. Dal menù Logic Pro X, scegliete **[Logic Pro X]** → **[Control Surfaces]** → **[Setup]** per aprire la schermata di impostazione.
2. Dal menù, scegliete **[New]** → **[Install]**.
3. Dalla lista dei Model, scegliete **"Mackie Control"** e premete **"Add."**
4. Come porta di ingresso e porta di uscita, specificate **"FA-06 08 DAW CTRL."**

## Impostazioni in SONAR

Questa spiegazione descrive la procedura utilizzando SONAR X2 Producer. La procedura potrebbe differire per altre versioni.

1. Dal menù SONAR, scegliete **[Edit]** → **[Preferences]** → **[MIDI Devices]** per aprire la selezione del dispositivo di input/output.
2. Ai dispositivi di ingresso e ai dispositivi di uscita, aggiungete **"FA-06 08 DAW CTRL."**
3. In **[Preferences]**, scegliete **[MIDI Control Surfaces]**.
4. Premete **"Add new Controller/Surface"** per accedere al riquadro di dialogo di impostazione della superficie di controllo.
5. Scegliete **"Mackie Control"** con superficie di controllo, scegliete **"FA-06 08 DAW CTRL"** come porta di ingresso e porta di uscita, e poi premete **"OK."**

## Impostazioni in CUBASE

Questa spiegazione descrive la procedura utilizzando la versione per Mac OS X di Cubase 7. La procedura potrebbe differire per altre versioni.

1. Dal menù Cubase **[Devices]**, scegliete **[Device Setup]**.
2. Premete il pulsante **[+]** che si trova in alto a sinistra nel riquadro di dialogo, e scegliete **"Mackie Control"** dal menù a tendina.
3. Come MIDI input e MIDI output per Mackie Control, specificate **"FA-06 08 DAW CTRL."**
4. Sul lato sinistro del riquadro di dialogo, scegliete **"MIDI Port Setup"** per accedere alla schermata di impostazione.
5. In **"FA-06 08 DAW CTRL,"** togliete il visto dall'opzione **"In 'ALL MIDI Inputs:'"**

## Assegnare le funzioni a manopole e pulsanti

Potete assegnare funzioni alle manopole **[1]–[6]** e ai pulsanti **[S1] [S2]**.

Potete salvare 16 gruppi di queste assegnazioni, con ogni gruppo che contiene le assegnazioni delle manopole **[1]–[6]** e dei pulsanti **[S1] [S2]**.

1. Nella schermata DAW CONTROL, selezionate la linguetta **"Controller"**.



2. Selezionate il gruppo di assegnazioni che volete modificare.

### MEMO

Potete premere il pulsante **[ENTER]** e rinominare il gruppo.

3. Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

Parametro	Spiegazione
Local Switch	Attiva e disattiva il Local switch (p. 100) quando siete in modo DAW Control.
Tx Channel	Specifica il canale di trasmissione MIDI usato quando siete in modo DAW Control. Impostatelo come desiderate.
S1, S2	Selezionano i messaggi MIDI che vengono trasmessi quando premete i pulsanti <b>[S1] [S2]</b> .
Knob 1–6	Selezionano i messaggi MIDI che vengono trasmessi quando ruotate le manopole <b>[1]–[6]</b> .

### MEMO

Se volete che le vostre impostazioni vengano memorizzate, salvate le impostazioni DAW CONTROL (p. 92).

## Usare l'FA come una tastiera MIDI

La vostra esecuzione sulla tastiera dell'FA (dati MIDI) può essere registrata sulla vostra DAW software, o usata per far suonare strumenti software.

1. Collegate l'FA al vostro computer e attivate il modo DAW Control.
2. Nella schermata DAW CONTROL, selezionate la linguetta **"Controller"**.
3. Impostate il Local Switch su **"OFF."**

### MEMO

Impostate il canale di trasmissione MIDI a seconda delle necessità (Tx Channel: p. 90).

## Far suonare il generatore sonoro dell'FA dalla vostra DAW Software

I dati dell'esecuzione (dati MIDI) riprodotti dalla vostra DAW software possono far suonare il generatore sonoro dell'FA.

1. Collegate l'FA al vostro computer, e attivate il modo DAW Control.
2. Avviate la vostra DAW software, e aprite il file del project che volete riprodurre.

### MEMO

Prima di continuare, selezionate "FA-06 08" come dispositivo di ingresso e di uscita MIDI.

Per i dettagli su come effettuare questa operazione, fate riferimento al manuale dell'utente della vostra DAW software.

3. Nella schermata DAW CONTROL, selezionate la linguetta "Studio Set".



\* A seconda delle impostazioni dei canali della vostra DAW, i messaggi che selezionano gli studio set potrebbero venir trasmessi sul canale di una parte, causando cambiamenti di toni. In questo caso, controllate le impostazioni dei canali della vostra DAW.

4. Muovete il cursore sul "RxCH" del tono che volete suonare, e usate la manopola (dial) per specificare il canale di ricezione.

### MEMO

Se impostate RxSw su off, i messaggi MIDI non vengono ricevuti. È utile attivare e disattivare l'RxSw se volete interrompere temporaneamente la ricezione dei messaggi MIDI.

5. Nella vostra DAW software, impostate i canali di trasmissione delle tracce che state riproducendo così che corrispondano alle impostazioni dei canali di ricezione dell'FA.

Per i dettagli su come effettuare questa impostazione, fate riferimento al manuale dell'utente della vostra DAW software.

6. Ponete in riproduzione la vostra DAW software.

Potete sentire la riproduzione che suona con i toni dell'FA.

## Usare l' FA come un'Interfaccia Audio

L'uscita audio dell'FA che avete specificato può essere registrata nella vostra DAW software sul vostro computer.

Il suono del vostro computer può anche venir riprodotto da un dispositivo connesso alle prese MAIN OUTPUT dell'FA.

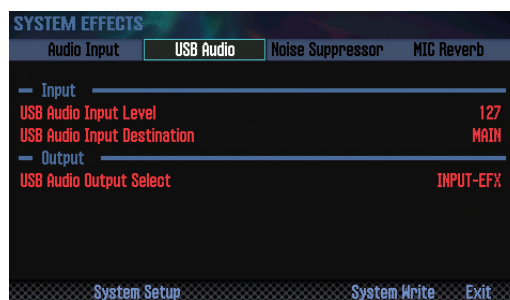
1. Collegate l'FA al vostro computer.
2. Avviate la vostra DAW software, e scegliete "FA-06 08" come dispositivo di ingresso e di uscita audio.

Per i dettagli su come effettuare questa operazione, fate riferimento al manuale dell'utente della vostra DAW software.

## Specificare l'uscita audio USB

Ecco come specificare l'uscita audio USB che viene emessa dalla porta USB COMPUTER.

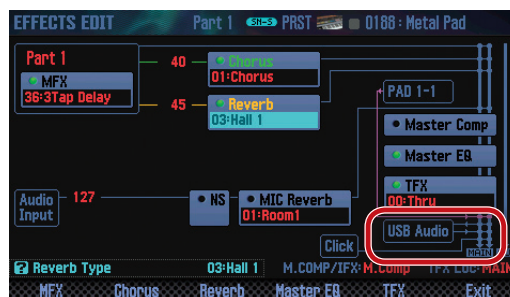
1. Nella schermata SYSTEM SETUP (p. 97), premete il pulsante [3] (System Effects).
- Appare la schermata SYSTEM EFFECTS.
2. Usate i tasti cursore [◀][▶] per selezionare la linguetta "USB Audio".



3. Muovete il cursore sul "USB Audio Output Select" e usate la manopola (dial) per cambiare l'impostazione.

Valore	Spiegazione
MAIN	Lo stesso suono emesso dalle prese MAIN OUTPUT viene emesso dalla porta USB COMPUTER.
INPUT	Il suono in ingresso dalla presa AUDIO INPUT viene emesso senza modifiche dalla porta USB COMPUTER.
INPUT-EFX	Il suono in ingresso dalla presa AUDIO INPUT viene processato dal soppressore di rumore (NS) e dal riverbero dedicato al microfono (MIC Reverb) prima di essere emesso dalla porta USB COMPUTER.

Il flusso del segnale audio USB può essere visualizzato nella schermata EFFECTS EDIT (p. 52).



# Salvare le impostazioni DAW CONTROL

Le impostazioni DAW CONTROL tornano alla loro condizione precedente quando spegnete lo strumento. Se desiderate conservare le impostazioni DAW CONTROL anche dopo aver spento l'unità, salvatele.

### 1. Nella schermata DAW CONTROL, premete il pulsante **[Write]**.

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.

### 2. Premete il pulsante **[6] (OK)**.

Le impostazioni DAW CONTROL vengono salvate.

#### **MEMO**

Quando salvate le impostazioni DAW CONTROL, vengono salvate anche le impostazioni di sistema (System).

#### **NOTA**

Non spegnete mai l'unità mentre vengono salvate le impostazioni.

# 09: Impostazioni

---

Spiega funzioni utili, e impostazioni che si applicano all'intera FA.

Funzioni Utili .....	94
Impostazioni per l'Intera FA .....	97
Riguardo alla Funzione Wireless LAN .....	104

## Procedura di base per le operazioni Utility

1. Premete il pulsante **[MENU]**.  
Appare la schermata MENU.
2. Muovete il cursore su **"Utility"** e premete il pulsante **[ENTER]**.  
Appare la schermata UTILITY.



3. Selezionate la funzione che volete eseguire, e premete il pulsante **[ENTER]**.

Funzione	Spiegazione	Pagina
Backup	Salva i dati della memoria user e nella memoria system su una card SD.	p. 94
Restore	Ricarica nell'FA i dati della backup da una card SD.	
Export Song	Esporta una song in formato WAV/SMF. Inoltre, esporta i sample in formato WAV.	p. 74
Import Studio Set/Tone	Importa uno studio set o un tono da una copia di backup su una card SD. Potete anche importare toni dell'INTEGRA-7 che avete scaricato dal sito Axial.	p. 95
Factory Reset	Riporta l'FA alle condizioni impostate in fabbrica.	p. 95
Format SD Card	Inizializza una card SD.	p. 96
Bulk Dump	Invia le impostazioni dello studio set e del tono presenti nell'area temporanea ad un dispositivo MIDI esterno.	p. 96

## Backup dei Dati User (Backup/Restore)

I contenuti della memoria user e della memoria di sistema dell'FA (p. 14) possono essere salvati su una card SD (Backup) o ripristinati nell'FA (Restore).

### Backup su una Card SD (Backup)

#### NOTA

Se eseguite una copia di backup con un nome del file che è identico a quello di dati di backup presenti sulla card SD, i dati già esistenti vengono sovrascritti. Se volete salvare una nuova backup, assegnatele nome differente.

1. Nella schermata UTILITY, selezionate **"Backup"** e premete il pulsante **[ENTER]**.
2. Premete il pulsante **[2] (Rename)** e assegnate un nome al file di cui volete effettuare la copia di backup (p. 45).
3. Premete il pulsante **[7] (Backup)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.
4. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
I dati vengono salvati sulla card SD.

#### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre è in corso la backup.

### Ripristinare i dati della backup nell'FA (Restore)

1. Nella schermata UTILITY, selezionate **"Restore"** e premete il pulsante **[ENTER]**.
2. Usate i pulsanti cursore per selezionare il file che volete ripristinare, e premete il pulsante **[7] (Restore)**.  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante **[7] (Cancel)**.

#### NOTA

Quando eseguite l'operazione Restore, tutte le impostazioni salvate correntemente nell'FA vanno perse. Se volete conservare le impostazioni correnti effettuate una copia di backup un nome differente.

3. Premete il pulsante **[6] (OK)**.  
Quando il ripristino è completo, appare il messaggio **"Completed. Please Power Off!"**.

#### NOTA

Non spegnete mai l'unità mentre è in corso l'operazione Restore.

4. Spegnete e riaccendete l'unità.

## Importare uno Studio Set o un Tono (Import Studio Set/Tone)

Potete importare i dati di uno studio set o di un tono di cui avete effettuato una copia di backup sulla card SD.

Potete anche importare toni dell'INTEGRA-7 che avete scaricato dal sito Axial.

## Importare dai Dati della Backup

1. Nella schermata UTILITY, selezionate "Import Studio Set/Tone" e premete il pulsante [ENTER].
2. Usate i pulsanti cursore per selezionare i dati della backup, e premete il pulsante [7] (Select).

### MEMO

Potete cambiare la cartella sorgente dell'importazione.

Premete il pulsante [2] (Folder) per accedere alla finestra CHANGE FOLDER. Quando selezionate la cartella sorgente dell'importazione, i file nella cartella selezionata vengono visualizzati nella finestra IMPORT (SELECT FILE). Se state importando toni che avete scaricato dal sito Axial, selezionate la cartella "IMPORT".

3. Usate i pulsanti cursore per selezionare gli studio set o i toni da importare, e assegnate loro un visto.

Pulsante	Spiegazione
[2] (Mark)	Applica un visto.
[3] (Mark All)	Applica visti a tutti gli studio set o toni nella lista.
[4] (Search ▲)	Nella lista, salta allo studio set o al tono a cui avete applicato un visto.
[4] (Search ▼)	

4. Premete il pulsante [7] (Import).
5. Selezionate la destinazione di salvataggio dei dati che volete importare, e premete il pulsante [7] (Execute).  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
6. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il file selezionato viene importato.

## Importare toni scaricati dal sito Axial

Potete importare toni dell'INTEGRA-7 che avete scaricato dal sito Axial.

1. Scaricate i toni INTEGRA-7 da Axial.

### MEMO

Per i dettagli su come scaricare i toni, consultate il sito Axial.  
<http://axial.roland.com/>

2. Usando il vostro computer, copiate i dati dei toni nella cartella "IMPORT" sulla card SD.
3. Importate i toni come descritto in "Importare dai Dati della Backup" (p. 95).

Axial è il sito di una libreria di suoni da qui potete scaricare suoni aggiuntivi per i sintetizzatori Roland.



## Ripristinare le impostazioni di fabbrica (Factory Reset)

Ecco come potete riportare le impostazioni salvate nell'FA alle condizioni originali di fabbrica (Factory Reset).

### NOTA

Quando eseguite l'operazione Factory Reset, tutti i dati salvati nell'FA vanno persi. Se volete conservare i dati, effettuate una copia di backup su una card SD.

1. Nella schermata UTILITY, selezionate "Factory Reset" e premete il pulsante [ENTER].  
Appare un messaggio di conferma.  
Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).
2. Premete il pulsante [6] (OK).  
Il factory reset viene eseguito.

### NOTA

- Non spegnete mai l'unità mentre è in corso l'operazione Factory Reset.
- I dati sulla card SD non vengono riportati alle condizioni impostate in fabbrica.

## Inizializzare una Card SD (Format SD Card)

Ecco come inizializzare (formattare) una card SD.

### NOTA

- **Non formattate la card SD inclusa con questo prodotto.**  
Se formattate la card SD che è stata inclusa con questo prodotto, tutti i dati delle demo song sulla card vengono cancellati.
- **Effettuate una copia di backup dei dati sul vostro computer prima di formattare la card.**  
Quando formattate una card, tutti i suoi dati vanno persi. Se la card SD contiene dati importanti, effettuate prima una copia di backup come descritto in "Back-Up sul Computer dei Dati nella Card SD" (p. 96).

### 1. Nella schermata UTILITY, selezionate "Format SD Card" e premete il pulsante [ENTER].

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 2. Premete il pulsante [6] (OK).

La card SD viene formattata.

## Back-Up sul Computer dei Dati nella Card SD

### 1. Rimuovete la card SD dall'FA.

### 2. Inserite la card SD nel vostro computer.

Se il vostro computer non è dotato di uno slot per card SD, usate un lettore di card SD disponibile in commercio.

### 3. Copiate (drag & drop) tutte le cartelle presenti sulla card SD in una cartella del vostro computer.

### NOTA

Dovete copiare tutte le cartelle. Il sistema non funziona correttamente se copiate solo alcune cartelle.

### 4. Annullate la connessione con la card SD, e rimuovete la card SD dal vostro computer.

### 5. Inserite la card SD nell'FA.

## Ripristinare su una Card SD i dati di cui avete effettuato una copia di backup

### 1. Rimuovete la card SD dall'FA.

### 2. Inserite la card SD nel vostro computer.

Se il vostro computer non è dotato di uno slot per card SD, usate un lettore di card SD disponibile in commercio.

### 3. Copiate (drag & drop) tutte le cartelle della copia di backup dal computer alla card SD.

### NOTA

- Quando copiate i dati della backup su una card SD, i dati salvati precedentemente sulla card SD vanno persi.
- Dovete copiare tutte le cartelle. Il sistema non funziona correttamente se copiate solo alcune cartelle.

### 4. Annullate la connessione con la card SD, e rimuovete la

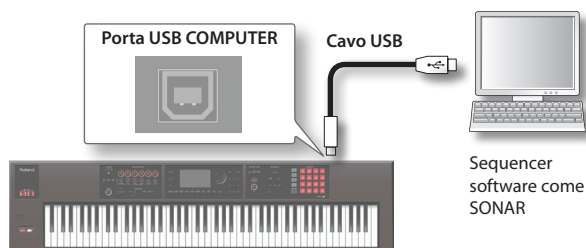
card SD dal vostro computer.

### 5. Inserite la card SD nell'FA.

## Trasmettere i dati dell'area temporanea ad un dispositivo MIDI esterno (Bulk Dump)

Ecco come trasmette le importazioni dello studio set e del tono ad un dispositivo MIDI esterno. Questa impostazione prende il nome di "bulk dump." Potete usare questa operazione quando volete collegare un'altra unità FA e suonare usando impostazioni identiche, o quando volete salvare le impostazioni del vostro studio set e del tono su un dispositivo MIDI esterno come precauzione contro la perdita di dati.

Collegate l'FA al vostro dispositivo MIDI esterno come illustrato sotto prima di procedere.



### 1. Nella schermata UTILITY, scegliete "Bulk Dump" e premete il pulsante [ENTER].

Appare un messaggio di conferma.

Se decidete di annullare, premete il pulsante [7] (Cancel).

### 2. Premete il pulsante [6] (OK).

Il bulk dump viene eseguito.

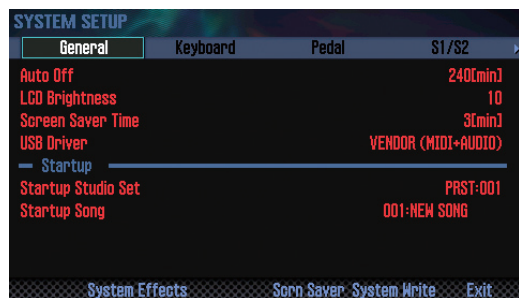


# Impostazioni per l'Intera FA

Questa impostazione si applicano all'FA nel suo complesso

## Procedura di base per le impostazioni System

1. Premete il pulsante **[MENU]**.  
Appare la schermata MENU.
2. Muovete il cursore sul **"System"** e premete il pulsante **[ENTER]**.  
Appare la schermata SYSTEM SETUP.



3. Usate i pulsanti cursore per selezionare un parametro, e usate la manopola (dial) per cambiare il valore.

### MEMO

Potete effettuare le impostazioni dell'effetto system premendo il pulsante **[3] (System Effects)**.

Per i dettagli sui parametri dell'effetto system, vedi la **"Parameter Guide"** (PDF).

## Salvare le impostazioni System

Le impostazioni System tornano al loro stato precedente allo spegnimento. Se volete memorizzare queste impostazioni, dovete salvarle prima di spegnere l'unità.

1. Nella schermata SYSTEM SETUP, premete il pulsante **[6] (System Write)**.

Le impostazioni vengono salvate.

### NOTA

Non spegnete mai l'unità durante il salvataggio dei dati.

## Parametri System

Le operazioni dei parametri system sono spiegate sotto, organizzate secondo la struttura dei parametri.

### Impostazioni generali (General)

Parametro	Valore	Spiegazione
Auto Off	OFF, 30 [min], 240 [min]	Specifica se l'unità si spegne automaticamente trascorso un certo tempo di inattività. Se non volete lo spegnimento automatico, scegliete il valore <b>"OFF"</b> .
LCD Brightness	1-20	Regola la luminosità del display. La luminosità aumenta alzando il valore.
Screen Saver Time	OFF, 30 [sec], 1-60 [min]	Lo screen saver (salva-schermo) si avvia trascorso un certo tempo. Se non volete che lo screen saver si avvii, scegliete il valore <b>"OFF"</b> .  <b>MEMO</b> Potete vedere la schermata visualizzata premendo il pulsante <b>[5] (Scrn Saver)</b> .

Parametro	Valore	Spiegazione
USB Driver	VENDOR (MIDI+AUDIO)	Viene usato il driver dedicato dell'FA fornito da Roland. MIDI e audio sono disponibili.
	GENERIC (solo MIDI)	Viene usato il driver generico fornito dal sistema operativo. È disponibile solo il MIDI.
<b>Startup</b>		
Startup Studio Set	SONG, (Numero dello Studio set)	Specifica lo studio set che viene caricato all'accensione. Scegliete <b>"SONG"</b> se volete usare lo studio set che è selezionato dalla song.
Startup Song	LAST-SAVED, (Nome della Song)	Specifica la song che viene caricata all'accensione. Se volete caricare l'ultima song che avete salvato, scegliete <b>"LAST-SAVED"</b> .

### Impostazioni della tastiera (Keyboard)

Parametro	Valore	Spiegazione
Keyboard Velocity		Specifica la velocity trasmessa quando vengono suonati i tasti.
	REAL	Il valore di velocity trasmesso corrisponde alla forza con cui suonate i tasti.
	1-127	Il valore di velocity trasmesso è fisso, a prescindere della forza con cui premete i tasti.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	La tastiera ha un tocco leggero. Visto che potete suonare un fortissimo (ff) senza premere i tasti con forza come con l'impostazione <b>"MEDIUM"</b> , la tastiera vi sembra leggera. Questa impostazione facilita la suonabilità alle persone che hanno poca forza nelle dita.
	MEDIUM	È l'impostazione standard del tocco della tastiera.
	HEAVY	La tastiera ha un tocco più pesante. Visto che dovrete usare più forza rispetto all'impostazione <b>"MEDIUM"</b> per ottenere un fortissimo (ff), la tastiera vi sembra più pesante. Questa impostazione vi permette di usare la dinamica nell'esecuzione per ottenere più espressività.
Keyboard Velocity Curve Offset	-10-+9	Regola la curva di velocity della tastiera. Valori più bassi fanno sì che la tastiera sembri più leggera. Valori più alti fanno sì che la tastiera sembri più pesante.
<b>Arpeggio</b>		
Arpeggio Trigger Quantize		Specifica come vengono attivati gli arpeggi.
	OFF	L'arpeggio inizia nel momento in cui suonate la tastiera.
	BEAT	Se suonate la tastiera mentre sta suonando il sequencer o un rhythm pattern, l'arpeggio si avvia automaticamente all'inizio del movimento.
	MEASURE	Se suonate la tastiera mentre sta suonando il sequencer o un rhythm pattern, l'arpeggio si avvia automaticamente all'inizio della battuta.

Panoramica

Suonare

Funzioni  
Esecutive

Le Modifiche

Sequencer  
(creazione delle song)

Sampler  
(campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice



## Impostazioni dei Pedali (Pedal)

Parametro	Valore	Spiegazione	
<b>Control Pedal</b>			
<b>Pedal Assign Source</b>	SYSTEM, STUDIO	Specifica se le funzioni controllate dai pedali connessi alle prese FOOT PEDAL CTRL 1 e 2 sono determinate dalle impostazioni di sistema (SYSTEM) o dalle impostazioni dello studio set (STUDIO).	
<b>Control Pedal 1 Assign</b>	Specifica le funzioni controllate dai pedali connessi alle prese FOOT PEDAL CTRL 1 e 2.		
	OFF	Nessuna funzione assegnata.	
	CC01-31, 32 (OFF), 33-95	Controller number 1-31, 33-95	
	BEND DOWN	Stesso effetto del movimento della leva del pitch bend verso sinistra.	
	BEND UP	Stesso effetto del movimento della leva del pitch bend verso destra.	
	AFTERTOUCH	Aftertouch	
	START/STOP	Avvia/arresta la song.	
	<b>Control Pedal 2 Assign</b>	TAP TEMPO	Stesso effetto della pressione del pulsante <b>[TAP]</b> del pannello.
		STUDIO SET DOWN	Seleziona lo studio set precedente.
		STUDIO SET UP	Seleziona lo studio set successivo.
	FAVORITE DOWN	Seleziona il Favorite precedente.	
	FAVORITE UP	Seleziona il Favorite successivo.	
	PANEL-DEC	Stesso effetto della pressione del pulsante <b>[DEC]</b> del pannello.	
	PANEL-INC	Stesso effetto della pressione del pulsante <b>[INC]</b> del pannello.	
<b>Control Pedal 1 Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Seleziona la polarità dei pedali collegati alle prese FOOT PEDAL CTRL 1 e 2.	
<b>Control Pedal 2 Polarity</b>		A seconda del modello di pedale, il risultato della pressione o del rilascio del pedale potrebbe essere l'opposto di quello che vi aspettate. In tal caso, scegliete l'impostazione <b>"REVERSE"</b> . Se usate un pedale Roland (che non ha selettore di polarità), scegliete <b>"STANDARD"</b> .	
<b>Hold Pedal</b>			
<b>Hold Pedal Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Seleziona la polarità dei pedali collegati alla presa FOOT PEDAL HOLD. A seconda del modello di pedale, il risultato della pressione o del rilascio del pedale potrebbe essere l'opposto di quello che vi aspettate. In tal caso, scegliete l'impostazione <b>"REVERSE"</b> . Se usate un pedale Roland (che non ha selettore di polarità), scegliete <b>"STANDARD"</b> .	
<b>Continuous Hold Pedal</b>	OFF, ON	Se è ON, il connettore FOOT PEDAL HOLD supporta il mezzo-pedale. Se è attivato il mezzo-pedale potete collegare un pedale del forte (come il DP-10; disponibile separatamente) ed usare il pedale per controllare le sottili sfumature del suono di pianoforte dello strumento.	

## Impostazioni dei pulsanti [S1] [S2] (S1/S2)

Parametro	Valore	Spiegazione	
<b>S1/S2 Assign Source</b>	SYSTEM, STUDIO	Specifica se le funzioni controllate dai pulsanti <b>[S1] [S2]</b> sono determinate dalle impostazioni di sistema (SYSTEM) o dalle impostazioni dello studio set (STUDIO).	
<b>Assignable</b>			
<b>Switch S1 Assign</b>	Specifica le funzioni controllate dai pulsanti <b>[S1] [S2]</b> .		
	OFF	Nessuna funzione assegnata.	
	CC01-31, 32 (OFF), 33-95	Controller number 1-31, 33-95	
	AFTERTOUCH	Aftertouch	
	MONO/POLY	Alterna tra mono/poly.	
	CHORUS SWITCH	Attiva e disattiva il chorus.	
	<b>Switch S2 Assign</b>	REVERB SWITCH	Attiva e disattiva il riverbero.
		MASTER EQ SWITCH	Attiva e disattiva il master EQ.
		TFX SWITCH	Attiva e disattiva il total effect.
		MASTER KEY DOWN	Abbassa l'estensione della tastiera di un semitono.
	MASTER KEY UP	Alza l'estensione della tastiera di un semitono.	
<b>Switch S1 Assign Mode</b>	MOMENTARY, LATCH	Specifica il funzionamento dei pulsanti <b>[S1] [S2]</b> .	
<b>Switch S2 Assign Mode</b>			



Per la procedura di base delle impostazioni System, vedi p. 97.

## Impostazioni delle manopole SOUND MODIFY (Knob)

Parametro	Valore	Spiegazione
Knob Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Specifica se le funzioni controllate dalle manopole SOUND MODIFY sono determinate dalle impostazioni di sistema (SYSTEM) o dalle impostazioni dello studio set (STUDIO).
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Quando agite su una manopola, specifica se i dati di controllo corrispondenti alla posizione della manopola vengono sempre trasmessi (DIRECT) o se i dati di controllo vengono trasmessi solo dopo che la manopola ha oltrepassato il valore corrente del parametro (CATCH).
Auto Knob Reset (per Single)	OFF, ON	Quando cambiate i toni in modo Single play, questa impostazione specifica se le impostazioni della manopola SOUND MODIFY vengono reimpostate (ON) o no (OFF). Se questo è "ON," vengono reimposti i seguenti parametri quando cambiate i toni. <ul style="list-style-type: none"> <li>CUTOFF</li> <li>RESONANCE</li> <li>ATTACK</li> <li>RELEASE</li> <li>PAN</li> <li>LEVEL</li> <li>EQ LOW</li> <li>EQ MID1</li> <li>EQ MID2</li> <li>EQ MID3</li> <li>EQ HIGH</li> <li>COMPRESSOR</li> <li>TONE</li> <li>TFX SELECT</li> <li>ASSIGN 1, ASSIGN 2, ASSIGN 3, ASSIGN 4, ASSIGN 5 (con le impostazioni KNOB ASSIGN effettuate in fabbrica)</li> </ul>
<b>Assignable</b>		
Sound Modify Knob 1-6 Assign		Specifica le funzioni controllate dalle manopole SOUND MODIFY.
	OFF	Nessuna funzione assegnata.
	CC01-31, 32 (OFF), 33-95	Controller number 1-31, 33-95
	PITCH BEND	Applica lo stesso effetto del movimento della leva del pitch bend.
	AFTERTOUCH	Aftertouch
	TFX PARAM 1-3	Controllano i parametri 1-3 del Total Effect.

## Impostazioni del D-BEAM controller (D-Beam)

Parametro	Valore	Spiegazione
D-Beam Sens	0-127	Più alto è il valore che impostate per questo parametro e più sensibile è il D-BEAM.
D-Beam Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Specifica se le funzioni controllate dal D-BEAM controller sono determinate dalle impostazioni di sistema (SYSTEM) o dalle impostazioni dello studio set (STUDIO).

Parametro	Valore	Spiegazione
D-Beam Switch		Specifica le funzioni controllate dal D-BEAM controller.
	OFF	Nessuna funzione assegnata.
	SOLO SYNTH	Il D-BEAM controller funziona come un sintetizzatore monofonico.
	EXPRESSION	Il D-BEAM controller controlla il volume.
	ASSIGNABLE	Il D-BEAM controller controlla la funzione che gli assegnate.
<b>Solo Synth</b>		
Level	0-127	Regola il volume del solo synth.
Chorus Send Level	0-127	Regola il livello di mandata al chorus.
Reverb Send Level	0-127	Regola il livello di mandata al riverbero.
Range	2-8OCT	Regola l'intervallo di variazione dell'intonazione del solo synth.
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Seleziona la forma d'onda. SAW (a dente di sega), SQR (onda quadra)
Osc 1 Pulse Width	0-127	Specifica l'ampiezza dell'impulso della forma d'onda. Variando ciclicamente l'ampiezza dell'impulso potete creare delicati cambiamenti nel suono.
Osc 1 Coarse Tune	-48-+48	Regola l'intonazione del suono del tono (in semitoni, +/-4 ottave).
Osc 1 Fine Tune	-50-+50	Regola l'intonazione del suono del tono (in intervalli di 1-cent).
Osc 2 Waveform	(uguale ad Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0-127	Regola il livello di Osc 2.
Osc Sync Switch	OFF, ON	Attivando questo interruttore si produce un suono complesso con molti armonici. È efficace quando l'intonazione di Osc 1 è più alta di quella di Osc 2.
Filter Type		Specifica il tipo di filtro.
	OFF	Non viene usato alcun filtro.
	LPF (Low Pass Filter)	Questo riduce il volume di tutte le frequenze sopra alla frequenza di taglio (Cutoff).
	BPF (Band Pass Filter)	Questo lascia solo le frequenze nella regione della frequenza di taglio e taglia il resto.
	HPF (High Pass Filter)	Questo taglia le frequenze nella regione al di sotto della frequenza di taglio.
	PKG (Peaking Filter)	Questo enfatizza le frequenze nella regione al di sotto della frequenza di taglio.
Cutoff	0-127	La frequenza a cui il filtro inizia ad influenzare le componenti di frequenza della forma d'onda.
Resonance	0-127	Enfatizza la porzione del suono nella regione della frequenza di taglio, aggiungendo carattere al suono.
LFO Rate	0-127	Regola la velocità di modulazione dell'LFO.
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63-+63	Specifica l'intensità con cui l'LFO modula l'intonazione di Osc 1.
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63-+63	Specifica l'intensità con cui l'LFO modula l'intonazione di Osc 2.

Panoramica

Suonare

Funzioni Esecutive

Le Modifiche

Sequencer (creazione delle song)

Sampler (campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice



Parametro	Valore	Spiegazione
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63--+63	Specifica l'intensità con cui l'LFO modula l'ampiezza dell'impulso della forma d'onda di Osc 1. * Pulse Width è attivo quando è selezionato "SQR" per la forma d'onda di Osc 1.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63--+63	Specifica l'intensità con cui l'LFO modula l'ampiezza dell'impulso della forma d'onda di Osc 2. * Pulse Width è attivo quando è selezionato "SQR" per la forma d'onda di Osc 2.
<b>Assignable</b>		
	Specifica le funzioni controllate dal pulsante [ASSIGNABLE].	
	OFF	Nessuna funzione assegnata.
	CC01-31, 32 (OFF), 33-95	Controller number 1-31, 33-95
	BEND DOWN	Stesso effetto del movimento della leva del pitch bend verso sinistra.
	BEND UP	Stesso effetto del movimento della leva del pitch bend verso destra.
	AFTERTOUCH	Aftersustain
	CUTOFF	Regola la frequenza di taglio.
	RESONANCE	Regola la risonanza.
	ATTACK	Regola l'attacco.
	RELEASE	Regola il rilascio.
	PAN	Regola la posizione stereo.
	LEVEL	Regola il volume.
<b>D-Beam Assign</b>	EQ LOW	Regola la gamma dei bassi.
	EQ MID1	Regola la frequenza media-1.
	EQ MID2	Regola la frequenza media-2.
	EQ MID3	Regola la frequenza media-3.
	EQ HIGH	Regola la gamma degli acuti.
	INPUT LEVEL	Regola il volume di ingresso dalla presa AUDIO INPUT.
	KNOB ASSIGN1-6	Regola le manopole [1] (ASSIGN 1)-[6] (ASSIGN 6).
	COMPRESSOR	Regola il compressore.
	TONE	Regola il tono.
	CHORUS	Regola il chorus.
	REVERB	Regola il riverbero.
	TFX SELECT	Seleziona il total effect.
	TFX CTRL	Controlla il total effect.
	SAMPLE PAD	Riproduce un sample.
<b>Range Max</b>	0-127	Specifica il limite superiore dell'intervallo del D Beam controller. <b>MEMO</b> Impostando Range Max al di sotto di Range Min potete invertire l'intervallo di variazione.
<b>Range Min</b>	0-127	Specifica il limite inferiore dell'intervallo del D Beam controller.
<b>Beam Assign Knob Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	<b>STANDARD:</b> Il parametro assegnato cambia nella direzione positiva (+) avvicinando la mano al D-BEAM controller. <b>REVERSE:</b> Il parametro assegnato cambia nella direzione negativa (-) avvicinando la mano al D-BEAM controller.
<b>Beam Assign Sample Pad Number</b>	1-1-4-16	Seleziona il sample che suona se D-Beam Assign è impostato su "SAMPLE PAD."

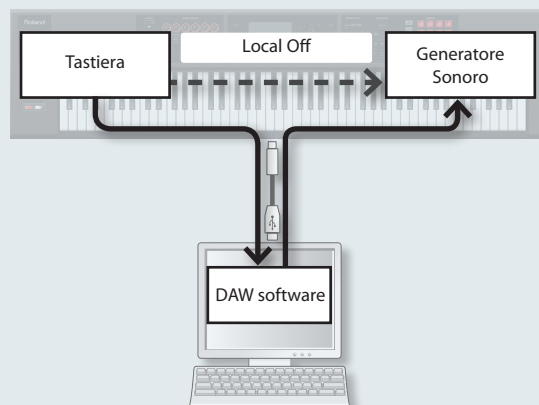
## Impostazioni del suono (Sound)

Parametro	Valore	Spiegazione
<b>Local Switch</b>	OFF, ON	Abilita/disabilita il collegamento tra la sezione di controllo (tastiera, leva del pitch bend/modulation, manopole e pulsanti del pannello, D-BEAM controller, pedali, etc.) e il generatore sonoro interno. Normalmente, lo lascerete su "ON." Scegliete "OFF" se volete che le operazioni sull'FA controllino solo un modulo sonoro esterno.
<b>Master Tune</b>	415.3-466.2 [Hz]	Intonazione di riferimento dell'FA (frequenza della nota A4).
<b>Master Key Shift</b>	-24+24	Sposta l'intonazione generale dell'FA in intervalli di semitono.
<b>Master Level</b>	0-127	Volume dell'intero FA.
<b>Output Gain</b>	-12+12 [dB]	Regola il guadagno in uscita generale dell'FA.
<b>Tone Remain</b>	OFF, ON	Specifica se le note che stanno suonando correntemente continuano (ON) o no (OFF) quando selezionate un timbro differente. * In certi casi, il suono dell'effetto potrebbe non continuare. * Se il passaggio avviene da un tono acustico SuperNATURAL di organo, il suono non continua anche se questo è "ON."
<b>Sample Output Assign</b>	MAIN, SUB	Specifica se il suono del sample viene emesso dalle prese MAIN OUTPUT (MAIN) o dalla presa SUB OUT (SUB).
<b>Wireless Audio Level</b>	0-127	Regola il volume di uscita della funzione di wireless LAN.
<b>Wireless Output Assign</b>	MAIN, SUB	Usando la funzione wireless LAN per emettere il suono dell'FA, determina se viene emesso il suono delle prese MAIN OUTPUT (MAIN) o il suono della presa SUB OUT (SUB).

### Usare l'impostazione Local Switch

Se state usando una DAW software con la sezione di controllo e la tastiera dell'FA, dovrete impostare il Local Switch su "OFF". Ecco perché.

Dobbiamo collegare queste sezioni in quest'ordine: tastiera dell'FA → DAW software → generatore sonoro dell'FA. Poiché la sezione della tastiera dell'FA e il generatore sonoro sono collegati internamente, questo ordine di collegamento sarebbe normalmente impossibile. Però, se il Local Switch è "OFF", la tastiera dell'FA e il suo generatore sonoro diventano indipendenti, permettendovi di usare una DAW software come indicato nell'illustrazione sotto.





Per la procedura di base delle impostazioni System, vedi p. 97.

## Impostazioni di sincronizzazione (Sync/Tempo)

Parametro	Valore	Spiegazione
Tempo Assign Source	SYSTEM, STUDIO SET	Quando cambiate gli studio set, questa impostazione specifica se usare il tempo corrente (SYSTEM) o se usare il tempo memorizzato nello studio set (STUDIO SET).
Sync Mode	MASTER	L'FA è il master della sincronizzazione. Scegliete questa impostazione se usate l'FA da solo, senza sincronizzarlo ad un altro dispositivo, o se volete che il tempo di un dispositivo MIDI esterno si sincronizzi all'FA.
	REMOTE	L'FA obbedisce ai messaggi start, continue, stop, e song position pointer da un altro dispositivo, ma l'impostazione interna del tempo dell'FA viene usata come tempo della riproduzione.
	SLAVE	L'FA è lo slave della sincronizzazione. Scegliete questa impostazione se volete che l'FA si sincronizzi ai messaggi MIDI clock ricevuti da un dispositivo esterno.
Sync Output	OFF, ON	Specifica se i messaggi clock, start, continue, stop, e song position pointer vengono trasmessi ad un altro dispositivo (ON) o non vengono trasmessi (OFF).
Clock Source	MIDI, USB	Quando il Sync Mode è "SLAVE," questa impostazione specifica se l'FA è si sincronizza ai messaggi di sincronizzazione dal connettore MIDI IN o dalla porta USB.

## Impostazioni del Click (Click)

Parametro	Valore	Spiegazione
Click Mode		Specifica come suona il click.
	OFF	Il click non suona.
	PLAY-ONLY	Il click suona quando viene riprodotta una song.
	REC-ONLY	Il click suona quando viene registrata una song.
	PLAY&REC	Il click suona quando viene riprodotta o registrata una song.
	ALWAYS	Il click suona sempre.
Click Level	0-10	Regola il volume del click.
Click Sound		Seleziona il suono del click.
	TYPE1	Suono convenzionale di metronomo (il primo movimento è un campanello)
	TYPE2	Suona un click
	TYPE3	Suona un beep
	TYPE4	Suona un campanaccio
Click Accent Switch	OFF, ON	Aggiunge un accento al suono del click.
Click Output Assign	MAIN, SUB	Specifica se il suono del click viene emesso dalle prese MAIN OUTPUT (MAIN) o dalla presa SUB OUT (SUB).

## Impostazioni MIDI (MIDI)

Parametro	Valore	Spiegazione
Device ID	17-32	Trasmettendo e ricevendo messaggi system exclusive, i numeri di device ID di entrambi i dispositivi devono corrispondere.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Impostatelo su "ON" se state utilizzando una tastiera MIDI esterna al posto della tastiera dell'FA. In questo caso, il canale di trasmissione MIDI della vostra tastiera MIDI esterna non conta. Normalmente lasciatelo su "OFF."  * Se volete controllare l'arpeggiatore da un dispositivo MIDI esterno, impostatelo su "ON."
Studio Set Control Channel	1-16, OFF	Specifica il canale di ricezione MIDI su cui vengono ricevuti i messaggi MIDI (program change/bank select) da un dispositivo MIDI esterno per cambiare gli studio set dell'FA.  Scegliete il valore "OFF" se non volete che gli studio set vengano selezionati da un dispositivo MIDI collegato.
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Specifica se i messaggi MIDI ricevuti dalla porta USB COMPUTER/ connettore MIDI IN vengono ritrasmessi dal connettore MIDI OUT/ porta USB COMPUTER (ON) o non vengono ritrasmessi (OFF) (p. 102).
<b>Transmit</b>		
Transmit Program Change	OFF, ON	Specifica se i messaggi di program change vengono trasmessi (ON) o non vengono trasmessi (OFF).
Transmit Bank Select	OFF, ON	Specifica se bank select vengono trasmessi (ON) o non vengono trasmessi (OFF).
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Specifica se i messaggi active sensing vengono trasmessi (ON) o non vengono trasmessi (OFF).
Transmit Edit Data	OFF, ON	Specifica se le modifiche apportate alle impostazioni di uno studio set vengono trasmesse sotto forma di messaggi system exclusive (ON), o non vengono trasmesse (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Se questo è ON, i messaggi MIDI in ingresso dal connettore MIDI IN vengono ritrasmessi senza modifiche dal connettore MIDI OUT.
<b>Receive</b>		
Receive Program Change	OFF, ON	Specifica se i messaggi di program change vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Receive Bank Select	OFF, ON	Specifica se i messaggi bank select vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Receive Exclusive	OFF, ON	Specifica se i messaggi system exclusive vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Receive GM System On	OFF, ON	Specifica se i messaggi GM System On vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Receive GM2 System On	OFF, ON	Specifica se i messaggi GM2 System On vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).
Receive GS Reset	OFF, ON	Specifica se i messaggi GS Reset vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).

Panoramica

Suonare

Funzioni Esecutive

Le Modifiche

Sequencer (creazione delle song)

Sampler (campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice



## Che cos'è il MIDI?

Il MIDI (Musical Instruments Digital Interface) è un gruppo di specifiche standard che permette lo scambio di dati musicali tra strumenti musicali elettronici e computer. Con un cavo MIDI che collega dispositivi MIDI dotati di connettori MIDI, potete creare un gruppo strumentale in cui una sola tastiera MIDI può far suonare più strumenti o cambiare le impostazioni automaticamente durante il corso della song, e molto altro.

## Riguardo ai connettori MIDI

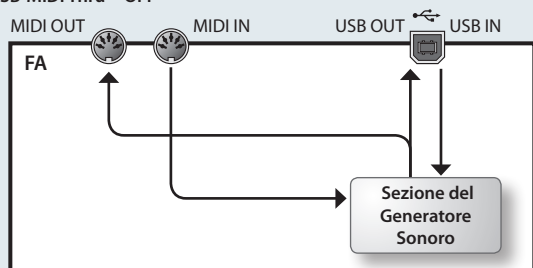
L'FA è dotato dei seguenti due tipi di connettori MIDI, ognuno dei quali svolge la seguente funzione.



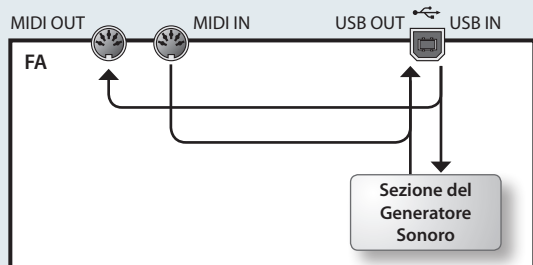
Connettore	Spiegazione
Connettore MIDI IN	Questo connettore riceve messaggi MIDI che vengono inviati da un dispositivo MIDI esterno. Quando l'FA riceve messaggi MIDI, può rispondere suonando note, cambiando i timbri, ecc.
Connettore MIDI OUT	Questo connettore trasmette messaggi MIDI ad un dispositivo MIDI esterno. Usatelo quando volete controllare un dispositivo MIDI esterno.

## Flusso del segnale MIDI

USB-MIDI Thru = OFF



USB-MIDI Thru = ON



## Impostazioni del preascolto (Preview)

Parametro	Valore	Spiegazione
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	<b>SINGLE:</b> Le note specificate da Preview 1-4 Note Number suonano una alla volta in successione. <b>CHORD:</b> Le note specificate da Preview 1-4 Note Number suonano simultaneamente. <b>PHRASE:</b> Suona la frase fornita per il tipo di patch (categoria) corrispondente.
Preview 1-4 Note Number	0 (C)-127 (G9)	Specifica l'intonazione delle 4 note che suonano quando il Preview Mode è impostato su "SINGLE" o "CHORD." * Queste impostazioni vengono ignorate se Preview Mode è impostato su "PHRASE."
Preview 1-4 Velocity	OFF, 1-127	Specifica la velocity delle 4 note che suonano quando il Preview Mode è impostato su "SINGLE" o "CHORD." * Queste impostazioni vengono ignorate se Preview Mode è impostato su "PHRASE."

## Impostazioni della funzione Control (Control)

Parametro	Valore	Spiegazione
Control Source Select	SYSTEM, STUDIO SET	<b>SYSTEM:</b> System Control Src 1-4 vengono usati per il controllo del tono. <b>STUDIO SET:</b> Tone Control Src 1-4 dello Studio Set vengono usati per il controllo del tono.
System Control Src1-4	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Specifica i messaggi MIDI che vengono utilizzati come system control. Le impostazioni System Control vi permettono di specificare messaggi MIDI che si applicano in comune all'intera FA, e possono essere usati per controllare il volume, il tono, etc. Potete assegnare sino a quattro messaggi MIDI per questo tipo di controllo. Se volete effettuare assegnazioni per il controllo in tempo reale del suono e degli effetti per ognuno dei toni indipendentemente, usate "matrix control" o "multi-effect control." Per i dettagli, vedi la "Parameter Guide" (PDF).



Per la procedura di base delle impostazioni System, vedi p. 97.

## Impostazioni Visual Control (Visual Control)

Parametro	Valore	Spiegazione
Visual Control Switch	OFF, ON	Attiva e disattiva la funzione Visual Control.
Visual Control Mode	MVC, V-LINK	<b>MVC:</b> Scegliete questa impostazione se state controllando un dispositivo MIDI Visual Control. <b>V-LINK:</b> Scegliete questa impostazione se state controllando un dispositivo V-LINK.
Visual Control Local Switch	OFF, ON	Specifica se e il suono dell'FA è attivo (ON) o no (OFF) quando suonate la tastiera. * L'impostazione Visual Control Local Switch non viene salvata. È impostata automaticamente su "ON" all'accensione.
Clip Ch	1-16	Specifica il canale MIDI usato per cambiare le immagini.
Effect Ch	1-16	Specifica il canale MIDI usato per selezionare gli effetti video.
Playback Speed Ctrl	OFF, CC01-CC31, CC64-CC95, Bender, Ch Aftertouch	Specifica il controllo utilizzato per cambiare la velocità di riproduzione video.
Playback Speed Range	0.1-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0	Specifica l'intervallo entro cui varia la velocità di riproduzione video. I tre valori specificano la velocità di riproduzione (come multiplo della velocità normale) quando il controllo selezionato da Playback Speed Ctrl è al valore minimo, al valore centrale, e al valore massimo, rispettivamente.
Dissolve Time Ctrl	OFF, CC01-CC31, CC64-CC95, Bender, Ch Aftertouch	Specifica il controllo utilizzato per controllare il tempo di dissolvenza (il tempo di passaggio tra un video e l'altro).
Effect Ctrl 1	OFF, CC01-CC31,	Specifica il controllo utilizzato per controllare l'effetto video.
Effect Ctrl 2	CC64-CC95,	
Effect Ctrl 3	Bender, Ch Aftertouch	
Keyboard Range Lower	FA-06: C2-C7	Specifica l'intervallo di tasti che cambiano le immagini.
Keyboard Range Upper	FA-08: A0-C8	
Note Message Enabled	OFF, Assignable	Impostate questo su "Assignable" se volete che i dati delle note cambino le immagini. Normalmente vengono usati i messaggi di program change per cambiare le immagini, perciò potete lasciare questo parametro su "OFF."

### MEMO

Potete utilizzare i pulsanti funzione per effettuare le seguenti impostazioni.

Pulsante	Spiegazione
[2] (MVC Sw)	Attiva e disattiva la funzione Visual Control.
[3] (Send Reset)	Trasmette un messaggio reset all'controllers al dispositivo MIDI Visual Control.
[4] (Local Sw)	Attiva e disattiva il Visual Control Local Switch.

## Cos'è il MIDI Visual Control?

Il MIDI Visual Control è una pratica consigliata utilizzata internazionalmente che è stata aggiunta alle specifiche MIDI così che forme di espressività viva possono essere collegate all'esecuzione musicale. I dispositivi video compatibili con il MIDI Visual Control possono essere collegati a strumenti musicali elettronici via MIDI per controllare il dispositivo video in tandem con l'esecuzione.



## Cos'è il V-LINK?

Il V-LINK è una specifica proprietaria Roland che permette di collegare all'esecuzione musicale forme di espressività video. I dispositivi video compatibili con il V-LINK possono essere collegati a strumenti musicali elettronici via MIDI, rendendo semplice godere di una varietà di effetti visivi che sono collegati all'esecuzione musicale.

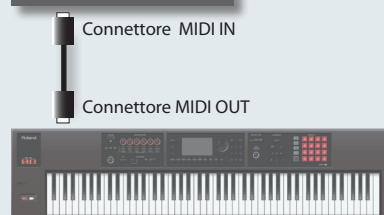


## Esempi di collegamento

Collegate un cavo MIDI dal connettore MIDI Out di questa unità al connettore MIDI In del vostro dispositivo compatibile Visual Control o V-LINK.

\* Vi serve un cavo MIDI (venduto separatamente) per poter collegare questa unità a un dispositivo che supporta il Visual Control.

Dispositivo compatibile Visual Control o V-LINK



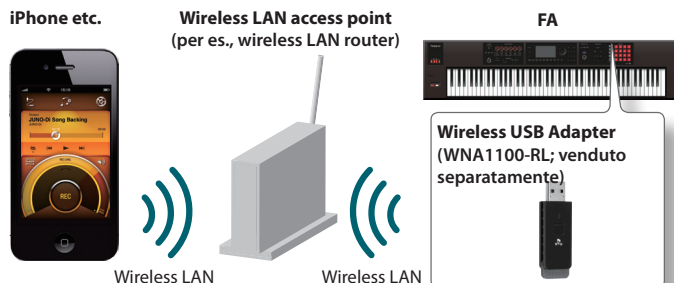
## Informazioni relative all'FA (Information)

Qui potete visualizzare la versione del software dell'FA e lo stato dell'espansione dei suoni.

Display	Spiegazione
System Version	Mostra la versione del software dell'FA.
Expansion	Mostra informazioni sull'espansione dei suoni. <b>MEMO</b> Potete aggiungere all'FA un'ampia gamma di toni dalla libreria sonora sul sito Axial.

## Cos'è la Funzione Wireless LAN?

Inserendo l'adattatore wireless USB (WNA1100-RL; venduto separatamente) nella porta USB FOR UPDATE dell'FA, potete usare applicazioni compatibili wireless (come l'iPhone app "Air Recorder").



### Cosa vi serve per usare la funzione wireless LAN

- Wireless USB Adapter (WNA1100-RL; venduto separatamente)
- Wireless LAN access point (per es., wireless LAN router) \*1 \*2 \*3
- iPhone o iPod touch etc.

- \*1 Il punto di accesso alla LAN wireless usato deve supportare il WPS. Se il vostro wireless LAN access point non supporta il WPS, potete collegarvi usando al procedura descritta in "Collegamento ad un Wireless LAN Access Point selezionato (SELECT ACCESS POINT)" (p. 105).
- \*2 La possibilità di collegamento con tutti i tipi di punti di accesso a LAN wireless non è garantita.
- \*3 Se non siete in grado di collegarvi al wireless LAN access point, provate ad effettuare il collegamento col modo Ad-Hoc (p. 106).

## Metodo di Collegamento di Base (via WPS)

La prima volta che collegate l'FA ad una rete wireless, dovete seguire questa procedura (WPS) per unirvi al network wireless.

Questa procedura è richiesta solo la prima volta. (Una volta entrati nel network, questa procedura non è più necessaria.)

### Che cos'è il WPS?

È uno standard che rende semplice eseguire impostazioni di sicurezza collegandosi ad un wireless LAN access point. Raccomandiamo di usare il WPS collegandovi ad un wireless LAN access point.

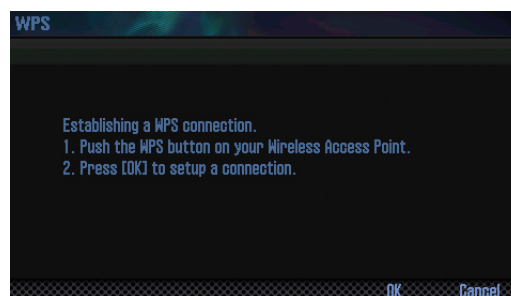
1. Inserite il wireless USB Adapter (WNA1100-RL; venduto separatamente) nella porta USB FOR UPDATE dell'FA.

#### NOTA

Non spegnete mai lo strumento o scollegate il wireless USB Adapter mentre lo schermo indica "Processing..."

2. Selezionate il tasto [MENU] → "Wireless" → "WPS."

Appare la schermata WPS.



3. Eseguite l'operazione WPS sul vostro wireless LAN access point (per es., premete il tasto WPS del vostro wireless LAN access point).

Per i dettagli sulle operazioni WPS del vostro wireless LAN access point, consultate la documentazione del wireless LAN access point.

4. Premete il pulsante [6] (OK) dell'FA.

Una volta collegato correttamente, appare la schermata dello stato del collegamento (WIRELESS STATUS) (p. 105).

5. Premete il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata iniziale.

Potete usare la connessione wireless da un app per iPhone come Air Recorder. Scegliete "FA-06 08" nella schermata di selezione dello strumento della vostra app su iPhone.

#### NOTA

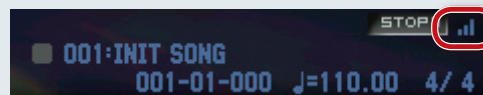
Il dispositivo (per es., iPhone) su cui gira l'app deve essere collegato alla stessa rete.

#### MEMO

- I dati del collegamento vengono salvati nella memoria quando eseguite la procedura WPS: il dispositivo si collega automaticamente al network wireless la volta successiva.
- Tutti i dati del collegamento vengono cancellati eseguendo il factory reset.
- I dati del collegamento non sono inclusi nella copia di backup salvata sulla card SD.

## Icone nel display

Lo stato della LAN wireless appare nella parte superiore del display.



Icona	Spiegazione
	Correntemente collegato al wireless LAN access point. Tre barre sono usate per indicare il livello del segnale (l'intensità del segnale radio del wireless LAN access point collegato).
	Il wireless USB adapter è inserito, ma non collegato ad un wireless LAN access point.
	Il wireless USB adapter non è inserito (non viene visualizzato nulla).
	Modo Ad-Hoc (p. 106).



# Impostazioni della funzione Wireless LAN

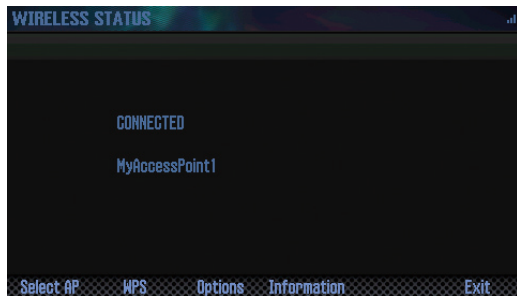
Potete visualizzare o modificare le impostazioni wireless.

## Indicazione "Status" (WIRELESS STATUS)

Questo mostra lo stato della LAN wireless.

### 1. Selezionate il tasto [MENU] → "Wireless."

Appare la schermata WIRELESS STATUS.



Display	Spiegazione
CONNECTED	Correntemente collegato al wireless LAN access point. Viene visualizzato l'identificativo (nome) del wireless LAN access point collegato.
NOW CONNECTING	È in corso la connessione con il wireless LAN access point.
NOT CONNECTED	Il wireless USB adapter è inserito, ma non collegato ad un wireless LAN access point.
NOT AVAILABLE	Il wireless USB adapter non è inserito.
AD-HOC MODE	Modo Ad-Hoc. Appaiono l'Ad-Hoc SSID e l'Ad-Hoc Key. Per i dettagli, vedi "Collegamento in modo Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)" (p. 106).

## Come agiscono i pulsanti funzione

Pulsante	Spiegazione
[2] (Select AP)	Porta ad una schermata in cui potete scegliere un wireless LAN access point e collegarvi ad esso.
[3] (WPS)	Porta ad una schermata in cui potete effettuare il WPS.
[4] (Options)	Effettua impostazioni per il Wireless ID o il modo Ad-Hoc (p. 106).
[5] (Information)	Visualizza l'IP address e il MAC address.

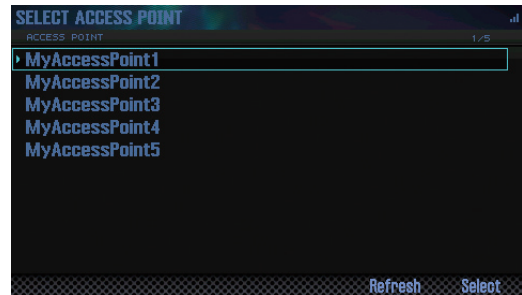
## Collegamento ad un Wireless LAN Access Point selezionato (SELECT ACCESS POINT)

Questo metodo vi permette di connettervi scegliendo un wireless LAN access point dalla lista che è visualizzata.

\* Gli standard wireless 802.11g/n (2.4 GHz) e i metodi di autenticazione WPA/WPA2 sono supportati.

### 1. Selezionate il tasto [MENU] → "Wireless" → "Select AP."

Appare la schermata SELECT ACCESS POINT.



- Appare un simbolo "▶" per il wireless LAN access point collegato correntemente.
- Per rinnovare la lista, premete il pulsante [6] (Refresh).

### 2. Scegliete il wireless LAN access point a cui volete collegarvi, e premete il pulsante [7] (Select).

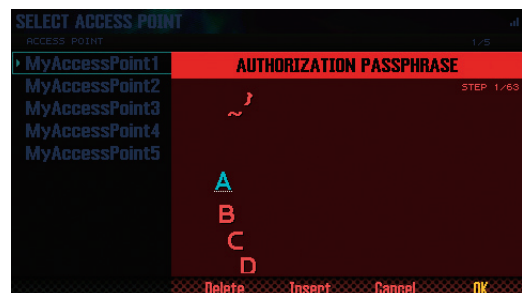
- Venite collegati al wireless LAN access point selezionato.
- Se state usando questo wireless LAN access point per la prima volta, procedete alla schermata di autorizzazione (WIRELESS STATUS).
- Se questo è un wireless LAN access point a cui vi siete già collegati in passato, premete semplicemente il pulsante [7] (Select) e vi collegate. Una volta collegati correttamente, venite riportati alla schermata di indicazione dello stato (Wireless Status).

## Schermata di autorizzazione (AUTHORIZATION)

### 3. Immettete il codice di sicurezza (parola d'ordine) del vostro wireless LAN access point, e premete il pulsante [7] (OK).

Per i dettagli su come immettere i caratteri, vedi "Salvare uno Studio Set" (p. 45).

\* Non potete immettere uno spazio alla fine della parola d'ordine.



Una volta collegati correttamente, venite riportati alla schermata di indicazione dello stato (WIRELESS STATUS).

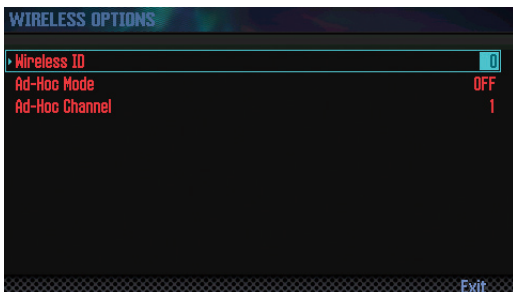
- Panoramica
- Suonare
- Funzioni Esecutive
- Le Modifiche
- Sequencer (creazione delle song)
- Sampler (campionatore)
- I Pad
- DAW
- Impostazioni
- Appendice

## Altre impostazioni (WIRELESS OPTIONS)

Effettuate le impostazioni del Wireless ID o del modo Ad-Hoc.

### 1. Selezionate il tasto [MENU] → "Wireless" → "Options."

Appare la schermata WIRELESS OPTIONS.



Parametro	Spiegazione
Wireless ID	<p>Specifica le cifre finali del nome del dispositivo dell'FA e l'Ad-Hoc SSID (FA) che appaiono per lo strumento nell'app collegata in modo wireless.</p> <p>Normalmente, dovrete specificare "0," ma se avete più di un esemplare dello stesso strumento, potete impostare il Wireless ID nell'intervallo 1-99 per cambiare il nome del dispositivo e l'Ad-Hoc SSID di ogni strumento, come segue.</p> <p>Se Wireless ID = 0, "FA-06 08" (valore di default)</p> <p>Se Wireless ID = 1, "FA-06 08_1"</p> <p>:</p> <p>Se Wireless ID = 99, "FA-06 08_99"</p>
Ad-Hoc Mode	Attiva e disattiva il modo Ad-Hoc.
Ad-Hoc Channel	Specifica il canale (1-11) per il modo Ad-Hoc.

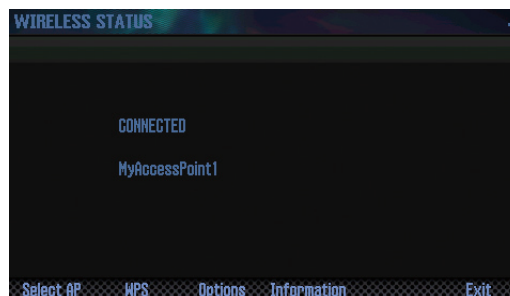
### 1. Selezionate il tasto [MENU] → "Wireless" → "Options."

Appare la schermata WIRELESS OPTIONS.

### 2. Impostate l'Ad-Hoc Mode su "ON."

Potete usare Channel per specificare un canale (1-11) per il modo Ad-Hoc. Normalmente, non è necessario cambiare il canale. Provate a cambiare il canale solo se avete problemi di connessione.

### 3. Premete il pulsante [EXIT] per accedere alla schermata WIRELESS STATUS.



Appaiono l'Ad-Hoc SSID (FA-06 08) e l'Ad-Hoc Key (una stringa di testo di cinque caratteri) nella schermata Wireless.

#### MEMO

L'Ad-Hoc SSID (FA-06 08) è il valore che avete specificato nella schermata WIRELESS OPTIONS per il parametro "Wireless ID".

### 4. Sull'iPhone o altro dispositivo wireless che volete collegare, selezionate l'Ad-Hoc SSID che appare nella schermata sopra per effettuare la connessione. (Per esempio, su un iPhone, scegliete [Settings] → [Wi-Fi] → [Scegliete a Network] per selezionare l'Ad-Hoc SSID sopra. Appare una schermata di immissione della password: inserite l'Ad-Hoc key sopra.)

Per i dettagli su come connettersi ad una LAN wireless da un iPhone o altro dispositivo, fate riferimento al manuale dell'utente di quel dispositivo.

### 5. Quando volete terminare la connessione in modo Ad-Hoc, riportate le impostazioni dell'iPhone in [Settings] → [Wi-Fi] → [Scegliete a Network] alle condizioni precedenti.

## Collegamento in modo Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)

Ecco come collegarvi in modo Ad-Hoc.

### Che cos'è il modo Ad-Hoc?

Il modo Ad-Hoc vi permette di collegare direttamente l'FA ad un iPhone o altro dispositivo wireless senza l'uso di un wireless LAN access point. Questo è un modo pratico di usare l'FA con l'iPhone o altro dispositivo wireless se vi trovate in un posto dove non è disponibile il wireless LAN access point che usate normalmente, come quando non siete a casa.

iPhone etc.



FA



#### Limitazioni

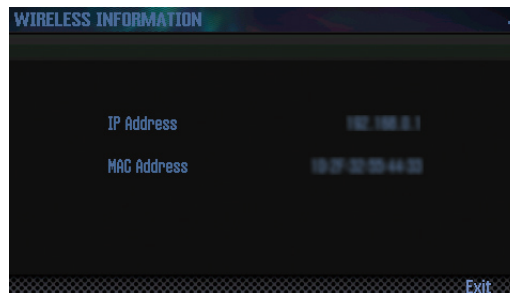
L'iPod touch o altro dispositivo wireless collegato in modo Ad-Hoc non è in grado di comunicare con l'Internet o con un altro dispositivo wireless. Però, un iPhone o altro dispositivo wireless con capacità cellulari potrà collegarsi ad Internet tramite il collegamento cellulare.

Sappiate che se usate un collegamento cellulare per la connessione Internet, questo potrebbe avere un costo a seconda del vostro piano tariffario.

## Controllare l'IP Address e il MAC Address (WIRELESS INFORMATION)

Ecco come controllare l'IP address e il MAC address.

### 1. Selezionate il tasto [MENU] → "Wireless" → "Information."



#### MEMO

Il MAC address mostra il valore indicato al fondo del wireless USB adapter (WNA1100-RL; venduto separatamente).



# 10: Appendice

---

Offre informazioni per la risoluzione di eventuali problemi, ed elenca i messaggi di errore.

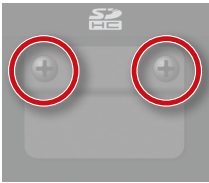
Riguardo alle Card SD .....	108
Lista delle Chord Memory .....	109
Diagramma a Blocchi .....	111
Lista dei Messaggi di Errore .....	112
Risoluzione di eventuali problemi .....	113
Tabella di Implementazione MIDI .....	118
Caratteristiche Tecniche .....	120

# Riguardo alle Card SD

Quando utilizzate una card SD disponibile in commercio, inseritela come descritto sotto.

## 1. Rimuovete le viti della protezione della card SD sul pannello posteriore.

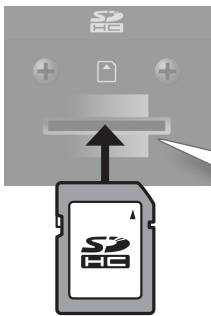
Quando questa unità lascia la fabbrica, la protezione della card SD è fissata con delle viti nelle posizioni illustrate. Per rimuovere la protezione della card, usate un cacciavite a croce per rimuovere queste viti.



### NOTA

- Non spegnete mai lo strumento o scollegate le card SD mentre lo schermo indica **"Processing..."**
- Non rimuovete mai la card SD mentre è in corso la scrittura dei dati.

## 2. Rimuovete la card SD inclusa, inserite la vostra card SD nello slot, e poi rimontate la protezione della card SD.



Inserite con attenzione la Card SD fino in fondo— finché non è saldamente in posizione.

- \* Certi tipi di card SD o card SD di altri produttori potrebbero non registrare o riprodurre correttamente sull'FA.
- \* Tutte le card SD alla fine si consumano. Vi raccomandiamo di non considerare la card SD come un supporto di memorizzazione permanente, ma piuttosto come un luogo in cui immagazzinare temporaneamente i dati. Raccomandiamo anche di creare copie di backup dei vostri dati più importanti, su un altro supporto gestito dalla vostra unità.

## Preparare una card SD per l'uso

Quando utilizzate una card SD disponibile in commercio con l'FA, dovete prima formattarla come descritto in **"Inizializzare una Card SD (Format SD Card)"** (p. 96). Però, **non formattate la card SD inclusa con l'FA**. Se formattate la card SD inclusa, perdetevi tutti i dati delle demo song che si trovano sulla card.

Quando formattate una card SD, i dati presenti sulla card non possono essere ripristinati. Raccomandiamo di effettuare una copia di backup dei dati come descritto in **"Back-Up sul Computer dei Dati nella Card SD"** (p. 96).

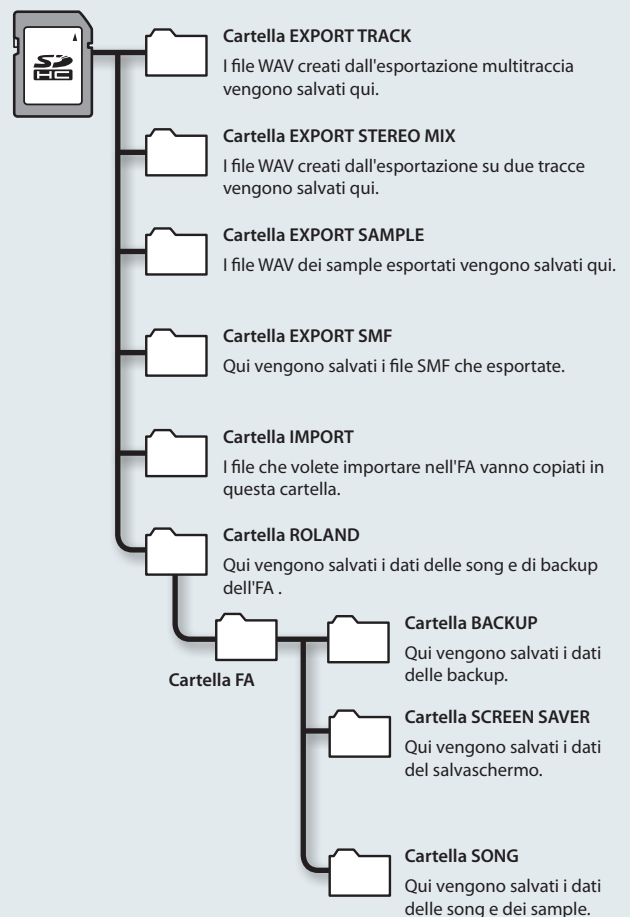
## La protezione in scrittura della memory card (LOCK)

I contenuti della memory card possono essere protetti in scrittura.

Per proteggere in scrittura una card, fate scorrere lo switch di protezione in scrittura sul lato della memory card nella posizione **"LOCK"**. Sbloccate la protezione per scrivere i dati sulla card.



## La struttura delle cartelle sulla card SD



# Lista delle Chord Memory

## 01: Pop 1

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

## 02: Pop 2

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

## 03: Jazz 1

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

## 04: Jazz 2

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

## 05: Jazz 3

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

## 06: Blues

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

## 07: Trad Maj

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

## 08: Trad Min 1

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

## 09: Trad Min 2

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

## 10: Pop Min 1

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, A4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

Panoramica

Suonare

Funzioni  
Esecutive

Le Modifiche

Sequencer  
(creazione delle song)

Sampler  
(campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

# Lista delle Chord Memory

## 11: Pop Min 2

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

## 12: Jazz Min 1

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

## 13: Jazz Min 2

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

## 14: Oct Stack

Assign Key	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

## 15: 4th Stack

Assign Key	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

## 16: 5th Stack

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

## 17: Scale Set

Tasto assegnato	Nome dell'Accordo	Note Costituenti delle Chord Form
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

\* Per cambiare la tonalità di un chord set, cambiate il valore di "KEY" nella schermata "CHORD MEMORY".

L'illustrazione sotto mostra come determinare la tonalità del brano dagli accidenti in chiave (il numero di simboli ♯ e ♭).

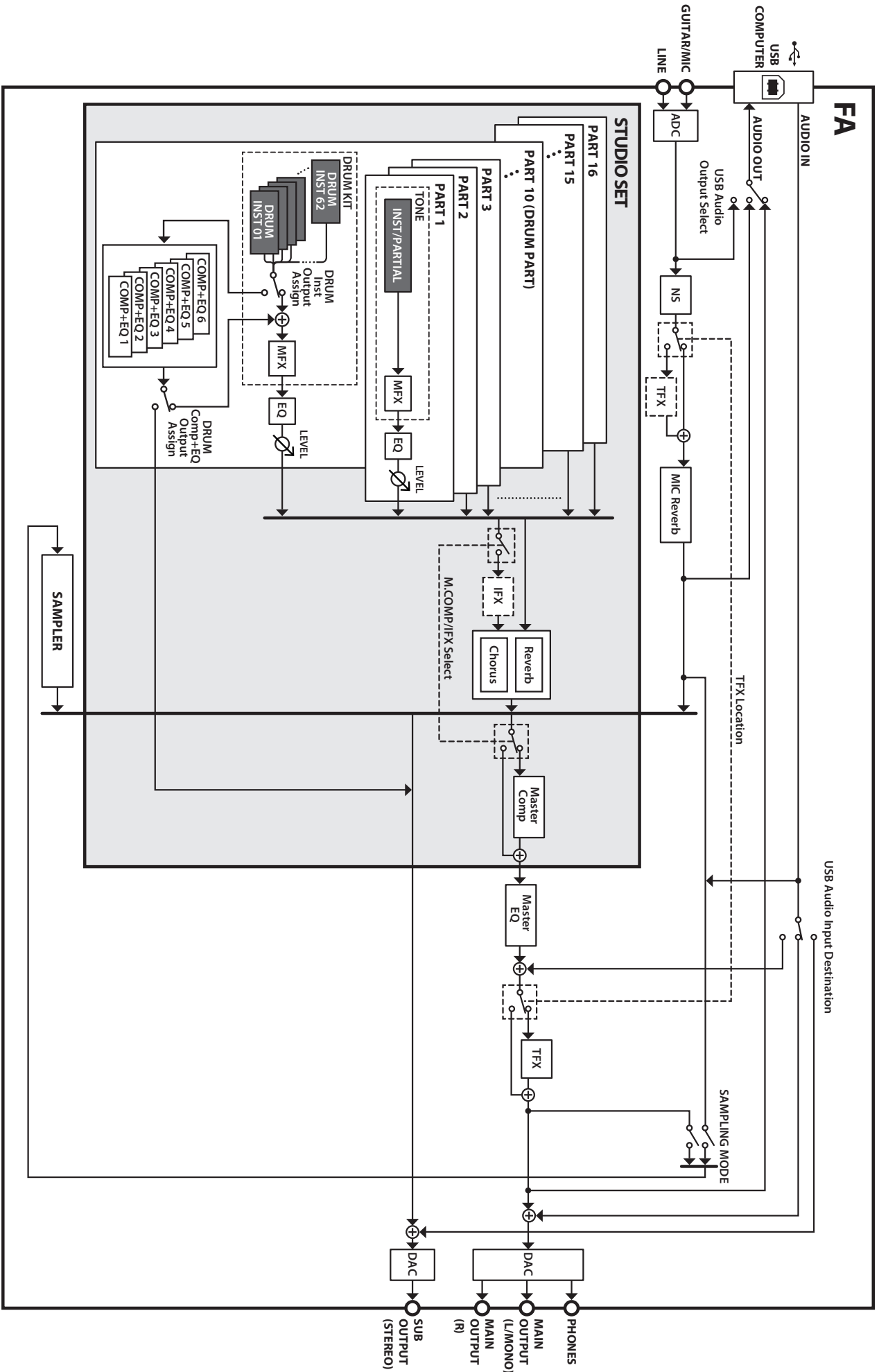
Major C F B<sup>b</sup> E<sup>b</sup> A<sup>b</sup> D<sup>b</sup> G<sup>b</sup>

Minor Am Dm Gm Cm Fm B<sup>b</sup>m E<sup>b</sup>m

Major G D A E B F<sup>#</sup>

Minor Em Bm F<sup>#</sup>m C<sup>#</sup>m G<sup>#</sup>m D<sup>#</sup>m

# Diagramma a Blocchi



# Lista dei Messaggi di Errore

Se viene eseguita un'operazione scorretta, o se l'elaborazione non è potuta avvenire come avete specificato, appare un messaggio di errore. Fate riferimento alla spiegazione del messaggio di errore che appare, ed eseguite l'azione appropriata.

Messaggio	Significato	Azione
<b>Cannot Import!</b>	I dati dei suoni non possono essere importati.	Non è stata selezionata una destinazione di importazione. Selezionate la destinazione di importazione (p. 95).
<b>File Not Selected!</b>	Nessun file selezionato.	Selezionate un file.
<b>Incorrect File!</b>	Questo è un file che l'FA non è in grado di riprodurre.	Non usate questo file.
	Il formato dal file audio non è valido.	Usate un file WAV/AIFF conforme alle linee guida (p. 16).
	Il formato dello SMF che volete importare in uno Style di arpeggio o rhythm pattern deve essere in Formato 0.	Assicuratevi che lo SMF che state importando sia in formato 0.
	L'SMF che avete cercato di importare non può essere caricato nell'FA.	I dati SMF che contengono una suddivisione ritmica diversa da quella specificata dall'impostazione Pattern Time Signature (p. 50) non possono essere caricati nell'FA. Dovete cambiare i dati della suddivisione ritmica nell'SMF.
<b>Memory Damaged!</b>	È possibile che il contenuto della memoria interna sia stato danneggiato.	Eseguite un Factory Reset (p. 95). Se questo non risolve il problema, contattate il vostro rivenditore o il più vicino centro di assistenza Roland.
<b>MIDI Buffer Full!</b>	È stata ricevuta una quantità eccessiva di dati MIDI, e non è stato possibile elaborarla.	Riducete la quantità di messaggi MIDI che vengono trasmessi.
<b>MIDI Offline!</b>	Il collegamento MIDI IN è stato interrotto.	Controllate che non vi siano problemi con il cavo MIDI collegato alla MIDI IN dell'FA, e che il cavo MIDI non sia stato scollegato.
<b>Now Playing!</b>	Poiché l'FA sta suonando, questa operazione non può essere eseguita.	Arrestate la riproduzione prima di effettuare l'operazione.
<b>Now Recording!</b>	Poiché l'FA sta registrando, questa operazione non può essere eseguita.	Arrestate la registrazione prima di effettuare l'operazione.
<b>Permission Denied!</b>	Non è stato possibile effettuare l'operazione perché la cartella o il file sono a sola lettura.	Usate il vostro computer per cancellare l'attributo di sola lettura del file o cartella.
<b>Program Error!</b>	Non è stato possibile avviare l'FA.	Usate il programma corretto per effettuare nuovamente l'aggiornamento.
	Non è stato possibile leggere correttamente il programma. Oppure, l'aggiornamento del sistema potrebbe non essere valido.	Se questo non risolve il problema, contattate il vostro rivenditore o l'assistenza clienti.
<b>Read Error!</b>	Non è stato possibile leggere i dati dalla card SD.	Controllate che la card SD sia inserita correttamente (p. 108).
	Il file è danneggiato.	Non usate questo file.
<b>Rec Length Too Long!</b>	Il tempo di campionamento disponibile è stato superato.	–
	Il numero di battute consentito per la registrazione in tempo reale è stato superato.	–
<b>Rec Over Flow</b>	Poiché è stata immessa una grande quantità di dati registrati contemporaneamente, non è stato possibile processarla correttamente.	Riducete la quantità di dati registrati.
<b>Rhythm Pattern Full!</b>	Il numero massimo di note che può essere registrato nel rhythm pattern è stato superato: il rhythm pattern non può essere registrato ulteriormente.	Cancellate i dati inutili dal rhythm pattern che state registrando.
<b>Sample Length Too Short!</b>	Il sample è troppo breve, e non può essere modificato correttamente.	Se il sample è estremamente breve, le modifiche potrebbero non produrre il risultato desiderato.
<b>Song Full!</b>	Poiché è stato superato il numero massimo di note registrabili in una song o frase, non è più possibile registrare o apportare modifiche.	Usate le operazioni Track Modify Delete o Erase per rimuovere i dati inutili dalla song che state registrando/modificando (p. 64).
<b>System Memory Damaged!</b>	È possibile che il contenuto della memoria di sistema sia stato danneggiato.	Eseguite un Factory Reset (p. 95). Se questo non risolve il problema, contattate il vostro rivenditore o il più vicino centro di assistenza Roland.
<b>SD Card Error!</b>	Il formato della card SD non è valido.	Usate l'FA per formattare la card SD (p. 96).
	Impossibile leggere i dati sulla card SD.	Controllate che la card SD sia inserita correttamente (p. 108).
	Impossibile scrivere i dati sulla card SD.	
<b>SD Card Full!</b>	Lo spazio libero sulla card SD è insufficiente.	Cancellate i dati inutili (p. 73).
<b>SD Card Locked!</b>	La scrittura o cancellazione non sono possibili poiché la card SD è bloccata.	Spegnete lo strumento, rimuovete la card SD, e sbloccate la protezione in scrittura.
<b>SD Card Not Ready!</b>	La card SD non è inserita, o non è inserita completamente.	Spegnete lo strumento, inserite saldamente la card SD, e poi riaccendete lo strumento (p. 19, p. 108).
	La card SD è stata rimossa dopo aver selezionato dati che si trovano sulla card SD.	
	Il formato della card SD non è valido.	Usate l'FA per formattare la card SD (p. 96).
<b>Too Much Data!</b>	Vi sono troppi dati nell'SMF avete cercato di importare nell'arpeggio style o rhythm pattern.	Tenete i dati del SMF entro le 500 note (note-on/off) per un arpeggio style, e entro i 4.000 eventi per un rhythm pattern.
<b>You Cannot Erase</b>	Questo messaggio non può essere cancellato.	–
<b>Write Error!</b>	Non è stato possibile scrivere i dati sulla card SD.	Verificate che card SD sia inserita correttamente (p. 108).
	Il formato della card SD non è valido.	Usate l'FA per formattare la card SD (p. 96).



# Risoluzione di eventuali problemi

Problema	Cosa controllare	Azione	Pagina
<b>Problemi generali</b>			
L'unità si spegne improvvisamente	Controllate l'impostazione di sistema <b>"Auto Off"</b> .	L'FA si spegne automaticamente se non viene eseguita alcuna operazione per un tempo stabilito. (Secondo le impostazioni di fabbrica, si spegne dopo quattro ore.) Se volete che l'FA resti acceso, impostate il parametro di sistema <b>"Auto Off"</b> su <b>"OFF"</b> .	p. 97
L'unità non si accende	Il trasformatore di CA e il cavo di alimentazione inclusi sono collegati correttamente ad una presa di corrente e all'FA?	Non usate alcun trasformatore di CA o cavo di alimentazione diversi da quelli forniti. Questo può provocare malfunzionamenti.	p. 8
<b>Problemi con il suono</b>			
Non si produce alcun suono	L'amplificatore o i diffusori collegati sono accesi?	Accendete l'amplificatore o i diffusori collegati.	-
	Il volume di un dispositivo collegato è stato abbassato?	Regolate il volume del dispositivo collegato.	-
	La manopola <b>[VOLUME]</b> è regolata al livello minimo?	Regolate la manopola <b>[VOLUME]</b> .	p. 19
	L'amplificatore, diffusori, cuffie, ecc., sono collegati correttamente?	Collegate correttamente il vostro amplificatore, diffusori e cuffie.	p. 8
	Potete sentire il suono in cuffia?	Se c'è suono in cuffia, è possibile che i cavi di collegamento siano interrotti o che l'amplificatore o il mixer siano guasti. Controllate nuovamente i cavi di collegamento e gli altri dispositivi.	-
	Le impostazioni della destinazione di uscita sono corrette?	Controllate le varie impostazioni Output Assign. Per i dettagli sui parametri, vedi la <b>"Parameter Guide"</b> (PDF).	-
	State usando un cavo di collegamento che contiene una resistenza?	Usate un cavo di collegamento che non contenga una resistenza.	-
	Se suonando i tasti non si producono suoni, il Local switch potrebbe essere disattivato (off)?	Impostate il Local Switch su <b>"ON"</b> .	p. 100
	I parziali del tono potrebbero essere disattivati?	Impostate il Partial Switch su <b>"ON"</b> .	p. 49
	Le impostazioni del livello potrebbero essere troppo basse?	Controllate l'impostazione Sound system Master Level.	p. 100
	Le impostazioni degli effetti sono corrette?	Controllate le impostazioni on/off dell'effetto. Controllate anche le impostazioni come i livelli degli effetti.	p. 52
	I dati dei suoni di espansione sono stati caricati correttamente?	Se le impostazioni del suono usano un tono, wave, o instrument di un suono di espansione, controllate che i dati del suono d'espansione siano caricati correttamente.	p. 103
	Il volume è stato abbassato agendo sul pedale, o sul D Beam controller, o da un messaggio MIDI (volume o expression) ricevuto da un dispositivo MIDI esterno?	Regolate l'impostazione Level per alzare il volume della parte che non sentite. Premete il pedale, muovete la mano sopra al D Beam controller, e controllate le impostazioni di altri controlli.	p. 44
Regolate le impostazioni Level per alzare il volume della parte che non sentite. Controllate i messaggi expression che vengono trasmessi dal vostro dispositivo MIDI esterno.			
Nessun suono da una parte specifica	Il volume di quella parte è stato abbassato?	Regolate l'impostazione Level per alzare il volume della parte che non sentite.	p. 44
	La parte è stata silenziata?	Disattivate mute	
	La parte è stata assegnata come pad part?	Se una parte è assegnata alla pad part, non fa suonare il generatore sonoro. Controllate l'impostazione della pad part.	p. 58
	L'Rx Switch della parte è disattivato?	Impostate l'Rx Switch su <b>"ON"</b> .	p. 44
Intervalli di note specifici non suonano	È stato impostato un intervallo di note limitato?	Se un intervallo specifico di note non produce alcun suono, controllate le impostazioni key range.	p. 44
Il suono è distorto	È applicato un effetto che distorce il suono?	Se il suono di un tono o parte specifico è distorto, abbassate il livello di volume di quel tono o parte.	p. 44, p. 46
	La manopola <b>[VOLUME]</b> è regolata troppo alta?	Se il suono complessivo è distorto, abbassate la manopola <b>[VOLUME]</b> .	p. 19
	L'Output Gain può essere eccessivamente alto?	Controllate l'impostazione Sound system Output Gain.	p. 100
	È applicato un effetto system?	È possibile che le impostazioni del Master EQ o TFX distorcano il suono. Controllate le impostazioni del Master EQ e TFX.	p. 54
L'intonazione è scorretta	L'accordatura dell'FA è scorretta?	Controllate l'impostazione Sound system Master Tune.	p. 100
	L'intonazione è stata abbassata agendo sui pedali o da messaggi di Pitch Bend ricevuti da un dispositivo MIDI esterno?	Controllate il pedale e il pitch bender.	p. 41, p. 42
	Avete impostato i parametri Coarse Tune, Fine Tune, o Master Tune?	Controllate le impostazioni dei parametri Coarse Tune, Fine Tune, e Master Tune.	p. 99, p. 100
Le note si interrompono	Le note si interrompono se il numero di note usato simultaneamente supera 128.	Riducete il numero di layer nello studio set che state usando. Aumentate l'impostazione Voice Reserve dei Layer che non devono perdere delle note.	p. 44
Quando suonate la tastiera, le note non si interrompono	La polarità del pedale dell'Hold è invertita?	Controllate l'impostazione system Hold Pedal Polarity.	p. 98

Panoramica

Suonare

Funzioni Esecutive

Le Modifiche

Sequencer (creazione delle song)

Sampler (campionatore)

I Pad

DAW

Impostazioni

Appendice

## Risoluzione di eventuali problemi

Problema	Cosa controllare	Azione	Pagina
Si sente il suono dal lato opposto anche se il pan è impostato completamente dall'altro lato	Sono applicati degli effetti?	Poiché gli effetti interni dell'FA sono stereo, applicando un effetto insert il suono dell'effetto si sente dal lato opposto anche se il suono sorgente ha il pan completamente dall'altro lato.	-
Le note eseguite in un registro acuto suonano strane	Quando suonate note acute sull'FA, potreste avvertire note che non suonano, la cui intonazione non sale, o un rumore che cambia a seconda della nota che suonate.	Questo avviene di norma perché avete superato la nota più acuta che l'FA è in grado di produrre, e non accade con le note che usate normalmente. Questo non indica un malfunzionamento.	-
Impossibile eseguire gli arpeggi	L'impostazione Arpeggio Switch della parte è "OFF"?	Impostate l'Arpeggio Switch della parte su "ON." Se state usando il modo esecutivo multi part, gli arpeggi non possono essere eseguiti a meno che l'Arpeggio SWITCH della parte non sia "ON," anche se il tasto [ARPEGGIO] è acceso	p. 44
In certi casi, suonando legato, l'intonazione non sale	Quando il Legato Switch è "ON" e Legato Retrigger è "OFF," e tenete premuta una nota bassa e suonate una nota acuta per produrre l'effetto legato, l'intonazione potrebbe arrestarsi a una certa altezza e non alzarsi come vi attendete perché avete superato il limite superiore dei dati della wave. Se il tono usa più wave, e ognuna di queste wave ha un limite superiore differente, il risultato potrebbe non suonare più mono.	Se volete eseguire grandi cambiamenti nell'intonazione, dovrete impostare il Legato Retrigger su "ON." Per i dettagli sui parametri, vedi la "Parameter Guide" (PDF).	-
Quando premete un pad, il suono riprodotto non si arresta	Il tasto [HOLD] è acceso?	Premete ancora una volta il pulsante [HOLD] per farlo spegnere.	-
Quando usate i Favorite per richiamare un suono, questo è diverso da quando l'avete memorizzato	Il contenuto registrato differisce a seconda del modo esecutivo in cui avete memorizzato il Favorite.	Controllate il modo esecutivo, e memorizzate di nuovo il Favorite. Se avete salvato il Favorite in modo single play, vengono richiamate solo le impostazioni del tono. Se volete che vengano richiamate anche le impostazioni come quelle del riverbero, selezionate il modo multi part play, salvate lo studio set, e memorizzatelo come Favorite.	p. 28
La tastiera non produce il suono della pad part	Avete cambiato l'Rx Channel della pad part?	Impostate il numero della pad part così che corrisponda al numero dell'Rx Channel.	p. 44
<b>Problemi con gli effetti</b>			
L'effetto non viene applicato	L'interruttore dell'effetto può essere disattivato?	Controllate l'impostazione on/off di ogni effetto.	p. 52
	Controllate il livello di mandata di ogni effetto.	L'effetto non si ottiene se il di livello di mandata all'effetto è impostato a 0. Anche se i livelli di mandata all'effetto sono impostati su valori maggiori di 0, l'effetto non viene applicato se il livello di uscita del multi-effetto, il livello del chorus o il livello del riverbero sono impostati a 0. Controllate ognuna di queste impostazioni.	
Avete specificato un valore del tempo di ritardo (per esempio per il multi-effetto DELAY) come valore di note, ma vi è un limite oltre il quale il tempo di ritardo non cambia	Controllate l'impostazione del tempo di ritardo (delay time).	Poiché il tempo di ritardo ha un limite superiore, specificando il delay time come valore di nota e rallentando poi il tempo potreste raggiungere questo limite superiore. Il tempo di ritardo massimo è il valore più alto che può essere specificato numericamente (cioè, non in termini di valore di nota).	p. 53
La Modulation o altro controller è sempre attivo	Controllate le impostazioni del matrix control.	Per i toni di synth PCM, potete usare il matrix control per controllare il tono in tempo reale. Il Matrix control usa i messaggi MIDI come i control change MIDI in ingresso come sorgente per modificare i parametri di un tono. A seconda di queste impostazioni, l'FA potrebbe rispondere ai messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno e trovarsi in condizioni impreviste.	p. 47
<b>Problemi col sequencer</b>			
Un file SMF importato non viene riprodotto correttamente	Receive GM System On e Receive GM2 System On sono impostati su "ON"?	Impostate Receive GM System On e Receive GM2 System On su "ON."	p. 101
	State provando ad avviare la riproduzione da un punto intermedio della song?	L'inizio di una song GM contiene un messaggio GM/GM 2 system on. In certi casi, un brano GM non può essere riprodotto correttamente a meno che non venga ricevuto questo messaggio	-
	State provando a riprodurre dati di song in formato GS?	I dati creati esclusivamente per la serie Sound Canvas potrebbero non essere riprodotti correttamente sull'FA.	-
Dopo la registrazione, nessun suono riproducendo la song	Le tracce sono state silenziate?	Disattivate il silenziamento (mute)	p. 63
Il tempo è diverso dall'ultima volta che ho riprodotto la song.	Avete salvato la song?	Sull'FA, se cambiate il tempo e riproducete, il nuovo tempo non viene salvato se non salvate la song nella memoria user o su una card SD. Al contrario, se salvate la song, il tempo precedente scompare. Fate attenzione a controllare il tempo corrente quando salvate la song.	p. 74
I suoni cambiano in modo imprevisto	È stato immesso un program change indesiderato?	Cancellate il program change indesiderato.	p. 69
	Avete inserito un program change nella traccia sbagliata?	Controllate il canale MIDI.	p. 68
Dati che dovrebbero essere presenti non appaiono nel microscope	In View Select, vi sono dati impostati per non essere visualizzati?	Cambiate le impostazioni View Select così che vengano visualizzati i dati.	p. 69

Problema	Cosa controllare	Azione	Pagina
Dopo aver usato un sequencer MIDI per riprodurre una song, i suoni si sono interrotti  Non viene riprodotto alcun suono anche quando vengono trasmessi dei Program Change.	I dati della song potrebbero includere dati Bank Select che non sono definiti sull'FA?	Potrebbe essere che nei dati della song sia presente un Bank Select che non è specificato dall'FA. Nessun suono viene prodotto se il gruppo di suoni non viene designato nell'FA con Bank Select MSB/LSB. Sappiate che se omettete il Bank Select, e inviate solo Program Change, suona il timbro nel gruppo correntemente selezionato che ha il numero di Program Change specificato. Provate a rifelezionare il suono usando i controlli del pannello. Inoltre, selezionando i suoni da un dispositivo MIDI esterno, siate certi di inviare Bank Select MSB/LSB e Program Change insieme, per una riproduzione affidabile. Inviando prima MSB e LSB (l'ordine non conta), seguiti dal Program Change.  In certi casi, potreste non essere in grado di sentire alcun suono dopo aver suonato l'ultima song che ha eseguito una dissolvenza. Questo potrebbe accadere perché il volume è stato abbassato da messaggi di volume o expression. Controllate il valore di questi messaggi, e impostateli su valori appropriati.	p. 68
Le esecuzioni sono rallentate, o hanno interruzioni	Stanno suonando contemporaneamente più di 128 voci?	Riducete il numero di voci. Con certi suoni come suoni continui con rilasci lunghi, anche se il suono non è udibile, l'elaborazione per l'emissione del suono è ancora in corso, per cui in questi casi, i dati dell'esecuzione possono differire dal numero di voci reale prodotto.	-
	State usando un tono che impiega molto l'LFO?	Provate a passare a un altro tono. L'elaborazione dell'LFO pone invariabilmente un grande carico sulla macchina, per cui un uso pesante dell'LFO rallenta l'elaborazione complessiva dell'FA, finendo con l'influenzare l'emissione dei suoni stessi.	-
	I dati sono concentrati all'inizio dei movimenti nei dati della sequenza?	Evitate di sovrapporre i dati con la stessa temporizzazione impostando uno scostamento di 1-2 tick. I dati possono facilmente concentrarsi all'inizio dei movimenti nei dati della song quando, per esempio, i dati della song vengono immessi con la Registrazione in Step, o se i dati vengono quantizzati dopo essere stati immessi con una tastiera in tempo reale.  Per questa ragione, grandi quantità di dati vengono inviati all'FA, e l'elaborazione per l'emissione dei suoni viene rallentata.	p. 68
	Vi è un Program Change nel punto in cui la song rallenta?	Cambiate la posizione del Program Change. Quando i Program Change vengono inseriti nelle song, il tempo di elaborazione per cambiare il tono aumenta, il che può causare un rallentamento dell'esecuzione.	
	Vi è un messaggio di System Exclusive nel punto in cui la song rallenta?	Cambiate la posizione dei dati. I messaggi di System Exclusive contengono grandi quantità di dati, ponendo un carico pesante su sequencer e moduli sonori. Provate a riposizionare i dati e a cambiare i messaggi di System Exclusive in messaggi di Control Change per tutti i dati in cui possono essere impiegati i Control Change.	
Vi è un messaggio di Aftertouch o un altro Control Change di grandi dimensioni nel punto in cui la song rallenta?	Se i dati non sono più necessari, cancellateli.		
<b>Problemi con il salvataggio</b>			
Uno studio set suona in modo diverso da quando lo avete salvato	Salvate i toni.	Se avete modificato i toni usati dallo studio set, o se i toni temporanei dello studio set sono stati riscritti da un dispositivo MIDI esterno, dovete salvare anche quei toni.	p. 48
	Controllate le impostazioni dell'effetto.	È possibile che le impostazioni del total effect (tone effect) e del master effect (system effect) siano state modificate.	p. 52
Le impostazioni di arpeggio e controller differiscono tra gli studio set	Controllate le impostazioni dell'arpeggio e dei controller.	Le impostazioni di Arpeggio e controller vengono salvate indipendentemente per ogni studio set.	p. 33, p. 39
<b>Problemi con dispositivi MIDI esterni</b>			
Nessun suono da un dispositivo MIDI esterno	Il canale di trasmissione MIDI dell'FA corrisponde al canale di ricezione del dispositivo MIDI collegato?	Fate corrispondere il canale di trasmissione dell'FA al canale di ricezione del dispositivo connesso.	p. 90
I messaggi Exclusive non vengono ricevuti	Receive Exclusive è impostato su "OFF"?	Impostate Receive Exclusive su "ON."	p. 101
	Il numero di Device ID dell'unità trasmittente corrisponde al numero di Device ID dell'FA?	Impostate numeri di Device ID uguali.	p. 101
Usando una DAW software, agendo sulle manopole o su altri controlli il suono non cambia	Certe DAW software potrebbero non "ritrasmettere" i messaggi system exclusive.	Se usate questo tipo di DAW software, e volete registrare messaggi system exclusive, attivate il Local Switch.	p. 90
Quando il bend range di un tono è ampio (48), l'intonazione non si alza come previsto quando viene ricevuto un messaggio MIDI pitch bend	Mentre potete impostare dei Bend Range del tono tra 0 e 48, vi sono Wave in cui l'intonazione non viene alzata sino all'estensione prevista dal messaggio di pitch bend e possono smettere di salire ad un certo punto, invece che continuare ad alzarsi. Benché sia assicurato un valore di 12 come limite superiore per l'innalzamento dell'intonazione, fate attenzione impostando il Bend Range sopra a questo valore.	-	-
<b>Problemi con il campionamento</b>			
Il suono dell'ingresso esterno non è stereo (monofonico)	Il parametro STEREO SW potrebbe essere impostato su "MONO"?	Impostate lo STEREO SW su "STEREO."	p. 79

Panoramica  
Suonare  
Funzioni Esecutive  
Le Modifiche  
Sequencer (creazione delle song)  
Sampler (campionatore)  
I Pad  
DAW  
Impostazioni  
Appendice

## Risoluzione di eventuali problemi

Problema	Cosa controllare	Azione	Pagina
I suoni campionati contengono rumore o distorsione eccessivi.	Il livello di ingresso è appropriato?	Se il livello di ingresso è troppo alto, il suono campionato è distorto. Se è troppo basso, si avverte del rumore. Regolate il livello di ingresso su un valore appropriato.	p. 79
	Le impostazioni degli effetti sono appropriate?	Certi tipi di effetto possono aumentare il livello del sample originale, o possono intenzionalmente distorcere il suono. Certi effetti enfatizzano anche il rumore. Disattivate temporaneamente gli effetti, e controllate se il sample stesso contiene rumore o distorsione. Poi regolate le impostazioni degli effetti in modo appropriato.	-
	State riproducendo simultaneamente più sample?	Anche se il livello di ogni singolo sample è appropriato, la riproduzione simultanea di più sample può far sì che il livello complessivo sia eccessivamente alto, provocando distorsioni. Abbassate il livello di ogni sample così che il suono non sia distorto.	p. 81
<b>Problemi con un microfono o dispositivo esterno che state registrando</b>			
Il suono dell'ingresso esterno non è udibile, o è troppo basso	Il volume d'ingresso è stato abbassato?	<b>Se usate la presa LINE:</b> Regolate il volume sul dispositivo connesso. <b>Se usate la presa GUITAR/MIC:</b> Regolate la manopola [LEVEL] sul pannello posteriore.  Se il volume è ancora insufficiente, regolate Audio Input Level.	p. 80
	I cavi di collegamento sono collegati correttamente?	Controllate i collegamenti.	p. 8
	Un cavo di collegamento potrebbe essere interrotto.	-	-
	State usando un cavo di collegamento che contiene una resistenza?	Usate usando un cavo di collegamento che non contenga una resistenza.	-
Il suono del microfono non è udibile, o è troppo debole	Il cavo del microfono è collegato correttamente?	Controllate i collegamenti.	p. 8
	Il cavo del microfono è interrotto.	-	-
	Il volume del microfono potrebbe essere stato abbassato?	Regolate la manopola [LEVEL] sul pannello posteriore. Se il volume è ancora insufficiente, regolate Audio Input Level.	p. 80
	Il selettore [MIC/GUITAR] è impostato su "GUITAR"?	Impostate il selettore [MIC/GUITAR] su "MIC."	p. 9
<b>Problemi con la card SD</b>			
La card SD non viene riconosciuta	Controllate il formato della card SD.	Formattate la card SD sull'FA.	p. 96
I dati sulla card SD sono danneggiati	La card SD ha subito un forte urto?		
	Avete spento lo strumento mentre era in corso l'accesso alla card SD? Avete formattato la card su un computer o macchina fotografica digitale?		
Impossibile effettuare la backup sulla card SD	La card SD è protetta in scrittura?	Disabilitate la protezione in scrittura.	p. 108
	Vi è spazio libero sufficiente sulla card SD?	Usate una card SD che abbia abbastanza spazio libero.	-
	Controllate il formato della card SD. L'FA può usare card SD che sono state formattate in formato FAT.	Formattate la card SD sull'FA.	p. 108
<b>Problemi con la connessione USB</b>			
L'FA non viene riconosciuta dal computer	L'USB del vostro computer supporta l'USB 2.0 Hi-Speed?	La porta USB del computer a cui è collegato l'FA deve supportare l'USB 2.0 Hi-Speed.	-

## Problemi di collegamento ad una wireless LAN

\* Per i problemi relativi alla comunicazione, fate anche riferimento al manuale dell'utente del vostro wireless LAN access point.

\* Per i dettagli sul funzionamento del vostro wireless LAN access point, fate riferimento al suo manuale dell'utente.

Problema	Causa/Azione	Pagina
Impossibile collegarsi ad una wireless LAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controllate che il vostro wireless LAN access point supporti lo standard WPS. Se il vostro wireless LAN access point non supporta il WPS, potete collegarvi usando la procedura descritta in <b>"Collegamento in modo Ad-Hoc (Ad-Hoc Mode)"</b> (p. 106).</li> <li>L'FA non supporta gli standard wireless 802.11a e 802.11b. Usate 802.11g o 802.11n (entrambi a 2.4 GHz).</li> <li>Il metodo di autenticazione WEP non è supportato. Usate il metodo di autenticazione WPA o WPA2.</li> <li>Controllate che il DHCP sia abilitato per il vostro wireless LAN access point.</li> <li>Se l'FA non si collega ad un wireless LAN access point a cui si era già collegato, controllate che l'impostazione Ad-Hoc Mode sia <b>"OFF"</b>.</li> <li>La connessione potrebbe non avvenire correttamente a causa dello stato del segnale radio. In questo caso, usate la procedura descritta in <b>"Metodo di Collegamento di Base (via WPS)"</b> (p. 104) e selezionate il vostro wireless LAN access point e ricollegatevi.</li> <li>Esiste un limite ai dati di connessione che possono essere memorizzati. Effettuando una nuova connessione, i dati di connessioni più vecchie potrebbero venir cancellati. Tutti i dati di connessione vengono cancellati quando eseguite un factory reset. Se i dati di connessione sono stati cancellati, ricollegatevi al wireless LAN access point.</li> </ul>	p. 104
Il display indica <b>"Access Point Not Supported"</b> ed è impossibile collegarsi ad un wireless LAN access point	Questo Access Point non viene supportato. Usate il metodo di autenticazione WPA o WPA2.	
La comunicazione è instabile	<p>La comunicazione potrebbe essere instabile a seconda dell'utilizzo dello spettro delle frequenze radio. Se la comunicazione è instabile, la risposta potrebbe essere lenta, o se usate la comunicazione audio, potrebbero esserci interruzioni nell'audio.</p> <p>Le seguenti azioni potrebbero migliorare la situazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avvicinate il wireless LAN access point e l'FA.</li> <li>Cambiate l'impostazione del canale del wireless LAN access point.</li> </ul>	
L'FA non si trova nei collegamenti degli strumenti dell'applicazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'FA è acceso?</li> <li>Il wireless USB adapter (WNA1100-RL) è inserito nella porta USB FOR UPDATE dell'FA?</li> <li>L'FA è connessa alla LAN wireless?</li> <li>L'FA e l'iPad sono connessi allo stesso network (lo stesso wireless LAN access point)?</li> <li>Il wireless LAN access point è impostato per consentire la comunicazione tra i dispositivi wireless LAN? Per i dettagli sulle impostazioni, fate riferimento al manuale del vostro wireless LAN access point.</li> </ul>	
L'iPad non si collega a Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il wireless LAN access point è connesso ad Internet?</li> <li>Siete connessi nel modo Ad-Hoc?</li> </ul> <p>L'iPad o altro dispositivo wireless connesso in modo Ad-Hoc non è in grado di comunicare con Internet o con altri dispositivi wireless. Però, un iPad o altro dispositivo wireless con capacità cellulari potrà collegarsi ad Internet tramite il collegamento cellulare. Sappiate che se usate un collegamento cellulare per la connessione Internet, questo potrebbe avere un costo a seconda del vostro piano tariffario.</p>	

# Tabella di Implementazione MIDI

## Sezione del generatore sonoro

Data: 1° Gennaio, 2014

Modello FA-06/08

Versione: 1.00

Funzione...		Trasmissione	Riconoscimento	Note
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	: True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	x o	o *1 o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0, 32	o	o *1	Bank select
	1	o	o *1	Modulation
	2	o	o	Breath type
	4	o	o	Foot type
	5	o	o	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o *1	Volume
	10	o	o *1	Panpot
	11	o	o *1	Expression
	16	o	o (Tone Modify 1)	General purpose controller 1
	17	o	o (Tone Modify 2)	General purpose controller 2
	18	o	o (Tone Modify 3)	General purpose controller 3
	19	o	o (Tone Modify 4)	General purpose controller 4
	64	o	o *1	Hold 1
	65	o	o	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	71	o	o	Resonance
	72	o	o	Release time
	73	o	o	Attack time
	74	o	o	Cutoff
	75	o	o	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
	77	o	o	Vibrato depth
	78	o	o	Vibrato delay
	80	o	o (Tone Variation 1)	General purpose controller 5
	81	o	o (Tone Variation 2)	General purpose controller 6
82	o	o (Tone Variation 3)	General purpose controller 7	
83	o	o (Tone Variation 4)	General purpose controller 8	
84	o	o	Portamento control	
91	o	o (Reverb)	General purpose effect 1	
93	o	o (Chorus)	General purpose effect 3	
1-31, 33-95	o	-	General purpose controller	
96, 97	x	x	Increment, Decrement	
98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB	
100, 101	x	o	RPN LSB, MSB	
1-31, 33-127	o	-	DAW CONTROL	
Program Change	: True Number	o *1 *****	o *1 0-127	Program Number 1-128
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System Realtime	: Clock : Commands	x x	o x	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	x x x x o *1 x	o o x o (123-127) o x	
Note		*1 O X sono selezionabili. *2 Riconosciuto come M=1 anche se M≠1. *3 Trasmesso solo quando "Transmitted Edit Data" è ON o viene ricevuto RQ1.		

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Si  
x: No

Sezione del sequencer

Data: 1° Gennaio, 2014

Versione: 1.00

Modello FA-06/08

Funzione...	Trasmissione	Riconoscimento	Note
Basic Channel Default Changed	All channel x	All channel 1-16	Non esiste uno specifico basic channel
Mode Default Message Altered	x x *****	x x	
Note Number : True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity Note On Note Off	o o	o o	
After Touch Key's Channel's	o o	o *1 o *1	
Pitch Bend	o	o *1	
Control Change 0-119	o	o *1	
Program Change : True Number	o *****	o *1 0-127	
System Exclusive	o	o *1	
System Common : Song Position : Song Select : Tune	o *1 x x	o *1 x x	
System Realtime : Clock : Commands	o *1 o *1	o *1 o *1	
Aux Messages : All Sound Off : Reset All Controllers : Local Control On/Off : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o o o *2 o *2 o o o o o o x	o *1 *3 o *1 x x *4 o *1 *3 o *1 *3 o *1 *3 o *1 *3 o o x	
Note	*1 O X sono selezionabili *2 Non registrato alla ricezione, ma può essere creato e trasmesso usando il Microscope *3 Prima, viene registrato un messaggio note-off per ogni nota attualmente On; poi viene registrato questo messaggio *4 Il messaggio All Notes Off non viene registrato; un messaggio note-off è registrato per ogni nota attualmente On		

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Sì  
x: No



# Caratteristiche Tecniche

## Roland FA-06, FA-08: Tastiera Sintetizzatore (Conforme al Sistema General MIDI 2)

Tastiera	
FA-06:	61 tasti (sensibili alla dinamica)
FA-08:	88 tasti (Tastiera Ivory Feel-G con Scappamento)
Sezione del Generatore Sonoro	
Polifonia Massima	128 voci (varia a seconda del carico del generatore sonoro)
Parti	16 parti
Toni	SuperNATURAL Acoustic SuperNATURAL Synth SuperNATURAL Drum Kit PCM Synth PCM Drum Kit * Sono inclusi suoni compatibili GM2.
Slot di Espansione Wave	2 slot * Gli slot di espansione wave sono memorie interne riscrivibili per le forme d'onda. Potete scaricare dati dal sito della libreria di suoni Axial e salvarli tramite una memoria USB flash nella memoria wave (slot) interna dell' FA.
Effetti	Multi-Effetti: 16 sistemi, 68 tipi (il Vocoder può essere usato solo sulla parte 1.) Part EQ: 16 sistemi Drum Part COMP+EQ: 6 sistemi Chorus: 3 tipi Riverbero: 6 tipi Master Compressor (Può essere cambiato con gli Insert FX (78 tipi).) Master EQ Total Effects (TFX): 29 tipi Mic Input Reverb: 8 tipi
Sequencer	
Tracce MIDI	16
Formato File	Originale, esportazione/importazione SMF supportata, esportazione WAV supportata * I dati Sampler trigger possono essere registrati.
Campionatore	
Formato	16-bit lineari, 44.1 kHz, importazione WAV/AIFF/MP3 supportata
Polifonia Massima	8
Numero di sample	16 Pad x 4 Banchi (per ogni song) * I sample non possono essere usati come dati wave per il generatore sonoro.
Altro	
Funzioni	Favorite Rhythm Pattern Arpeggio Chord Memory
Controlli	D-BEAM Controller Leva Pitch Bend/Modulation Pulsanti Assegnabili x 2 (S1/S2) Manopole Control x 6 Sample Pad Manopola Tempo
Display	LCD Grafico a Colori da 5-pollici

Memoria Esterna	Card SD (SDHC supportate)
Connettori	Presse Cuffie: tipo phone Stereo da 1/4" Presse MAIN Output (L/MONO, R): tipo phone TRS da 1/4" Presse Sub Output: tipo phone Stereo da 1/4" Presse AUDIO INPUT LINE: tipo phone Stereo mini GUITAR/MIC: tipo phone da 1/4" Presse FOOT PEDAL (CTRL 1, CTRL 2, HOLD) Connettori MIDI (IN, OUT) Porta USB FOR UPDATE Porta USB COMPUTER (USB Hi-Speed AUDIO/MIDI) (Usate un cavo USB e un computer con una porta USB che supporti l'USB 2.0 Hi-Speed.) Presse DC IN
Alimentazione	
Trasformatore di CA	
Consumo	
1.300 mA	
Dimensioni	
FA-06: 1,008 (L) x 300 (P) x 101 (A) mm	
FA-08: 1,415 (L) x 340 (P) x 142 (A) mm	
Peso (escluso il Trasformatore di CA)	
FA-06: 5.7 kg	
FA-08: 16.5 kg	
Accessori	
Avvio Rapido Foglietto <b>"USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO"</b> Card SD (installata nel prodotto quando lascia la fabbrica) Protezione Card SD (installata nel prodotto quando lascia la fabbrica) Trasformatore di CA Cavo di alimentazione	
Accessori Opzionali (venduti separatamente)	
Supporto per tastiere (*1): FA-06: KS-18Z, KS-12 FA-08: KS-G8, KS-G8B, KS-18Z, KS-12, KS-J8 Interruttore a pedale: serie DP Pedale di espressione: EV-5 Memoria USB Flash (*2) Adattatore Wireless USB: WNA1100-RL *1 Usando il KS-18Z e KS-J8, controllate che l'altezza dell'unità di 1 metro o inferiore. *2 Usate una memoria Flash USB (supporta USB 2.0 Hi-Speed Flash Memory) venduta da Roland. Non possiamo garantire il funzionamento se vengono usati altri prodotti.	

\* Nell'interesse del miglioramento del prodotto, le caratteristiche tecniche e/o l'aspetto di questa unità sono soggetti a modifica senza preavviso.

### MEMO

Per i dettagli su come posizionare questa unità su un supporto, vedi **"Posizionare l'unità su un supporto"** (p. 17).





**Roland**