AUDYA

advanced music station

Audya Series

MANUALE DI ISTRUZIONI

KETRON

AUDYA
AUDYA
KETRON

AUDYA8
AUDYA8

AUDYA5
AUDYA5

AUDYA4
AUDYA4

IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA

AVVERTENZA: PER RIDURRE IL RISCHIO DI SCOSSE ELETTRICHE, NON RIMUOVERE IL COPERCHIO (O IL RETRO). NON CI SONO PARTI RIPARABILI ALL'INTERNO DESTINATE ALL'UTENTE. PER RIPARAZIONI RIVOLGERSI A PERSONALE QUALIFICATO.

Il simbolo della saetta dentro un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di "tensioni pericolose" non isolate all'interno del contenitore del prodotto che possono essere di intensità sufficiente per costituire un rischio di scossa elettrica alle persone.

Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione che accompagna l'apparecchio.

L'etichetta dell'apparecchio è collocata sul retro del pannello dell'Audya o sul fondo dell'Audya 4, 5 e 8. Si prega di annotare qui il nome del modello e il numero di serie e di conservarli per riferimenti futuri.

Nome modello _____

Numero di serie_____

AVVERTENZA: PER PREVENIRE IL PERICOLO DI INCENDI O DI FOLGORAZIONE, NON ESPORRE QUESTO APPARATO ALLA PIOGGIA O ALL'UMIDITÀ.

Informazioni sul marchio CE

a) Ambiente di applicabilità elettromagnetica: E4
b) Picco di afflusso di corrente: 15 A

1 Leggere le seguenti istruzioni.

2 Conservare queste istruzioni.

3 Prestare attenzione agli avvertimenti.

4 Seguire tutte le istruzioni.

5 Non usare l'apparecchio vicino all'acqua.

6 Pulire solo con un panno asciutto.

7 Non bloccare le aperture per la ventilazione. Installare secondo le istruzioni del costruttore.

8 Non installare l'apparecchio vicino a fonti di calore come radiatori, regolatori di calore, stufe o altri apparecchi che producono calore (inclusi gli amplificatori).

9 Non eliminare la spina polarizzata di sicurezza o la spina di messa a terra. Se la spina fornita non è adatta al tipo di presa, consultate un elettricista per sostituire la presa obsoleta.

10 Non calpestare o strattonare il cordone di alimentazione, in modo particolare vicino alla spina e alla presa a cui è collegato l'apparecchio e dal punto in cui esce dall'apparecchio.

11 Usare solamente attacchi/accessori specificati dal costruttore.

12 Usare solo carrello, supporto, treppiede, mensola o tavola specificata dal costruttore o venduto insieme all'apparecchio. Quando viene usato un carrello, prestare attenzione quando si sposta la combinazione carrello/apparato per evitare cadute da sopra.

13 Scollegare questo apparato durante temporali o quando non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.

14 Rivolgersi solo a personale qualificato. La riparazione è richiesta quando l'apparecchio è stato danneggiato in qualunque modo, come nel caso che il cordone dell'alimentazione o la spina siano stati danneggiati, l'apparecchio sia stato esposto a pioggia o umidità, non funzioni correttamente o sia stato lasciato cadere.

- Non esporre questo apparecchio a gocciolamenti o schizzi.
- Non appoggiare alcun contenitore o vaso pieno d'acqua sopra l'apparecchio.
- Non installare questo apparecchio in spazi ristretti come una libreria o ambienti simili.
- Questo apparecchio dovrebbe essere collocato sufficientemente vicino alla presa AC in modo che possiate facilmente afferrare la spina del cordone di alimentazione in qualsiasi momento.
- Il presente apparecchio è costruito in Classe I e deve essere connesso alla rete tramite una presa con collegamento alla terra di protezione.
- Una eccessiva pressione sonora nelle cuffie e negli auricolari può provocare perdite di udito.
- Questo apparecchio porta corrente elettrica non operativa dalla presa di rete mentre l'interruttore STANDBY/ON è in posizione di Standby.
- Nessuna sorgente di fiamma nuda, quali candele accese, deve essere posta sull'apparecchio.

Per gli utenti europei

Smaltimento degli apparecchi elettrici

1 Quando al prodotto viene applicato il simbolo indicante un cassonetto per rifiuti con una croce, significa che il prodotto è coperto dalla direttiva europea 2002/96/EC.

2 Tutti gli apparecchi elettrici ed elettronici dovrebbero essere smaltiti separatamente rispetto all'ordinaria raccolta dei rifiuti urbani, attraverso la raccolta differenziata prevista dalle autorità locali.

3 Il corretto smaltimento delle apparecchiature elettriche può prevenire potenziali conseguenze negative per l'ambiente e per la salute dell'uomo.

4 Per ulteriori informazioni dettagliate sullo smaltimento degli elettrodomestici e apparecchi elettrici, si prega di contattare l'autorità comunale in cui il prodotto viene smaltito.

Indice

Introduzione 5
Caratteristiche principali 5
Descrizione del pannello frontale 7
Descrizione del pannello posteriore 8
Prese USB sul pannello anteriore 8
Multitabs (solo Audya 5 e Audya 4) 9
Collegamenti 12
Collegamenti AUDIO 12
Collegamento MIDI 13
Collegamento VIDEO 14
Collegamento USB 14
Display e tasti funzione 16
Display 16
Tasti funzione F1, F2, F3, F9 e F10 16
Tasti User 17
Tasti Arranger Conductor 17
Selezionare gli strumenti 18
Selezionare gli Style 21
Play Control 22
Mixer 24
Player 25
Enable Number Files 32
Wave Sync 33
MIDI Remix 34
Voicetron 37
Master 39
Main View 40
Autoswitch Time 41
Descrizione della Main View 42
MIDI Player (MAIN VIEW) 44
WAVE Player (MAIN VIEW) 45
MP3/SFX Player (MAIN VIEW) 46
DJ LOOP Player (MAIN VIEW) 47
Program 48
Registration 60
Play List 64
Key Tunes 65
Double, Harmony 66
Style View 67
Audio Style Modeling 69
Le sezioni interessate al funzionamento Audio Style Modeling 72
User Audio Drum 75
User Live Guitar 76
Edit Pattern 77
User Styles 81
Style Mode 82
GM Part 89
Drum Mixer 92
Drum Set 95
Drawbars 97
RAM INS / Supersolo 98
Funzione MSP 99
Voice List 101
User Voice List 102
Menu 104
Voicetron 130
Search (Main View) 138
Search 139
User Assignable 140
Funzione leggio 141
Leggio automatico 141
Disk 142
Drive USB 143
Tecnical Tables 144
GM Voices 144
Drum Set 146
Audio Drum 147
Groove Bank (Drum 2) 149
Bass Bank 151
Arp & Licks 153
Live Guitar 155
AUDYA FACTORY STYLES 156
Drum Set 161
Voice Preset 182
MIDI Implementation 184
Control Change 185
Non Registered Parameter Numbers 186
Specifiche 201

Grazie per aver acquistato **Ketron Audya Advanced Music Station**. In questo “Manuale di istruzioni” vengono descritte le operazioni principali per l’utilizzo immediato della tastiera. Si raccomanda fortemente la lettura di questo manuale di istruzioni per ottenere il massimo rendimento dalla tastiera ed elevate prestazioni nel suo utilizzo dal vivo e in studio. Dopo la lettura, si consiglia di riporre questo manuale in un luogo sicuro per eventuali riferimenti futuri.

Ascolto dei brani DEMO di Audya

1. ***Premere contemporaneamente i tasti REGISTRATION e PLAY LIST.***
2. ***Tramite i tasti da F1 a F10 (a destra e a sinistra del display) selezionare uno dei 10 brani dimostrativi visualizzati nella pagina corrente.***
3. ***Tramite la ruota DATA/VALUE si possono scorrere diverse pagine di brani dimostrativi.***
4. ***Usare il tasto START/STOP per avviare o fermare l’esecuzione del brano corrente.***
5. ***Premere uno dei tasti REGISTRATION o PLAY LIST per uscire dalla modalità DEMO.***

Caratteristiche principali

Ketron Audya è una tastiera con molte funzioni avanzate, adatta sia al professionista del pianobar che al dilettante esigente. Ecco in breve le caratteristiche principali di Audya.

- **Suoni e Strumenti Supersolo**
  Nella tradizione Best Natural Sounds, Audya include una nuova generazione sonora di altissima qualità: ben 360 MB di memoria di suoni stereo e multilayer, compreso un nuovo GRAND PIANO STEREO incredibilmente realistico. Alcune voci orchestrali raggiungono livelli di assoluta eccellenza.
  I nuovi strumenti SUPERSOLO di Audya superano tutti i precedenti standard Ketron di espressività. Sono disponibili altri 64 MB di RAM per suoni personalizzati che si possono rapidamente caricare da disco. Audya possiede anche una rinnovata sezione DSP, con nuovi effetti di Rotor, Distorsion, Phaser, Flanger, Tremolo, Chorus, Reverb e altri ancora.

- **Audio Style Modeling**
  Per la prima volta vere e proprie sequenze audio di batteria e percussioni, basso, chitarre, arpeggi, tutte sincronizzate con il clock MIDI. Una ricca libreria di registrazioni audio: batteristi e musicisti di alto profilo artistico hanno collaborato al progetto e le loro esecuzioni sono state adattate come sezione ritmica degli style e dei file MIDI. Possibilità di sincronizzare a piacimento queste esecuzioni con la propria musica, in tempo reale, senza distorsioni apprezzabili o perdite di qualità. Anche le chitarre live, come le batterie, sono perfettamente sincronizzate con gli stili e i file MIDI e mantengono il pitch anche quando viene modificato il tempo.

- **Player**
  Il Player professionale può riprodurre fino a cinque tracce simultaneamente, due file WAV, due MP3 e un file MIDI con possibilità di preascolto in cuffia, playlist e crossfade.

- **Karaoke**
  Estese possibilità di visualizzazione dei testi contenuti all'interno di file MIDI e audio.

- **MACRO RECORDING**
  Registrazione globale degli eventi dell'esecuzione. Il file viene registrato dentro il folder MIDI con una estensione .MRS (Macro Song Recording). Per rieseguire la sequenza basta fare Enter sul file (pagina 129).

- **USER AUDIO DRUMS**
  - Possibilità di sostituire gli Audio Drum interni con Loops Wave creati appositamente dall'utente e contenuti in un nuovo folder su disco denominato User Audio Drums.
  - Tali Loops devono avere le seguenti caratteristiche: 44 KHz , 16 bit e nome che indichi con precisione il BPM preceduto dal segno @, per esempio HOUSE2@127.wav.
  - I Loops sono automaticamente sincronizzati col MIDI e possono essere associati a tutte le varie parti dello Style: ABCD, Fill In, Break, Intro, Ending.
  - Prevista opzione sotto Style Mode > Drum 2/2 per disabilitare il caricamento automatico degli User Audio all'accensione.

- **MIDI e Audio Recording**
  Possibilità di registrare e remixare i propri brani audio e MIDI in un completo ambiente di hard disk recording.

- **Drawbar**
  Un organo professionale con 9 Drawbar di controllo e un completo ambiente di modifica permettono la creazione di tutte le sonorità di organo elettronico.

- **USB**
  L'hard disk di Audya può essere facilmente collegato via USB a un computer per modificare il contenuto musicale dello strumento ed effettuare il backup. Due porte USB host supportano direttamente un qualunque dispositivo di memoria di massa, come penne USB, hard disk esterni, lettori di CD e DVD, per un facile scambio di dati con l'esterno.

- **Voicetron**
  Il nuovo vocalizer Audya dispone di un nuovo motore a cinque voci. Il vocalizer può essere usato con facilità grazie all'estesa libreria di preset, ma può anche essere modificato dal musicista con controlli sul contenuto armonico della voce, equalizzazione ed effetti. Il vocalizer opera in tempo reale su un ingresso microfonico, possiede riverbero e delay dedicati e può essere controllato manualmente con la tastiera o in automatico, tramite Arranger o file MIDI.

- **Interfaccia utente**
  Il pannello di controllo è studiato per agevolare il musicista, specialmente durante le esecuzioni live. Diciassette slider, di cui uno assegnabile, consentono un efficiente controllo di volumi ed effetti. Lo stato dello strumento è indicato dai numerosi LED incorporati nei tasti e dalla grafica visualizzata sul display a colori integrato con tecnologia LCD TFT (320x240).

- **Key Tunes**
  Possibilità di assegnare a ogni tasto della tastiera un brano audio con possibilità di esecuzione in loop.

- **User Live Guitars**
  Possibilità di gestire nuove LIVE GUITARS caricate nella memoria Ins-Ram.

- **Edit Pattern**
  Nuovo ambiente dove è possibile modificare e creare Style.

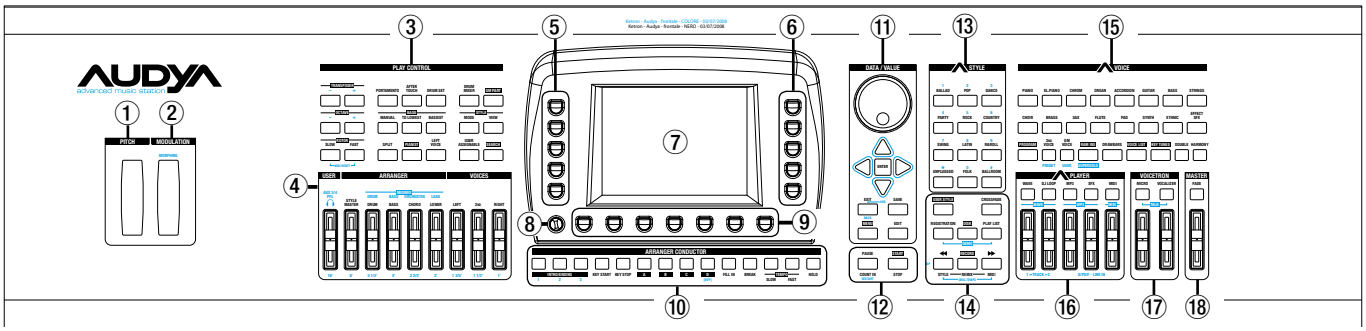
- **Wave Edit\Sampler**
  Nuovo ambiente per l'editing delle tracce Wave, del Sampler e dell' MSP.

Descrizione del pannello frontale

Il pannello frontale di Audya è suddiviso in varie sezioni operative. Ogni sezione è riconoscibile da una scritta serigrafata. Nella Figura qui sotto, il numero identifica la sezione corrispondente.

NOTA

Alcuni tasti e controlli del pannello frontale riportano una seconda serigrafia in azzurro perché la loro funzione cambia in base alla modalità operativa selezionata.



① **Pitch**
Ruota per cambiare l'intonazione del suono attualmente selezionato per la mano destra. Il valore di fabbrica è ±2 semitoni (Audya 5 ha un joystick, su Audya 4 non è previsto il Pitch).

② **Modulation**
Ruota per modificare la modulazione del suono attualmente selezionato per la mano destra. Il valore di fabbrica è Sensitivity 14, modificabile da MENU (Audya 5 ha un joystick, su Audya 4 non è prevista la Modulation).

③ **Play Control**
Sezione per il controllo dell'esecuzione: Transposer, Octave, Rotor ecc. (vedere a pag 22).

④ **User** / **Arranger** / **Voices**
Sezione mixer per il missaggio audio delle parti dell'Arranger, della mano destra/sinistra, dello Style ecc. In modalità DRAWBARS servono al controllo delle Drawbars (vedere a pagina 20).

⑤ **Tasti funzione F1–F5**
Tasti a sinistra del display per la selezione di voci, stili, controlli, parametri ecc. che appaiono di volta in volta sulla parte sinistra del display in base ai vari ambienti operativi. Premendo un tasto funzione, il nome sul display viene evidenziato in azzurro.

⑥ **Tasti funzione F6–F10**
Come sopra. Tasti funzione a destra del display.

⑦ **Display**
Display a cristalli liquidi (LCD) a colori retroilluminato. Per le spiegazioni dettagliate sulle operazioni con il display vedere a pagina 16.

⑧ **Luminosità**
Piccolo potenziometro per la regolazione della luminosità del display. Ruotare in senso orario/antiorario per regolare la luminosità del display in base alle proprie esigenze.

⑨ **Tasti User, Back e Forward**
Serie di 5 tasti User e due tasti Back ◄◄ e Forward ►► posti sotto al display per la selezione delle funzioni che appaiono sul display in base agli ambienti operativi (pagina 16).

⑩ **Arranger Conductor**
Sezione per il controllo in tempo reale dell'Arranger: Intro/Ending, Key Start/Key Stop, ABCD, Fill In, Break, Tempo, Hold (vedere a pagina 17).

⑪ **Data/Value**
Ruota e gruppo di tasti CURSORE sinistra, destra, su, giù (◄ ► ▲ ▼) per l'immissione di dati o per cambiare valori o per la navigazione in liste e menu, a seconda della modalità operativa (vedere a pagina 18).

⑫ **Trasporto**
Sezione per Start/Stop e Count In/Restart in modalità Arranger oppure Start/Stop e Pause del brano attualmente selezionato.

⑬ **Style**
Sezione per la selezione degli stili dell'Arranger (vedere "Selezionare gli Style" a pagina 21).

⑭ **Area User Style/Disk**
Sezione dedicata agli User Style e alla gestione delle funzioni su disco (vedere pagine 81 e 142).

⑮ **Voice**
Sezione dedicata alla selezione delle voci (vedere "Selezionare gli strumenti" a pagina 18).

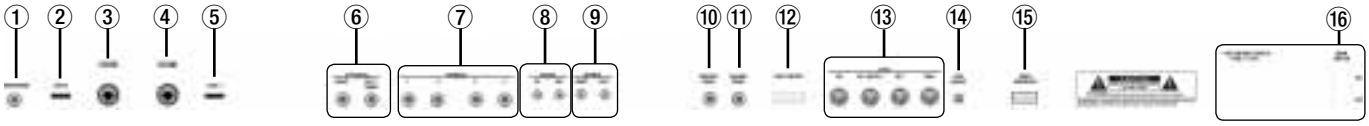
⑯ **Player**
Sezione dedicata alla gestione del Player multimediale (vedere "Player" a pagina 25).

⑰ **Voicetron**
Sezione dedicata agli effetti sulla voce (vedere "Voicetron" a pagina 37).

⑱ **Master**
Sezione per il controllo dell'uscita audio generale (vedere "Master" a pagina 39).

Descrizione del pannello posteriore

Tutti i collegamenti principali con l'esterno vengono effettuati tramite le connessioni sul pannello posteriore. Ogni sezione è riconoscibile da una scritta serigrafata.
Nella Figura qui sotto, il numero identifica la sezione corrispondente.



① **Headphone**
Presa jack stereo standard per il collegamento di una cuffia. Il volume generale viene controllato dalla sezione Master.

② **Gain 2**
Potenziometro per la regolazione del guadagno del segnale in ingresso alla presa Micro 2.

③ **Micro 2**
Presa combo mono standard per il collegamento di un microfono dinamico.

④ **Micro 1**
Presa combo mono standard per il collegamento di un microfono dinamico.

⑤ **Gain 1**
Potenziometro per la regolazione del guadagno del segnale in ingresso alla presa Micro 1.

⑥ **Main Out**
Prese jack mono standard per l'uscita generale destra/sinistra o mono (RIGHT, LEFT/MONO) da collegare a un impianto PA.

⑦ **Aux Out**
Quattro prese jack mono standard da usare come uscite ausiliarie per il collegamento a eventuali monitor o effetti esterni.

⑧ **S/PDIF (non disponibile su Audya 4 e Audya 5)**
Prese RCA di ingresso e uscita digitale stereo per il collegamento a dispositivi digitali a 48 kHz (CD Player, console digitali ecc.).

⑨ **Line In**
Prese RCA per l'ingresso di linea destro/sinistro (RIGHT, LEFT) di dispositivo stereo con segnale di linea (CD Player ecc.).

⑩ **Sustain Pedal**
Presa jack mono standard per il collegamento del pedale di Sustain (opzionale).

⑪ **Volume Pedal**
Presa jack stereo standard per il collegamento di un pedale di Volume (opzionale).

⑫ **Foot Switch**
Presa multipolare standard per il collegamento di un pedale opzionale per il controllo di alcune funzioni interne.

⑬ **MIDI**
Prese per il collegamento MIDI IN/IN2 (KEYB), MIDI OUT e MIDI THRU.

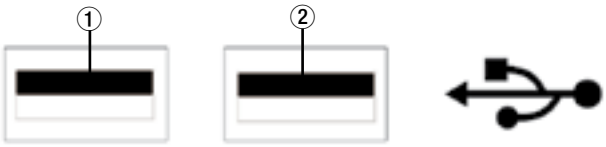
⑭ **USB Device**
Presa USB per il collegamento a un personal computer.

⑮ **Video Interface**
Presa VGA standard per il collegamento a un monitor video esterno.

⑯ **Main Switch/Fuse**
Presa per il collegamento alla rete di alimentazione (220 V) con relativo interruttore di accensione/spegnimento (ON/OFF) e porta-fusibile di protezione.

Prese USB sul pannello anteriore

Per facilitare la connessione a dispositivi USB come pen drive o lettori di card, sul pannello frontale sono presenti due prese USB.
Per la connessione a un computer utilizzare la presa USB del pannello posteriore.



Si raccomanda di non utilizzare cavi USB più lunghi di 30 cm.

① **Presa USB 1**
Presa USB per il collegamento di pen drive e altri dispositivi USB (Player, hard disk ecc.).

② **Presa USB 2**
Come USB 1.

NOTA

In corrispondenza dei tasti da C3 a E6, sono serigrafati lettere e numeri per l'inserimento facilitato dei nomi, quando viene richiesto il salvataggio o la ricerca di file. Su Audya4 ed Audya8 usare i tasti direzionali. (◄ ► ▲ ▼)

Multitabs (solo Audya 5 e Audya 4)

I Multi-Tabs sono costituiti da un gruppo di 16 pulsanti posti sulla sinistra della tastiera con i quali è possibile attivare e controllare molte delle funzioni messe a disposizione dallo strumento.

Nelle varie modalità di funzionamento è possibile controllare il mute delle sezioni percussive, accedere direttamente alle 16 parti del General Midi , comandare la playlist, alterare l'intonazione della scala temperata.

Inoltre le funzioni di questi tasti possono essere assegnate direttamente dall'utente il quale può personalizzare lo strumento in base alle proprie esigenze e alle proprie abitudini.

Per default questi tasti sono impostati come in serigrafia e sono i seguenti:

1. Audio reset: risincronizzazione dello style tra midi e Audio.
2. Wave filter: assegna il filtro wave allo slider user.
3. Micro rev.: assegna la mandata del riverbero al micro allo slider user.
4. Wha to pedal (vedi pagina 59)
5. Bass to root (vedi pagina 86)
6. Unplugg.: spegne tutte le parti dello Style tranne la Live Guitar, Arp&Lick o Chord 4 (vedi pagina 11)
7. Lead (vedi pagina 25)
8. Lyric (vedi pagina 25)
9. Juke-box (vedi pagina 123)
10. Zoom (vedi pagina 25)
11. Autocrash (vedi pagina 85)
12. After fill (vedi pagina 83)
13. Fill to arr. (vedi pagina 83)
14. Auto fill (vedi pagina 83)
15. Reintro (vedi pagina 140)
16. Fill to end

■ MULTI-TABS MENU

Con il tasto MODE viene aperto il menù di gestione dei Multi-Tabs. Con i tasti funzione F1..F6 è possibile attivare le varie modalità operative le quali verranno dettagliatamente descritte nella sezione seguenti.

F1) **DRUM ON/OFF**: (Figura 1) la modalità DRUM ON/OFF consente di attivare o mettere rapidamente in mute le varie sezioni percussive dello strumento. La corrispondenza tra il multi-tabs ed il gruppo percussivo è la seguente:
Tab1 Kick
Tab2 Snare (Snare, Rim Shot)
Tab3 Hi Hat
Tab4 Cymbals (Crash, Ride, Cup)
Tab5 Toms/FX
Tab6 Tamb
Tab7 Latin 1 (Congas , Bongos, Tambora)
Tab8 Latin 2 (Cowbell, Guiro, Claves)
Tab9 Latin3/ (Maracas, Cabaza, Shaker, Guira, Whistle)
Tab10 CLAP

- Il led acceso indica che la sezione relativa è nello stato di mute. I multi-tab 14 e 15 consentono di mettere in solo gli strumenti del gruppo percussivo delle casse (kick) e degli hi hat. Il multi-tab n° 16 ha la funzione di RESET ovvero, toglie il mute a tutte le sezioni percussive attualmente in questo stato e ripristina il normale funzionamento della parte percussiva.

F2) **GM PAGE**: (Figura 2) con questa modalità è possibile accedere alle 16 parti del General Midi con la sola pressione del relativo multi-tab. Qualora si utilizzino dei midifile, questa modalità risulta articolarmente utile in quando consente un accesso rapido e diretto ai tutti i parametri delle varie tracce del midifile.
Ad esempio per modificare il program change del basso e della batteria di un midifile sarà sufficiente premere il multi-tab relativo alla traccia interessata e agire sui parametri della traccia come spiegato nel capitolo GM Part (vedi pagina 89).

F3) **ARAB. SCALE**: (Figura 3) con i multi-tab da 1 a 12 si impostano le alterazioni delle 12 note della scala musicale. Con il led acceso la nota relativa al muti-tab è alterata, con il led spento la nota non presenta alterazioni.
È possibile riportare rapidamente l'intera scala in condizioni normali premendo il multi-tab 16 (RESET).
La quantità, in termini di centesimi di semitono, dell'alterazione per ogni singola nota può essere impostata dal menù ARABIC SCALE presente nella pagina MENU'-> Keyboard control-> arabic.

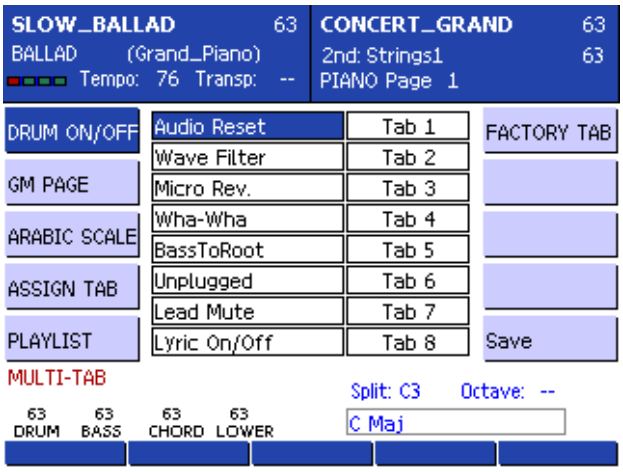


Figura 1

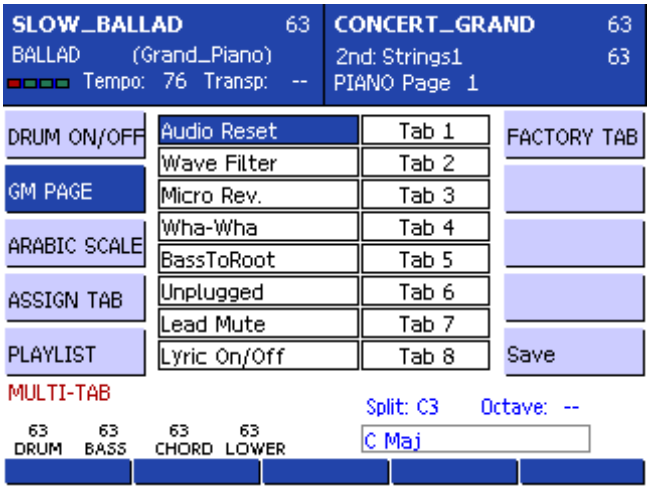


Figura 2

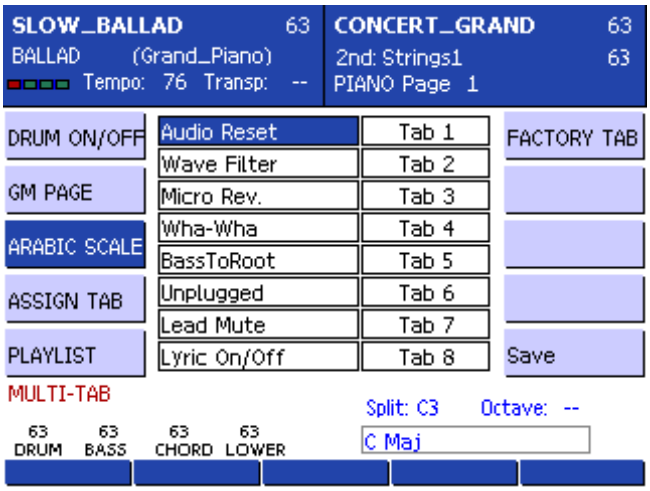


Figura 3

F4) **ASSIGN.TABS**: (Figura 4) in questa modalità è possibile assegnare le funzioni richiamate da ognuno dei 16 multi-tabs.
Esiste pertanto la possibilità di personalizzare la configurazione dei multi-tabs e assegnare ad ognuno di essi la funzione desiderata.
Per effettuare l'assegnamento è sufficiente selezionare con i tasti DATA CURSOR (Up e Down) il multi-tabs desiderato e scorrere le varie funzioni disponibili con i tasti DATA CURSOR (Left e Right) o utilizzando il Dial.

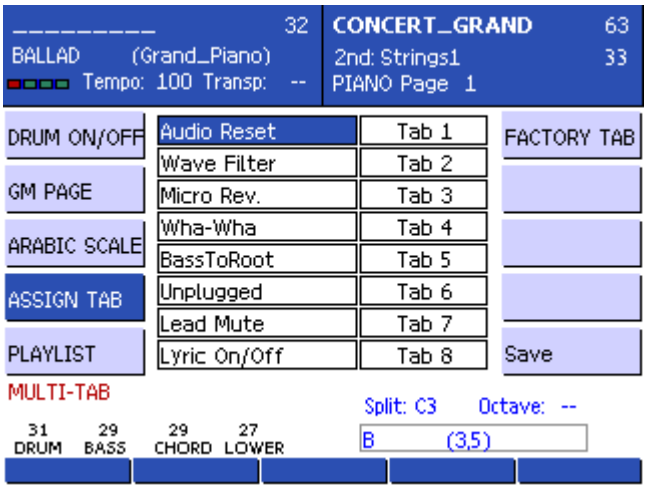


Figura 4

La tabella seguente mostra le funzioni disponibili.

Audio Reset
Micro Rev.
Autocrash Fill/Break
Sustain
Soft
Sostenuto
Arr. A
Arr. B
Arr. C
Arr D
Int./End 1
Int./End 2
Int./End 3
Fill 1
Fill 2
Fill 3
Fill 4
Fill In
Break 1
Break 2
Break 3
Break 4
Break
Start Stop
FillToArr.
Key Start
Key Stop
Hold
Tempo+
Tempo-
Transp-
Transp+
Voice To Arr.
ReIntro
Auto Fill

After Fill
Inter.Gtr.
Manual Bass
Bas Mono/Poly
Swing Bass
BassToRoot
Bassist
Bass Sust.
BasToLowest
Lower Mute
Low.Off Stop
Lower1 Hold
Lower2 Hold4
Pianist
PianistSustain
Accordion
Swell
Left Drum
Fade Out
Manual Drum
Crash
Play Kick1
Play Kick2
Only Kick
Drum&Bass
Kick Off
Snare Off
HiHat Off
Cymbal Off
Tom/Fx Off
Rimshot Off
Latin1 Off
Latin2 Off
Latin3 Off
ClapFx Off

minor
7th
m7th
5+
dim
6th
7th+
Midi Reset
Lead Mute
Lyric On/Off.
Zoom
A.play On/Off
Loop On/Off
Text Page-
Text Page+
Cross Fade
Wha-Wha
Reverb
Chorus
Echo/Delay
Dist./Overdr.
Voicetron
Micro On/Off
Micro Talk
DryOnStop
Voc. On/Off
Voice Down
Voice Up
Regis Down
Regis Up
2nd Voice
Harmony
Double
Rotor On/Off
Rotor Slow/Fast

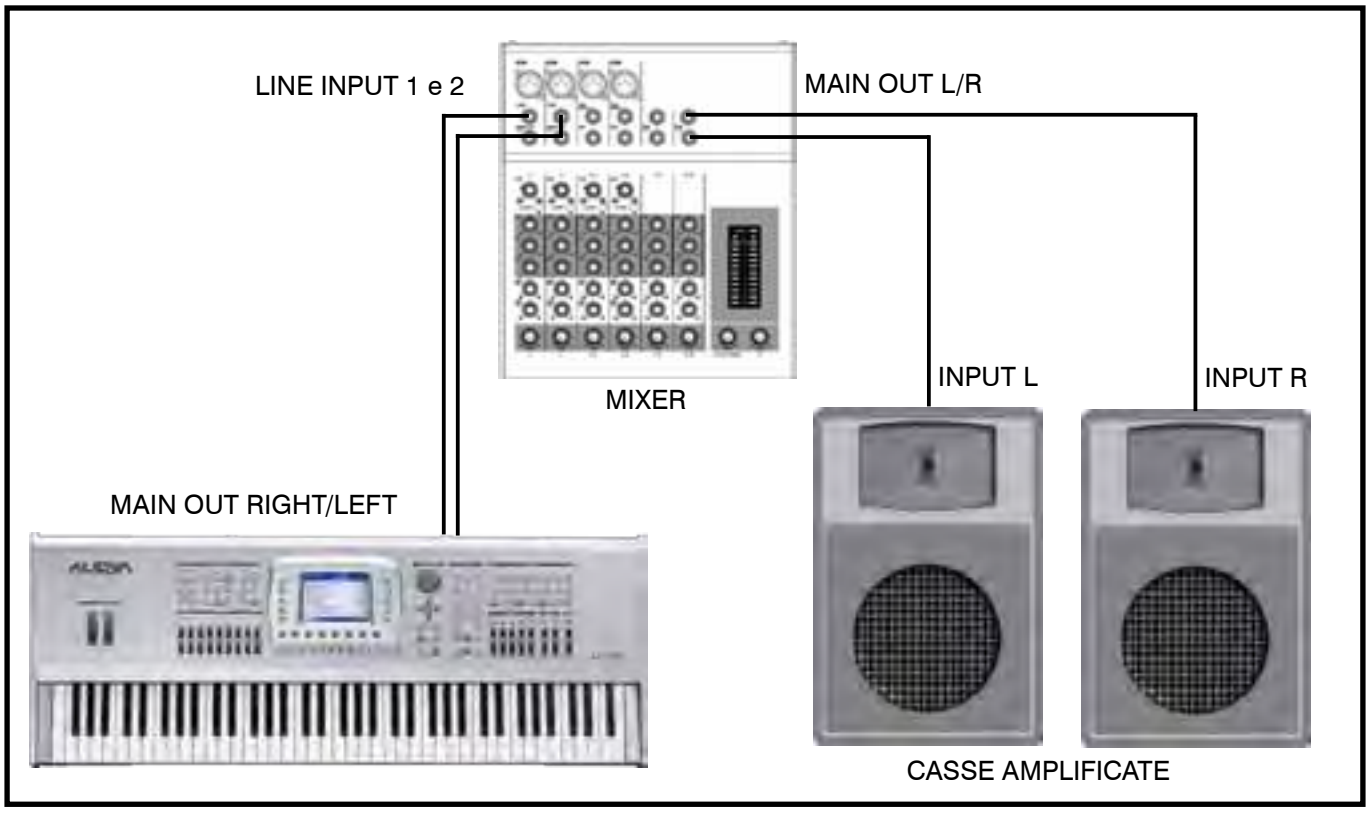
Arabic_1
Arabic_2
Arabic_3
Arabic_4
Arabic_5
Arabic_6
Arabic_7
Arabic_8
Arabic_9
Arabic_10
Arabic_11
Arabic_12
Arabic_13
Arabic_14
Arabic_15
Arabic_16
Right Boost
Exit
Style Stop
Pause/Count In/Res.
Program/Preset
Aftertouch
Portamento
EndOnStop
FillToEnd
Left Voice
Unplugged
Glide
Jukebox
Wave Filter.
Back/Forward Tab
Enter
File Up/Down
Sub Reg. Up/Down

F5) **PLAYLIST**: In questa modalità è possibile pilotare le prime 16 tracce di un eventuale playlist caricata. Alla prima pressione del tasto viene fatta partire la traccia corrispondente, riselezionando lo stesso tasto, mentre il led è acceso, ferma la traccia.

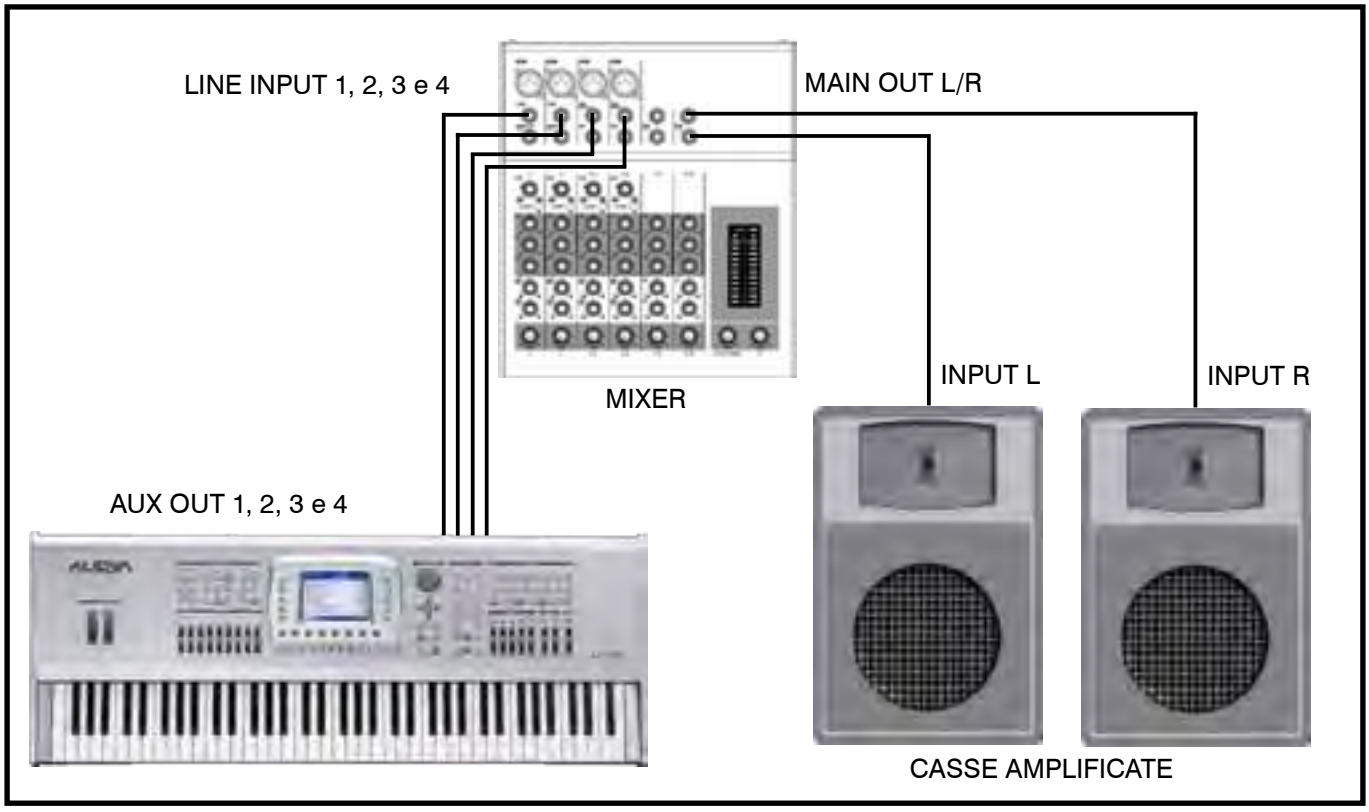
F6) **FACTORY TABS**: imposta i multi-tabs con le impostazioni della casa.

Collegamenti AUDIO

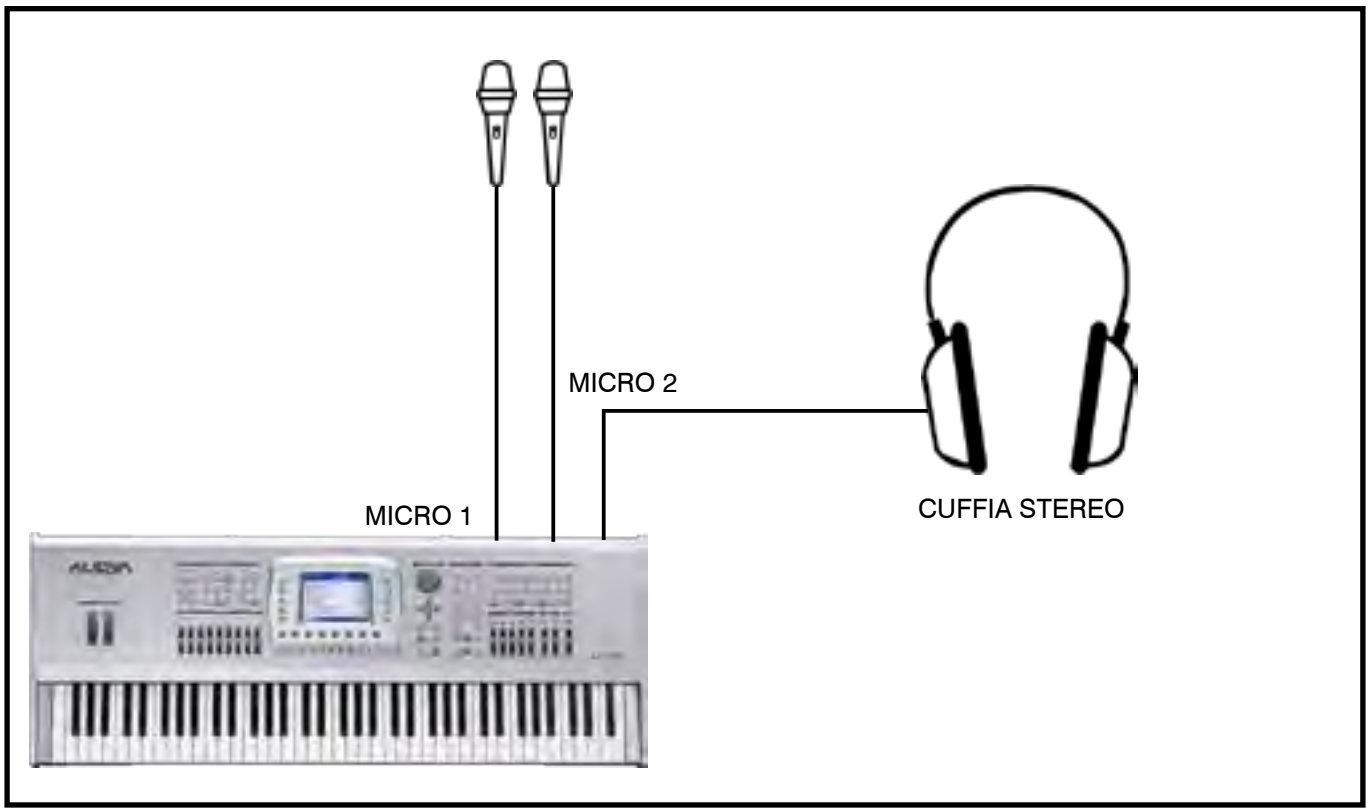
Collegamento stereo a un impianto PA.



Collegamento delle 4 uscite ausiliarie e a un impianto PA.

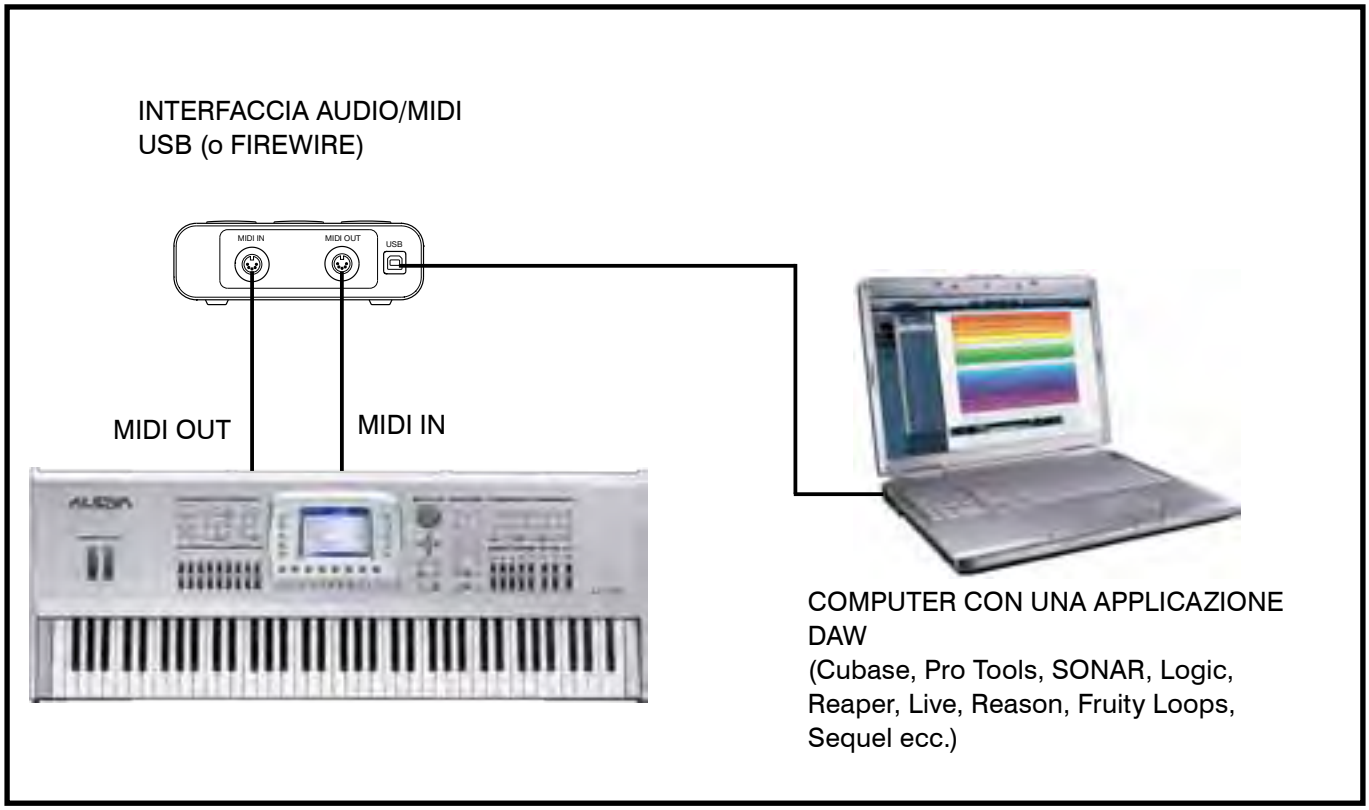


Collegamento a uno o due microfoni e a una cuffia.



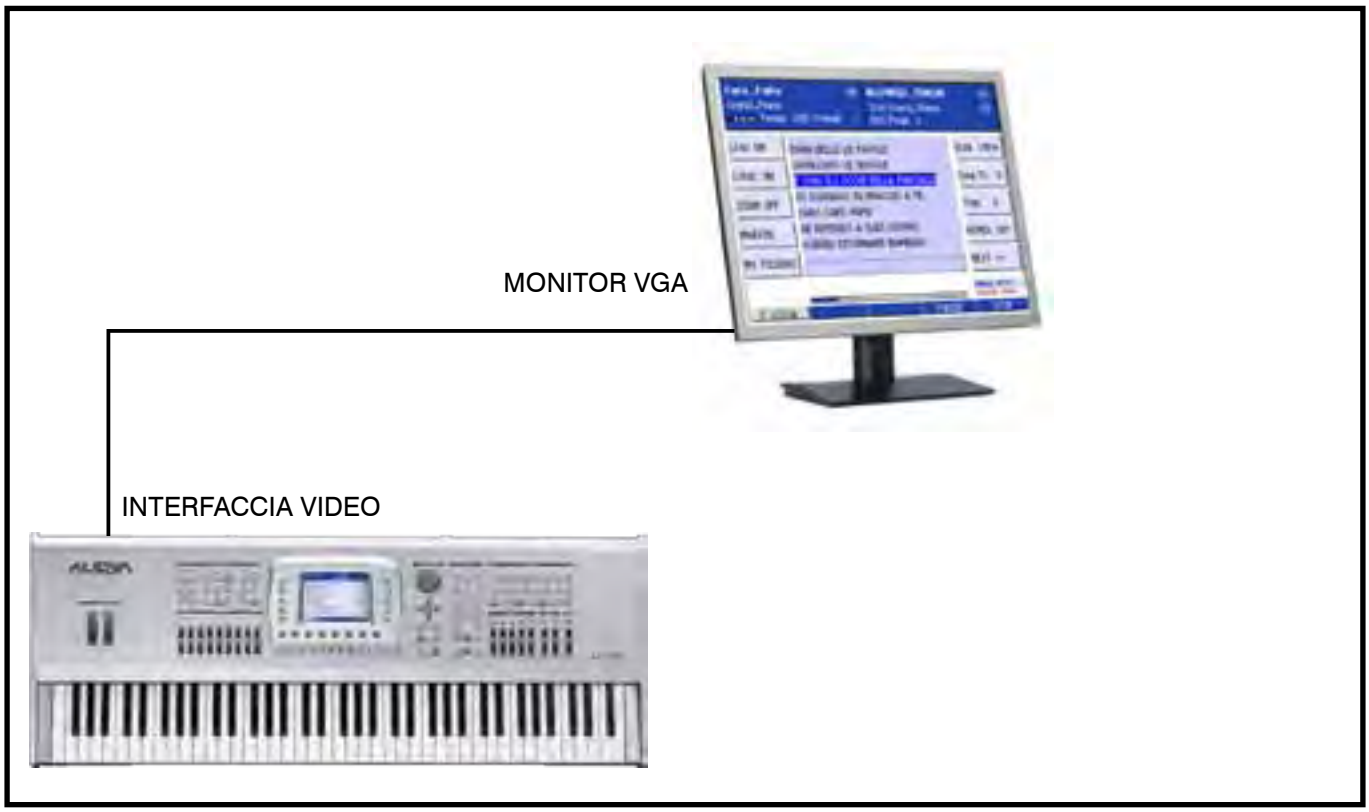
Collegamento MIDI

Collegamento MIDI a una interfaccia esterna collegata a un computer.



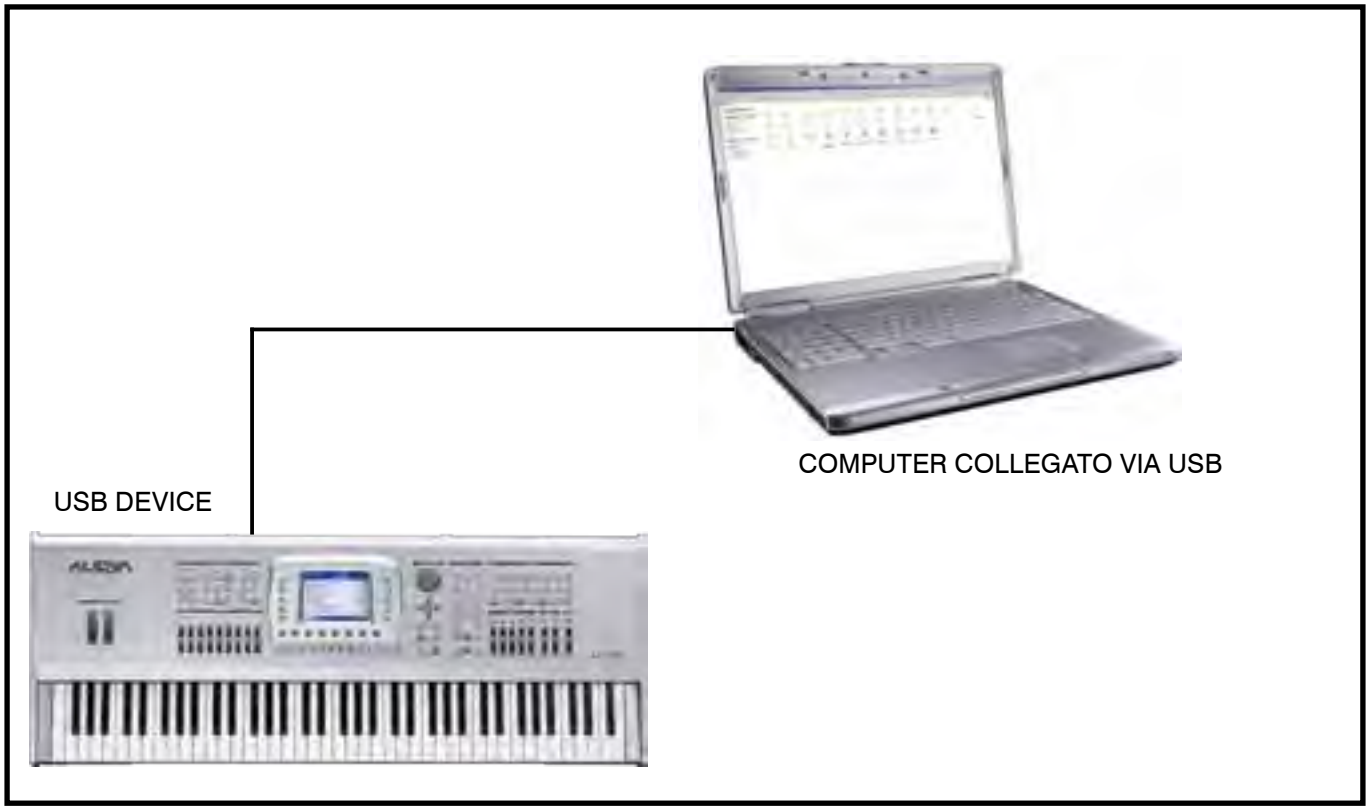
Collegamento VIDEO

Collegamento video a un monitor VGA.



Collegamento USB

Collegamento USB a un computer.



■ Procedura per la connessione USB

1. Collegare il cavo USB alla porta USB DEVICE di AUDYA alla porta USB di un computer.
2. Dopo qualche secondo sul display di Audya apparirà la scritta “USB connected” (Figura A). Tutte le funzioni del pannello frontale vengono disattivate.
3. Dopo pochi secondi dovrebbe apparire la schermata sul monitor del computer illustrata in Figura B. Da questa schermata è possibile scegliere l’opzione “Apri cartella per visualizzare i file utilizzando Esplora risorse” (Figura B). In ogni caso, è sempre possibile aprire la periferica Audya da Risorse del computer. La periferica Audya viene installata come “Disco locale”.
4. Una volta aperta la cartella interna del disco rigido di Audya, è possibile gestire i file come con qualsiasi altra periferica (Figura C).
5. Si possono copiare da e verso le cartelle interne di Audya i seguenti tipi di file:
   MP3
   MIDIFILE
   STYLES
   PLAYLIST
   DJ_LOOPS
   INSTRUMENTS
   REGISTRATION
   WAVE
   SFX
   ECC.
6. Al termine della copia dei file, per terminare la connessione USB, è sufficiente scollegare il cavo USB dalla tastiera o dal computer, seguendo la procedura di RIMOZIONE SICURA. Nei sistemi Windows, di solito, basta cliccare nell’icona in fondo a destra della barra di sistema per aprire il pop-up e disconnettere in modo sicuro l’unità USB.
7. Dopo pochi secondi, Audya riprenderà la normale operatività, senza bisogno di riavviare la tastiera né effettuare particolari operazioni dal computer.

Per le operazioni avanzate sui file interni del disco rigido e sull’aggiornamento dei file si sistema vedere l’ambiente “Disk” a pagina 142.

Figura A

Figura B

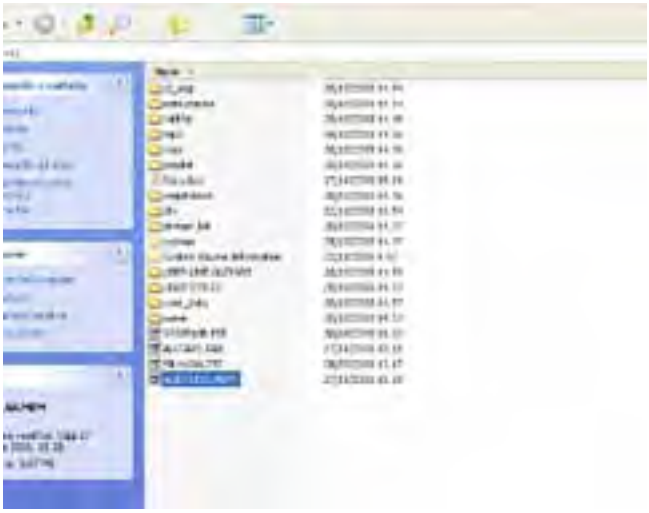
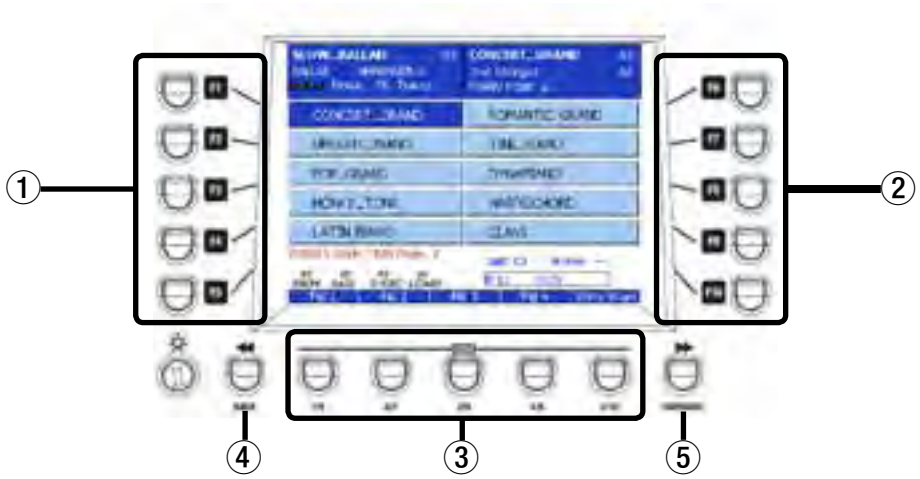


Figura C

Display e tasti funzione

Display

Il cuore della navigazione di Audya è il display. I tasti funzione F1-F5 a sinistra, F6-F10 a destra e i 5 tasti User sotto il display consentono la selezione degli elementi visualizzati di volta in volta nelle varie schermate e in base alle modalità operative.



① **Tasti funzione F1-F5**
Premere i cinque tasti funzione da F1 a F5 per selezionare, per esempio, uno strumento (VOICE) o uno stile (STYLE) o un menu visualizzati nel display.

② **Tasti funzione F6-F10**
Stessa funzione dei tasti F1-F5.

③ **Tasti User**
In modalità Arranger, i cinque tasti USER sotto il display servono a selezionare cinque FILL o cinque BREAK. In altre modalità servono a selezionare varie funzioni e menu.

④ **Tasto ◀◀ (Back)**
Permette la visualizzazione delle precedenti 5 funzioni corrispondenti ai tasti USER 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10 (vedi User Assignable a pagina 140).

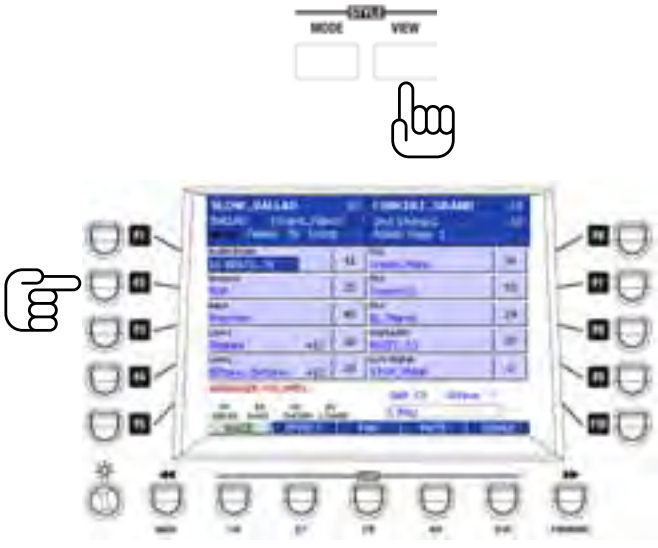
⑤ **Tasto ▶▶ (Forward)**
Permette la visualizzazione delle successive 5 funzioni corrispondenti ai tasti USER 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10 (vedi User Assignable a pagina 140).

NOTA

La serigrafia riporta sotto i tasti USER la numerazione 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10. In questo manuale, per brevità, i tasti USER vengono indicati come USER 1, USER 2 ecc.

Tasti funzione F1, F2, F3, F9 e F10

I tasti funzione F1, F2, F3, F9 e F10 accedono all'ambiente AUDIO STYLE MODELING quando vengono premuti in modalità STYLE VIEW (vedere i dettagli a pagina 67) della sezione PLAY CONTROL.



Premere il tasto STYLE VIEW e uno dei seguenti tasti:

F1–Audio Drum (vedere lista a pagina 147)
Se si preme F1 si imposta la parte AUDIO DRUM.

F2–Groove Bank (vedere lista a pagina 149)
Se si preme F2 si imposta la parte GROOVE BANK.

F3–Bass Bank (vedere lista a pagina 151)
Se si preme F3 si imposta la parte BASS BANK.

F9–Arp & Lick (vedere lista a pagina 153)
Se si preme F9 si imposta la parte ARP&LICK.

F10–Live Guitar (vedere lista a pagina 155)
Se si preme F10 si imposta la parte LIVE GUITAR.

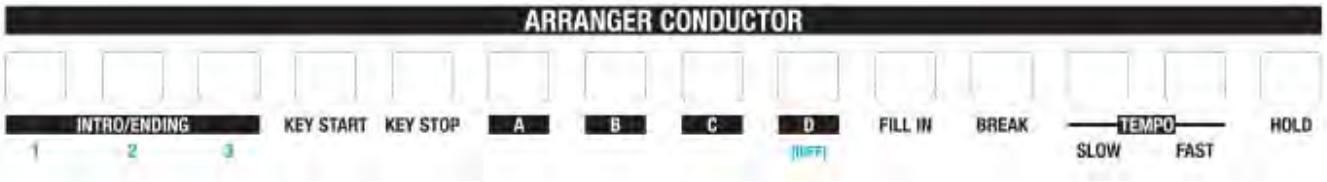
Tasti User

Oltre alla selezione in modalità Arranger di FILL, BREAK e altre funzioni assegnabili dall'utente (vedi User Assignable a pagina 140), i cinque tasti User possono assumere diverse funzionalità.

Per esempio, in varie modalità (MENU, DISK, PLAYLIST, STYLE VIEW, DRUM MIXER e in altre ancora), questi cinque tasti USER permettono la selezione e la visualizzazione di ulteriori pagine relative a menu di impostazione.

Nella Figura qui accanto si può vedere come i tasti USER, in modalità STYLE VIEW, consentano la selezione delle pagine VOICE, EFFECT, PAN, MUTE SINGLE. Premendo uno dei cinque tasti USER, si visualizza la pagina corrispondente.

Tasti Arranger Conductor



I tasti della sezione ARRANGER CONDUCTOR servono al controllo in tempo reale degli stili quando è selezionata la modalità Arranger. Vedere a pagina 22 le impostazioni PLAY CONTROL per selezionare la modalità Arranger desiderata.

Da sinistra verso destra ecco la descrizione di ogni tasto:

INTRO/ENDING 1 2 3
Se l'Arranger è fermo, premendo uno dei tre tasti si attiva una delle tre introduzioni dello stile.
Se l'Arranger è in esecuzione, premendo uno dei tre tasti si attiva uno dei finali dello stile.

KEY START/KEY STOP
Attivando KEY START, l'Arranger si avvia quando si preme un tasto della tastiera.
Attivando KEY STOP, l'Arranger, se in Play, viene fermato con la pressione veloce di un tasto della tastiera. Con Key Stop attivo, ad Arranger fermo, la pressione di un tasto farà partire l'Arranger. Se la nota o l'accordo viene mantenuto, l'Arranger continua a funzionare.

A B C D
A ognuno dei quattro tasti corrisponde un variazione dello stile.

FILL IN
Premendo questo tasto si attiva uno dei FILL dello stile selezionato e si avvia automaticamente l'Arranger. Se l'Arranger è in esecuzione, premendo questo tasto si attiva lo stesso FILL. Se tenuto premuto esegue tutti i FILL in rotazione.

BREAK
Premendo questo tasto si attiva uno dei BREAK dello stile selezionato e si avvia automaticamente l'Arranger. Se l'Arranger è in esecuzione, premendo questo tasto si attiva lo stesso BREAK. Se tenuto premuto esegue tutti i BREAK in rotazione.

TEMPO
Premendo questi tasti si può rallentare (SLOW) o accelerare (FAST) il tempo metronomico dell'Arranger. Premendo i due tasti contemporaneamente si imposta la funzione T.Lock, cioè blocco del Tempo.
Per ripristinare il tempo originale dello stile, premere contemporaneamente i tasti ◀◀ e ▶▶ della sezione RECORD.

HOLD
Premendo HOLD, tutto l'accompagnamento dell'Arranger rimane in esecuzione anche dopo aver rilasciato i tasti della tastiera.
Se HOLD non viene attivato, quando si rilasciano i tasti della tastiera, l'accompagnamento dell'Arranger non rimane in esecuzione, tranne il ritmo di batteria.

Selezionare gli strumenti

Nella sezione VOICE del pannello frontale sono disposte tre file di 8 tasti ciascuna. Le prime due file selezionano le famiglie di strumenti, ordinate secondo un uso più comune (vedere elenco completo degli strumenti in fondo al manuale).

NOTA

In questo capitolo e nelle altre pagine del manuale, viene usato il termine "strumento" come traduzione del termine inglese VOICE.

La terza fila serve alla selezione di PROGRAM e ulteriori strumenti, oltre che all'attivazione delle funzioni DOUBLE E HARMONY.

■ Procedura per selezionare uno strumento di base

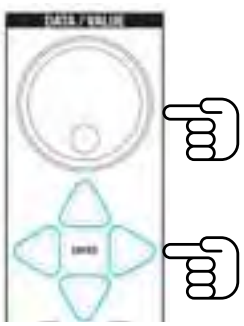
1. Selezionare una famiglia di strumenti premendo uno dei 16 tasti delle prime due file della sezione VOICE. Per esempio, premere il tasto PIANO. Sul display apparirà la prima pagina con i primi 10 strumenti disponibili della famiglia PIANO.
2. Selezionare uno dei 10 strumenti visualizzati sul display premendo uno dei tasti a sinistra (F1-F5) o a destra (F6-F10), corrispondente al nome dello strumento. Per esempio, premendo il tasto F4, verrà selezionato lo strumento HONKY_TONK (Figura 1).
3. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per selezionare le varie pagine VOICE con ulteriori 10 strumenti della famiglia (Figura 2). Notare che possono essere visualizzate più di 2 pagine per ogni famiglia di strumento.

Figura 1

Figura 2

NOTA

Girando la ruota in senso orario/ antiorario si ottiene il passaggio da una pagina all'altra, esattamente come i tasti CURSORE ◄ ►***.***
Il passaggio da una pagina all'altra si ottiene anche premendo ripetutamente sullo stesso tasto della famiglia VOICE.



■ Procedura per selezionare uno strumento INS

1. Premere il tasto RAM INS / SUPERSOLO nella terza fila di tasti della sezione VOICE. Il display visualizzerà l'elenco degli strumenti INS presenti nel disco rigido (Figura 3).
2. Selezionare uno strumento tramite i tasti CURSORE ▲ ▼.
3. Premere il tasto ENTER per caricare in memoria lo strumento INS selezionato. Il display visualizzerà lo strumento INS nella prima locazione libera. Nell'esempio, lo strumento APACHE_GUITAR viene caricato nella memoria corrispondente al tasto F1 (Figura 4).

■ Procedura per selezionare più strumenti INS

1. Premere il tasto RAM INS / SUPERSOLO nella terza fila di tasti della sezione VOICE. Il display visualizzerà l'elenco degli strumenti INS presenti nel disco rigido.
2. Selezionare uno strumento tramite i tasti CURSORE ▲ ▼.
3. Premere il tasto SELECT che appare sul display in corrispondenza del tasto USER 5. Apparirà un pallino in corrispondenza del nome dello strumento INS. Ripetere l'operazione per selezionare altri strumenti INS tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ e il tasto SELECT. (Figura 5).
4. Premere il tasto ENTER per caricare in memoria tutti gli strumenti INS selezionati. Nell'esempio, sono stati caricati 5 strumenti INS nelle 5 locazioni di memoria corrispondenti ai tasti F1-F5 (Figura 6).

Per le operazioni avanzate con gli strumenti INS vedere a pagina 98.

Figura 3

Figura 4

Figura 5

NOTA

Gli strumenti INS in memoria appaiono sul display con un asterisco. Esempio: DJANGO.ins*.
Nel caso si tentasse di caricare nuovamente uno strumento già presente in memoria, questo non verrà caricato una seconda volta.

ATTENZIONE

La serigrafia riporta la scritta RAM INS a indicare che lo strumento INS verrà caricato nella memoria temporanea. Per cui, allo spegnimento di AUDYA, gli strumenti INS verranno rimossi dalla memoria..

Figura 6

Selezionare gli strumenti

■ Procedura per aggiungere un secondo strumento alla mano destra (2nd VOICE)

1. Premere il tasto 2nd VOICE nella terza fila di tasti della sezione VOICE.
2. In base allo strumento PRESET o PROGRAM verrà aggiunto un secondo strumento al suono della mano destra.
3. Notare che gli strumenti 2nd VOICE possono venire programmati liberamente dall'utente per ognuno dei suoni PROGRAM. Premere il tasto EDIT e il tasto USER 2 per aprire la finestra 2nd VOICE (Figura 7). Per i dettagli sulla programmazione vedere PROGRAM a pagina 48.

Figura 7

■ Procedura per selezionare lo strumento DRAWBARS

1. Premere il tasto DRAWBARS nella terza fila di tasti della sezione VOICE. Il display visualizzerà la videata relativa ai DRAWBARS dell'organo (Figura 8).
2. Selezionare un organo tramite i tasti F1-F10 (ORGAN1, ORGAN2 ecc.). Premere il tasto CURSORE ◄ ► per selezionare la seconda pagina di DRAWBARS (ORGAN11, ORGAN12 ecc.).
3. Premere il tasto USER 1/6 (PedToRotor) sotto il display per controllare il ROTOR tramite pedale esterno di SUSTAIN. La pressione ciclica del pedale attiva ROTOR SLOW/ROTOR FAST. Disattivando PedToRotor, il pedale di SUSTAIN torna alla sua funzione normale.
4. Usare i controlli Fader della sezione MIXER (pagina 24) per impostare a piacere i nove DRAWBARS dell'organo che controllano il seguente piedaggio:
   16, 8', 5 1/3', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1

   L'esempio di Figura 9 illustra l'esatta corrispondenza dei nove Fader della sezione mixer e i DRAWBARS visualizzati nel display.

5. Premere il tasto USER 5 (Drw:Lock/Unlock) sotto il display per bloccare/sbloccare i controlli di DRAWBARS in modo da poter usare i controlli del mixer anziché i DRAWBARS.

Figura 8

Per le operazioni avanzate con i DRAWBARS vedere a pagina 97.

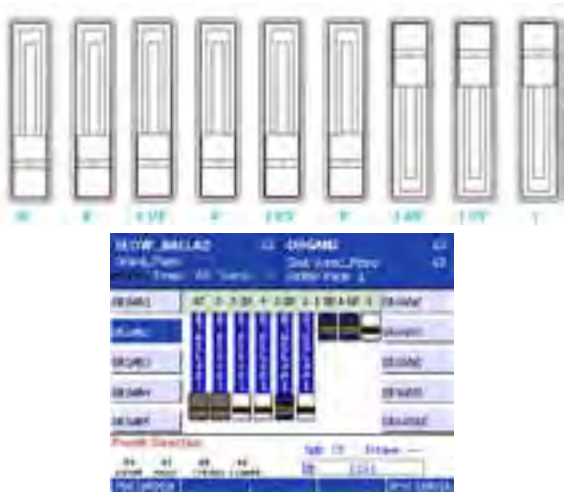


Figura 9

■ Procedura per selezionare gli strumenti GM

1. Premere il tasto GM Voice (General MIDI) nella terza fila di tasti della sezione VOICE. Il display visualizzerà l'elenco degli strumenti GM (Figura 10).
2. Seguire la stessa procedura di selezione degli strumenti descritta per gli strumenti di base a pagina 18.

Figura 10

Selezionare gli Style

Il tastierino numerico della sezione STYLE del pannello frontale consente la selezione di 12 famiglie di style, suddivisi per genere musicale.

■ Procedura per selezionare uno style PRESET

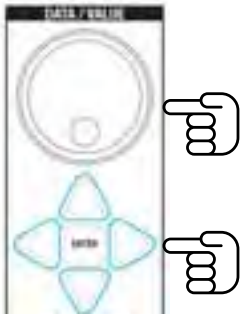
1. Selezionare una famiglia di style premendo uno dei 12 tasti del tastierino della sezione STYLE. Per esempio, premere il tasto POP.
2. Sul display appariranno i primi 10 style disponibili. Premere un tasto da F1-F10 per selezionare uno dei 10 style visualizzati. Nell'esempio, il tasto F3 seleziona lo style FUSION_FUNK (Figura 11).
3. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per selezionare le varie pagine di STYLE che visualizzeranno ulteriori 10 style (Figura 12). Notare che possono essere visualizzate più di 2 pagine per ogni famiglia di style.

Figura 11

Figura 12

NOTA

Girando la ruota in senso orario/ antiorario si ottiene il passaggio da una pagina all'altra, esattamente come i tasti CURSORE ◄ ►***.***
Il passaggio da una pagina all'altra si ottiene anche premendo ripetutamente sullo stesso tasto della famiglia dello STYLE.



NOTA

Notare che gli Styles contenenti una traccia audio (AUDIO DRUM, GROOVES, LIVE GUITAR) sono preceduti dal simbolo ^ .

Play Control

La sezione PLAY CONTROL consente di impostare tutte le funzioni di controllo per iniziare a suonare ed eventualmente modificare le modalità esecutive in base alle proprie esigenze.

- **TRANSPOSER**
  Premendo sui tasti – e + si traspone tutta la tastiera di un semitono alla volta fino a un massimo di 24 semitoni e un minimo di 24 semitoni, compreso lo style dell'Arranger. Sul display viene visualizzato il valore di TRANSPOSE corrente (Figura 13). Per riportare a 0 la trasposizione premere contemporaneamente i tasti – e +.
- **OCTAVE**
  Premendo sui tasti + e – si traspone la parte destra della tastiera di un'ottava sopra o sotto. Sul display viene visualizzato il valore di OCTAVE Up o Down corrente (Figura 14).
- **ROTOR**
  I tasti SLOW e FAST impostano la velocità di rotazione dell'emulazione Rotary Speaker, quando si seleziona DRAWBARS dalla sezione VOICES e per i suoni per cui viene programmato l'effetto ROTARY SPEAKER.
- **PORTAMENTO**
  Inserisce l'effetto di PORTAMENTO negli strumenti in cui è stato programmato. Per esempio la famiglia dei SYNTH.
- **AFTER TOUCH**
  Inserisce l'effetto di AFTER TOUCH negli strumenti in cui è stato programmato (GUITAR, SYNTH ecc.).
- **DRUM SET**
  Seleziona uno dei 54 DRUM SET interni da suonare sulla tastiera (Figura 15). Per i dettagli della sezione DRUM SET vedi Pag. 95.

Figura 13

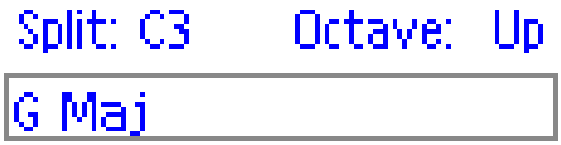


Figura 14

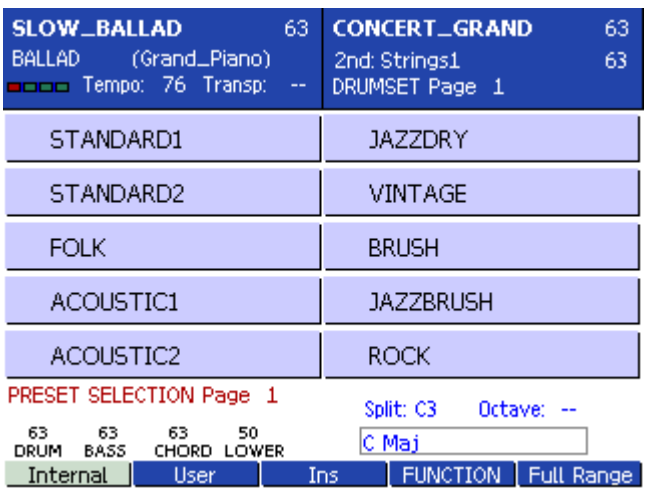


Figura 15

- **BASS**
  I tasti MANUAL, TO LOWEST e BASSIST impostano le rispettive modalità esecutive.
  MANUAL: imposta il basso manuale per la mano sinistra.
  TO LOWEST: imposta la nota fondamentale dell'accordo al basso. Per esempio, quando si vuole eseguire pedale di basso in una sequenza di accordi.
  BASSIST: permette l'esecuzione di bassi sciolti su un'accordo eseguito con la mano destra. Per esempio per eseguire dei soli di basso.
- **SPLIT**
  Tenendo premuto il tasto SPLIT, appare una piccola tastiera sul display. Premendo un qualsiasi tasto sulla tastiera, si imposta il punto di divisione della parte sinistra da riservare all'Arranger. Nell'esempio, il punto di SPLIT è stato impostato su F2 (Figura 16). Lo SPLIT all'accensione è su C3.
- **PIANIST**
  Il tasto PIANIST estende il suono della mano destra su tutta la tastiera. In pratica viene disattivato lo SPLIT per l'Arranger. Se si attiva l'Arranger, gli accordi vengono riconosciuti lungo tutta la tastiera.
- **LEFT VOICE**
  Premendo il tasto LEFT VOICE, questo lampeggia fino a che non si sceglie lo strumento per la mano sinistra (Figura 17). Una volta selezionato lo strumento, premere nuovamente LEFT VOICE.

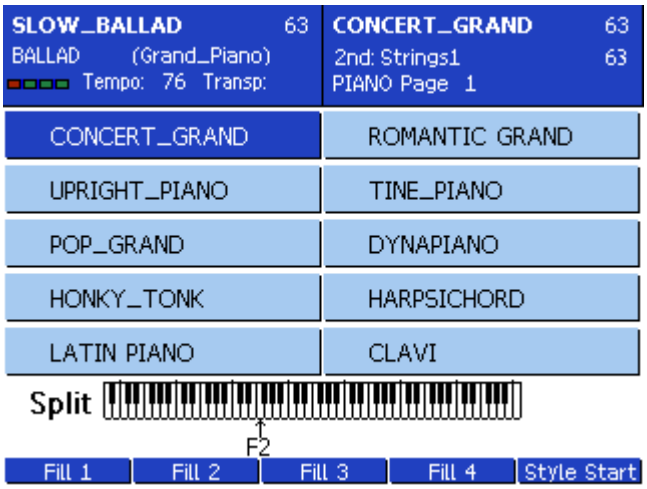


Figura 16

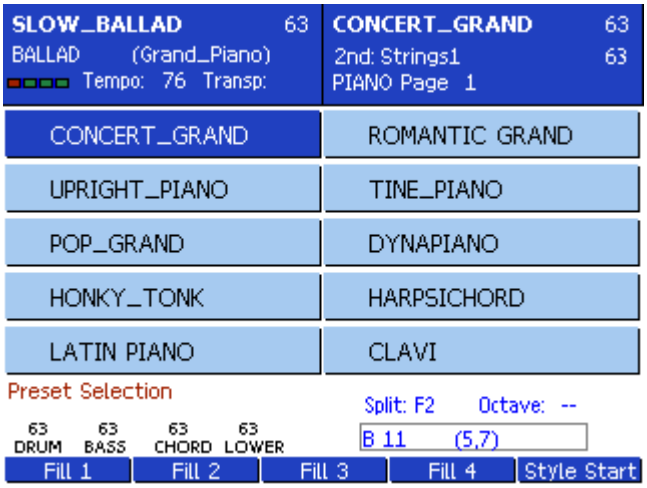
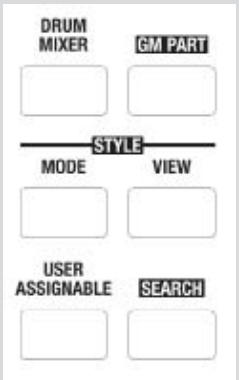


Figura 17

NOTA

Per le spiegazioni dettagliate della sezione PLAY CONTROL vedere le seguenti pagine, corrispondenti ai tasti omonimi:

- ***DRUM MIXER pagina 92***
- ***GM PART pagina 89***
- ***STYLE MODE pagina 82***
- ***STYLE VIEW pagina 67***
- ***USER ASSIGNABLE pagina 140***
- ***SEARCH pagina 138***

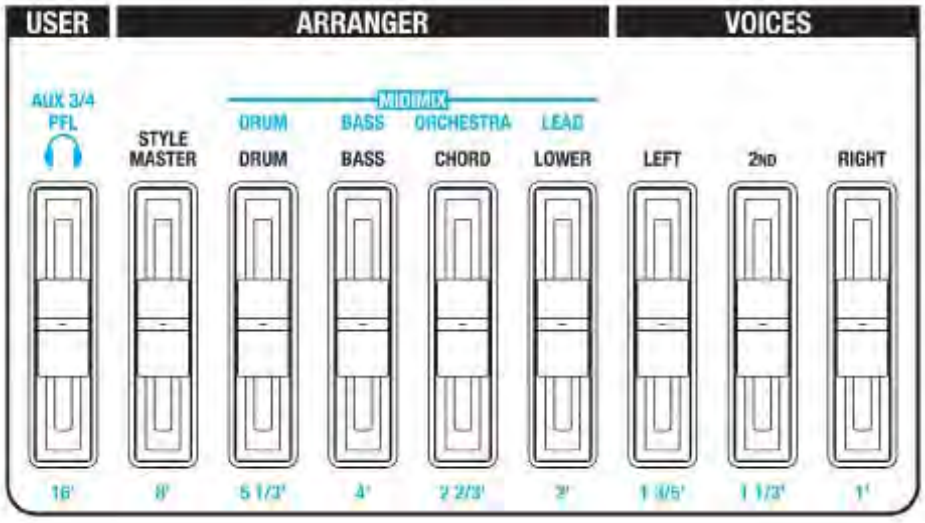


Mixer

La sezione Mixer è composta da 9 Fader verticali. Il primo Fader a sinistra è dedicato al controllo delle funzioni USER (vedere “User Assignable”). Seguono 5 Fader di controllo volume delle parti ARRANGER e 3 Fader di controllo volume delle VOICES.

NOTA

Quando è attivato il tasto DRAWBARS, i nove Fader del Mixer servono a controllare i piedaggi dell’organo, identificabili dalla serigrafia in azzurro. Per i particolari vedere a pagina 20 e a pagina 97.



- **USER**
  Il primo Fader a sinistra serve a controllare le funzioni USER ASSIGNABLE che sono spiegate in dettaglio a pagina 140. L’impostazione di fabbrica prevede il controllo di volume dell’uscita AUX 3/4.
- **ARRANGER**
  I cinque Fader successivi servono a controllare i volumi delle parti dello style. Rispettivamente:
  STYLE MASTER: volume generale dello style
  DRUM: volume della parte di batteria
  BASS: volume della parte di basso
  CHORD: volume degli accordi
  LOWER: volume della parte sinistra dello split
- **VOICES**
  I tre Fader servono a controllare i volumi delle VOICES sulla tastiera.
  Rispettivamente:
  LEFT: volume della voce dello split a sinistra.
  2ND: volume della seconda voce dello split di destra.
  RIGHT: volume della voce dello split di destra.

NOTA

Quando è in esecuzione un file MIDI nel Player (vedi a pagina 25), i Fader DRUM, BASS, CHORD e LOWER, contrassegnati dalla serigrafia MIDIMIX, controllano rispettivamente i volumi delle tracce DRUM, BASS, ORCHESTRA e LEAD, agendo in questo modo:

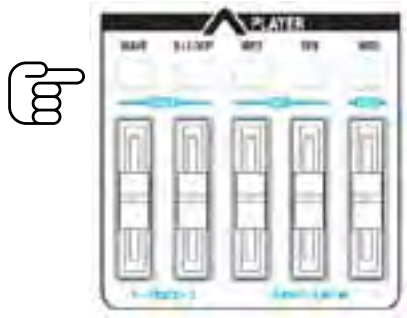
- ***DRUM: controlla il volume della traccia di batteria***
- ***BASS: controlla il volume della traccia di basso***
- ***ORCHESTRA: controlla tutte le rimanenti tracce***
- ***LEAD: controlla il volume della traccia della melodia, solitamente associata al canale MIDI 4***

I volumi delle parti vengono visualizzati nel display (Figura 18). In alto a sinistra è visualizzato il volume STYLE MASTER, in alto a destra il volume di RIGHT e 2ND, in basso a sinistra DRUM, BASS, CHORD e LOWER.

Figura 18

Player

La sezione Player offre un completo ambiente per l'esecuzione dal vivo di tracce di qualsiasi tipo. Un mixer di 5 Fader consente il controllo del volume di WAVE, DJ LOOP, MP3, SFX e MIDI. I cinque tasti posizionati sopra i Fader consentono la selezione/mix delle varie tracce.



■ WAVE

Il tasto WAVE attiva la finestra WAVE in cui selezionare la traccia audio da riprodurre (Figura 19). Il Fader sottostante controlla il volume della traccia. Per la navigazione all'interno della finestra usare i tasti cursore, ENTER e EXIT.

- Tasti CURSORE ▲ ▼ (o la ruota): scorrimento dei titoli dall'alto verso il basso e viceversa.
- Tasto ENTER: apre una cartella.
- Tasto EXIT: esce da un cartella
- Tasti CURSORE ◄ ►: quando il titolo è troppo lungo, scorrono i caratteri del titolo.
- Il tasto USER 5 sotto il display attiva la funzione START per avviare la riproduzione. Una volta avviata la traccia, i tasti USER 4 e 2 sotto il display attivano rispettivamente le funzioni PAUSE e STOP.

I tasti F1-F10 attivano le seguenti funzioni:

- **F1–LEAD MUTE**: abbassa il volume della melodia.
- **F2–LYRIC ON**: visualizza il testo.
- **F3–ZOOM OFF**: ingrandisce il testo.
- **F4–MARKER**: visualizzazione dei Marker, ove presenti, ai lati del display. Una volta visualizzati si ha la possibilità di passare da un punto all'altro della "parte" della canzone, o a fine battuta (selezionando "jump meas" con User 5/10) oppure a fine parte (selezionando "Jump Next" sempre su User 5/10).
- **F5–MY FOLDERS**: quando è attivo, premendo un tasto da 0 a 9 del tastierino numerico STYLE richiama una cartella memorizzata. Per memorizzare la posizione di una cartella (WAVE, DJ LOOP, MP3 ecc.) basta tenere premuto un tasto da 0 a 9 del tastierino numerico mentre è visualizzato il contenuto di una cartella qualsiasi.

NOTA

Quando una traccia del Player è in esecuzione il LED omonimo lampeggia.

NOTA

La funzione Remix On/Off Lead anche se sono presenti sul WAVE Player e MP3 Player funzionano solo nell'ambiente MIDIFILE.

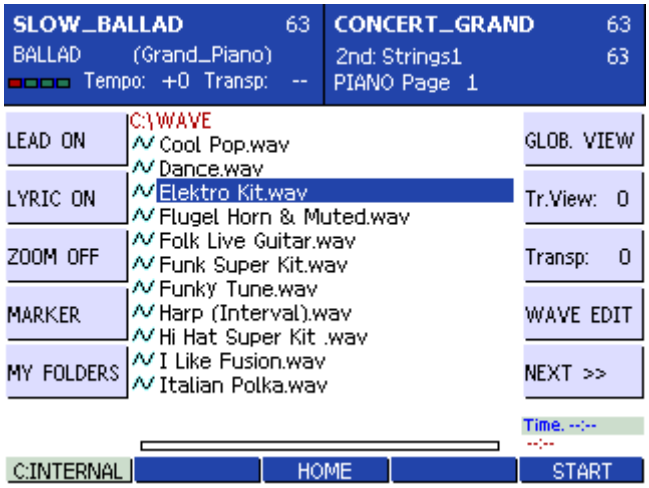


Figura 19

■ Pagina 1

- **F6–GLOB./LOCAL VIEW**: visualizza la vista globale o locale, ovvero con LOCAL VIEW vengono visualizzati solo i file con la stessa estensione (es. WAV), mentre con GLOBAL VIEW vengono visualizzati tutti i tipi di file Notare che i file TXT vengono visualizzati sempre.
- **F7–SONG TR.**: visualizza la trasposizione che è stata precedentemente salvata.
- **F8–TRANSP**: traspone la traccia di +/- 24 semitoni.
- **F9-Wave Edit**: vedi paragrafo successivo.
- **F10–Prev/Next (1/3 NEXT)**: premendo questo tasto (NEXT) si accede ad ulteriori pagine di funzioni.

■ Pagina 2

- **F6-A.PLAY_ PAUSE ON_ SPACE 3s**: In posizione Autoplay il player esegue automaticamente tutti i files contenuti nel folder. In posizione PAUSE, terminata la traccia corrente, il player si sposta a quella successiva senza però farla partire. Se

impostato su SPACE 3s invece, il player interpone una pausa di 3 secondi tra l'esecuzione di una traccia e la successiva. È possibile personalizzare il tempo di attesa tramite il Dial.

- **F7–LOOP ON**/**OFF**: attiva/disattiva il ciclo della traccia in esecuzione.
- **F8–PFL ON**/**OFF**: attiva/disattiva il PFL Quando attivo PFL il Player viene dirottato su AUX3&4 e l'uscita AUX3&4 va in cuffia. Questo solo se il Fader di volume del Player è sullo 0. Se diverso da 0, l'uscita viene reimpostata su MAIN. Il volume in cuffia viene regolato con il Fader PFL del pannello USER. Non funziona sui MIDI FILE.
- **F9–LEAD (4)**: seleziona il canale della melodia da 1 a 16 nel caso di file MIDI. Il valore di fabbrica è il canale 4.

Nell'ambiente Wave Player troverete il menu WAVE EDIT in corrispondenza del tasto F9.

Per entrare in modalità WAVE EDIT basta spostarsi con il cursore sulla traccia che si desidera editare e selezionare WAVE EDIT (Figura 20).

Una volta caricato il file desiderato, un pop-up notificherà con la relativa barra di avanzamento l'avvenuto caricamento del WAV. Terminata questa operazione il display ci presenta la visualizzazione grafica della forma d'onda della traccia da noi selezionata ed una palette di strumenti per poter eseguire operazioni successive sul file (Figura 21).

NOTA

Per ragioni ergonomiche la traccia stereo selezionata verrà visualizzata come unica waveform , tuttavia il salvataggio e tutte le altre operazioni rispettano le proprietà del file caricato.

Oltre alla visualizzazione della forma d'onda della traccia, nel riquadro troviamo anche tre linee verticali (indicate in figura con le relative frecce) che indicano rispettivamente il Punto di Start (in Blu), Punto di Inizio Fade (in Grigio) e Punto di End (in Nero).
Ecco nel dettaglio le varie funzioni:

- **Zoom:** permette d'aumentare o diminuire l'immagine della forma d'onda importata.
- **Start:** indica il punto d'inizio applicato al wave.
- **End:** indica il punto di fine applicato al wave.
- **Norm:** permette di normalizzare o amplificare la waveform (Range 0%-200%).
- **Fade:** indica quando comincerà la dissolvenza (Fade Out) in relazione al Punto End del wave (Max. 8 s).

Quando viene selezionato il punto di Start (F2), End (F3) o Fade (U1/6), la barra interessata cambia colore e diventa rossa, ad indicare che si sta agendo in quel punto. È possibile modificare i valori attraverso il Dial (per piccoli spostamenti) o attraverso i cursori freccia avanti/indietro. Con la pressione simultanea delle frecce avanti-indietro i cursori vengono riportati nella posizione di default (nel caso dello Start o dell' End) o viene disabilitato il parametro (come nel caso del Fade). Inoltre premendo la freccia verso l'alto/basso ci si sposterà automaticamente al punto successivo/precedente della forma d'onda dove c'è un attraversamento per lo 0 (Zero Crossing).

Come rappresentato in Figura 22, quando viene selezionato un parametro che si vuole modificare, in basso appaiono le selezioni di PREVIEW, RESTORE e SAVE.

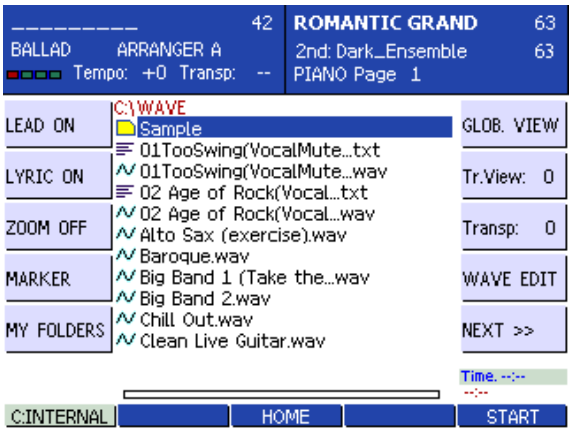


Figura 20

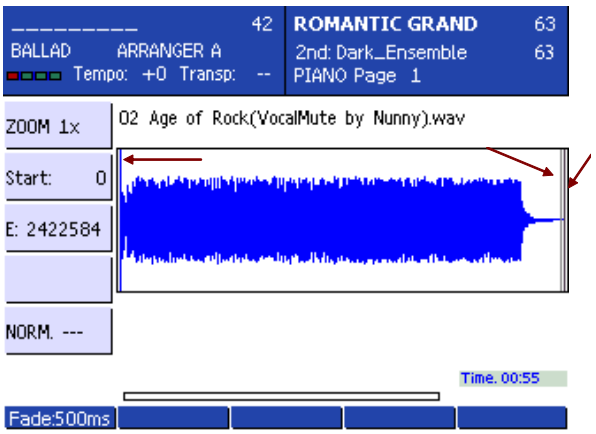


Figura 21

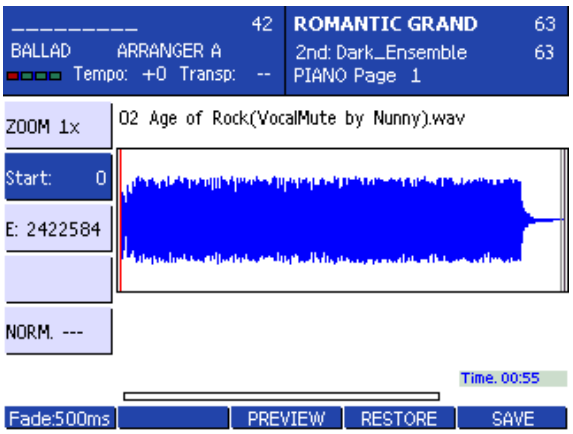


Figura 22

Ecco nel dettaglio come modificare i parametri:

- **Preview:** Effettua il preview della forma d'onda con i nuovi parametri da noi impostati.
- **Restore:** Ripristina il file originale. Funzione utilissima nel caso si voglia tornare alla condizione precedente il Preview.
- **Save:** Salva il file da noi editato.

Premuti i nuovi parametri di START ed END sarà possibile ascoltare direttamente il risultato ottenuto. Nel caso si utilizzino le funzioni NORM e FADE occorrerà renderizzare (elaborare) il file con la funzione PREVIEW e poi ascoltarne il risultato conseguito.
Se per esempio, selezioniamo il parametro NORM ed lo impostiamo al valore 100%, in questo modo la traccia verrà normalizzata in modo da poter sfruttare tutto il range dinamico della tastiera. Normalmente si consiglia d'impostare un valore minore poiché, sfruttando tutta la dinamica della tastiera con il solo file wave, l'aggiunta di un altra sorgente provocherebbe sicuramente una distorsione generale all'uscita audio. Viceversa è possibile impostare un valore maggiore se si desidera introdurre una distorsione in maniera volontaria
Quando verrà premuto il comando PREVIEW sarà necessario attendere un tempo ragionevole di elaborazione (legato alla lunghezza del file di origine) prima di poterne ascoltare il prodotto finale (Figura 23).

Vi suggeriamo di utilizzare la funzione ZOOM per individuare con più semplicità il punto esatto dove intervenire con le varie funzioni di editing
È possibile impostare lo ZOOM con i seguenti valori: 1x, 8x, 16x, 32x, 1:8, 1:4, 1:2, 1:1.
I primi valori indicano un ingrandimento tradizionale (magnify) mentre gli ultimi quattro indicano una visualizzazione a blocchi di 8/4/5/1 in relazione al punto waveform selezionato.
Per comprendere meglio il tutto facciamo un esempio pratico:

1. Spostiamo il punto di start più avanti in modo da entrare meglio nella traccia wave (in questo caso si è impostato il valore 24040).
2. Selezioniamo il parametro ZOOM ed impostiamo il valore 16x.
3. Selezioniamo nuovamente il parametro START.

Se quanto suggerito è stato eseguito in modo appropriato il display visualizzerà la schermata successiva (Figura 24).

Possiamo visualizzare anche ulteriori informazioni aumentando lo ZOOM (Figura 25).

Quando si aumenta lo ZOOM appare anche l'informazione di valore della traccia nel punto in cui ci

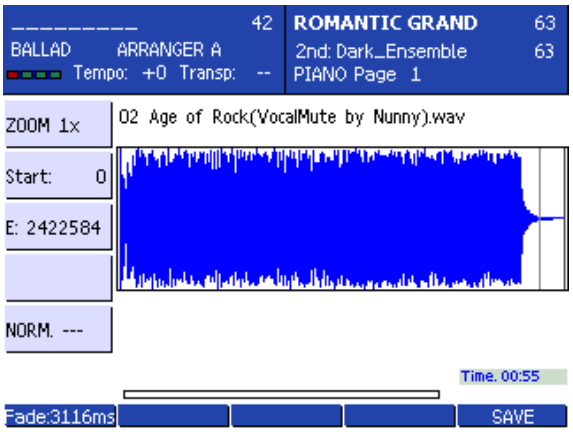


Figura 23

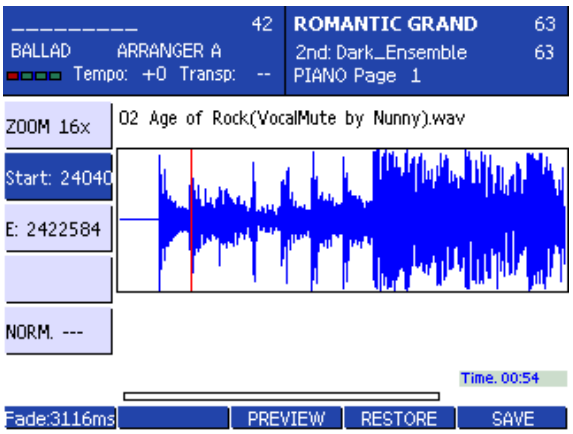


Figura 24

si trova (parametri indicati dalla freccia).

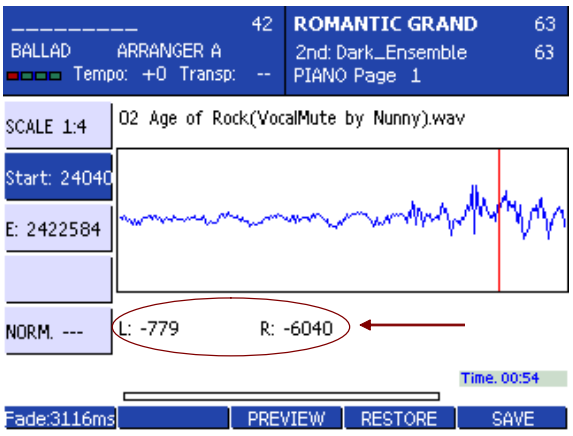


Figura 25

■ WAVE EDIT in ambiente MSP

Per la creazione di MSP vedere pagina 99.
L'ambiente WAVE EDIT è disponibile anche quando si sta creando un file MSP.
Per poterlo visualizzare sarà sufficiente entrare nell'Edit dell' MSP e caricare un file wav (Figura 26).

Caricato il file e selezionando WAVE EDIT si entra in un ambiente del tutto simile a quello trattato nella sezione precedente con l'unica differenza che in questo caso sarà presente un nuovo parametro chiamato **LOOP** (F4) (Figura 27).
Il parametro LOOP, come suggerisce il nome, serve per poter impostare un punto di ripetizione all'interno del file importato. Come gli altri parametri, anche il punto di LOOP sarà ben visibile sul grafico della traccia grazie ad una riga orizzontale di colore verde (evidenziata dalla freccia).
Una volta selezionato il parametro LOOP, tasto F4, è possibile editare il valore attraverso i consueti tasti direzionali o tramite Dial. Alla prima pressione simultanea delle frecce avanti-indietro il punto di LOOP verrà impostato allo stesso valore del punto di START (questo provocherà la ripetizione di tutta la waveform), Se azioneremo nuovamente i due pulsanti simultaneamente, il LOOP verrà disattivato.

NOTA

Il SAMPLER interpreta correttamente il LOOP impostato da i più noti editor di suoni professionali su PC.

Come nel caso precedente è possibile avere un'anteprima immediata delle variazione fatte sui parametri START, END, LOOP con la semplice pressione dei tasti assegnati alla waveform nelle impostazioni dell'MSP. Si ricorda che per poter udire i cambiamenti di NORM e FADE sarà necessario eseguire il PREVIEW della waveform.
Una volta eseguite tutte le modifiche desiderate sarà possibile salvare il nostro file (SAVE). Da notare che se viene specificato un nome diverso dal file di partenza la tastiera provvederà in modo automatico alla nuova allocazione del file nel contesto dell'MSP editato (Fig. 28).
Nel caso l'MSP sia costituito da più suoni, per poterlo editare sarà necessario selezionare il menu MSP VIEW, premere Enter sulla waveform che si desidera editare e selezionare poi WAVE EDIT Si raccomanda d'impostare la funzione "SOLO" sulla waveform che si intende editare onde evitare l'ascolto indesiderato degli altri suoni associati allo stesso tasto.

Sampler

Sono state aggiunte le voci Sampler Rec. Mic. e Sampler Rec Line In. nell'ambiente Menù->Audio Recording. Queste due voci permettono d'effettuare registrazioni direttamente da microfono o ingresso Line In. Se il player è posizionato nella sua cartella \ Wave, una volta terminata la registrazione si posiziona automaticamente in ambiente Wave Edit per l'editing e salvataggio del Sampler acquisito.

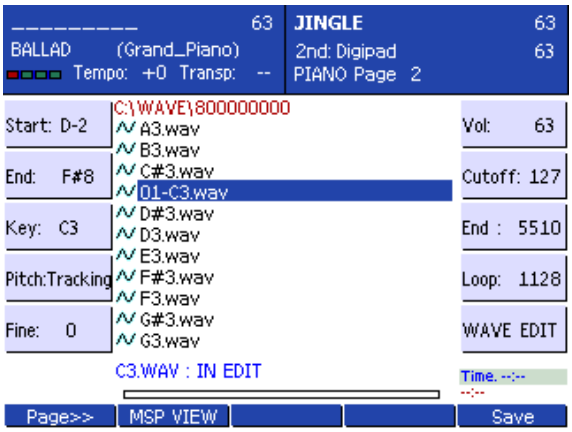


Figura 26

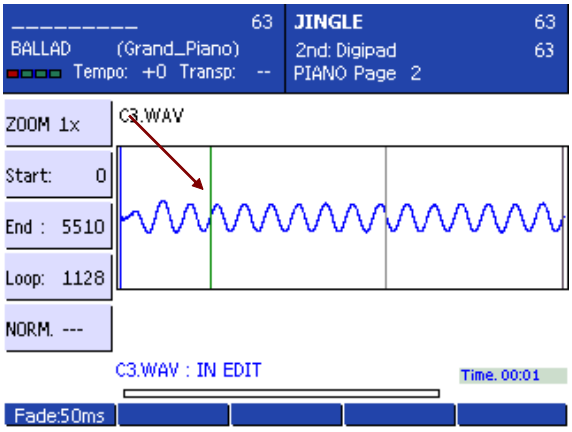


Figura 27

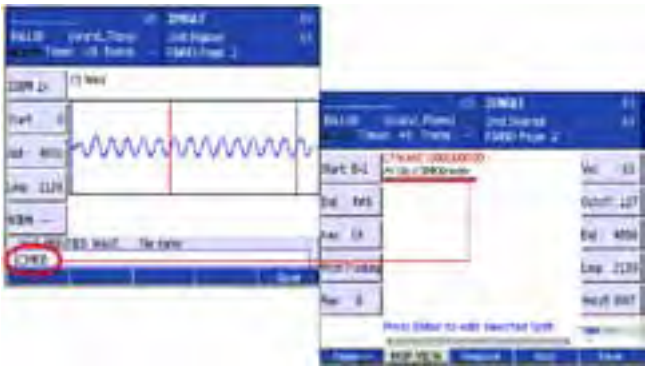
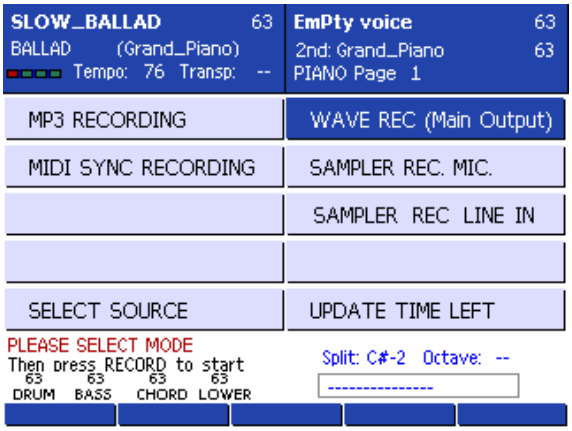


Figura 28



- **DJ LOOP**
  Il tasto DJ LOOP attiva la finestra DJ LOOP in cui selezionare il loop audio da riprodurre (Figura 29). Il Fader sottostante controlla il volume della traccia. Per la navigazione all'interno della finestra usare i tasti cursore, ENTER e EXIT come spiegato per la finestra WAVE.
  I brani DJ LOOP sono particolari tracce preparate in diversi stili già messe in loop, cioè a ciclo continuo. Il tasto USER 5 permette la selezione di JUMP NORM/IMM.
  Questo player comunque è anche in grado di eseguire tracce Wave. i menù laterali sono gli stessi dell'ambiente wave tranne per F9 della prima pagina dove si a Remix On/Off che comunque non interessa questo player ma il player MIDI.
- **MP3**
  Il tasto MP3 attiva la finestra MP3 in cui selezionare la traccia audio da riprodurre (Figura 30). Il Fader sottostante controlla il volume della traccia. Per la navigazione all'interno della finestra usare i tasti cursore, ENTER e EXIT come spiegato per la finestra WAVE.
  I menu laterali sono gli stessi dell'ambiente Wave tranne per F9 della prima pagina dove si ha MIXER in cui è possibile impostare i seguenti parametri tramite i tasti CURSORE ◄ ►:
  F2–Bass: valori +/- 12 dB
  F3–Treble: valori +/- 12 dB
  F4–Loud: valori da 0 a +16 dB
- **SFX**
  Il tasto SFX attiva la finestra SFX in cui selezionare la traccia audio da riprodurre (Figura 31). Il Fader sottostante controlla il volume della traccia. Per la navigazione all'interno della finestra usare i tasti cursore, ENTER e EXIT come spiegato per la finestra WAVE. Le tracce SFX sono effetti particolari programmati per essere impiegati in varie occasioni. Per esempio, applausi, colpi orchestrali, rulli di tamburo e moltissimi altri. Questo Player può riprodurre MP3 con un bitrate massimo di 192 Kb/s.
- **MIDI**
  Il tasto MIDI attiva la finestra MIDI in cui selezionare la traccia MIDI da riprodurre (Figura 32). Il Fader sottostante controlla il volume del file. Per la navigazione all'interno della finestra usare i tasti cursore, ENTER e EXIT come spiegato per la finestra WAVE.
  Quando una traccia MIDI è in esecuzione e viene visualizzato il testo perché è attivo LYRIC ON, per tornare alla visualizzazione della lista dei file MIDI, premere il tasto EXIT oppure F2 (LYRIC OFF).

Figura 29

Figura 30

Figura 31

Figura 32

Nei menù laterali troviamo alcune voci che non erano presenti in quelle precedenti.

■ **Pagina1/3**

F9 - Remix : parametro che permette di effettuare un midi remix (vedi pagina 34)

■ **Pagina 2/3**

Wave Sync: Funzione che permette di sincronizzare il MIDI file con tracce Wave associate al MIDI e temporizzate con precisione misura per misura (vedi descrizione pagina 33).

■ **Pagina 3/3**

F8 - S.MEDLEY: Funzione Sync Medley. Se viene impostato in posizione On fa partire il nuovo MIDI file dalla battuta.

F9 - Ch. Quant. : Chord Quantization. Abilita/ Disabilita quantizzazione degli accordi per le Live Guitar in caso di Midi Remix Con Live Guitar.

■ **Procedura per effettuare il MIX delle tracce del Player**

Il Player consente l'esecuzione di una singola traccia oppure l'esecuzione in MIX di due o più tracce insieme, cioè fino a quattro tracce audio e una traccia MIDI.

MIX tra un file WAVE e MP3

1. Premere il tasto WAVE.
2. Selezionare un file audio dalla cartella WAVE.
3. Premere il tasto START (USER 5) oppure il tasto ENTER oppure il tasto START del pannello.
4. La traccia WAVE viene riprodotta e il relativo LED lampeggia.
5. Premere il tasto MP3.
6. Selezionare un file MP3 dalla lista.
7. Premere il tasto START (USER 5). Se si preme il tasto START del pannello, la traccia WAVE si ferma e bisogna premere nuovamente START per avviare la traccia MP3.
8. La traccia MP3 viene riprodotta e il relativo LED lampeggia. La traccia WAVE viene interrotta e il relativo LED si spegne.
9. Se invece si preme il tasto ENTER, la traccia MP3 viene eseguita insieme alla traccia WAVE. Il LED della traccia MP3 lampeggia e rimane acceso il LED della traccia WAVE. In questo caso, abbassare il Fader del volume della traccia WAVE e alzare il Fader della traccia MP3 in modo da creare un dissolvenza manuale fra le due tracce.

MIX tra due file WAVE

1. Premere il tasto WAVE.
2. Selezionare un file audio dalla cartella WAVE.
3. Premere il tasto ENTER per avviare la riproduzione del file.

NOTA

Se si vuole creare un MIX con tutte e cinque le tracce, basta premere il tasto ENTER quando si selezionano i relativi file, tenendo il tasto CROSSFADE spento. Per esempio:

1. ***Premere il tasto WAVE, selezionare un file dalla cartella WAVE e premere ENTER.***
2. ***Premere il tasto DJ LOOP, selezionare un file dalla cartella WAVE e premere ENTER.***
3. ***Premere il tasto MP3, selezionare un file dalla cartella MP3 e premere ENTER.***
4. ***Premere il tasto SFX, selezionare un file dalla cartella SFX e premere ENTER.***
5. ***Premere il tasto MIDI, selezionare un file dalla cartella MIDIFILE e premere ENTER.***

In questo modo, tutte le tracce vengono riprodotte insieme, al volume impostato dai rispettivi Fader.

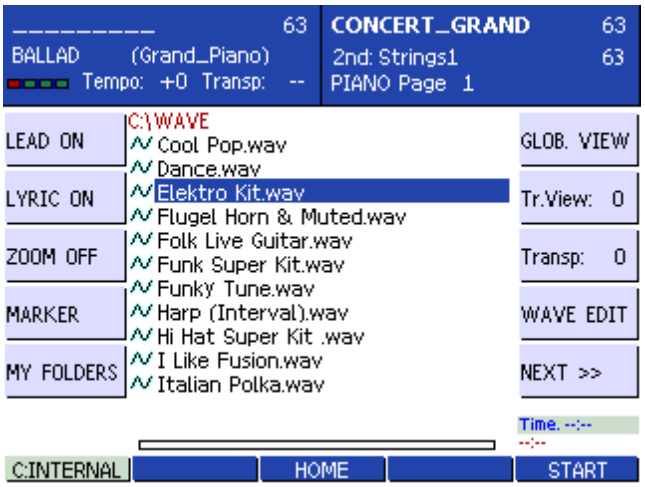


Figura 33

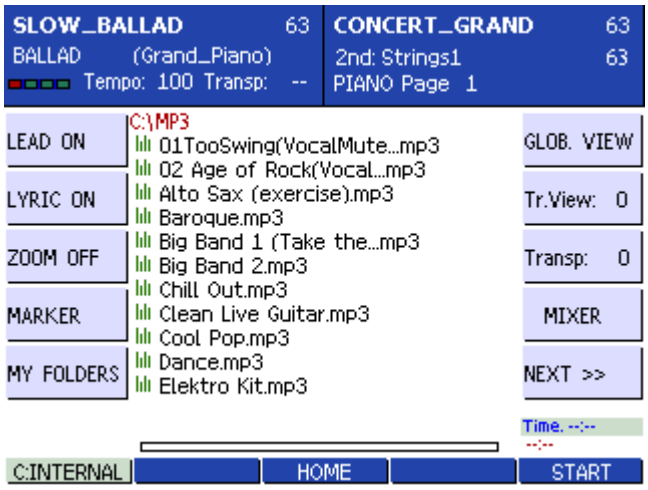


Figura 34

4. Selezionare un altro file audio dalla cartella WAVE.
5. Premere il tasto ENTER per riprodurre il file.
6. Regolare i Fader 1 e 2 del Player per effettuare il MIX fra i due file audio (TRACK 1 e TRACK 2).

CROSSFADE

Se si desidera effettuare una dissolvenza incrociata fra le due tracce in esecuzione in modo automatico, premere il tasto CROSSFADE del pannello e seguire la procedura descritta qui di seguito.

CROSSFADE tra un file WAVE e MP3

1. Premere il tasto WAVE.
2. Selezionare un file audio dalla cartella WAVE (Figura 33).
3. Premere il tasto START (USER 5) oppure il tasto ENTER oppure il tasto START del pannello.
4. La traccia WAVE viene riprodotta e il relativo LED lampeggia.
5. Premere il tasto MP3.
6. Selezionare un file MP3 dalla lista (Figura 34).
7. Premere il tasto ENTER.
8. Il tasto CROSSFADE inizia a lampeggiare effettuando una dissolvenza incrociata fra le due tracce, in base alla modalità e alla velocità di CROSSFADE impostata nelle preferenze del MENU > KEYBOARD CONTROL > UTILITY > NEXT PAGE (Figura 35).
9. Il volume della traccia WAVE si abbassa, mentre quello della traccia MP3 si alza fino al livello impostato dal relativo Fader. Entrambi i LED delle tracce lampeggiano durante il CROSSFADE. Al termine del CROSSFADE, il LED della traccia WAVE si spegne e lampeggia solo quello della traccia MP3.
10. La stessa procedura di CROSSFADE è applicabile a qualsiasi altro caso di MIX fra tracce differenti.

Funzione Enabled Numb. Files

Impostando il parametro Enabled Numb. Files su ON nel pagina del MENU > Keyboard Control > Utility > Next Page, come illustrato in Figura 36, tutti i file del Player vengono numerati.
Quando sono numerati (Figura 39), questi possono essere richiamati in maniera numerica, come avviene per le Registration, tramite il tastierino numerico.
Quando è attiva questa funzione, premendo due volte il tasto F10 (1/3 NEXT) si accede alla finestra simile a quella di Figura 39 in cui variare i seguenti parametri:

F6–Alphab./Numeric Sort: ordina i file o in modo alfabetico o in modo numerico.

F7–Number Ass: permette di assegnare in modo permanente la numerazione ai file in modo tale che, anche se in futuro si modificherà la cartella, non varierà l'indicizzazione dei file precedentemente numerati. Questa opzione fa aprire un pop-up con le opzioni per poter assegnare la numerazione ai soli file relativi al Player in cui ci troviamo (F1) o a tutti i tipi di file (F2). Apparirà in basso nella finestra una barra di progressione durante la numerazione dei file presenti nella cartella. Se, invece, è già assegnata una numerazione, apparirà un pop-up con l'opzione per rimuovere la numerazione assegnata.

Figura 35

Figura 36

Figura 37

Figura 38

Figura 39

Wave Sync

L'ambiente WAVE SYNC permette di associare al MIDI file uno o più campioni Wave sincronizzati con il MIDI, con la possibilità di specificare la battuta di partenza, di arresto e la ripetizione per ogni Wave.

1. Il MIDI file e i campioni Wave devono risiedere nella stessa cartella.
2. Entrare nel player MIDI e selezionare la funzione Wave Sync con il tasto F8.
3. Selezionare il MIDI file che si vuole editare e premere il tasto Load Midi, F10. Apparirà un pop-up che indica il caricamento del MIDI file. Una volta caricato è possibile ascoltare il MIDI file selezionando Play MIDI (F10) e poi fermarlo con lo stesso tasto su cui è apparsa automaticamente la scritta Stop MIDI (sempre F10). Queste ultime operazioni possono essere effettuate anche tramite il pulsante Start da pannello (Figura 40).
4. Selezionare ora tramite i cursori il primo Wave che si vuole associare al MIDI file e premere Add Loop (F8) per confermare la scelta (Figura 41).
5. Ogniqualvolta viene aggiunta una traccia Audio appaiono sul display alcune informazioni ed impostazioni relative al Wave:

- F1 - Wav: indica il numero progressivo del Wave nella lista.
- F2 - Nome del Wave selezionato.
- F3 - BPM: Tempo del Wave. Il BPM deve essere molto preciso in quanto tale valore viene utilizzato per sincronizzare perfettamente l' Audio con il MIDI. È possibile cambiare il valore anche in corsa durante il riascolto del mix Audio+ Midi, in modo da poter individuare più facilmente il tempo corretto.
- F4 - Start: indica la battuta d'inizio della traccia Audio. La battuta di arresto viene impostata automaticamente sulla base dei successivi parametri Length e Repeat.
- F5 - Length: Lunghezza in battute della traccia Audio. Da questo parametro dipende la corretta durata di tutto il file audio associato al Midi.
- F6 – Repeat: indica quante volte si vuole ripetere la traccia Audio. Il parametro determina la battuta d'arresto della traccia Audio e può essere impostato anche sul valore Loop (prima del valore 1), nel qual caso la traccia Audio verrà ripetuta dalla sua battuta iniziale di Start fino alla fine della traccia MIDI.
- F7 - Remove Wav: consente di rimuovere il Wave selezionato.
- F8 - Add Wav: questa funzione permette di associare il Wave al MIDI file.
- F9 - Play Wav: consente di ascoltare il Wave prima del suo inserimento. Si può arrestare premendo nuovamente lo stesso tasto su cui è apparsa automaticamente la scritta Stop Wav (Figura 42).

6. Una volta impostati tutti i parametri in modo corretto è possibile ascoltare il risultato semplicemente rimettendo il MIDI in play con il tasto Play MIDI (F10).
7. Per salvare la nuova combinazione Wav + MIDI così ottenuta premere SAVE sul pannello, dare un nuovo nome e quindi confermare con Save sul tasto 5 / 10.
8. Per riascoltare basta scegliere il MIDI file appena salvato e premere Enter. Il volume del Wave potrà essere regolato separatamente dal MIDI agendo sullo slider Wave.
9. Per aggiungere altre tracce Audio basta ripetere le operazioni dal punto 5 al punto 7.

Figura 40

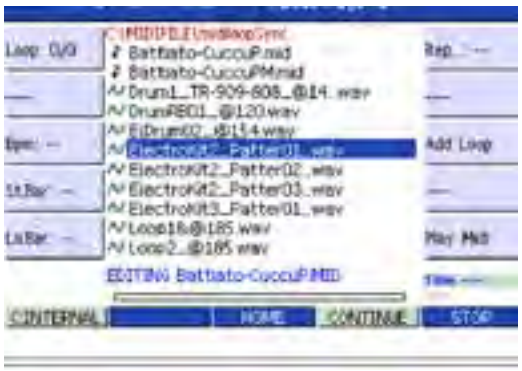


Figura 41

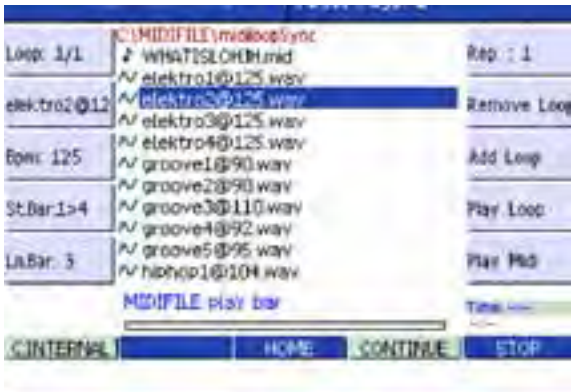


Figura 42

NOTA

1) È possibile utilizzare la stessa traccia Audio più volte in vari punti dello stesso MIDI file.

2) Può essere riprodotta una sola traccia Audio Wave alla volta in sovrapposizione con il MIDI file.

3) Se un Wave viene impostato con il parametro Repeat su Loop, tutte gli altri Wave associati al MIDI file aventi uno Start bar successivo verranno ignorati.

MIDI Remix

Audya è dotata di una funzione per realizzare un MIDI REMIX, ovvero la sostituzione della traccia ritmica di un qualsiasi file MIDI con la parte Drum di uno Style interno di Audya.

■ Come effettuare il MIDI Remix

1. Premere il tasto MIDI del Player e selezionare un file MIDI dall'elenco. Nell'esempio è stato selezionato il file "Raindrops_Keep_Falli.mid" (tempo metronomico 123 BPM).
2. Premere il tasto F9 in modo da attivare la funzione REMIX ON (Figura 43).
3. Selezionare uno Style che abbia all'incirca lo stesso tempo metronomico del file MIDI. Se il tempo si discosta troppo, apparirà un messaggio di avvertimento che invita a selezionare un altro Style. Nell'esempio di Figura 44 è stato selezionato "SWING_2". Tramite il tasto STYLE VIEW e F1 sarà possibile cambiare il kit di batteria con un AUDIO DRUM. Nell'esempio della Figura 45 è stato selezionato l'Audio Drum SWING2_120 (tempo metronomico 120 BPM).
4. Premere il tasto USER 5 (START) per avviare il REMIX.
5. Dopo alcuni istanti il tasto START lampeggerà e sarà possibile avviare l'esecuzione del file MIDI con la nuova traccia di batteria audio, ovvero come spiegato in questo caso, la traccia di batteria audio dello Style.
6. Durante l'esecuzione del REMIX sarà possibile cambiare la variazione A, B, C, D e i Fill dello Style, così come lo Style stesso (Figura 46). Inoltre sarà possibile registrare i cambi d'Arranger che verranno poi eseguiti automaticamente (vedi il prossimo paragrafo **Automazioni**).
7. Per salvare il REMIX, premere il tasto SAVE mentre il file MIDI e il REMIX sono in esecuzione.
8. Inserire un nome nella finestra di dialogo usando i tasti della tastiera e premere SAVE nuovamente. (Per ulteriori informazioni fate riferimento alla sezione Salvataggio).
9. Accedete al file REMIX dalla lista con il Dial o i tasti CURSORE, aspettate il caricamento del file RMX e premete il tasto USER 5 (START). Quando il tasto START lampeggerà, avviate il REMIX.

Figura 43

Figura 44

Figura 45

Figura 46

■ Funzioni dei tasti Style e MIDI (sezione User Style/Disk Area (Figura 47)

Mentre il REMIX è in esecuzione questi tasti attivano o disattivano il REMIX con lo style. È stata inoltre aggiunta la possibilità di effettuare un REMIX con il file MIDI mentre è in esecuzione. Sarà sufficiente attivare il REMIX con il file MIDI in play e poi selezionare uno style. Ora è possibile cambiare style durante un REMIX, operazione che unita a quella precedente sarà molto utile per individuare lo style giusto da abbinare al file MIDI (vedi Tips&Trick a Pag. 36).

Figura 47

■ Automazioni

Per poter effettuare il salvataggio del cambio degli arranger e dei tasti Style e Midi, mentre si sta eseguendo un MIDI REMIX attivare il tasto RECORD. Fatto questo ora tutti i cambi che si effettueranno saranno memorizzati nel file MIDI. Per salvarli nel file MIDI in maniera definitiva premere SAVE mentre il MIDI REMIX è in esecuzione con il tasto RECORD acceso. In questa modalità sarà possibile registrare anche i cambi di accordi sulla parte Left:.

Per maggiori informazioni leggere LIVE GUITAR REMIX – 2° Metodo.

Figura 48

■ Salvataggio

Sono state aggiunte due opzioni al momento del salvataggio del MIDI REMIX:
F1–Start Bar
F2–Stop Bar
F6- Save As: Mid-Kmx
F7- RmxGtr

Start Bar e Stop Bar
(Figura 48) indicano rispettivamente la battuta dalla quale deve partire il MIDI REMIX con lo style e quella in cui dovrà finire. Da notare che se la Start Bar sarà diversa da 1, nelle battute precedenti alla Start Bar suonerà la batteria del file MIDI, così come se la Stop Bar venisse impostata ad un valore diverso dal numero totale di battute del file MIDI. Terminato il MIDI REMIX, tornerà a suonare la parte ritmica originale del file MIDI.

Save As
Possibilità di salvare il tutto in due formati. Il primo è il classico MIDI che conterrà al suo interno le informazioni per poter eseguire il Remix. Il secondo formato è il KMX. Questo formato è proprietario della Ketron è contiene tutte le informazioni per poter eseguire il Remix comprensivo di style, trasposizioni e tempo. Quindi, se si desidera trasferire un Remix su un altra tastiera AUDYA, basterà salvare il tutto in questo formato ed esportare il file. Naturalmente devono essere presenti sull' altra tastiera Audya le stesse risorse (Audiodrum, Liveguitar).

RmxGtr
Impostazioni della Live Guitar da salvare nel File.

■ LIVE GUITAR REMIX

Oltre alla batteria è possibile aggiungere al REMIX anche la traccia di Live Guitar presente nello Style.

Questa può essere suonata manualmente oppure eseguire automaticamente l'armonia del midi file grazie alla modalità Live Guitar REMIX.

Per poter attivare le Live Guitar Remix si possono selezionare le modalità Manual o Autoplay della voce MENÙ-> KEYBOARD CONTROL->UTILITY (Page1)->Remix Live Guitar. La modalità Manual permette d'inserire le LIVE GUITAR nel MIDI REMIX e suonarle manualmente sulla parte Left della tastiera durante l'esecuzione del brano. Impostando invece la seconda opzione, Autoplay, si ha la possibilità di far seguire in automatico l'armonia del MIDI in esecuzione.

■ Come far seguire la traccia accordi alla Live Guitar Remix:

1° Metodo:
Se il Midi avrà al suo interno gli accordi scritti in formato testo sarà subito funzionante semplicemente impostando la voce nel Menu -> KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Autoplay (Figura 49).

CH QUANT:
In questa modalità sarà possibile quantizzare gli accordi programmati all'interno del file midi , in modo tale che il cambio d'accordo avverà con molta più accuratezza. Gli accordi scritti fuori dell'inizio della battuta verranno eseguiti all'inizio della battuta successiva (Figura 50).

2° Metodo:
È possibile assegnare una traccia midi da inviare alla parte LEFT:

1. Inserire nel Menu KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Autoplay
2. Nel midifile che si sta utilizzando scrivere o individuare una parte (PART) di accordi. Impostare in GM PART il canale con traccia accordi a "Chan TX : Left". e salvare il song setup abilitando il flag nella casella F3: Part & MIX.
3. Scegliere uno style con la struttura Live Guitar più idonea al midifile.
4. Inserire funzione REMIX: ON dalla pagina del Player midi.
5. Mettere in esecuzione il Midifile e premere il tastino SAVE per salvarne il Remix. Effettuato.
6. Azionate nuovamente il Midi file appena salvato.

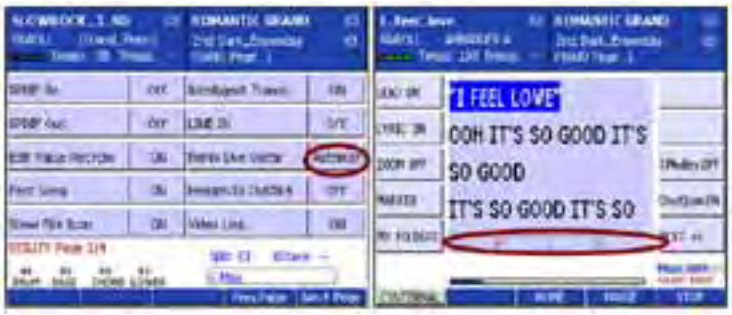


Figura 49

Figura 50

3° Metodo:
Come registrare la traccia accordi:

1. Inserire nel Menu KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Manual
2. Attivare la funzione Remix.
3. Durante l'esecuzione del midi file premere RECORD
4. Suonare gli accordi sulla parte left della tastiera seguendo l'armonia. Gli accordi appunto eseguiti verranno così registrati.
5. Salvare il tutto premendo SAVE.

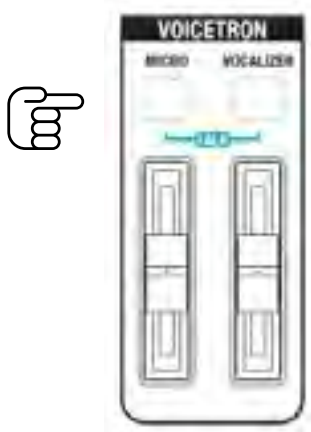
Tips & Tricks
Per scegliere al meglio lo style da abbinare al midi file si consiglia di mettere in primis questo file in esecuzione , attivare l'opzione di Remix e poi selezionare lo style che si intende abbinare al file. Se questo non dovesse essere appropriato selezionarne un altro finché non si raggiungerà il risultato desiderato. In questa fase sorvolate l'eventuale incongruenza musicale delle Live Guitar che andrete poi a sostituire successivamente. Una volta individuato lo style con l'Audio Drum più appropriato, ovviamente mentre è in play il Remix, possiamo entrare nell'ambiente style view e sostituire le varie Live Guitar per i differenti arranger. Fatto ciò potremo salvare lo style come di consueto. A questo punto fermiamo il Remix, selezioniamo lo style appena salvato e riavviamo il Remix seguendo i passaggi consueti. Ovviamente nulla ci vieta di preparare uno style utilizzando User Audio Drum creati appositamente per il File Midi che si intende Remixare.

Voicetron

La sezione Voicetron è composta da un tasto MICRO e da un tasto VOCALIZER, dotati ognuno di un proprio Fader di Volume. Una volta collegato uno o due microfoni alle prese MICRO 1 e MICRO 2 è possibile accedere ad una vasta serie di opzioni per il trattamento della voce.

NOTA

Per accedere ai menù di configurazione di MICRO e VOICETRON tenere premuto il relativo pulsante per alcuni secondi.



■ MICRO

Il tasto MICRO attiva l'ingresso MICRO 1 e MICRO 2. Collegare uno o due microfoni alle rispettive prese sul retro e regolare il livello tramite le rotelle di guadagno GAIN 1 e GAIN 2.

■ VOCALIZER

Il tasto VOCALIZER attiva il processore di effetti per l'armonizzazione e l'intonazione automatica solo per MICRO 1.

■ Impostare un effetto sulla voce

1. Premere e tenere premuto per alcuni secondi il tasto MICRO.
2. Apparirà la finestra per la scelta dei MICRO PRESETS (Figura 51).
3. Premere i tasti F1-F10 per impostare uno dei MICRO PRESETS, cioè un effetto desiderato per il microfono collegato alla presa MICRO 1 e/o MICRO 2.
4. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per scorrere le pagine di MICRO PRESETS.
   Tramite i tasti F1-F10 si possono selezionare 20 MICRO PRESETS, suddivisi in due pagine:

PAGINA 1	PAGINA 2
F1–DRY	F1–GIRL
F2–REVERB SMALL	F2–BABY
F3–REVERB MEDIUM	F3–VIBRATO
F4–REVERB LARGE	F4–PHONE
F5–REVERB GATED	F5–ANGEL
F6–BOOST	F6–MICRO_01
F7–ECHO REVERB	F7–MICRO_02
F8–ECHO REVERB TAP	F8–MICRO_03
F9–CORRECTION	F9–MICRO_04
F10–BEAR	F10–MICRO_05

Figura 51

NOTA

L'ingresso Microfonico di Audya prevede solo l'utilizzo di microfoni dinamici.

■ Impostare un effetto VOCALIZER sulla voce

1. Premere e tenere premuto per alcuni secondi il tasto VOCALIZER.
2. Apparirà la finestra per la scelta dei VOICETRON PRESETS (Figura 52).
3. Premere i tasti F1-F10 per impostare uno dei VOICETRON PRESETS, cioè un effetto desiderato per il microfono collegato alla presa MICRO 1.
4. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per scorrere le pagine di VOICETRON PRESETS.
   Tramite i tasti F1-F10 si possono selezionare 20 VOICETRON PRESETS, suddivisi in due pagine:

PAGINA 1	PAGINA 2
F1–VOCALIZER	F1–USER 1
F2–AUTOTUNE VOCAL	F2–USER 2
F3–BLUEGRASS DUET	F3–USER 3
F4–COUNTRY DUET	F4–USER 4
F5–CHAINED DUET	F5–USER 5
F6–STANDARD TRIO	F6–USER 6
F7–STANDARD TRIO 2	F7–USER 7
F8–CHAINED TRIO	F8–USER 8
F9–STAND. QUARTET	F9–USER 9
F10–JAZZ QUARTET	F10–MIDI MODE

■ Modificare un effetto VOCALIZER

1. Selezionare un effetto VOCALIZER.
2. Premendo il tasto EDIT, apparirà una finestra simile a quella illustrata in Figura 53.
3. Premere i tasti F1-F10 per accedere all'impostazione dei parametri del VOCALIZER:
   F1–DUET: effetti di duetto.
   F2–TRIO: effetti di trio.
   F3–QUARTET: effetti di quartetto.
   F4–QUINTET: effetti di quintetto.
   F5–FIXED INTERV.: effetti di intervallo fisso.
   F6–VOCODER: parametri del vocoder.
   F7–VOICES EDIT: parametri delle voci (fino a 5 voci) Volume, Pan, Formant, Detune, Cutoff, Resonance.
   F8–EQUALIZER: equalizzatore grafico a 10 bande.
   F9–EFFECTS: parametri degli effetti.

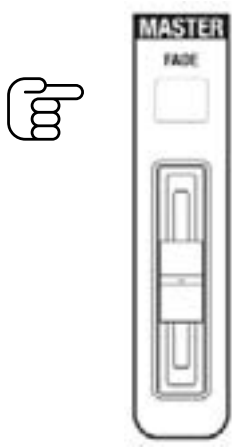
F10–VOCAL TO ARR.: impostazione automatica del vocalizer in base all'Arranger. Per esempio, è possibile impostare un effetto DUET per lo START, un effetto TRIO per la variazione A dell'Arranger, un effetto VOCODER per la variazione B dell'Arranger e così via.
Per i dettagli vedere la sezione VOICETRON a pagina 137.

Figura 52

Figura 53

Master

Il Fader Master è situato all'estrema destra del pannello e serve a controllare il volume globale di uscita della tastiera. È presente anche un tasto FADE che attiva una dissolvenza automatica in chiusura, ovvero abbassa gradualmente il volume fino a zero.



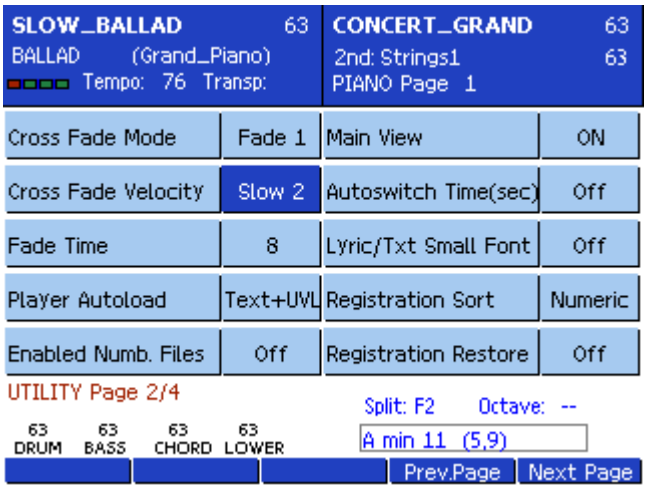


Figura 54

- **FADE**
  Premendo il tasto FADE, il LED inizia a lampeggiare e il volume inizia ad attenuarsi, in base alle impostazioni di CROSSFADE nella pagina MENU > KEYBOARD CONTROL > UTILITY > NEXT PAGE > Fade Time (Figura 54). Una volta terminata la dissolvenza il LED si spegne.
  Notare che la dissolvenza non agisce sul volume del microfono. In questo modo, viene lasciata la possibilità di parlare o cantare durante la dissolvenza.

NOTA

La funzione FADE funziona non solo in dissolvenza in chiusura ma anche come FADE In. Basta premere il tasto FADE mentre l'Arranger o il Player sono fermi.

Main View

La nuova interfaccia grafica MAIN VIEW permette di visualizzare tutti gli elementi del display in modo più organico.

■ Attivare la MAIN VIEW

1. Premere il tasto MENU del pannello frontale per aprire la schermata MENU come quella illustrata in Figura 55.
2. Premere il tasto F4 corrispondente a KEYBOARD CONTROL come indicato dalla freccia in Figura 55.
3. Premere il tasto F10 corrispondente a UTILITY come indicato in Figura 56.
4. Premere il tasto USER 5 (NEXT PAGE) come indicato in Figura 57.
5. Premere il tasto F6 per selezionare MAIN VIEW come indicato in Figura 58.
6. Ora è possibile usare la ruota DATA/VALUE o i tasti CURSORE ◄ ► per selezionare il valore OFF (spento) oppure ON (acceso) come indicato in Figura 58.
7. Premere il tasto EXIT per andare alla finestra precedente del MENU.
8. Premere il tasto MENU per uscire subito dall'ambiente MENU.

■ Memorizzare la MAIN VIEW all'avvio

Una volta usciti dall'ambiente MENU, per memorizzare la nuova visualizzazione MAIN VIEW all'accensione della tastiera, premere il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà la schermata simile a quella di Figura 59. Premere il tasto F6 corrispondente a CUSTOM STARTUP. All'avvio il display dell'Audya verrà impostato con la nuova visualizzazione MAIN VIEW.

Figura 55

Figura 56

Figura 57

Figura 58

Figura 59

Autoswitch Time

Strettamente collegata alla nuova interfaccia MAIN VIEW, la funzione AUTOSWITCH TIME consente di impostare un tempo di attesa fino a 60 secondi prima di tornare alla MAIN VIEW mentre si opera in altri ambienti della tastiera. Per fare un esempio, dopo aver scelto uno style o uno strumento, il display passa automaticamente alla visualizzazione MAIN VIEW dopo il tempo impostato di AUTOSWITCH TIME.

■ Impostare il tempo di AUTOSWITCH TIME

1. Premere il tasto MENU del pannello frontale per aprire la schermata MENU.
2. Premere il tasto F4 corrispondente a KEYBOARD CONTROL.
3. Premere il tasto F10 corrispondente a UTILITY.
4. Premere il tasto USER 5 (NEXT PAGE).
5. Premere il tasto F7 per selezionare AUTOSWITCH TIME (sec) come indicato in Figura 60.
6. Ora è possibile usare la ruota DATA/VALUE o i tasti CURSORE ◄ ► per impostare il valore in secondi da 1 a 60 secondi come indicato in Figura 61.
7. Si consiglia di impostare un tempo fra 3 e 5 secondi, anche se nulla vieta di impostarlo più alto.
8. Premere il tasto EXIT per andare alla finestra precedente del MENU.
9. Premere il tasto MENU per uscire subito dall'ambiente MENU.

NOTA

Se si imposta il valore di AUTOSWITCH TIME (sec) su OFF, la funzione AUTOSWITCH viene disattivata. In questo caso per tornare alla schermata MAIN VIEW da altre schermate, bisogna premere manualmente il tasto EXIT del pannello frontale.

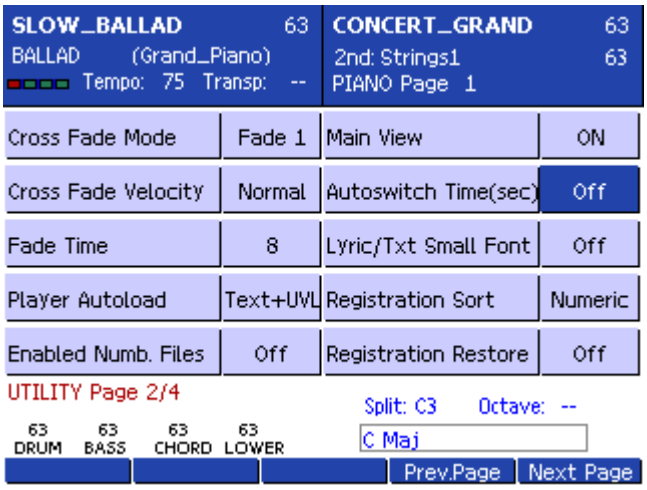


Figura 60

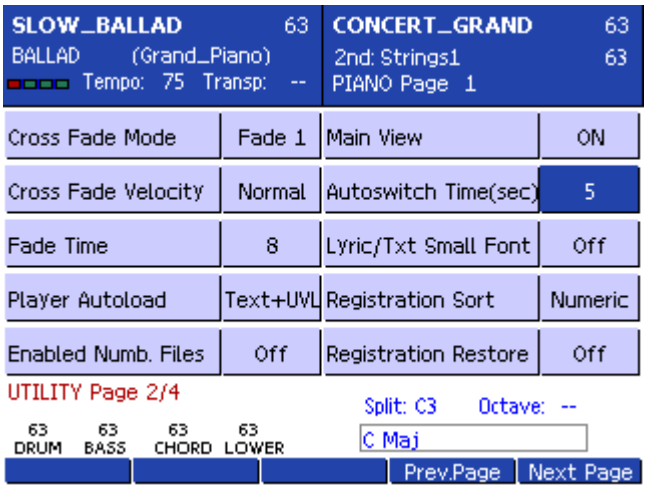
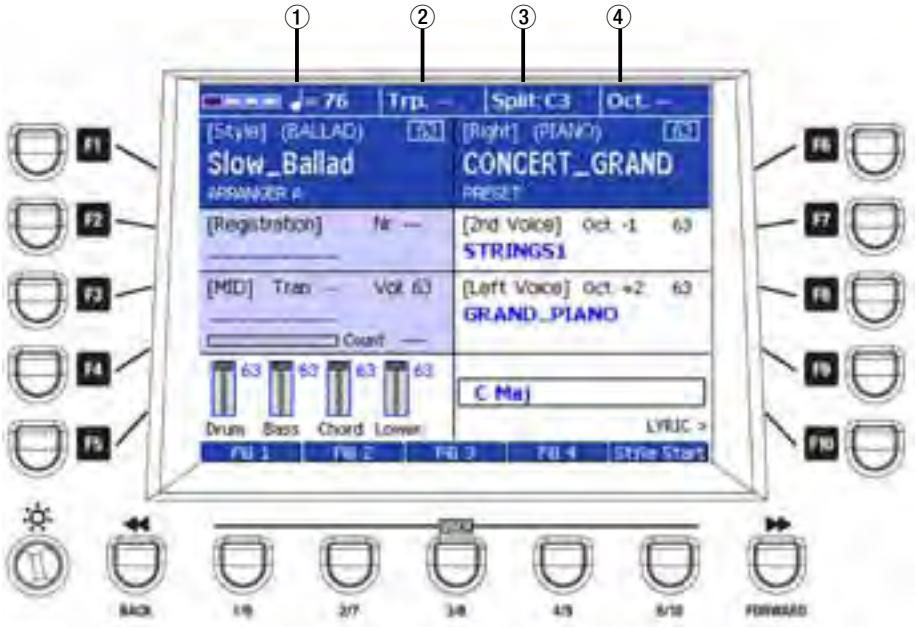


Figura 61

Descrizione della Main View

La organizzazione degli elementi grafici nella finestra MAIN VIEW.



■ Finestra MAIN VIEW

① **Tempo BPM**
Visualizza il tempo BPM impostato per lo style o del file caricato correntemente nel Player. Quando l'Arranger o il Player è in esecuzione si accendono i led rossi e verdi in base alla divisione ritmica.

② **Transpose**
Visualizza la trasposizione della mano destra o del file caricato correntemente nel Player.

③ **Split**
Visualizza il punto di Split correntemente impostato sulla tastiera.

④ **Octave**
Visualizza la trasposizione di ottave della mano destra.

F1–Il tasto F1 apre la finestra di selezione degli style. Visualizza anche il valore del volume impostato da STYLE MASTER e la variazione ABCD dell'Arranger (Figura 62).

F2–Il tasto F2 apre la finestra di selezione delle REGISTRATION (Figura 63). Altri particolari nella sezione dedicata alle REGISTRATION di questo manuale.

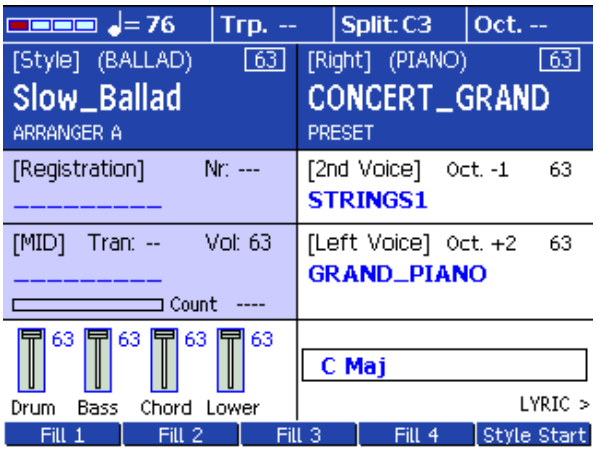


Figura 62

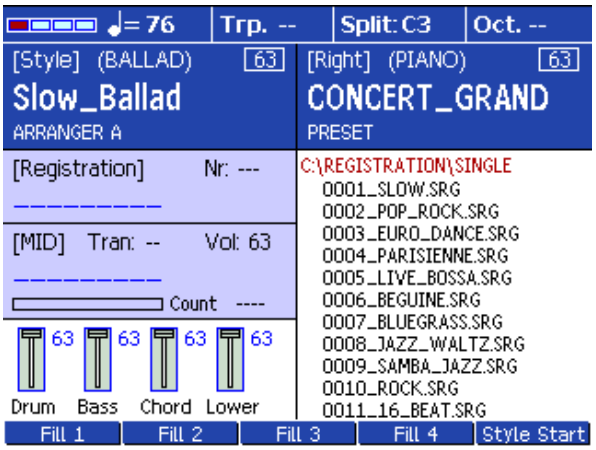


Figura 63

F3/F4–Il tasto F3 (o F4) apre di default la finestra di selezione dei file MIDI. Visualizza anche il valore del volume impostato nel Player MIDI (Figura 64). Altri particolari nella sezione “MIDI Player (MAIN VIEW)” di questo manuale e seguenti.

F5–Il tasto F5 non apre nessuna finestra. Serve qui per indicare la sezione della finestra MAIN VIEW relativa al mixer delle parti dell’Arranger. In questa sezione vengono visualizzati i volumi relativi a Drum, Bass, Chord e Lower (Figura 65).

F6–Il tasto F6 apre la finestra di selezione delle VOICES per la mano destra (RIGHT). Visualizza anche il valore del volume impostato per la mano destra e il tipo di VOICE, ovvero PRESET, PROGRAM, DRAWBARS o INSTRUMENT (SUPERSOLO).

F7–Il tasto F7 apre la finestra di selezione delle VOICES per la 2ND VOICE. Visualizza anche il valore del volume impostato per la 2ND VOICE e lo spostamento di ottava (impostato tramite PROGRAM). Se si seleziona uno strumento dalla finestra MAIN VIEW, l’ottava viene riportata al valore 0 standard e viene visualizzata così “—”.

F8–Il tasto F8 apre la finestra di selezione delle VOICES per la mano sinistra (LEFT VOICE). Visualizza anche il valore del volume impostato per e lo spostamento di ottava.

F9–Il tasto F9 non apre nessuna finestra.

F10–Il tasto F10 apre la finestra LYRIC. Se non è stato selezionato un file MIDI o se il file MIDI non contiene testi, la sezione LYRIC di questa finestra appare vuota (Figura 66).
Per tornare alla visualizzazione MAIN VIEW normale, premere nuovamente il tasto F10, oppure un qualunque tasto STYLE, VOICES, DRUM SET, PROGRAM o altri tasti del Player.

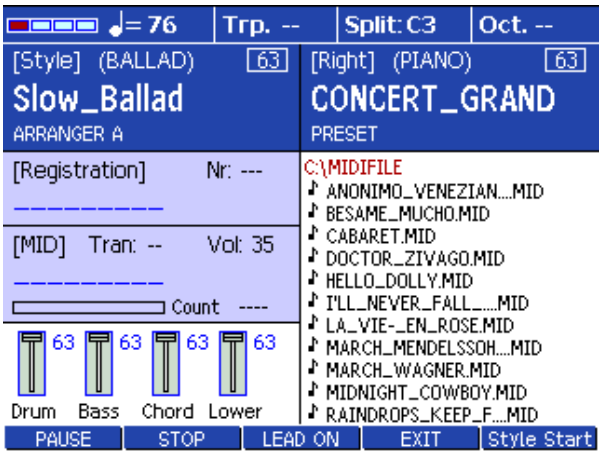


Figura 64

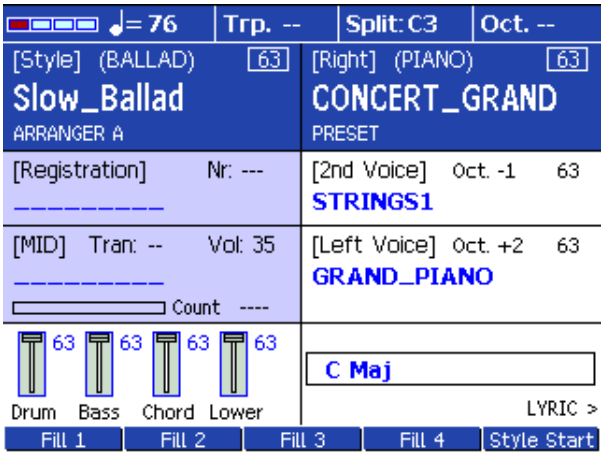


Figura 65

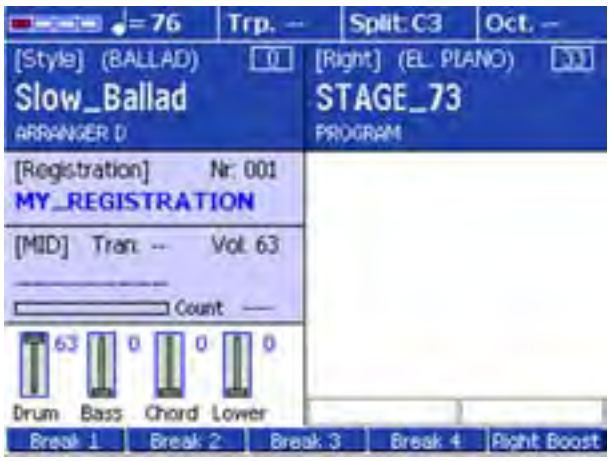


Figura 66

MIDI Player (MAIN VIEW)

Dalla finestra MAIN VIEW è possibile selezionare direttamente i file MIDI presenti nel disco e visualizzare allo stesso tempo il testo karaoke eventualmente presente.

■ Selezionare un file MIDI da MAIN VIEW

1. Con la finestra MAIN VIEW attiva, premere il tasto F3 (o F4). Apparirà l'elenco dei file MIDI presenti nella cartella MIDIFILE del disco rigido (Figura 67).
2. Selezionare tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE un file MIDI della lista. Nel nostro esempio è "JENNIFER.MID".
3. Premere il tasto ENTER per avviare l'esecuzione del file MIDI.
4. Se il file MIDI contiene il testo, questo apparirà nella sezione a destra, dedicata ai testi LYRIC della finestra MAIN VIEW, come illustrato in Figura 68.
5. I tasti USER da 1 a 4 nella finestra MAIN VIEW assumono le seguenti funzioni:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (Mute della melodia)
   USER 4: EXIT (esce dalla finestra Lyric o MAIN VIEW).
6. Mentre il file MIDI è in esecuzione o in pausa, premendo il tasto F3 (o F4) una seconda volta, la finestra MAIN VIEW viene divisa in due sezioni (Figura 69):
   a destra, la sezione LYRIC.
   a sinistra, l'elenco dei file MIDI presenti nel disco.
7. In questo modo, mentre il file corrente è in esecuzione, è possibile selezionare un file dalla lista tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE e avviarlo tramite il tasto ENTER.
8. Per tornare alla finestra normale, premere nuovamente il tasto F3 (o F4).
9. Per attivare/disattivare la finestra LYRIC premere il tasto F10.

■ Tasto HOME del MIDI Player

Premendo il tasto MIDI del Player si accede alla consueta lista di file MIDI contenuti nel disco. La finestra ora presenta la funzione HOME che si attiva tramite il tasto USER 3, come illustrato in Figura 70. La funzione HOME è utile quando si vuole tornare alla MAIN VIEW e operare da lì tutte le nuove funzioni viste prima.

Figura 67

Figura 68

Figura 69

Figura 70

WAVE Player (MAIN VIEW)

Dalla finestra MAIN VIEW è possibile selezionare direttamente i file WAV presenti nel disco.

■ Selezionare un file WAVE da MAIN VIEW

1. La finestra MAIN VIEW di default permette la selezione di file MIDI. Perciò è necessario premere il tasto WAVE del Player. Apparirà l'elenco dei file WAV presenti nella cartella WAVE del disco rigido (Figura 71).
2. Selezionare tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE un file WAV della lista. Nel nostro esempio è "Funky Tune.wav".
3. Premere il tasto ENTER per avviare l'esecuzione del file WAV.
4. Premere il tasto USER 3 (HOME) per attivare la finestra MAIN VIEW, come indicato dalla freccia di Figura 71.
5. Apparirà la finestra MAIN VIEW e, nella parte destra, la lista di file WAV presenti nel disco (Figura 72).
6. Se il file WAV contiene il testo, questo apparirà al posto della lista di file, come testo LYRIC come illustrato in Figura 73.
7. I tasti USER da 1 a 4 nella finestra MAIN VIEW assumono le seguenti funzioni:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (Mute della melodia)
   USER 4: EXIT (esce dalla finestra Lyric o MAIN VIEW).
8. Mentre il file WAV contenente il testo è in esecuzione o in pausa, premendo il tasto F3 (o F4) una seconda volta, la finestra MAIN VIEW viene divisa in due sezioni (Figura 74):
   a destra, la sezione LYRIC.
   a sinistra, l'elenco dei file WAV presenti nel disco.
9. In questo modo, mentre il file corrente è in esecuzione, è possibile selezionare un file dalla lista tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE e avviarlo tramite il tasto ENTER.
10. Per tornare alla finestra normale, premere nuovamente il tasto F3 (o F4).

Figura 71

Figura 72

Figura 73

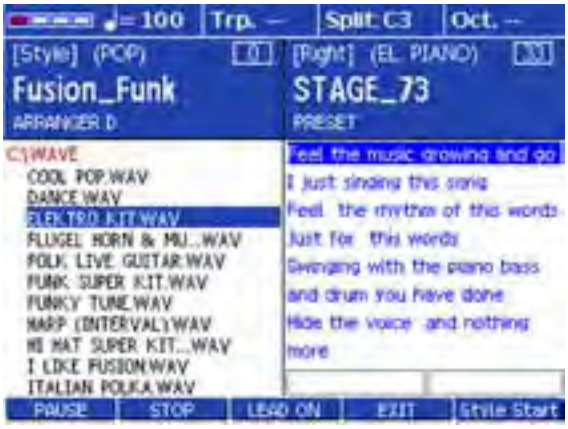


Figura 74

MP3/SFX Player (MAIN VIEW)

Dalla finestra MAIN VIEW è possibile selezionare direttamente i file MP3 o SFX presenti nel disco.

■ Selezionare un file MP3/SFX da MAIN VIEW

1. La finestra MAIN VIEW di default permette la selezione di file MIDI. Perciò è necessario premere il tasto MP3 o SFX del Player. Apparirà l'elenco dei file MP3 presenti nella cartella MP3 (Figura 75) o i file SFX presenti nella cartella SFX (Figura 76).
2. Selezionare tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE un file MP3 o SFX della lista.
3. Premere il tasto ENTER per avviare l'esecuzione del file MP3 o SFX.
4. Premere il tasto USER 3 (HOME) per attivare la finestra MAIN VIEW, come indicato dalla freccia di Figura 75 e Figura 76.
5. Apparirà la finestra MAIN VIEW e, nella parte destra, la lista di file MP3 presenti nel disco (Figura 77) o di file SFX (Figura 78).
6. Se il file MP3 o SFX contiene il testo, questo apparirà al posto della lista di file, come testo LYRIC come illustrato in Figura 78.
7. I tasti USER da 1 a 4 nella finestra MAIN VIEW assumono le seguenti funzioni:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (Mute della melodia)
   USER 4: EXIT (esce dalla finestra Lyric o MAIN VIEW).
8. Mentre il file MP3 o SFX contenente il testo è in esecuzione o in pausa, premendo il tasto F3 (o F4) una seconda volta, la finestra MAIN VIEW viene divisa in due sezioni (Figura 79):
   a destra, la sezione LYRIC.
   a sinistra, l'elenco dei file MP3 o SFX presenti nel disco.
9. In questo modo, mentre il file corrente è in esecuzione, è possibile selezionare un file dalla lista tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE e avviarlo tramite il tasto ENTER.
10. Per tornare alla finestra normale, premere nuovamente il tasto F3 (o F4).

Figura 75

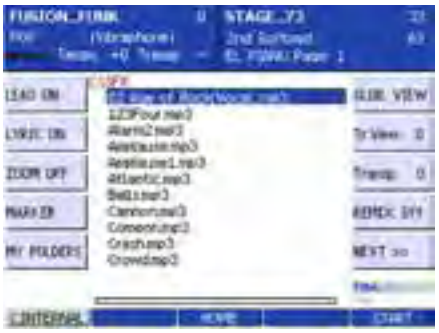


Figura 76

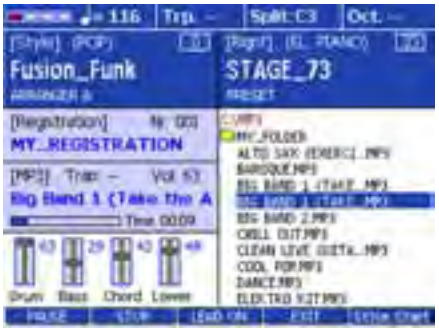


Figura 77

Figura 78

Figura 79

DJ LOOP Player (MAIN VIEW)

Dalla finestra MAIN VIEW è possibile selezionare direttamente i file DJ LOOP presenti nel disco.

■ Selezionare un DJ LOOP da MAIN VIEW

1. La finestra MAIN VIEW di default permette la selezione di file MIDI. Perciò è necessario premere il tasto DJ LOOP del Player. Apparirà l'elenco dei DJ LOOP presenti nella cartella DJ_LOOP del disco rigido (Figura 80).
2. Selezionare tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE un DJ LOOP della lista. Nel nostro esempio è "ArtOfSun.djl".
3. Premere il tasto ENTER per caricare il DJ LOOP in memoria e il tasto START per avviare l'esecuzione del DJ LOOP.
4. Premere il tasto USER 3 (HOME) per attivare la finestra MAIN VIEW, come indicato dalla freccia di Figura 80.
5. Apparirà la finestra MAIN VIEW e, premendo il tasto F3 (o F4), apparirà nella parte destra la lista di DJ LOOP presenti nel disco (Figura 81). In questo modo, mentre il file corrente è in esecuzione, è possibile selezionare un file dalla lista tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE e avviarlo tramite il tasto ENTER.
6. Usare i tasti della sezione "Arranger conductor" per variare le diverse sezioni ed adoperarle nel modo che vi è più conveniente.
7. I tasti USER da 1 a 4 nella finestra MAIN VIEW assumono le seguenti funzioni:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE (non usato)
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (non usato)
   USER 4: EXIT (esce dalla finestra Lyric o MAIN VIEW).

Figura 80

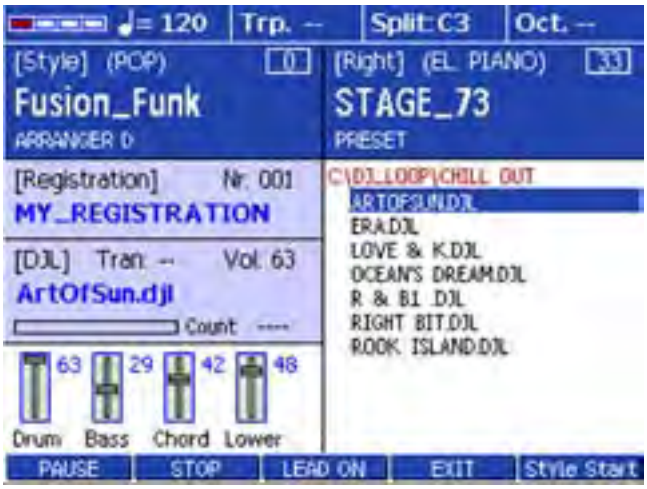


Figura 81

Program

Per ogni tasto della sezione VOICES è possibile creare e salvare un suono PROGRAM.
Si può modificare un PROGRAM premendo il tasto EDIT.

■ Creazione di un PROGRAM

1. Premere il tasto PROGRAM.
2. Premere un tasto della sezione VOICES, per esempio PIANO. Apparirà il PROGRAM corrente (Figura 82).
3. Premere il tasto EDIT. Appariranno sul display i parametri relativi al PROGRAM corrente (Figura 83).
4. I tasti F1-F10 consentono la selezione dei parametri del PROGRAM come spiegato qui di seguito.

F1/F6–VOICES
Premendo i tasti F1 o F6 si evidenziano ciclicamente una delle tre voci assegnabili allo stesso PROGRAM. Nell'esempio, la prima voce selezionata è CLAVINET mentre le altre due non sono attive (OFF).
Una volta evidenziata una delle tre VOICES che compongono il PROGRAM è possibile usare la ruota DATA/VALUE o i tasti CURSORE ◄ ► per selezionare ciclicamente uno strumento fra quelli disponibili dei banchi GM (Figura 84). Per esempio, nel banco PIANO gli strumenti selezionabili per ogni VOICE sono:

- Grand_Piano
- Concert_Grand
- Pop_Piano
- Honky
- Jingle
- Harpsichord
- Clavinet
- Electric
- Upright
- Latin_Piano
- Concert_L
- Concert_R
- Grand_L
- Grand_R
- Open_concert
- Harps_Wide
- Harps_Octave
- Pulse_Clavi
- Grand_Hammer
- Pop_hammer

Per selezionare OFF per ognuna delle tre VOICES premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

È possibile anche inserire uno strumento INS, già caricato in memoria (vedi sezione RAM INS / SUPERSOLO a pagina 98)

NOTA
Usando i tasti CURSORE ▲ ▼ si possono scorrere gli strumenti dall'inizio alla fine della lista invece che ciclicamente in modo continuo. Ovvero, nell'esempio sopra, da Grand_Piano fino a Pulse_Clavi.

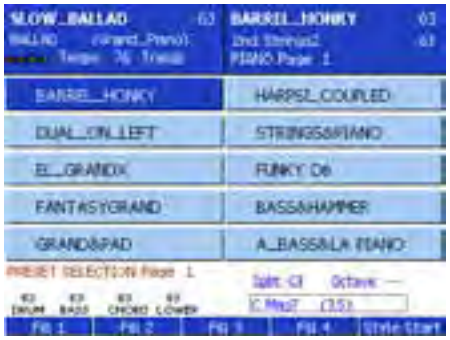


Figura 82

Figura 83

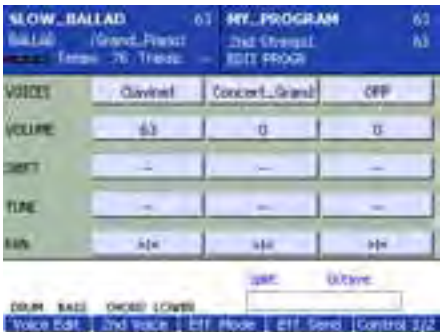


Figura 84

Figura 85

5. Per ogni PROGRAM è possibile assegnare anche una voce DRAWBARS, disponibile solo per la VOICE numero tre. Spostare la selezione sulla terza VOICE tramite i tasti F1 o F6 e premere il tasto DRAWBARS per selezionare una voce di organo con i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota (Figura 85).

F2/F7–VOLUME

Premendo i tasti F2 o F7 si evidenzia ciclicamente la voce di cui si vuol regolare il volume. Usare la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ► per regolare il volume di ognuna delle tre voci da 0 a 63 (Figura 86).
Per impostare automaticamente il volume a zero, premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

F3/F8–SHIFT

Premendo i tasti F3 o F8 si evidenzia ciclicamente la voce di cui si vuol regolare l'intonazione.
Usare la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ► per regolare l'intonazione di ognuna delle tre voci di +/- 24 semitoni (Figura 87). Per impostare automaticamente l'intonazione a zero (—), premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

F4/F9–TUNE

Premendo i tasti F4 o F9 si evidenzia ciclicamente la voce di cui si vuol regolare l'intonazione fine. Usare la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ► per regolare l'intonazione fine di ognuna delle tre voci. Il valore da–63 a + 64 corrisponde a +/- 100 cents, ovvero a +/- 1 semitono (Figura 88). Per impostare automaticamente l'intonazione fine a zero (—), premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

F5/F10–PAN

Premendo i tasti F5 o F10 si evidenzia ciclicamente la voce di cui si vuol regolare il posizionamento panoramico (PAN). Usare la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ► per regolare il PAN di ognuna delle tre voci. Il valore da 63R a 64L corrisponde rispettivamente al posizionamento panoramico tutto a destra e tutto a sinistra (Figura 89). Per impostare il PAN al centro (>|<), premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

Figura 86

Figura 87

Figura 88

Figura 89

VOICE EDIT

Per accedere alla pagina di modifica di ognuna delle tre VOICES del PROGRAM premere il tasto USER 1. In questo modo si passa a una schermata simile a quella di Figura 90 in cui appaiono tutti i parametri della VOICE del PROGRAM, selezionata dalla pagina precedente. Una volta selezionato il parametro della VOICE con un tasto da F1 a F10, è possibile modificare il valore relativo tramite la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►. Per impostare il valore di default (32) premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

- F1–ATTACK: modifica il tempo di attacco dell'inviluppo. Valore da 0 a 63 (default 32) (Figura 91).
- F2–DECAY: modifica il tempo di decadimento dell'inviluppo. Valore da 0 a 63 (default 32).
- F3–SUSTAIN: modifica il tempo di sostegno dell'inviluppo. Valore da 0 a 63 (default 32).
- F4–RELEASE: modifica il tempo di rilascio dell'inviluppo. Valore da 0 a 63 (default 32).
- F5–LEVEL: modifica il livello dell'inviluppo. Valore da 26 a 63 (default 32).
- F6–RESONANCE: modifica il livello di risonanza. Valore da 0 a 63 (default 32).
- F7–CUTOFF: modifica la frequenza di taglio Valore da 0 a 63 (default 32).
- F8–DCA OFFSET: modifica l'OFFSET dell'inviluppo DCA (Digital Controlled Amplifier). In pratica, aumenta o diminuisce l'influenza sull'amplificatore. Valore da 0 a 63 (default 32).
- F9–DCF OFFSET: modifica l'OFFSET dell'inviluppo DCF (Digital Controlled Filtro). In pratica, aumenta o diminuisce l'influenza sul filtro. Valore da 0 a 63 (default 32).
- F10- LFO. Il tasto F10 apre un'ulteriore pagina di modifica dei parametri dell'LFO (Figura 92), ovvero dell'oscillatore a bassa frequenza (Low Frequency Oscillator).

Figura 90

Figura 91

Figura 92

I parametri relativi all'LFO sono accessibili tramite i consueti tasti F1... F10. Il parametro selezionato può essere modificato usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►. Il valore per ogni parametro va da 0 a 63. Per impostare il valore di default (32) premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.

F1–VIBRATO RATE: frequenza del vibrato.
F2–VIBRATO DEPTH: profondità del vibrato.
F3–VIBRATO DELAY: ritardo di intervento del vibrato.
F6–LFO RATE: frequenza dell'oscillatore.
F7–LFO TVF: quantità di LFO sul filtro.
F8–LFO TVA: quantità di LFO sull'amplificatore.

Una volta modificati i parametri di una VOICE dalla pagina VOICE EDIT, tornare alla pagina precedente tramite il tasto USER 1 (Progr. Edit).

Selezionare un'altra VOICE tramite i tasti F1 o F6 e premere il tasto USER 1 (Voice Edit) per la modifica dei relativi parametri.

NOTA

Per tornare dalla pagina LFO alla pagina di modifica della VOICE premere il tasto USER 1 (Progr. Edit). Per tornare alla pagina iniziale di PROGRAM EDIT, premere nuovamente il tasto USER 1 (Progr. Edit).

NOTA

Se si imposta un organo DRAWBARS per la VOICE numero 3 del PROGRAM, i parametri della pagina VOICE EDIT sono disponibili ma non modificano il timbro di organo.

2ND VOICE

Premere il tasto USER 2 (2nd Voice1) per aprire una schermata simile a quella di Figura 93 in cui appaiono i parametri per la seconda voce, 2ND VOICE, attivabile dal tasto omonimo della sezione VOICES.
I parametri disponibili per la modifica della 2ND VOICE sono accessibili tramite i tasti F1... F10.
I valori selezionati possono essere modificati usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►.

- F1–2ND VOICE: è possibile assegnare uno strumento fra quelli disponibili nei vari banchi GM.
  Per esempio:
  Strings1
  Strings2
  Strings3
  Symphonic
  Timpani
  Geige
  Contrabass
  Tremolos
  ... ecc.
- F2–VOLUME: regola il volume della 2ND VOICE. Per impostare il valore a 0 premere insieme i tasti CURSORE ◄ ►.
- F3–OCTAVE: è possibile impostare la 2ND VOICE su un valore di +/- 2 ottave. Per impostare il valore a zero (—) premere insieme i tasti CURSORE ◄ ► (Figura 94).
- F4–TUNE: è possibile regolare in maniera fine l'intonazione di +/- 100 cent di semitono (valori da -63 a + 64).
- F5–REVERB: regola la mandata all'effetto riverbero. Per impostare il valore a 0 premere insieme i tasti CURSORE ◄ ► (Figura 95).
- F6–EFFECT ASSIGN: è possibile assegnare un secondo effetto, ovvero un CHORUS o un ECHO.
- F7–EFFECT SEND: regola la mandata del secondo effetto (CHORUS o ECHO).
- F8–SUSTAIN: attiva/disattiva il pedale del SUSTAIN sulla seconda voce.
- F9–SPLIT: imposta la nota di split destro per la seconda voce.
- F10–CONTROLS: apre una seconda pagina di controlli (Figura 96) per attivare/disattivare i seguenti parametri relativi alla 2ND VOICE:
  F1–PORTAMENTO ON/OFF: attiva/disattiva il controllo del Portamento.
  F2–AFTERTOUCH ON/OFF: attiva/disattiva il controllo via Aftertouch.
  F3–PITCH BEND ON/OFF: attiva/disattiva il controllo di Pitch Bend.
  F4–MODULATION ON/OFF: attiva/disattiva il controllo della Modulation Wheel.
  F5–EXPRESSION ON/OFF: attiva/disattiva il controllo di espressione.

Figura 93

Figura 94

Figura 95

Figura 96

EFF. MODE

Il tasto USER 3 consente di aprire una schermata simile a quella di Figura 97 in cui appaiono tutti i parametri per EFF. MODE, ovvero per la modalità effetti del PROGRAM. I parametri disponibili per la modifica della modalità degli effetti sono accessibili tramite i consueti tasti F1... F10. Una volta selezionato il parametro, il valore può essere modificato usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►.

- F1/F6–VOICES: è possibile assegnare fino a tre VOICES allo stesso PROGRAM, come già visto nella prima schermata di PROGRAM EDIT.
- F2/F7–REV TYPE: è possibile assegnare un tipo di riverbero fra quelli disponibili (Figura 98). Per esempio:

Studio1
Studio2
Club1
Club2
Hall1
Hall2
Theatre1
Theatre2
Stage1
Stage2
Church1
Church2
Hangar
Galaxy
Space
User Rev1 (riverbero utente 1)
User Rev2 (riverbero utente 2)
User Rev3 (riverbero utente 3)
User Rev4 (riverbero utente 4)
User Rev5 (riverbero utente 5)

- F3/F8–EFF. ASSIGN: è possibile assegnare a ognuna dell tre VOICES un effetto fra quelli disponibili qui sotto (Figura 99):

NONE: nessun effetto
CHORUS: effetto Chorus
ECHO: effetto Echo
ECHO+CHO: effetto Echo + Chorus
DIST: effetto Distortion
DIST+CHO: effetto Distortion + Echo
DIST+ECHO+CHO: Distortion + Echo + Chorus

- F4/F9–EFF. TYPE: per ogni effetto assegnato è possibile impostare un tipo di effetto fra quelli disponibili (Figura 100). Per esempio, per l'effetto di tipo CHORUS sono disponibili i seguenti tipi:

Chorus1, Chorus2, Chorus3... Chorus6
Tremolo1, Tremolo2, Tremolo3
Phaser1, Phaser2, Phaser3
Flanger1, Flanger2, Flanger3
User Cho1, User Cho2 ... User Cho5

Figura 97

Figura 98

Figura 99

Figura 100

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta l'effetto di default.

ATTENZIONE

Quando si seleziona l'effetto DIST (Distortion) per una VOICE non è possibile selezionare un effetto CHORUS o un effetto ECHO per le altre VOICES. È possibile selezionare un effetto DIST per ognuna delle tre VOICES o una qualsiasi combinazione di effetti DIST+CHO o DIST+ECHO+CHO.

Per l'effetto di tipo ECHO (Figura 101) sono disponibili i seguenti tipi:

Mono Echo1, Mono Echo2... Mono Echo5
Stereo Echo1, Stereo Echo2... Stereo Echo5
Triple Echo1, Triple Echo2... Triple Echo5
Mono User1
Stereo User1, Stereo User2
Triple User1, Triple User2

Per l'effetto di tipo DIST (Figura 102) sono disponibili i seguenti tipi:

Overdrive1, Overdrive2, Overdrive3
Tube 1, Tube 2
Distorsion1, Distorsion2, Distorsion3
Hyper Dist.
Grunge
Fuzz
Hot British
Org. Over.1, Org. Over.2, Org. Over.3
Over. User1, Over. User2
Dist. User1, Dist. User2, Dist. User3

Tenere presente che quando viene impostato il distorsore, il volume della VOICE rappresenta il volume d'ingresso al distorsore e la voce DISTORSOR in EFF SEND è l'uscita del distorsore.

- F5–ROTOR ON/OFF: attiva/disattiva l'effetto ROTOR (Figura 103), la cui velocità è controllabile dai tasti SLOW e FAST della sezione ROTOR del pannello.
- F10–SUST. PEDAL TO ROTOR ON/OFF: attiva/disattiva la possibilità di assegnare l'effetto ROTOR al pedale di Sustain (Figura 104) eventualmente collegato alla presa Sustain sul retro.

EFF. SEND

Il tasto USER 4 apre una schermata simile a quella di Figura 105 in cui si possono regolare i parametri per le mandate effetti EFF. SEND.
In questo modo si possono sentire gli effetti eventualmente assegnati dalla pagina EFF. MODE.
Una volta selezionato il parametro, il valore può essere modificato usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►. Per selezionare una delle tre VOICES del PROGRAM, usare come al solito i tasti funzione F1/F6.

ATTENZIONE

I valori dei parametri immessi per EFF. ASSIGN e EFF. TYPE sono in stretta relazione con i parametri della pagina EFF. SEND. Pertanto, la loro regolazione potrebbe non sortire alcun effetto udibile finché non si regolano opportunamente le mandate nella pagina EFF. SEND, come spiegato qui di seguito.

Figura 101

Figura 102

Figura 103

Figura 104

Figura 105

- F1/F6–VOICES: è possibile assegnare fino a tre VOICES allo stesso PROGRAM, come già visto nella prima schermata di PROGRAM EDIT.
- F2/F7–REVERB: regola la mandata all'effetto riverbero. Valori da 0 a 63. Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si azzera la mandata del riverbero (Figura 106).

NOTA

Se nella pagina EFF. MODE viene impostato un effetto DIST, DIST+CHO oppure DIST+ECHO+CHO, non è possibile la regolazione della mandata REVERB per singola voce. La regolazione del parametro della mandata effetto è comune alle tre voci, ovvero regolandone uno, si regolano anche gli altri due.

Figura 106

- F3/F8–CHORUS: regola la mandata all'effetto Chorus quando è selezionato un effetto tipo CHORUS nella pagina EFF. MODE. Valori da 0 a 63. Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si azzera la mandata dell'effetto CHORUS (Figura 107).
- F4/F9–ECHO: regola la mandata all'effetto Echo quando è selezionato un effetto tipo CHORUS nella pagina EFF. MODE. Valori da 0 a 63. Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si azzera la mandata dell'effetto ECHO (Figura 108).
- F5/F10–DISTORSOR: regola la mandata al distorsore quando è selezionato un effetto tipo DIST nella pagina EFF. MODE. Valori da 0 a 63. Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si azzera la mandata dell'effetto DISTORSOR (Figura 109).

Figura 107

NOTA

Se nella pagina EFF. MODE viene impostato un effetto DIST, DIST+CHO oppure DIST+ECHO+CHO, non è possibile la regolazione della mandata CHORUS, ECHO e DISTORSOR per singola voce. La regolazione del parametro della mandata effetto è comune alle tre voci, ovvero regolandone uno, si regolano anche gli altri due.

Figura 108

Figura 109

CONTROL 1

Il tasto USER 5 apre una schermata simile a quella di Figura 110 in cui si possono modificare i parametri relativi alla pagina CONTROL 1. I parametri disponibili sono accessibili tramite i consueti tasti F1... F10 e permettono di programmare le VOICES in modo da predisporre i vari strumenti in split (divisioni) sulla tastiera oppure farli suonare in base a diversi valori di dinamica. Una volta selezionato il parametro, il valore può essere modificato usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►. Per selezionare una delle tre VOICES del PROGRAM, usare come al solito i tasti funzione F1/F6.

Figura 110

- F1/F6–VOICES: è possibile assegnare fino a tre VOICES allo stesso PROGRAM, come già visto nella prima schermata di PROGRAM EDIT.
- F2/F7–RANGE (Figura 111): è possibile impostare i punti di split dei tre strumenti. Si possono impostare i punti di split di ogni singola VOICE in modo automatico suonando direttamente sulla tastiera. Per esempio:
  E0 (nota più bassa della prima VOICE)
  B1 (nota più alta della prima VOICE)
  C2 (nota più bassa della seconda VOICE)
  B3 (nota più alta della seconda VOICE)
  C4 (nota più bassa della terza VOICE)
  G6 (nota più alta della terza VOICE)
- F3/F8–VELOCITY (Figura 112): è possibile impostare la risposta dinamica di ognuna delle tre VOICES (valori da 0 a 127). Per esempio:
  VELOCITY minima per la prima VOICE: 1
  VELOCITY massima per la prima VOICE: 88
  VELOCITY minima per la seconda VOICE: 89
  VELOCITY massima per la seconda VOICE: 127
  VELOCITY minima per la terza VOICE: 1
  VELOCITY massima per la terza VOICE: 127

  Questo significa che suonando sulla tastiera con VELOCITY (dinamica) da 89 in su, la prima VOICE smetterà di suonare, mentre si attiverà la seconda. La terza VOICE suonerà invece sempre. Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si porta il valore a 1 nelle caselle dispari di VELOCITY e il valore 127 in quelle pari.
- F4/F9–SUSTAIN (Figura 113): attiva/disattiva il pedale del Sustain per ognuna delle tre VOICES.
- F5/F10–EXPR (Figura 114): attiva/disattiva il controllo di espressione per ognuna delle tre VOICES.

CONTROL 2

Dalla pagina CONTROL 1 è possibile passare a una seconda pagina CONTROL 2 in cui modificare i parametri del PROGRAM. Premendo il tasto USER 5 (Control 2) dalla pagina CONTROL 1 si passa a una schermata simile a quella di Figura 115.
Una volta selezionato il parametro, il valore può essere modificato usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►. Per tornare alla pagina CONTROL 1 premere di nuovo il tasto USER 5 (Control 1). I parametri disponibili tramite i consueti tasti F1... F10 sono i seguenti:

- F1/F6–VOICES: è possibile assegnare fino a tre VOICES allo stesso PROGRAM, come già visto nella prima schermata di PROGRAM EDIT.
- F2/F7–PORT/MONO (Figura 116): è possibile impostare il tempo del PORTAMENTO con valori da 5 a 127. Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si porta il valore su OFF (spento).

Figura 111

Figura 112

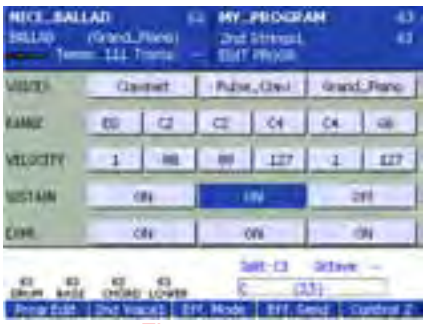


Figura 113

Figura 114

Figura 115

Quando il portamento è spento (OFF) si può impostare la VOICE come MONO o POLY. Quando si imposta il portamento su un qualsiasi valore da 5 a 127, il portamento può essere impostato come LEGATO o POLY: nel primo caso il portamento agisce sul suono della VOICE in modo legato, ovvero agisce per tutto il tempo che le note vengono suonate senza rilasciare i tasti. Nel secondo caso, agisce in modo polifonico, riavviando il portamento a ogni nota suonata. L'effetto di PORTAMENTO se impostato nel PROGRAM e attivato in Aft&Port Autoswitch (Menu >Keyboard Control > Aftertouch) si attiva da solo e può essere attivato/disattivato dall'omonimo pulsante sul pannello frontale.

- F3/F8–MORPHING (Figura 117): imposta la modalità di trasformazione (Morphing) da una VOICE all'altra in base ai parametri NORMAL, FIRST e SECOND, ovvero in modalità normale, primo suono e secondo suono. Il MORPHING viene effettuato muovendo la Modulation Wheel, che riporta la scritta MORPHING in azzurro. Per impostare l'effetto MORPHING fra due o tre VOICES tramite la Modulation Wheel è necessario impostare il parametro MODES portandolo su MORPHING o MORPH. COUPLING (vedi qui di seguito).
- F4–MODES: tramite questo parametro è possibile scegliere la modalità di interazione fra le VOICES. Per esempio, se si seleziona MORPHING, muovendo la Modulation Wheel il suono della VOICE (FIRST) si trasformerà gradualmente nella VOICE (SECOND). Se il parametro è impostato su NORMAL non ci sarà trasformazione (MORPHING) su quella VOICE.
Le opzioni selezionabili sono:

3 Voice Layer
Duet1,Duet2
Trio1, Trio2
Country Steel
Morphing
Morph. Coupling
Double
2Hands
Down1, Down2
3rd Down
Bluegrass Down
Country Down
Up 1, Up 2
6th Up
Bluegrass Up
Country Up
Full 1, Full 2
Jazz 1, Jazz 2
Folk 1, Folk 2
Aft. Morphing
Aft.Morph. Coupl

Figura 116

Figura 117

Ped.Morphing
Ped.Morph. Coupl
Sustain Switch
Key off
Key off time 1,2
Key off random 1,2

Modo Duet1, 2
Quando si è in modo DUET se impostiamo una VOICE a FIRST e un'altra a SECOND, suonando una singola nota suonerà solo la VOICE impostata a FIRST, mentre la SECOND suonerà solo suonando due o più note.
1, 2 cambia velocità d'acquisizione e di esecuzione delle note.

Modo Trio1, 2
Come sopra ma con tre note.

Modo Steel
Particolare controllo del Pitch Bend sulle voci. Il Pitch Bend agisce solamente sulla nota più grave di quelle suonate.

Modo Double e 2 Hands
Sono la replica dei tasti Double e Harmony-2 Hands disponibili anche sul pannello.

Richiamando una VOICE, si attivano automaticamente le funzioni salvate nella VOICE. **Down1-2.....Folk1-2**: queste opzioni sono armonizzazioni direttamente assegnabili alla program voice.

Questi parametri sono naturalmente legati al parametro Harmony, che specifica la voice interessata dall'armonizzazione.

- **Aft.Morphing**: assegna il comando di morphing all'aftertouch.
- **Aft.Morph.Coupl**.: assegna il comando di morphing additivo all'aftertouch.
- **Ped.Morphing**: assegna il comando di morphing al pedale del volume.
- **Ped.Morph.Coupl.**: assegna il comando di morphing additivo al pedale del volume.
- **Sustain Switch**: effettua lo switch dei suoni tramite pedale sustain.
- **Key off**: è possible assegnare dei suoni sul key off.
- **Key off time 1,2**: suono sul key off a seconda della durata di pressione dei tasti.
- **Key off random1,2**: suono sul key off in maniera random.

- F5–SPLIT -12 (ON/OFF) (Figura 118): attiva/disattiva la funzione di SPLIT a -12 semitoni, ovvero, quando è impostato lo SPLIT, la parte RIGHT suona un'ottava più bassa, mentre, quando è impostato PIANIST, ritorna l'ottava originale.
- F9–HARMONY (Figura 119): imposta la modalità per il tipo di armonizzazione in base ai seguenti parametri:

Voice1: imposta l'armony alla voce 1
Voice2: imposta l'armony alla voce 2
Voice3: imposta l'armony alla voce 3
Off

- F10–AFTER/WHEELS: apre un'ulteriore finestra per l'impostazione dei parametri di Aftertouch e di Modulation Wheel.

AFTER/WHEELS

Dalla finestra AFTER/WHEELS si possono modificare i parametri tramite i consueti tasti F1... F10. Una volta selezionato il parametro, il valore può essere modificato usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►.

- F1/F6–VOICES: è possibile assegnare fino a tre VOICES allo stesso PROGRAM, come già visto nella prima schermata di PROGRAM EDIT.
- F2/F7–AFTERT. (Figura 120): è possibile assegnare un controllo di Aftertouch a ognuno

Figura 118

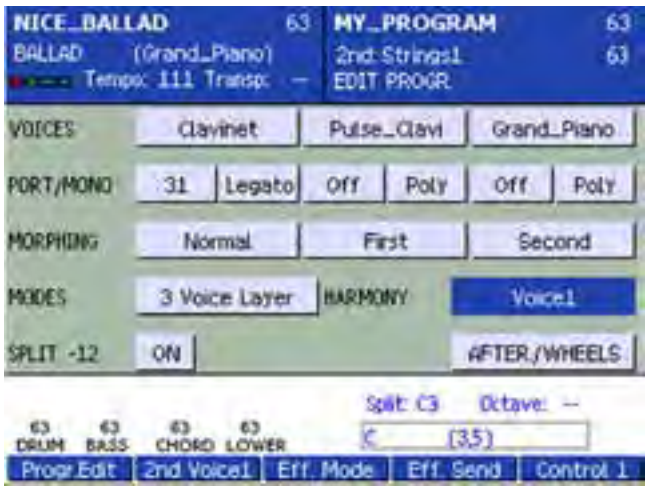


Figura 119

Figura 120

dei tre strumenti. Se impostato nel PROGRAM e attivato in Aft&Port Autoswitch (Menu > Keyboard Control > Aftertouch) si attiva da solo e può essere attivato/disattivato dall'omonimo pulsante sul pannello frontale.
Per esempio:
Pitch1, Pitch2: cambia l'intonazione
Filter: cambia il filtro
Amplitude: cambia l'ampiezza
Cutoff: cambia il taglio del filtro
Pit+Cutoff: cambia intonazione e taglio
Pitch+Filt: cambia intonazione e filtro
Pitch+Ampl: cambia intonazione e ampiezza
Pit+Fil+Amp: cambia intonazione, filtro e ampiezza
Pi+Fi+Am+Cut: cambia intonazione, filtro, ampiezza e taglio
Slide 1, Slide 2, Slide 3, Slide 4: applica un effetto Slide
Bend: applica un piegamento della nota
Soft Pitch: applica una leggera stonatura
Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il parametro su OFF (spento).

- F3/F8–MOD/WHA (Figura 121): è possibile assegnare un controllo alla ruota Modulation per ognuna delle tre VOICES. Per esempio:
Pitch: cambia l'intonazione
Filter: cambia il filtro
Amplitude: cambia l'ampiezza
Cutoff: cambia il taglio del filtro
Pit+Cutoff: cambia intonazione e taglio
Pitch+Filt: cambia intonazione e filtro
Pitch+Amp: cambia intonazione ed ampiezza
Pit+Fil+Amp: cambia intonazione, filtro e ampiezza
Wha To Pedal: applica l'effetto wha-wha al pedale
Wha To Wheel: applica l'effetto wha-wha alla ruota
- F4/F9–BEND (Figura 122): è possibile assegnare un controllo alla ruota Bend per ognuna delle tre VOICES. Per esempio:
Pitch: cambia l'intonazione
Pit+Ampl.: cambia l'intonazione e l'ampiezza
Pit+Cutoff: cambia intonazione e taglio
Pit+Amp+Cutt: cambia intonazione, l'ampiezza e il taglio
Pit+TVF: cambia intonazione e l'inviluppo del filtro
Pit+LFO: cambia intonazione e la quantità di LFO

È possibile entrare nell'edit del preset, modificarlo e salvarlo poi sui program (vedi Preset Edit).

■ Preset Edit

Possibilità di Editare i Presets e risalvarli sui Program (senza alterare i Presets originali.)
Selezionare con F1-F10 il Preset e tenerlo premuto per circa 1 sec. Quindi editare il suono, dare un nome, scegliere la locazione Program di destinazione e premere SAVE.

Figura 121

Figura 122

NOTA
Il wha wha è attivabile come User Assignable.

Registration

Con il termine Registration si intende il salvataggio della configurazione completa del pannello. Audya mette a disposizione due tipi di Registration, SINGLE e BLOCK. Tramite il tasto REGISTRATION del pannello frontale si accede alle funzioni di Registration.

■ Creazione di REGISTRATION SINGLE

1. Dopo aver impostato sul pannello frontale lo style, il tempo, i volumi e tutti i parametri che possono interessare la nostra perfomance, premere il tasto SAVE ed F1 (Registration).
2. Da questa finestra è possibile attivare/disattivare le varie sezioni che possono essere memorizzate sulla registration (Figura 124). Premendo USER 1 (section off), è possibile passare alle pagine interessate alla sezione.

Le sezioni che possono essere selezionatesulla prima pagina (Section pg 1), sono le seguenti:

F1–AUTOPLAY: attiva/disattiva la funzione omonima del Player.
F2–PLAYER: memorizza la cartella corrente del Player.
F3–PLAYLIST: attiva la Playlist attiva al momento del salvataggio della Registration.
F4–TEXT: memorizza il testo attivo.
F5–STYLE: memorizza lo style.
F6–TEMPO: memorizza il tempo.
F7–ARRANGER VARIATION: memorizza la variazione dell'Arranger A, B, C, D
F8–ARRANGER MODES: memorizza le impostazioni dell'Arranger.
F9–RIGHT/LEFT: memorizza le impostazioni per la mano destra e sinistra.
F10–SLIDERS: memorizza le impostazioni degli slider.

Premendo il tasto USER 1 (Section pg.1) si passa alla seconda pagina. Le sezioni (Section pg 2) che possono essere selezionate sulla seconda pagina sono le seguenti:

F1–EFFECTS: impostazioni degli effetti.
F2–MICRO: impostazioni del microfono.
F3–VOICETRON: impostazioni Voicetron.
F4–DRUM MIXER: impostazioni del Drum Mixer.
F5–MIDI SETTING: impostazioni MIDI.
F6–UTILITY: impostazioni della pagina Utility.
F7–ARABIC: impostazioni della scala araba.
F8–FOOTSWITCH: impostazioni del pedale.
F9–KEYBOARD PARAM: impostazioni dei parametri della tastiera.
F10–AUTO SWITCH OFF: funzione che permette in modo automatico di spegnere il tastino Registration dopo il caricamento di quest'ultima.

Figura 123

Figura 124

Figura 125

Figura 126

3. Dopo aver stabilito quello che può salvare la Registration digitare un nome selezionando lettere, numeri e spazi tramite tastiera (la figura 126 mostra MY_REGISTRATION come esempio).
4. Premere il tasto SAVE (User 5) per ultimare.

NOTA

Quando si salva una REGISTRATION viene anteposto in modo automatico un numero progressivo di 4 cifre al nome del file: 0001_REGIS.SRG, 0002_REGIS.SRG ecc.

■ Richiamare una REGISTRATION SINGLE

1. Per richiamare una REGISTRATION dall'elenco della finestra, è possibile agire sui tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE per selezionare una REGISTRATION e poi premere il tasto ENTER (Figura 127).
2. Per richiamare una REGISTRATION è possibile usare anche il tastierino numerico attivando l'opzione NUMERIC ON tramite il tasto USER 3 (Figura 128).
3. Per esempio, con l'opzione NUMERIC ON, è sufficiente premere il numero 1 per richiamare la REGISTRATION 0001, oppure il numero 2 per richiamare la REGISTRATION 0002 e così via. Per richiamare REGISTRATION con due o più cifre è necessario digitare in sequenza le cifre con cui la REGISTRATION è stata numerata. Per esempio per richiamare la REGISTRATION 0012, basta digitare 12 sul tastierino numerico.

■ Creazione di REGISTRATION BLOCK

La Registration di tipo BLOCK è un insieme di 20 Registration di tipo SINGLE oppure un blocco per il richiamo veloce di singole funzioni.

1. Premere il tasto REGISTRATION per aprire la schermata relativa. Se non è selezionato, premere il tasto USER 4 per selezionare BLOCK. Se non sono presenti file, la schermata apparirà vuota con la scritta EMPTY (Figura 129).
2. Premere il tasto EDIT del pannello frontale.
3. Premere il tasto USER 1 (CREATE).
4. Il display mostrerà l'elenco di tutte le REGISTRATION SINGLE (Figura 130).
5. Tramite i tasti F1-F10 selezionare dove memorizzare ogni REGISTRATION SINGLE.
6. Per esempio, premere F1 e selezionare la REGISTRATION SINGLE tramite la ruota DATA/VALUE o i tasti CURSORE ▲ ▼.
7. Premere il tasto ENTER per assegnare la REGISTRATION SINGLE corrispondente al tasto funzione F1.
8. Ripetere l'operazione per le altri locazioni fino a F10.

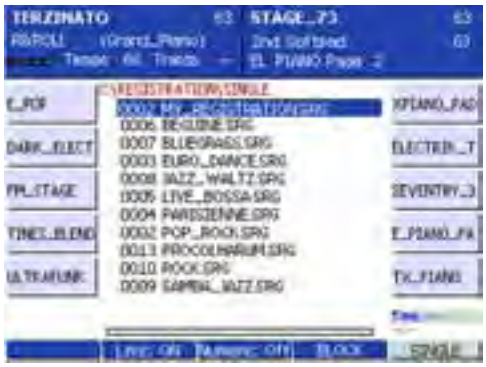


Figura 127

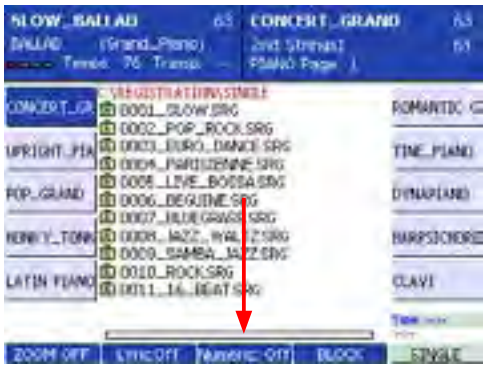


Figura 128

NOTA

È possibile salvare la registration single anche quando ci si trova in altri ambiente tipo MAIN, premendo il tasto SAVE e scegliendo REGISTRATION.

Figura 129

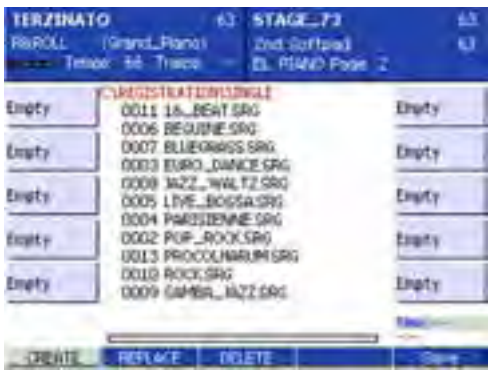


Figura 130

9. Per passare alla seconda pagina di REGISTRATION BLOCK premere i tasti BACK o FORWARD sotto il display e ripetere i passi precedenti da 6 da 8
10. Per sostituire o eliminare una REGISTRATION SINGLE da una locazione della REGISTRATION BLOCK, selezionare tramite i tasti F1-F10 la REGISTRATION e premere rispettivamente i tasti USER 2 (REPLACE) o USER 3 (DELETE) (Figura 131) e il tasto ENTER per confermare.
11. Premere il tasto SAVE del pannello frontale o il tasto USER 5 (SAVE) e dare un nome alla REGISTRATION BLOCK. Digitare un nome selezionando lettere, numeri e spazi dalla tastiera e premere nuovamente SAVE.

■ Richiamare una REGISTRATION BLOCK

1. Una volta salvata una REGISTRATION BLOCK, è possibile richiamarla dall'elenco della finestra tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/ VALUE. Una volta selezionato il file, basta premere il tasto ENTER (Figura 132) per richiamare la REGISTRATION BLOCK.
2. Una volta caricata la REGISTRATION BLOCK viene richiamata la REGISTRATION SINGLE corrispondente ai tasti F1-F10.
3. Con il tasto USER 1 si attiva la funzione SINGLE PLAY o MULTI PLAY per attivare automaticamente il play della Registration.
4. Può essere utile salvare diverse REGISTRATION SINGLE con vari brani WAVE preparati nel Player. Salvando le diverse REGISTRATION SINGLE con le sezioni Player e AUTOPLAY attivate, una volta creata una REGISTRATION BLOCK contenente quelle REGISTRATION SINGLE, sarà possibile richiamarle velocemente tramite i tasti F1-F10.

■ Creazione veloce di REGISTRATION BLOCK

1. Invece di memorizzare REGISTRATION SINGLE è possibile memorizzare Style, Voices e Player in modalità diretta. Premere REGISTRATION e poi USER 4 (BLOCK).
2. Premere il tasto EDIT e il tasto USER 1 (CREATE).
3. Premere un tasto F1-F10 per assegnare la posizione.
4. Selezionare uno Style, una Voice oppure un brano del Player.
5. Premere ENTER per assegnare l'evento al tastino.
6. Ripetere l'operazione per gli altri tasti F1-F10 come illustrato in Figura 133.
7. Premere il tasto SAVE per dare un nome alla REGISTRATION BLOCK.
8. Tramite i tasti F1-F10 viene richiamato l'elemento corrispondente (Style, Voice o Player).

Figura 131

Figura 132

Figura 133

NOTA

Quando si entra in modalità EDIT della Registration Block, l'opzione NUMERIC viene disabilitata automaticamente.

■ Richiamare una REGISTRATION dalla finestra MAIN VIEW

Se è attivata la funzione MAIN VIEW e la funzione NUMERIC ON, premendo il tasto F2 è possibile inserire direttamente il numero di REGISTRATION tramite il tastierino numerico.

1. Dalla finestra MAIN VIEW premere il tasto F2. Apparirà “Enter Number ->” (Figura 134).
2. Inserire un numero di REGISTRATION tramite il tastierino numerico. Apparirà “Wait Please...” (Figura 135). Verrà cercata e caricata la REGISTRATION corrispondente.
3. Se non è attivata la funzione NUMERIC ON, la REGISTRATION deve essere selezionata manualmente tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE e il tasto ENTER (Figura 136).

NOTA

Per navigare nelle Reg. BLOCK è possibile utilizzare i comandi Sub. Reg. UP/DOWN presenti su i footswitch.

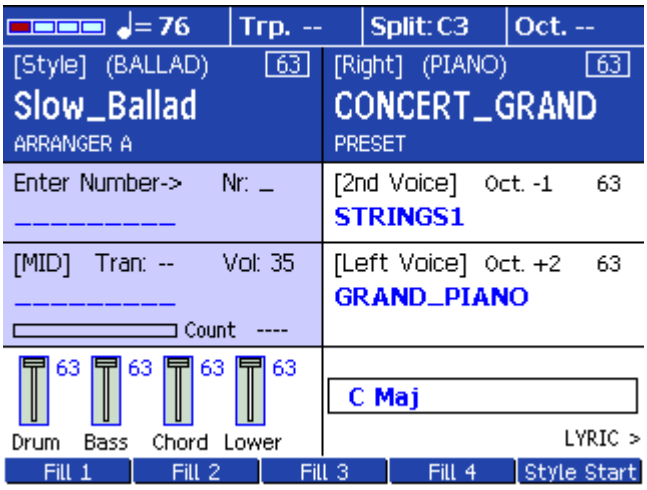


Figura 134

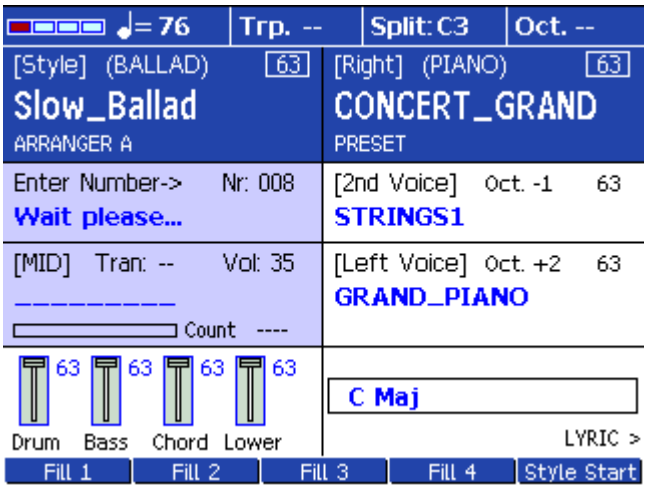


Figura 135

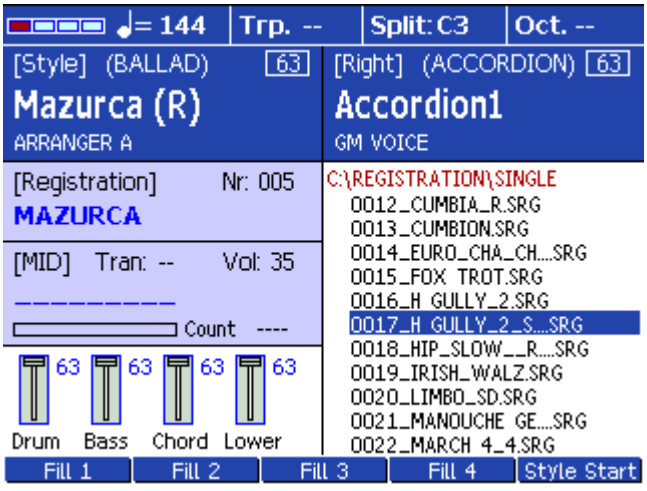


Figura 136

Play List

Premendo il tasto PLAY LIST si visualizzano le Play List (scalette) salvate nel disco. Per creare una Play List, seguire la procedura qui di seguito.

■ Creazione di una PLAY LIST

1. Premere il tasto PLAY LIST. Apparirà la finestra di Figura 137 con una PLAY LIST dimostrativa.
2. Premere il tasto EDIT.
3. Premere il tasto CREATE (User 1).
4. Premere uno dei tasti F1-F10. Per esempio F1.
5. Premere il tasto WAVE (oppure MP3, SFX o MIDI) per selezionare un brano audio o MIDI e premere ENTER. Il brano selezionato verrà assegnato al tasto F1.
6. Premere il tasto F2 e selezionare un secondo brano audio o MIDI e premere ENTER. Il brano verrà assegnato al tasto F2.
7. Ripetere l'operazione a piacere (Figura 138).
8. Al termine, premere SAVE (tasto USER 5).
9. Inserire un nome per la PLAY LIST e salvare.

NOTA

Premendo il tasto A.PLAY ON/OFF (USER 5) sotto il display si attiva/disattiva l'esecuzione automatica dei brani contenuti nella Play List.

Figura 137

Figura 138

Key Tunes

Premendo il tasto KEY TUNES nella sezione VOICES si attiva la selezione dei cosiddetti “brani assegnati ai tasti della tastiera”. Si possono assegnare liberamente a ogni tasto i brani contenuti della cartella WAVE.

■ Creazione di un KEY TUNE

1. Premere il tasto KEY TUNES. Apparirà una finestra con KEY_TUNE_DEMO, ovvero un KEY TUNE dimostrativo (Figura 139).
2. Premere il tasto CREATE sotto il display (USER 3) per creare un nuovo KEY TUNE.
3. Selezionare un brano audio dalla cartella WAVE, usando la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ▲ ▼.
4. Premere il tasto ENTER per selezionare il brano audio.
5. Il brano verrà assegnato automaticamente sulla nota C3.
6. Selezionare un altro brano e premere il tasto ENTER.
7. Il brano verrà assegnato automaticamente sulla nota C#3.
8. Ripetere a piacere l’assegnazione dei brani audio fino a ottenere una lista (Figura 140).
9. Premere il tasto SAVE corrispondente al tasto USER 5 sotto il display, per salvare il KEY TUNE.
10. Inserire un nome nella finestra di dialogo usando i tasti della tastiera. Nell’esempio “MY_TUNE”.
11. Premere SAVE di nuovo.
12. A questo punto, il KEY TUNE “MY_TUNE” apparirà nella finestra principale e potrà essere selezionato (Figura 141).
13. Per rimuovere un brano da un KEY TUNE, premere il tasto REMOVE corrispondente al tasto USER 3 sotto il display.

■ Parametri del KEY TUNE

Quando si crea ex novo o si modifica un KEY TUNE preesistente, è possibile impostare i seguenti parametri accessibili dai tasti F1-F10

- F3–START: la nota di inizio per l’attivazione del brano selezionato. Si può impostare la nota premendola direttamente sulla tastiera.
- F4–END: la nota di fine per l’attivazione del brano selezionato. Si può impostare la nota premendola direttamente sulla tastiera.
- F5–INC/DEC: si può impostare l’inserimento automatico dei brani in modo crescente o decrescente, ovvero se si inizia da C3 ed è impostato INC, il brano successivo viene assegnato a C#3. Se è impostato DEC, viene assegnato a B2.
- F6–VOL: imposta il volume di uscita del brano con valori da 0 a 127.

Figura 139

Figura 140

Figura 141

- F7–LOOP ON/OFF: imposta il loop, ovvero la ripetizione ciclica del brano.
- F8–HOLD ON/OFF: imposta se il brano continua a suonare anche dopo aver rilasciato il tasto.
- F9–DIN: imposta se il brano risponde alla dinamica del tasto premuto.
- F10–SINGLE/GLOBAL EDIT: imposta se le modifiche debbano interessare un singolo brano o tutti i brani del KEY TUNE.

■ **Funzione Key Tune to Chord: vedi pag. 123.**

NOTA

Con il tasto USER 1, corrispondente a CLEAR ALL sul display, si cancellano tutti i brani del KEY TUNE corrente.

ATTENZIONE

Key Tunes utilizza la traccia WAVE, quindi se è in esecuzione un Key Tune il Player Wave non partirà e viceversa.

Double, Harmony

Premendo il tasto DOUBLE nella sezione VOICES si attiva la funzione di raddoppio dell'ottava della voce selezionata per la mano destra.

Premendo il tasto HARMONY nella sezione VOICES si attiva la funzione di armonizzazione della voce selezionata per la mano destra. Mantenendo premuto il tastino Harmony per circa 2 secondi, si accede ad una finestra con 20 opzioni suddivise in due pagine (Figura 142) e accessibili tramite i tasti F1-F10:

PAGINA 1	PAGINA 2
F1–FULL1	F1–DOWN1
F2–FULL2	F2–UP1
F3–JAZZ1	F3–DOWN2
F4–JAZZ2	F4–UP2
F5–2 HANDS	F5–3RD DOWN
F6–FOLK1	F6–6TH UP
F7–FOLK2	F7–BLUEGRASS DOWN
F8–TRILL*	F8–BUEGRASS UP
F9–REPEAT*	F9–COUNTRY UP
F10–ECHO*	F10–COUNTRY DOWN

I tipi di HARMONY contrassegnati con l'asterisco nella tabella qui sopra, eseguono effetti speciali di un trillo, ripetizione e di echo. Il parametro di velocità (SPEED) per questi è disponibile tramite la pressione ciclica del tasto USER 2 sotto il display. I valori disponibili di SPEED sono: 4, 6, 8, 12 e 24.

Nell'esempio di Figura 143, selezionando l'effetto TRILL, si sentirà l'effetto di trillo prodotto dalla nota suonata sopra o sotto la nota di partenza. Modificando il valore di SPEED si possono ottenere trilli più o meno veloci.

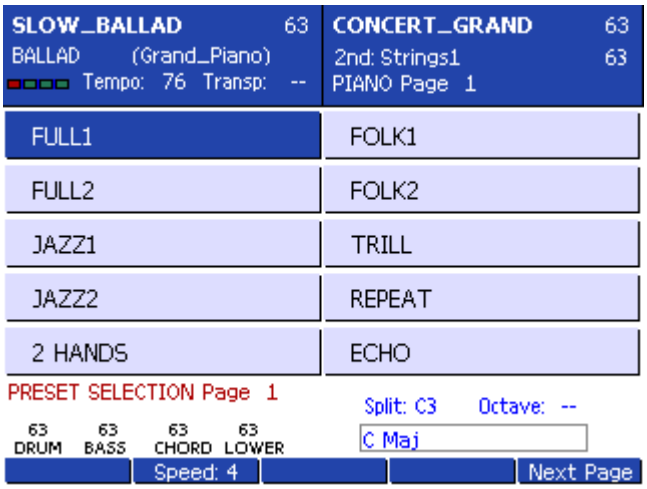


Figura 142

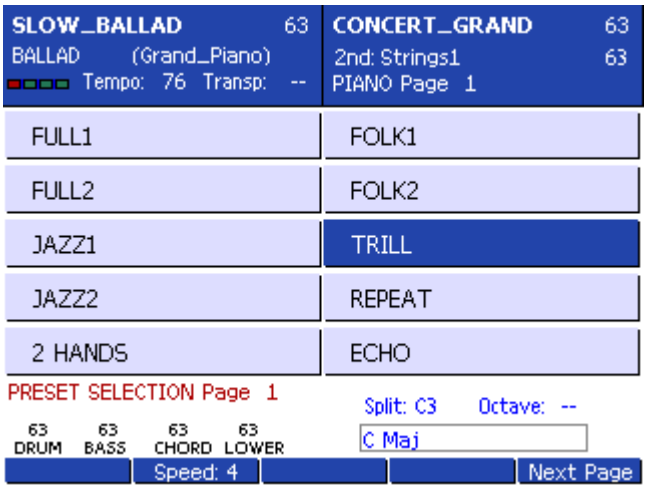


Figura 143

Style View

Dalla sezione STYLE del pannello frontale è possibile selezionare uno style tramite il tastierino numerico. Notare che se lo style usa un Audio Style Modeling davanti al nome dello style viene visualizzato il simbolo ^ altrimenti il nome appare in modo normale (Figura 144).
Per visualizzare e/o modificare le parti che compongono lo style, contenente o meno un Audio Style Modeling, è possibile premere il tasto STYLE VIEW della sezione PLAY CONTROL.
In questo modo il display visualizza le 10 parti che compongono lo style attualmente selezionato.
Premendo i tasti F1-F10 si seleziona la parte corrispondente dello style (Figura 145 e Figura 146):

- F1–DRUM 1
- F2–DRUM 2
- F3–BASS
- F4–LOW 1
- F5–LOW 2
- F6–CH 1
- F7–CH 2
- F8–CH 3
- F9–CH 4
- F10–CH 5

I quattro tasti da USER 1 a USER 4 sotto il display consentono di accedere alle corrispondenti finestre di modifica: VOICE, EFFECT, PAN, MUTE.

■ VOICE (USER 1)

Premendo in corrispondenza di VOICE sul display (selezionato di default), si può impostare uno strumento per ogni parte dello style tramite la ruota DATA/VALUE.
Tramite i tasti CURSORE ◄ ► è possibile alzare o abbassare il volume della parte da 0 a 63.
Premendo insieme tasti CURSORE ◄ ► si imposta il volume della parte a 0.
Tramite i tasti OCTAVE +/- è possibile cambiare l'ottava delle parti LOW 1 e LOW 2 di +/- 48 semitoni a passi di 12 semitoni (Figura 147).

■ EFFECT (USER 2)

Premendo in corrispondenza di EFFECT, si può selezionare e modificare il tipo e la quantità di effetto di ogni parte (Figura 148). L'unità multieffetto mette a disposizione fino a quattro effetti contemporaneamente, ovvero un tipo di effetto per tutte le voci.
Notare che per le parti di batteria e percussioni (DRUM1 e DRUM2 e/o Audio Drum e Groove Bank) sono disponibili gli effetti Chorus e Reverb. Per tutte le altri parti è possibile impostare il

Figura 144

Figura 145

Figura 146

Figura 147

Figura 148

routing fino a quattro effetti (Figura 149). Tramite il tasto F1 si seleziona il routing degli effetti per le parti. Notare che la parte viene selezionata nella pagina VOICE precedente (USER 1). Tramite i tasti F2-F3-F4-F5 si selezionano i tipi di effetto:
REVERB TYPE
CHORUS TYPE
ECHO TYPE
DIST. TYPE

Girando la ruota DATA/VALUE o i tasti CURSORE ◄ ► si possono impostare i tipi di effetto per ogni parte. Premendo i tasti CURSORE ◄ ► insieme, si imposta il primo effetto di default. Tramite i tasti da F7, F8, F9 e F10 si imposta la quantità degli effetti per la parte selezionata. Premendo insieme tasti CURSORE ◄ ► si imposta la quantità dell'effetto a 0.

- **PAN (USER 3)**
  Premendo in corrispondenza di PAN, è possibile modificare la posizione panoramica di ogni parte dello style (Figura 150) tramite i tasti CURSORE ◄ ►. Notare che il PAN non può essere modificato per la parte Audio Drum.

- **MUTE (USER 4)**
  Premendo in corrispondenza di MUTE sul display, si possono silenziare le parti dello style tramite i tasti F1-F10. Le parti in MUTE appaiono con un asterisco (Figura 151). Una volta impostato il MUTE in uno style, il MUTE rimane anche cambiando style.

NOTA

Premendo tasto USER 5 si seleziona la modalità a SINGLE o GLOBAL per apportare le modifiche alla singola Variation dello style o a tutte le Variation.

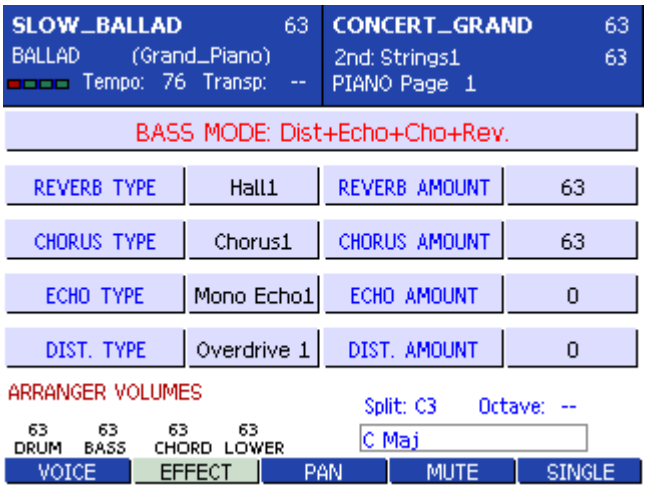


Figura 149

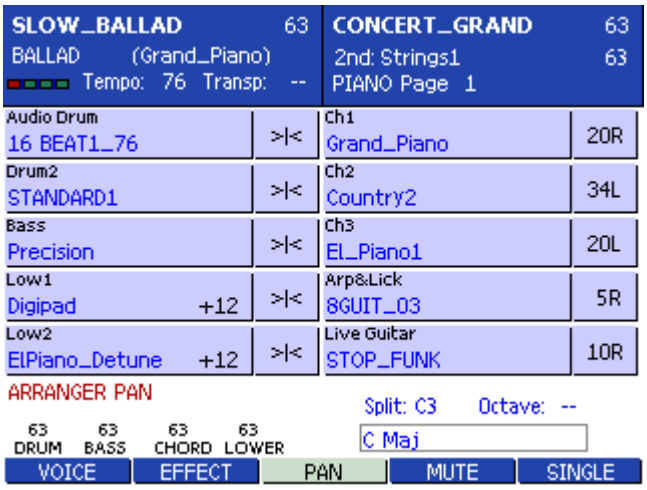


Figura 150

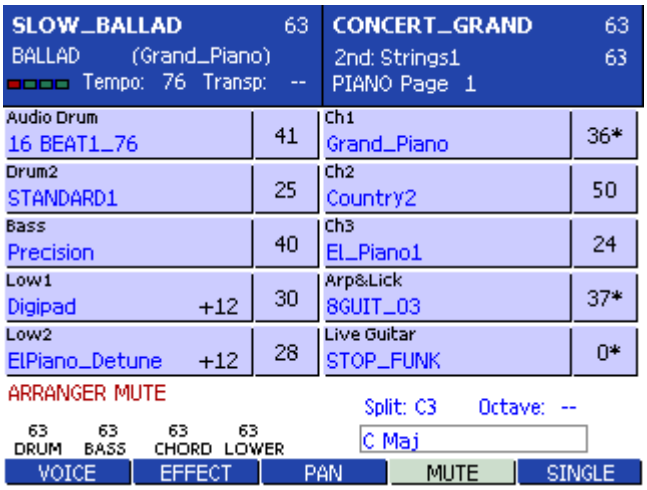


Figura 151

Audio Style Modeling

L'Audio Style Modeling è il sistema di controllo di tutta la potente struttura dello style Audya. L'ambiente in cui si effettua la "modellazione" dello style è lo Style View.

- Entrando in Style View vengono visualizzate su display tutte le sezioni dello style. In generale selezionando una sezione è possibile cambiare il program change attraverso la ruota DATA/VALUE o scegliendolo direttamente tra le famiglie dei suoni. Il volume si controlla con i tasti CURSORE.
- Su alcune sezioni, tramite la doppia pressione del tasto Funzione corrispondente, è possibile accedere direttamente a Librerie dati specifiche per quella certa sezione. Le tabelle della Libreria possono funzionare in alternativa alle parti MIDI normalmente programmate sullo Style.
- I tasti funzione che permettono la doppia selezione sono F1, F2, F3, F6, F7, F8, F9 e F10, che premuti ripetutamente, permettono la selezione delle Librerie dell'Audio Style Modeling o delle parti normali. Precisamente:
  F1-Audio Drum (solo audio)
  F2-Groove Bank (audio + MIDI)
  F3-Bass Bank (MIDI)
  F6-Piano Bank
  F7-Guitar Bank 1
  F8-Guitar Bank2
  F9-Arp & Lick (MIDI)
  F10-Live Guitar (audio + MIDI)

- Per tutte le sezioni, lo scroll avviene tramite la ruota DATA/VALUE oppure impostando direttamente il numero del Program Change con la tastiera numerica 0-9 degli styles.
- I numeri di Program Change di tutte le Librerie come pure le loro Liste sono elencati in fondo al manuale.

NOTA

Se lo style usa parti audio (quindi Audio Drum o Live Guitar) davanti al nome dello style viene visualizzato il simbolo ^ altrimenti il nome appare in modo normale. Quindi quando si salva uno style contenente parti audio si consiglia di mantenere il carattere @ davanti al nome (Figura 152) in modo che appaia il simbolo ^ davanti al nome dello style. In questo modo si possono distinguere gli style totalmente in MIDI da quelli con parti audio.

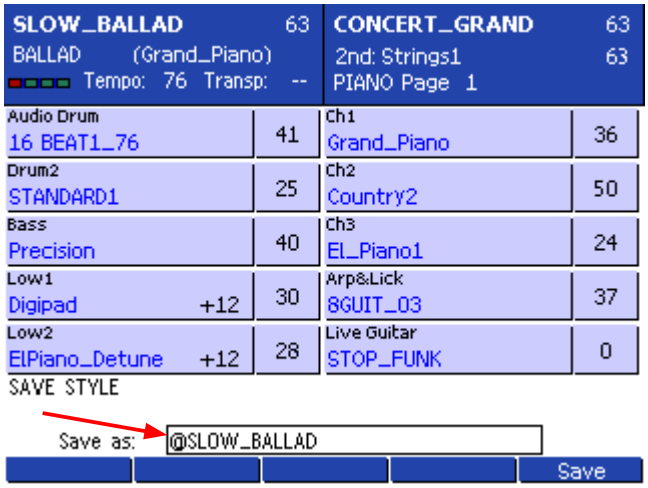


Figura 152

L'inserimento di 4 BANK per le sezioni Drum, Piano, Guitar1 e Guitar 2 insieme all'ampliamento delle Librerie preesistenti per Bank Bass e Arp&Lick rendono l'Audio Style Modeling un sistema molto potente ma al tempo stesso estremamente semplice per la composizione di nuovi Styles.

È sufficiente partire da uno Style preesistente e poi, senza programmare alcuna nota, scrollare le Librerie esistenti ascoltando in tempo reale il risultato e sostituendo le varie parti dello style con i moltissimi templates disponibili.

Vediamo direttamente alcuni esempi di utilizzo pratico del sistema Audio style Modeling.

■ Scegliere uno Style da manipolare ed entrare in Style View

Le parti MIDI sottolineate (Figura 153) sono quelle interessate al funzionamento dei BANK.
Premendo 2 volte i tasti funzione F1,F2,F3 etc. si accede alle librerie dei BANK. Lo scroll delle varie tabelle si ottiene mediante l'Alpha dial.
Tutte le Library Bank, una volta scelte ed assegnate, sostituiscono i dati MIDI programmati per quello style.

F1: la gestione della SEZIONE RITMICA sul tasto F1 è particolarmente sofisticata con la possibilità di controllare 4 ambienti diversi:
Audio Drum (Figura 153)
Drum Bank (Figura 154)
User Audio Drums (Figura 155)
Drum1 (Figura 156)

Audio Drum

Libreria degli Audio Drum Interni, con oltre 324 Audio files completi.

Drum Bank

Libreria di ritmiche MIDI (255)

User Audio Drums

Ritmiche Audio Wave dell'utente. Questa potentissima funzione prevista sulla 3.0A permette di sostituire gli Audio Drum interni dell'Audya con loops Wave creati dell'utente e allocati in un nuovo nel folder su HD denominato User Audio Drums.

- I Loops devono essere Wave 44 KHz, 6 bit e includere nel nome il simbolo @ seguito dal numero del BPM intero, per esempio: House2@127.wav.
- I loops verranno automaticamente sincronizzati con il MIDI dello Style.
- Si può associare un Wave diverso a ogni sezione dello style, Arr, Fill, Break, Intro e Ending (vedi

Figura 153

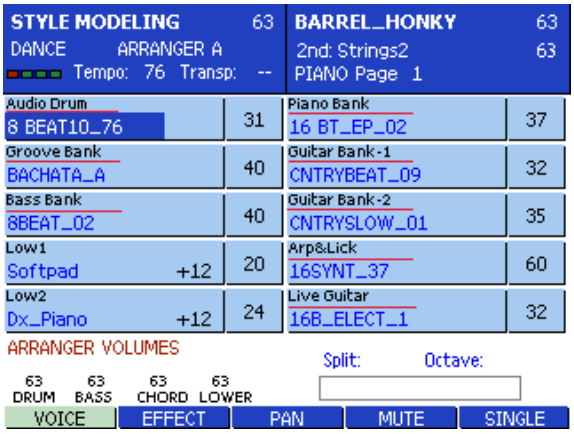


Figura 154

Figura 155

Figura 156

documentazione allegata User Audio Drums a pag. 7 per i dettagli).
- Insieme con la 3.0A è fornito un Demo folder con 4 User Audio Drums completi.

Drum1
Selezione del tipo di Drum Set.

IMPORTANTE
- Su Audio Drum e User Audio Drums lo scroll delle ritmiche può essere effettuato solo in condizione di Stop.
- Gli Audio Drum interni e gli User Audio Drums sono autoescludenti, così come il Drum Bank e il MIDI Drum originale dello Style.

F2: analogamente con F2 si può accedere al controllo di altri 3 ambienti riguardanti la ritmica:
Groove Bank: Libreria di loops percussivi (240) .
Groove: set up di compatibilità con Loops percussivi di Styles precedenti (SD1, SD5).
Drum2: selezione del tipo di Drum Set per il secondo Drum Set disponibile.

IMPORTANTE
- Groove, Groove Bank e Drum 2 sono autoescludenti, ma possono essere associati agli Audio Drum, agli User Audio Drum, al Drum Bank o al MIDI Drum 1 originale dello Style.

F3: Bass Bank. Libreria dei Bassi (333 files).
F6: Piano Bank. Libreria di Piano e Piano Elettrico (236).
F7: Guitar Bank 1. Libreria di Chitarre acustiche e Elettriche (253) .
F8: Guitar Bank 2. Libreria di Chitarre acustiche e Elettriche (253)
F9: Arp & Lick. Libreria di arpeggi e vari abbellimenti orchestrali (254).
F10: Live Guitar. Libreria di Chitarre Audio sincronizzate col MIDI (150)

Tutte le Librerie orchestrali Bass, Piano, Guitar 1-2 e Arp&Lick suonano con un loro Program Change prestabilito ma è possibile cambiare timbro sulla sezione interessata (casella annerita) semplicemente selezionando le famiglie dei Suoni e le singole voci GM.

Tutte le variazioni apportate allo Style con l'inserimento delle tabelle dei vari Bank possono essere memorizzate e salvate sullo User Style corrispondente.

L'accesso alle singole tabelle di ogni BANK può essere ottenuto anche tramite la tastiera numerica. (Vedi Liste STYLE BANK).

Le sezioni interessate al funzionamento Audio Style Modeling

1 - Audio Drum

L'Audio Drum è un file Wave stereo con una sequenza ritmica audio. Può sostituirsi al Drum Set normale o anche sommarsi a esso. Se si vuole la sola presenza della batteria Audio si deve settare a 0 il volume del Drum Set (Drum 1).

La selezione dell'Audio Drum è globale per l'intero Style. Sostituendo l'Audio Drum di uno style presettato con un altro Audio Drum non é più garantita la buona corrispondenza tra le parti Midi e l'Audio sugli Intro/Ending.

È possibile modificare il volume dell'Audio Drum in maniera separata su A,B,C e D e le atre parti dell'Arranger.

Il funzionamento ottimale dell'Audio Drum è garantito entro un range di +/- 30 % rispetto alla velocità nominale dichiarata per l'Audio stesso.

È disponibile un Equalizzatore parametrico a 2 bande per l'Audio Drum (Menu Style Mode > Drum) il cui valore può essere salvato su ciascuno style.

La Libreria comprende oltre 300 Audio Drum (Vedi lista in fondo al manuale).

NOTA

Quando è in esecuzione uno style con Audio Drum il player Wav viene disabilitato.

2 – Groove Bank

I Grooves sono brevi sequenze ritmiche (loops) sincronizzate con il Midi e controllate alla stessa stregua dei Drum Sets, con controlli individuali di volume, reverb, pan etc.

La libreria comprende oltre 200 Loop di Percussioni, suddivisi tra percussioni acustiche tradizionali, latine e dance.

Funzionano in corrispondenza della sezione Drum2 e sono sempre in sostituzione del Drum Set (se esistente).

I Grooves si possono memorizzare sui 4 arrangiamenti dello style ciascuno con volumi diversi.

3 – Bass Bank

Libreria di Bassi automatici Midi, con oltre 180 diversi giri di basso. Funziona sulla sezione Bass in sostituzione del basso programmato sullo style.

4 - Arp&Lick

Libreria di Arpeggi e abbellimenti musicali preprogrammati per vari strumenti: Piano, Guitar, Strings, Synth, Banjo.

Funziona in corrispondenza e in sostituzione dell'Accordo 4 dello Style.

È possibile memorizzare 4 Arp & Lick diversi in corrispondenza di A,B, C e D.

5 - Live Guitar

Le Live Guitar sono sequenze di Chitarra audio controllate e sincronizzate con il Midi.

Per lo scroll delle varie parti fare riferimento alle liste in fondo al manuale.

6 – Piano Bank

Libreria di Piani automatici Midi. Funziona sulla sezione Chord 1 in sostituzione della parte programmata sullo style.

7 – Guitar 1 Bank

Libreria di chitarre automatiche Midi. Funziona sulla sezione Chord 2 in sostituzione della parte programmata sullo style.

8 – Guitar 2 Bank

Libreria di chitarre automatiche Midi. Funziona sulla sezione Chord 3 in sostituzione della parte programmata sullo style.

■ Impostare un Audio Drum, Groove Bank o Live Guitar.

La selezione ed il cambio delle tabelle relative a queste tre parti avviene allo stesso modo.

Qui di seguito esponiamo come impostare un Audio Drum, ma la cosa può essere traslata anche per le altre due parti.

Con l'Arranger fermo, premere il tasto STYLE VIEW.

1. Premere il tasto F1.
2. Apparirà per un istante la scritta "Wait please..." per la lettura di tutti Audio Style nel disco. La parte ora si chiama Audio Drum.
3. Ruotare la ruota DATA/VALUE per scorrere tutte le tabelle disponibili oppure digitare nel tastierino numerico della sezione style il numero della tabella che si intende usare. Per esempio, digitare 201 nel tastierino per selezionare l'Audio Drum che si chiama "16 BEAT6_72" (Figura 157).
4. Avviare lo style con il tasto START del pannello.
5. Per cambiare L'Audio Drum, fermare l'Arranger e ripetere l'operazione al punto 3.

Figura 157

■ Impostare un Bass, Guitar 1/2, Piano Bank o Arp&Lick

Anche per queste due parti la selezione e modifica delle tabelle o suoni avviene allo stesso modo.

Qui di seguito esponiamo come impostare e modificare un Bass Bank.

Con l'Arranger fermo, premere il tasto STYLE VIEW.

1. Premere il tasto F3.
2. Apparirà per un istante la scritta "Wait please..." per la lettura di tutti i Bass Bank nel disco. La parte ora si chiama Bass Bank.
3. Ruotare la ruota DATA/VALUE per scorrere tutte le tabelle disponibili oppure digitare nel tastierino numerico della sezione style il numero della tabella che si intende usare. Per esempio, digitare 55 nel tastierino per selezionare il Bass Bank che si chiama "PANDERO1" (Figura 158).
4. Avviare lo style con il tasto START del pannello.
5. Mentre lo style è in play e possibile cambiare lo strumento che sta suonando la tabella da noi selezionata con la semplice rotazione della ruota DATA/VALUE. È possibile assegnare qualsiasi GM voice.
6. Per cambiare il Bass Bank, fermare l'Arranger e ripetere l'operazione al punto 3.

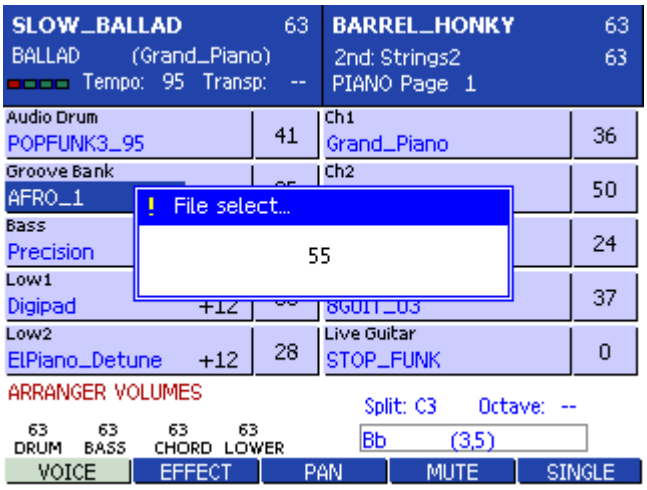


Figura 158

■ Salvare lo style modificato

Una volta effettuate tutte le modifiche da noi desiderate, per salvare lo style modificato nella posizione cor-

rente, premere il tasto SAVE del pannello frontale e immettere un nome utilizzando i caratteri dalla tastiera (Figura 159). Nell'esempio di Figura 160 il nome dello style è MY_BALLAD. Le modifiche possono venire salvate sia per gli style contenenti parti normali che Audio Style Modeling.

Lo style verrà salvato nell'area USER STYLE nella stessa categoria di style selezionata in partenza.

In pratica, se lo style modificato fa parte della categoria BALLAD, lo style salvato come USER STYLE verrà salvato nella stessa categoria.

■ Selezionare lo style modificato

1. Premere il tasto USER STYLE del pannello frontale.
2. Selezionare la categoria tramite il tastierino numerico.
3. Selezionare lo style salvato con il nome dato in precedenza (Figura 161).

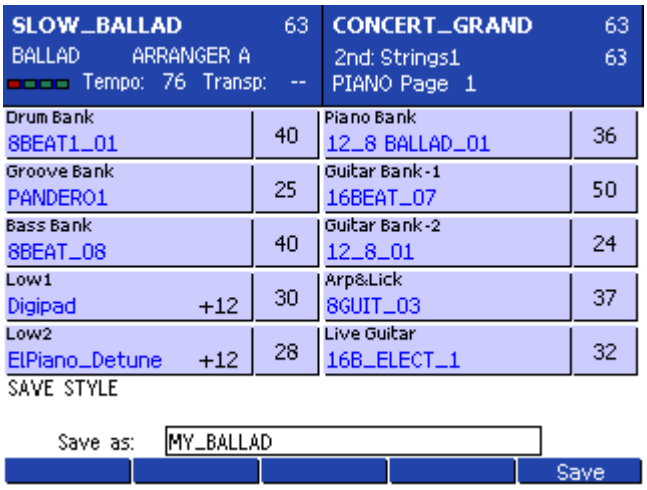


Figura 159

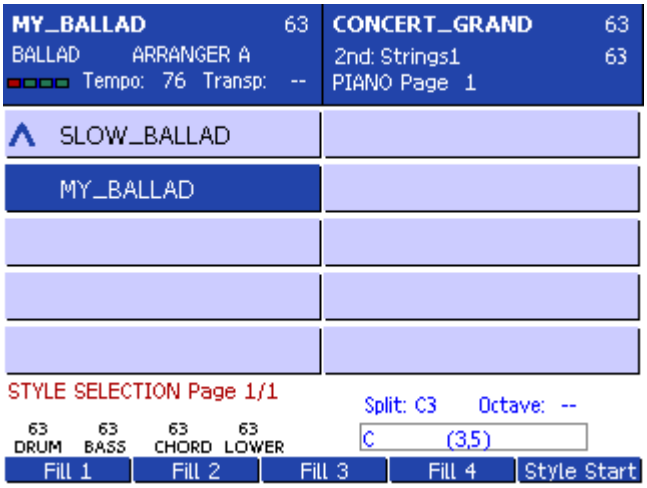


Figura 160

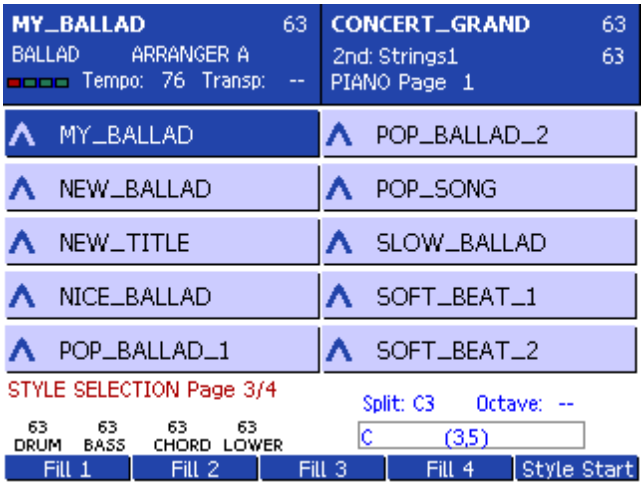


Figura 161

User Audio Drum

È possibile utilizzare ritmiche Audio create dall'utente in sostituzione deli Audio Drum interni dell'Audya.

Tali ritmiche sono denominate USER AUDIO DRUM. Tali Loops devono essere collocati nella cartella User Audio Drums che sta nella directory principale sotto C: e devono avere le seguenti caratteristiche: Wave 44 KHz , 16 bit e nome che indichi con precisione il BPM preceduto dal segno @, per esempio HOUSE2@127. wav.

Quando attivi (Vedi nota 2), all'accensione apparirà sul display il messaggio "Loading Audio Resources". Il folder contiene 1 User Audio Drums dimostrativo completo di tutte le parti (Intro, Ending, ABCD, Fill e Break).
Per accedere ai vari Loops occorre andare su Style View e premere ripetutamente F1 fino a quando non verrà visualizzato il nome User Audio Drum (Figura 163). Con l'Alpha dial è possibile scrollare tutti i loops disponibili.

Gli User Audio Drums sono automaticamente sincronizzati col MIDI e possono essere associati a tutte le varie parti dello Style: A, B, C, D, Fill In, Break, Intro, Ending (Figura 162).

Per poter memorizzare gli User Audio sui Fill In, sui Break e sugli Intro-Ending, occorre premere e lasciare inseriti i due tasti KEY START e KEY STOP.

Quindi, in condizione di Stop dello Style, premendo il tasto Fill verrà visualizzato sul display il nome del Fill In corrispondente consentendo una corretta selezione del loop audio da assegnare a quel Fill.

Procedimento analogo per la scelta del Break e degli Intro-Ending, con la differenza che per poter ottenere la selezione degli Ending è necessario premere 2 volte il tasto Intro corrispondente.

Lo style con gli User Audio Drums può essere salvato normalmente come nuovo style nella sezione User Style (Figura 163).

Figura 162

Figura 163

NOTA

1) Se gli User Audio sono associati unicamente ai 4 movimenti ABCD, in questo caso se vengono attivati i Fill In o i Break la macchina continuerà a suonare i loops degli arrange.

2) Sotto Style Mode > Drum > pagina 2 è prevista una opzione per disattivare il caricamento automatico delle informazioni relative agli User Audio Drum. Se tale opzione è settata su Off, all'accensione il caricamento verrà omesso e di conseguenza non verrà più visualizzato il messaggio "Loading Audio Resources" e di conseguenza non sarà disponibile la voce USER AUDIO DRUM. Lo stato On / Off dell'opzione può essere salvato come Custom Start up.

3) Il tempo di caricamento delle risorse audio degli User Drums è direttamente proporzionale al numero dei files presenti nel folder User Audio Drums.

4) Dare al nuovo style un nome preceduto dal simbolo @ renderà più facile riconoscerlo come uno style che comprende loops audio.

5) Analogamente agli Audio Drum interni, il range di time stretching disponibile per gli User Audio Drum è del 25 % in meno e del 38 % in più rispetto alla velocità nominale del Loop.

User Live Guitar

Per poter accedere al menù gestionale delle User Live Guitar basta entrare nella modalità Disk ed entrare nella cartella USER LIVE GUITAR (Figura 164).

Una volta entrati nella cartella le opzioni di navigazione classica lasciano il posto al menù per la gestione delle User Live Guitar.
Metre sulla parte sinistra dello schermo si hanno i 4 banchi assegnabili alle singole chitarre Ins, sulla destra trovano posto i comandi di gestione:

Clear All (F6): svuota tutta la memoria assegnata alle User Live Guitar.
Load GTR (F7): carica la User Live Guitar selezionata.
Save Sel (F8): viene creato un file con estensione GBK che, analogamente ai file RBK, può caricare più User Live Guitar in una volta o essere impostato per l'autoload all'avvio della macchina.
A.Load On/Off (F9): Abilita/Disabilita e seleziona il file con estensione GBK da essere caricato all'avvio della macchina.
GTR Disable/Enable (F10): Abilita/Disabilita il caricamento delle User Live Guitar. Una volta abilitata la funzione è necessario salvarla sul Custom Startup per averla attiva al prossimo riavvio della macchina.

NOTA

L'opzione Disable serve a mantenere disponibile per altri suoni Ins. la Ram riservata alle LiveGuitar qualora queste non vengano caricate.

Per caricare una User Live guitar, basta selezionare il file (Figura 165) desiderato e poi selezionare Load GTR oppure Enter. **È possibile caricare al massimo 4 User Live Guitar contemporaneamente** (Figura 166)**.**

Per poter rimuovere le chitarre dai i banchi si può agire sul tasto Clear All (F6) per liberare tutta la memoria oppure, per eliminare una singola chitarra, basta premere il tasto corrispondente (F1-F2-F3-F4).
Una volta terminato il caricamento delle chitarre desiderate possiamo aggiungerle ad un qualsiasi style. Usciamo dall'ambiente Disk, ci portiamo su User style e selezioniamo lo style che intendiamo editare. Ora premiamo il tasto "View".

Come le altre sezioni dove è possibile scegliere banchi alternativi, possiamo scegliere d'utilizzare le Live ins (User Live Guitar) sul canale Ch5 con la semplice pressione ripetuta del tasto F10, finchè non si vedrà visualizzato "Live Ins" come titolo del canale (Figura 167).

Da qui in poi si può continuare ad editare lo style come di consueto. Una volta terminate le modifiche salvare lo style. **D'ora in poi, quando si selezionerà uno style in cui sono state memorizzate delle User Live Guitar, se non trovate già pronte in memoria queste verranno caricate in automatico.**

Figura 164

Figura 165

Figura 166

Figura 167

Il menù EDIT PATTERN mette a disposizione tutte le opzioni necessarie per l'editing e la creazione degli styles (Figura 168).

■ Come accedere:

Per Accedere all'ambiente Edit Pattern basta selezionare User Style, scegliere lo style che si vuole modificare e premere il tasto Edit.

Vediamo nel dettaglio le opzioni previste :

F1 - In questo campo viene indicato l'Arranger A, B, C o D attivo al momento.

F2 - PARAMETER: Accesso all'editing dei parametri dell'Arrangement.

F3 - In questo campo viene mostrata la tonalità che si sta editando/creando. La condizione di default é di Accordo Maggiore (MAJOR). Per cambiare la tonalità premere il tasto F3 e poi agire sul Dial.

F4 - METR: On/Off : La funzione attiva / disattiva il Tick del Metronomo durante la registrazione.

F5 - VELOCITY : Accesso al menù di editing sulla dinamica delle note suonate.

F6 - Indicazione del Valore di Quantize attivo.

F7 - QUANTIZE: Comando per la quantizzazione automatica delle note.

F8 - RECORD: Predispone la traccia alla registrazione.

F9 - COPY: Accesso al menù Copy.

F10 - CLEAR : Accesso al menù di cancellazione degli eventi/note programmate.

Tasti User

- User 1/6 - ALL/SOLO: Questo parametro permette di mettere in SOLO lo strumento selezionato.
- User 2/7 - VOLUME/OCTAVE : Visualizza alternativamente il volume o la trasposizione d'ottava a fianco degli strumenti.
- User 3/8 – NEW STYLE : Permette la creazione di nuovi style senza elementi di partenza.
- User 4/9 – NO-LOOP/LOOP : Attiva/disattiva il loop dell'arranger in registrazione.
- User 5/10- SAVE: Salvataggio dello Style.

Arranger

La selezione dell'Arranger può essere effettuata sia premendo il tasto F1 e agendo sul Dial, oppure premendo direttamente i tasti A/B/C o D dello Style.

Parameter

In questo ambiente è possibile impostare il Tempo, il Time Signature e le Misure dell'Arranger selezionato. Da notare che sarà possibile modificare questi parametri, tranne il Tempo, solo se l'Arranger in questione è esente da eventi. È inoltre possibile editare il volume del metronomo in registrazione. Per uscire dall'ambiente premere EXIT.

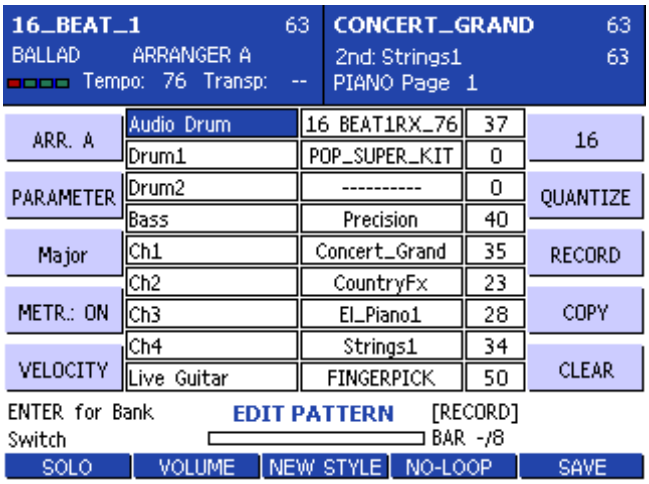


Figura 168

Velocity:
Il menu Velocity consente di modificare la dinamica delle note sulla traccia selezionata. È possibile agire su tutta la parte (parametro Global su ON) oppure agire su una singola nota, mettendo il parametro Global su OFF e digitando col il Dial sul parametro NOTE il nome della nota da editare (Figura 169).

Copy
Funzione di Copia per la singola parte o per l'intero Arrangiamento (Figura 170).

- ✓ Selezionare Arrangement da copiare tramite il fasto F2.
- ✓ Selezionare Arrangement da sovrascrivere con il tasto F7.
- ✓ Selezionare Global, se si vuole copiare l'intero Arrange, o la singola parte che si intende copiare utilizzando le frecce di navigazione.
- ✓ Selezionare EXECUTE.

Clear
Funzione di cancellazione per note, dinamica, controlli ecc. della parte selezionata.
Per poter accedere al menù bisogna tener premuto il tasto CLEAR (F10) e poi selezionare una delle altre voci sul display. È anche possibile cancellare una singola nota, basta premerla sulla tastiera mentre si tiene premuto il tasto CLEAR(F10), in questo caso sarà cancellata la nota in tutta la parte selezionata, per poter cancellare la singola nota bisogna entrare in modalità Record e poi selezionare il tasto CLEAR (Figura 171).

NOTA
CLEAR agisce solo su la parte selezionata nella tonalità visualizzata. Non è possibile accedere al menù del CLEAR se si seleziona un Audio Drum o qualsiasi Bank.

Figura 169

Figura 170

Figura 171

■ Come Modificare uno style esistente

Per poter modificare un User Style esistente basta selezionare quest'ultimo e premere il tasto Edit per spostarsi in ambiente Edit Pattern (Figura 172).

Figura 172

Utilizzando le frecce, spostarsi sulla parte che si intende modificare (nel nostro caso abbiamo scelto la linea Basso).
Con il Dial è possibile modificare il timbro dello strumento (Figura 173).

Figura 173

Attivare l'opzione RECORD. Per comodità cambiamo il valore SOLO in ALL tramite il tasto User1/6 in modo da ascoltare tutto il resto dello style mentre si registra (Figura 174).

Ora il timbro della parte viene assegnato automaticamente alla tastiera.

Premendo il tasto Start si avrà un count in di una battuta e poi seguirà la registrazione.

Da notare che la registrazione è additiva , pertanto le note suonate verranno aggiunte a quelle già esistenti.

Se si è commesso qualche errore nella registrazione è possibile cancellare la singola nota interessata selezionando il tasto Record e, mentre si è in Play, selezionare anche il tasto Clear.
A questo punto, mentre si riascolta ciò che si è registrato, è possibile cancellare la singola nota premendola sulla tastiera nel momento interessato.
Per la cancellazione si può anche utilizzare il menù Clear (Figura 175).

Figura 174

Raggiunto il risultato desiderato sarà possibile salvare il tutto tramite il tasto SAVE.

Figura 175

■ Creare un nuovo Style

Per poter creare un nuovo Style da zero bisogna entrare in Edit Pattern partendo da uno User Style e premere poi il tasto New Style (Figura 176).

Figura 176

Una volta assegnato un nome al Pattern si entra automaticamente nella pagina dei Parametri. Qui dovremo specificare il Tempo (parametro globale), il Time Signature (parametro globale), le Misure dell'Arranger (parametro relativo al solo arranger) e il volume del metronomo in registrazione (Figura 177).

Figura 177

Impostati i valori desiderati, salvare. Ora possiamo tornare alla schermata principale premendo il tasto Exit.

Qui si può procedere nel modo abituale per la registrazione dello style.
Nella creazione dello style bisogna tener conto che programmando la sola tonalità Maggiore, questa verrà automaticamente adeguata alle altre tonalità anche se queste non sono programmate.
Per ottenere le tonalità di Minore e di Settima queste andranno programmate specificatamente per le varie le parti dell'Arranger.
Raggiunto il risultato desiderato è possibile salvare il tutto tramite il tasto SAVE.

IMPORTANTE
In ambiente Edit Pattern è possibile sfruttare tutte le risorse di Libreria che sono disponibili nello strumento per creare nuovi Styles professionali in maniera molto rapida ed efficace :

- ✓ User Audio Drum al posto degli Audio Drums interni.
- ✓ Bass Bank in sostituzione del Basso Midi.
- ✓ Piano Bank in sostituzione dell'Accordo1.
- ✓ Guitar Bank 1 e 2 in sostituzione degli Accordi 2 e 3.
- ✓ Arp&Lick in sostituzione dell'Accordo 4.
- ✓ Live Guitar (o User Live Guitar) al posto dell'Accordo5.

Figura 178

Per poterli selezionare basta spostarsi con il cursore sulla parte che si desidera cambiare ed utilizzare il Dial (Figura 178).

NOTA
Mentre si è in play non è possibile spostare il cursore in verticale, da uno strumento ad un altro, ma solamente in orizzontale.

User Styles

Audya dispone di due famiglie di Styles: FACTORY STYLES e USER STYLES .

I FACTORY STYLES sono quelli della casa e sono accessibili tramite la sezione STYLES (selezione dello Style tramite i tasti F1-F10, come già descritto nel paragrafo selezione di uno Styles a pagina 17. Gli Styles appartenenti a questa famiglia non possono venire modificati nel senso che non possono essere sovrascritti. I Factory Styles possono essere caricati in memoria e suonati. Si possono apportare modifiche allo Style in memoria tramite l'ambiente STYLE VIEW (pagina 67).

■ Salvare le modifiche di un FACTORY STYLE in un USER STYLE

1. Selezionare un Factory Style.
2. Dopo aver effettuato le opportune modifiche, attraverso l'ambiente di Style Modeling (vedere Style View a pagina 69), premere il tasto SAVE.
3. Verrà chiesto di immettere un nome tramite i tasti della tastiera (Figura 179).
4. All'atto del salvataggio, lo styles viene memorizzato fisicamente nell'area USER STYLES ed in particolare nella famiglia omonima dell'area USER STYLES (Figura 180).

Per ricaricare lo style modificato e salvato, si dovrà cercare e caricare lo style dall'area USER STYLES.

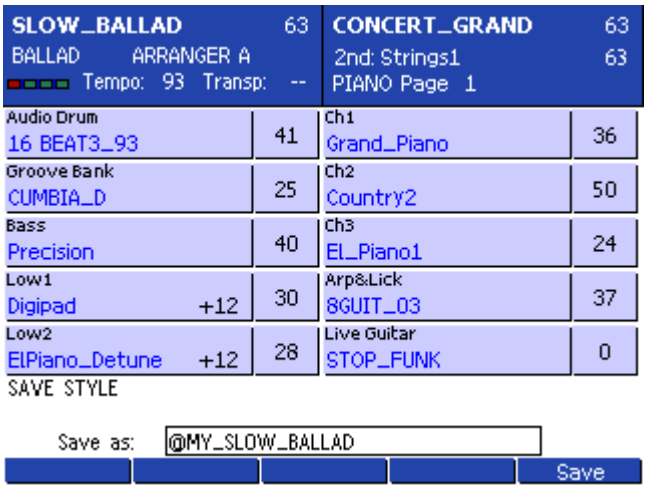


Figura 179

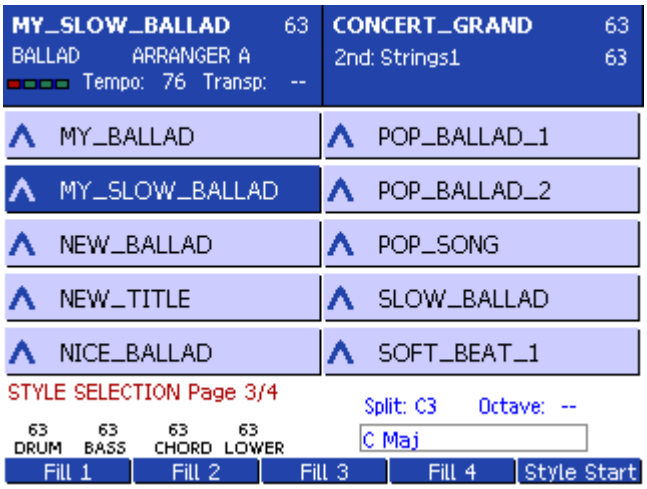


Figura 180

Style Mode

Premendo il tasto MODE della sezione STYLE a sinistra del display, si può accedere alle funzioni e all'impostazioni dell'Arranger.

La finestra principale di STYLE MODE è simile a quella di Figura 181, dalla quale è possibile scegliere 5 sezioni di impostazione tramite i tasti USER da 1 a 5:

MODES (USER 1)
DRUM (USER 2)
BASS (USER 3)
CHORDS (USER 4)
LOWER (USER 5)

■ MODES (1)

Premendo una volta il tasto USER 1, si accede alla prima finestra MODES, in cui si possono distinguere le seguenti funzioni associate ai tasti F1-F10:

- F1–VOICE LIST TO STYLE
- F2–INTERACT. GUITAR
- F3–PIANIST/BASSIST
- F4–PIANIST SUSTAIN
- F5–PRESET MIX
- F6–AUTO FILL
- F7–AFTER FILL
- F8–FILL TO ARRANGE
- F9–CHORD MODE
- F10–ROOTLESS

VOICE LIST TO STYLE
Quando questa funzione è attiva (ON) abilita il funzionamento della Voice List abbinata allo Style (Figura 182). È possibile infatti salvare su ogni Style, insieme ai vari parametri, anche la Voice List attuale selezionata sul pannello. Perché la funzione sia operativa occorre però che il tastino Voice List rimanga acceso mentre lo Style sta suonando. Si fa notare che questa opzione è utilizzabile solo con gli User Style poichè è necessario salvare lo style prima d'usufruirne.

INTERACT. GUITAR
Quando la funzione INTERACTIVE GUITAR è attiva (ON) si imposta il valore di dinamica per la parte di LIVE GUITAR (Figura 183). In pratica, premendo più forte sulla tastiera, l'arrangiamento di chitarra ritmica diventa un arpeggio. Premendo più piano la chitarra esegue gli accordi ritmici.

PIANIST/BASSIST
Una volta selezionata la funzione con il tasto F3, è possibile selezionare 4 modalità operative tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE per le modalità PIANIST e BASSIST (Figura 184).
STANDARD: selezionando questa modalità, è possibile congelare l'accordo riconosciuto per mezzo del Pedale Sustain in modo da poter suonare sulla

Figura 181

Figura 182

Figura 183

Figura 184

tastiera senza alterare la tonalità dell'arranger.
AUTO: selezionando questa modalità, è sufficiente suonare sulla tastiera 3 o più note per fare sì che l'accordo venga riconosciuto e poi eseguire la melodia con una o due note max, senza che questo vada ad alterare la tonalità dell'arranger.
EASY: in modo easy l'accordo viene riconosciuto immediatamente sulla base delle note premute, senza attendere un nuovo accordo completo con almeno tre note.
EXPERT: il riconoscimento dll'accordo viene raggiunto tra le note suonate sulla mano sinistra (con Manual Bass) e le note suonate sulla destra. In questo modo, sono ammessi riconoscimenti di accordi complessi e al tempo stesso l'Arranger può essere controllato con la mano destra. Una volta che un nuovo accordo è stato rilevato, il musicista è in grado di svolgere liberamente la linea del basso senza alterare la tonalità.

PIANIST SUSTAIN
Quando il parametro è su ON o OFF (Figura 185) abilita o meno il controllo del Pedale Sustain sul Pianist quando questo è inserito.

PRESET MIX
Quando il parametro è su ON (Figura 186) viene riprodotto sugli Styles il mixaggio originale della casa, mentre in posizione OFF l'utente può liberamente variare i volumi della sezione Arranger per mezzo degli slider.

AUTOFILL
Quando il parametro è su ON (Figura 187) la batteria esegue automaticamente un Fill In quando si passa da una variazione dell'Arranger all'altra.

AFTER FILL
Quando il parametro è su ON (Figura 188) la batteria esegue il Fill In se sulla sinistra si esercita una maggiore pressione per mezzo della funzione Aftertouch.

FILL TO ARRANGE
Quando il parametro è su ON (Figura 189) ogni qualvolta si attiva il Fill In questo provoca il passaggio automatico all'Arrange successivo.
Quando impostato a JMP i Fill e Break 1 e 2 fanno avanzare all'arranger successivo a quello in cui ci si trova, mentre i Fill e Break 3 e 4 fanno indietreggiare.

Figura 185

Figura 186

Figura 187

Figura 188

Figura 189

CHORD MODE
Una volta selezionata la funzione CHORD MODE con il tasto F9, è possibile selezionare 4 modalità operative per gli accordi automatici, tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE (Figura 190).

- **Easy 1**
  Funzionamento standard con il normale riconoscimento dell'accordo. Alcune tonalità si possono ottenere anche non suonando l'accordo per intero. Per esempio, l'accordo maggiore è ottenuto suonando la sola tonica. Con la tonica più la terza minore si ottiene l'accordo minore, con la tonica più la settima si ottiene l'accordo di settima.
- **Easy 2**
  Come l'Easy 1, ma mantiene in memoria tutte le note dell'accordo premuto in precedenza, anche se viene rilasciata una nota o più di una.
- **Fingered 1**
  L'accordo viene riconosciuto e riprodotto solo sulla base delle note effettivamente suonate.
- **Fingered 2**
  Come Fingered 1, ma mantiene in memoria tutte le note dell'accordo premuto in precedenza, anche se viene rilasciata una nota o più di una.

ROOTLESS
Quando il parametro è su ON (Figura 191) consente l'abilitazione di un particolare riconoscimento degli accordi senza la nota fondamentale.

■ MODES (2)

Premendo una seconda volta il tasto USER 1, si accede alla seconda finestra MODES (Figura 192). Questa finestra permette di abilitare o meno la funzione VOICE TO ARRANGE, ovvero la possibilità di associare uno strumento per la mano destra a ciascuna delle quattro Variation A B C D di ogni style.

1. Dalla finestra con gli slot vuoti (Figura 193), premere uno dei tasti F1-F4.
2. Premere un tasto della sezione VOICE (Preset, Program o GM Voice).
3. Selezionare tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE uno strumento all'interno della famiglia scelta. Per esempio, FM_PIANO della famiglia EL.Piano.
4. Ripetere l'operazione per ognuno dei 4 slot.
5. Premere il tasto F5 (Style Enabled) stabilire se la funzione debba essere memorizzata nel singolo Style.
6. Premere il tasto F10 (Global Enabled) per abilitare o meno il funzionamento Globale della funzione VOICE TO ARRANGE su tutti gli Styles.
7. Salvare le scelte nello style corrente premendo il tasto SAVE del pannello frontale.

Figura 190

Figura 191

Figura 192

Figura 193

■ ORIGINAL FILL

Viene sempre eseguito il fill originale

■ ORIGINAL BREAK

Viene sempre eseguito il break originale

■ INTRO TO ARR A

Eseguito un intro, l'arranger si sposta automaticamente sull Arr A.

■ STYLE BALANCE

Indica il volume di bilanciamento dello style con il volume generale della tastiera.

■ DRUM (1)

- Premendo una volta il tasto USER 2 (DRUM) si accede alla prima finestra di impostazioni della batteria audio (Figura 194):
  F1–LIVE DRUM: imposta la modalità STRETCH o PITCH per Audio Style Modeling della batteria live.
  L'algoritmo STRETCH (default) garantisce la buona qualità della ritmica audio anche modificando il tempo. Il range disponibile è di -30% fino a +38% rispetto alla velocità nominale della wave.
  L'algoritmo PITCH adegua invece la variazione di tempo del campione audio modificandone completamente il contenuto. Il range disponibile è di -30% fino a +38%.
  F3–BASS FREQ EQ: Imposta la frequenza bassa dell'equalizzatore della batteria audio da 50 Hz a 990 Hz.
  F4–TREBLE FREQ EQ: imposta la frequenza alta dell'equalizzatore della batteria da 1030 Hz a 16130 Hz.
  F8–BASS GAIN EQ: imposta il guadagno delle frequenze basse di +/-12 dB.
  F9–TREBLE GAIN EQ: imposta il guadagno delle frequenza acute di +/-12 dB.

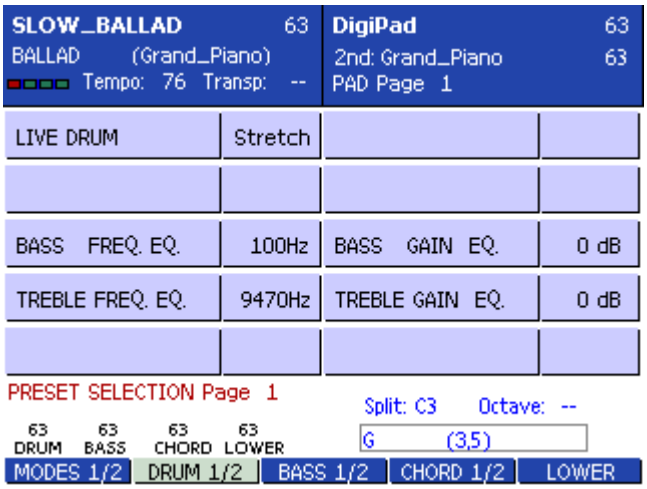


Figura 194

Salvataggio dei parametri DRUM

- I parametri di LIVE DRUM (Stretch e Pitch) e dell'equalizzatore parametrico a due bande per la batteria audio possono essere salvati come USER STYLE con valori diversi sia per la frequenza (FREQ) sia per il guadagno (GAIN),
  Premere il tasto SAVE del pannello frontale e dare un nome nuovo tramite i caratteri della tastiera o usare lo stesso nome dello style, come illustrato in Figura 195 e premere il tasto USER 5 (SAVE).

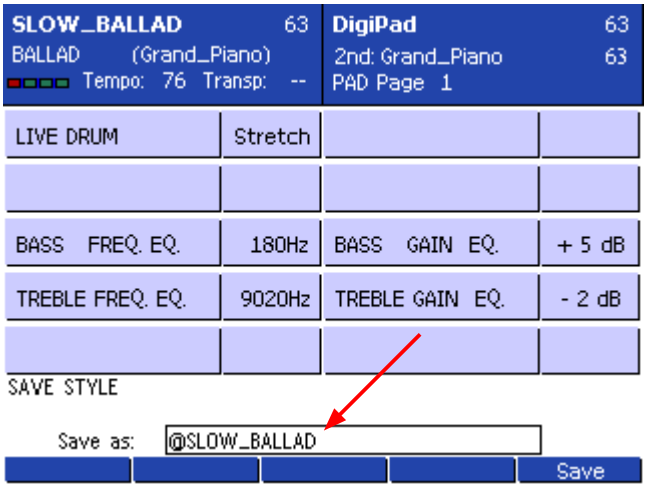


Figura 195

■ DRUM (2)

- Premendo una seconda volta il tasto USER 2 si apre la finestra dei parametri di AUTOCRASH, ovvero il colpo di piatto (CRASH) automatico.
  F1–AUTOCRASH INTRO: la funzione Autocrash può venire abilitata/disabilitata dopo l'Intro dello style.
  F2–AUTOCRASH FILL/B: la funzione Autocrash può venire abilitata/disabilitata dopo il Fill In e il Break dello style.
  F3–AUTO CRASH RIFF: abilità l'autocrash al ricircolo del Riff
  F4–USER AUDIO DRUM: abilita gli user Audio Drum (vedi Pag 75)

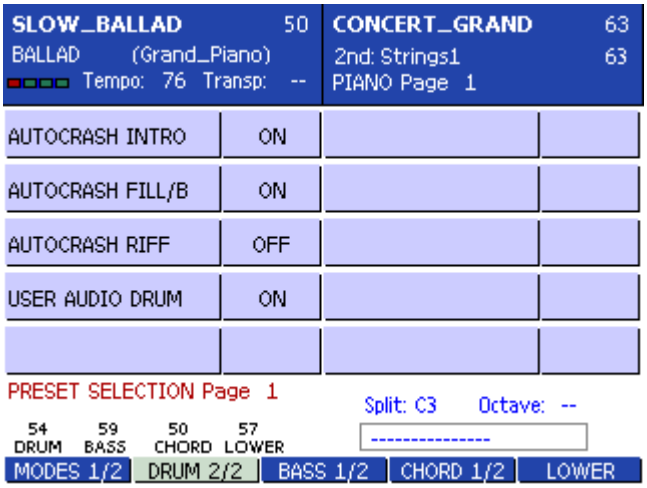


Figura 196

NOTA

L'AUTOCRASH viene eseguito solo se presente nello style. Quindi se quest'ultimo non è programmato nello style queste due opzioni sono ininfluenti.

■ BASS (1)

- Il tasto USER 3 (BASS 1/2) apre la finestra di impostazioni del basso dell'Arranger. Tramite i tasti F1-F10 è possibile impostare le seguenti opzioni:
  F1–BASS TO ROOT: (Figura 197) riporta tutte le note del basso automatico alla nota fondamentale dell'accordo riconosciuto.
  F2–RETRIGGER: il basso riparte con la nota fondamentale a ogni nuovo accordo riconosciuto.
  F3–PEDALBOARD: abilita il funzionamento della pedaliera MIDI per il basso.
  F4–MONO/POLY: (Figura 198) funzionamento monofonico o polifonico per il basso manuale e per la pedaliera.
  F5–OCTAVE: (Figura 199) selezione dell'ottava per il Basso manuale e per la Pedaliera, con un range di +/- 2 ottave.
  F6–SUSTAIN: lunghezza del Sustain per il basso manuale e per la pedaliera, con valori da 0 a 64.
  F7–PEDAL TO CHORD: la pedaliera del basso interviene nel riconoscimento dell'accordo. In questo modo si ha la possibilità di controllare il basso automatico con la pedaliera mentre gli accordi automatici sono controllati sempre con la mano sinistra.
  F8–PEDAL DYNAMIC: (Figura 200) controllo della dinamica sulla Pedaliera. Con i tasti CURSORE ◄ ► si può prefissare anche un valore fisso di dinamica da 0 a 127. Premendoli entrambi si torna alla modalità normale.
  F9–PIANIST BASIC BASS: speciale funzionamento del basso automatico per la modalità PIANIST, con l'esecuzione della nota fondamentale dell'accordo per la durata di una misura, al termine della quale, il basso riprende il suo disegno normale.
  F10–BASS ALTERNATE: speciale modalità per il basso alternato che si adegua al cambio di accordo secondo una corretta regola di armonia musicale. Per esempio, non ribattendo la nota fondamentale o la quinta se queste sono state appena eseguite. La funzione agisce solo sugli style nei quali è stato programmato il basso alternato con gli intervalli di tonica e quinta.

■ BASS (2)

- Premendo ancora il tasto USER 3 (BASS 1/2) si entra nella seconda pagina, la quale riporta il seguente parametro:
- VOICE LOCK (ON/OFF)
  Blocca la voce del basso in modo da non essere modificata da un caricamento di una registration.
- MANUAL BASS LEVEL
  Setta il volume del basso che può essere fisso (valori 0-127) o legato al valore dello style (parametro Style).

Figura 197

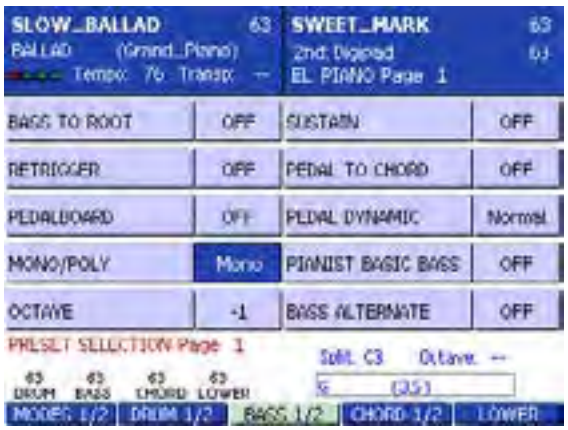


Figura 198

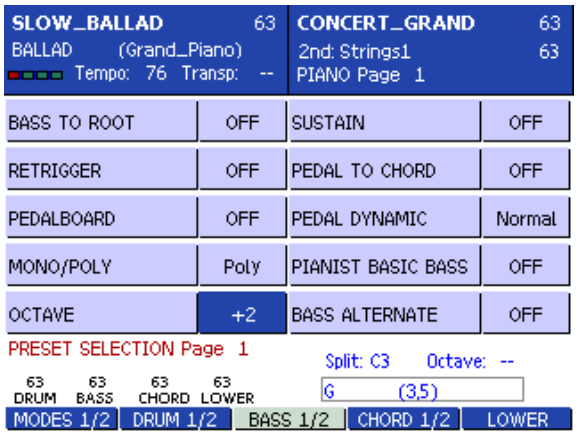


Figura 199

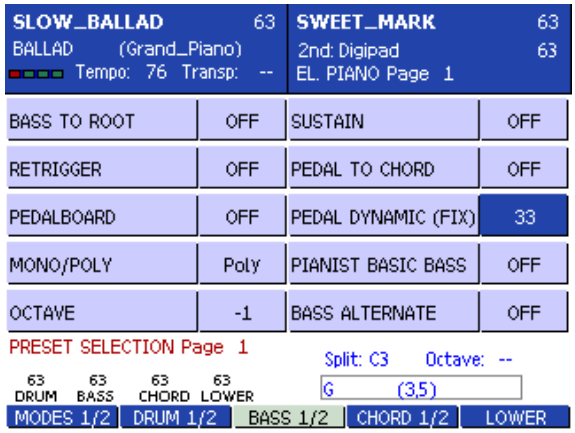


Figura 200

■ CHORDS (1)

- Il tasto USER 4 (CHORDS 1/2) permette di accedere alle impostazioni degli accordi (Figura 201). Per le cinque parti di accordi dello Style è possibile impostare la selezione della modalità CLOSE/PARALLELE (eccetto Live Guitar) e NORMAL/RETRIGGER.
  In modalità CLOSE gli accordi adeguano gli intervalli alle note più vicine seguendo le regole dell'armonia convenzionale.
  In modalità PARALLEL invece le note degli accordi programmati vengono trasposte in maniera parallela senza modificare gli intervalli.
  F1–CHORD 1 (CLOSE/PARAL.): imposta la modalità di accordo suonato Close o Parallelo.
  F2–CHORD 2 (CLOSE/PARAL.): come sopra.
  F3–CHORD 3 (CLOSE/PARAL.): come sopra.
  F4–CHORD 4 (CLOSE/PARAL.): come sopra.
  F5–CHORD 5 (CLOSE/PARAL.): come sopra.
  F6–CHORD 1 (NORMAL/RETR.): imposta la modalità di esecuzione dell'accordo in modalità normale o RETRIGGER, ovvero iniziando l'accordo a ogni cambio.
  F7–CHORD 2 (NORMAL/RETR.): come sopra.
  F8–CHORD 3 (NORMAL/RETR.): come sopra.
  F9–CHORD 4 (NORMAL/RETR.): come sopra.
  F 10–CHORD 5 (NORMAL/RETR.): come sopra.

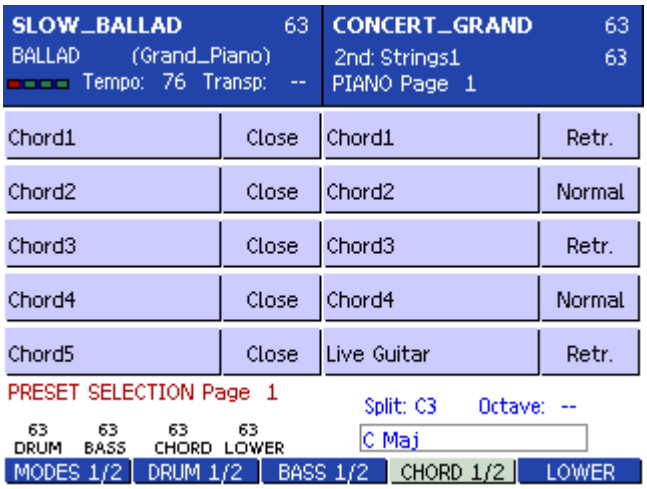


Figura 201

■ CHORD (2)

- Premendo ancora il tasto USER 4 (Figura 202) si accede alla funzione INVERSION corrispondente al tasto F1.
  Questa funzione permette di controllare la nota o la soglia di trasposizione oltre la quale, anziché continuare a crescere verso l'alto, le note vengono spostate automaticamente all'ottava sotto. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE è possibile impostare le note Eb E F F# G, come indicato dalla freccia in alto di Figura 202.

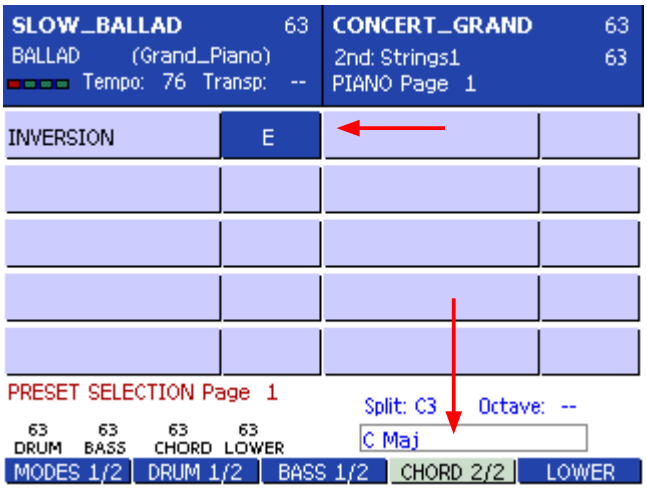


Figura 202

LOWER

- Il tasto USER 5 (LOWER) apre la finestra di impostazioni della mano sinistra (Figura 203):
  F1–LOWER 1 HOLD: abilita il controllo della memoria (Hold) sulla prima sezione Lower. L'impostazione rimane valida per tutti gli Style.
  F2–LOWER 2 HOLD: abilita il controllo della memoria (Hold) sulla prima sezione Lower. L'impostazione rimane valida per tutti gli Style.
  F3–OFF STOP: quando è su ON esclude il funzionamento dei Lower in condizione di Stop.
  F4–MUTE: mette in Mute globale i due Lower. L'impostazione rimane valida per tutti gli Style.
  F5–MODE: imposta vari modi di funzionamento per le sezioni Lower. Con i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE è possibile impostare i seguenti valori:
  NORMAL: modo standard, con i Lower che suonano sempre.
  BAS+LOWER: esclusivamente in fase di Stop, insieme ai due Lower suona anche il basso manuale relativo all'accordo premuto.
  HOLD STOP: mantiene la memoria dei Lower (Hold) anche in fase di Stop, mentre solitamente in questa fase la memoria viene sempre disabilitata.
- **BREAK HOLD**: se impostato su off cancella i lower 1 quando viene eseguito un break
- **BREAK HOLD**: se impostato su off cancella i lower 2 quando viene eseguito un break
- **RETRIGGER**: esegue il retrigger dei lower al cambio arranger
- **VOICE LOCK**: blocca le voice sui lower.

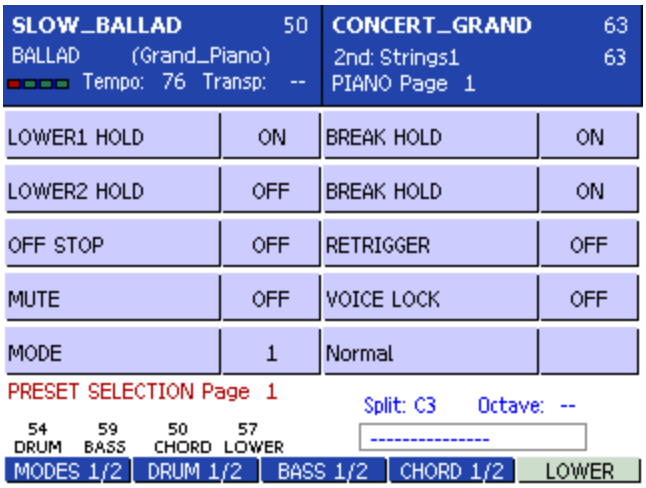


Figura 203

GM Part

Quando si riproducono file dal MIDI Player interno di Audya, è possibile aprire la finestra di controllo delle parti corrispondenti alle tracce del file in esecuzione (Figura 204), premendo il tasto GM PART della sezione PLAY CONTROL.
Tramite i tasti USER 1-5 si possono visualizzare le pagine relative alla visualizzazione e all'impostazione tutti i parametri relativi alle parti del file MIDI e dell'ingresso MIDI 1.
I tasti USER sotto il display consentono di visualizzare le seguenti finestre di modifica:
GM PARTS
FILT. TX/RX
FILT. TO ALL
16 PARTS
UTILITY

Figura 204

Figura 205

Figura 206

■ **GM PARTS (USER 1)**
Premendo in corrispondenza di GM PARTS (selezionato di default), tramite i tasti F1-F10 si possono impostare i seguenti parametri:
F1–VOLUME
F2–REVERB
F3–CHORUS/DISTORTION/ECHO
F4–PAN
F5–MUTE
F6–SHIFT (trasposizione di +/- 36 semitoni)
F7–CHAN TX ON/OFF
F8–CHAN RX ON/OFF
F9–MODE (VOICE, VOCAL, DRUM)
F10–SOLO

È possibile cambiare la parte GM, ovvero la traccia del file MIDI in esecuzione, tramite i tasti CURSORE ◄ ►.
La parte viene indicata al centro della schermata come PART 01, PART 02... fino a PART 16.
Notare che i tasti F5 e F10 impostano rispettivamente la funzione MUTE e SOLO della parte.
Per ogni parte è possibile cambiare anche lo strumento (Program Change) ruotando DATA/VALUE quando nessun tasto F1-F10 è selezionato.
È possibile associare GM VOICE e SUPERSOLO precedentemente caricate in RAM.
Per deselezionare un tasto F1-F10 basta premere lo stesso tasto una seconda volta.

Esempio di trasposizione della parte

1. Selezionare la parte premendo i tasti CURSORE ◄ ►. Per esempio, la parte 04.
2. Premere il tasto F6 in corrispondenza di SHIFT.
3. Ruotare DATA/VALUE per impostare il valore. In Figura 205 la parte è stata trasposta di +12 semitoni.

Esempio di impostazione modalità VOCAL

Per la parte della melodia, solitamente il canale MIDI 4, è possibile impostare il tipo di effetto VOCALIZER ruotando la ruota DATA/VALUE. Quando si seleziona la modalità VOCAL per la parte del file MIDI, appare la scritta MIDI MODE al centro della schermata (Figura 206). A questo punto, attivando il tasto VOCALIZER della sezione VOICETRON, la traccia del file MIDI pilota il canale della voce, ottenendo effetti di doppie voci e cori.

1. Selezionare la parte premendo i tasti CURSORE ◄ ►. Per esempio, la parte 04.
2. Premere il tasto F9 in corrispondenza di MODE.
3. Ruotare DATA/VALUE per impostare il valore selezionando VOCAL (Figura 206).
4. Abilitare il tasto VOCALIZER.
5. Per modificare il MIDI MODE vedere la spiegazione nella sezione VOICETRON.

- **FILT. TX/RX (USER 2)**
  Premendo in corrispondenza di FILTER TX/RX si accede alla finestra per visualizzare i filtri in trasmissione MIDI (Figura 207).
  Premendo nuovamente il tasto si accede alla finestra per la visualizzazione dei filtri in ricezione.
  Per la modifica dei parametri di trasmissione e di ricezione MIDI vedere la spiegazione nella sezione MENU>MIDI.
- **FILT. TO ALL (USER 3)**
  Premendo in corrispondenza di FILT. TO ALL sul display, si può impostare il filtro su tutti (ALL) o su un singolo canale MIDI (SINGLE).
- **16 PARTS (USER 4)**
  Premendo in corrispondenza di 16 PARTS sul display, si accede alla finestra per visualizzare lo stato delle 16 parti, suddivise in due finestre di 8. Da ognuna delle due finestre è possibile variare tutti i parametri delle tracce tramite i tasti F1-F10 e la ruota DATA/VALUE.

1. Per cambiare Program Change della parte/traccia, premere ripetutamente i tasti F1 o F6. In questo modo si evidenziano le 16 parti/tracce del file MIDI. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o il DATA/VALUE o i tasti VOICE si può selezionare lo strumento GM per ogni parte/traccia (Figura 208).
2. Premere ripetutamente i tasti F2 o F7 per evidenziare una delle 16 parti/tracce del file MIDI. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o DATA/VALUE si può impostare il volume da 0 a 63. Premendo i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore a 0 (Figura 209).
3. Premere ripetutamente i tasti F3 o F8 per evidenziare una delle 16 parti/tracce del file MIDI. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o DATA/VALUE si può impostare il Reverb da 0 a 63. Premendo i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore a 0 (Figura 210).
4. Premere ripetutamente i tasti F4 o F9 per evidenziare una delle 16 parti/tracce del file MIDI. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o DATA/VALUE si può impostare il Chorus da 0 a 63. Premendo i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore a 0.
5. Premere i tasti F5 e F10 per impostare rispettivamente la funzione MUTE e SOLO della parte selezionata. Quando la parte è in MUTE o in SOLO appare un asterisco. In Figura 211 la parte 1 è in SOLO. Mentre una o più parti possono essere messe in MUTE, soltanto una parte alla volta può essere messa in SOLO.

NOTA

Per ritrovare una o più parti in MUTE, premere ripetutamente sui tasti F1-F6, F2-F7, F3-F8 oppure F4-F9. Premere F5 o F10 per disattivare il MUTE. Per disattivare velocemente il MUTE da qualsiasi parte, premere due volte il tasto F10 (SOLO).

Figura 207

Figura 208

Figura 209

Figura 210

Figura 211

■ UTILITY (USER 5)

Premendo in corrispondenza di UTILITY sul display, si accede alla finestra di utilità MIDI (Figura 212). Da qui si possono impostare i seguenti parametri premendo direttamente sui rispettivi tasti funzione F1-F10:

- F1–SOFT-THRU: abilita il MIDI Thru.
- F2–MIDI CLOCK IN: abilita la ricezione del MIDI clock.
- F3–MIDI CLOCK OUT: abilita la trasmissione del MIDI clock.
- F4–LOCAL: abilita la funzione Local On/Off della tastiera.
- F5–MIDI PORT IN GM: abilita la porta MIDI IN 1 o 2 per la ricezione dei dati General MIDI.
- F6–USB MIDI OUT: abilita la trasmissione MIDI dalla porta USB.
- F7–GM2 MODE: abilita la modalità General MIDI 2.
- F8–GLOBAL GM TX: abilita la trasmissione General MIDI.
- F9–MIDI IN SEND TO: abilita la trasmissione dei dati dalla porta MIDI IN alla porta MIDI out 1 o 2.
- F10-CLOCK IN TO STYLE.

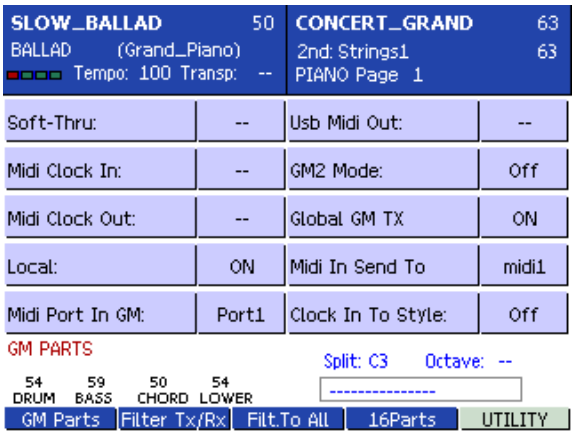


Figura 212

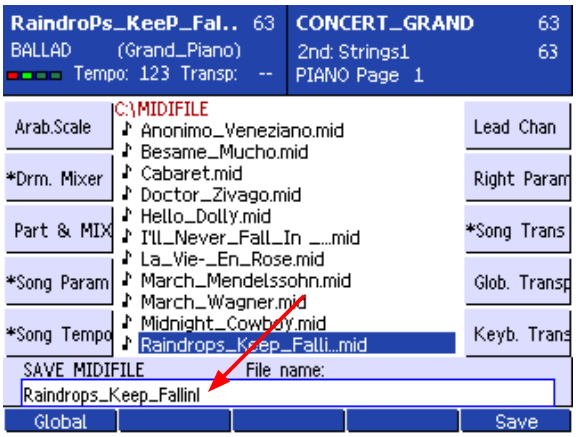


Figura 213

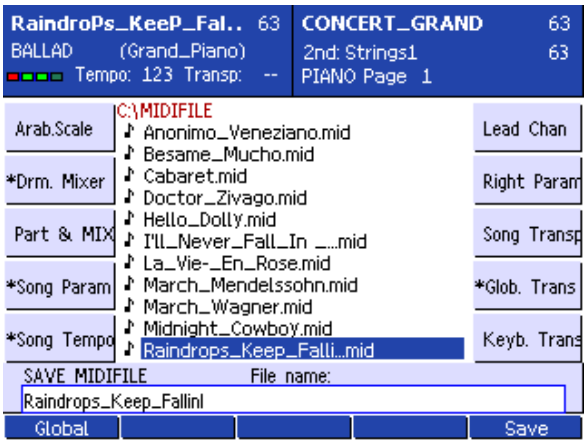


Figura 214

Salvare le modifiche nel file MIDI

1. Dalla finestra GM PARTS, quando il file MIDI è in esecuzione o in pausa, premere il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà una finestra di dialogo per inserire il nome del file (Figura 213). Immettere il nome de file usando lettere e numeri direttamente dalla tastiera e premere il tasto USER 5 (SAVE).
   Il file MIDI verrà salvato con il nuovo nome oppure sovrascritto, se viene lasciato lo stesso nome.
   Le impostazioni dei parametri per le eventuali modifiche da salvare nel file MIDI possono venire selezionate tramite i tasti F1-F10. L'opzione di salvataggio viene evidenziata con un asterisco (Figura 214):
   F1–Arab. Scale: impostazioni scala araba
   F2–Drm. Mixer: impostazioni del Drum Mixer
   F3–Part Param: parametri della parte GM
   F4–Song Param: parametri della Song
   F5–Song Tempo: impostazione del tempo della Song
   F6–Lead Chan: canale solista
   F7–Right Param: parametri per la mano destra
   F8–Song Trans: trasposizione della song
   F9–Glob. Trans: trasposizione globale
   F10–Keyb. Trans: trasposizione della tastiera
2. Solo a titolo di esempio in ogni singolo file MIDI è possibile salvare:

- le impostazioni di tempo modificandolo con i tasti TEMPO SLOW FAST
- la trasposizione della tastiera (semitoni e/o ottave)
- la trasposizione della sola song
- la trasposizione delle singole parti del file MIDI
- il volume, il Reverb e il Chorus di ogni parte
- lo strumento per la mano destra
- le impostazioni dei singoli elementi percussivi della batteria, mettendo, per esempio in MUTE alcune strumenti percussivi della traccia del file MIDI.

Prima del salvataggio del file MIDI è possibile scegliere l'opzione GLOBAL o INITIAL tramite il tasto USER 1 e l'opzione REMOVE tramite il tasto USER 3.

Drum Mixer

Premendo il tasto DRUM MIXER nella sezione PLAY CONTROL si accede alla visualizzazione delle 10 parti percussive che compongono la batteria (Figura 215). Premendo i tasti F1-F10 si selezionano le parti percussive della batteria:

- F1–KICK: cassa.
- F2–SNARE: rullante.
- F3–HI-HAT: charleston.
- F4–CYMBAL: piatto.
- F5–TOM: tamburi e timpani.
- F6–RIMSHOT: bordo del rullante.
- F7–LATIN1: percussioni latine 1.
- F8–LATIN2: percussioni latine 2.
- F9–LATIN3: percussioni latine 3.
- F10–CLAP/FX: battito di mani ed effetti vari.

Quando non è selezionato nessun tasto USER 1-4 (per deselezionare un tasto basta premere nuovamente il tasto corrispondente) è possibile mettere in MUTE le singole parti percussive della batteria tramite i F1-F10 (Figura 216). Per togliere il MUTE da una parte percussiva, ripremere lo stesso tasto F1-F10.

I tasti USER da 1 a 4 sotto il display consentono di visualizzare le corrispondenti finestre di modifica:

VOLUME
REVERB
PAN POT
DRUM REMAP
SINGLE/GLOBAL

- **VOLUME (USER 1)**
  Premendo in corrispondenza di VOLUME sul display, si possono impostare i volumi delle singole parti percussive della batteria tramite i tasti F1-F10 e la ruota DATA/VALUE oppure tramite i tasti CURSORE ◄ ►. I valori disponibili vanno da 0 a 15 (Figura 217). Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.
- **REVERB (USER 2)**
  Premendo in corrispondenza di REVERB sul display, si possono impostare le mandate delle singole parti percussive della batteria all'effetto di riverbero, tramite i tasti F1-F10 e la ruota DATA/VALUE oppure tramite i tasti CURSORE ◄ ►. I valori disponibili vanno da 0 a 15. (Figura 218). Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.
- **PAN POT (USER 3)**
  Premendo in corrispondenza di PAN POT sul display, si possono impostare i posizionamenti panoramici delle singole parti percussive della

Figura 215

Figura 216

Figura 217

Figura 218

batteria tramite i tasti F1-F10 e la ruota DATA/VALUE oppure tramite i tasti CURSORE ◄ ►. I valori disponibili vanno da 64L a >|< a 63R, ovvero totalmente a sinistra, centrale e totalmente a destra (Figura 219). Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ►si imposta il valore di PAN centrale (>|<).

- **DRUM REMAP (USER 4)**
  Premendo in corrispondenza di DRUM REMAP sul display, si accede alla finestra per impostare una mappa personalizzata delle parti percussive della batteria. Tramite i tasti F1-F10 si seleziona lo strumento percussivo e poi si assegna lo strumento suonando direttamente una nota della tastiera. Tramite la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ► si seleziona il suono di batteria fra quelli disponibili (Figura 220). Notare che quando cambia lo strumento assegnato al gruppo di percussioni, appare un asterisco dopo il nome dello strumento.
  Il tasto USER 5 attiva/disattiva MANUAL DRUM, ovvero la possibilità di suonare i suoni percussivi dalla tastiera.
- **SINGLE/GLOBAL (USER 5)**
  Applica le modifiche al singolo arrangiamento o all'intero style.

Esempio di Drum Remap

Il Drum Remap ha effetto solo su la batteria MIDI, quindi per comprenderlo meglio, utilizziamo uno style MIDI a cui cambieremo i suoni della batteria.

1. Selezionare lo style "Soul_Pop" della categoria Rock degli user style (Figura 221).
2. Premere DRUM MIXER e premere il tasto USER 4 (Drum Remap) come illustrato dalla freccia di (Figura 222). Per sentire subito le variazioni apportate mettere lo style in Play.
3. Selezionare la Variation A dell'Arranger.
4. Per procedere con la "rimappatura" della grancassa, premere F1 per selezionare il primo slot di Drum Remap.
5. Premere la nota corrispondente alla grancassa utilizzata nello style. Nel nostro caso C1.
6. Il display mostrerà il suono impostato su quel tasto (Figura 223).
7. Utilizzando la ruota DATA/VALUE selezionare "kick15". Vicino al nome dello slot modificato apparirà un asterisco (*). Nel nostro esempio si sentirà la grancassa suonare con un suono elettronico (Figura 224).

NOTA

Tenere presente che il Drum Remap è legato allo style e a ogni sua Variation (A B C D), quindi selezionando la Variation B, la schermata del Drum Remap risulterà vuota. Si ha così la possibilità di rimappare tutti le singole Variation dello style in maniera indipendente.

Figura 219

Figura 220

Figura 221

Figura 222

Figura 223

8. Premere ancora una volta F1 per spostarsi sulla selezione della famiglia della parte Drum in modo da poter navigare tra le diverse famiglie.
9. Premere ancora una volta F1 per deselezionare.
10. Ripetere la stessa operazione per il rullante, ovvero Snare.
11. Premere F2 e il tasto Eb1 della tastiera (Figura 225).
12. Selezionare con la ruota DATA/VALUE su “snare015” (Figura 226).
13. Premere due volte F2 per deselezionare.
14. Premere F3 per selezionare un nuovo banco di Drum Remap.
15. Premere la nota D1 e selezionare con la ruota DATA/VALUE “snare014”.
16. Premere due volte F3 per deselezionare.
17. Identica procedura per Hi-Hat. Premere F4 e la nota F#1 della tastiera.
18. Selezionare con la ruota DATA/VALUE “stick09”
19. A questo punto, lo style è modificato. È possibile continuare con la stessa procedura e rimappare tutti i suoni di batteria a piacere.
20. Una volta raggiunto il risultato desiderato, premere il tasto SAVE del pannello frontale, dare eventualmente un nuovo nome allo User style e premere il tasto USER 5 (SAVE) per salvare le modifiche (Figura 227).

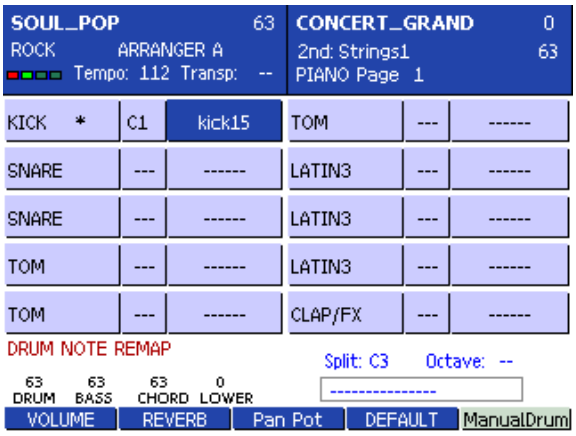


Figura 224

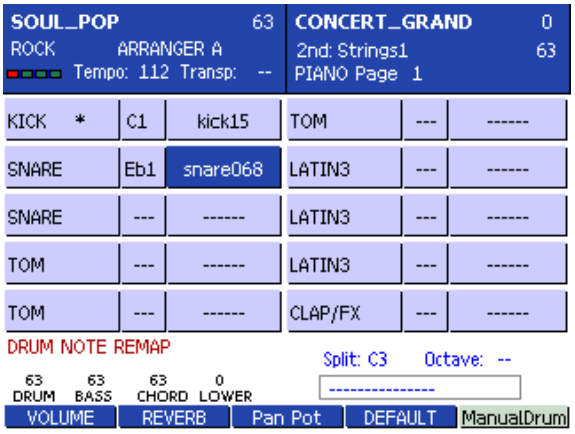


Figura 225

Figura 226

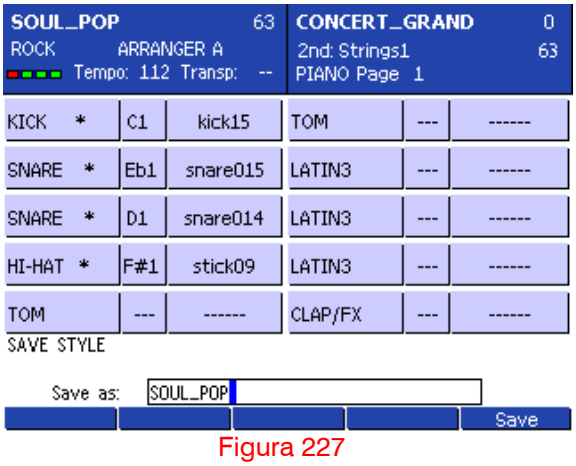


Figura 227

Drum Set

Premendo il tasto DRUM SET della sezione PLAY CONTROL si accede alla finestra per la selezione di uno dei 53 DRUM SET disponibili più i 20 creati dall'utente (Figura 228).

Premendo i tasti F1-F10 si seleziona il DRUM SET, mentre con i tasti CURSORE ◄ ► o i tasti BACK e FORWARD sotto il display si accede alle varie pagine dei DRUM SET.

I tasti USER da 1 a 5 sotto il display consentono di visualizzare le corrispondenti finestre di modifica: INTERNAL, USER, INS, FUNCTION e FULL RANGE

- **INTERNAL (USER 1)**
  Premendo in corrispondenza di INTERNAL sul display (selezionato di default), si può selezionare il DRUM SET scelto fra i 54 DRUM SET interni alla tastiera.
- **USER (USER 2)**
  Premendo in corrispondenza di USER sul display, si accede alla finestra per la selezione o per la modifica dei 20 DRUM SET creati dall'utente (Figura 229).
- **INS**
  Premendo in corrispondenza di INS sul display, si possono selezionare i DRUM SET caricati in RAM.
- **FUNCTION (USER 4)**
  Premendo in corrispondenza di FUNCTION sul display, si accede alla finestra per impostare la funzione di KEY SHIFT di +/- 24 semitoni a passi di 12 semitoni del DRUM SET (Figura 230). Per uscire dalla finestra premere il tasto USER 4 (EXIT).
- **FULL RANGE (USER 5)**
  Premendo in corrispondenza di FULL RANGE sul display, si suona il DRUM SET su tutta la tastiera oppure solo nello split di sinistra (SPLITTED).

Creare o modificare un DRUM SET utente

1. Premere il tasto USER 2 (USER) per entrare nell'ambiente di modifica del DRUM SET utente (Figura 231).
2. Selezionare uno dei 10 USER_DRUM della prima finestra tramite i tasti F1-F10, oppure uno dei 10 della seconda finestra, accessibile tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE.
3. Premere il tasto EDIT del pannello frontale. Si aprirà una finestra simile a quella di Figura 232.
4. Premere F1 (KEY) per selezionare lo strumento percussivo da assegnare alla nota suonata sulla tastiera. Nel nostro esempio è C1 del gruppo percussivo KICK. Se si vuole assegnare un altro

Figura 228

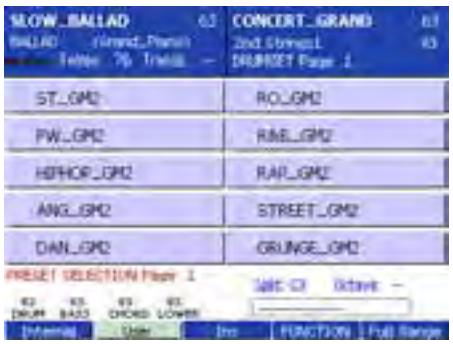


Figura 229

Figura 230

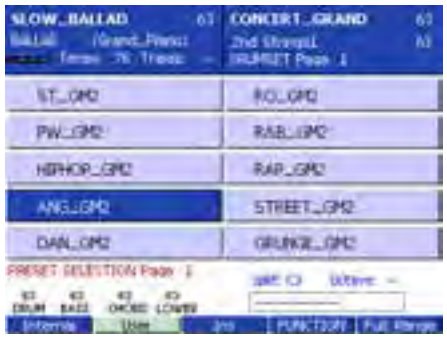


Figura 231

Figura 232

strumento percussivo, premere un qualsiasi altro tasto della tastiera.

5. Premere F2 (GROUP) se si vuole cambiare gruppo di percussioni (Figura 233) tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE:
   KICK: cassa
   SNARE: rullante
   HI-HAT: charleston
   CYMBAL: piatto
   TOM: tamburi e timpani
   RIMSHOT: bordo del rullante
   LATIN1: percussioni latine 1
   LATIN2: percussioni latine 2
   LATIN3: percussioni latine 3
   CLAP/FX: battito di mani ed effetti vari
6. Premere F3 (INSTR.) per selezionare uno strumento all'interno del gruppo di percussioni, tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE. Nel nostro esempio è "kick18" (Figura 234). Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta "empty" cioè nessuno strumento.
7. Premere F6 (TUNE) per impostare l'intonazione fine dello strumento percussivo, tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE. I valori vanno da 0 a 128 (0-100 cents).
8. Premere F7 (SHIFT) per impostare l'intonazione di +/- 32 semitoni a passi di semitono dello strumento percussivo, tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE. In Figura 235 l'intonazione è di +16 semitoni.
9. Premere il tasto USER 5 (SAVE) per salvare il DRUM SET utente, dando un nome tramite lettere e numeri direttamente dalla tastiera e selezionando la posizione in cui si intende salvarlo. Nell'esempio di Figura 236 il nome dato al DRUM SET utente è "MY_DRUM".

Impostare uno USER DRUM SET in uno style

1. Dopo aver selezionato uno style, premere il tasto STYLE VIEW del pannello frontale.
2. Premere il tasto F1 per selezionare la parte di batteria dello style.
3. Se è visualizzato "Audio Drum", premere nuovamente F1 per impostare "Drum1".
4. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE selezionare uno dei DRUM SET creati dall'utente. Nell'esempio di Figura 237 lo USER DRUM SET selezionato è "MY_DRUM".

NOTA

Vedi le liste complete dei DRUM SET e degli strumenti percussivi che compongono i DRUM SET nella sezione "SUONI" delle ultime pagine di questo manuale.

Figura 233

Figura 234

Figura 235

Figura 236

Figura 237

Drawbars

Premendo il tasto DRAWBARS della sezione VOICES si imposta la modalità DRAWBARS. Per la selezione dei vari tipi di organi vedere la sezione dedicata nella Guida veloce (pagina 20).

Creare un nuovo organo DRAWBARS

Per creare un nuovo tipo di organo Drawbars, selezionare uno dei 20 organi disponibili nelle due pagine DRAWBARS (Figura 238).

1. Premere il tasto EDIT del pannello frontale per accedere alla finestra di modifica. I tasti F1-F10 permette l'accesso ai seguenti parametri (Figura 239):

   F1–PERCUSS. ON/OFF: attiva/disattiva la percussione.

   F2–HARMON. 2nd/3rd: aggiunge armonici pari o dispari alla percussione.

   F3–DECAY: valori di decadimento della percussione (0–7).

   F4–VOLUME: volume della percussione (0–63).

   F5–CLICK: volume del click (0–63).

   F6–SUSTAIN: quantità di sostegno del suono (0–16).

   F7–BS BOOST: enfasi dei bassi (0–63).

   F8–REVERB: quantità di riverbero sul suono (0–63)

   F9–CHORUS: quantità di Chorus sul suono (0–63)

   F10–OVERDR.: quantità di distorsione sul suono (0 a 63). Premere contemporaneamente i tasti CURSORE ◄ ► per disattivare

2. Impostare liberamente i valori dei DRAWBARS azionando i 9 slider della sezione MIXER (Figura 240).
3. Premere il tasto USER 5 (SAVE) per salvare l'impostazione di organo DRAWBARS modificato. Il salvataggio avviene nella posizione dell'attuale organo selezionato.

NOTA

In modalità DRAWBARS, se si preme il tasto USER 1 (PedToRotor) si attiva il controllo del rotore tramite il pedale collegato sul pannello posteriore alla presa SUSTAIN PEDAL. Il parametro PedToRotor ON/OFF non viene memorizzato nei DRAWBARS utente e deve venire attivato manualmente.

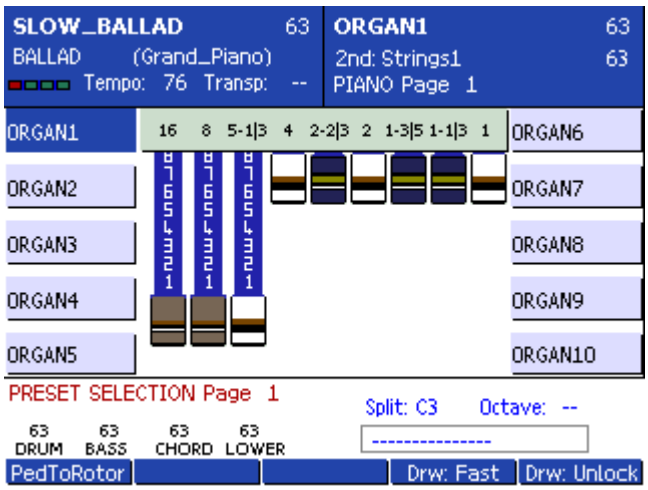


Figura 238

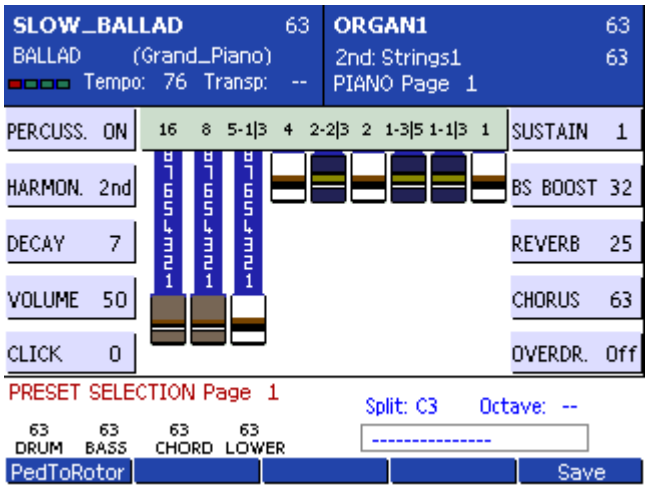


Figura 239

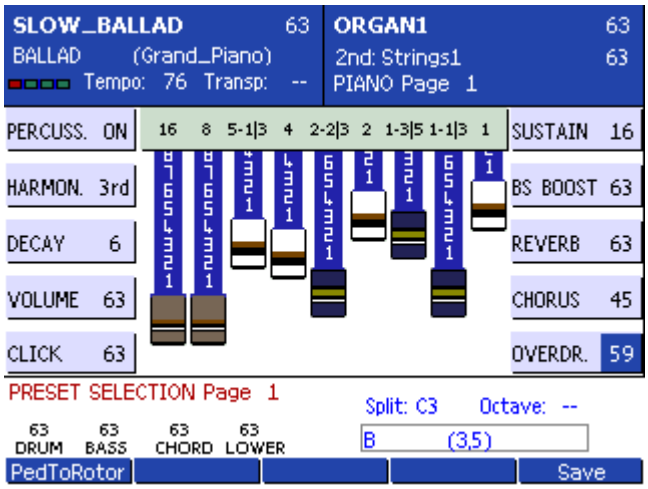


Figura 240

RAM Ins / Supersolo

Premendo il tasto RAM INS / SUPERSOLO della sezione VOICES appare la finestra di selezione degli strumenti INS. Vedere la spiegazione per il caricamento a pagina 19.

Creare/modificare un blocco INS

Premendo il tasto EDIT si può accedere alla finestra di modifica degli strumenti INS (Figura 241). Tramite i tasti F1-F10 è possibile attivare le seguenti funzioni:

- F1–CLEAR&LOAD: libera la memoria attuale e carica gli strumenti INS selezionati.
- F2–CLEAR SELECT.: libera la memoria eliminando gli strumenti INS correntemente selezionati nella finestra.
- F6–CLEAR ALL: svuota tutta la memoria degli strumenti INS.
- F7–SAVE SELECT.: permette di salvare in un file gli strumenti correntemente selezionati (Figura 242). Immettere un nome inserendo i caratteri dalla tastiera e premere il tasto USER 5 (SAVE) per salvare il blocco di strumenti INS. Nell'esempio, il file del blocco è stato nominato "MY_SUPERSOLO".
- F8–AUTO LOAD OFF: attiva/disattiva l'autocaricamento in memoria all'accensione di un blocco INS. Per scegliere che un file RBK parta, basta posizionarsi sul file RBK desiderato e attivare il parametro Auto Load da OFF a ON.

Caricare un blocco INS

Dopo aver salvato un blocco INS, questo sarà presente nel disco rigido.

1. Premere il tasto RAM INS / SUPERSOLO dal pannello frontale.
2. Scorrere tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE tutti i file presenti nella finestra fino a localizzare il file "MY_SUPERSOLO .RBK" salvato in precedenza (Figura 243).
3. Premere ENTER del pannello frontale per caricare in una sola volta il blocco di strumenti INS precedentemente salvato (Figura 244).

NOTA

Se durante il caricamento degli strumenti INS non c'è spazio sufficiente in memoria, apparirà un messaggio di avvertimento che invita a liberare memoria, cancellando uno o più strumenti INS tramite il tasto F2–CLEAR SELECT. o il tasto F6–CLEAR ALL.

Figura 241

Figura 242

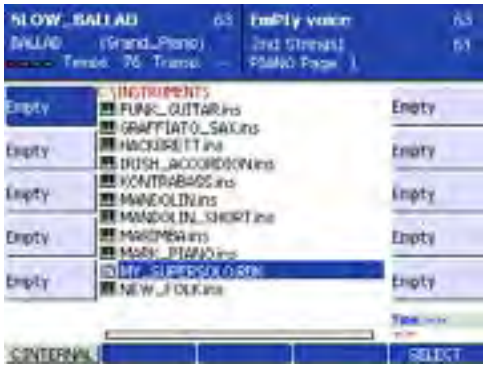


Figura 243

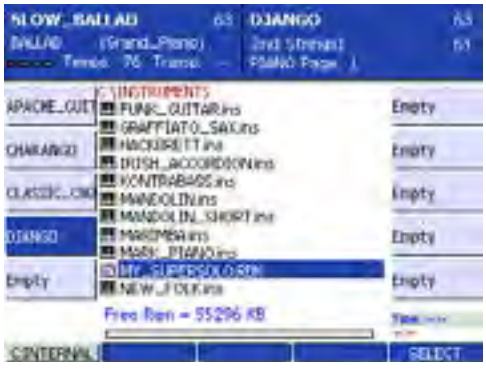


Figura 244

NOTA

Quando si accede alla sezione RAM INS, tra i vari file è presente una cartella denominata SUPERSOLO, la quale contiene voci orchestrali esclusive per l' AUDYA di altissima qualità.

MSP

Audya dispone di un completo editor Multi Sample Player. Per accedere alla funzione MSP, premere il tasto WAVE per accedere alla lista dei file nella cartella WAVE e il tasto EDIT.

■ Creare un MSP

1. Selezionare un file WAV dalla cartella WAVE e premere ENTER per caricare il file in memoria (Figura 245). Tramite i tasti F1-F10 è possibile accedere alle seguenti funzioni:
   F1–START: imposta la nota di inizio sulla tastiera. Premere un tasto sulla tastiera per assegnare automaticamente la nota di inizio (Figura 246) o usare la ruota DATA/VALUE oppure i tasti CURSORE ◄ ►.
   F2–END: imposta la nota di fine (Figura 247) sulla tastiera, come sopra.
   F3–KEY: imposta la tonalità di base. Premere un tasto sulla tastiera per l'assegnazione automatica.
   F4–PITCH: può essere TRACKING, ovvero intonato su ogni tasto della tastiera oppure FIXED, ovvero con intonazione fissa per qualsiasi tasto suonato.
   F5–FINE: intonazione fine del suono fino a +99 cent di semitono.
   F6–VOL: imposta il volume di uscita.
   F7–CUTOFF: imposta il taglio di frequenza (filtro bassa-basso).
   F8–EP (END POINT): punto di fine del suono. Non è possibile editarlo.
   F9–LP (LOOP POINT): imposta il punto di loop del suono.
   F10–WAVE EDIT: apre l'ambiente WAVE EDIT per la modifica del wave selezionato.
2. Tramite il tasto USER 1 (PAGE >>) è possibile passare a una seconda schermata di parametri per la modifica del suono campionato (Figura 248). Tramite i tasti F1-F10 è possibile accedere alle seguenti funzioni:
   F1–ATTACK: imposta il tempo di attacco dell'inviluppo del suono.
   F2–DECAY: imposta il tempo di decadimento dell'inviluppo del suono.
   F3–SUSTAIN: imposta il livello del sostegno dell'inviluppo del suono.
   F4–RELEASE: imposta il tempo di rilascio dell'inviluppo del suono.
   F6–SLOPE: imposta la pendenza dell'inviluppo.
   F7–OFFSET: imposta la quantità di intervento dell'inviluppo in base alla dinamica.
   F8–FILT. SLOPE: imposta la pendenza del filtro.
   F9–FILT. OFFSET: imposta la quantità di intervento sul filtro in base alla dinamica.
3. Ripetere l'operazione di editing caricando un altro file WAV e assegnandolo a un altro tasto.
4. Una volta selezionati tutti i file WAV che interessano, è possibile vedere l'elenco dei soli file caricati nell'MSP premendo il tasto MSP VIEW (tasto USER 2). In questa schermata è possibile ricontrollare il tutto, rimuovere tracce (tasto USER 3) o far suonare una traccia alla volta attraverso il tasto SOLO (USER 4). Questo ambiente, inoltre, risulta fondamentale per il ri-editing di MSP creati in precedenza. Ripremendo il tasto MSP VIEW si ritorna alla schermata di navigazione.

Figura 245

Figura 246

Figura 247

Figura 248

■ Salvare e caricare un MSP

1. Salvare il suono MSP tramite il tasto USER 5 (SAVE). Inserire un nome nella finestra di dialogo usando i tasti della tastiera e premere SAVE di nuovo (Figura 249).
2. Per caricare un MSP bisogna selezionarlo dal disco rigido. Premendo ENTER appare una barra simile di caricamento al termine del quale è possibile spostarsi in INS-EFFECT SFX per poterlo selezionare. DA qui in verrà trattato come un INS con tutte le sue applicazione (inserimento in Program, MIDI ecc.).

Figura 249

■ MSP come Ins

Possibilità di gestire il Formato MSP in modo analogo all'Ins. I file MSP adesso sono visibili in ambiente Ram Ins e possono anche essere impostati in Autoload, , basta spostare i file ed eventuali risorse nella cartella instruments.

NOTA

Gli MSP creati in Audya vengono salvati in un file unico contenente tutte le info per poter funzionare, al contrario dei precedenti strumenti KETRON, i quali necessitavano di avere i file WAV nella stessa cartella. Ne consegue che, se si vuole utilizzare un MSP di uno strumento precedente, bisogna fornire all'Audya anche i file WAV associati all'MSP e collocarli nella stessa cartella.

Voice List

Tramite il tasto VOICE LIST della sezione VOICES si visualizza la finestra delle cosiddette “voci personalizzate”. Significa che per ognuna delle 16 VOICES (le prime due file di tasti) sono disponibili altrettante VOICE LIST composte da 20 locazioni di memoria ognuna. Questo permette di personalizzare la lista dei propri strumenti utilizzati per ogni famiglia di strumenti.

Creazione di una VOICE LIST

1. Premere il tasto VOICE LIST. Selezionare un gruppo premendo un tasto della sezione VOICES. Per esempio EL. PIANO.
2. Apparirà un finestra simile alla Figura 250, ovvero con diverse locazioni di memoria preimpostate.
3. Premere il CURSORE ► per accedere alla seconda pagina in cui ci sono dieci locazioni vuote (EMPTY VOICE).
4. Selezionare tramite i tasti F1-F10 una locazione di memoria vuota (Figura 251)
5. Se la memoria è già occupata si può sostituire lo strumento in quella locazione.
6. Premere il tasto EDIT. Il tasto VOICE LIST lampeggerà.
7. Selezionare un tasto qualsiasi della sezione VOICES. Per esempio, EL PIANO, per mantenere una omogeneità di voci, ma potrebbe essere uno strumento qualsiasi di un’altra famiglia.
8. Selezionare ora uno strumento tramite i tasti F1-F10 e i tasti CURSORE ◄ ► per selezionare le pagine. Per esempio, F2 (FM_PIANO 2) della seconda pagina di EL. PIANO (Figura 252).
9. Premere il tasto ENTER per confermare la scelta.
10. Ripetere, se si desidera, la scelta dello strumento dal punto 5 al punto 7, cambiando di volta in volta locazione di memoria tramite i tasti F1-F10 e i tasti CURSORE ◄ ► per selezionare le diverse pagine. Fino a ottenere una propria VOICE LIST completa (Figura 253).
11. Premere il tasto USER 5 (SAVE) sotto il display oppure il tasto SAVE del pannello frontale per salvare la VOICE LIST personalizzata.
12. Premere il tasto EDIT per uscire dalla modalità di modifica. Il tasto VOICE LIST non lampeggerà più.
13. A questo punto, premere il tasto VOICE LIST per visualizzare la lista di strumenti personalizzata, disponibile per ogni gruppo di strumenti della sezione VOICES.

Figura 250

Figura 251

Figura 252

Figura 253

User Voice List

■ Cos'è l'User Voice List

Potente strumento per poter associare un gruppo della Voice List allo Style o Player.

La nuova User Voice List è controllata dal gruppo Effect/SFX della Voice List, che può essere editata indipendentemente dal resto degli altri gruppi, e possono essere associate ad uno style,midi,Mp3,Wave per un richiamo automatico.

I file User Voice List (con estensione *.UVL) sono posizionati per default nel folder C:\USER_VOICE_LIST, in 4 sottocartelle: Midi, Mp3, Style, Wave.
In alternativa possono essere caricate in modo automatico settando in MENU: "KEYBOARD CONTROL->UTILITY->PAGE 2/4->Player Autoload" a "Text+UVL" oppure "UVL" (Figura 254).

Figura 254

■ Come preparare le User Voice List:

L'Edit è lo stesso delle Voice List standard, basta quindi modificare a piacere le 20 voice list del gruppo EFFECT/SFX. Si hanno 2 opzioni di salvataggio:

1. Salvare l'intera Voices List in "C:\SYSTEM\INIT\VOICELIST.TOU" con il tasto User5/10 <Save>.
2. Salvare solo la User Voice List con il tasto User 4/9 <Save UVL> su disco nel folder "C\USER_VOICE_LIST" (Figura 255).

Figura 255

■ Come assegnare le User Voice List allo Style, Midifile, Wave, MP3

STYLE

Caricare lo style desiderato, accedere alle Voice List premendo il tastino relativo e selezionare la famiglia EFFECT/SFX.

A questo punto premere il tasto SAVE.

In corrispondenza da F3 si troverà la scritta "SAVE UVL to STYLE" premendo F3 si salvano le user voice list nel folder USER_VOICE_LIST\STYLE con lo stesso nome dello style. Tutte le volte che questo Style viene richiamato sarà caricata in automatico la User Voice List (Figura 256).

Figura 256

MID, WAV e MP3

Stesso concetto dello Style è applicato ai MID,WAV e MP3. Una volta selezionato il file midi o audio desiderato premere il tasto <SAVE>.

In corrispondenza da F3 verrà visualizzato:

“SAVE UVL to MIDI” oppure

“SAVE UVL to WAVE” oppure

“SAVE UVL to MP3”

premendo F3 si salvano le user voice list nei folders

USER_VOICE_LIST\MIDI oppure

USER_VOICE_LIST\WAVE oppure

USER_VOICE_LIST\MP3

con lo stesso nome del file audio/midi in modo di poterle caricare in modo automatico alla selezione del file (Figura 257).

Figura 257

NOTA

Se premendo <SAVE> non compare la scritta su F3 controllare che i leds DISK, REGISTRATION, PLAYLIST, SFX siano spenti e che sia selezionato almeno uno style o un file midi, wave, mp3.

Menu

Premendo il tasto MENU del pannello frontale si accede alla pagina principale del MENU (Figura 258). Da questa pagina è possibile accedere alle numerose pagine di impostazione della tastiera.
I tasti F1-F9 del MENU corrispondono alle seguenti voci:

F1–LANGUAGE
F2–MIDI
F3–DSP
F4–KEYBOARD CONTROL
F5–OUTPUT ASSIGN
F6–METRONOME CLICK
F7–VIDEO MODE
F8–AUDIO RECORDING
F9–MIDI RECORDING
F10-MACRO RECORDING

Figura 258

Figura 259

■ LANGUAGE

- Premere il tasto F1 (LANGUAGE) per aprire la pagina per la selezione della lingua dei menu e di varie funzioni (Figura 259). Tramite i tasti funzione F1-F10 è possibile impostare una delle seguenti lingue:
  F1–ENGLISH: inglese.
  F3–DEUTSCH: tedesco.
  F6–ITALIANO: italiano

Una volta impostata la lingua, uscire dal MENU con il tasto EXIT o MENU. Premere SAVE e F6 (CUSTOM STARTUP) per memorizzare l'impostazione e avviare la tastiera con la lingua desiderata.

NOTA

Nella finestra appaiono solo le lingue che sono effettivamente presenti all'interno della tastiera.

Le ulteriori lingue potranno essere aggiunte in un qualsiasi altro momento con la semplice aggiunta di un file nel disco rigido.

■ MIDI

- Premere il tasto F2 (MIDI) del MENU per aprire la pagina di impostazioni MIDI (Figura 260). Tramite i tasti F1-F10 è possibile aprire le seguenti pagine di impostazioni:
  F1–CHANNEL TX: impostazione dei canali di trasmissione.
  F2–FILTER PROG.CHANGE TX: impostazione del filtro dei dati e Program Change.
  F3–TRANPOSE TX: trasmissione delle parti trasposte.
  F4–UTILITY: pagina di utilità (vedi più avanti).
  F6–CHANNEL RX: impostazione dei canali di ricezione.
  F7–FILTER PROG.CHANGE RX: impostazione del filtro dei dati e Program Change.
  F8–TRANSPOSE RX: ricezione delle parti trasposte.

Figura 260

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore di default — ovvero nessun canale MIDI. Significa che la parte non viene trasmessa via MIDI.

CHANNEL TX
Premendo il tasto F1 si apre una finestra simile a quella di Figura 261. Qui è possibile impostare tutti i canali di trasmissione MIDI per ogni singola parte della tastiera tramite i tasti F1-F10.
Premere il tasto F1-10 corrispondente alla parte e assegnare il canale MIDI di trasmissione da 1 a 16 tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE.
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drum1
F5–Drum2
F6–Global (canale globale della tastiera)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (apre un'altra finestra)
F10–VOICE/DRAWBAR (apre un'altra finestra)
Oltre che con i tasti F1-10, notare che si possono selezionare le varie parti anche tramite i tasti CURSORE ▲ ▼.

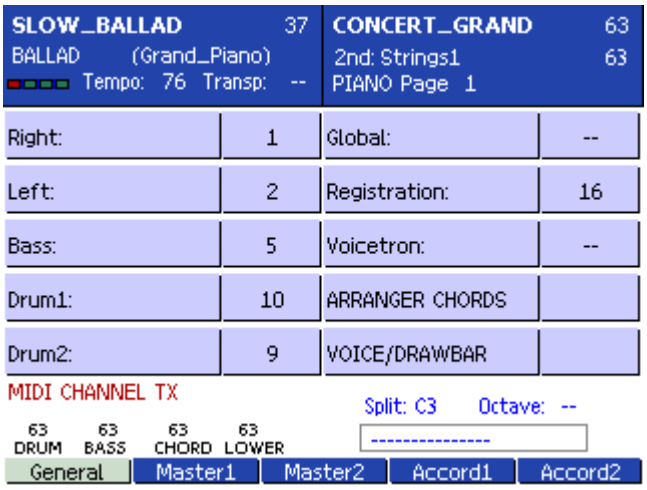


Figura 261

ARRANGER CHORDS
Premendo il tasto F9 si apre un'ulteriore finestra per l'assegnazione dei canali MIDI a ogni singola parte dell'Arranger, come illustrato in Figura 262.
Premendo i tasti F1-F10 o i tasti CURSORE ▲ ▼ si possono selezionare le parti dell'Arranger a cui assegnare il canale MIDI di trasmissione da 1 a 16 tramite i tasti CURSORE ◄ ► o DATA/VALUE.
F1–Chord1
F2–Chord2
F3–Chord3
F4–Chord4
F5–Chord5
F6–Lower1
F7–Lower2
F8–Live Chord L (Mono)
F9–Live Chord R

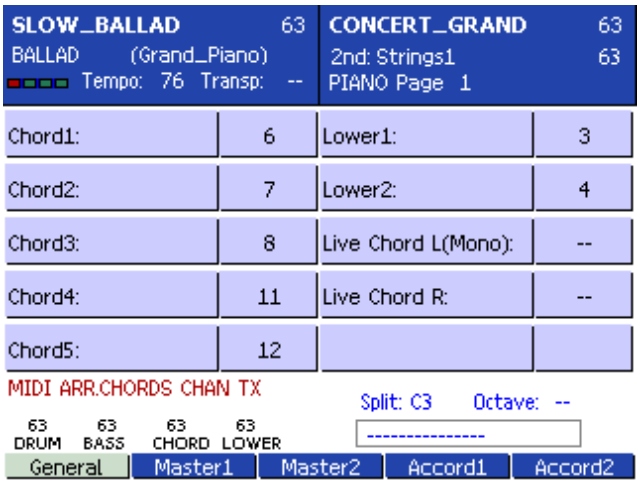


Figura 262

VOICE/DRAWBAR
Premendo il tasto F10 si apre un'ulteriore finestra per l'assegnazione dei canali MIDI a ogni singola VOICE, DRAWBAR, Click e Percussion, come illustrato in Figura 263. Premendo i tasti F1-F10 o i tasti CURSORE ▲ ▼ si possono selezionare le parti a cui assegnare il canale MIDI di trasmissione da 1 a 16 tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE:
F1–Voice1
F2–Voice2
F3–Voice3
F4–2ndVoice1
F5–2ndVoice2
F6–GM/RAM Voices
F7–Drawbar
F8–Click
F9–Percussion

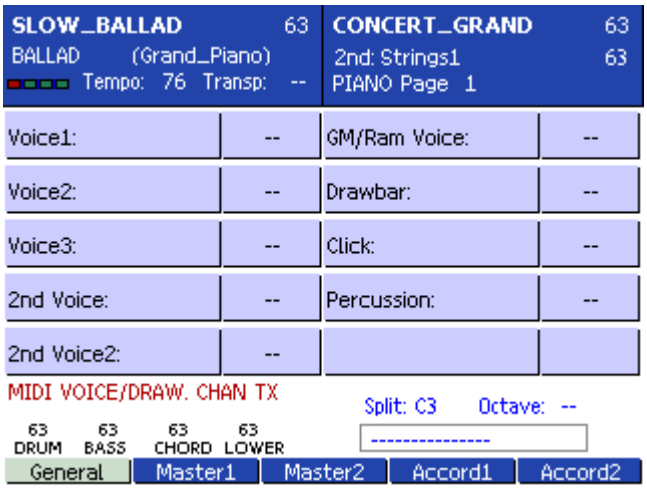


Figura 263

NOTA
Per tornare alla pagina precedente del MENU premere il tasto EXIT del pannello frontale. Per uscire subito dall'ambiente MENU senza salvare modifiche premere il tasto MENU.

General, Master1, Master2, Accord1, Accord2
È possibile memorizzare le impostazioni MIDI in cinque Preset, assegnati ai tasti USER da 1 a 5:
General: Preset generale
Master1: Preset per una Master Keyboard
Master2: Preset per una seconda Master Keyboard
Accord1: Preset per una fisarmonica MIDI
Accord2: Preset per una seconda fisarmonica MIDI
La Figura 264 illustra la pagina relativa a Master2 (tasto USER 2). Le spiegazioni seguenti e le illustrazioni si riferiscono al Preset General, essendo perfettamente identica la procedura per i Preset Master1, Master2, Accord1 e Accord2.

Figura 264

Salvare le impostazioni MIDI
Per salvare le impostazioni MIDI premere il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio “SAVE MIDI Setting”. Le impostazioni MIDI non salvate non vengono memorizzate e al successivo avvio della tastiera tornano con le impostazioni precedenti.

FILTER PROG.CHANGE TX
Dalla prima schermata del menu MIDI, premendo il tasto F2 si apre la finestra per le impostazioni del filtro dei dati e Program Change in trasmissione (Figura 265).
Tramite i tasti F1-10 si selezionano le parti di cui si vuole impostare il filtro:
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drums
F5–ALL PARTS
F6–Global (canale globale della tastiera)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (apre un’altra finestra)
F10–VOICE/DRAWBAR (apre un’altra finestra)
Selezionare le varie opzioni di filtro in trasmissione MIDI tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per impostare il valore FILTERED per attivare il filtro dell’opzione selezionata, oppure il valore “—” per disattivare il filtro. Le opzioni di filtro sono (Figure 265, 266, 267):

Figura 265

Figura 266

Exclusive Msg	Pan Pot
Tabs Exc. Msg	EXPRESSION
Program Change	Sust./Soft/Sost.
AFTERTOUCH	PORTAMENTO
PITCH BEND	WHA
All Controls	Mono/Poly
All RPN	ADSR
All NRPN	CUTOFF
MODULATION	RESONANCE
VOLUME	GM/GS Reset
REVERB	Reset All Controls
Chorus/Effect	Arabic Scale

Figura 267

TRANPOSE TX
Dalla prima schermata del menu MIDI, premendo il tasto F3 si apre la finestra per impostare la trasposizione delle parti in trasmissione MIDI. Come illustrato in Figura 268, è possibile selezionare con i tasti F1-F10 o i tasti CURSORE ▲ ▼ le parti da trasporre in trasmissione MIDI. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE è possibile assegnare il valore della trasposizione di +/- 36 semitoni a passi di 1 semitono. Premendo insieme CURSORE ◄ ► si imposta il valore di default —, ovvero nessuna trasposizione.
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Lower1
F5–Lower2
F6–Chord1
F7–Chord2
F8–Chord3
F9–Chord4
F10–Chord5

CHANNEL RX
In modo simile alla procedura per **CHANNEL TX**, premendo il tasto F6 si accede alla finestra per l'impostazione dei canali di ricezione MIDI per ogni singola parte (Figura 269). Premere il tasto F1-10 o i tasti CURSORE ▲ ▼ per selezionare la parte e assegnare il canale MIDI da 1 a 16 tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE.
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drum1
F5–Drum2
F6–Global (canale globale della tastiera)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (apre un'altra finestra)
F10–VOICE/DRAWBAR (apre un'altra finestra)

ARRANGER CHORDS
Premendo il tasto F9 si apre la finestra per l'assegnazione dei canali MIDI in ricezione (Figura 270). Assegnare il canale MIDI da 1 a 16 tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE.
F1–Chord1
F2–Chord2
F3–Chord3
F4–Chord4
F5–Chord5
F6–Lower1
F7–Lower2
F8–Live Chord L (Mono)
F9–Live Chord R

VOICE/DRAWBAR
Premere il tasto F10 per aprire la finestra simile a quella di Figura 271. Premendo i tasti F1-F10 o i

Figura 268

Figura 269

Figura 270

Figura 271

tasti CURSORE ▲ ▼ si selezionano le parti a cui assegnare il canale MIDI di ricezione da 1 a 16 tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE.
F1–Voice1
F2–Voice2
F3–Voice3
F4–2ndVoice1
F5–2ndVoice2
F6–GM/RAM Voices
F7–Drawbar
F8–Click
F9–Percussion

FILTER PROG.CHANGE RX

Dalla prima schermata del menu MIDI, premendo il tasto F7 si apre la finestra per le impostazioni del filtro dei dati e Program Change in trasmissione (Figura 272). Tramite i tasti F1-10 si selezionano le parti di cui si vuole impostare il filtro:
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drums
F5–ALL PARTS
F6–Global (canale globale della tastiera)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (apre un'altra finestra)
F10–VOICE/DRAWBAR (apre un'altra finestra)
Selezionare le varie opzioni di filtro in ricezione MIDI tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per impostare il valore FILTERED per attivare il filtro dell'opzione selezionata, oppure il valore "—" per disattivare il filtro.
Le opzioni di filtro sono (Figure 272, 273, 274):

Exclusive Msg	Pan Pot
Tabs Exc. Msg	EXPRESSION
Program Change	Sust./Soft/Sost.
AFTERTOUCH	PORTAMENTO
PITCH BEND	WHA
All Controls	Mono/Poly
All RPN	ADSR
All NRPN	CUTOFF
MODULATION	RESONANCE
VOLUME	GM/GS Reset
REVERB	Reset All Controls
Chorus/Effect	Arabic Scale

TRANSPOSE RX

Dalla prima schermata del menu MIDI, premendo il tasto F8 si apre la finestra per impostare la trasposizione delle parti in ricezione MIDI. Come illustrato in Figura 275, si seleziona con i tasti F1-F10 o i tasti CURSORE ▲ ▼ la parte da trasporre in ricezione MIDI. Tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE si assegna il valore della trasposizione di +/- 36 semitoni a passi di 1 semitono. Premendo insieme CURSORE ◄ ► si imposta il valore di default —, ovvero nessuna trasposizione.
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Lower1
F5–Lower2
F6–Chord1
F7–Chord2
F8–Chord3
F9–Chord4
F10–Chord5

Figura 272

Figura 273

Figura 274

Figura 275

UTILITY

Dalla prima schermata del menu MIDI, premendo il tasto F4, si apre la pagina UTILITY, come illustrato in Figura 276. Da qui si possono impostare i seguenti parametri premendo direttamente sui tasti F1-F10:

- F1–SOFT-THRU: abilita il MIDI Thru. I dati in ingresso della sola tastiera alla porta MIDI IN vengono ritrasmessi alla porta MIDI Out
- F2–MIDI CLOCK IN: abilita la ricezione del MIDI clock
- F3–MIDI CLOCK OUT: abilita la trasmissione del MIDI clock
- F4–LOCAL: abilita la funzione Local On/Off della tastiera. In Local Off non si sentirà nessun suono in uscita
- F5–MIDI PORT IN KEYB: abilita la porta MIDI IN 1 o 2 per la ricezione dei dati General MIDI
- F6–USB MIDI OUT: abilita la trasmissione MIDI dalla porta USB.
- F7–GM2 MODE: abilita la modalità General MIDI 2.
- F8–GLOBAL KEYB TX: abilita la trasmissione della sola tastiera.
- F9–MIDI IN GLOB TRANS: abilita la trasmissione dei dati dalla porta MIDI IN alla porta MIDI out 1 o 2.

USB MIDI OUT

Quando si attiva la modalità USB MIDI OUT dalla pagina UTILITY, se la tastiera viene collegata alla porta USB di un computer, verrà riconosciuta come driver USB SPEAKERS per la trasmissione di dati MIDI da e verso il computer collegato.

Quando la tastiera è collegata via USB al computer, il LED verde del tasto USB (EXIT) si accende.

- La tastiera potrà essere usata come unità esterna di controllo e di generazione sonora per applicazioni MIDI, come, per esempio, Cubase, Sonar, Reaper e così via.
- Una volta aperta l'applicazione MIDI è possibile selezionare la porta MIDI In e la porta MIDI Out identificata come USB SPEAKERS.
- In Figura 277 la freccia indica le porte MIDI IN e MIDI OUT di una traccia di Cubase.
- Una volta aperta la comunicazione MIDI via USB, sarà possibile registrare tracce MIDI.
- Il materiale registrato via MIDI in una traccia del sequencer potrà essere ascoltato direttamente tramite il modulo sonoro interno di Audya.

Per la corretta riproduzione delle varie parti e degli strumenti, si consiglia di impostare gli stessi canali MIDI per la trasmissione e la ricezione. Per esempio:

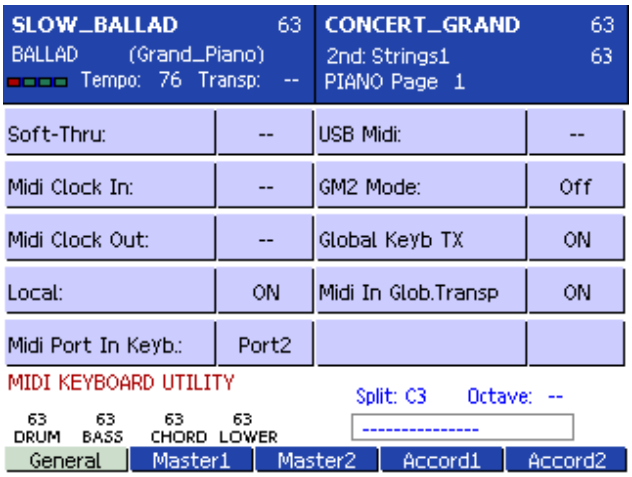


Figura 276

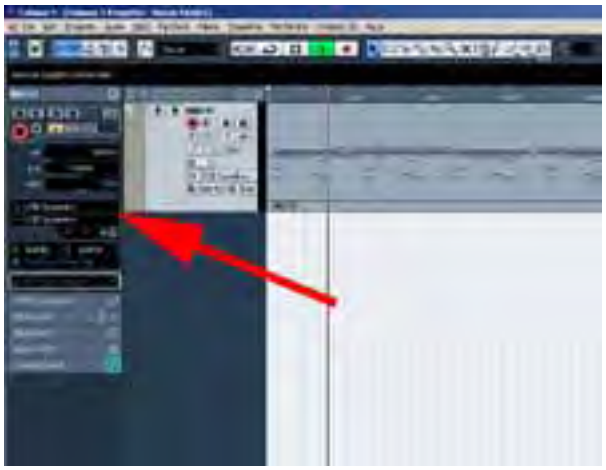
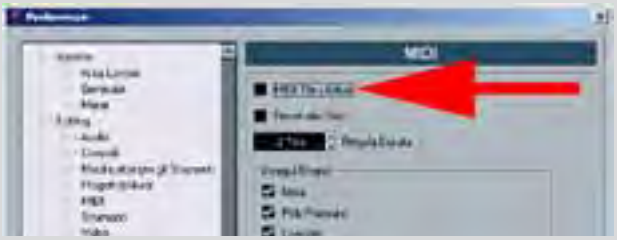


Figura 277

NOTA

Per evitare di creare pericolosi loop MIDI, si consiglia di disattivare il MIDI THRU dell'applicazione che registra e riproduce le tracce MIDI.



Right: canale MIDI 1 sia TX che RX
Left: canale MIDI 2 sia TX che RX
Bass: canale MIDI 3 sia TX che RX
Chord1: canale MIDI 5 sia TX che RX
Drum1: canale MIDI 10 sia TX che RX
e così via.

■ DSP

- Dalla prima schermata del menu, premere il tasto F3 per aprire la pagina delle impostazioni del DSP (Digital Signal Processor), ovvero il processore digitale di segnale, come illustrato in Figura 278.
  Tramite i tasti F1-F10 è possibile aprire le seguenti pagine:
  F1–REVERB: impostazioni del riverbero.
  F2–CHORUS: impostazioni del Chorus.
  F3–ECHO-DELAY: impostazioni dell'eco.
  F4–DISTORTION: impostazione del distorsore.
  F5–ROTOR: impostazione del rotore (Leslie).
  F6–DRAWBAR OVERDRIVE: impostazione del distorsore per l'organo.
  F7–EQUALIZER: impostazione dell'equalizzatore.
  F8–WAVE EQUALIZER: impostazione dell'equalizzatore per i file wave.

REVERB

Premendo il tasto F1 della pagina DSP, si apre la finestra REVERB, come illustrato in Figura 279. Qui è possibile selezionare i seguenti parametri:

F1–RIGHT REVERB: selezione del riverbero per la mano destra (apre un'altra finestra).
F2–LEFT/GM REVERB: selezione del riverbero per la mano sinistra e le parti GM (apre un'altra finestra).
F6–Right Level: impostazioni della quantità di riverbero per la mano destra (valori 0-63).
F7–Left/GM Level: impostazioni della quantità di riverbero per la mano sinistra e le parti GM (valori 0-63).
F8–Micro Level: impostazione della quantità di riverbero per il microfono (valori 0-63).

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.

RIGHT REVERB

Dalla pagina REVERB, premendo il tasto F1 (Right Reverb) si apre la pagina per la selezione del riverbero per la mano destra (Figura 280).
I Preset di riverbero disponibili sono 10 nella prima pagina e 10 nella seconda pagina, accessibili tramite un qualsiasi tasto CURSORE o la ruota DATA/VALUE.
Premere il tasto F1-F10 per selezionare il tipo di riverbero corrispondente:

Studio1 e Studio2
Club1 e Club2
Hall1 e Hall2
Theatre1 e Theatre2
Stage1 e Stage2
Church1 e Church2
Hangar
Galaxy
Space
User1, User2, User3, User4 e User5 (vedi più avanti)

Figura 278

Figura 279

Figura 280

Figura 281

Appena si seleziona l'effetto per la mano destra, lo si può sentire suonando direttamente nello split di destra della tastiera.
Per bloccare il riverbero in modo che resti sempre lo stesso anche cambiando Program o Registration o all'avvio, premere il tasto **Lock: ON**, corrispondente al tasto USER 1 (Figura 281).
Una volta scelto il tipo di effetto, uscire premendo il tasto EXIT o direttamente il tasto MENU.
Per memorizzare il tipo di riverbero all'avvio premere il tasto USER SAVE del pannello frontale e F6 (CUSTOM STARTUP).

LEFT/GM REVERB

Dalla pagina REVERB, premendo il tasto F2 (LEFT/GM REVERB) si apre la pagina per la selezione del riverbero per la mano sinistra e le parti GM (Figura 282). I Preset di riverbero disponibili sono gli stessi di quelli per la mano destra visti nel precedente paragrafo.
Per bloccare il riverbero in modo che resti sempre lo stesso anche cambiando Program o Registration, premere il tasto **Lock: ON**, corrispondente al tasto USER 1, come indicato dalla freccia di Figura 282.
Una volta scelto il tipo di effetto, uscire premendo il tasto EXIT o direttamente il tasto MENU.

Figura 282

USER REVERB

Quando si seleziona il riverbero per la mano destra o la mano sinistra e le parti GM è possibile scegliere uno dei 5 USER REVERB (Figura 283) corrispondenti ai tasti F6-F10 della seconda pagina REVERB.
Premendo il tasto EDIT del pannello frontale è possibile personalizzare i riverberi utente e memorizzarli come User Rev1, User Rev2, User Rev3, User Rev4 e User Rev5.
La Figura 284 mostra la pagina dei parametri User Rev1 modificabili tramite i tasti F1-F10 e i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE:

F1–Scelta dello User Rev (da 1 a 5)
F2–LEVEL: livello del riverbero (valori 0–63)
F3–TIME: tempo del riverbero (valori 0–63)
F4–THESHOLD GATE: soglia del taglio riverbero (valori 0–63)
F5–HIGH DAMP: attenuazione delle frequenze acute del riverbero (valori 0–63)
F7–ALGORITHM: tipo di algoritmo (Long1, Long2, Medium, Short1, Short2)

Figura 283

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.

Figura 284

Una volta impostati i parametri è possibile salvare il riverbero personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

CHORUS

Premendo il tasto F2 della pagina DSP, si apre la finestra CHORUS, come illustrato in Figura 285. Qui è possibile selezionare i seguenti parametri:

F1–CHORUS RIGHT: selezione del Chorus per la mano destra (apre un'altra finestra)
F2–CHORUS LEFT/GM: selezione del Chorus per la mano sinistra e le parti GM (apre un'altra finestra)
F6–Right Level: impostazioni della quantità di Chorus per la mano destra (valori 0-63)
F7–Left/GM Level: impostazioni della quantità di Chorus per la mano sinistra e le parti GM (valori 0-63)

Figura 285

CHORUS RIGHT

Dalla pagina CHORUS, premendo il tasto F1 (CHORUS RIGHT) si apre la pagina per la selezione del Chorus per la mano destra (Figura 286).
I Preset di Chorus disponibili sono 10 nella prima pagina e 10 nella seconda pagina, accessibili tramite un qualsiasi tasto CURSORE o la ruota DATA/VALUE.
Premere il tasto F1-F10 per selezionare il tipo di Chorus corrispondente:

Chorus1, Chorus2 ... Chorus6
Tremolo1, Tremolo2 e Tremolo3
Phaser1, Phaser2 e Phaser3
Flanger1, Flanger2 e Flanger3
User1, User2, User3, User4 e User5 (vedi più avanti)

Appena si seleziona l'effetto per la mano destra, lo si può sentire suonando direttamente nello split di destra della tastiera.
Per bloccare il Chorus in modo che resti sempre lo stesso anche cambiando Program o Registration, premere il tasto **Lock: ON**, corrispondente al tasto USER 1, come indicato dalla freccia di Figura 286.
Una volta scelto il tipo di effetto, uscire premendo il tasto EXIT o direttamente il tasto MENU.
Per memorizzare il tipo di effetto all'avvio premere il tasto USER SAVE del pannello frontale e F6 (CUSTOM STARTUP).

CHORUS LEFT/GM

Dalla pagina CHORUS, premendo il tasto F2 (LEFT/GM REVERB) si apre la pagina per la selezione del Chorus per la mano sinistra e le parti GM. I Preset di Chorus disponibili sono gli stessi di quelli per la mano destra visti nel precedente paragrafo.
Per bloccare il Chorus in modo che resti sempre lo stesso anche cambiando Program o Registration o all'avvio, premere il tasto **Lock: ON**, corrispondente al tasto USER 1, come indicato dalla freccia di Figura 286.
Una volta scelto il tipo di effetto, uscire premendo il tasto EXIT o direttamente il tasto MENU.

USER CHORUS

Quando si seleziona il Chorus per la mano destra o la mano sinistra e le parti GM è possibile scegliere uno dei 5 USER CHORUS (Figura 287) corrispondenti ai tasti F6-F10 della seconda pagina CHORUS.
Premendo il tasto EDIT del pannello frontale è possibile personalizzare i Chorus utente e memorizzarli come User Cho1, User Cho2, User Cho3, User Cho4 e User Cho5.
La Figura 288 mostra la pagina dei parametri User Cho1 modificabili tramite i tasti F1-F10 e i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE:
F1–Scelta dello User Cho (da 1 a 5)
F2–LEVEL: livello del Chorus (valori 0–63)
F3–TIME: ritardo del Chorus (valori 0–63)
F4–MODE: modalità del Chorus (Chorus, Flanger, Tremolo e Phaser)
F7–FEEDBACK: quantità di feedback (valori 0–63)

Figura 286

Figura 287

Figura 288

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.

F8–DEPTH: profondità del Chorus (valori 0–63)
F9–RATE: velocità del Chorus (valori 0–63)
Una volta impostati i parametri è possibile salvare il Chorus personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale.
Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

ECHO-DELAY

Premendo il tasto F3 della pagina DSP, si apre la finestra ECHO-DELAY, come illustrato in Figura 289. Questa pagina permette la selezione del tipo di ECHO-DELAY da impostare nel DSP per renderlo disponibile nel PROGRAM in cui è assegnato almeno un algoritmo di ECHO (Figura 290).
I Preset di Echo disponibili sono 10 nella prima pagina e 10 nella seconda pagina, accessibili tramite un qualsiasi tasto CURSORE o la ruota DATA/VALUE. Premere il tasto F1-F10 per selezionare il tipo di Echo corrispondente:

Mono Echo1 ... Mono Echo5
Stereo Echo1 ... Stereo Echo5
Triple Echo1 ... Triple Echo5
Mono User1
Stereo User1 e Stereo User2
Triple User1 e Triple User2

Quando si attiva un Preset di Echo è possibile impostare l'opzione Lock:On/Off come per i precedenti effetti di Reverb e Chorus e l'opzione Tap Enable/Disable (Figura 291).
L'opzione Tap Enable/Disable consente di attivare o disattivare la funzione Tap dell'effetto Echo impostato nel PROGRAM. In altre parole, quando tap è attivo, verranno sincronizzati i ritardi dell'effetto in base al tempo corrente. I ritardi dell'effetto resteranno sincronizzati anche se il tempo viene variato. In pratica con il parametro attivo l'effetto viene sincronizzato automaticamente con il tempo.

USER ECHO-DELAY

Quando si seleziona uno dei cinque effetti Echo personalizzabili dall'utente, premendo il tasto EDIT del pannello frontale si apre la pagina relativa ai parametri di modifica dell'effetto corrispondente.
La Figura 292 mostra i parametri per Mono User1, ma i parametri sono identici per anche Stereo User 1, Stereo User 2, Triple User 1 e Triple User 2. La differenza fra i tre tipi di effetto sta nell'algoritmo di base. I parametri sono i seguenti:
F1–Scelta dello User Echo (da 1 a 5)
F2–LEVEL: livello dell'effetto (valori 0–63)
F3–TIME: ritardo dell'effetto (valori 0–63)
F4–FEEDBACK: quantità di feedback (valori 0–63)
F5–FILTER: quantità di filtro passa alto (valori 0–63)
F7–MASTER VOL.: volume generale (valori 0–63)
F8–LEFT VOL.: volume canale sinistro (valori 0–63)
F9–RIGHT VOL.: volume canale destro (valori 0–63)
F10–TAP MODE ON/OFF: abilita/disabilita la modalità Tap. Se viene disabilitato il parametro, l'effetto non verrà interessato dal parametro Tap Enable/Disable visto prima.

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.

Figura 289

Figura 290

Figura 291

Figura 292

Una volta impostati i parametri è possibile salvare l'effetto Echo personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

DISTORTION

Premendo il tasto F4 della pagina DSP, si apre la finestra DISTORSION, come illustrato in Figura 293. Questa pagina permette la selezione del tipo di DISTORTION da impostare nel DSP per renderlo disponibile nel PROGRAM in cui è assegnato almeno un algoritmo di DISTORTION (Figura 294).
I Preset di Distortion disponibili sono 10 nella prima pagina e 10 nella seconda pagina, accessibili tramite un qualsiasi tasto CURSORE o la ruota DATA/VALUE. Premere il tasto F1-F10 per selezionare il tipo di distorsione corrispondente:

Overdrive1 ... Overdrive3
Tube1 e Tube2
Distorsion1 ... Distorsion3
Hyper Dist.
Grunge
Fuzz
Hot British
Org. Over1 ... Org. Over3
Over. User1 e Over. User2
Dist. User1, Dist. User2 e Dist. User3

Quando si attiva un Preset di Distortion è possibile impostare l'opzione Lock:On/Off come per i precedenti effetti.

USER DISTORTION

Quando si seleziona uno dei cinque effetti Distortion personalizzabili dall'utente, premendo il tasto EDIT del pannello frontale si apre la pagina relativa ai parametri di modifica dell'effetto corrispondente.
La Figura 295 mostra i parametri per Over. User1, ma i parametri sono identici per anche Over. User 1, Dist. User 2, Dist. User 1 e Dist. User 3. La differenza fra i tre tipi di effetto sta nell'algoritmo di base.
I parametri sono i seguenti:
F1–Scelta dello User Distortion (da 1 a 5)
F2–GAIN: livello dell'effetto (valori 0–63)
F3–INPUT LEVEL: livello di ingresso (valori 0–63)
F4–FILTER FREQ: taglio della frequenza del filtro passa alto (valori 0–63)
F5–FILTER RESO: risonanza del filtro (valori 0–63)
F7–OTUPUT LEVEL: volume generale (valori 0–63)
F8–SUSTAIN: quantità di sustain (valori 0–63)
F9–TYPE: tipo di algoritmo (Tube, Grunge, Sharp, Heavy, Punk).

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.

Una volta impostati i parametri è possibile salvare l'effetto Distortion personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

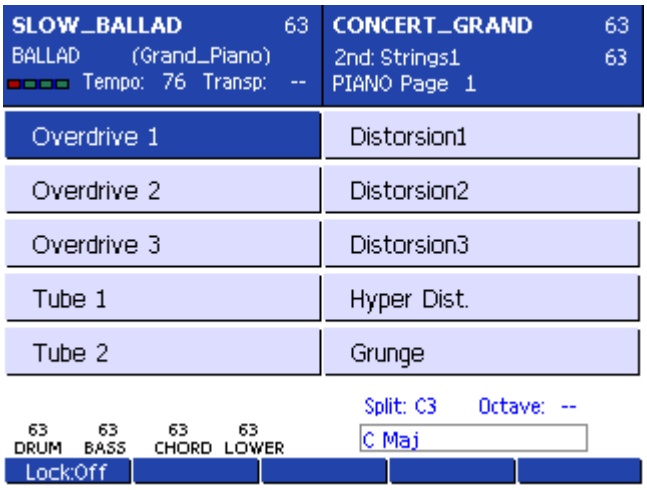


Figura 293

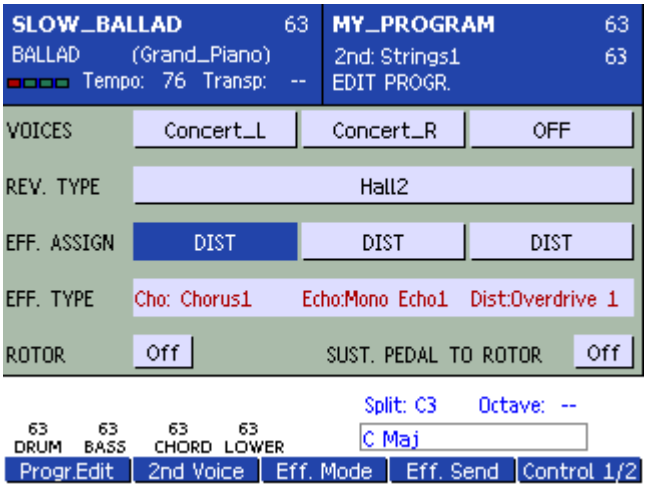


Figura 294

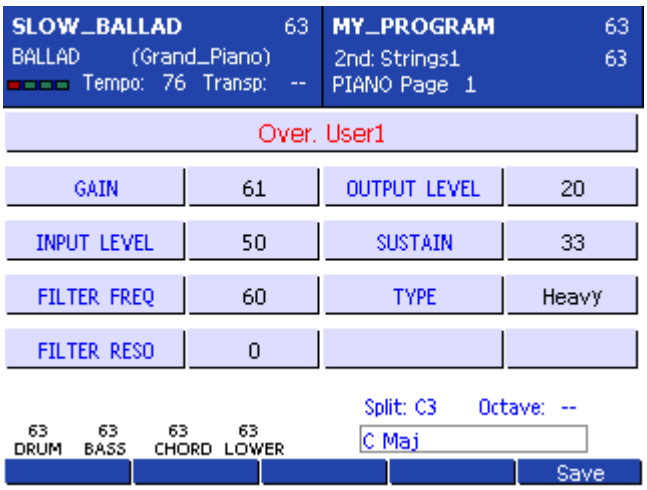


Figura 295

ROTOR

Premendo il tasto F5 della pagina DSP, si apre la finestra ROTOR, come illustrato in Figura 296. Questa pagina permette la selezione della velocità del rotore:
F1–SLOW
F2- FAST
La stessa funzione è disponibile tramite i due tasti SLOW e FAST della sezione ROTOR del pannello frontale.

DRAWBAR OVERDRIVE

Premendo il tasto F6 della pagina DSP, si apre la finestra DRAWBAR OVERDRIVE, come illustrato in Figura 297. Questa pagina permette la selezione del tipo di DRAWBAR OVERDRIVE da impostare nel DSP per renderlo disponibile nei DRAWBAR.
I Preset di Drawbar Overdrive disponibili sono 5 e basta premere uno dei tasti F1-F5 per selezionare il tipo di effetto Overdrive corrispondente:

Overdr1 ... Overdr5

Quando si attiva un Preset di Overdrive è possibile impostare l'opzione Lock:On/Off come per i precedenti effetti.
Una volta selezionato uno dei cinque Preset Overdrive, premendo il tasto EDIT del pannello frontale si apre la pagina relativa ai parametri di modifica, come illustrato in Figura 298. I parametri sono identici per tutti i cinque effetti Overdrive:
F1–Scelta dell'Overdrive (da 1 a 5)
F2–GAIN: livello dell'effetto (valori 0–127)
F3–FILTER LEVEL: livello del filtro (valori 0–63)
F4–FILTER FREQ: taglio della frequenza del filtro passa alto (valori 0–63)
F5–FILTER RESO: risonanza del filtro (valori 0–63)
F7–INPUT GAIN: livello di ingresso (valori 0–63)
F8–OUTPUT LEVEL: LIVELLO DI USCITA (valori 0–63)

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore 0.

Una volta impostati i parametri è possibile salvare l'effetto Overdrive personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

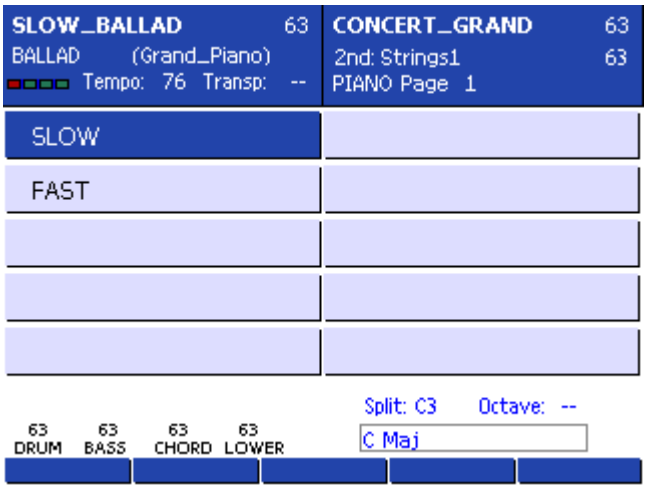


Figura 296

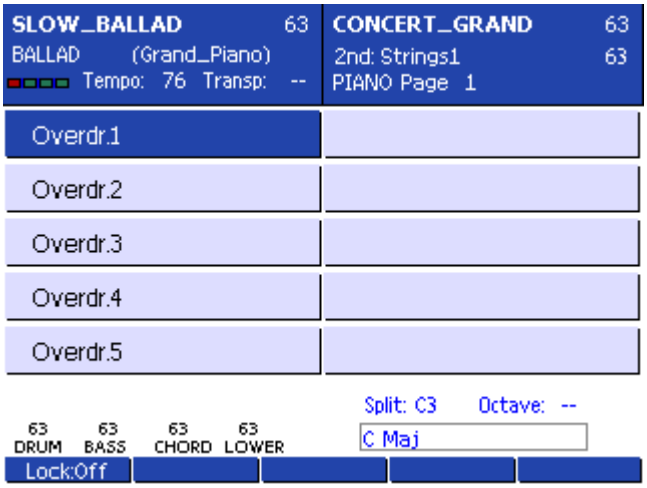


Figura 297

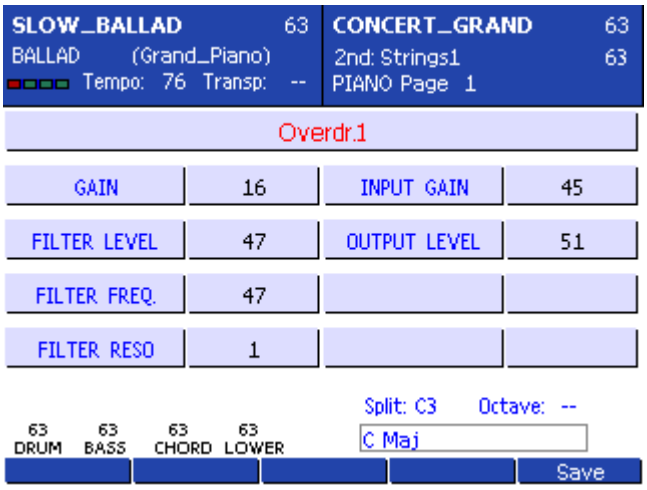


Figura 298

EQUALIZER

Premendo il tasto F7 della pagina DSP, si apre la finestra EQUALIZER, come illustrato in Figura 299. Questa pagina permette la selezione del tipo di EQUALIZER da impostare come controllo generale di equalizzazione della tastiera.

I Preset di EQUALIZER disponibili sono 5 e basta premere uno dei tasti F1-F5 per selezionare il tipo di equalizzatore corrispondente:

Factory.....Flat

Quando si attiva un Preset di Equalizer è possibile impostare l'opzione Lock:On/Off come per i precedenti effetti.

Una volta selezionato uno dei cinque Equalizer, premendo il tasto EDIT del pannello frontale si apre la pagina relativa ai parametri di modifica, come illustrato in Figura 300. I parametri sono identici per tutti i cinque Equalizer:

F1–Scelta dell'Equalizer (da 1 a 5)
F2–BASS FREQ: frequenza dei bassi
(valori 80–970 Hz)
F3–MID BASS FREQ: frequenza dei medio bassi
(valori 1050–1770 Hz)
F4–MID TREBLE FREQ: frequenza dei medio bassi
(valori 3020–5290 Hz)
F5–TREBLE FREQ: frequenza degli alti (valori 6090–14830 Hz)
F7–BASS GAIN: guadagno dei bassi
(valori +/-12 dB)
F8–MID BASS GAIN: guadagno dei medio bassi
(valori +/-12 dB)
F9–MID TREBLE GAIN: guadagno dei medio alti
(valori +/-12 dB)
F10–TREBLE GAIN: guadagno degli alti
(valori +/-12 dB)

Per rendere attivo l'equalizzatore premere il tasto USER 1 (ACTIVE) come indicato dalla freccia di Figura 300.

Il tasto USER 2 (DEFAULT) reimposta i valori di default dei parametri.

Una volta impostati i parametri è possibile salvare l'effetto Overdrive personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

NOTA

Premendo insieme i tasti CURSORE ◄ ► si imposta il valore di default della frequenza della banda dell'EQ oppure si imposta a 0 il valore di Gain della banda dell'EQ.

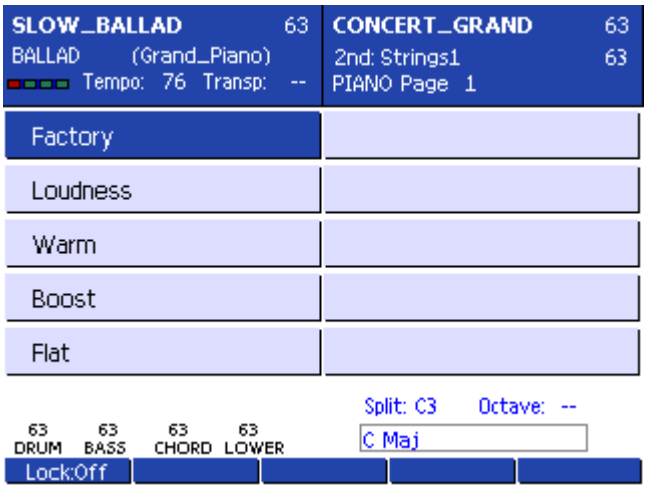


Figura 299

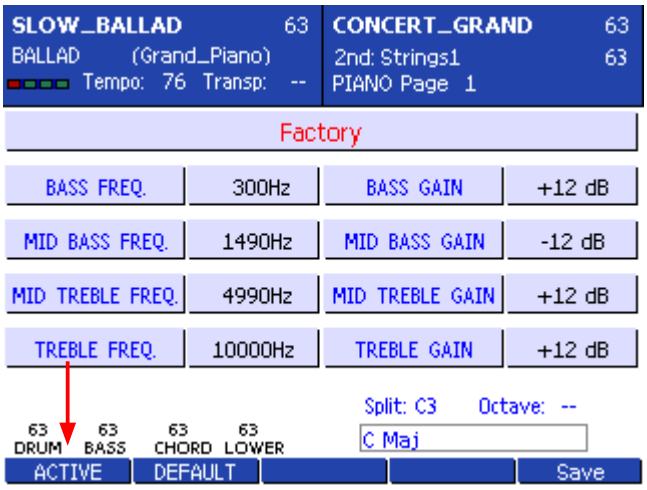


Figura 300

WAVE EQUALIZER

Premendo il tasto F8 della pagina DSP, si apre la finestra WAVE EQUALIZER, come illustrato in Figura 301. Questa pagina permette la selezione del tipo di WAVE EQUALIZER da impostare come controllo di equalizzazione del WAVE Player.

I Preset di EQUALIZER disponibili sono 5 e basta premere uno dei tasti F1-F5 per selezionare il tipo di equalizzatore corrispondente:

Factory.....Flat

Quando si attiva un Preset di Wave Equalizer è possibile impostare l'opzione Lock:On/Off come per i precedenti effetti.

Una volta selezionato uno dei cinque Wave Equalizer, premendo il tasto EDIT del pannello frontale si apre la pagina relativa ai parametri di modifica, come illustrato in Figura 302. I parametri sono identici per tutti i cinque Wave Equalizer:

F1–Scelta del Wave Equalizer (da 1 a 5)

F2–BASS FREQ: frequenza dei bassi (valori 50–990 Hz)

F3–TREBLE FREQ: frequenza dei medio bassi (valori 1030–16130 Hz)

F4–BASS GAIN: guadagno dei bassi (valori +/-12 dB)

F5–TREBLE GAIN: guadagno degli alti (valori +/-12 dB)

F7–VOICE ADJUST: regolazione della frequenza di cancellazione della voce (valori 1-300)

Per rendere attivo il WAVE EQUALIZER premere il tasto USER 1 (ACTIVE).

Il tasto USER 2 (DEFAULT) reimposta i valori di default dei parametri.

Premendo il tasto USER 3 (VOICE ON/OFF) come indicato dalla freccia di Figura 302, è possibile ridurre la parte vocale del brano WAVE in esecuzione. Regolando opportunamente VOICE ADJIUST e i parametri relativi alle frequenze e al guadagno dei bassi e degli alti, è possibile togliere quasi totalmente la parte cantata del brano.

Per attivare la funzione di cancellazione della parte vocale, premere il tasto F1 (LEAD MUTE) quando il WAVE Player è in funzione (Figura 303).

Una volta impostati i parametri è possibile salvare il Preset di Wave Equalizer personalizzato premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

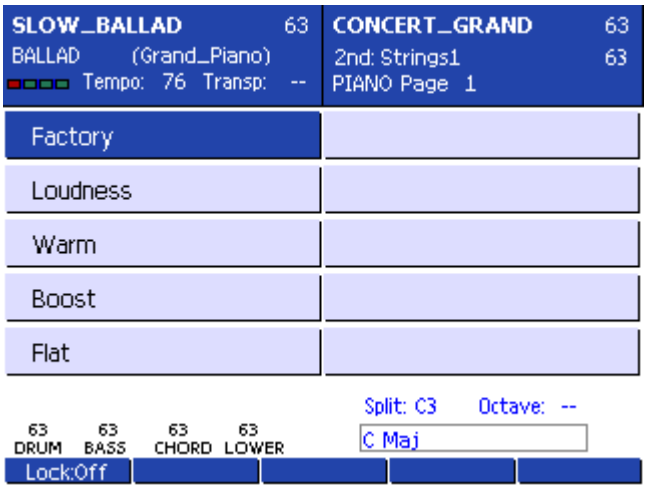


Figura 301

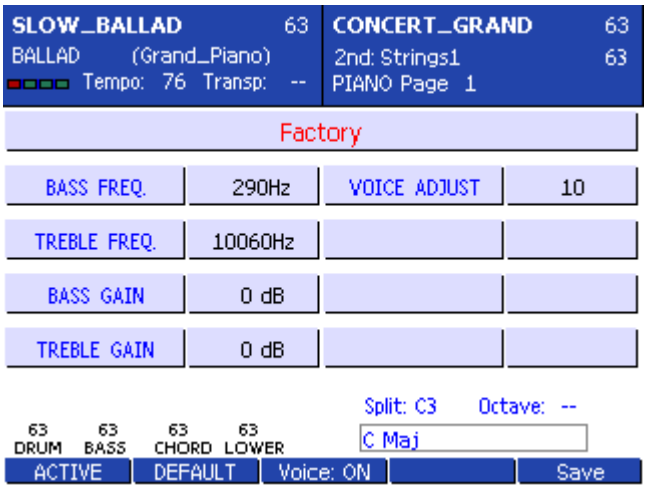


Figura 302

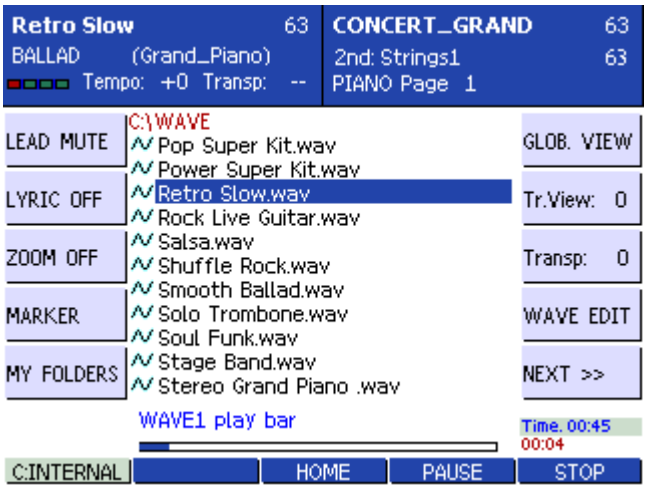


Figura 303

■ KEYBOARD CONTROL

- Dalla prima schermata del menu, premendo il tasto F4 si apre la pagina KEYBOARD CONTROL dedicata alle impostazioni della tastiera (Figura 304). Tramite i tasti F1-F10 è possibile aprire le seguenti pagine di impostazioni:
  F1–PITCH/VOL/TRANS: impostazioni per Pitch Bend, Master Tune, Master Volume, Keyb Transpose, Player Transpose Lock e Right Boost Level.
  F2–MODULATION: impostazione della sensibilità (SENSITIVITY) della Modulation Wheel.
  F3–AFTERTOUCH: impostazioni dei parametri di Aftertouch.
  F4–EXPR. PEDAL: impostazioni dei parametri per il pedale di espressione.
  F5–ACCORDION: impostazioni dei parametri per la fisarmonica.
  F6–VEL CURVE: impostazione della curva di dinamica della tastiera.
  F7–VEL FILTER: impostazione della risposta dinamica del filtro.
  F8–ARABIC: impostazione della tastiera con scala araba.
  F9–FOOTSWITCH: assegnazione delle funzioni per il pedale.
  F10–UTILITY: pagina di utilità per l'impostazione dei seguenti parametri:
  SPDIF In/Out (solo per Audya)
  Edit Value Recycle
  Fast Song
  Show File Icon
  Intellingent Transpose
  2nd Right Tab
  Remix Live Guitar
  Headphone to Out3&4
  Video Lyric

PITCH/VOL/TRANS

Premendo il tasto F1 della pagina KEYBOARD CONTROL si apre la pagina di impostazioni relativa ai seguenti parametri (Figura 305):

F1–Master Tune: intonazione generale della tastiera (valori, rispetto a 440 Hz, +/-100%)

F2–Sound Card Level: volume generale della tastiera (valori 16–63). Non vale per le parti AUDIO.

F3–Bend Sens.: sensibilità del Pitch Bend (valori 0–24 semitoni, a 0 nessun effetto di Pitch Bend)

F4–Keyb. Only Transpose: trasposizione solo della tastiera (valori ON/OFF). Impostando ON, la trasposizione viene applicata solo sulla tastiera e non sul brano del Player.

F5–Player Transpose Lock: blocco della trasposizione sul Player (valori ON/OFF).

F6–Right Boost Level: impostazione del livello massimo (valore 10–50) per la funzione Right Boost, che aumenta il volume della mano destra, quando viene applicata la funzione Right Boost tramite i tasti USER.

F7-Glide Time: imposta il tempo dell'effetto Glide.

Figura 304

Figura 305

Figura 306

MODULATION

Premendo il tasto F2 della pagina KEYBOARD CONTROL si apre la pagina di impostazioni MODULATION (Figura 306). È presente solo il parametro SENSITIVITY per l'impostazione della sensibilità della Modulation Wheel (valori 0–48).

AFTERTOUCH

Premendo il tasto F3 della pagina KEYBOARD CONTROL si apre la pagina di impostazioni relativa ai parametri di AFTERTOUCH della tastiera (Figura 307):

F1–Sensitivity: regolazione della sensibilità dell'Aftertouch (valori 0–48)

F2–Threshold: soglia di intervento dell'Aftertouch (valori 0–63)

F3–Attack Time: tempo di attacco dell'Aftertouch (valori 0–100)

F4–Slide Threshold: soglia di intervento dell'effetto Slide (valori 10–127). L'effetto Slide va programmato nella VOICE.

F5–Slide Time: tempo dell'effetto Slide (valori 0–100).

F6–Bend Value: valore di Bend dell'effetto Slide (valori +/- 12 semitoni).

F7–Aft Autoswitch: abilita/disabilita l'attivazione automatica dell'Aftertouch quando impostato nel PROGRAM.
F8–Port Autoswitch: abilita/disabilita l'attivazione automatica del Portamento quando impostato nel PROGRAM.

EXPR. PEDAL
Premendo il tasto F4 della pagina KEYBOARD CONTROL si apre la pagina di impostazioni per EXPRESSION PEDAL (Figura 308), ovvero per il pedale di espressione eventualmente collegato sul retro della tastiera:
F1–Pedal Curve: regolazione della curva di intervento del pedale (valori NORMAL, OPEN,CLOSE1/2)
F2–Expr. To Song: controllo dell'espressione del brano del Player (valori ON/OFF)
F3–Swell To Right: espressione sulla mano destra (valori ON/OFF)
F4–Swell To Player: espressione sul Player (valori OFF, ALL, WAV-1, WAV-2, MP3-1, MP3-2).
F5-Wha Curve: imposta la curva dell'effetto Wha.

ACCORDION
Premendo il tasto F5 della pagina KEYBOARD CONTROL si apre la pagina di impostazioni per ACCORDION (Figura 309), ovvero la fisarmonica eventualmente collegata via MIDI:
F1–Mode: modalità (valori Intern., Belgiq., ovvero internazionale e belga).
F2–Left Velocity: regolazione della risposta alla Velocity della mano sinistra. Si possono impostare i valori premendo ripetutamente il tasto F2 e tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE (valori 0–63, Soft1, Soft2, Normal, Hard1 Hard2).
F3–Right Velocity: regolazione della risposta alla Velocity della mano destra. Si possono impostare i valori premendo ripetutamente il tasto F2 e tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE (valori 0–63, Soft1, Soft2, Normal, Hard1 Hard2).
F4–Left Drum: batteria sulla mano destra (valori ON/OFF).
F5–Autochord: impostazione accordi automatici (valori ON/OFF).
F6–Bass Sustain: impostazione Sustain dei bassi (valori 0–63).
F7–Bass To Chord: impostazione basso all'accordo (valori ON/OFF).
F8–Bass Octave: impostazione ottava dei bassi (valori +/- 2 ottave).
F9–Lower1 Octave: impostazione ottava della parte Lower1 (valori +/- 2 ottave).
F10–Lower2 Octave: impostazione ottava della parte Lower2 (valori +/- 2 ottave).

Per attivare i parametri ACCORDION, premere il tasto USER 1 (ACTIVE/INACTIVE).
Una volta impostati i parametri è possibile salvare i

Figura 307

Figura 308

Figura 309

parametri ACCORDION premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

LEFT DRUM
Premendo il tasto USER 3 della pagina ACCORDION, come indicato dalla freccia di Figura 309, si accede alla finestra LEFT DRUM in cui impostare gli strumenti percussivi per la mano sinistra (vedi pagina seguente).

BS ON STOP
Premendo il tasto USER 4 della pagina ACCORDION, si attiva/disattiva la nota del basso premuta in modalità Style Stop.

Dalla pagina LEFT DRUM (Figura 310) è possibile impostare gli strumenti percussivi per la mano sinistra tramite i tasti F1-F10.

F1–Bass Drum Instr.1: strumento percussivo 1 per il basso (vedi nota).

F2–Bass Drum Instr.2: strumento percussivo 2 per il basso (vedi nota).

F3–Chords Drum Instr.1: strumento percussivo 1 per gli accordi (vedi nota).

F4–Chords Drum Instr.2: strumento percussivo 2 per gli accordi (vedi nota).

F6–Bass Drum Velo.1: impostazione Velocity per lo strumento percussivo 1 del basso (valori 0–127).

F7–Bass Drum Velo.2: impostazione Velocity per lo strumento percussivo 2 del basso (valori 0–127).

F8–Chords Drum Velo.1: impostazione Velocity per lo strumento percussivo 1 degli accordi (valori 0–127).

F9–Chords Drum Velo.2: impostazione Velocity per lo strumento percussivo 2 degli accordi (valori 0–127).

VEL CURVE

Dalla pagina KEYBOARD CONTROL, premendo il tasto F6 si imposta la Velocity Curve (Figura 311), ovvero la curva dinamica della tastiera. I valori vengono immessi premendo ripetutamente il tasto F6. I valori disponibili sono: Soft1, Soft2, Normal, Hard1 e Hard2

Si può selezionare anche il valore fisso di Velocity Curve (VEL CURVE FIXED). In questo caso impostare il valore fisso tramite i tasti CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE (valori 1-63).

VEL FILTER

Dalla pagina KEYBOARD CONTROL, premendo il tasto F7 si imposta la Velocity Filter (Figura 312), ovvero la curva dinamica del filtro. I valori vengono immessi premendo ripetutamente il tasto F7. I valori disponibili sono: Open1, Open2, Close1 e Close2.

ARABIC

Dalla pagina KEYBOARD CONTROL, premendo il tasto F8 si accede alla finestra simile a quella di Figura 313, in cui si possono impostare i parametri per la scala araba:

F1–Left Scale: imposta la scala araba sulla mano sinistra. Valori: NO, ARR. e LOW., ovvero nessuna scala, scala araba all'Arranger o alla parte Lower.

F2–Footswitch: modalità del pedale. Valori NO, NOTE, AR.SET., ovvero nessun parametro, pedale che controlla la nota oppure il set Arabic (da 1 a 16).

F7–Arabic Set: selezione di un set Arabic da 1 a 16.

F8–Koma Tab (Harmony): attivazione della funzione Koma, che sostituisce il tasto HARMONY per alterare dinamicamente l'intonazione della scala mentre si sta suonando.

Figura 310

NOTA

Lo strumento percussivo va scelto fra quelli elencati nelle pagine in fondo a questo manuale. Per esempio, "kick01", " cymbal07", "snare018" e così via.

Figura 311

Figura 312

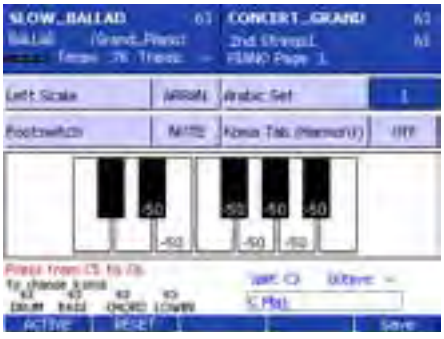


Figura 313

■ Modificare un set

Utilizzando la 6° (5° ottava nell'audya 4 e 5) selezionare la nota che si vuole alterare, modificare la quantità di tune utilizzando il dial. una volta apportate le modifiche desiderate premere il tasto SAVE.

■ FOOTSWITCH

- Dalla pagina KEYBOARD CONTROL, premendo il tasto F9 si attiva la finestra FOOTSWITCH (Figura 314), in cui è possibile assegnare le funzioni alla pedaliera eventualmente collegata sul retro. La pedaliera opzionale FS13 possiede 13 funzioni, alle quali è possibile assegnare qualsiasi parametro della tastiera. Tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ selezionare una delle 13 funzioni del pedale e assegnare uno dei parametri della tabella seguente tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Figura 314

Sustain,	Low. Off Stop	A.Play On/Off	F8 Tab *
Soft,	Lower1 Hold	Loop On/Off	F9 Tab *
Sostenuto	Lower2 Hold	Text Page +	F10 Tab *
Arr. A,	Pianist	Text Page -	Arabic_11
Arr. B	Accordion	Cross Fade	Arabic_12
Arr. C	Swell	Wha-Wha	Arabic_13
Arr. D	Left Drum	Reverb	Arabic_14
Fill 1 ~ 4	Fade Out	Chorus	Arabic_15
Fill In	Manual Drum	Echo/Delay	Arabic_16
Break 1 ~ 4	Crash	Dist. Overdr.	Right Boost
ReIntro	Play Kick2	Voicetron	Exit
Int.End 1	Only Kick	Micro On/Off	Style Stop
Int.End 2	Drum&Bass	Micro Talk	Pause/Count In/Res.
Int.End 3	Kick Off	Audio Reset	Program/Preset
Start Stop	Snare Off	Micro Rev.	Aftertouch
FillToArr.	HiHat Off	Autocrash Fill/Break	Portamento
Key Start	Cymbal Off	DryOnStop	EndOnStop
Key Stop	Tom/FX Off	Voc. On/Off	FillToEnd
Hold	Rimshot Off	Voice Down	Left Voice
Tempo +	Latin1 Off	Voice Up	Unplugged
Tempo -	Latin2 Off	Regis Down	Glide
Transp +	Latin3 Off	Regis Up	Jukebox
Transp -	ClapFx Off	2nd Voice	Wave Filter.
Voice To Arr.	minor	Harmony	BassToLowest
Auto Fill	7th	Double	PianistSust.
After Fill	m7th	Rotor On/Off	Play Kick1
Inter. Gtr.	5+	Rotor Slow/Fast	Back Tab
Manual Bass	dim	F1 Tab *	Forward Tab
Bas. Mono/Poly	6+	F2 Tab *	Break
Swing Bass	7th+	F3 Tab *	Enter
BassToRoot	MIDI Reset	F4 Tab *	File Up/Down
Bassist	Lead Mute	F5 Tab *	Sub Reg. Up/Down
Bass Sust.	Lyric On/Off	F6 Tab *	
Lower Mute	Zoom	F7 Tab *	

NOTA

Attivando la Scala Araba (Vedi Pag 120) i Footswitch contrassegnati con l' * diventano Arabic 1,2,3....

Una volta impostati i parametri FOOTSWITCH è possibile salvarli premendo il tasto USER 5 (SAVE) oppure il tasto SAVE del pannello frontale. Apparirà un breve messaggio SAVE DATA TO DISK.

UTILITY

Dalla pagina KEYBOARD CONTROL, premendo il tasto F10 si attiva la finestra UTILITY (Figura 315), in cui è possibile attivare/disattivare le seguenti funzioni:

F1–SPDIF In: attiva/disattiva la porta digitale SPDIF In (valori ON/OFF).

F2–SPDIF Out: attiva/disattiva la porta digitale SPDIF Out (valori SPDIF/MAIN). Il volume SPDIF in uscita viene controllato con lo slider S/PDIF-LINE IN (SFX) della sezione PLAYER.

F3–Edit Value Recycle: abilita/disabilita il riciclo dei parametri tipo volume, effect send ecc. Valori ON/OFF.

F4–Fast Song: toglie eventuali misure all'inizio, solitamente chiamate Count In o Setup Measure del Midi file. Valori ON/OFF.

F5–Show File Icon: abilita/disabilita la visualizzazione delle icone per i tipi di file. Valori ON/OFF.

F6–Intellingent Transpose: interessa la trasposizione dei file MIDI. Ogni strumento è trasposto all'interno della sua ottava naturale. Valori ON/OFF.

F7–LINE IN: abilita/disabilita l'ingresso LINE IN. Il volume in ingresso è regolato con lo slider MP3 della sezione PLAYER. Valori ON/OFF.

F8–Remix Live Guitar: abilita/disabilita la Live Guitar dello style nel MIDI remix. Valori ON/OFF.

F9–Headphone to Out3&4: valori ON/OFF.

F10–Video Lyric: abilita/disabilita i testi Lyric su monitor remoto. In pratica il Lyric OFF agisce anche sul monitor remoto. Valori ON/OFF.

■ Pagina 2

Premendo il tasto USER 5 si accede alla pagina successiva di impostazioni (con USER 4 si torna alla precedente), come illustrato dalla Figura 316. Qui le funzioni da modificare sono:

F1–Cross Fade Mode: seleziona la modalità di Cross Fade (Fade 1, Fade 2, Fade 3).

F2–Cross Fade Velocity: imposta la velocità di Cross Fade (Normal, Fast 1, Fast 2, Slow 1, Slow 2).

F3–Fade Time: Imposta il tempo della funzione Fade del Master (valori 1–20).

F4–Player Autoload: abilita/disabilita il caricamento automatico dei file TXT con Wav, Midi, MP3 (vedi funzione Leggio automatico a pagina 141), dei file UVL (vedi pagina 102) e dei file wav associati ai MIDI FILE (MIDI SYNC RECORDING pagina 127) (TEXT+UVL,TEXT, UVL, ALL, NO).

F5–Enabled Number Files: attiva/disattiva la numerazione dei file (valori ON/OFF).

F6–Main View: attiva/disattiva la visualizzazione in modalità MAIN VIEW (valori ON/OFF).

F7–Autoswitch Time (sec.): imposta il tempo di passaggio automatico alla visualizzazione in modalità MAIN VIEW da altri ambienti operativi (valori OFF, 0–60).

F8–Lyric/Txt Small Font: imposta la visualizzazione dei caratteri piccoli dei testi (valori ON/OFF).

Figura 315

Figura 316

Figura 317

F9–Registration Sort: imposta la modalità di ordinamento della lista delle Registration (valori Numeric, Alphab, ovvero numerico o alfabetico).

F10–Regisration Restore: attiva/disattiva la funzione RESTORE che riporta il pannello alle condizioni precedenti il richiamo della Registration (valori ON/OFF).

■ Pagina 3

Premendo ancora il tasto USER 5 si accede a un'ulteriore pagina di impostazioni (con USER 4 si torna alla precedente), come illustrato dalla Figura 317. Qui sono disponibili altre funzioni:

F1–MP3/LINE IN TRANSP.: attiva/disattiva (ON/OFF) la trasposizione dei file MP3 e del segnale in ingresso Line In. Questa funzione, se messa in OFF, permette di suonare i File MP3 insieme allo style senza che la variazione del tempo dello style influenzi il Pitch dell'MP3.

F2–WAV DJ MIX: attiva/disattivare (ON/OFF) la funzione di DJ MIX fra i Player WAVE e DJ LOOP (vedi procedura qui di seguito).

F3–Player & STYLE MIX: (valori ON/OFF) rende possibile o meno attivare il Player quando è in esecuzione uno Style.

F4–KEY TUNE TO CHORD: (valori ON/OFF) vedi procedura qui di seguito.
F5–REG. LOAD MODE: Modalità di caricamento della voce destra nella Registration quanto uno style è in play. Valori Mode1 e Mode2.
Mode1: La voce destra viene cambiata immediatamente con il caricamento della registration.
Mode2: La voce destra viene cambiata con il cambio effettivo della Registration, cioè all'inizio della battuta seguente.
F6-Dry On Stop: Attivando questa opzione quando si avrà lo style in Stop, non si avranno effetti su MICRO.
F7-Voice Select Mode: Impostando questa opzione a mode1 permette di selezionare le varie famiglie dei suoni senza modificare il suono attivo su Right: questo verrà cambiato solo con la selezione di un altro suono. Impostando, invece, a mode2 rimarrà la modalità consueta di selezione.
F8-Half Screen Mode: Questa funzione fa presentare il player nella Main View con a sinistra la lista dei files e a destra la lirica.
F9-Juke Box: Questa funzione permette, quando già il file è in play, di selezionare un secondo file da far partire in maniera automatico alla fine del primo. Premendo Go To Next si può invece passare immediatamente al file successivo.
F10-Midi SysExc. Mode: La funzione fa sì che i parametri MIDI vengono salvati sul MIDI file non come header di SYS EXC ma come eventi Midi. Con il tasto ENTER si precarica il MIDI file, entre con START si fa solamente partire il file caricato in modo da non perdere gli eventuali cambiamenti memorizzati nel buffer. In GM Part, una volta effettuati i cambiamenti, basta premere il tasto USER 5/10 per aggiornare le modifiche effettuate.

■ Pagina 4

F1-Filter Regis. VOICETR: Filtra le impostazioni del VOICETRON nella Registration.
F2-Block Reg. Autostart: Se attiva, quando viene caricato un brano di una Block Registration da footswitch (Regis. Up/Down), quest'ultimo viene avviato in automatico.

Funzione WAV DJ MIX

Quando la funzione WAV DJ MIX è attiva, si possono usare i due Player assieme:

1. Selezionare un file WAVE
2. Premere ENTER o START per avviarlo.
3. Selezionare un altro file WAVE successivo e premere ENTER.
4. Il secondo file WAVE viene precaricato.
5. Premere il tasto DJ Loop per posizionarsi sul secondo Player da controllare (i LED lampeggiano).
6. Premere il tasto USER 4 (CONTINUE) per avviare il secondo file Wave.
7. Regolare le due sorgenti tramite i Fader di WAVE e DJ LOOP della sezione Player.

NOTA

Funzionando con il riconoscimento degli accordi, se viene impostato Bass To Chord su On anche la sezione del basso, facendo riconoscere un accordo, farà partire il Key Tune..

Figura 318

Figura 319

Funzione KEY TUNE TO CHORD

Attivando Key Tune To Chord è possibile far partire un Key Tune, oltre che con la pressione del tasto associato, anche con il riconoscimento dell'accordo associato. Ecco un esempio pratico.

1. Premere il tasto KEY TUNE del pannello e selezionare un Key Tune (Figura 318).
2. Premere il tasto EDIT del pannello.
3. Premere il tasto USER 2 (Tune View) per vedere i tasti associati al Key Tune. Nell'esempio di Figura 319 ci sono 3 tasti assegnati.
4. Per esempio, per avviare il brano "Barocco.wav", oltre che con la nota C3 assegnata al Key Tune, il brano partirà anche quando verrà riconosciuto l'accordo di C in tutte le varianti, con la differenza che, in questo modo, il parametro Hold verrà impostato su On. Per interrompere il brano basta ripremere di nuovo un accordo o una nota C.

Questa funzione risulta molto comoda per il fisarmonicista che suona con basi.
Infatti, quando attiva Key Tune To Chord, la parte del canto della fisarmonica non fa partire il Key Tune ma soltanto la parte Chord.
In questo modo è possibile assegnare un massimo 12 brani (per esempio, se abbiamo un brano assegnato al tasto G5 e un altro al tasto G6,

con il riconoscimento dell'accordo G verrà fatto partire il brano relativo al tasto G5), ma abbinando questa funzione alle Registration, è possibile per il fisarmonicista lanciare la base più le altre impostazioni fornite dalla Registration direttamente dalla fisarmonica, senza dover accedere alla tastiera.

■ OUTPUT ASSIGN

- Dalla pagina principale del MENU, premendo il tasto F5, si accede alla finestra OUTPUT ASSIGN in cui si possono effettuare le impostazioni per il routing delle sorgenti interne verso le uscite posteriori della tastiera (Main Stereo e uscite separate), come illustrato in Figura 320.
  Le opzioni di questa finestra sono:
  F1–Out3&4: le uscite 3 e 4.
  F2–Out1&2 Drum: le uscite 1 e 2 per la batteria e gli strumenti percussivi.
  F3–Out1&2: le uscite 1 e 2 per la mano destra, tutte le batterie e MIDI1.

Out3&4

Una volta selezionato Out3&4, è possibile selezionare la sorgente da mandare alle uscite 3 e 4 tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE.
Le sorgenti interne sono le seguenti:
Wave 1/2, A.Drum
MP3-2 (SFX)
MP3-1
Voicetron
Drawbars
Bass
Chords
Lower
Selezionando a una a una la sorgente, è possibile impostare la destinazione dell'uscita, tramite i tasti CURSORE ◄ ►, scegliendo fra **Main Stereo** oppure **Main + 3&4**.
Tramite il tasto USER 5 (SAVE) è possibile memorizzare fino a 5 Preset di assegnazioni delle uscite. Selezionare un Preset con i tasti F6-F10 e premere il tasto USER 5 (SAVE).

Out1&2 Drum

Una volta selezionato Out1&2 Drum (Figura 321), è possibile selezionare lo strumento percussivo della batteria tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE. Gli strumenti percussivi sono i seguenti:

KICK
SNARE
HI-HAT
CYMBAL
TOM
RIMSHOT
LATIN
CLAP

Figura 320

Figura 321

Figura 322

Una volta selezionato lo strumento percussivo, si può impostare l'uscita con i tasti CURSORE ◄ ►, scegliendo fra **Main Stereo** oppure **1&2 Stereo**.

Out1&2

Una volta selezionato Out1&2 (Figura 322), è possibile selezionare la sorgente interna da mandare all'uscita 1 e 2, tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE. Le sorgenti interne sono le seguenti:

Right
All Drums
MIDI 1
2nd Voice

Una volta selezionata la sorgente, si può impostare la destinazione dell'uscita con i tasti CURSORE ◄ ►, scegliendo fra **Main Stereo** oppure **1&2 Stereo**.

NOTA

Premendo il tasto USER 1 è possibile impostare alternativamente l'uscita 1&2 Stereo in uscita 1&2 Mono, come indicato dalla freccia di Figura 322.

■ METRONOME CLICK

- Dalla pagina principale del MENU, premendo il tasto F6, si accede alla finestra METRONOME CLICK, ovvero alle impostazioni del metronomo (Figura 323). Tramite i tasti F1-F10 è possibile impostare i seguenti parametri:
  F1–LINK MODE: imposta il funzionamento del metronomo per i seguenti ambienti:
  All, Style, MIDI, Wave, MP3.
  F2–RUN MODE: imposta la modalità di avvio del metronomo (Free, Start).
  F3–VOLUME: volume di uscita da 0 a 63.
  F4–OUTPUT: possibilità di assegnazione dell'uscita (Figura 324) su Out 1 e 2, Out 3 e 4, Out 3 e 4 e cuffia (34&Hph). Quando è in quest'ultima modalità, in cuffia si sentirà solamente il metronomo. Utile per dare il click separato in uscita.
  F5–TYPE: tipo del rumore del click a scelta fra CLICK, METR.1 e METR. 2.
  F6–TEMPO: impostazione del tempo. Questo viene preso in considerazione solo se non si ha in play brani o style che non hanno informazioni sul tempo al loro interno (tipicamente i file WAV ed MP3).
  F7–TIME SIG */.: imposta il numeratore della divisione con valori da 1a 12.
  F8–TIME SIG ./*: imposta il denominatore della divisione con valori 4 o 8 .

Per attivare/disattivare la funzione METRONOME CLICK, premere il tasto USER 1 (ACTIVE/INACTIVE), come indicato dalla freccia in Figura 323.

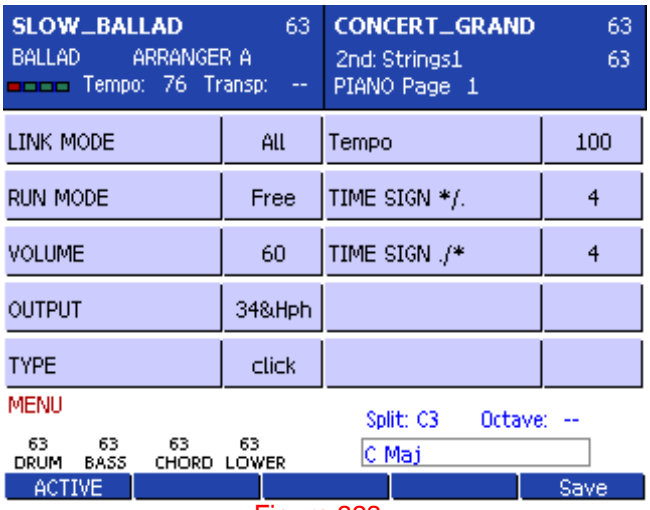


Figura 323

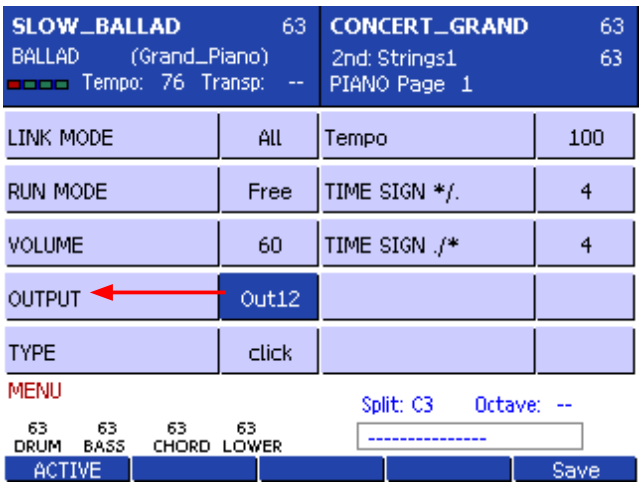


Figura 324

■ VIDEO MODE

- Dalla pagina principale del MENU, premendo il tasto F7, si accede alla finestra VIDEO MODE in cui effettuare le impostazioni VIDEO (Figura 325). Tramite i tasti F1-F10 è possibile aprire le seguenti pagine di impostazioni:
  F1–MODE: impostazioni dell'uscita video su VGA (uscita per i testi karaoke) oppure in MIRROR (tutte le schermate del display vengono replicate su VGA).
  F2–HOR. START: inizio del posizionamento orizzontale.
  F3–HOR. POSITION: posizionamento orizzontale.
  F4–VERT. START: inizio del posizionamento verticale.
  F5–VERT. POSITION: posizionamento verticale.
  F6–BACKGROUND: impostazione colore di sfondo.

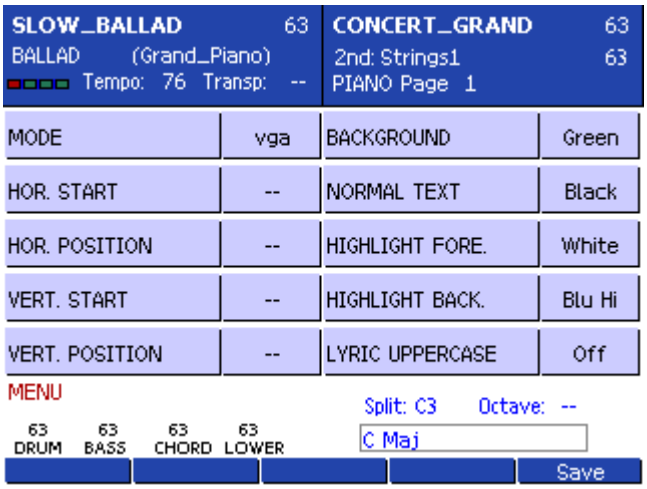


Figura 325

F7–NORMAL TEXT: impostazione del colore del testo normale.
F8–HIGHLIGHT FORE: impostazione del colore del testo evidenziato in primo piano.
F9–HIGHLIGHT BACK: impostazione del colore del testo evidenziato in secondo piano.
F10–LYRICS UPPERCASE: impostazione di tutto maiuscolo per il testo karaoke.

■ AUDIO RECORDING

- Dalla pagina principale del MENU, premere il tasto F8 per aprire la pagina AUDIO RECORDING per la registrazione AUDIO (Figura 326). Tramite i tasti F1-F10 è possibile impostare i parametri seguenti:
  F1- MP3 RECORDING: registrazione di file in formato MP3.
  F2- MIDI SYNC RECORDING: registrazione di file audio in sincrono con un file MIDI.
  F5- SELECT SOURCE: selezione della sorgente di registrazione, ovvero SPDIF, MP3-1, WAVE, MICROPHONE/VOICETRON
  F6- WAVE RECORDING: registrazione di file in formato WAV.
  F-10 UPDATE TIME LEFT: calcola lo spazio disponibile di registrazione sul disco rigido.

Registrare un file audio WAV

1. Premere il tasto MENU e F8 (AUDIO RECORDING) per entrare nell'ambiente di registrazione audio.
2. Premere F6 (WAVE REC) per la registrazione di un file in formato WAV.
3. Premere il tasto RECORD.
4. Digitare sulla tastiera lettere e numeri per dare il nome al file audio (Figura 327). Nell'esempio il file è stato nominato "AUDIO_01".
5. Premere il tasto USER 5 (ENTER).
6. Premere il tasto F3 (NORMAL) per impostare la registrazione normale o il tasto F4 (MIXDOWN) per la registrazione in sovraincisione (vedi più avanti).
7. Suonare sulla tastiera e/o cantare nel microfono collegato alla presa MICRO 1 (attivare il tasto MICRO della sezione VOICETRON) controllando che il volume non sia troppo alto sul VU-Meter stereo (Figura 328).
8. Premere il tasto USER 5 (START REC) o il tasto ENTER o RECORD per avviare la registrazione audio. È anche possibile premere il tasto MENU per uscire dall'ambiente MENU restando pronti per effettuare una registrazione. Il tasto REC resta acceso. È possibile poi far partire la registrazione semplicemente premendo il tasto RECORD, che inizierà a lampeggiare.
9. Premere il tasto USER 4 (STOP REC) per terminare la registrazione audio o premendo il tasto RECORD che sta lampeggiando.
10. Verrà creato un file nella cartella WAVE del disco.
11. Premere il tasto START o il tasto USER 5 (START) per avviare l'ascolto del file registrato. Per la navigazione e l'ascolto dei file audio registrati in formato WAV utilizzare il Player WAVE.

NOTA

Il volume di registrazione è deciso dallo slider WAVE della sezione PLAYER.

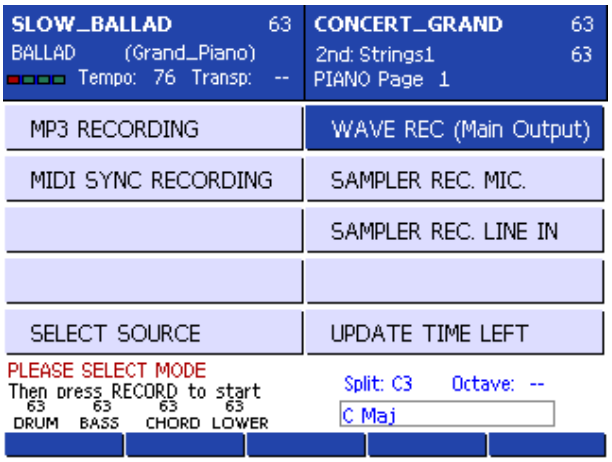


Figura 326

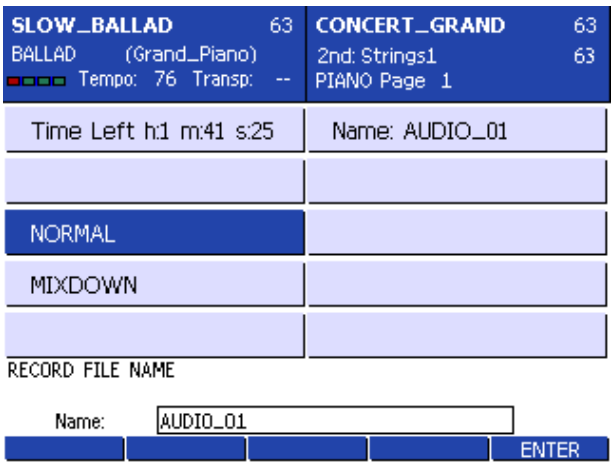


Figura 327

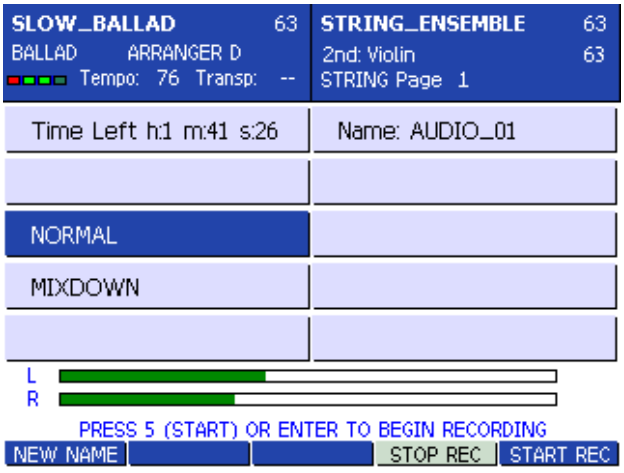


Figura 328

Registrare un file audio MP3

1. Premere il tasto MENU e F8 (AUDIO RECORDING) per entrare nell'ambiente di registrazione audio.
2. Premere F1 (MP3 RECORDING) per la registrazione di un file in formato MP3
3. La procedura di registrazione è identica a quella per il file in formato WAV.
4. Il file registrato in formato MP3 si trova nella cartella MP3 del disco. Per la navigazione e l'ascolto dei file audio registrati in formato MP3 utilizzare il Player MP3.

MIDI SYNC RECORDING (registrare un file audio sincronizzato a un file MIDI)

1. Premere il tasto MENU e F8 (AUDIO RECORDING) per entrare nell'ambiente di registrazione audio.
2. Premere il tasto F2 (MIDI SYNC RECORDING) che attiva la finestra con l'elenco dei file MIDI contenuti nella cartella MIDIFILE del disco (Figura 329).
3. Selezionare un file MIDI dall'elenco. Nell'esempio è "Cabaret.MID".
4. Premere il tasto ENTER per avviare la registrazione audio contemporaneamente all'esecuzione del file MIDI (Figura 330).
5. Suonare sulla tastiera e/o cantare nel microfono collegato alla presa MICRO 1 (attivare il tasto MICRO della sezione VOICETRON).
6. Premere il tasto USER 4 (STOP REC) o RECORD su pannello per terminare la registrazione audio in sincrono con il file MIDI. Se si ferma la registrazione prima della fine del file MIDI, premere il tasto START/STOP.
7. Verrà creato un file in formato WAV con lo stesso nome del file MIDI con l'aggiunta della numerazione progressiva e dell'estensione WAV. Nell'esempio è "Cabaret_1.wav" e si trova nella cartella MIDIFILE del disco (Figura 331).
8. È possibile anche continuare a sovraincidere utilizzando lo stesso file MIDI e i file audio creati di volta in volta. Ripetere la procedura dal punto 3 al punto 6.
9. Dopo ogni sovraincisione verranno creati file audio con lo stesso nome e con la numerazione progressiva, cioè, nel caso dell'esempio precedente, "Cabaret_2.wav", "Cabaret_3.wav" e così via (Figura 332).
10. Una volta creata la nostra sincronizzazione MIDI sync e messa in play (ricordare che verranno eseguite solo due tracce in ordine numerico Es.: _1 e _2 oppure _2 e _3, se _1 non presente), premendo il tasto SAVE appare un pop-up con due opzioni:
    F1 - Save Sync Param: salva le informazioni del sync nel file MIDI in modo tale che alla successiva esecuzione questo parta immediatamente senza il bisogno di ricaricarli. Non è possibile cambiare i file audio dopo aver salvato le informazioni di sincronismo poiché ciò comporterebbe la sicura perdita della sincronizzazione stessa.
    F2 - Merge Audio Track: unisce in un'unica traccia audio le due tracce in play. Questa appare solo se si hanno 2 tracce WAV in esecuzione.

NOTA

Una volta fatto il "Merge" sarà creato un solo file audio contrassegnato con il numero inferiore dei due file e due file.bak (file di backup dei due file wav uniti).

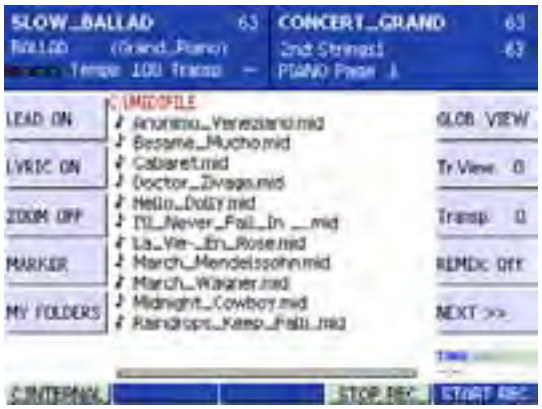


Figura 329

Figura 330

Figura 331

Figura 332

Evitare che il file MIDI venga registrato insieme alla sorgente

Quando si effettua un MIDI SYNC RECORDING selezionando una sorgente Main o Keyboard verrà registrato nel file audio anche il file MIDI che sta suonando. Per evitare questo è possibile agire in due modi:

Modo manuale

1. Selezionare MENU > Out Assign > Out1&2 e impostare MIDI1 su 1&2 stereo.
2. Eseguendo la registrazione la tastiera verrà inviata all'uscita MAIN OUT e verrà quindi registrata. Il MIDI sarà presente alle uscite 1 e 2 senza essere registrato.

Modo automatico

3. Selezionare MENU > Keyboard Control > Utility e impostare la voce Headph to out3&4 su ON.
4. Ora, eseguendo la registrazione, il MIDI verrà inviato automaticamente all'uscita cuffia e quindi non verrà registrato in audio.
5. Ricordare che quando la voce Headph to out3&4 è impostata su ON, in uscita cuffia sono presenti anche WAV, MP3... ovvero tutto quello impostato su out 3&4. Il volume di questa uscita viene controllato dal potenziometro PFL.

Sovraincidere un file audio WAV

1. Premere il tasto MENU e F8 (AUDIO RECORDING) per entrare nell'ambiente di registrazione audio.
2. Selezionare F5 (SELECT SOURCE) e scegliere la sorgente desiderata tra Keyboard e Microphone e premere EXIT.(Notare che quando viene selezionato Kayboard il Wave viene dirottato sull'uscita 3/4)
3. Premere F6 (WAVE REC).Premere ENTER e digitare sulla tastiera lettere e numeri per il nome del filea udio (per es. MIX).
4. Premere il tasto F4 (MIXDOWN) per impostare la registrazione in sovraincisione (Figura 333).
5. Premendo il tasto USER 5/10 (Enter) si viene trasportati automaticamente nell'ambiente WAVE PLAYER.
6. Selezionare il Wave che si intende sovrascrivere senza metterlo in Play.
7. Premere il tasto PAUSE e poi il Tasto START.
8. Ora premendo il tasto USER 5/10 (Start Rec) inizierà la registrazione in sovraincisione del Wave selezionato in precedenza.
9. Per terminare la registrazione ed effettuare il mix delle due tracce basta premere il tasto STOP.

■ MIDI RECORDING

- Premere MENU e il tasto F9 (MIDI RECORDING) della finestra MENU. Si aprirà la pagina per la registrazione MIDI. Tramite i tasti F1-F10 è possibile impostare la registrazione MIDI nelle seguenti modalità:
  F1–KEYBOARD: imposta la registrazione dalla tastiera.
  F2–MIDI PORT IN GM: imposta la registrazione dei dati MIDI provenienti dalla porta MIDI IN General MIDI.

Figura 333

Figura 334

Figura 335

Registrare un file MIDI da tastiera

1. Premere il tasto MENU e F9 (MIDI RECORDING) per entrare nell'ambiente di registrazione MIDI.
2. Apparirà un finestra per inserire un nome del file da registrare. Digitare sulla tastiera lettere e numeri per il nome del file MIDI (Figura 334). Nell'esempio il file è stato nominato "MIDI_01".
3. Premere il tasto USER 5 (ENTER).
4. Premere il tasto F1 (KEYBOARD) per impostare la registrazione da tastiera.
5. Premere il tasto USER 5 (START REC) o il tasto ENTER per avviare la registrazione MIDI.
6. Suonare sulla tastiera e/o avviare l'Arranger.
7. Premere il tasto USER 4 (STOP REC) per terminare la registrazione MIDI.
8. Verrà creato un file nella cartella MIDIFILE del disco (Figura 335).
9. Premere il tasto START o il tasto USER 5 (START) per avviare l'ascolto del file MIDI registrato. Per la navigazione e l'ascolto dei file MIDI registrati utilizzare il Player MIDI.

Registrare un file MIDI dalla porta MIDI IN

1. Premere il tasto MENU e F9 (MIDI RECORDING) per entrare nell'ambiente di registrazione MIDI.
2. Apparirà un finestra per inserire un nome del file da registrare. Digitare sulla tastiera lettere e numeri per il nome del file MIDI e premere il tasto USER 5 (ENTER).
3. Premere il tasto F2 (MIDI PORT IN GM) per impostare la registrazione dei dati MIDI dall'esterno (Figura 336).
4. Premere il tasto USER 5 (START REC) per avviare la registrazione MIDI.
5. Avviare il sequencer esterno o suonare una tastiera MIDI collegata alla presa MIDI IN.
6. Premere il tasto USER 4 (STOP REC) per terminare la registrazione MIDI.
7. Verrà creato un file nella cartella MIDIFILE del disco.

ATTENZIONE

Se si effettua una registrazione MIDI utilizzando una parte Audio Drum per la batteria, i suoni di batteria (AUDIO) non entrano a far parte della registrazione MIDI. Per registrare una batteria Audio utilizzare la registrazione audio.

■ MACRO RECORDING

La MACRO RECORDING (Figura 337)registra tutti gli eventi che si compiono sulla tastiera. I file creati hanno estensione MRS e vengono salvati nella cartella MIDI del player da dove sarà possibile riprodurli.
Una volta selezionata Macro Recording, si accede ad una nuova schermata con la possibilità di assegnare il nome al file che vogliamo creare oltre ad alcune funzioni aggiuntive (Figura 338).

- **Macro Restore**: se su On al termine dell'esecuzione della macro verranno ripristinate le impostazioni della macchina prima dell'esecuzione della macro.
- **Macro Rec Keyb.**: Enable/Disable. Abilita/disabilita la registrazione della tastiera.
- **Macro Play Keyb.**: Enable/Disable. Abilita/disabilita il funzionamento della tastiera durante la riproduzione della macro.
- **Macro Play Tab.**: Enable/Disable. Abilita/disabilita il funzionamento dei tasti del pannello durante la riproduzione della macro.
- **Sync Start Rec**: se su On la registrazione partirà con la messa in play dello Style. Per poterla utilizzare basta uscire premendo il tasto MENU' e quindi tornare sulla Main View. Quando verrà messo in start lo style partirà la registrazione.
- **Sync Stop Rec**: se su On la registrazione verrà fermata con lo stop dello Style.

Figura 336

Figura 337

Figura 338

■ Registrazione e Riascolto della Macro

Deciso il nome e le varie impostazioni è possibile iniziare la registrazione premendo il tasto START REC (user 5/10).
Verranno registrati tutti gli eventi eseguiti sulla tastiera, come selezione dei suoni, cambio arranger, cambio accordi (se Macro Rec Keyb su On), player etc., con la sola eccezione del microfono.
Da notare che durante la registrazione tutti i menù d' EDIT vengono disabilitati.

Terminata la performance è possibile fermare la registrazione premendo STOP REC o, più comodamente, premendo il tasto RECORD.

Per riascoltare la MACRO basta spostarsi nel player MIDI, selezionare il file .Mrs creato e premere Enter.

■ Macro e Registration

Durante la registrazione di una Macro non è possibile accedere alle Registration. Se si desidera registrare una Macro utilizzando le impostazioni di una Registration è possibile lanciare prima la Registration e poi la registrazione della Macro. Quando la Macro verrà eseguita imposterà automaticamente tutti i valori iniziali, quindi anche la Registration che era stata selezionata.

Voicetron

Una volta collegati due microfoni alle prese MICRO 1 e MICRO 2 è possibile accedere a una serie di opzioni per il trattamento della voce.

- **MICRO**
  Il tasto MICRO attiva l'ingresso MICRO 1 e MICRO 2. Collegare uno o due microfoni alle rispettive prese sul retro e regolare il livello tramite le rotelle di guadagno GAIN 1 e GAIN 2.
- **VOCALIZER**
  Il tasto VOCALIZER attiva il processore di effetti per l'armonizzazione e l'intonazione automatica solo per MICRO 1.

Impostare un effetto sulla voce

1. Premere il tasto MICRO per alcuni secondi.
2. Apparirà la finestra per la scelta dei MICRO PRESETS (Figura 339).
3. Premere i tasti F1-F10 per impostare uno dei MICRO PRESETS, cioè un effetto desiderato per il microfono collegato alla presa MICRO 1 e/o MICRO 2.
4. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per scorrere le pagine di MICRO PRESETS.
   Tramite i tasti F1-F10 si possono selezionare 20 MICRO PRESETS, suddivisi in due pagine:

PAGINA 1	PAGINA 2
F1–DRY	F1–GIRL
F2–REVERB SMALL	F2–BABY
F3–REVERB MEDIUM	F3–VIBRATO
F4–REVERB LARGE	F4–PHONE
F5–REVERB GATED	F5–ANGEL
F6–BOOST	F6–MICRO_01
F7–ECHO REVERB	F7–MICRO_02
F8–ECHO REVERB TAP	F8–MICRO_03
F9–CORRECTION	F9–MICRO_04
F10–BEAR	F10–MICRO_05

Modificare un effetto sulla voce

1. Selezionare un MICRO PRESETS dalla lista visualizzata sul display.
2. Premere il tasto EDIT del pannello frontale.
3. Apparirà una finestra simile a quella di Figura 340.
4. Tramite i tasti F1-F10 è possibile selezionare le seguenti opzioni:
   F1–MICRO1
   F2–MICRO2
   F3–REVERB
   F4–ECHO
   F5–TRANSFORM
   F6–COMPRESSOR
   F7–LIMITER
   F8–EQUALIZER
   F9–VIBRATO
   F10–PITCH

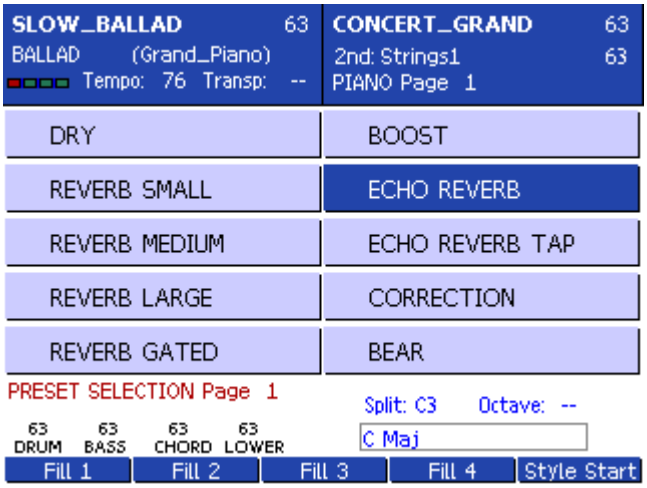


Figura 339

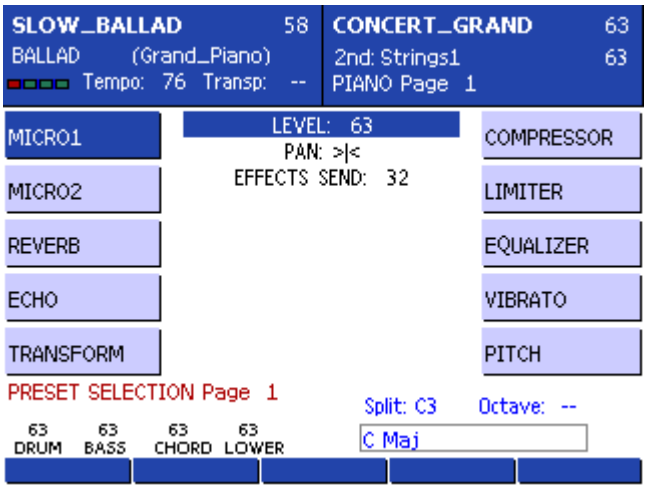


Figura 340

Notare che per MICRO1 (ovvero il microfono collegato alla presa MICRO 1 sul retro) sono disponibili tutte le opzioni, mentre per MICRO2 sono disponibili solo REVERB e ECHO.

MICRO1
Selezionando il tasto F1 MICRO1, sarà possibile scegliere una qualsiasi delle opzioni:
F3–REVERB
F4–ECHO
F5–TRANSFORM
F6–COMPRESSOR
F7–LIMITER
F8–EQUALIZER
F9–VIBRATO
F10–PITCH

MICRO2
Selezionando il tasto F2 MICRO2, sarà possibile scegliere una delle due opzioni:
F3–REVERB
F4–ECHO

REVERB

Selezionando il tasto F3 apparirà la schermata REVERB simile a quella di Figura 341 in cui è possibile scegliere uno dei riverberi disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Off (nessun effetto)	Church
Short Room	Cathedral
Room	Gated Reverb
Small Hall	Gated Plate
Large Hall	User1
Short Plate	User2
Vocal Plate	User3

Figura 341

ECHO

Selezionando il tasto F4 apparirà la schermata ECHO simile a quella di Figura 342 in cui è possibile scegliere uno degli effetti Echo disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Off (nessun effetto)	Stereo Tap
Mono	Mono 3/4 Tap
Stereo	Stereo 3/4 Tap
Mono 3/4	Mono 4/4 Tap
Stereo 3/4	Stereo 4/4 Tap
Mono 4/4	Mono Triplet Tap
Stereo 4/4	Stereo Triplet Tap
Mono Triplet	User1
Stereo Triplet	User2
Mono Tap	User3

Figura 342

TRANSFORM

Selezionando il tasto F5 apparirà la schermata TRANSFORM (solo per MICRO1) simile a quella di Figura 343 in cui è possibile scegliere uno degli effetti Transform disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Default	Cartoon
Teen Pop	Nasal
Dark	Strange
Delicate	Bariton
Opera	Deep
Vibrato	Girl
Phone	Drunk
Angel	User1
Alien	User2
Baby	User3

Figura 343

COMPRESSOR

Selezionando il tasto F6 apparirà la schermata COMPRESSOR (solo per MICRO1) simile a quella di Figura 344 in cui è possibile scegliere uno degi compressori disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Off	-21 dB 7:1
-18 dB 2:1	-24 dB 12:1
-15 dB 3:1	User
-18 dB 5:1	

Figura 344

LIMITER

Selezionando il tasto F6 apparirà la schermata LIMITER (solo per MICRO1) simile a quella di Figura 345 in cui è possibile scegliere uno dei Limiter disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Off
-6dB
-12dB
-18dB
User

Figura 345

EQUALIZER

Selezionando il tasto F8 apparirà la schermata EQUALIZER (solo per MICRO1) simile a quella di Figura 346 in cui è possibile scegliere uno dei Preset di equalizzazione tramite i tasti USER da 1 a 5, oppure impostare la propria curva di equalizzazione. Per cambiare la curva di equalizzazione, scegliere la banda di intervento tramite i CURSORE ◄ ► e cambiare il valore (+/- 14 dB) tramite la ruota DATA/VALUE o i tasti CURSORE ▲ ▼. Le curve preimpostate sono le seguenti:

Flat (tasto USER 1)
LowCut (tasto USER 2)
HighCut (tasto USER 3)
Loudness (tasto USER 4)
User (tasto USER 5)

Figura 346

VIBRATO

Selezionando il tasto F9 apparirà la schermata VIBRATO (solo per MICRO1) simile a quella di Figura 347 in cui è possibile scegliere uno degli effetti Vibrato disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Off
Light
Lyric
Heavy
Slow
User

Figura 347

PITCH

Selezionando il tasto F10 apparirà la schermata PITCH (solo per MICRO1) simile a quella di Figura 348 in cui è possibile impostare i parametri per il cambio di intonazione. Selezionare il parametro PITCH SHIFT tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ e cambiare il valore tramite i CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE (valori +/- 24 semitoni).
Selezionare il parametro PITCH CORRECTION tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ e cambiare il valore tramite i CURSORE ◄ ► o la ruota DATA/VALUE (Off, Slight, Slow, Medium, Fast).

Figura 348

Salvare un effetto per microfono

Dopo aver modificato uno dei MICRO PRESETS, è possibile salvarlo sovrascrivendo lo stesso Preset oppure dando un nome nuovo. In ogni caso ecco la procedura da seguire.

1. Selezionare un MICRO PRESET.
2. Premere il tasto EDIT del pannello frontale e modificare i parametri come spiegato nel paragrafo precedente.
3. Al termine delle modifiche premere il tasto SAVE del pannello frontale.
4. Inserire un nome tramite i caratteri dell tastiera (nell'esempio è MY_MICRO) e premere il tasto USER 5 (SAVE), come illustrato in Figura 349.
5. Tramite i tasti F1-F10 è ora possibile selezionare il proprio User Preset dalla lista, come illustrato in Figura 350.

Impostare un effetto VOCALIZER sulla voce

1. Premere il tasto VOCALIZER per alcuni secondi.
2. Apparirà la finestra per la scelta dei VOICETRON PRESETS (Figura 351) cioè un effetto per il microfono collegato alla presa MICRO 1 sul retro.
3. Premere i tasti F1-F10 per selezionare uno dei VOICETRON PRESETS.
4. Premere i tasti CURSORE ◄ ► per scorrere le pagine di VOICETRON PRESETS.
   Tramite i tasti F1-F10 si possono selezionare 20 VOICETRON PRESETS, suddivisi in due pagine.

PAGINA 1	PAGINA 2
F1–VOCALIZER	F1–USER 1
F2–AUTOTUNE VOCAL	F2–USER 2
F3–BLUEGRASS DUET	F3–USER 3
F4–COUNTRY DUET	F4–USER 4
F5–CHAINED DUET	F5–USER 5
F6–STANDARD TRIO	F6–USER 6
F7–STANDARD TRIO 2	F7–USER 7
F8–CHAINED TRIO	F8–USER 8
F9–STAND. QUARTET	F9–USER 9
F10–JAZZ QUARTET	F10–MIDI MODE

5. In Figura 352 sono illustrati i VOICETRON PRESETS della seconda pagina.
6. Notare che l'ultimo Preset corrispondente a F10 della seconda pagina è MIDI MODE (indicato dalla freccia di Figura 352), ovvero la modalità di armonizzazione tramite file MIDI. In questa modalità l'armonizzazione viene effettuata automaticamente dalla traccia della melodia del file MIDI in esecuzione. Vedi il paragrafo "Esempio di impostazione modalità VOCAL" della sezione GM Parts in questo manuale.

Figura 349

Figura 350

Figura 351

Figura 352

Modificare un effetto VOCALIZER

1. Selezionare un effetto VOCALIZER.
2. Premendo il tasto EDIT, apparirà una finestra simile a quella illustrata in Figura 353.
3. Premere i tasti F1-F10 per accedere all'impostazione dei parametri di un Preset:
   F1–DUET: effetti di duetto.
   F2–TRIO: effetti di trio.
   F3–QUARTET: effetti di quartetto.
   F4–QUINTET: effetti di quintetto.
   F5–FIXED INTERV.: effetti di intervallo fisso.
   F6–VOCODER: parametri del vocoder.
   F7–VOICES EDIT: parametri delle voci (fino a 5 voci) Volume, Pan, Formant, Detune, Cutoff, Resonance.
   F8–EQUALIZER: equalizzatore grafico a 10 bande.
   F9–EFFECTS: parametri degli effetti.
   F10–VOCAL TO ARR.: impostazione automatica del vocalizer in base all'Arranger.

Figura 353

DUET

Premendo il tasto F1 apparirà l'elenco di effetti DUET simile a quello di Figura 354 in cui è possibile scegliere uno degli effetti di duetto disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Down 1	Bluegrass Down	Folk 1 Up
Up 1	Bluegrass Up	Folk 2 Down
Down 2	Country Down	Folk 3 Up
Up 2	Country Up	Chained Up
3rd Down	Folk 1 Down	Chained Down
6th Up		

Figura 354

TRIO

Premendo il tasto F2 apparirà l'elenco di effetti TRIO simile a quello di Figura 355 in cui è possibile scegliere uno degli effetti di trio disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Standard	Octave Up 2
Standard 2	Down-key down
Down	Up-key down
Up	Chained Up
Octave Down	Chained Down
Octave Up	Chained Open Down

Figura 355

QUARTET

Premendo il tasto F3 apparirà l'elenco di effetti QUARTET simile a quello di Figura 356 in cui è possibile scegliere uno degli effetti di quartetto disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Standard	Jazz Down
Open	Jazz Up
Octave Down	Block Chord Down
Jazz	Block Chord Up

Figura 356

QUINTET
Premendo il tasto F4 apparirà l'elenco di effetti QUINTET simile a quello di Figura 357 in cui è possibile scegliere uno degli effetti di quintetto disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Standard
Open
Octave Down
Sextet Open

FIXED INTERV.
Premendo il tasto F5 apparirà l'elenco di effetti FIXED INTERV. simile a quello di Figura 358 in cui è possibile scegliere uno degli effetti di intervallo fisso disponibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:

Duet Unison	5th Down
Duet Female Up	5th Up
Duet femal Down	Lead 5th Down
Trio Female/Male	Lead 5th Up
Sextet Female/Male	3rd Major Up

VOCODER
Premendo il tasto F6 apparirà l'elenco di effetti VOCODER. simile a quello di Figura 359 in cui è possibile modificare i parametri dell'effetto vocoder. Selezionare un parametro con i tasti CURSORE ▲ ▼ e cambiare il valore tramite la ruota DATA/VALUE:
ASSIGN (valori Right, Left)
OCTAVE (valori -2, -1, 0, +1, + 2, auto)
MIDI MODE (valori ON/OFF): in questa modalità viene attivato il VOCODER per la traccia della melodia MIDI.

VOICES EDIT
Premendo il tasto F7 apparirà l'elenco di effetti VOICES EDIT. simile a quello di Figura 360 in cui è possibile modificare i parametri di armonizzazione fino a 5 voci. Selezionare un parametro verticale tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ e il parametro orizzontale tramite i tasti CURSORE ◄ ►. Modificare il valore del parametro selezionato per ognuna delle 5 voci (VOICES da 1 a 5) tramite la ruota DATA/VALUE:

VOLUME (valori 0–63)
PAN (valori 64R > | < 63L)
FORMANT (valori 0–63)
DETUNE (valori 0–63)
CUTOFF (valori 0–38)
RESONANCE (valori 0–7)

Figura 357

Figura 358

Figura 359

Figura 360

EQUALIZER
Premendo il tasto F8 apparirà l'elenco di effetti EQUALIZER. simile a quello di Figura 361 in cui è possibile scegliere uno dei preset dell'equalizzatore grafico a 10 bande tramite i tasti USER da 1 a 5 oppure modificare i parametri per impostare l'equalizzazione personalizzata. Selezionare una delle 10 bande di intervento tramite i tasti CURSORE ◄ ►. Modificare il valore della banda selezionata tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE (valori da -14 db a +14 dB). I tasti USER da 1 a 5 consentono di scegliere uno dei seguenti Preset:
Flat (nessuna equalizzazione)
LowCut (equalizzazione con taglio dei bassi)
HighCut (equalizzazione con taglio degli alti)
Loudness (enfasi dei bassi e degli alti)
User (equalizzazione impostata dall'utente)

Figura 361

LowCut
Premendo il tasto USER 2 si imposta un'equalizzazione con taglio dei bassi, ovvero un filtro passa-alto sul suono. Utile quando si devono eliminare frequenze che risuonano nell'ambiente o per togliere il rumore tipo "pop" della voce (Figura 362).

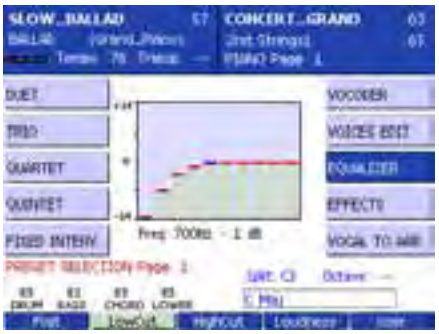


Figura 362

HighCut
Premendo il tasto USER 3 si imposta un'equalizzazione con taglio degli alti, ovvero un filtro passa-basso sul suono. Utile quando si devono eliminare frequenze che sibilano nell'ambiente o per eliminare possibili fischi ed effetti Larsen nel microfono (Figura 363).

Figura 363

Loudness
Premendo il tasto USER 4 si imposta un'equalizzazione con enfasi sui bassi e sugli alti. Utile quando si devono rinforzare le frequenze in ambienti troppo assorbenti con volumi sonori molto bassi (Figura 364). In pratica, viene compensata la naturale perdita di bassi e acuti dell'orecchio umano a volumi sonori contenuti.

Figura 364

User
Premendo il tasto USER 5 si imposta un'equalizzazione impostata dall'utente. Utile quando si deve richiamare un'equalizzazione particolare per un dato ambiente (Figura 365). Il preset User viene memorizzato assieme al Preset Voicetron, come spiegato a pagina seguente.

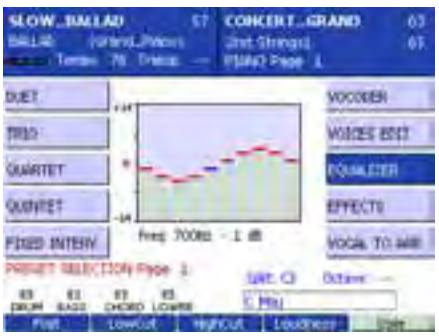


Figura 365

EFFECTS
Selezionando il tasto F9 apparirà l'elenco di effetti EFFECTS simile a quello di Figura 366 in cui è possibile modificare i parametri degli effetti REVERB e ECHO. Selezionare il parametro tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ e modificare il valore dei 3 parametri tramite la ruota DATA/VALUE. I tre parametri sono:
EFFECTS SEND (valori 0–63)
REVERB PRESET (vedi lista qui sotto a sinistra)
ECHO PRESET (vedi lista qui sotto a destra)

REVERB PRESET
Short Room
Room
Small Hall
Large Hall
Short Plate
Vocal Plate
Church
Cathedral
Gated Reverb
Gated Plate
User1
User2
User3

ECHO PRESET
Mono
Stereo
Mono 3/4
Stereo 3/4
Mono 4/4
Stereo 4/4
Mono Triplet
Stereo Triplet

VOCAL TO ARR.
Selezionando il tasto F10 apparirà la schermata VOCAL TO ARR. simile a quella di Figura 367 in cui è possibile modificare i parametri di questa funzione. La funzione permette l'impostazione automatica di un effetto VOCALIZER associato alla parte eseguita dall'Arranger. Per esempio, è possibile impostare un effetto DUET per lo START, un effetto TRIO per la variazione A dell'Arranger, un effetto VOCODER per la variazione B dell'Arranger e così via. La scelta del della parte va eseguita tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ mentre l'effetto da associare può essere selezionato con la ruota DATA/VALUE o tramite i tasti F1-F5 (DUET, TRIO, QUARTET, QUINTET e FIXED INTERV.) più la ruota DATA/VALUE. Se visualizzati i trattini (--) le impostazioni del vocalizer restano invariate.

Salvare un effetto VOCALIZER
1. Una volta terminate le modifiche, premere il tasto SAVE del pannello frontale.
2. Apparirà il dialogo per inserire il nome (Figura 368). Immettere il nome all'effetto tramite i caratteri della tastiera e premere il tasto USER 5 (SAVE)
3. Una volta salvato è possibile richiamare l'effetto personalizzato dalla seconda pagina della finestra VOCALIZER (Figura 369).

Figura 366

Figura 367

Figura 368

Figura 369

Search (Main View)

Audya dispone di una comoda funzione SEARCH per la ricerca di file all'interno del disco o dei drive USB collegati. Quando è attivata la MAIN VIEW, il motore di ricerca viene visualizzato in modo diverso rispetto alla visualizzazione standard.

■ Ricerca di un file nella finestra MAIN VIEW

1. Premere il tasto SEARCH.
2. Si aprirà l'ultima directory aperta del disco interno (Figura 370).
3. Utilizzare i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE e il tasto ENTER per cercare all'interno di una determinata cartella.
4. Digitare il nome di un file, anche in modo parziale, utilizzando le lettere e i numeri della tastiera.
5. Nell'esempio di Figura 371, digitando solamente la lettera "S", il motore di posiziona sulla prima occorrenza del nome del file che inizia con la lettera digitata. Il file trovato viene evidenziato.
6. Nell'esempio di Figura 372, digitando la seconda lettera del nome da ricerca, il motore affina sempre più la ricerca evidenziando il file trovato.
7. Ripetere l'immissione di caratteri per affinare la ricerca.
8. Nel caso fosse sufficiente l'inserimento di due o tre lettere per trovare il file, è possibile premere subito il tasto ENTER per avviare l'esecuzione. Nell'esempio di Figura 373 è "SOLO TROMBONE. WAV".
9. Premendo il tasto EXIT del pannello frontale è possibile cambiare cartella di ricerca per trovare altri file nel disco rigido.
10. Premendo il tasto USER 5 (EXIT) come illustrato dalla freccia di Figura 374, è possibile uscire dalla funzione di ricerca e tornare alla visualizzazione normale della finestra MAIN VIEW.

Figura 370

Figura 371

Figura 372

Figura 373

Figura 374

Search

Audya dispone di una comoda funzione SEARCH per la ricerca di file all'interno del disco o dei drive USB collegati.

■ Ricerca di un file

1. Premere il tasto SEARCH.
2. Si aprirà l'ultima directory aperta del disco interno (Figura 375).
3. Utilizzare i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/ VALUE e il tasto ENTER per cercare all'interno di una determinata cartella.
4. Digitare il nome di un file, anche in modo parziale, utilizzando le lettere e i numeri della tastiera. Nell'esempio di Figura 376, per la ricerca è stato digitato il testo "LIKE".
5. Premere il tasto USER 5 (GLOB. SEARCH) per avviare la ricerca.
6. Dopo alcuni istanti apparirà la finestra con i risultati della ricerca. Nell'esempio di Figura 377, sono stati trovati tutti i file contenenti il testo "LIKE".
7. I file trovati sono immediatamente disponibili per essere eseguiti direttamente dalla finestra di ricerca, attivando il Player corrispondente.

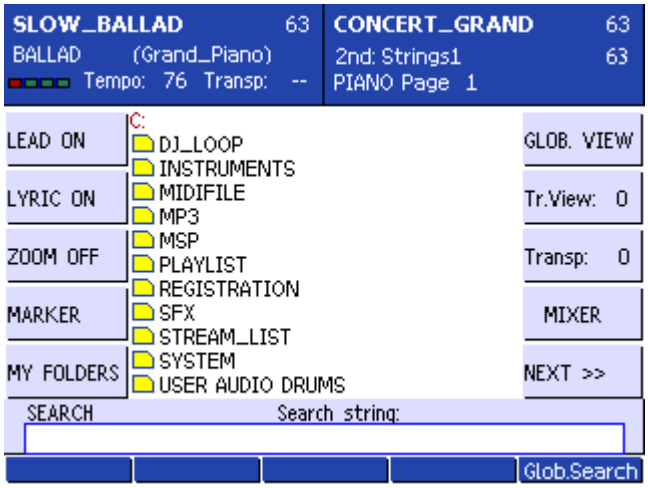


Figura 375

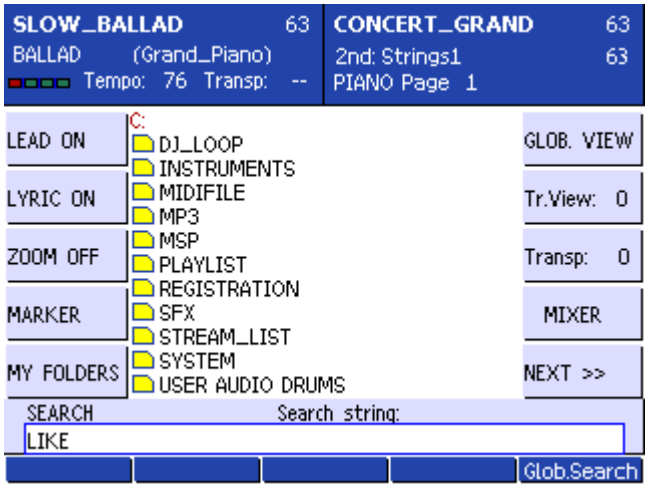


Figura 376

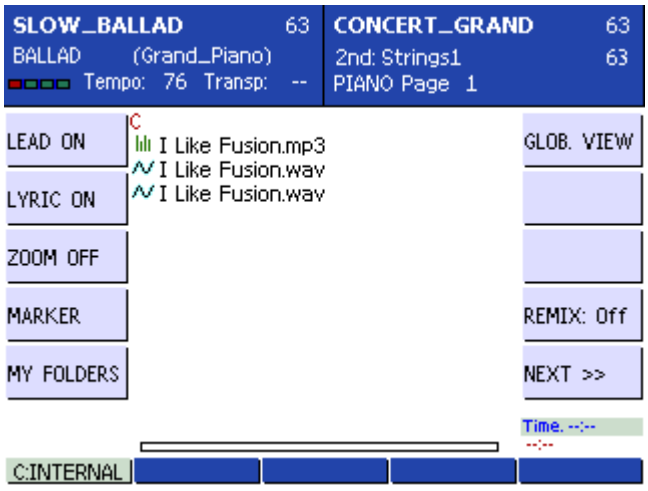


Figura 377

User Assignable

Premendo il tasto USER ASSIGNABLE, posizionato a sinistra del display, si accede alla finestra per l'assegnazione dei tasti definiti utente (Figura 378).

Tramite i tasti F1-F5 è possibile assegnare 5 USER_TABS_PRES, cioè 5 disposizioni diverse per i 5 tasti USER posti sotto il display. Premere uno dei tasti F1-F5 e il tasto EDIT per accedere alla finestra di Figura 379. Da qui è possibile assegnare a ognuno dei tasti USER una delle numerose funzioni interne:

FILL 1	SNARE OFF
FILL 2	HIHAT OFF
FILL 3	CYMBAL OFF
FILL 4	TOM/FX OFF
FILL IN	RIMSHOT OFF
BREAK 1	LATIN 1 OFF
BREAK 2	LATIN 2 OFF
BREAK 3	LATIN 3 OFF
BREAK 4	CLAP FX OFF
BREAK	WHA-WHA
FILL TO ARR.	REVERB
REINTRO	CHORUS
AUTO FILL	ECHO/DELAY
AFTER FILL	DIST/OVERDRIVE
SWING BASS	TEXT PAGE -
BASS TO ROOT	TEXT PAGE +
BASS SUSTAIN	ARABIC 1... 10
LOWER MUTE	RIGHT BOOST
LOWER OFF STOP	STYLE STOP
LOWER 1 HOLD	DRYONSTOP
LOWER 2 HOLD	VOC. ON-OFF
PIANIST SUSTAIN	ENDONSTOP
MANUAL DRUM	FILL TO END
CRASH	UNPLUGGED
ONLY KICK	JUKEBOX
DRUM&BASS	LEAD MUTE
KICK OFF	SUB REG. UP-DOWN

Usare il tasto F10 per salvare l'impostazione USER_TABS_PRES corrente.

Tramite i tasti F6-F10 è possibile assegnare le seguenti funzioni allo Slider USER:

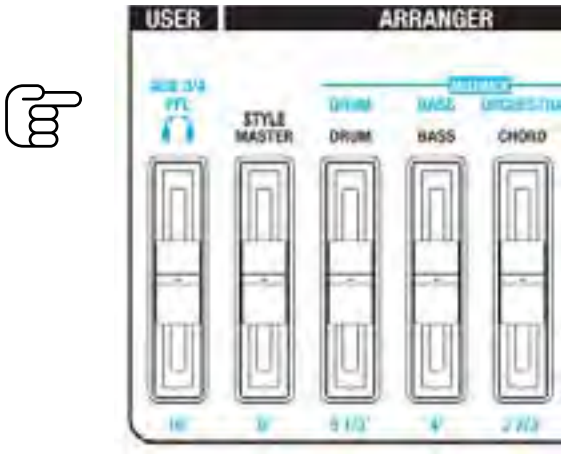
F6–PFL: imposta il controllo di volume del PRE FADER LISTEN.

F7–WAVE FILTER: imposta lo Slider USER per regolare il taglio di frequenza sul Player WAVE. Premendo ripetutamente il tasto si imposta la mandata del riverbero per la parte RIGHT o per il Microfono

F8–CHORD 1 WHA-WHA: imposta lo Slider USER per regolare il taglio di frequenza (effetto WHA-WHA) del CHORD 1. Premendo ripetutamente il tasto si imposta la funzione per CHORD 1, CHORD 2, CHORD 3, CHORD 4, CHORD 5, BASS, ALL CHORDS, ALL STYLE e RIGHT.

Figura 378

Figura 379



F9–PORTAMENTO TIME: imposta lo Slider USER per regolare il tempo del portamento.

F10–CHORD 1 CUTOFF: imposta lo Slider USER per regolare il taglio di frequenza (effetto WHA-WHA) del CHORD 1. Premendo ripetutamente il tasto si imposta la funzione per CHORD 1, CHORD 2, CHORD 3, CHORD 4, CHORD 5, BASS, ALL CHORDS, ALL STYLE e RIGHT.

Leggio automatico

Oltre alle normali funzioni di visualizzazione dei testi karaoke contenuti negli Standard MIDI file, Audya permette di sincronizzare i testi a file audio e MP3.

■ Abbinare un file di testo a un file MIDI, MP3 o WAVE

1. Effettuare il collegamento USB per accedere al disco interno di Audya. Entrare nella cartella WAVE del disco e copiare un file in formato TXT contenente il testo della canzone. Il nome del file TXT deve essere identico al titolo del brano (Figura 380). Nell'esempio il file di testo è "Chill Out.txt" del brano "Chill Out.wav".
2. Dopo la corretta disconnessione USB, premere il tasto WAVE per accedere alla cartella omonima contenente i brani audio.
3. Selezionare il brano con il titolo identico al file TXT e avviare la riproduzione con il tasto START (Figura 381).
4. Premere F2 (LYRIC ON) per visualizzare il testo del brano in esecuzione (Figura 382).
5. Quando si vuole passare alla pagina successiva del testo, premere il tasto CURSORE ▼ per visualizzare la schermata successiva (Figura 383).

■ Sincronizzare l'avanzamento delle pagine di un file di testo a un file MIDI, MP3 o WAVE

1. Mandare in esecuzione il file WAVE (MIDI o MP3).
2. Premere il tasto RECORD.
3. Avanzare le pagine di testo premendo il tasto CURSORE ▼ al momento giusto.
4. Mentre il file è ancora in esecuzione premere il tasto SAVE.
5. Verrà chiesto di salvare il file TXT.
6. Confermare.
7. Al successivo riavvio del brano le pagine del testo abbinato cambieranno in maniera sincronizzata.

Figura 380

Figura 381

Figura 382

Figura 383

Disk

Audya offre una serie di funzioni dedicate alla gestione del disco interno.

■ Disk Menu

1. Premere il tasto DISK per visualizzare il contenuto del disco interno (Figura 384). Il disco contiene un certo numero di cartelle, accessibili tramite i tasti CURSORE ▲ ▼ o la ruota DATA/VALUE:
   DJ LOOP
   MIDIFILE
   MP3
   PLAYLIST
   SFX
   USER STYLES
   WAVE
   INSTRUMENTS
   REGISTRATION
   SYSTEM
   MSP
   STREAM_LIST
   USER_VOICE_LIST
   USER AUDIO DRUM
   USER LIVE GUITAR
   USER DATA
2. Premere il tasto ENTER per entrare in una cartella selezionata.
3. Premere il tasto EXIT per uscire dal una cartella e salire di un livello.
4. Premere il tasto USER 5 (DISK MENU) per visualizzare tutte le funzioni disponibili (Figura 385):
   F1–COPY: copia uno o più file.
   F2–DELETE: elimina uno o più file.
   F3–MOVE: sposta uno o più file.
   F4–RENAME: rinomina un file.
   F5–SAVE: apre una finestra per il salvataggio di PROGRAM, GM VOICE, VOICE LIST, DRAWBAR, DRUMSET.
   F6–NEW FOLDER: crea una nuova cartella.
   F7–DEL. FOLDER: elimina una cartella.
   F10-FORMAT: formatta l'intero disco.

■ Copia, eliminazione e spostamento

1. Per eseguire le funzioni di copia, eliminazione, spostamento di file, premere DISK MENU e selezionare uno o più file tramite il tasto ENTER. Accanto a ogni file selezionato apparirà un pallino di colore azzurro (Figura 386).
2. Premere il tasto F1 (COPY), F2 (DELETE) o F3 (MOVE) per selezionare la funzione.
3. Premere il tasto USER 5 (EXECUTE) per eseguire la funzione oppure il tasto USER 4 (EXIT) per annullare le operazioni.

■ Creare o eliminare una cartella

1. Per creare una nuova cartella, premere DISK MENU e premere il tasto F6.
2. Digitare il nome usando lettere e numeri della tastiera. Nell'esempio "MY_FOLDER".
3. Premere il tasto USER 5 (EXECUTE).
4. La cartella viene creata nella posizione attuale del disco (Figura 387).
5. Riselezionare la cartella e premere il tasto F7 (DEL. FOLDER) per eliminarla.
6. Premere il tasto USER 5 (EXECUTE) per eliminare la cartella.

Figura 384

Figura 385

Figura 386

Figura 387

■ Formattare il disco

1. Per formattare il disco premere F10
2. Apparirà una finestra dove sarà possibile scegliere se andare avanti con la formattazione (TASTO USER 5/10) oppure annullare l'operazione (TASTO USER 4/9).
   Ricordiamo che la formattazione cancella tutti i dati presenti nell'hard disk.

Drive USB

Oltre al disco interno è possibile gestire anche drive esterni (pen drive, hard disk, CD Player ecc.) collegati alle prese USB sulla parte frontale della tastiera.

Una volta inserito il dispositivo USB in una delle due porte USB, apparirà nel menu DISK, come illustrato in Figura 388.

Tutte le funzioni del DISK MENU per il disco interno sono applicabili ai file e alle cartelle del drive USB.

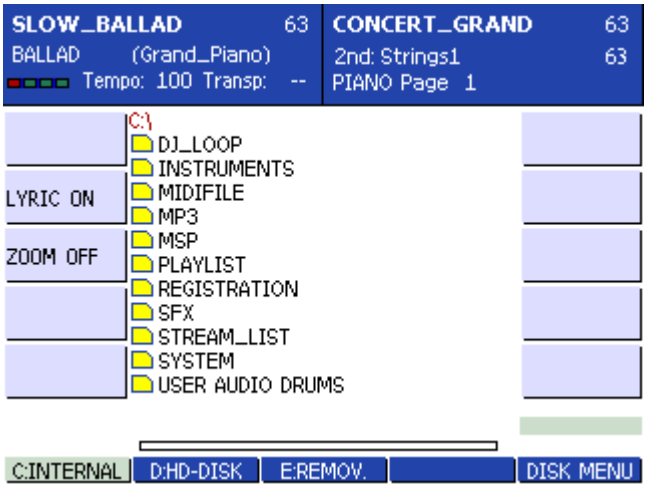


Figura 388

NOTA

La tastiera accetta solo penne USB o hard-disk esterni formattati in FAT32. Floppy USB, hard disk, player Mp3, CD-ROM, DVD-ROM devono avere alimentazione propria.

GM Voices

BANK A (CC0 Value=0)

N°	VOICE
1	Grand_Piano
2	Pop_Piano
3	Upright
4	Honky
5	El_Piano1
6	Dx_Piano
7	Harpsichord
8	Clavinet
9	Celesta
10	Glocken
11	Musicbox
12	Vibraphone
13	Marimba
14	Xylophon
15	Tubular_Bell
16	Santur
17	Leslies
18	Jazz_Organ
19	Rock_Organ
20	Church_Organ
21	Theatre_Organ
22	Musette1
23	Harmonica
24	Accordion1
25	ClassicFx*
26	Country1*
27	Jazz_Guitar1*
28	Clean*
29	Muted*
30	Distortion*
31	Overdrive*
32	Harmonics

N°	VOICE
33	Acoustic*
34	Finger*
35	Picked*
36	Fretless*
37	Slap
38	Funk*
39	Synbass1*
40	Synbass2*
41	Violin
42	Viola
43	Cellos
44	Contrabass
45	Tremolos
46	Pizzicato
47	Harp
48	Timpani
49	Strings1
50	Slow_Strings
51	Synstrings1
52	Synstrings2
53	Choir1
54	Choir2
55	Synvoice
56	Hits
57	Mexican
58	Trombone
59	Tuba*
60	Miles
61	French_Horn
62	Brass1
63	Synbrass1
64	Synbrass2

N°	VOICE
65	Altosoft
66	Altosax
67	Tenor
68	Bariton
69	Oboe
70	English_Horn
71	Bassoon
72	Clarinet
73	Piccolo
74	Classic_Flute
75	Recorder
76	Pan_Flute
77	Bottle
78	Shakuashi
79	Whistle
80	Ocarina
81	Square
82	Sawtooth
83	Calliope
84	Wha
85	Sinesweep
86	Vox
87	Fifth
88	Fm_Lead1
89	Fantasy
90	Warmpad
91	Score
92	Space
93	Softpad
94	Metal
95	Prelude
96	Sweep

N°	VOICE
97	Ice_Rain
98	Soundtrack
99	Crystal
100	Atmosphere
101	Brightness
102	Goblin
103	Tough_Pad
104	Startheme
105	Sitar
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto
109	Kalimba
110	Bagpipe
111	Fiddle
112	Zurna
113	Tinkle
114	Agogo
115	Steeldrum
116	Wood_Block
117	Taiko
118	Melotom1
119	Syntom
120	Reverse
121	Fret_Noise
122	Breath
123	Seashore
124	Bird
125	Telephone
126	Helicopter
127	Applause
128	Gunshot1

BANK B (CC0 Value=1)

N°	VOICE
1	Jingle
2	Electric
3	Latin_Piano
4	El_Piano1
5	Concert_Grand
6	Bright
7	Twin_Fm
8	Hard_Dx
9	Musicbox
10	Tubular_Bell
11	Marimba
12	Long_Vibe
13	Kalimba
14	Ep_Phase
15	Orch_Bell
16	Windchimes
17	Rotary
18	Dry_Organ
19	Drawbar

N°	VOICE
20	Positive
21	Master
22	Francaise
23	Jazz-Fisa
24	Tango
25	Country&Slide*
26	Ac_Folk1*
27	Funky_Guitar*
28	60Stopped*
29	Mute_Velo*
30	Pop_Lead*
31	12Strings*
32	Solid_Body*
33	Warm*
34	Ballad*
35	Funk*
36	Bass&Guit2*
37	Precision*
38	Synbass3*

N°	VOICE
39	Synbass4*
40	Synbass5*
41	Strings2
42	Violas
43	Strings2
44	Octastring
45	Strings1
46	Marcato
47	Strings3
48	Slow_Strings
49	Strings2
50	Synstrings3
51	Dah
52	Choir_Aah1
53	Choir_Aah2
54	Ooh
55	Vocal
56	Tuuh
57	Golden

N°	VOICE
58	Tbone_Section
59	Oberbass1*
60	Muted_Tpt
61	Flughorn_1
62	Brass2
63	Growbrass1
64	Brass1
65	Soprano
66	Circus
67	Blowed
68	Rock_Alto
69	Mariachi
70	Growbrass2
71	Blare
72	Slide_Tbone
73	Jazz_Alto
74	Pan_Flute
75	Voice_Flute
76	Synth14

GM Voices

77	Analogs
78	Flanger
79	Brightpad
80	Wiring
81	Synth23
82	Ramp
83	Synth22
84	Synth20
85	Fusion*
86	Synbass6*
87	Synbass7*
88	Synbass8*
89	2nd_Perc

90	3rd_Perc
91	Click
92	B3_Vibrato
93	Blues_Slow
94	Blues_Fast
95	Lower_8-4
96	16_1
97	R&Roll*
98	Medium_Guit*
99	Strato*
100	Humbuck*
101	Vintage*
102	Fingered*

103	Stops
104	Whaguitar*
105	Hawaian
106	Mandolin
107	Bright_Acoustic*
108	ClassicFx*
109	Pedalsteel
110	Vintage*
111	Reed
112	Silent
113	Fx
114	Polisynth
115	Sci_Fi

116	Synth21
117	Wave
118	D_Cycle
119	Synth10
120	Synth4
121	Hit&Crash
122	Clackson
123	Pfif&Jew_Harp
124	Huu
125	Alarm&Laser
126	Door_Bell1
127	1Shot_Jazz
128	Airhorn

BANK C (CC0 Value=10)

N°	VOICE
1	Bright
2	Grand_Hammer
3	Grand_L
4	Grand_R
5	Ep_Legend
6	Real_Mark
7	Ep_Phase
8	Tine_Soft
9	Brightpad
10	Crash
11	Tubular_Bell
12	Dry_Vibe
13	Kalimba
14	Marimba
15	Glockpad
16	El_Piano1
17	Hamm_Slow
18	Hamm_Fast
19	Gospel_Slow
20	Pipe
21	Gospel_Fast
22	1Shot_Musette
23	Diatonic
24	Alpen
25	Brazilian*
26	CountryFx*
27	MelobarFx*
28	StratoFx*
29	Fingered*
30	Pop_Fx*
31	JGuit&Slide
32	Spanish*

N°	VOICE
33	Sinus*
34	Bass&Guit1*
35	Oberbass1*
36	Fusion*
37	Funk*
38	Oberbass2*
39	Pedal
40	Bass&Guit2*
41	Violin_Slow
42	Geige
43	Marcato
44	Tzivago
45	Concert
46	Chamber
47	Strings3
48	Symphonic
49	Strings3
50	Digistring
51	Strings2
52	DarkEnsemble
53	Tuuh
54	Humming
55	Choir1
56	Classic_Choir
57	Cornet
58	Bright_Tbone
59	Dixie*
60	Tbone_Section
61	Fall_Brass*
62	Brass3
63	Trombone
64	Octabrass

N°	VOICE
65	Blowed
66	Contralto
67	Muted_Tpt
68	Growl_Sax
69	Brass&Fall
70	Mellow_Tpt
71	Smooth_Tpt
72	Brass_Section
73	Smooth_Horns
74	Piccolo
75	Pop_Flute
76	Pan_Flute
77	Voice_Flute
78	Shakuashi
79	Whistle
80	Classic_Flute
81	Pulse1
82	Synbrass3
83	Lead_Square
84	Chick
85	Triangle1
86	Triangle2
87	Synth8
88	Synth1
89	Softpad
90	Saw&Pulse
91	Warmpad
92	Fantasy
93	Magic
94	Glockpad
95	Choir_Pad
96	Digipad

N°	VOICE
97	Atmosphere
98	Obx_Pad
99	Bowed_Pad
100	Digipad
101	Fantasy
102	Halo
103	Ensemble
104	Digistring
105	Tres*
106	Hackbrett
107	Tres*
108	Cajun
109	Pan_Flute
110	Ac_Folk1*
111	Jungle
112	Ukulele*
113	Tinkle
114	Triangle
115	Tambora
116	Claves
117	Ac_Tom
118	Brushtom
119	Snare
120	Crash
121	Scratch1
122	Scratch2
123	Bellow
124	Breaths
125	Laser2
126	Fx_Slap
127	Laser1
128	Fisa_K.Off

NOTA

Le voci contrassegnate da asterisco sono denominate RealVoice. Queste voci presentano effetti, rumori o altre particolarità atte ad aumentare il realismo della Voice.

GM Voices

BANK D (CC0 Value=11)

N°	VOICE
1	Concert_L
2	Concert_R
3	Pop_Hammer
4	Pulse_Clavi
5	El_Piano2
6	Dx_Tine
7	Soft_Dx
8	Stage_Piano
9	Pop_Slow
10	Synth11
11	Open_Concert
12	Harps_Wide
13	Harps_Octave
14	ElPiano_Detune
15	Marktree
16	Vibraphon_Wide
17	Marimba_Wide
18	Full_Fast
19	B3_Fast
20	Church_Octave
21	Pipe_Octave
22	Fisa8
23	Blues_Harp
24	Cassotto
25	Ac_Folk2*
26	Ac_Folk2*
27	Folk&Slide*
28	Jazz_Guitar2*
29	Country2*
30	Thin_Strato*
31	Ac_Nylon1*
32	Jazz_Octave

N°	VOICE
33	Blues_Lead*
34	Chuck_5TH*
35	Folk*
36	Deep*
37	Finger_Slap*
38	Retro*
39	Synbass9*
40	Synbass10*
41	Synbass11*
42	Synbass12*
43	Synbass13*
44	Bass&Guit3*
45	Fingerpick
46	Staccato
47	Swing_Tpt
48	Clean_Detune*
49	Country_Slide
50	Latin_Tenor
51	Latin_Bariton
52	Pulse2
53	Fm_Lead2
54	Synth23
55	Synth6
56	Synth7
57	Mariachi
58	Brass_Section
59	Wide_Horns
60	Synth9
61	Flughorn_2
62	Synth12
63	Tijuana
64	Synth13

N°	VOICE
65	Synth15
66	Synth16
67	Synth17
68	Synth18
69	Synth19
70	Musette2
71	Accordion2
72	Church_Detune
73	RealBrass
74	Bass&Piano1
75	Bass&Piano2
76	Parisienne
77	Jazz_Slide
78	Country_Stereo
79	Muted*
80	Yang_Chin
81	Synth2
82	Synth3
83	Door_Bell2
84	Key_Hammer
85	Fisa_K.On
86	Tremolo
87	Synth5
88	Ac_Nylon2*
89	Short_Perc
90	Bowed_Pad
91	Brazilian_Slide
92	Hammer_1
93	Bubble
94	Burst
95	Hammer_2
96	Synbass14*

N°	VOICE
97	Car_Stop
98	Car_Crash
99	Car_Engine
100	Car_Pass
101	Cow
102	Melotom2
103	Dog
104	Door_Slam
105	Concert_Bd
106	Explosion
107	Fire_Alarm
108	Foot_Splash
109	Foot_Steps
110	Gunshot2
111	Gunshot3
112	Heart
113	Castanets
114	Horse
115	Horse_Gallop
116	Jet
117	Laughing
118	Machine_Gun
119	Punch
120	Rain
121	Screaming
122	Sirene
123	Starship
124	River
125	Thunder
126	Train
127	Wind
128	Sax_Keys

Drum Set

N°	DRUM SET
1	Standard1
2	Standard2
3	Room_Gm2
4	Power_Gm2
5	Electro_Gm2
6	Jazz_Gm2
7	Analog_Gm2
8	Standard_Gm2
9	Folk
10	Acoustic1
11	JazzDry
12	Vintage
15	Acoustic2
17	Rock
25	House

N°	DRUM SET
26	Techno
28	Progressive
29	Rave
30	HipHop
33	Fusion
41	Brush
42	Brush_Gm2
47	Sfx_Kit
48	Orchestra_Gm2
49	Orchestra
57	Studio
58	LightPop
59	Rap
60	Hip_Box
62	Modern

N°	DRUM SET
65	Custom
66	Latin
73	PopJazz
74	Street
75	Analog
76	Citypop
77	Smooth
78	Acid
79	Kick&Snare
80	JazzBrush
81	Swing
82	Garage
83	U.S.Pop
84	MeloRap
85	Grunge

N°	DRUM SET
86	Contemporary
87	Urban
88	Electro
89	Country
90	R&B

SPECIAL KIT

91	Pop_Super_Kit
92	Funk_Super_Kit
93	Power_Super_Kit

Audio Drum

N°	
1	60'S_POP_01
2	60'S_POP_02
3	60'S_POP_03
4	60'S_POP_04
5	6_8_BALLAD_01
6	6_8_BALLAD_02
7	6_8_BALLAD_03
8	70'S_BEAT_01
9	70'S_BEAT_02
10	70'S_BEAT_03
11	70'S_BEAT_04
12	70'S_POP_01
13	70'S_POP_02
14	70'S_POP_03
15	70'S_POP_04
16	8BEAT1_01
17	8BEAT1_02
18	8BEAT1_03
19	8BEAT1_04
20	8_BEAT_2_01
21	8_BEAT_2_02
22	8_BEAT_2_03
23	8_BEAT_2_04
24	8_BEAT_3_01
25	8_BEAT_3_02
26	BIGBAND_01
27	BIGBAND_02
28	BIGBAND_03
29	BIGBAND_04
30	BLUES_01
31	BLUES_02
32	BLUES_03
33	BOSSAMIX_01
34	BOSSAMIX_02
35	BOSSAMIX_03
36	BOSSANOVA_01
37	BOSSANOVA_02
38	BOSSANOVA_03
39	BOSSANOVA_04
40	BRUSHPOLKA_01
41	BRUSHPOLKA_02
42	BRUSHPOLKA_03
43	BRUSHWALTZ_01
44	BRUSHWALTZ_02
45	BRUSHWALTZ_03
46	BUGG_01
47	BUGG_02
48	BUGG_03
49	BUGG_04
50	CNTRY_BLD_01
51	CNTRY_BLD_02
52	CNTRY_BLD_03
53	CNTRY_FOX_01
54	CNTRY_FOX_02
55	CNTRY_FOX_03
56	CNTRY_FOX_04
57	CNTRY_ROCK_01

N°	
58	CNTRY_ROCK_02
59	CNTRY_ROCK_03
60	CNTRY_ROCK_04
61	COOLFUNKY_01
62	COOLFUNKY_02
63	COOLFUNKY_03
64	COOLFUNKY_04
65	DANCEFLOOR_01
66	DANCEFLOOR_02
67	DANCEFLOOR_03
68	DANCEFLOOR_04
69	DANCEFLOOR_05
70	DISCODANCE_01
71	DISCODANCE_02
72	ENGL_WALTZ_01
73	ENGL_WALTZ_02
74	ENGL_WALTZ_03
75	ENGL_WALTZ_04
76	ENGL_WALTZ_05
77	EUROCHACHA_01
78	EUROCHACHA_02
79	EUROCHACHA_03
80	FOLK_SNG_01
81	FOLK_SNG_02
82	FOXTROT_01
83	FOXTROT_02
84	FOXTROT_03
85	FOXTROT_04
86	FUNKY_01
87	FUNKY_02
88	FUNKY_03
89	FUNKY_04
90	FUSION_01
91	FUSION_02
92	FUSION_03
93	GOSPEL_01
94	GOSPEL_02
95	GOSPEL_03
96	HARDROCK_01
97	HARDROCK_02
98	HARDROCK_03
99	HARDROCK_04
100	HIPHOP_81_01
101	HIPHOP_81_02
102	HIPHOP_89_01
103	HOUSE6_126_01
104	HOUSE6_126_02
105	HOUSE6_126_03
106	HOUSE6_126_04
107	HOUSE_132_01
108	HOUSE_132_02
109	HULLYGULLY_01
110	HULLYGULLY_02
111	HULLYGULLY_03
112	HULLYGULLY_04
113	HULLYGULLY_05
114	HULLYGULLY_06

N°	
115	HULLYGULLY_07
116	IRISHWALTZ_01
117	IRISHWALTZ_02
118	IRISHWALTZ_03
119	LATINROCK_01
120	LATINROCK_02
121	LATINROCK_03
122	LATINROCK_04
123	LIMBO_01
124	LIMBO_02
125	LIMBO_03
126	LIMBO_04
127	LOUNGE_01
128	LOUNGE_02
129	LOUNGE_03
130	LOUNGE_04
131	MACARENA_01
132	MACARENA_02
133	MACARENA_03
134	MACARENA_04
135	MARCH_01
136	MARCH_02
137	MARCH_03
138	MARCH_04
139	MAZURKA_01
140	MAZURKA_02
141	MAZURKA_03
142	MAZURKA_04
143	MENEITO_01
144	MENEITO_02
145	MENEITO_03
146	MENEITO_04
147	MODBEGUINE_01
148	MODBEGUINE_02
149	MODBEGUINE_03
150	MODBEGUINE_04
151	MODBOSSA_01
152	MODBOSSA_02
153	MODBOSSA_03
154	MOVIESONG_01
155	MOVIESONG_02
156	MOVIESONG_03
157	MOVIESONG_04
158	MUSETTE_01
159	MUSETTE_02
160	ONTHEROAD_01
161	ONTHEROAD_02
162	ONTHEROAD_03
163	ONTHEROAD_04
164	ORGANHIT_01
165	ORGANHIT_02
166	ORGANHIT_03
167	ORGANJAZZ_01
168	ORGANJAZZ_02
169	ORGANJAZZ_03
170	ORGANJAZZ_04
171	POP12_8_01

Audio Drum

N°	
172	POP12_8_02
173	POP12_8_03
174	POPFOLK_01
175	POPFOLK_02
176	POPFOLK_03
177	POPFOLK_04
178	POPMIX_01
179	POPMIX_02
180	POPMIX_03
181	POPMIX_04
182	POPTWIST_01
183	POPTWIST_02
184	POPTWIST_03
185	POPTWIST_04
209	R&B04_95_01
210	R&B04_95_02
211	R&B05_97_01
212	R&B05_97_02
213	R&B06_106_01
214	R&B06_106_02
215	R&B07_95_01
216	R&B08_73_01
186	R&B10_88_01
187	R&B10_88_02
188	R&B12_63_01
189	R&B12_63_02
190	R&B12_63_03
191	R&B12_63_04
192	R&B13_81_01
193	R&B13_81_02
194	R&B13_81_03
195	R&B15_114_01
196	R&B15_114_02
197	R&B15_114_03
198	R&B17_100_01
199	R&B17_100_02
200	R&B17_100_03
201	R&B17_100_04
202	R&B20_100_05
203	R&B21_100_01
204	R&B21_100_02
205	R&B22_90_01
206	R&B22_90_02
207	R&B23_93_01
208	R&B23_93_02
217	R&BALLAD_68_01
218	RAP_85_01
219	RAP_85_02
220	RAVE_125_01
221	REGGAETON_01
222	REGGAETON_02
223	ROCK&ROLL_01
224	ROCK&ROLL_02
225	ROCK&ROLL_03
226	ROCKBLD_01
227	ROCKBLD_02
228	ROCKBLD_03

N°	
229	ROCKBLD_04
230	ROCKSHUFF_01
231	ROCKSHUFF_02
232	ROCKSHUFF_03
233	ROCKSHUFF_04
234	SAMBAJAZZ_01
235	SAMBAJAZZ_02
236	SAMBAJAZZ_03
237	SAMBA_01
238	SAMBA_02
239	SAMBA_03
240	SAMBA_04
241	SLOWALTZ_01
242	SLOWALTZ_02
243	SLOWALTZ_03
244	SLOWALTZ_04
245	SLOWROCK_01
246	SLOWROCK_02
247	SLOWROCK_03
248	TANGO_01
249	TANGO_02
250	TANGO_03
251	TARANTELLA_01
252	TARANTELLA_02
253	TARANTELLA_03
254	WALZER_01
255	WALZER_02

NOTA

Il postfisso RX al nome dell'AUDIO DRUM sta per "remixed" ovvero la versione remixata del file di base che ha lo stesso nome, mentre il postfisso FX sta per "effects" ovvero la versione effettata con compressore, riverbero ecc. della versione base.

Groove Bank (Drum 2)

N°	
1	AFRO_1
2	AFRO_2
3	AFRO_3
4	AFRO_4
5	AFRO_5
6	BACHATA_A
7	BACHATA_B
8	BACHATA_C
9	BACHATA_D
10	BATUCADA_A
11	BATUCADA_B
12	BLUEGRASS
13	BOLERO_A
14	BOLERO_B
15	BOLERO_C
225	BONGO_1_T
16	BONGO_BACHAT1
17	BONGO_BACHAT2
18	BONGO_BOLERO1
19	BONGO_BOLERO2
20	BONGO_CHA
21	BONGO_SALSA
22	BOSSA_A
23	BOSSA_B
24	BOSSA_C
226	BRUSH_1_T
25	BRUSH_FAST
26	BRUSH_MEDIUM
27	BRUSH_SLOW1
28	BRUSH_SLOW2
29	BRUSH_SLOW3
30	BRUSH_SLOW4
184	CABAZA_1
185	CABAZA_2
31	CAJON
32	CHACHA_A
33	CHACHA_B
34	CHACHA_C
35	CHACHA_D
36	CHACHA_E
37	CHACHA_F
38	CLAP_1
39	CLAP_2
227	CONGA_1_T
228	CONGA_2_T
229	CONGA_3_T
230	CONGA_4_T
231	CONGA_5_T
232	CONGA_6_T
233	CONGA_7_T

N°	
40	CONGA_BOLERO1
41	CONGA_BOLERO2
42	CONGA_BOSSA
43	CONGA_CHA1
44	CONGA_CHA2
45	CONGA_MAMBO
46	CONGA_MERENG1
47	CONGA_MERENG2
48	CONGA_RUMBA
49	CONGA_SALSA1
50	CONGA_SALSA2
51	CONGA_SALSA3
52	COWBELL_CHA1
53	COWBELL_CHA2
181	COWBEL_SALSA1
182	COWBEL_SALSA2
56	CUMBIA_A
57	CUMBIA_B
58	CUMBIA_C
59	CUMBIA_D
60	CUMBIA_E
61	DANCE_1
62	DANCE_2
63	DANCE_3
64	DANCE_4
65	DANCE_5
66	DANCE_6
67	DANCE_7
68	DANCE_8
195	DANCE_Kick1A
196	DANCE_Kick1B
197	DANCE_Kick2A
198	DANCE_Kick2B
199	DANCE_Kick3A
200	DANCE_Kick3B
201	DANCE_Kick4A
202	DANCE_Kick4B
203	DANCE_Kick5A
204	DANCE_Kick5B
205	DANCE_Kick6A
206	DANCE_Kick6B
207	DANCE_Kick7A
208	DANCE_Kick7B
209	DANCE_Kick8A
210	DANCE_Kick8B
69	FLAMENCO_A
70	FLAMENCO_B
71	FLAMENCO_C
72	FLAMENCO_D
73	FLAMENCO_E

N°	
74	FLAMENCO_F
75	FLAMENCO_G
76	GIPSY1
77	GIPSY2
78	GUAJIRA_A
79	GUAJIRA_B
186	GUIRA_1
187	GUIRA_2
80	GUIRA_BACHAT1
81	GUIRA_BACHAT2
82	GUIRA_MERENG1
83	GUIRA_MERENG2
84	GUIRO_CHA
85	GUIRO_CUMBIA
86	GUIRO_MERENG
87	GUIRO_SALSA
88	HHAT_SHUFFLE1
89	HHAT_SHUFFLE2
92	HIHAT 16_1
93	HIHAT 16_2
90	HIHAT 8_1
91	HIHAT 8_2
94	HIHAT SWING1
95	HIHAT SWING2
96	HIHAT SWING3
97	HIPHOP1
98	HIPHOP2
99	HOUSE_1
100	HOUSE_2
101	HOUSE_3
102	HOUSE_4
103	HOUSE_5
104	HOUSE_6
105	HOUSE_7
106	HOUSE_8
211	HOUSE_Kick1A
212	HOUSE_Kick1B
213	HOUSE_Kick2A
214	HOUSE_Kick2B
215	HOUSE_Kick3A
216	HOUSE_Kick3B
217	HOUSE_Kick4A
218	HOUSE_Kick4B
219	HOUSE_Kick5A
220	HOUSE_Kick5B
221	HOUSE_Kick6A
222	HOUSE_Kick6B
223	HOUSE_Kick7A
224	HOUSE_Kick7B
107	JAZZROCK_A

Groove Bank (Drum 2)

N°	
108	JAZZROCK_B
109	JIGS
110	LATINDANCE1
111	LATINDANCE2
112	MAMBO_A
113	MAMBO_B
114	MAMBO_C
188	MARACAS_1
234	MARACAS_1_T
189	MARACAS_2
235	MARACAS_2_T
190	MARACAS_3
191	MARACAS_4
192	MARACAS_5
115	MARAC_BOLERO1
116	MARAC_BOLERO2
117	MARAC_BOLERO3
118	MARAC_BOSSA
119	MARAC_CHA
120	MARAC_CUMBIA
121	MARAC_MERENG
122	MARAC_SALSA1
123	MARAC_SALSA2
124	MERENGUE_A
125	MERENGUE_B
126	MERENGUE_C
127	MERENGUE_D
128	MERENGUE_E
54	MERENGUE_F
55	PANDERO1
129	PANDERO2
236	PANDERO_1_T
237	PANDERO_2_T
130	PASODOBLE
131	POPDOWN_A
132	POPDOWN_B
133	POPFUNK_A
134	POPFUNK_B
135	POPJAZZ_A
136	POPJAZZ_B
137	POPJAZZ_C
138	POPJAZZ_D
139	POPJAZZ_E
140	POPJAZZ_F
141	R&BLUES_A
142	R&BLUES_B
143	R&BLUES_C
144	RAP
145	REELS

N°	
238	RIDE_1_T
146	RIDE_FAST1
147	RIDE_FAST2
148	RIDE_MEDIUM
149	RIDE_SHUFFLE
150	RIDE_SLOW
151	ROCK_A
152	ROCK_B
153	SALSA_A
154	SALSA_B
155	SALSA_C
156	SALSA_D
157	SALSA_E
158	SALSA_F
159	SALSA_G
160	SAMBA_A
161	SAMBA_B
162	SAMBA_C
163	SAMBA_D
164	SHAKER_1
239	SHAKER_1_T
165	SHAKER_2
240	SHAKER_2_T
193	SHAKER_3
194	SHAKER_4
166	SHUFFLE_A
167	SHUFFLE_B
168	SHUFFLE_C
169	STREET1
170	STREET2
171	SWING_A
172	SWING_B
173	SWING_C
174	TAMBORA
183	TAMBOURIN16
175	TAMBOURIN16T
177	TAMBOURINE_12
178	TAMBOURINE_24
176	TAMBOURINE_8
179	TRIPLET
180	URBAN

Bass Bank

N°	
10	12_8BALLAD_01
11	12_8BALLAD_02
12	12_8BALLAD_03
13	12_8BALLAD_04
14	16BEAT_01
15	16BEAT_02
16	16BEAT_03
17	16BEAT_04
18	16BEAT_05
19	16BEAT_06
20	16BEAT_07
21	16BEAT_08
22	16BEAT_09
1	3_4PDOBLE_01
2	6_8BALLAD_01
3	6_8BALLAD_02
4	6_8BLUES_01
5	6_8WALZ_01
6	6_8WALZ_02
23	70BEAT_01
24	70BEAT_02
25	70POP_01
26	70POP_02
7	8BEAT_01
8	8BEAT_02
9	8BEAT_03
306	8BEAT_04
307	8BEAT_05
308	8BEAT_06
309	8BEAT_07
310	8BEAT_08
311	8BEAT_09
312	8BEAT_10
313	8BEAT_11
314	8BEAT_12
315	8BEAT_13
316	8BEAT_14
317	8BEAT_15
318	8BEAT_16
319	8BEAT_17
320	8BEAT_18
321	8BEAT_19
322	8BEAT_20
323	8BEAT_21
324	8BEAT_22
217	AFRO_01
218	AFRO_02
219	AFRO_03
220	AFRO_04
27	BACHATA_01
28	BACHATA_02
29	BACHATA_03
30	BALLAD_01
31	BALLAD_02

N°	
32	BALLAD_03
33	BALLAD_04
34	BALLENATO_01
35	BALLENATO_02
291	BALLENATO_03
36	BEGUINE_01
37	BEGUINE_02
296	BEGUINE_03
297	BEGUINE_04
298	BEGUINE_05
299	BEGUINE_06
300	BEGUINE_07
301	BEGUINE_08
302	BEGUINE_09
38	BIGBAND_01
39	BIGBAND_02
40	BLUES_01
41	BLUES_02
42	BLUES_03
43	BOLERO_01
44	BOLERO_02
45	BOOGIE_01
46	BOOGIE_02
47	BOSSA_01
48	BOSSA_02
49	BOSSA_03
50	BOSSA_04
51	BOSSA_05
221	BOSSA_06
222	BOSSA_07
223	BOSSA_08
52	BUGG_01
53	BUGG_02
54	CALYPSO_01
55	CALYPSO_02
56	CANCAN_01
57	CANCAN_02
58	CANCAN_03
59	CHACHA_01
60	CHACHA_02
61	CHACHA_03
62	CHARLESTON
63	CNTRYDIX
64	DANCE_01
176	DANCE_02
177	DANCE_03
178	DANCE_04
179	DANCE_05
180	DANCE_06
181	DANCE_07
182	DANCE_08
183	DANCE_09
224	DANCE_10
225	DANCE_11

N°	
226	DANCE_12
227	DANCE_13
228	DANCE_14
229	DANCE_15
187	DISCO_01
65	DISCO_02
66	DISCO_03
67	DISCO_04
184	DISCO_05
185	DISCO_06
186	DISCO_07
188	DISCO_08
189	DISCO_09
194	DISCO_10
195	DISCO_11
196	DISCO_12
197	DISCO_13
198	DISCO_14
199	DISCO_15
200	DISCO_16
201	DISCO_17
202	DISCO_18
203	DISCO_19
204	DISCO_20
70	ENGLTRIP_01
71	ENGLTRIP_02
72	ENGLTRIP_03
73	FLAMENCO_01
74	FLAMENCO_02
75	FLAMENCO_03
76	FLIPBEAT_01
77	FOLKSINGER_01
78	FOLKSINGER_02
79	FOLKSINGER_03
80	FOLKSINGER_04
285	FOX_01
286	FOX_02
287	FOX_03
81	FUNKY_01
82	FUNKY_02
83	FUNKY_03
84	FUNKY_04
85	FUNKY_05
86	FUNKY_06
87	FUNKY_07
88	FUNKY_08
209	FUNKY_09
210	FUNKY_10
211	FUNKY_11
212	FUNKY_12
213	FUNKY_13
214	FUNKY_14
215	FUNKY_15
216	FUNKY_16

N°	
89	FUSION_01
90	FUSION_02
91	FUSION_03
92	FUSION_04
93	GITANA_01
94	GITANA_02
95	GITANA_03
96	GOSPEL_01
97	GOSPEL_02
98	GOSPEL_03
230	HIP-HOP_01
231	HIP-HOP_02
99	HOUSE_01
100	HOUSE_02
101	HOUSE_03
102	HOUSE_04
103	HOUSE_05
104	HOUSE_06
105	HOUSE_07
106	HOUSE_08
205	HOUSE_09
206	HOUSE_10
207	HOUSE_11
208	HOUSE_12
232	HOUSE_13
233	HOUSE_14
234	HOUSE_15
235	HOUSE_16
236	HOUSE_17
107	HULLYGULLY_01
108	HULLYGULLY_02
237	JAZZ_01
238	JAZZ_02
239	JAZZ_03
240	JAZZ_04
241	JAZZ_05
242	JAZZ_06
243	JAZZ_07
244	JAZZ_08
109	LATINROCK
110	LIGHTPOP_01
111	LIGHTPOP_02
112	LIGHTPOP_03
245	LOUNGE_01
246	LOUNGE_02
247	LOUNGE_03
113	MACARENA_01
114	MACARENA_02
115	MARCH
248	MAZURKA
116	MENEITO_01
117	MENEITO_02
118	MERENGUE_01
119	MERENGUE_02

Bass Bank

N°	
120	MERENGUE_03
249	NUJAZZ_01
250	NUJAZZ_02
251	NUSOUL_01
252	NUSOUL_02
253	NUSOUL_03
330	NUSOUL_04
331	NUSOUL_05
332	NUSOUL_06
333	NUSOUL_07
166	OBERPOLKA_01
167	OBERPOLKA_02
325	OBERWALZ_01
326	OBERWALZ_02
121	PDOBLE_01
122	PDOBLE_02
254	POLKA
255	POPCHA_01
256	POPCHA_02
257	POPCHA_03
327	POPLATIN_01
328	POPLATIN_02
329	POPLATIN_03
123	POP_01
124	POP_02
125	POP_03
126	POP_04
127	POP_05
128	POP_06
258	PROGRESS_01
259	PROGRESS_02
260	PROGRESS_03
261	PROGRESS_04
262	R&BLUES_01
138	R&BLUES_02
139	R&BLUES_03
134	REGGAETON_01
135	REGGAETON_02
129	REGGAE_01
130	REGGAE_02
131	REGGAE_03
132	REGGAE_04
133	REGGAE_05
136	RHUMBA_01
137	RHUMBA_02
288	RHUMBA_03
289	RHUMBA_04
290	RHUMBA_05
292	RHUMBA_06
263	RNB_01

N°	
264	RNB_02
265	RNB_03
266	RNB_04
267	RNB_05
268	RNB_06
269	RNB_07
270	RNB_08
146	ROCKSHUFF_01
293	ROCKSHUFF_02
294	ROCKSHUFF_03
295	ROCKSHUFF_04
140	ROCK_01
141	ROCK_02
142	ROCK_03
143	ROCK_04
144	ROCK_ BALLAD_01
145	ROCK_ BALLAD_02
147	SALSA_01
148	SALSA_02
149	SALSA_03
191	SAMBA_01
192	SAMBA_02
193	SAMBA_03
150	SHAKE
151	SLOWROCK_01
303	SLOWROCK_02
304	SLOWROCK_03
305	SLOWROCK_04
271	SLOW_01
272	SLOW_02
273	SLOW_03
274	SLOW_04
152	SOUL_01
153	SOUL_02
154	SOUL_03
155	SOUL_04
156	SWING_01
68	SWING_02
69	SWING_03
190	SWING_04
275	SWING_05
276	SWING_06
277	SWING_07
278	SWING_08
279	SWING_09
280	SWING_10
157	TANGO_01
158	TANGO_02

N°	
159	TANGO_03
160	TANGO_04
161	TANGO_05
162	TANGO_06
163	TANGO_07
281	TECHNO_01
282	TECHNO_02
283	TECHNO_03
284	TECHNO_04
164	TWIST_01
165	TWIST_02
168	WALZ_01
169	WALZ_02
170	WALZ_03
171	WALZ_04
172	WALZ_05
173	WALZ_06
174	WALZ_07
175	WALZ_08

Arp & Licks

N°	
39	16GUIT_01
40	16GUIT_02
41	16GUIT_03
42	16GUIT_04
43	16GUIT_05
44	16GUIT_06
45	16GUIT_07
46	16GUIT_08
47	16GUIT_09
48	16GUIT_10
49	16GUIT_11
50	16GUIT_12
51	16GUIT_13
52	16GUIT_14
53	16GUIT_15
54	16GUIT_16
55	16GUIT_17
56	16GUIT_18
197	16GUIT_19
57	16PIANO_01
58	16PIANO_02
59	16PIANO_03
60	16PIANO_04
61	16PIANO_05
62	16PIANO_06
63	16PIANO_07
64	16PIANO_08
117	16STRINGS_01
118	16STRINGS_02
119	16STRINGS_03
120	16STRINGS_04
121	16STRINGS_05
122	16STRINGS_06
123	16STRINGS_07
124	16STRINGS_08
125	16STRINGS_09
126	16STRINGS_T_01
127	16STRINGS_T_02
128	16STRINGS_T_03
65	16SYNT_01
66	16SYNT_02
67	16SYNT_03
68	16SYNT_04
69	16SYNT_05
70	16SYNT_06
71	16SYNT_07
72	16SYNT_08
73	16SYNT_09
74	16SYNT_10
75	16SYNT_11

N°	
76	16SYNT_12
77	16SYNT_13
78	16SYNT_14
79	16SYNT_15
80	16SYNT_16
81	16SYNT_17
82	16SYNT_18
83	16SYNT_19
84	16SYNT_20
85	16SYNT_21
86	16SYNT_22
87	16SYNT_23
88	16SYNT_24
89	16SYNT_25
90	16SYNT_26
91	16SYNT_27
198	16SYNT_28
199	16SYNT_29
200	16SYNT_30
201	16SYNT_31
202	16SYNT_32
203	16SYNT_33
204	16SYNT_34
205	16SYNT_35
206	16SYNT_36
207	16SYNT_37
208	16SYNT_38
209	16SYNT_39
210	16SYNT_40
211	16SYNT_41
212	16SYNT_42
213	16SYNT_43
214	16SYNT_44
215	16SYNT_45
216	16SYNT_46
143	3_4HARPSI_01
144	3_4HARPSI_02
92	3_4STRINGS_01
93	3_4STRINGS_02
94	3_4STRINGS_03
95	3_4STRINGS_04
96	3_4STRINGS_05
97	3_4STRINGS_06
98	3_4STRINGS_07
99	3_4STRINGS_08
100	3_4STRINGS_09
101	3_4STRINGS_10
102	3_4STRINGS_11
103	3_4STRINGS_12
104	3_4STRINGS_13

N°	
105	3_4STRINGS_14
106	3_4STRINGS_15
107	3_4STRINGS_16
145	4_4STRINGS_01
146	4_4STRINGS_02
147	4_4STRINGS_03
148	4_4STRINGS_04
151	6_8PIANO_01
152	6_8PIANO_02
153	6_8STRINGS_01
154	6_8STRINGS_02
155	6_8STRINGS_03
129	8BANJO_01
130	8BANJO_02
131	8BANJO_03
132	8BANJO_04
133	8BANJO_05
134	8BANJO_06
135	8BANJO_07
136	8BANJO_08
137	8BANJO_09
138	8BANJO_10
139	8BANJO_11
140	8BANJO_12
141	8BANJO_13
142	8BANJO_14
1	8GUIT_01
2	8GUIT_02
3	8GUIT_03
4	8GUIT_04
5	8GUIT_05
6	8GUIT_06
7	8GUIT_07
8	8GUIT_T_01
9	8GUIT_T_02
10	8GUIT_T_03
11	8GUIT_T_04
12	8GUIT_T_05
13	8GUIT_T_06
14	8GUIT_T_07
15	8GUIT_T_08
16	8PIANO_01
17	8PIANO_02
18	8PIANO_03
19	8PIANO_04
20	8PIANO_T_01
21	8PIANO_T_02
22	8PIANO_T_03
23	8PIANO_T_04
24	8PIANO_T_05

Arp & Licks

N°	
25	8PIANO_T_06
26	8PIANO_T_07
108	8STRINGS_01
109	8STRINGS_02
110	8STRINGS_03
111	8STRINGS_04
112	8STRINGS_05
113	8STRINGS_06
114	8STRINGS_07
115	8STRINGS_T_01
116	8STRINGS_T_02
27	8SYNT_01
28	8SYNT_02
29	8SYNT_03
156	8SYNT_04
157	8SYNT_05
158	8SYNT_06
159	8SYNT_07
160	8SYNT_08
161	8SYNT_09
162	8SYNT_10
163	8SYNT_11
164	8SYNT_12
165	8SYNT_13
166	8SYNT_14
167	8SYNT_15
168	8SYNT_16
169	8SYNT_17
170	8SYNT_18
171	8SYNT_19
172	8SYNT_20
173	8SYNT_21
174	8SYNT_22
175	8SYNT_23
176	8SYNT_24
177	8SYNT_25
178	8SYNT_26
179	8SYNT_27
180	8SYNT_28
181	8SYNT_29
182	8SYNT_30
183	8SYNT_31
184	8SYNT_32
185	8SYNT_33
186	8SYNT_34
187	8SYNT_35
188	8SYNT_36
30	8SYNT_T_01
31	8SYNT_T_02

N°	
32	8SYNT_T_03
33	8SYNT_T_04
34	8SYNT_T_05
35	8SYNT_T_06
36	8SYNT_T_07
37	8SYNT_T_08
38	8SYNT_T_09
189	8SYNT_T_10
190	8SYNT_T_11
191	8SYNT_T_12
192	8SYNT_T_13
193	8SYNT_T_14
194	8SYNT_T_15
195	8SYNT_T_16
196	8SYNT_T_17
149	8_HARPSI_01
150	8_HARPSI_02
249	BRASS_CHA_01
250	BRASS_CHA_02
251	BRASS_CHA_03
252	BRASS_CHA_04
253	BRASS_POP_01
254	BRASS_POP_02
255	BRASS_POP_03
256	BRASS_POP_04
257	BRASS_POP_05
258	BRASS_POP_06
259	BRASS_POP_07
260	BRASS_POP_08
263	BRASS_SWG_01
264	BRASS_SWG_02
265	BRASS_SWG_03
266	BRASS_SWG_04
267	BRASS_SWG_05
268	BRASS_SWG_06
269	BRASS_SWG_07
270	BRASS_SWG_08
271	BRASS_SWG_09
272	BRASS_SWG_10
261	BRAS_SAMB_01
262	BRAS_SAMB_02
217	FISABEGUIN_01
218	FISABEGUIN_02
219	FISABEGUIN_03
220	FISAFOX_01
221	FISAFOX_02
222	FISAFOX_03
223	FISAFOX_04
224	FISAMAZURK_01

225	FISAMAZURK_02
226	FISAMAZURK_03
227	FISAMAZURK_04
228	FISAPARTY_01
229	FISAPARTY_02
230	FISAPARTY_03
231	FISAPARTY_04
232	FISASLOWLZ_01
233	FISASLOWLZ_02
234	FISASLOWLZ_03
235	FISASLOWLZ_04
236	FISASLOWLZ_05
237	FISASLOWLZ_06
238	FISATANGO_01
239	FISATANGO_02
240	FISATANGO_03
241	FISATARANT_01
242	FISATARANT_02
243	FISATARANT_03
244	FISATARANT_04
245	FISAWALZ_01
246	FISAWALZ_02
247	FISAWALZ_03
248	FISAWALZ_04
273	HORNS_SWG_01
274	HORNS_SWG_02
275	REEDS_SWG_01
276	REEDS_SWG_02
277	REEDS_SWG_03
278	SAX_SWG_01
279	SAX_SWG_02
280	SAX_SWG_03
281	SAX_SWG_04
282	SAX_SWG_05
283	SAX_SWG_06

Live Guitar

N°	
7	16B_ELECT_1
8	16B_ELECT_2
9	16B_FOLK_1
10	16B_FOLK_2
6	16_SMOOTH
69	2_STEPS
1	5TH_MUTE
2	5TH_SHUFFLE
135	6-8MARCH_1
136	6-8MARCH_2
68	8B_ELECT
3	8B_FOLK_1
4	8B_FOLK_2
5	8B_FOLK_3
127	8B_FOLK_4
11	BALLAD_1
12	BALLAD_2
59	BALLAD_MIX
88	BALLENATO
83	BEAT_1
90	BEAT_2
114	BEAT_3
13	BEGUINE_1
122	BEGUINE_2
14	BLUES_1
129	BLUES_2
137	BLUES_EL_6_8
15	BOSSA_NOVA
91	BUGG_1
92	BUGG_2
93	BUGG_3
16	CNTRY_ 12-8
17	CNTRY_POP
18	DANCE
19	DISCO
60	DISCO_MIX
20	DISCO_WHA
74	ENGLISH_WALZ
21	FAST_FOLK
22	FINGERPICK
115	FOLK_12_8
70	FOX
89	IRISH_WALZ6_8
75	LONG ELECT_1
76	LONG ELECT_2
66	LONG FOLK_1
67	LONG FOLK_2
71	PARTY_FOX_1

N°	
72	PARTY_FOX_2
73	PARTY_POLKA
23	POLKA_1
24	POLKA_2
144	POLKA_2_STOP
101	POLKA_3
138	POLKA_4
139	POLKA_5
25	POP_1
26	POP_2
27	POP_3
106	POP_4
128	POP_5
28	POP_6-8
29	R&BLUES_1
94	R&BLUES_2
116	R&BLUES_3
30	R&ROLL_1
31	R&ROLL_2
32	REGGAE_1
33	REGGAE_2
34	RIDE_WEST
35	ROCK_1
107	ROCK_10
108	ROCK_11
109	ROCK_12
110	ROCK_13
111	ROCK_14
112	ROCK_15
36	ROCK_2
37	ROCK_3
38	ROCK_4
95	ROCK_5
96	ROCK_6
97	ROCK_7
98	ROCK_8
99	ROCK_9
39	RUMBA_1
40	RUMBA_2
130	RUMBA_3
131	RUMBA_4
132	RUMBA_MIX_1
133	RUMBA_MIX_2
41	SAMBA_JAZZ
84	SHORT_ELECT1
85	SHORT_ELECT2
86	SHORT_FOLK1
87	SHORT_FOLK2

N°	
46	SHUFFLE_1
47	SHUFFLE_2
48	SHUFFLE_3
103	SHUFFLE_4
118	SHUFFLE_5
119	SHUFFLE_6
42	SHUF_ROCK_1
43	SHUF_ROCK_2
44	SHUF_ROCK_3
45	SHUF_ROCK_4
77	SLOW_ROCK6_8
49	SLOW_ROCK_1
125	SLOW_ROCK_2
126	SLOW_ROCK_3
134	SLOW_ROCK_4
80	SLOW_WALTZ
50	SMOOTH_FOLK
113	SOKA
51	SOUL_16
52	STOP_FUNK
82	SURF
78	SWING_1
79	SWING_2
117	SWING_3
53	SWING_FOX1
123	SWING_FOX2
124	SWING_FOX3
54	TANGO_1
55	TANGO_2
56	TARANTELLA_1
57	TARANTELLA_2
61	TRIPL_16SMOTH
143	TRIPL_DISCMIX
141	TRIPL_DISCO
142	TRIPL_DISCWH
62	TRIPL_POP1
63	TRIPL_POP2
64	TRIPL_POP3
81	TRIPL_RNB
65	TRIPL_SOUL16
120	UP_CLEAN
104	UP_COUNTRY_1
105	UP_COUNTRY_2
121	UP_MUTED
58	WALTZ_1
100	WALTZ_2
140	WALTZ_3
145	WALTZ__1_STOP
102	WESTERN

AUDYA FACTORY STYLES

BALLAD	
1	@SLOW_BALLAD
2	@POP_BALLAD_1
3	@POP_BALLAD_2
4	@NICE_BALLAD
5	@POP_SONG
6	@GENTLE_R&B
7	@MEDIUM_16_BT
8	@16_BEAT_1
9	@16_BEAT_2
10	@ELECTRO_BALLAD
11	@8_BEAT_1
12	@8_BEAT_2
13	@HEAVY_BEAT
14	@ENGLISH_TUNE
15	@EUROPOP
16	@NEW_TITLE
17	@GUITAR_BALLAD
18	@NEW_BALLAD
19	@COUNTRY_BEAT_2
20	@CLASSIC_BALLAD
21	@FOLK_MELODY
22	@FOLK_BEAT
23	@70'S_BEAT
24	@8_LIGHT_FOLK
25	@MODERN_POP
26	@ITALBEAT
27	@SOFT_BEAT_1
28	@WONDER_LIFE
29	@COUNTRY_BEAT_1
30	@SOFT_BEAT_2
31	@8_BEAT_BALLAD
32	@8_FOLK_ROCK
33	@CLASSIC_BEAT
34	@EASYBALLAD
35	@POP_BALLAD_3
36	FOLK_12_8
37	16BEAT_1_SD
38	16BEAT_2_SD
39	16BEAT_3_SD
40	16BEAT_4_SD
41	16UPBEAT_SD
42	6-8_BALLAD_SD
43	70'S_BEAT_SD
44	70'S_POP_SD
45	8BEAT_1_SD
46	8BEAT_2_SD(R)
47	8BEAT_3_SD
48	8_BALLAD_SD
49	AFTERHOURS_SD
50	EASY_BEAT_SD
51	GUIT&ORG_SD
52	ITALBEAT_SD
53	LOUNGE_SD
54	MOVIE_SONG_SD
55	PNO_BALLAD_SD
56	POP_12_8_SD
57	SOFT_BALLAD_SD
POP	
1	@16_POP_ROCK
2	@ACOUSTIC_GROOVE
3	@FUSION_FUNK
4	@TREND_POP
5	@HIP_HOP
6	@EASY_FUSION
7	@ELECTRIC_POP
8	@EMOTIONAL_R&B
9	@LATIN_R&B
10	@ORIENTAL_R&B
11	@ACOUSTIC_POP
12	@SUBWAY
13	@LOUNGE
14	@BROKEN_BIT
15	@SHUFFLE_POP
16	@SOULFUL
17	@LIGHT_POP
18	@R&B_BALLAD_1
19	@R&B_BALLAD_2
20	@SMOOTH_FUNK
21	@OLD_SCHOOL
22	@FUNKY_1
23	@RAP&REGGAE
24	@CHILL_OUT
25	@TRIPLET_POP
26	@RUMBA_RAP
27	@FUNKY_2
28	@DOWNBEAT
29	@BRIT_POP
30	@98_POP
31	@SOULFUNK
32	@ENERGY_RAP
33	@LOUNGE_GROOVE
34	@MIX_HIP_HOP
35	@NU_SOUL
36	@POP_LATIN
37	@STREET_DANCE
38	COOL_FUNKY_SD
39	ENGLISH_TUNE_SD
40	FOLK_SINGER_SD
41	FUNKY_1_SD(R)
42	FUNKY_2_SD(R)
43	FUSION_SD
44	LIGHT_POP_SD
45	POP_CHART_SD
46	POP_FOLK_SD
47	POP_MIX_SD
48	R_N_B_SD
49	STREET_SD
50	
DANCE	
1	@EURO_DANCE
2	@DISCO_DANCE
3	@DANCE_HALL
4	@DISCO_FEVER_70
5	@DISCO_FUNK_70

NOTA

Il simbolo @ davanti al nome dello STYLE indica che lo style utilizza parti AUDIO DRUM, GROOVES o LIVE GUITAR.

AUDYA FACTORY STYLES

6	@DJ_DISCO
7	@LIQUID_FUNK(R)
8	@LATIN_DANCE_1
9	@LATIN_DANCE_2
10	@REGGAETON_1
11	@ELECTRO_DANCE
12	@MINIMAL_TECHNO
13	@ROCK_HOUSE
14	@REGGAETON_2
15	@MODERN_SOKA
16	@HANDS_UP
17	@GIPSY_DANCE
18	@DISCO_NIGHT
19	@DISCO_70'S
20	@VILLAGE_FÊTE
21	@TECHNO_GARAGE
22	@TECH_HOUSE
23	@AFRO&BASS_1
24	@AFRO&BASS_2
25	@AFRO&BASS_3
26	@AFRO_HOUSE
27	@DEEP&BASS_1
28	@DEEP&BASS_2
29	@ELECTRO&BASS_1
30	@ELECTRO&BASS_2
31	@FUNK&BASS_1
32	@FUNK&BASS_2
33	@HOUSE&BASS_1
34	@HOUSE&BASS_2
35	@LATIN&BASS_1
36	@LATIN&BASS_2
37	@LATIN&BASS_3
38	@TRIBE&BASS_1
39	@TRIBE&BASS_2
40	@DISCO_70'S_2
41	@DISCO_FLAVOR
42	@FRESH_GROOVE
43	@GROOVY_FUNK(R)
44	@HOUSE_FEVER
45	60_REVIVAL_SD
46	D-FLOOR_SD
47	DANCE_1_SD
48	DANCE_2_SD
49	DANCE_3_SD
50	DISCO_1_SD
51	DISCO_2_SD
52	DISCO_3_SD
53	DISCO_BAROQUE_SD
54	GIPSY_SD
55	HOUSE_1_SD
56	HOUSE_2_SD
57	HOUSE_3_SD
58	NOCHE_MIX_SD
59	RUMBA_DANCE_SD
PARTY	
1	@PARTY_POLKA_1
2	@PARTY_POLKA_2
3	@PARTY_FOX
4	@SCHLAGER
5	@ORGELSAMBA
6	@SHUFFLEBEAT
7	@SCANDSCHLAGER
8	@PARTYSAMBA
9	@HAPPY_FOX
10	@SKA_BEAT
11	BOARISCHER
12	OBERWALZ
13	OBERPOLKA
14	DISCOFOX
15	SCHLAGERGRIECH
16	SPATZENBEAT
17	TANZPALAST
18	CTRYBALLAD
19	SCHLAGERWALZER
20	DOLOMITENPOWER
21	DOLOMITENBEAT
22	ALOHA
23	DISCODREAM
24	FLIPFOX
25	FOX_70
26	HAPPYPOLKA
27	JIVECONIE
28	ORGELPARTY
29	SCANBUG
30	SLOWROCK_6_8
31	SUMMERREGGAE
32	DANCE_ROCK_SD
33	DISCO_CHA_CHA_SD
34	DISCO_SAMBA_SD
35	FLIP_BEAT_SD
36	H-GULLY_1_SD
37	H-GULLY_2_SD
38	H-GULLY_DAN_SD
39	HIT_POLKA1_SD
40	HIT_POLKA2_SD
41	HOWY_HITS_SD
42	KASTELBT_SD
43	LIMBO_SD
44	MACARENA_SD
45	MENEITO_SD
46	PARTY_FOX_SD
47	PARTY_GRV_SD
48	PARTY_POLKA_SD
49	SCHLAGER_1_SD
50	SCHLAGER_2_SD
51	WOLLEMIX_SD
52	WOLLE_SD
ROCK&SOUL	
1	@AMERICAN_ROCK_1
2	@POWER_ROCK
3	@POP_ROCK
4	@STREET_ROCK
5	@STUDIO_ROCK
6	@BLUES_NIGHT
7	@R&BLUES_1
8	@SHUFFLE_BLUES
9	@ROCKING
10	@60'SBLUES
11	@METAL_ROCK
12	@AMERICAN_ROCK_2
13	@R&BLUES_2
14	@R&BLUES_3
15	@ROCK_SHUFFLE_1
16	@STAGE_ROCK
17	@ON_THE_ROCK
18	@GARAGE_ROCK
19	@BLUESY_MOOD
20	SOUL_POP
21	BASICROCK_SD
22	BB_ROCK_SD
23	GOSPEL_SD(R)
24	HARD_ROCK_SD
25	R&BLUES_1_SD
26	R&BLUES_2_SD(R)
27	ROCKING_SD
28	ROCK_BALLAD_SD

AUDYA FACTORY STYLES

29	ROCK_SHUFFLE_SD
30	SHUFFLE_BLUES_SD
31	SOUL_1_SD
32	SOUL_2_SD
33	USA_ROCK_SD
COUNTRY	
1	@APACHE
2	@BLUEGRASS
3	@COUNTRY_BEAT
4	@COUNTRY_QUARTET
5	@ON_THE_ROAD
6	@KRAMER_BALLAD
7	@OLD_CNTRYWALZ
8	@ROCKABILLY
9	@WALKING_FOX
10	@COUNTRY_ROOTS
11	@IRISH_WALZ
12	@COUNTRY_FOX
13	@COUNTRY_SURF
14	@IRISH_FOX
15	@IRISH_SLOW_FOX
16	@QUICK_STEP
17	@UP_COUNTRY_1
18	@SOFT_BALLAD
19	@WESTERN_1
20	@WESTERN_2
21	@UP_COUNTRY_2
22	@FOLK_ROOTS
23	@IRISH_WALKING
24	BALLAD_12_8
25	COUNTRY_BALLAD
26	COUNTRY_DIXIE
27	COUNTRY_WALZ
28	BLUEGRASS_SD
29	CNTRY_BLD_SD
30	CNTRY_FOX_SD
31	CNTRY_POP_SD
32	CNTRY_ROCK_SD
33	KRAMER_SD
34	NASHVILLE_SD
35	ONTHEROAD_SD
36	SLOW_COUNTRY_SD
37	WESTERN_SD
38	WESTRIDE_SD
SWING	

1	@BIGBAND_1
2	@BIGBAND_2
3	@BIGBAND_SLOW
4	@JAZZ_COCKTAIL
5	@JAZZ_QUARTET
6	@ORCHESTRAL_SLOW
7	@JAZZ_WALZ
8	@FAST_BEBOP
9	@SWING_1
10	@SWING_2
11	@CHRISTMAS_FOX
12	@GOGO(R)
13	@BRASSY_FOX
14	@ROMANTIC_FOX
15	@SMOOTH_FOX
16	CHARLESTON
17	DIXIELAND(R)
18	JAZZMAN
19	JAZZ_5_4
20	MANOUCHE
21	SHUFFLE_FOX
22	SLOW_FOX(R)
23	SWING3
24	BIG_BAND_SD
25	BLUES_BLD_SD(R)
26	BLUES_SD(R)
27	EASY_JAZZ_SD(R)
28	JAZZ_WALTZ_SD
29	ORCH_SLOW_1_SD
30	ORCH_SLOW_2_SD
31	ORGAN_HIT_SD(R)
32	ORGAN_JAZZ(R)
33	SWING_BLD_SD
LATIN	
1	@BALADA
2	@FAST_BOSSA
3	@SAMBA_JAZZ
4	@BOLERO_2
5	@TECNO_MERENGUE
6	@PUERTORICANA(R)
7	@MAMBO_SALSA(R)
8	@RUMBA_BEGUINE
9	@DOMINICANA(R)
10	@GUAJIRA(R)
11	@BOLERO_1

12	@BOSSA&SALSA
13	@CUBAN_CHACHA(R)
14	@MERENGUE_1(R)
15	@SAMBA_LIGHT
16	@ITALBACHATA
17	@SALSA_CUBANA(R)
18	@LIVE_BOSSA
19	@VILLERA
20	@SAMBA_MOOD
21	@CUMBION
22	@JLG_BACHATA
23	@MEDIUM_BOSSA
24	@REGGAE_BAND
25	@BAJON
26	@DISCO_SAMBA
27	@LATIN_BALLAD
28	@MAMBO_HIT(R)
29	@CALIENTE(R)
30	@MERENGUE_2(R)
31	@CUMBIA(R)
32	@BACHATA
33	@CHA_CHA_1
34	@MAMBO
35	@CHA_CHA_2(R)
36	@BALLENATO
37	@BOSSA_LOUNGE
38	@SON_ANTIGUO
39	@LATIN_JAZZ
40	@RUMBA_FLAMENCA
41	@LOUNGE_BOSSA_2
42	@SAMBA_ROCK
43	TROPICAL
44	SOKA(R)
45	ANTILLES_SD
46	BACHATA_SD
47	BALADA_SD
48	BATUCADA_SD
49	BEGUINE_1_MS
50	BEGUINE_2_MS
51	BEGUINE_3_SD
52	BOSSAMIX_SD
53	BOSSANOVA_1_SD
54	BOSSANOVA_2_SD
55	BRAZILIAN_SD
56	CALIENTE_SD

AUDYA FACTORY STYLES

57	CHA_CHA_SD(R)
58	EURO_CHA_CHA_SD
59	JAZZ_SAMBA_SD
60	LATIN_JAZZ_SD
61	LATIN_POP_SD
62	LATIN_ROCK_SD
63	MAKOSSA_SD(R)
64	MAMBO_1_SD
65	MAMBO_2_MS
66	MERENGUE_SD(R)
67	MOD_BOSSA_SD
68	NDOMBOLO_SD(R)
69	RAPIDO_SD
70	REGGAETON_SD(R)
71	ROMANTICA_SD
72	RUMBA_FLAM_SD
73	RUMBA_SD
74	SALSA_1_SD(R)
75	SALSA_2_SD
76	SALSITA_SD
77	SAMBA_SD
78	VALLENATO_SD
79	ZOUK_SD(R)
R&ROLL	
1	@JIVE
2	@SLOW_ROCK_1
3	@SLOW_ROCK_2
4	@ROCKER
5	@SHADOW
6	@PARTY_R&ROLL
7	@RETRO_ROCK
8	@SHUFFLE
9	@R&ROLL
10	@STAGE_R&ROLL
11	@SURF
12	@HIP_SLOW_ROCK
13	@RETRO_S_ROCK
14	@SLOW_12_8
15	@SLOW_BLUES
16	@TERZINATO
17	@VINTAGE_S_ROCK
18	@BLUESMAN
19	@TWIST
20	@6_8_SLOW_BLD
21	@SHUFFLE_BOOGIE

22	BOOGIE
23	POP_60
24	POP_ROCK
25	R&ROLL_1
26	R&ROLL_2
27	SLOW_ROCK
28	TWIST
29	60'S_POP_SD
30	BOOGIE_WOOGIE_SD
31	BUGG_1_SD
32	BUGG_2_SD
33	JIVE_SD(R)
34	POP_TWIST_SD
35	ROCK&ROLL_1_SD
36	ROCK&ROLL_2_SD
37	SCANDFOX_1_SD
38	SCANDFOX_2_SD
39	SHUFF_FOX_SD
40	SLOWROCK_1_SD
41	SLOWROCK_2_SD
42	SLOWROCK_3_SD
43	SLOWROCK_4_SD
44	SURF_SD
UNPLUGGED	
1	@16BALLAD
2	@ANDALUZ
3	@BALLAD
4	@BEGUINE
5	@BLUEGRAS
6	@BOSSANOVA
7	@COUNTRYROCK
8	@COUNTRYBEAT
9	@COUNTRY_POP
10	@FAST_SAMBA
11	@GYPSY
12	@MAMBO_SHUFFLE
13	@MEDITERRANEAN
14	@SLOW_ROCK
15	@SMOOTH_FOLK
16	@SOUL_FOLK
17	@SURFIN
18	@IT_TARANTELLA
19	@WESTERN_BALLAD
20	@FADO
21	G_ANDALUZ_SD

22	G_BALLAD_1_SD
23	G_BALLAD_2_SD
24	G_BOSSA_SD
25	G_BRASIL_SD
26	G_COUNTRY_1_SD
27	G_COUNTRY_2_SD
28	G_COUNTRY_3_SD
29	G_FLAMENCO_SD
30	G_POP_1_SD
31	G_POP_2_SD
FOLK	
1	@MARCH_4_4
2	@MILONGA
3	@PARISIENNE
4	@PIZZICA
5	@TAMMURRIATA
6	@PASO_DOBLE
7	@PAQUITO
8	@SEVILLANA
9	@RUMBA_NAPOLETA
10	@SALTARELLO
11	@JIGS
12	@QUEBEC_FOLKLORE
13	@REELS
14	ALPEN_POLKA
15	ALPEN_WALZ
16	BAROQUE
17	CAN_CAN
18	ESPANA_HIT
19	MEXICAN
20	OBERKRAIN
21	PASO_DOBLE_3_4
22	SIRTAKY
23	CELTIC_SD
24	FADO_SD
25	HABANERA_SD
26	JIGS_SD
27	MARCH_SD
28	NAPOLETANA_SD
29	PASODOBLE_NEW_SD
30	PASODOBLE_SD
31	P_DOBLE_3-4_SD
32	P_DOBLE_4-4_SD
33	REELS_SD

AUDYA FACTORY STYLES

BALLROOM	
1	@ARGENTINO
2	@BEGUINE_1
3	@ITALPOLKA
4	@MAZURCA(R)
5	@WALZ_ROMAGNOLO
6	@TARANTELLA
7	@SLOW_FOX
8	@FOX_TROT
9	@MODERATO
10	@SWING_FOX
11	@BEGUINE_2
12	@ENGLISH_WALTZ
13	@H-GULLY_1
14	@H-GULLY_2
15	@MEDIUM_FOX
16	@QUADRIGLIA
17	@SHUFFLE_FOX
18	@SLOW_WALZ
19	@TANGO_ITALIANO
20	@WIENER
21	@CLASSIC_TANGO
22	@NEW_MAZURKA(R)
23	@NEW_POLKA(R)
24	@NEW_WALZER(R)
25	@VALZER_LENTO
26	SMOOTH_FOX
27	SOFT_POLKA
28	SOFT_WALZ
29	BEGUINE
30	POLKA(R)
31	SLOW_BEAT
32	TANGO_1
33	TANGO_2
34	WALZER
35	BRUSH_POLKA_SD
36	BRUSH_WALZ_SD
37	FOXTROT_1_SD
38	FOXTROT_2_SD
39	FOXTROT_3_SD
40	FOXTROT_4_MS
41	FRANCAISE_SD
42	IRISH_WALTZ_SD
43	MARCH_6-8_MS
44	MAZURKA_1_SD
45	MAZURKA_2_SD
46	MAZURKA_3_SD(R)
47	MAZURKA_4_MS
48	MEDIUMFOX_SD
49	MODERATO_1_SD
50	MODERATO_2_SD
51	MUSETTE_SD(R)
52	POLKA_1_SD
53	POLKA_2_SD
54	POLKA_3_MS
55	QUADRIGLIA_SD
56	QUICK_STEP_SD
57	SALTARELLO_SD
58	SLOW_FOX_1(R)
59	SLOW_FOX_2
60	SLOW_WALTZ_SD
61	TANGO_1_SD
62	TANGO_2_SD
63	TANGO_3_MS
64	TARANTELLA_SD
65	WALTZ_1_SD
66	WALTZ_2_SD
67	WALTZ_3_MS
68	WIENER_1_SD
69	WIENER_2_SD

NOTA

Il simbolo @ davanti al nome dello STYLE indica che lo style utilizza parti AUDIO DRUM, GROOVES o LIVE GUITAR.

Drum Set

Standard 1 Program Change 1

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks 01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick07	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare094	86	Tambourine03
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare097	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick12	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open04	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Standard 2 Program Change 2

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick01	84	Sticks02
37	Rimshot03	85	Castagnet
38	Snare031	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare021	88	Snare009
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick15	90	Snare015
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Room Gm2 Program Change 3

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick04	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare009	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39

40	Snare010	88	Empty
41	Tom07	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom08	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom09	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom10	95	Empty
48	Tom11	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Power Gm2 Program Change 4

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick01	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare095	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare096	88	Empty
41	Tom07	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom08	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom09	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom10	95	Empty
48	Tom11	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty

58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Electro Gm2 Program Change 5

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Clap11	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick21	83	Shaker02
36	KIck20	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare045	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare046	88	Empty
41	Tom43	89	Empty
42	Stick28	90	Empty
43	Tom44	91	Empty
44	Close10	92	Empty
45	Tom45	93	Empty
46	Open05	94	Empty
47	Tom46	95	Empty
48	Tom47	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom48	98	Empty
51	Reverse	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Jazz Gm2 Program Change 6

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02

25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare009	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare010	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Analog Gm2 Program Change 7

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas02
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves02
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick24	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Castagnet
38	Snare087	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare010	88	Empty
41	Tom26	89	Empty
42	Stick29	90	Empty
43	Tom27	91	Empty

44	Close10	92	Empty
45	Tom28	93	Empty
46	Open05	94	Empty
47	Tom29	95	Empty
48	Tom30	96	Empty
49	Open06	97	Empty
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Standard Gm2 Program Change 8

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Roll01	64	Conga_Low
17	Roll02	65	Timbales_Hi
18	Snare002	66	Timbales_Lo
19	Snare003	67	Agogo_Hi
20	Snare004	68	Agogo_Low
21	Snare005	69	Cabasa
22	Snare006	70	Maracas01
23	T_Flam01	71	Whistle01
24	T_Flam02	72	Whistle02
25	Crash01	73	Guiro01
26	Snare007	74	Guiro02
27	Fingsnap01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick05	83	Shaker02
36	KIck02	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare013	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare014	88	Snare080
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick02	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Drum Set

Folk		Program Change 9	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick04	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare012	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare013	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare010
43	Tom02	91	Stick12
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Acoustic 1		Program Change 10	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick07	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare016	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare017	88	Snare013
41	Tom01	89	Snare018
42	Stick02	90	Snare015
43	Tom02	91	Close06
44	Close07	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Pandero01
51	Ride01	99	Pandero02
52	Crash03	100	Pandero03
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Jazz Dry		Program Change 11	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi

29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot08	85	Castagnet
38	Snare020	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot05
40	Snare019	88	Snare009
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick01	90	Snare013
43	Tom08	91	Middle01
44	Close01	92	Stick04
45	Tom09	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Vintage

Program Change 12

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick10	83	Shaker02
36	Kick11	84	Sticks02
37	Rimshot09	85	Castagnet
38	Snare021	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare016	88	Snare022
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick02	90	Snare015
43	Tom02	91	Close06
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Acoustic 2

Program Change 15

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome 01	81	Triangle02
34	Metronome 02	82	Shaker01
35	Kick08	83	Shaker02
36	Kick09	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare020	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick04	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close02	92	Stick04
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Drum Set

Rock

Program Change 17

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome 01	81	Triangle02
34	Metronome 02	82	Shaker01
35	Kick05	83	Shaker02
36	Kick16	84	Sticks02
37	Rimshot21	85	Clap02
38	Snare092	86	Tambourine01
39	Clap15	87	Rimshot11
40	Snare093	88	Snare086
41	Tom01	89	Snare084
42	Stick19	90	Snare028
43	Tom02	91	Middle01
44	Close09	92	Middle04
45	Tom03	93	Close02
46	Open03	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

House

Program Change 25

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick42	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Clap04
38	Snare029	86	Tambourine1
39	Clap10	87	Rimshot12
40	Snare077	88	Snare036
41	Tom20	89	Snare037
42	Stick20	90	Kick42
43	Tom21	91	Kick15
44	Middle07	92	Kick17
45	Tom22	93	Stick08
46	Middle05	94	Middle06
47	Tom23	95	Reverse
48	Tom24	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom25	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Techno

Program Change 26

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch05	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick15	83	Shaker02
36	Kick17	84	Sticks02
37	Rimshot13	85	Clap04
38	Snare034	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot12
40	Snare033	88	Snare038
41	Tom26	89	Snare077
42	Close04	90	Snare028
43	Tom27	91	Kick28
44	Stick09	92	Kick29
45	Tom28	93	Stick08
46	Middle05	94	Middle06

47	Tom29	95	Middle08
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Clap07
51	Ride01	99	Clap08
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Progressive Program Change 28

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch03	77	W_Block_Lo
30	Scratch04	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick44	83	Shaker02
36	Kick22	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap01
38	Snare059	86	Tambourine1
39	Clap12	87	Rimshot01
40	Snare061	88	Snare039
41	Tom20	89	Snare040
42	Stick21	90	Snare070
43	Tom21	91	Kick45
44	Close10	92	Kick15
45	Tom22	93	Middle05
46	Open05	94	Middle01
47	Tom23	95	Reverse
48	Tom24	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom25	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Rave Program Change 29

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch01	77	W_Block_Lo
30	Scratch02	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick34	83	Shaker02
36	Kick51	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap03
38	Snare037	86	Tambourine1
39	Clap13	87	Rimshot12
40	Snare076	88	Snare041
41	Tom26	89	Snare033
42	Stick22	90	Snare042
43	Tom27	91	Kick20
44	Close11	92	Kick23
45	Tom28	93	Stick23
46	Open08	94	Open01
47	Tom29	95	Reverse
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	El.Percussion	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Hip Hop Program Change 30

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi

29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick49	83	Shaker02
36	Kick46	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap02
38	Snare038	86	Tambourine1
39	Clap14	87	Rimshot12
40	Snare077	88	Snare042
41	Tom26	89	Snare045
42	Stick23	90	Snare061
43	Tom27	91	Kick21
44	Close12	92	Kick20
45	Tom28	93	Stick21
46	Open05	94	Stick18
47	Tom29	95	Reverse
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Fusion

Program Change 33

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick30	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot07	85	Castagnet
38	Snare081	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare011	88	Snare022
41	Tom01	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare010
43	Tom02	91	Middle04
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Brush

Program Change 41

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare023	86	Tambourine01
39	Snare024	87	Rimshot05
40	Snare025	88	Snare026
41	Tom13	89	Snare027
42	Stick02	90	Snare043
43	Tom14	91	Close06
44	Close01	92	Stick02
45	Tom15	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom16	95	Reverse
48	Tom17	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom18	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride04	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Brush Gm2 Program Change 42

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare023	86	Kick40
39	Snare024	87	Kick39
40	Snare025	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Sfx Kit Program Change 47

14	Empty	62	Belltree
15	Empty	63	Engine
16	Empty	64	Car_Stop
17	Empty	65	Car_Pass
18	Empty	66	Car_Crash
19	Empty	67	Sirene
20	Empty	68	Train
21	Empty	69	Jet
22	Empty	70	Helicopter
23	Empty	71	Starship
24	Empty	72	Gunshot
25	Empty	73	Machine_Gun
26	Empty	74	Laser
27	Empty	75	Explosion
28	Empty	76	Dog
29	Empty	77	Horse_Gallop
30	Empty	78	Bird
31	Empty	79	Rain
32	Empty	80	Thunder
33	Empty	81	Wind
34	Empty	82	Seashore
35	Empty	83	River
36	Empty	84	Bubble
37	Empty	85	Empty
38	Empty	86	Empty
39	Slap	87	Empty
40	Snare008	88	Empty
41	Scratch Up	89	Empty
42	Scratch Down	90	Empty
43	Sticks01	91	Empty
44	Click	92	Empty
45	Metronome01	93	Empty
46	Metronome02	94	Empty
47	Fret Noise	95	Empty
48	Empty	96	Empty
49	Empty	97	Empty
50	Empty	98	Empty
51	Pfif&Jew	99	Empty
52	Laughing	100	Empty
53	Screaming	101	Empty
54	Punch	102	Empty
55	Heart	103	Empty
56	Foot_Splash	104	Empty
57	Steps	105	Empty
58	Applause	106	Empty
59	Door_Slam	107	Empty
60	Door_Bell	108	Empty
61	Scratch_Fx	109	Empty

Orchestra Gm2 Program Change 48

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Stick02	75	Claves01
28	Close01	76	W_Block_Hi
29	Open01	77	W_Block_Lo
30	Ride01	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick41	83	Shaker02
36	Kick37	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare031	86	Kick40
39	Castagnet	87	Kick39
40	Snare014	88	Applause
41	Timpani01	89	Empty
42	Timpani02	90	Empty
43	Timpani03	91	Empty
44	Timpani04	92	Empty
45	Timpani05	93	Empty
46	Timpani06	94	Empty

47	Timpani07	95	Empty
48	Timpani08	96	Empty
49	Timpani09	97	Empty
50	Timpani10	98	Empty
51	Timpani11	99	Empty
52	Timpani12	100	Empty
53	Timpani13	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash09	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Crash07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Orchestra

Program Change 49

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Stick02	75	Claves01
28	Close01	76	W_Block_Hi
29	Open01	77	W_Block_Lo
30	Ride01	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick41	83	Shaker02
36	Kick37	84	Sticks02
37	Rimshot18	85	Castagnet
38	Snare031	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare014	88	Snare013
41	Timpani01	89	Snare094
42	Timpani02	90	Snare009
43	Timpani03	91	Middle01
44	Timpani04	92	Stick02
45	Timpani05	93	Close02
46	Timpani06	94	Open01
47	Timpani07	95	Reverse
48	Timpani08	96	Applause
49	Timpani09	97	Belltree
50	Timpani10	98	Empty
51	Timpani11	99	Empty
52	Timpani12	100	Empty
53	Timpani13	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Crash07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Studio

Program Change 57

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick04	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare083	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare082	88	Snare009
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick02	90	Snare012
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Lightpop

Program Change 58

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02

32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick36	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap01
38	Snare078	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare091	88	Snare011
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick12	90	Snare013
43	Tom08	91	Stick02
44	Close09	92	Open04
45	Tom09	93	Open02
46	Open03	94	Close02
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Rap Program Change 59

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick34	83	Shaker02
36	Kick23	84	Sticks02
37	Rimshot15	85	Clap03
38	Snare077	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot12
40	Snare074	88	Snare039
41	Tom07	89	Snare071
42	Stick08	90	Snare041
43	Tom08	91	Middle08
44	Stick16	92	Stick07
45	Tom09	93	Stick18
46	Middle05	94	Middle06
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Hip Box Program Change 60

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick27	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot11	85	Clap02
38	Snare076	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot20
40	Snare077	88	Snare087
41	Tom07	89	Snare045
42	Stick06	90	Snare061
43	Tom08	91	Kick22
44	Stick18	92	Kick02
45	Tom09	93	Stick10
46	Middle01	94	Stick18
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash13	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Drum Set

Modern

Program Change 62

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash10	72	Whistle02
25	Snare055	73	Guiro01
26	Fingsnap03	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick50	83	Shaker02
36	Kick11	84	Sticks02
37	Rimshot22	85	Castagnet
38	Snare050	86	Tambourine01
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare090	88	Snare066
41	Tom38	89	Snare067
42	Stick02	90	Snare088
43	Tom41	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom40	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash10	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Custom

Program Change 65

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves02
28	Snare008	76	Wood_Hi
29	Scratch Up	77	Wood
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker03
35	Kick03	83	Shaker04
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot02	85	Clap01
38	Snare081	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot11
40	Snare017	88	Snare010
41	Tom01	89	Snare013
42	Stick01	90	Snare028
43	Tom02	91	Stick05
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open01
47	Tom04	95	Cowbell02
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Latin

Program Change 66

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas03
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Maracas02	74	Guiro02
27	Tom42	75	Claves01
28	Pandero01	76	W_Block_Hi
29	Pandero02	77	W_Block_Lo
30	Pandero03	78	Cuica01
31	Kick40	79	Cuica02
32	Kick39	80	Triangle01
33	Tom19	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick32	83	Shaker02
36	Kick04	84	Sticks02
37	Rimshot11	85	Castagnet
38	Snare009	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare011	88	Snare009
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick02	90	Snare028
43	Tom08	91	Guira01
44	Close01	92	Guira02
45	Tom09	93	Tambora01
46	Open01	94	Tambora02

47	Tom10	95	Tambora03
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Cowbell03
50	Tom12	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Clap07
53	Ridebell01	101	Clap08
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Pop Jazz

Program Change 73

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick02	83	Shaker02
36	Kick16	84	Sticks02
37	Rimshot09	85	Castagnet
38	Snare021	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot18
40	Snare028	88	Snare012
41	Tom01	89	Snare016
42	Stick04	90	Snare013
43	Tom02	91	Close06
44	Close02	92	Stick02
45	Tom03	93	Close01
46	Open02	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Street

Program Change 74

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick24	83	Shaker02
36	Kick25	84	Sticks02
37	Rimshot14	85	Clap04
38	Snare041	86	Tambourine1
39	Clap05	87	Rimshot12
40	Snare042	88	Snare039
41	Tom07	89	Snare030
42	Close11	90	Kick42
43	Tom08	91	Kick17
44	Close10	92	Kick18
45	Tom09	93	Stick25
46	Open08	94	Middle03
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Analog

Program Change 75

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi

20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick23	83	Shaker02
36	Kick24	84	Sticks02
37	Rimshot20	85	Clap01
38	Snare087	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare037	88	Snare059
41	Tom01	89	Snare074
42	Stick16	90	Snare034
43	Tom02	91	Kick17
44	Stick11	92	Kick15
45	Tom03	93	Middle05
46	Open06	94	Stick13
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Open06	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Citypop

Program Change 76

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick02	83	Shaker02
36	Kick35	84	Sticks02
37	Rimshot25	85	Clap03
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap03	87	Rimshot08
40	Snare062	88	Snare034
41	Tom07	89	Snare077
42	Stick12	90	Kick08
43	Tom08	91	Kick13
44	Close06	92	Kick10
45	Tom09	93	Stick07
46	Open04	94	Middle06
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Smooth

Program Change 77

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick35	83	Shaker02
36	Kick32	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap02
38	Snare083	86	Tambourine01
39	Clap06	87	Rimshot12
40	Snare081	88	Snare077
41	Tom07	89	Snare060

42	Stick13	90	Snare061
43	Tom08	91	Kick11
44	Close01	92	Kick09
45	Tom09	93	Middle06
46	Open01	94	Stick08
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Acid

Program Change 78

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick25	83	Shaker02
36	Kick27	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Clap01
38	Snare059	86	Tambourine1
39	Clap07	87	Rimshot03
40	Snare077	88	Snare059
41	Tom38	89	Snare041
42	Stick26	90	Snare034
43	Tom41	91	Kick17
44	Close13	92	Kick15
45	Tom40	93	Middle05
46	Open05	94	Close04
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty

53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Kick&Snare

Program Change 79

14	Empty	62	Kick42
15	Empty	63	Kick22
16	Empty	64	Kick34
17	Empty	65	Kick38
18	Empty	66	Kick27
19	Empty	67	Kick43
20	Empty	68	Snare009
21	Empty	69	Snare010
22	Empty	70	Snare014
23	Empty	71	Snare012
24	Empty	72	Snare013
25	Empty	73	Snare016
26	Empty	74	Snare017
27	Empty	75	Snare077
28	Empty	76	Snare034
29	Empty	77	Snare033
30	Empty	78	Snare056
31	Empty	79	Snare023
32	Empty	80	Snare024
33	Empty	81	Snare032
34	Empty	82	Snare029
35	Empty	83	Snare030
36	Empty	84	Snare070
37	Kick02	85	Snare071
38	Kick03	86	Snare035
39	Kick04	87	Snare058
40	Kick05	88	Snare031
41	Kick06	89	Snare021
42	Kick07	90	Snare060
43	Kick19	91	Snare074
44	Kick12	92	Snare037
45	Kick13	93	Snare36
46	Kick08	94	Snare38
47	Kick14	95	Snare022
48	Kick15	96	Snare011
49	Kick17	97	Snare039
50	Kick29	98	Snare040
51	Kick28	99	Snare059
52	Kick30	100	Snare061
53	Kick31	101	Snare076
54	Kick35	102	Snare019
55	Kick16	103	Snare041
56	Kick32	104	Snare020
57	Kick01	105	Snare042
58	Kick25	106	Snare045
59	Kick09	107	Snare069
60	Kick51	108	Empty
61	Kick36	109	Empty

Jazz Brush

Program Change 80

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo

19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot02	85	Castagnet
38	Snare043	86	Tambourine01
39	Snare024	87	Rimshot05
40	Snare025	88	Snare026
41	Tom13	89	Snare043
42	Stick02	90	Snare023
43	Tom14	91	Middle04
44	Close01	92	Stick02
45	Tom15	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom16	95	Reverse
48	Tom17	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom18	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride04	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Swing

Program Change 81

14	Empty	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash09	72	Whistle02
25	Snare065	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks03	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome1	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick37	83	Shaker02
36	Kick35	84	Sticks02
37	Rimshot10	85	Castagnet
38	Snare024	86	Tambourine01
39	Snare023	87	Rimshot07
40	Snare044	88	Snare016
41	Tom37	89	Snare022
42	Stick02	90	Snare026
43	Tom36	91	Middle01
44	Close01	92	Stick17
45	Tom35	93	Close02
46	Open01	94	Open01
47	Tom34	95	Reverse
48	Tom33	96	Applause
49	Crash08	97	Belltree
50	Tom32	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash11	100	Empty
53	Ridebell02	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Splash01	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash06	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Garage

Program Change 82

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick18	83	Shaker02
36	Kick09	84	Sticks02
37	Rimshot17	85	Castagnet
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare020	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick08	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Stick10	92	Stick02

45	Tom03	93	Close02
46	Open03	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

U.S. Pop

Program Change 83

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick05	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick19	83	Shaker02
36	KIck01	84	Sticks02
37	Rimshot26	85	Clap04
38	Snare079	86	Tambourine1
39	Clap09	87	Rimshot12
40	Snare091	88	Snare019
41	Tom07	89	Snare020
42	Stick04	90	Snare035
43	Tom08	91	Kick03
44	Middle04	92	Kick08
45	Tom09	93	Stick02
46	Open01	94	Open02
47	Tom10	95	Close01
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Clap07
51	Ride01	99	Clap08
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Melorap

Program Change 84

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	KIck33	83	Shaker02
36	Kick26	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap01
38	Snare040	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot03
40	Snare029	88	Snare042
41	Tom07	89	Snare045
42	Stick07	90	Snare046
43	Tom08	91	Kick17
44	Stick08	92	Kick15
45	Tom09	93	Middle05
46	Middle06	94	Close04
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash12	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Grunge

Program Change 85

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low

Drum Set

21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick07	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick16	84	Stick07
37	Rimshot12	85	Clap02
38	Snare095	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare096	88	Snare028
41	Tom07	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare085
43	Tom08	91	Kick02
44	Close01	92	Kick08
45	Tom09	93	Stick02
46	Open01	94	Stick10
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Contemporary Program Change 86

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick21	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick21	83	Shaker02
36	KIck22	84	Stick21
37	Rimshot16	85	Clap09
38	Snare087	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot05
40	Snare033	88	Snare039
41	Tom01	89	Snare040
42	Stick27	90	Snare041
43	Tom02	91	Kick17
44	Close14	92	Kick15
45	Tom03	93	Middle08
46	Open05	94	Stick13
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Urban Program Change 87

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick14	83	Shaker02
36	Kick45	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare039	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot12
40	Snare030	88	Snare046
41	Tom38	89	Snare058
42	Stick24	90	Snare059
43	Tom41	91	Stick07
44	Stick22	92	Stick11

45	Tom40	93	Stick18
46	Open05	94	Close01
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride02	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Electro

Program Change 88

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick48	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Clap01
38	Snare030	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot05
40	Snare061	88	Snare045
41	Tom01	89	Snare042
42	Close04	90	Snare074
43	Tom02	91	Stick07
44	Middle05	92	Close05
45	Tom03	93	Close03
46	Open02	94	Middle05
47	Tom04	95	Middle05
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Kick17
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Country

Program Change 89

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Clap02
38	Snare014	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare012	88	Snare013
41	Tom07	89	Snare011
42	Stick01	90	Snare009
43	Tom08	91	Stick05
44	Close01	92	Stick02
45	Tom09	93	Close06
46	Open01	94	Open01
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

R&B

Program Change 90

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi

Drum Set

20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick15	83	Shaker02
36	Kick17	84	Sticks02
37	Rimshot19	85	Clap04
38	Snare074	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot01
40	Snare076	88	Snare016
41	Tom38	89	Snare034
42	Stick07	90	Snare036
43	Tom41	91	Stick08
44	Stick08	92	Stick11
45	Tom40	93	Middle01
46	Middle08	94	Stick06
47	Tom40	95	Middle06
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Pop Super Kit Program Change 91

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Empty	74	Clap01
27	Empty	75	Fingsnap02
28	Kick54	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora02
31	Roll04	79	Empty
32	Snare063	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare057	82	Empty
35	Kick52	83	Empty
36	Kick54	84	Empty
37	Rimshot22	85	Empty
38	Snare055	86	Empty
39	Snare050	87	Empty
40	Snare054	88	Empty
41	Tom38	89	Empty
42	Stick14	90	Empty
43	Tom41	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom40	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom40	95	Empty
48	Tom39	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

Funk Super Kit Program Change 92

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Empty	74	Clap01
27	Empty	75	Fingsnap02
28	Kick54	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora03
31	Roll04	79	Empty
32	Snare075	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare073	82	Empty
35	Kick52	83	Empty
36	Kick53	84	Empty
37	Rimshot21	85	Empty
38	Snare072	86	Empty
39	Snare068	87	Empty
40	Snare064	88	Empty
41	Tom38	89	Empty

42	Stick14	90	Empty
43	Tom41	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom40	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom40	95	Empty
48	Tom39	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

Power_S.Kit Program Change 93

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Snare052	74	Clap01
27	Snare051	75	Fingsnap02
28	Kick52	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora02
31	Roll04	79	Tambora03
32	Snare053	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare066	82	Empty
35	Kick54	83	Empty
36	Kick52	84	Empty
37	Rimshot21	85	Empty
38	Snare067	86	Empty
39	Snare088	87	Empty
40	Snare089	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick14	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

Ms_100_Set Program Change 13

14	Snare001	62	Congaslap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	T_Flam01	70	Maracas01
23	T_Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	F_Snap01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch_Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick50	83	Shaker05
36	Kick47	84	Sticks02
37	Rimshot23	85	Castagnet
38	Snare049	86	Tambourine03
39	Clap01	87	Rimshot24
40	Snare049	88	Snare047
41	Tom01	89	Snare047
42	Stick15	90	Snare048
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Close08	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride02	99	Empty
52	Crash05	100	Empty
53	Ride06	101	Empty
54	Tambourine02	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell04	104	Empty
57	Crash03	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride05	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Voice Preset

PIANOS
CONCERT_GRAND
UPRIGHT_PIANO
POP_GRAND
HONKY_TONK
LATIN_PIANO
ROMANTIC_GRAND
TINE_PIANO
DYNAPIANO
HARPSICHORD
CLAVI
RAGTIME
ELECTROMIX
PIANO&STRINGS
OCTAPIANO
JINGLE_PIANO
FM&GRAND
R&ROLL
PIANO_PAD
DIGIPIANO
HOUSE
EL_PIANOS
STAGE_73
SUITECASE
FM_PIANO1
80'S_MODULE
CRISTAL_TX
88_PRO
PHASER
SWEET_MARK
CLAVIMIX
TREMOLO_MARK
HIGH_TINES
FM_PIANO2
ROTOR_E_PIANO
ULTRAFUNK
E_PIANO_PAD
FM_LAYERED
CHORUS_E_PIANO
3_OPERATOR
VINTAGE
DELAY_E_PIANO
CHROM
CELESTA
GLOCKENSPIEL
MUSIC_BOX
VIBRAPHONE
MARIMBA
ORCHEST_BELL
XYLOPHONE
BELL
KALIMBA
STEEL_DRUM
MARKTREE
WINDCHIMES

WOODBLOCK
SHORTY VIBE
TINKLE
GLOCKSTRINGS
XYLOMARIMBA
AIRBELL
TUBULAR
CARILLON
ORGAN
CLASSIC_B3
ROCK_ORGAN
JAZZ_ORGAN
GOSPEL
ROTARY
HAMM_ON
THEATRE
LEAKAGE
16'+1'
BLUES_ORGAN
FOOTAGE
LOWER 8'+4'
VALVE
SPIRITUAL
EVERGREEN
POSITIVE
PRINCIPALE+4'
CHURCH
B3_VIBRATO
760_ROTOR
JAZZ_B3
FULL_FAST
DARK_B3
POP_ROCK
DRY_ORGAN
PIPE1
PIPE2
2ND_PERCUSSION
HAPPY DAY
TWIN FAST
16' 8' 51/3
TONEBARS
JAZZY
SPIN POP
DRAWBARS
ROCKER
CHORUSED
OVERDRIVE
FULL_THEATRE
FUZZ_ORGAN
ACCORDION
MUSETTE
JAZZ_FISA
TANGO
PARISIENNE
MASTER

BLUES_HARP
FISARMONICA
ALPEN
ITALIAN
ORGANETTO
CELESTE
ACCORDION
HARMONICA
BASSOON
CLASSIC
TYROLER
BANDONEON
8' REED
16'+8'
ARGENTINIAN
PIEMONTESE
CASSOTTO
FULL_FISA
FRANCAISE
WIDE_MUSETTE
SMOOKEY_HARP
FOLK_MASTER
MANOUCHE
DYNAFISA
BELLOW
GUITAR
ACOUST_NYLON
COUNTRY&SLIDE
JAZZ_GUIT&SLIDE
FOLK
STRATO
CARLOS DE LUXE
SOLIDBODY
12_STRINGS
DISTORTED
CLEAN
FINGERPICKING
NYLON&SLIDE
MEDIUM STEEL
SHADOW
POWER
PEDAL STEEL
SMOOTH_FOLK
MUTED
JAZZ_OCTAVE
BACHATA_GUIT
PHASE_GUIT
ROCK_LEAD
HUMBUCK
BOTTLENECK
MELLOW_STRAT
WHA_LEAD
ROCK_STRAT
SWEET_NYLON
POP_FUNK
RAY_BLUES

GUITAR
BRAZILIAN
BRONZE_COUNTRY
JAZZ_GUITAR2
TELECAST
CNTRY_FOLK
POP_WHA
AFTERFOLK
METAL
SOFT BLUES
CLASSIC
GUITAR_DUO
FLAMENCO
TREMOLOS
BRIGHT_FOLK
POP_LEAD
STOPPED
PUNK
HOT_TUBE
DARK_LEAD
VINTAGE
BASS
ACOUSTIC
FINGER
POP
FUNK
FRETLESS
PICKED
SLAP
RETRO
PRECISION
BASS&PIANO
SYNBASS 1
SYNBASS 2
SYNBASS 3
SYNBASS 4
SYNBASS 5
HOUSE 1
HOUSE 2
SINUS
BASS&GUIT
OBERBASS
STRINGS
STRINGS_ ENSEMBLE
PHILARMONIC
VIOLIN
CELLOS
VELOSTRINGS
OCTASTRING_1
SLOW STRINGS
WIENER (otm)
HARP
PIZZICATO

CAMERA
DISCO_STRINGS
BAROQUE
OCTASTRING_3
VIOLA
TZIVAGO
SYMPHONY (otm)
OPERA
PRELUDE
STACCATO
CHOIR
POP_AHH
POP_OHH
VOCALS
DAH
TOOH
UHH
CLASSIC CHOIR
SYNVOICE
TREBLE_VOICES
DIGICHOIR
HALOCHOIR
DIGIVOICE
SMOOTH AHH
TUU_UAA
CHOIRPAD
CHURCH_VOCAL 1
CHURCH_VOCAL 2
SYNTHVOX 1
SYNTHVOX 2
SYNTHVOX 3
BRASS
BRASS 1
BRASS 2
MEXICAN
JAZZ_TROMBONE
DIXIE ®
MUTED_TPT
SWING_TRUMPET
OCTABRASS
GOLDEN_TRUMPET
FLUGHORN
JAZZ_CORNET
TROMBONES
BRASS&FALL
FRENCH_HORN
MARIACHI
BEBOP_MUTED
SOFT_BRASS (otm)
LATIN_BRASS
ALPEN_DUO
MEXICAN_DUET
MELLOW_TPT
GENTLE_HORNS
BRIGHT&BRASS
TIJUANA
T_BONE_SECTION
OCTABRASS 2

BAVARIAN_LIED
GROWBRASS(otm)
SMOOTH_SECTION
DARK_TRUMPET
SAX
BLOWED_TENOR
JAZZ_CONTRALTO
SWEET_ALTO
ROCK&GROWL
CIRCUS_SAX
ALTOSOFT
CLARINET
BARITON
SOPRANO
POP_ALTO
WOODWINDS
GRAFFIATO ®
TENOR
MILLER (otm)
SAX&BRASS
SAXBAND 1
SAXBAND 2 (otm)
SAXBAND 3
SAXBAND 4
SAXBAND 5
FLUTE
CLASSIC_FLUTE
LATIN_FLUTE
ANDES
WHISTLE
SHAKUASHI
CHIFF
PERUVIAN
POP FLUTE
OCARINA
RECORDER
BOTTLE
ETHNIC
PIPES
PICCOLO
FLUTE&STRING
STEREO FLUTE
VOICE FLUTE
OCTAFLUTE
FLUTE&JAZ_GUIT
RAINDROPS
PAD
ACOUSTIC_DREAM
MOVIES
OBX
SWEEP
SPACE
DIGIPAD
NEW AGE 1
SYNSTRINGS
BRIGHTPAD
EXPLORER

NYLON_PAD
GLASSPAD
SYBER
NEW_ERA (morph)
HALO (morph)
BELL_PAD
WARMNESS
TINEPAD
ANALOGS
NEW AGE 2
EVOLVING
INNER_PAD
JUMPIN_BRASS
LARGE
INTERLUDE
DRONE
MIXPAD
CHIFFER
MATRIX
VANGELUS
SYNTH
LEAD 1
LEAD 2
LEAD 3
LEAD 4
LEAD 5
SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH 3
SYNTH 4
SYNTH 5
TRANCE
RESO
RAVE
WAVEMIX
BRIGHTSYNTH
MAXSYNTH
SOLOIST
QUADRA
CALLIOPE
SYNTHBRASS 1
MINISOLO
CHORD_SYNTH
SPARKLY
SHINE
PAT_SYNTH
SYNTHBRASS 2
OVERLOAD
SQUARED
FOLLOWSYNTH
SYNTHBRASS 3
ETHNIC
MANDOLIN
BANJO
FIDDLE steel
SITAR
PARAGUAYAN_HARP
DULCIMER
BAG_PIPE
BOUZOUKI

STEEL_BAND
SHAMISEN
FADO
CELTIC_HARP
AFRICAN_MALLET
JUNGLE
HACKBRETT
ZITHER
ETHNO_VIBES
TRES
KOTO
ZURNA
EFFECT_SFX
FRET_NOISE
BREATH
PFIF&JEW_HARP
HUU
HEART
APPLAUSE
LAUGHING
SCREAMING
JET
HELICOPTER
EXPLOSION
GUN_SHOTS
MACHINE_GUN
STAR_SHIPS
ALARMS
DOOR_SLAM&BELL
TELEPHONE
AIRHORN
SCRATCHES
LASERS
EFFECT_SFX
FX_SLAP
BIRD
BUBBLE
DOG&COW
HORSE&GALLOP
CLACKSON
CARS
CAR_PASS
TRAIN
FOOT&SPLASH
RAIN
RIVER
THUNDER
SEASHORE
WIND
BURST
HITS&CRASH
NYLON_SLIDE
COUNTRY_SLIDE
JAZZ_SLIDE

NOTE ON	9nH kk vv	n(0-0FH) midi channel, kk(01H-7FH)=NOTE ON vv=velocity(01H-7FH) (vv=0 means NOTE OFF)
NOTE OFF	8nH kk vv 9nH kk 00H	n(0-0FH) midi channel, kk(01H-7FH)=NOTE OFF vv=don't care if command 8nH
PITCH BEND	EnH bl bh	Pitch Bend as specified by bl(low) bh(high), bl=(00H-7FH),bh=(00H-7FH) 14 bit resolution. Maximum swing is +/-1 tone (default). (Can be changed using RPN 0000H) Center position is bl=00H bh=40H Min. bl=00H bh=00H, Max. bl=7FH bh=7FH
PROGRAM CHANGE	CnH pp	Program change. If n=09H Drumset change. Refer to voices or drumset list.
CHANNEL	DnH vv	vv=pressure value(00H-7FH).
CONTROL 00H	BnH 00H cc	Bank select. See voices list for details.
CONTROL 01H	BnH 01H cc	Modulation wheel. Rate, Assignment can be set using System excl.
CONTROL 05H	BnH 05H cc	Portamento time
CONTROL 06H	BnH 06H cc	Data Entry. Provides data to RPN NRPN
CONTROL 07H	BnH 07H cc	Volume
CONTROL 0AH	BnH 0AH cc	Pan. (Default 40H)
CONTROL 0BH	BnH 0BH cc	Expression. (Default 7FH)
CONTROL 40H	BnH 40H cc	Sustain. (Dumper pedal) On=7FH, Off=00H
CONTROL 41H	BnH 41H cc	Portamento. On/Off On=7FH, Off=00H
CONTROL 42H	BnH 42H cc	Sostenuto pedal On=7FH, Off=00H
CONTROL 43H	BnH 43H cc	Soft pedal On=7FH, Off=00H
CONTROL 5BH	BnH 5BH cc	Auxiliary channel1 Reverb send vv=00H-7FH
CONTROL 5DH	BnH 5DH cc	Auxiliary channel2 Effects send vv=00H-7FH (chorus,delay,distorsor)
CONTROL 77H	BnH 77H 00H	Reset all NRPN (see note 1).
CONTROL 78H	BnH 78H 00H	All sound off. (Abrut stop of sound on channel n)
CONTROL 79H	BnH 79H 00H	Reset all controllers
CONTROL 7BH	BnH 7BH 00H	All Notes Off
CONTROL 7EH	BnH 7EH 00H	Mono on
CONTROL 7FH	BnH 7FH 00H	Poly On (default)
CONTROL 54H	BnH 54H cc	Wha-Wha On/Off On=7FH Off=00h
CONTROL 55H	BnH 55H cc	Wha-Wha Amount cc=00H-7FH
CONTROL 10H	BnH 10H 00H	Vocalizer midi mode on
CONTROL 11H	BnH 11H 08H	Vocalizer midi mode on
RPN 0000H	BnH 65H 00H	64H 00H 06H vv Pitch Bend sensivity in semitones (default vv=02H)
RPN 0001H	BnH 65H 00H	64H 01H 06H vv Fine tuning in cents. vv=00H (-100) vv=40h (0) vv=7FH (+100)
RPN 0002H	BnH 65H 00H	64H 02H 06H vv Coarse tuning in half-tones vv=00H (-64) vv=40H (0) vv=7FH (+64)
NRPN 0108H	BnH 63H 01H	62H 08H 06H vv Lfo1 Rate modify (vv=40H no modify)
NRPN 0109H	BnH 63H 01H	62H 09H 06H vv Dco Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 010AH	BnH 63H 01H	62H 0AH 06H vv Lfo1 Delay modify (vv=40H no modify)
NRPN 0110H	BnH 63H 01H	62H 10H 06H vv Lfo2 Rate modify (vv=40H no modify)
NRPN 0111H	BnH 63H 01H	62H 11H 06H vv Lfo2 Delay modify (vv=40H no modify)
NRPN 0112H	BnH 63H 01H	62H 12H 06H vv Dcf Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 0113H	BnH 63H 01H	62H 13H 06H vv Dca Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 0120H	BnH 63H 01H	62H 20H 06H vv TVF cutoff freq. modify (vv=40H no modify)
NRPN 0121H	BnH 63H 01H	62H 21H 06H vv TVF Resonance modify (vv=40H no modify)
NRPN 0130H	BnH 63H 01H	62H 30H 06H vv FM Amplitude1 (vv=40H no modify)
NRPN 0131H	BnH 63H 01H	62H 31H 06H vv FM Amplitude2 (vv=40H no modify)
NRPN 0132H	BnH 63H 01H	62H 32H 06H vv FM Amplitude3 (vv=40H no modify)
NRPN 0133H	BnH 63H 01H	62H 33H 06H vv FM Amplitude4 (vv=40H no modify)
NRPN 0163H	BnH 63H 01H	62H 63H 06H vv Env. attack time modify (vv=40H no modify)
NRPN 0164H	BnH 63H 01H	62H 64H 06H vv Env. decay time modify (vv=40H no modify)
NRPN 0166H	BnH 63H 01H	62H 66H 06H vv Env. release time modify (vv=40H no modify)
NRPN 016BH	BnH 63H 01H	62H 6BH 06H vv Env. sustain time modify (vv=40H no modify)
NRPN 18rrH	BnH 63H 18H	62H rr 06H vv Pitch Course of drum instr. in semitones rr=note vv=40H no modify (see note 2)
NRPN 19rrH	BnH 63H 19H	62H rr 06H vv Pitch Fine of drum instr. in semitones rr=note vv=00h no modify vv=7FH +1/2 tone (see note 2)
NRPN 1ArrH	BnH 63H 1AH	62H rr 06H vv Level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1CrrH	BnH 63H 1CH	62H rr 06H vv Pan of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1DrrH	BnH 63H 1DH	62H rr 06H vv Reverb send level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1ErrH	BnH 63H 1EH	62H rr 06H vv Chorus send level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)

Control Change

■ Modulation wheel

Status Byte 2 Byte 3
BnH 01H mmH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
mm = modulation amount : 00H -7FH

■ Portamento time

Status Byte 2 Byte 3
BnH 05H ttH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
tt = portamento time : 00H -7FH (default = 00H)

■ Volume

Status Byte 2 Byte 3
BnH 07H vvH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
vv = volume : 00H -7FH (default = 64H = 100)

■ Pan

Status Byte 2 Byte 3
BnH 0AH ppH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
pp = pan : 00H -7FH (default = 40H = 64)
0 = full left, 64 = center, 127 = full right

■ Expression

Status Byte 2 Byte 3
BnH 0BH eeH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
ee = expression : 00H -7FH (default = 7FH)

■ Portamento On/Off

Status Byte 2 Byte 3
BnH 41H ppH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
pp = switch : 00H = off, 01H -7FH = on (default = 00H)

■ Reverb/Echo Send Level

Status Byte 2 Byte 3
BnH 5BH rrH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
rr = reverb/echo send level: 00H -7FH (default = 64H)

■ Pitch Bend Change

Status Byte 2 Byte 3
EnH llH mmH
n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
ll = value LSB : 00H -7FH (default = 00H)
mm = value MSB : 00H -7FH (default = 40H)
MSB-LSB : 00-00H = -1 octave, 40-00H = no pitch bend, 7F-7FH = +1 octave

■ GM VOICE

Control Change 00, value = 0/1/10/11
Program Change 1-128

■ PROGRAM VOICE

Control Change 00, value 9 (for old compatibility)/20/21/22
Program Change 1-128

■ PRESET VOICE

Control Change 00, value 30/31/32/33
Program Change 00

■ DRAWBARS

Control Change 00, value = 5
Program Change 1-128

■ INSTRUMENTS

Control Change 00, value = 3/6
Program Change 1-128

■ VOICE LIST

Control Change 00, value = 8/35/36
Program Change 1-128

■ GROOVE

Control Change 00, value = 4
Program Change 1-128

Non Registered Parameter Numbers

Note: All NRPN messages are to be sent through harmony or lead MIDI channels (HC or LC).

■ System NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
Main volumes, modes and switches				
96	0	0...127	127	*Master volume:* affects the whole system output
96	01	0, 1	0	*Vocalizer mode*: 0 = **MIDI Mode**: 5 harmony voices driven by MIDI messages sent through the harmony channel. 1 = **Auto-Chord Mode**: no note on/off decoded, whatever the midi channel is. The vocalizer detects the note sung into the microphone and computes the notes (up to 5) to be synthesized automatically according to a harmony table. This table indicates the transposition amount of each virtual voice (in semitones) depending on the detected note. 96 preset tables are available and can be simply called by NRPN 96-18. See this NRPN for the list of the presets. When such a NRPN is sent, the preset table overwrites the current one. In addition to these presets, you can program your own table and download it into the vocalizer with a System Exclusive message. See the Sysex part for additional information.
96	05	0, 1...127	1	*Lead voice switch*: 0: off (muted), 1...127: on
96	06	0, 1...127	0	*Lead channel processing switch*: 0: off = Pitch correction and Voice transform blocks (see synoptic) are bypassed. NRPNs 97-02 to 97-11 have no effect. 1...127: on = full lead channel processing mode.
96 96	07 10	0, 1...127 0…5	1 2	*Harmony switch*: 0: off (muted), 1...127: on
				MIDI track transpose: -2, -1, 0, +1, +2 (data MSB=0 to 4) octaves or automatic (data MSB=5). Allow the MIDI notes messages to be transposed in octave increments. This parameter is set correctly if the vocalizer synthesizes the same note as the singer in Melody mode and with harmony part muted. In auto mode, the vocalizer dynamically transposes the MIDI notes to the closest octave to the input signal.
96	15	1 ... 16 ≠ LC	16	*Harmony MIDI channel*: harmony MIDI channel (HC). After you use this command, the harmony MIDI channel will change, so you'll need to send all the following MIDI messages into the new channel. **Harmony and melody MIDI channels must be different: if you try set the harmony channel at the current melody channel value, the command will be ignored**. You must move the melody to another channel before.
96	16	1 ... 16 ≠ HC	1	*Lead MIDI channel*: lead voice MIDI channel (LC). After you use this command, the lead voice MIDI channel will change, so you'll need to send all the following MIDI messages to the new channel. **Harmony and melody MIDI channels must be different: if you try set the melody channel at the current harmony channel value, the command will be ignored**. You must change the harmony to another channel before.

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
96	17	0…23	23	*Virtual voice presets*: presets for Virtual voice feature. Calling a preset overwrites the current Voice transform (vibrato, formant, tone…) and EQ parameters of the lead voice. Calling a preset also turns “Lead channel processing switch” (NRPN 96-06) on automatically. Presets are: 0 -Pop 1 -Mellow 2 -Teen pop 3 -Soft air 4 -Dark 5 -Energy 6 -Delicate 7 -Opera 8 -Crooner 9 -Light 10 -Tremolo 11 -Vibrato 12 -Breathy 13 -Shaky 14 -Phone 15 -Angel 16 -Alien 17 -Cartoon 18 -Nasal 19 -Strange 20 -Deep 21 -Girl 22 -Drunk 23 -*default*
96	18	0…11, 12...23, 24...35, 36...47, 48...59, 60...71, 72...83, 84...95, 96...107, 108...119	none	*Auto-Chord presets*: preset tables for Auto-Chord mode (NRPN 96-01 data 07). These preset tables are uploaded by the user through a sysex message (sysex ID=1), so you must send such a sysex at least once before using this NRPN. Please refer to the sysex section for more information regarding the content of the preset tables and how to upload them into Voicetron. This NRPN builds a harmony table from a root and one of the 10 stored preset tables. The NRPN value is formatted as follows: Value = 12 * Table number + Root Table number ranges from 0 to 9 and Root from C=0 to B=11. For instance, if you have uploaded the following harmonies in the preset tables: Major, Minor, Major 7th, Minor 7th, ... you can then get a D minor harmony by sending a NRPN value of: 12 * Minor + D = 12 * 1 + 2 = 14. To get an Am7 chord, you will have to send: 12 * Minor 7th + A = 12 * 3 + 9 = 45 Note: if you’ve downloaded a custom harmony table (using a Sysex 0), calling this NRPN will overwrite it.
96	19	0, 1	0	*Vocalizer output*: 0 = Main, 1 = Aux

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
Pitch to MIDI conversion				
96	11	0, 1...127	0	*Pitch to MIDI switch*: enables pitch to midi conversion. Refer to “Pitch output” section for more information about this feature.
96	12	0...4	2	*Note trigger sensitivity*: this parameter affects the responsiveness of the algorithm for triggering a new MIDI note. Lower values makes the algorithm require a more stable pitch before sending a Note On message. Higher values makes the algorithm respond faster on note onsets (lower perceived latency), but increases the likeliness of artifacts. You can also use NRPN 96-14 to mitigate potential artifacts while keeping the latency low enough.
96	13	0...4	2	*Pitch transition tolerance*: affects the way the algorithm handles pitch transitions between notes, i.e. when the pitch glides from a note to another. The lower the tolerance, the more the algorithm will consider these transitions as a discontinuity: it will therefore send a Note Off to shut down the old note, then a Note On to start a new note after the transient. The higher the tolerance, the more the algorithm will consider theses transitions as a glissando: it will keep the current note playing while adjusting its tuning to follow the input pitch.
***Note**: you must always have “Note trigger sensitivity” ≤ “Pitch transition tolerance”. By design, it is impossible to have a high “Note trigger sensitivity” and a low “Pitch transition tolerance” at the same time. Therefore, if you set one of these two parameters, the other may be automatically adjusted to comply with this constraint.*				
96	14	0...127	16	*Pitch to MIDI level threshold*: this parameter adjusts the input signal level under which no MIDI note will be output. You may want to raise this threshold in a noisy environment for instance, to avoid unwanted short MIDI notes to be triggered during silent or low level sections (consonants). This parameter may also be used to reduce artifacts on note onsets, in conjunction with NRPN 96-12. The shift amount to 0, enabling this mode and playing the loop, the developer can tweak the sensitivity parameter by listening to what audio events the algorithm considers as the critical sections to preserve. There must be enough of them but not too many (see warning above). Note: enabling this mode without being in drum mode will result in muting the shifter (no beat is detected when not in drum mode, so no sound will be output)

■ Lead voice NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
97	00	0...127	127	*Lead level*: input voice output level
97	01	0...64...127	64	*Lead pan*: same as control 10 on lead MIDI channel (LC)
Voice transform parameters				
97	02	40...64...88	64	*Transpose*: -24...0...+24 semitones
97	04	0...64...127	64	*Formant*: formant control
97	05	0...38	38	*Tone frequency*: low pass filter resonance frequency
97	06	64...71	64	*Tone resonance*: low pass filter resonance intensity
97	07	0...127	0	*Vibrato depth*: up to ± 1 semitone
97	08	0...9	0	*Vibrato style*: 10 different vibrato styles
97	09	0...127	48	*Vibrato rate*: up to approximately 12Hz
97	10	0...127	100	*Vibrato delay*: 0…3 seconds

■ Harmony voices NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	*Parameter*
99	00	0...127	96	*Harmony global level: harmony parts global level (same as Control 7 on channel #HC). Acts on all the harmony voices as a global volume control without overwriting the independent harmony part levels (NRPN 99-06 to 99-10). Harmony voice N volume is: Harmony Global level * Harmony voice N volume*
99	01	0...64...127	64	*Voice 1 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	02	0...64...127	64	*Voice 2 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	03	0...64...127	64	*Voice 3 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	04	0...64...127	64	*Voice 4 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	05	0...64...127	64	*Voice 5 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	06	0...127	127	*Voice 1 volume*
99	07	0...127	127	*Voice 2 volume*
99	08	0...127	127	*Voice 3 volume*
99	09	0...127	127	*Voice 4 volume*
99	10	0...127	127	*Voice 5 volume*
99	11	0...64...127	64	*Voice 1 formant*
99	12	0...64...127	64	*Voice 2 formant*
99	13	0...64...127	64	*Voice 3 formant*
99	14	0...64...127	64	*Voice 4 formant*
99	15	0...64...127	64	*Voice 5 formant*
99	16	0...38	38	*Voice 1 tone frequency: harmony voice low pass filter cutoff frequency*

99	17	0...38	38	*Voice 2 tone frequency*
99	18	0...38	38	*Voice 3 tone frequency*
99	19	0...38	38	*Voice 4 tone frequency*
99	20	0...38	38	*Voice 5 tone frequency*
99	21	64...71	64	*Voice 1 tone resonance: harmony voice low pass filter resonance amount*
99	22	64...71	64	*Voice 2 tone resonance*
99	23	64...71	64	*Voice 3 tone resonance*
99	24	64...71	64	*Voice 4 tone resonance*
99	25	64...71	64	*Voice 5 tone resonance*
99	26	0...64...127	64	*Voice 1 detune: -50...0...+50 cents*
99	27	0...64...127	64	*Voice 2 detune*
99	28	0...64...127	64	*Voice 3 detune*
99	29	0...64...127	64	*Voice 4 detune*
99	30	0...64...127	64	*Voice 5 detune*
99	31	0...127	0	*Voice 1 vibrato depth: up to ±1 semitone*
99	32	0...127	0	*Voice 2 vibrato depth*
99	33	0...127	0	*Voice 3 vibrato depth*
99	34	0...127	0	*Voice 4 vibrato depth*
99	35	0...127	0	*Voice 5 vibrato depth*
99	36	0...127	48	*Voice 1 vibrato rate: up to approximately 12Hz*
99	37	0...127	48	*Voice 2 vibrato rate*
99	38	0...127	48	*Voice 3 vibrato rate*
99	39	0...127	48	*Voice 4 vibrato rate*
99	40	0...127	48	*Voice 5 vibrato rate*
99	41	0...127	100	*Voice 1 vibrato delay: 0…3 seconds*
99	42	0...127	100	*Voice 2 vibrato delay*
99	43	0...127	100	*Voice 3 vibrato delay*
99	44	0...127	100	*Voice 4 vibrato delay*
99	45	0...127	100	*Voice 5 vibrato delay*
99	46	0…127	48	*Voice 1 humanization amount: humanization applies small pitch variations extracted from the input signal to make the harmony voices sound more natural*
99	47	0…127	48	*Voice 2 humanization amount*
99	48	0…127	48	*Voice 3 humanization amount*
99	49	0…127	48	*Voice 4 humanization amount*
99	50	0…127	48	*Voice 5 humanization amount*
99	51	0, 1...127	0	*Voice 1 portamento switch*
99	52	0, 1...127	0	*Voice 2 portamento switch*
99	53	0, 1...127	0	*Voice 3 portamento switch*
99	54	0, 1...127	0	*Voice 4 portamento switch*
99	55	0, 1...127	0	*Voice 5 portamento switch*
99	56	0…127	32	*Voice 1 portamento time*
99	57	0…127	32	*Voice 2 portamento time*
99	58	0…127	32	*Voice 3 portamento time*
99	59	0…127	32	*Voice 4 portamento time*
99	60	0…127	32	*Voice 5 portamento time*

■ Effects NRPN

NRPN 84H	NRPN 4H	Data MSB	Default value	Parameter
Compressor				
100	00	0,1...127	0	*Compressor switch*: 0: Off 1...127: On
100	01	0...127	0	*Attack time*: 0=fast attack (0.1 ms), ... 60=1ms. .. . 100= 10ms, 127=slow attack (100ms), exp. curve
100	02	0...127	0	*Release time*: 0=fast release (10ms) , ...60= 100 ms, ... 100=1 s. 127=slow release (5s), exp. curve
100	03	0...127	0	*Threshold*: 127=0dB, 96=-6dB, 64=-12dB, 45=-18dB, 32=-24dB, 16=-36dB, 8=-48dB , 0=-64dB
100	04	0...127	48	*Ratio*: 127=1/128 (128:1), 126=2/128 (64:1), 125=3/128, ... 64=64/128 (2:1), ... 0=1:1
100	05	0...127	48	*Boost* (applied to signal after compression) : 127=x8, 64=x4,32=x2, 16 to 0=x1
100	06	0...7	0	*Compressor preset*: calls a compressor preset, i.e. overwrites NRPN 100-01 t0 100-05 with predefined values. See table below for description of the presets.
Lead EQ				
101	32	40... 64... 76	64	*Input gain:* -24dB .. . 0dB ... +12dB (1 dB step)
101	0-9	50... 64... 78	64	Band *gain:* -14dB...0dB.. .+14dB (1 dB step)
Harmony EQ				
102	32	40...64...76	64	*Input gain:* -24d B ... OdB .. . +12dB (1 dB step)
102	0-9	50...64...78	64	Band *gain:* -14dB...OdB.. .+14dB (1 dB step) Reverb/Ech0
Reverb/Echo				
103	00	0...127	0	*Lead voice reverb send level:* same as CC #5Bh on lead channel
103	01	0...127	0	*Harmony reverb send level:* same as CC #5Bh on harmony channel
103	02	0...127	127	*Reverb level*
103	03	0...127	127	*Echo level*
103	04	0...127	-	*Reverb time:* 0=40ms
103	05	0...127	-	*Echo time:* 0=40ms to 127=400ms
103	06	0...127	-	*Reverb/echo high pass filter* on *input:* 0= no filter
103	07	0...127	-	*Reverb* damp: high frequency filter on reverb decay
103	08	0...127	-	*Echo* damp: high frequency filter echo feedback
103	09	0...127	-	*Echo feedback*
103	10	0...18	0	*Reverb preset:* calls a reverb preset. See table below for description of the presets.
103	11	0...8	0	*Echo preset:* calls on echo preset. See table below for description of the presets.
103	12	0...127	127	*Reverb input level*
103	13	0...127	0	*Echo input level*
103	14	0...127	0	*Send echo to reverb*

Note: EQ band frequencies are fixed to the following values:

Band	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Frequency	100Hz	160Hz	265Hz	430Hz	700Hz	1.1kHz	1.9kHz	3kHz	5kHz	8kHz

■ Reset NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
104	00	0	-	*Soft reset:* sets most of the vocalizer parameters to their default value + all notes off. The following parameters are reset : -pan (Control 10) -expression (Control 11) -portamento (Controls 5 & 65) -pitch bend -lead / harmony switches (System NRPN 5 to 7) -voice transform controls (System NRPN 17) -harmony formant & tone controls (Harmony NRPN 11 to 25) -vibrato (Harmony NRPN 26 to 45) -humanization (Harmony NRPN 46 to 50)

TABS for compatibility SD series

F0 26H 7CH Code_tab Status F7H Code_tab = 00H - 7FH Tab code (see list)

Status = 7FH Tab pressed Status = 00H Tab released

Code_tab list: -------- = Not Used

00h Piano	10h Drawbar	20h ----------	30h ----------
01h ElPiano	11h Drumset	21h ----------	31h ----------
02h Chrom	12h ---------	22h Drum Mixer	32h One Touch
03h Organ	13h Voicetron	23h Rewind	33h ----------
04h Accordion	14h ---------	24h ----------	34h Pianist
05h Guitar	15h RamSound	25h ----------	35h ----------
06h Bass	16h ---------	26h ----------	36h ----------
07h String	17h ---------	27h ----------	37h ----------
08h Choir	18h Program	28h ----------	38h Fill In
09h Brass	19h GM_Voice	29h ----------	39h Fill2
0ah Sax	1ah ----------	2ah ----------	3ah Fill3
0bh Flute	1bh #/Ballroom	2bh ----------	3bh Break
0ch Pad	1ch Fade	2ch Arr. A	3ch ----------
0dh Synth	1dh Intro/End1	2dh Arr. B	3dh ----------
0eh Ethnic	1eh Intro/End2	2eh Arr. C	3eh ----------
0fh Effect	1fh Intro/End3	2fh Arr. D	3fh ----------

40h Bass to lowest	50h Key Start	60h Number 0 (Unplugged)	70h F1
41h Manual Bass	51h Key Stop	61h Number 1 (Pop)	71h F2
42h ----------	52h ----------	62h Number 2 (Dance)	72h F3
43h ----------	53h 2nd Voice	63h Number 3 (Ballad)	73h F4
44h ----------	54h ---------	64h Number 4 (Swing)	74h F5
45h */Unplugged	55h ----------	65h Number 5 (Folk)	75h F6
46h ----------	56h ----------	66h Number 6 (Country)	76h F7
47h ----------	57h ----------	67h Number 7 (R&Roll)	77h F8
48h Portamento	58h ----------	68h Number 8 (Latin)	78h F9
49h Harmony	59h Transpose -	69h Number 9 (Ballroom)	79h F10
4ah Pause Count/Restart	5ah Transpose +	6ah Save	7ah ----------
4bh Tempo-	5bh Rotor On/Off	6bh Value-	7bh ----------
4ch Tempo+	5ch ----------	6ch Value+	7ch ----------
4dh Start/Stop	5dh Split	6dh Page-	7dh ---------
4eh ----------	5eh Aftertouch	6eh Page+	7eh ----------
4fh ----------	5fh Exit	6fh Hold	7fh ---------

TABS Audya

F0 26H 7CH 03H Code_tab Status F7H Code_tab = 00H - 7FH Tab code (see list)

Status = 7FH Tab pressed Status = 00H Tab released

Code_tab list: -------- = Not Used

00h Piano	10h User	20h F1	30h Cursor Down
01h ElPiano	11h Program	21h F2	31h Value Down
02h Chrom	12h Touch	22h F3	32h Value Up
03h Organ	13h Preset	23h F4	
33h Page Up			
04h Accordion	14h Style	24h F5	34h Page Down
05h Guitar	15h Ramsound	25h F6	35h SPlit
06h Bass	16h Sec_voice	26h F7	36h MIDIFfile
07h String	17h Transpose Down	27h F8	37h WAVE

08h Choir
09h Brass
0ah Sax
0bh Flute
0ch Pad
0dh Synt
0eh Ethnic
0fh Effect

18h Transpose Up
19h Stream List
1ah Harmony
1bh Menù
1ch Save
1dh Edit
1eh Enter
1fh Exit

28h F9
29h F10
2ah F11
2bh F12
2ch F13
2dh F14
2eh F15
2fh Cursor Up

38h DJLOOP
39h ----------
3ah MP3
3bh DISK
3ch Registration
3dh Assignable
3eh Finder
3fh Drawbar

40h Nu0/Folk
41h Nu1/Ballad
42h Nu2/Pop
43h Nu3/Dance
44h Nu4/Party
45h Nu5/RockSoul
46h Nu6/Country
47h Nu7/SwingJazz
48h Nu8/Latin
49h Nu9/RockRoll
4ah */Unplagged
4bh #/Ballroom
4ch Octave Down
4dh Octave Up
4eh GM Part
4fh Style View

50h TempoSlow
51h TempoFast
52h GM Voice
53h Dial Up
54h Dial Down
55h Fade
56h FREE2
57h Voicetron
58h Rot OnOff
59h Rot SlowFast
5ah DrumSet
5bh Pattern
5ch Playlist
5dh Rewind
5eh Forward
5fh Line In

60h Double
61h Micro
62h Intro End1
63h Intro End2
64h Intro End3
65h Key Start
66h KEy Stop
67h ARRA
68h ARRB
69h ARRC
6ah ARRD
6bh FILL
6ch BREAK
6dh Portamento
6eh Aftertouch
6fh Manual Bass

70h To Lowest
71h Bassist
72h Pianist
73h Left
74h Drum Mixer
75h Style Mode
76h MP32
77h ----------
78h Start
79h Hold
7ah Record
7bh Pause
7ch Cross Fade
7dh ----------
7eh ----------
7fh ----------

REVERB

Reverb Type for compatibility SD series*
F0 26 7B 00 00 Type F7 Type

00h Club1
01h Studio1
02h Club2
04h Theatre1
05h Stage2
06h Church2
03h Hall1

Reverb Type right
F0 26 7B 10 03 Rev.Type F7

Reverb Type left/gm
F0 26 7B 14 03 Rev.Type F7

Reverb Type style
F0 26 7B 1f 00 Rev.Type F7 Rev.Type:

00h Studio1
01h Studio2
02h Club1
03h Club2
04h Hall1
05h Hall2
06h Theatre1
07h Theatre2
08h Stage1
09h Stage2
0ah Church1
0bh Church2
0ch Hangar
0dh Galaxy
0eh Space
0fh User Rev1
10h User Rev2
11h User Rev3
12h User Rev4
13h User Rev5

Reverb Level*
F0 26 7B 02 00 Rev.Level F7 Rev.Level:

00h - 7f h

Reverb Level style
F0 26 7B 20 00 Rev.Level F7 Rev.Level:

00h - 7f h

CHORUS

Chorus
F0 26 7B 01 00 Type F7

Type for compatibility SD series*
Type:

00h Chorus1
01h Chorus6
02h Chorus2
03h Chorus6
04h Chorus4
05h Phaser1
06h -------
07h Flanger1

Chorus Type Right
F0 26 7B 11 03 Ch.Type F7

Chorus Type left/gm
F0 26 7B 15 03 Ch.Type F7 Ch.Type:

00h Chorus1
01h Chorus2
02h Chorus3
03h Chorus4
0ah Phaser2
0bh Phaser3
0ch Flanger1
0dh Flanger2

* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

04h Chorus5
05h Chorus6
06h Tremolo1
07h Tremolo2
08h Tremolo3
09h Phaser1
0eh Flanger3
0fh User Cho1
10h User Cho2
11h User Cho3
12h User Cho4
13h User Cho5

Chorus Level*
F0 26 7B 3b 00 Ch.Level F7 Ch.Level: 00h - 7f h

Chorus Delay*
F0 26 7B 74 00 Ch.Delay F7 Ch.Delay: 00h - 7f h

Chorus Feed*
F0 26 7B 75 00 Ch.Feed F7 Ch.Feed: 00h - 7f h

Chorus Rate*
F0 26 7B 76 00 Ch.Rate F7 Ch.Rate: 00h - 7f h

Chorus Depth*
F0 26 7B 77 00 Ch.Depth F7 Ch.Depth: 00h - 7f h

ECHO/DELAY

Echo/Delay Type for compatibilty SD series*
F0 26 7B 06 00 Type F7 Type:

00h Stereo Echo1
01h Stereo Echo5
02h Stereo Echo2
03h Stereo Echo3
04h Mono Echo4
05h Stereo Echo3
06h Mono Echo3
07h Triple Echo4

Echo/Delay Type Right/GM
F0 26 7B 12 03 Ec.Type F7

Echo/Delay Type Left
F0 26 7B 16 03 Ec.Type F7 Ec.Type:

00h Mono Echo1
01h Mono Echo2
02h Mono Echo3
03h Mono Echo4
04h Mono Echo5
05h Stereo Echo1
06h Stereo Echo2
0ah Triple Echo1
0bh Triple Echo2
0ch Triple Echo3
0dh Triple Echo4
0eh Triple Echo5
0fh Mono User1
10h Stereo User1

	07h Stereo Echo3	11h Stereo User2
	08h Stereo Echo4	12h Triple User1
	09h Stereo Echo5	13h Triple User2

Echo/Delay Time*
F0 26 7B 29 00 Ec.Time F7 Ec.Time: 00h - 7f h

Echo/Delay Volume*
F0 26 7B 2a 00 Ec.Vol. F7 Ec.Vol.: 00h - 7f h
* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

Echo/Delay Feed*
F0 26 7B 2b 00 Ec.Feed F7 Ec.Feed: 00h - 7f h

Echo/Delay Filter*
F0 26 7B 2c 00 Ec.Filter F7 Ec.Filter: 00h - 7f h

DISTORSION
Distorsion Type for compatibilty SD series*
F0 26 7B 11 00 Type F7 Type:

00h Overdrive 3	04h Distorsion3
01h Overdrive 1	05h Distorsion2
02h Overdrive 1	06h Grunge

Distorsion Type Right
F0 26 7B 13 03 Dist.Type F7

Distorsion Type Left/GM
F0 26 7B 17 03 Dist.Type F7 Dist.Type:

00h Overdrive 1	0ah Fuzz
01h Overdrive 2	0bh Hot British
02h Overdrive 3	0ch Org. Over.1
03h Tube 1	0dh Org. Over.2
04h Tube 2	0eh Org. Over.3
05h Distorsion1	0fh Over. User1
06h Distorsion2	10h Over. User2
07h Distorsion3	11h Dist. User1
08h Hyper Dist.	12h Dist. User2
09h Grunge	13h Dist. User3

Distorsion Level*
F0 26 7B 22 00 Dist.Level F7 Dist.Level: 00h - 7f h

Distorsion Tone*
F0 26 7B 25 00 Dist.Tone F7 Dist.Tone: 00h - 7f h

Distorsion Resonance*
F0 26 7B 26 00 Dist.Reso F7 Dist.Reso: 00h - 7f h

DISK MIDIPORT SET
F0 26 7B 30 00 Set. F7 Set. = 00h gm Set. = 01 keyb

SPLIT
F0 26 7B 03 00 Split F7 Split: 01h - 7fh

GLOBAL TRANSPOSER
F0 26 7B 07 00 Tran F7 Tran = 28h - 58h; 40h = no transp.

ARABIC TUNE
F0 26 7B 0a Chan data1 data2 .. data12 F7 Chan: 00h - 0fh data:00h – 7fh 40h = no detune
7eh = lower; 7fh = all channels; 00=right
* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

ARABIC MODE ACTIVE/INACTIVE

F0 26 7B 0F 03 Val F7 Val = 0 disactive; Val != 0 active

MASTER TUNE

F0 26 7B 0c 00 d1 d2 F7 Data1 00H-0CH high nibble;Data2 00H-0FH low nibble

Es. Data1=06h Es. Data1=00h Es. Data1=0Ch

Data2=04h no tune (64h) Data2=00h -100% tune Data2=08h +100% tune

DRUM/VOICE PART ASS

F0 26 7B 0f 00 GMPart Value F7 GMPart: 00h – 0fh; Value = 0 voice; Value = 1 drum

GM MIDI RX CHANNEL

F0 26 7B 12 00 GMPart Chan F7 GMPart: 00h – 0fh; Chan: 00h - 0fh; 00h = off

GM MIDI TX CHANNEL

F0 26 7B 18 00 GMPart Chan F7 GMPart: 00h – 0fh; Chan: 00h - 0fh; 00h = off

KEYB RX CHANNEL

F0 26 7B 13 00 Keyb-Part chan F7 Chan: 00h - 0fh; 00h = off

KEYB TX CHANNEL

F0 26 7B 19 00 Keyb-Part chan F7 Chan: 00h - 0fh; 00h = off

Keyb-Part:	MIDI_GM_PART:	00h
	MIDI_SECOND_VOI1_PART:	01h
	MIDI_SECOND_VOI2_PART:	02h
	MIDI_PERCUSSION_PART:	03h
	MIDI_CLICK_PART:	04h
	MIDI_DRUM2_PART:	08h
	MIDI_DRUM1_PART:	09h
	MIDI_VOICE1_PART:	0ch
	MIDI_VOICE2_PART:	0dh
	MIDI_VOICE3_PART:	0eh
	MIDI_DRAWBAR_PART:	0f h
	MIDI_GLOBAL_PART:	10h
	MIDI_LEFT_PART:	11h
	MIDI_RIGHT_PART:	12h
	MIDI_REGIS_PART:	13h
	MIDI_VOCALIZER_PART:	14h
	MIDI_LOWER1_PART:	15h
	MIDI_LOWER2_PART:	16h
	MIDI_BASS_PART:	17h
	MIDI_CH1_PART:	18h
	MIDI_CH2_PART:	19h
	MIDI_CH3_PART:	1ah
	MIDI_CH4_PART:	1bh
	MIDI_CH5_PART:	1ch
	MIDI_LIVEL_PART:	1dh
	MIDI_LIVER_PART:	1eh

VELOCITY CURVE AND FILTER CURVE

F0 26 7B 1B 00 Curve F7 Curve: Velocity 00h - 05h

Filter 06h- 09h

FIXED VALUE CURVE

F0 26 7B 16 00 Dyn-Val F7 Dyn-Val : 01h - 7fh

GM PART KEY-SHIFT

F0 26 7B 1a 00 GMPart Shift F7 GMPart = 00h - 10h; Shift = 10h – 70h; No Shift=40h

LEFT LEVEL
F0 26 7B 1c 00 Level F7 Level : 00h - 7fh

MIDIFILE LEVEL
F0 26 7B 1d 00 Level F7 Level : 00h - 7fh

GENERAL MIDI VOLUME
F0 26 7B 38 00 Level F7 Level : 00h - 7fh

DRAWBAR VOLUMES
F0 26 7B 40 00 Drawbar vol F7 Drawbar: 40h - 48h vol: 00h - 7fh
Drawbar = 49h percussion
Drawbar = 4ah click

MICRO

Micro Preset
F0 26 7B 00 03 Mic.Preset F7 Mic.Preset:

00h Dry	0ah Girl
01h Reverb Small	0bh Baby
02h Reverb Medium	0ch Vibrato
03h Reverb Large	0dh Phone
04h Reverb Gated	0eh Angel
05h Boost	0f h MICRO01
06h Echo Reverb	10h MICRO02
07h Echo Reverb Tap	11h MICRO03
08h Correction	12h MICRO04
09h Bear	13h MICRO05

Micro1 Level
F0 26 7B 01 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro1 Pan
F0 26 7B 02 03 Pan F7 Pan: 00h (Left) – 7fh(Right) 40h No Pan

Micro1 Effect Send
F0 26 7B 03 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro2 Level
F0 26 7B 04 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro2 Pan
F0 26 7B 05 03 Pan F7 Pan: 00h (Left) – 7fh(Right) 40h No Pan

Micro2 Effect Send
F0 26 7B 06 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro1/2 rev. Type
F0 26 7B 07 03 Rev.Type F7 Rev.Type:

00h Off	07h Church
01h Short Room	08h Cathedral
02h Room	09h Gated Reverb
03h Small Hall	0ah Gated Plate
04h Large Hall	0bh User1
05h Short Plate	0ch User2
06h Vocal Plate	0dh User3

Micro1/2 echo type
F0 26 7B 08 03 Ech.Type F7 Ech.Type:

00h Off	0ah Stereo Tap
01h Mono	0bh Mono 3/4 Tap
02h Stereo	0ch Stereo 3/4 Tap
03h Mono 3/4	0dh Mono 4/4 Tap

04h Stereo 3/4
05h Mono 4/4
06h Stereo 4/4
07h Mono Triplet
08h Stereo Triplet
09h Mono Tap
0eh Stereo 4/4 Tap
0fh Mono Triplet Tap
10h St. Triplet Tap
11h User1
12h User2
13h User3

FOOTSWITCH

F0 26 79 03 footswich Status F7 Status=0 off Status=127 ON

footswitch:

00h Sustain
10h Break 3
20h Tom/Fx Off
30h Dist./Overdr.
01h Soft
11h Break 4
21h Rimshot Off
31h Text Page-
02h Sostenuto
12h Tempo+
22h Latin1 Off
32h Text Page+
03h Arr.A
13h Tempo-
23h Latin2 Off
33h Voicetron
04h Arr.B
14h minor
24h Latin3 Off
34h Arabic_1
05h Arr.C
15h 7th
25h ClapFx Off
35h Arabic_2
06h Arr.D
16h m7th
26h Double
36h Arabic_3
07h Int.End.1
17h 5+
27h Midi Reset
37h Arabic_4
08h Int.End.2
18h dim
28h VoicelistToArr.
38h Arabic_5
09h Int.End.3
19h 6th
29h Lyric On/Off,
39h Arabic_6
0ah Fill 1
1ah 7th+
2ah A.play On/Off
3ah Arabic_7
0bh Fill 2
1bh Fill In
2bh Start Stop
3bh Arabic_8
0ch Fill 3
1ch Kick Off
2ch Echo/Delay
3ch Arabic_9
0dh Fill 4
1dh Snare Off
2dh Wha-Wha
3dh Arabic_10
0eh Break 1
1eh HiHat Off
2eh Chorus
3eh Arabic_11
0fh Break 2
1fh Cymbal Off
2fh Reverb
3fh Arabic_12

40h Arabic_13
50h Micro On/Off
60h Auto Fill
70h Exit
41h Micro Talk
51h BasToLowest
61h After Fill
71h Regis Down
42h Fade Out
52h Lead Mute
62h Arr. Mute
72h Regis Up
43h Crash
53h Pianist
63h Swing Bass
73h Play Kick1
44h Voice Down
54h Bassist
64h BassToRoot
74h Play Kick2
45h Voice Up
55h Only Kick
65h Loop On/Off
75h Right Boost
46h Harmony
56h Drum&Bass
66h Lower Mute
76h Break
47h Swell
57h Accordion
67h Low.Off Stop
77h Style Stop
48h Transp-
58h PianistSust.
68h Lower1 Hold
78h DryOnStop
49h Transp+
59h Bass Sust.
69h Lower2 Hold
79h Pause/CountIn/Rest.
4ah 2nd Voice
5ah FillToArr.
6ah Arabic_14
7ah Program/Preset
4bh Hold
5bh Bas Mono/Poly
6bh Arabic_15
7bh Voc. On/Off
4ch Left Drum
5ch Cross Fade
6ch Arabic_16
7ch Aftertouch
4dh Inter.Gtr.
5dh Zoom
6dh Key Start
7dh Portamento
4eh Rotor On/Off
5eh Manual Drum
6eh Key Stop
7eh Not Used1
4fh Rotor Slow/Fast
5fh ReIntro
6fh Manual Bass
7fh Not Used2

VOICETRON

Assign GM Part to Voicetron
F0 26 7B 33 00 gmpart value F7

gmpart 0-15
value=1 to voicetron
value=0 to voice

Voicetron preset
F0 26 7B 37 00 Voc.Preset F7 Voc.Preset:

00h Vocalizer
01h AutoTune Vocal.
02h BlueGrass Duet
0ah User 1
0bh User 2
0ch User 3

03h Country Duet	0dh User 4
04h Chained Duet	0eh User 5
05h Standard Trio	0fh User 6
06h Standard Trio 2	10h User 7
07h Chained Trio	11h User 8
08h Stand. Quartet	12h User 9
09h Jazz Quartet	13h MidiMode

Voicetron Lead on/off
F0 26 7B 6E 00 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

EQUALIZER

Equalizer Type
F0 26 7B 09 03 Type F7 Type: 00h - 04h

Equalizer active/disactive
F0 26 7B 0a 03 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

Wave Equalizer type
F0 26 7B 0b 03 Type F7 Type: 00h – 04h

Wave Equalizer active/disactive
F0 26 7B 0c 03 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

LEAD MUTE
F0 26 7B 0d 03 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

SONG NUMBER
F0 26 7B 0B 00 Numc Numd F7 Numc =0-9 Numd=0-99

Es. song number 1	Numc=0 Numd=1	
Es. song number 50	Numc=0 Numd=50	
Es. song number 120	Numc=1 Numd=20	
Es. song number 9999	Numc=99 Numd=99	(max.)

KEYB ONLY TRANSPOSER

F0 26 7B 19 03 Val F7	Val = 0	keyb only transp off;
	Val != 0	keyb only transp on;

Specifiche tecniche

TASTIERA	**Audya**: 76 tasti semipesati, 8 curve di dinamica. Controlli di pitch, modulation, aftertouch e portamento. Sistema operativo aggiornabile via USB. 17 controlli di volume a slider (1 assegnabile). 10 funzioni utente assegnabili. **Audya 5**: 61 tasti semi-pesati, 8 curve dinamiche, Pitch & Modulation Joystick, Aftertouch, Portamento, Sistema Operativo aggiornabile via USB , 17 Slider di Controllo Volume (1 assegnabile), PFL, 10 User Tab a Led assegnabili. **Audya 4**: Arranger Professionale e Modulo Sonoro Midi. 8 Curve Dinamiche, Aftertouch, Portamento, Sistema Operativo aggiornabile via USB , 17 Slider di Controllo Volume (1 assegnabile), Pfl, 10 User Tab a Led assegnabili. **Audya 8**: Right: 52 bottoni. Left: 120 bassi. Left e Right con controlli separati di velocity. 6 curve di dinamica. Controlli di pitch, modulation, aftertouch e portamento. Sistema operativo aggiornabile via USB. 17 controlli di volume a slider (1 assegnabile). 10 User Tab a Led assegnabili.
DISPLAY	Display grafico TFT a colori, 320x240 pixel.
HARD DISK	80 GB ATA 2.5".
HD RECORDING	Registrazione a 44,1 kHz con possibilità di sincronizzazione con MIDI e WAV. Fino a 2 tracce.
MSP	Creazione di multisample a partire da file WAV predefiniti. Fino a 30.
USB	2 USB host + 1 USB device.
MEMORIE DI MASSA SUPPORTATE	Penne USB. Floppy USB, Player MP3, CD-ROM e DVD-ROM, HD con alimentazione propria. Le penne USB e gli HD devono essere formattati in FAT 32.
GENERAZIONE SONORA	PCM wavetable 360 MB (32 MB riscrivibili dall'utente). 384 preset orchestrali. Voci stereo e multilayer. 512 suoni GM2. Multitimbrico a 32 parti.
POLIFONIA TOTALE	197 note.
VOICE LIST	Fino a 320 locazioni memorizzabili, 20 User Voice List (UVL) associate al Midi File, Mp3, Wave, Styles.
DRAWBARS	9 drawbar digitali, rotor slow/fast, percussione e overdrive.
PROGRAMS	320 program. 3 voci, 3 split. Funzioni di sustain, portamento, velocity switch, duet, trio, morphing, steel, slide, harmony. Editing: ADSR, cut off, resonance, effetti. 2nd Voice.
RAM/INS	64 MB RAM per suoni caricabili disco.
MULTIPLAYER PROFESSIONALE	2 WAV, 2 MP3, 2 MIDI, time stretching e trasposizione audio in tempo reale. Play list, autoplay. MP3 encoder (risoluzione editabile). Ripper audio da CD con wave transform e salvataggio interno.
MIDIFILE PLAYER	Player SMF con file KAR (karaoke) e file TXT (testo). Conversione file KAR e MIDI tipo 0 al tipo 1. Jukebox. Trasposizione intelligente. Concatenazione song. Drum & bass. Lead on/off. Salvataggio del nuovo setup della song.
DRUM REMIX	Sincronizzazione file MIDI e batteria audio.
SEQUENCER	Registrazione della song in tempo reale.
REGISTRATIONS	Modo single e block.
DRUM 1	54 user drum sets. 10 sezioni percussive. Drum mixer. Manual drums.
DRUM 2 (AUDIO)	240 live drum (loop acoustic, electro, jazz e latin).
REAL AUDIO ARRANGER	Oltre 570 style con batteria e percussioni real audio. Accompagnamenti live di chitarra acustica ed elettrica. 4 arrangiamenti per style: A, B, C, D. 3 intro/ending, 4 fill in, 4 break. Basso manuale. Jump. Tap tempo. Mute per le singole parti Arranger. After fill. Tempo slow/fast. Funzioni di pedaliera basso. Riconoscimento accordi standard e Rootless. Voice to arrange. Sezione pattern per la programmazione di nuovi style. Pianist: modo standard e auto. Bassist.
OCTAVE/DOUBLE	Selezione ottava +/– 24 semitoni. Raddoppio ottava.

Specifiche

HARMONY	Full, jazz, bluegrass, trill, repeat, folk 1, folk 2.
TRANSPOSER	Trasposizione +/– 24 semitoni.
SCALA ARABA	16 impostazioni per la scala araba, assegnabili a footswitch. Accordatura +/– 99 centesimi di nota.
ACCORDION	Funzioni fisarmonica con sistema internazionale e belga. Dinamica controllabile sui bassi e sul canto. Ottava selezionabile su basso manuale e accordi. Batteria manuale su basso e accordi.
EFFETTI DSP	16 nuovi DSP multi effetto. Riverbero, chorus, flanger, delay, phaser, tremolo, tap delay 4/8, wha-wha, distorsore, overdrive, rotor slow/fast, equalizzatore parametrico a 4 bande.
MICRO 1/MICRO 2	2 ingressi microfonici con controllo individuale del guadagno, equalizzatore a 10 bande, eco, riverbero, pan, pitch shift, talk, voice transform.
VOICETRON	Harmonizer Ketron a 5 voci. Modalità vocoder, autoharmony con l'Arranger, traccia vocalizer su file MIDI, editing avanzato sulle 5 voci.
MIDI	In 1, In 2, Out, Thru. 32 canali MIDI. Standard GM2.
USCITE	Left/mono, right. 4 uscite separate assegnabili (1 stereo o 2 mono). Ingresso e uscita digitali S/PDIF a 48 Khz (solo Audya). Cuffia stereo.
INGRESSI	2 ingressi microfono XLR. 2 ingressi line in (2 stereo o-- 2 mono). Sustain e pedale volume. Footswitch (6 o 13 pulsanti).
INTERFACCIA VIDEO	Monitor VGA, mirror, zoom, karaoke. Controlli di dimensione e posizionamento. Risoluzione: 320x240.
ACCESSORI INCLUSI	Scheda video, hard disk, vocalizer, cavo alimentazione, leggio, manuale.
ACCESSORI OPZIONALI	Custodia rigida, pedale sustain tipo pianoforte, pedale volume, comandi a pedale FS6/FS13.
DIMENSIONI	**Audya**: L x W x H = 114 cm x 43 cm x 15 cm (45" x 17" x 6"). **Audya 5**: L x W x H = 100 cm x 43 cm x 15 cm. **Audya 4**: L x W x H = 52 cm x 32 cm x 11 cm. **Audya 8**: L x W x H = 105 cm x 43 cm x 15 cm.
PESO	**Audya**: 18,5 Kg (40 lbs). **Audya 5**: 17 Kg (37 lbs). **Audya 4**: 7 Kg (15 lbs). **Audya 8**: 18 Kg (39,7 lbs).
ALIMENTAZIONE	Riconoscimento automatico del voltaggio 110V/60Hz– 240V/50Hz (plug and play).

Allo scopo di migliorare costantemente il prodotto, le caratteristiche tecnico/funzionali dello strumento e il suo aspetto esteriore possono essere modificati senza preavviso. Eventuali aggiornamenti del sistema operativo e dei manuali di istruzioni possono essere scaricati dal sito www.ketron.it.

KETRON s.r.l.
Via Giuseppe Taliercio n. 7
60131 Ancona (Italy)
Tel. +39 071 285771
Tel. +39 071 2857748
www.ketron.it
email: ketron@ketron.it

Stampato in Italia