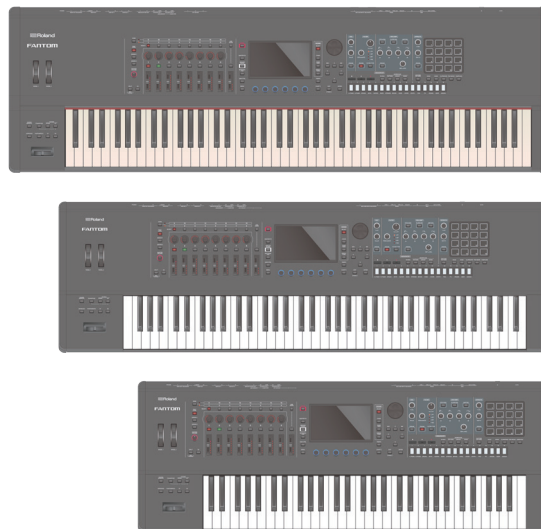


FANTOM 6

FANTOM 7

FANTOM 8

Manuale dell'Utente



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Sommario

USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO	2	Modifica	14
NOTE IMPORTANTI	4	Modificare una Zona.....	14
Descrizioni del Pannello	5	Modificare un Tone	14
Pannello Superiore	5	Modificare gli Effetti	14
Pannello Posteriore (Collegare Dispositivi Esterni)	7	Salvare una Scena o un Tone	15
Introduzione	8	Richiamare le Scene nell'Ordine delle Song (Scene Chain)...	15
Accensione	8	Campionatore (Sampler)	16
Spegnimento.....	8	Suonare un Sample Premendo un Pad	16
Spegnimento Automatico Dopo un Tempo Prestabilito		Suonare un Sample in Modo Continuo (Hold)	16
(Auto Off)	8	Selezionare i Bank	16
Funzionamento di Base	9	Muovere/Copiare i Sample	16
Descrizione Generale dell'Unità	11	Campionamento	17
Unità di Suoni.....	11	Sequencer	18
Esecuzione	12	Struttura del Sequencer.....	18
Selezionare un Suono (SCENE/TONE)	12	Far Suonare il Sequencer	18
Sovrapporre le Zone (Layer).....	12	Registrazione un Pattern	19
Dividere la tastiera in Due Regioni (Split)	12	Creare un Group	21
Alzare/Abbassare il Key Range in Intervalli di Semitono		Creare una Song	21
(Transpose)	12	Controllo	22
Alzare/Abbassare l'Estensione in Intervalli di Ottava		Suonare Live con un Sintetizzatore Plug-in	22
(Octave Shift).....	12	Collegamento al Vostro Computer.....	22
Suonare Arpeggi	12	Impostazioni del Driver USB	22
Suonare Accordi (Chord Memory)	13	Controllare un Dispositivo MIDI Esterno (EXT MIDI OUT) ...	22
Selezionare/Suonare i Rhythm Pattern	13	Usare l'Audio USB	22
Cambiare il Tempo.....	13	Controllare un Sintetizzatore Analogico (CV/GATE OUT).....	22
Usare i Cursori e le Manopole di Controllo	13	Impostazioni	23
Usare l'Analog Filter	13	Impostazioni Dettagliate delle Funzioni (Menu)	23
Modificare Simultaneamente il Volume di Più Zone		Backup dei Dati Utente (Backup/Restore).....	23
(Motional Pad).....	13	Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica (Factory Reset)....	23
		Specifiche Principali	23

Manuale dell'Utente (questo documento)

Leggete questo documento per primo. Spiega i concetti di base che dovete conoscere per usare il FANTOM.

Manuali in PDF (scaricabili dal Web)

- **Reference Manual (in Inglese)**
Spiega tutte le funzioni del FANTOM.
- **Parameter Guide (in Inglese)**
Spiega tutti i parametri del FANTOM.
- **MIDI Implementation (in Inglese)**
Sono informazioni dettagliate sui messaggi MIDI.

Per ottenere i manuali in PDF

1. Immettete il seguente URL sul vostro computer.

<http://www.roland.com/manuals/>





2. Scegliete "FANTOM-6", "FANTOM-7", o "FANTOM-8"




USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO

ISTRUZIONI PER LA PREVENZIONE DI INCENDI, SCOSSE ELETTRICHE O LESIONI PERSONALI

Informazioni sulle note ⚠ AVVISO e ⚠ ATTENZIONE

 AVVISO	Utilizzato per istruzioni intese ad avvisare l'utente del rischio di morte o lesioni gravi in caso di utilizzo improprio dell'unità.
 ATTENZIONE	Utilizzato per istruzioni intese ad avvisare l'utente del rischio di lesioni o danni materiali in caso di utilizzo improprio dell'unità. * L'espressione "danno materiale" si riferisce a danni o altri effetti avversi causati all'ambiente circostante e ai mobili, nonché ad animali domestici.

Informazioni sui simboli

	Il simbolo ⚠ richiama l'attenzione dell'utente su istruzioni o avvisi importanti. Il significato specifico del simbolo è dall'immagine contenuta nel triangolo. Il simbolo a sinistra è utilizzato per avvertenze o avvisi di presenza di pericolo.
	Il simbolo ⚡ richiama l'attenzione dell'utente su azioni che non devono mai essere eseguite (sono proibite). L'azione specifica vietata è indicata dall'immagine contenuta nel cerchio. Il simbolo a sinistra indica che l'unità non deve mai essere smontata.
	Il simbolo ● richiama l'attenzione dell'utente su azioni che devono essere eseguite. L'azione specifica da eseguire è indicata dall'immagine contenuta nel cerchio. Il simbolo a sinistra indica che la spina del cavo di alimentazione deve essere staccata dalla presa.

AVVISO

Controllate che il cavo di alimentazione abbia la terra

Collegate la spina di alimentazione di questo modello ad una presa di corrente dotata di messa a terra.



Per spegnere completamente l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente

Anche se l'interruttore di alimentazione è spento, questa unità non è completamente separata dalla sua sorgente di alimentazione principale. Se dovete spegnere completamente l'unità, spegnete l'interruttore di alimentazione dell'unità, poi scollegate il cavo di alimentazione dalla presa. Per questa ragione, la presa di corrente a cui collegate l'unità dovrebbe essere facilmente accessibile.



Riguardo alla funzione di spegnimento automatico (Auto Off)

L'unità si spegne automaticamente trascorso un certo periodo di tempo dall'ultima volta che la si è utilizzata per suonare o si sono usati pulsanti e controlli (funzione Auto Off). Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, disabilitate la funzione Auto Off (p. 8).



Non smontate o modificate da soli l'unità

Non effettuate alcuna operazione a meno che non venga descritta nel Manuale dell'Utente. Altrimenti, rischiate di causare malfunzionamenti.



Non riparate o sostituite parti da soli

Contattate il vostro rivenditore, un centro di assistenza Roland, o un rivenditore ufficiale Roland.

Per una lista dei centri di assistenza Roland e dei rivenditori ufficiali Roland, fate riferimento al sito web Roland.



AVVISO

Non usate o lasciate mai l'unità in luoghi che siano:

- Soggetti a temperature estreme, (per es. esposti direttamente alla luce del sole in un veicolo chiuso, vicino a un condotto di riscaldamento o su apparecchiature che generano calore); o siano
- Umidi (per es., bagni, lavanderie, su pavimenti bagnati); o siano
- Esposti a vapore o fumo; o siano
- Soggetti ad esposizione alla salsedine; o siano
- Esposti alla pioggia; o siano
- Polverosi o sabbiosi; o siano
- Soggetti ad elevati livelli di vibrazioni; o siano
- Posizionato in un luogo scarsamente ventilato.



Usate solo il supporto raccomandato

Questa unità va usata solo con un supporto raccomandato da Roland.



Non usate collocazioni instabili

Quando usate l'unità con un supporto raccomandato da Roland, il supporto dev'essere posizionato attentamente così da rimanere stabile ed in piano. Se non utilizzate un supporto, dovete comunque accertarvi che la collocazione scelta per l'unità offra una superficie piana che sostenga correttamente l'unità, senza farla oscillare.



Precauzioni relative al posizionamento di questa unità su un supporto

Siate certi di seguire attentamente le istruzioni nel Manuale dell'Utente ponendo l'unità su un supporto (*2). Se non posizionata correttamente, rischiate di creare situazioni di instabilità che possono provocare cadute dell'unità o il ribaltamento del supporto, con possibilità di danni alla persona.



AVVISO

Collegate il cavo di alimentazione a una presa di corrente dalla tensione corretta

L'unità va collegata ad una sorgente di alimentazione secondo quanto marcato sul retro dell'unità.



Usate solo il cavo di alimentazione fornito

Usate solo il cavo di alimentazione in dotazione. Inoltre, il cavo di alimentazione fornito non dev'essere utilizzato con nessun altro dispositivo.



Non piegate il cavo di alimentazione, ne ponete oggetti pesanti sul cavo

Altrimenti, rischiate incendi o scosse elettriche.



Evitate un uso prolungato ad alto volume

L'uso dell'unità ad alto volume per tempi prolungati può causare perdita dell'udito o un sorta di ronzio, smettete immediatamente di usare l'unità e consultate un otorino.



Evitate che nell'unità penetrino oggetti o liquidi; non ponete mai contenitori con liquidi sull'unità

Non appoggiate alcun oggetto che contenga acqua (per esempio, vasi di fiori) su questa unità. Evitate che nell'unità penetrino oggetti (per es. materiali infiammabili, monete, spilli) o liquidi (per es., acqua o succo). Ciò può provocare cortocircuiti, guasti, o altri malfunzionamenti.



AVVISO**Spegnete l'unità in caso di comportamenti anomali o di malfunzionamenti**

Spegnete immediatamente l'unità, scollegate dalla presa di corrente il cavo di alimentazione e contattate il vostro rivenditore, un centro di assistenza Roland, o un rivenditore ufficiale Roland per richiedere assistenza.

- Il cavo di alimentazione è danneggiato; o
- In presenza di fumo o di odore di bruciato.
- Sono caduti degli oggetti o del liquido si è infiltrato nel prodotto; o
- L'unità è stata esposta alla pioggia (o si è bagnata in altro modo); o
- Il prodotto non funziona normalmente o evidenzia un sostanziale cambiamento operativo.

Per una lista dei centri di assistenza Roland e dei rivenditori ufficiali Roland, fate riferimento al sito web Roland.

Proteggete i bambini da possibili danni

È necessaria la supervisione e la guida di un adulto in luoghi in cui sono presenti dei bambini, se questi utilizzano l'unità.

**Evitate cadute o forti impatti**

Altrimenti, rischiate di provocare danni o malfunzionamenti.

**Non collegate un numero eccessivo di apparecchiature alla stessa presa elettrica**

Altrimenti, rischiate di provocare surriscaldamenti o incendi.

**Non usate l'unità in altre nazioni**

Prima di usare l'unità in un'altra nazione, consultate il vostro negoziante, un centro di assistenza o il distributore autorizzato Roland.

Per una lista dei centri di assistenza Roland e dei rivenditori ufficiali Roland, fate riferimento al sito web Roland.

**Non ponete fiamme libere sull'unità**

Non ponete alcun oggetto acceso (come una candela) sull'unità.

**Tenete conto delle condizioni climatiche**

Usate l'apparato in climi moderati.

**ATTENZIONE****Usate solo il supporto(i) specificato**

L'unità è stata progettata per essere utilizzata in combinazione con supporti specifici (*1) prodotti da Roland. Se usata in combinazione con altri supporti, rischiate danni fisici in conseguenza alla caduta del prodotto dovute a mancanza di stabilità.

**Valutate le questioni di sicurezza prima di usare i supporti**

Anche se osservate le precauzioni indicate nel manuale, certi utilizzi potrebbero causare la caduta del prodotto dal supporto, o il ribaltamento del supporto. Tenete a mente le questioni di sicurezza prima di usare il prodotto.

**Scollegate il cavo di alimentazione afferrandolo dalla spina**

Per prevenire danni al conduttore, afferrate sempre e solo la spina del cavo di alimentazione per scollegarlo.

**Spolverate periodicamente la spina del cavo di alimentazione**

Qualsiasi accumulo di polvere tra la spina di alimentazione e la presa di corrente può ridurre l'isolamento ed essere causa di incendi o scosse.



A intervalli regolari, dovrete sfilare il cavo di alimentazione e pulirlo con un panno asciutto, per eliminare tutta la polvere e altri accumuli tra gli spinotti.

Ogni qual volta l'unità resta inutilizzata per lunghi periodi di tempo, scollegate il cavo di alimentazione

Potrebbero innescarsi incendi nel caso improbabile di un cortocircuito.

**Gestite i cavi in modo sicuro, così che non si aggroviglino**

Se qualcuno inciampasse nei cavi, la caduta o il ribaltamento dell'unità può provocare danni.

**Non salite mai, ne ponete oggetti pesanti sull'unità.**

Altrimenti, rischiate di ferirvi se l'unità dovesse cadere o ribaltarsi.

**Non collegate o scollegate mai la spina di alimentazione con le mani bagnate**

Altrimenti, rischiate di ricevere scosse elettriche.

**Scollegate tutto prima di spostare l'unità**

Prima di spostare l'unità, scollegate il cavo di alimentazione così come tutti i cavi di collegamento ad altre apparecchiature.

**ATTENZIONE****Precauzioni per spostare l'unità**

Se dovete spostare lo strumento, osservate le precauzioni elencate sotto. Sono necessarie almeno due persone per sollevare e spostare l'unità in sicurezza. Questa va maneggiata con attenzione, mantenendola sempre orizzontale. Assicuratevi di avere una presa salda, per proteggere voi stessi da eventuali lesioni e lo strumento da possibili danni.



- Scollegate il cavo di alimentazione.
- Scollegate tutti i cavi provenienti dai dispositivi esterni.

Prima di pulire l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente

Se non scollegate il cavo di alimentazione, rischiate di ricevere scosse elettriche.

**Se prevedete la possibilità di fulmini, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente**

Se non scollegate il cavo di alimentazione, rischiate di provocare malfunzionamenti o di ricevere scosse elettriche.

**Precauzioni relative all'uso dell'alimentazione phantom**

Spegnete sempre l'alimentazione phantom quando collegate dispositivi diversi dai microfoni a condensatore che richiedono l'alimentazione phantom. Rischiate di provocare danni se fornite per errore l'alimentazione phantom a microfoni dinamici, dispositivi di riproduzione audio, o altri dispositivi che non richiedono questo tipo di alimentazione. Controllate sempre le specifiche di qualsiasi microfono intendiate usare, facendo riferimento al manuale incluso. (Alimentazione phantom di questo strumento: 48 V CC, 10 mA max)



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

*1 FANTOM-6, FANTOM-7: KS-10Z / KS-12, FANTOM-8: KS-10Z / KS-12 / KS-G8B

*2 Per i dettagli su come posizionare questa unità su un supporto, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

Alimentazione

- Non collegate questa unità alla stessa presa elettrica usata da qualsiasi dispositivo elettrico controllato da un invertitore (come frigoriferi, lavatrici, forni a microonde, o condizionatori d'aria), o che contiene un motore. A seconda dell'utilizzo del dispositivo elettrico, il rumore di linea può provocare malfunzionamenti a questa unità o può produrre rumori udibili. Se non è possibile utilizzare una presa elettrica separata, collegate un filtro del rumore di linea tra questa unità e la presa elettrica.

Posizionamento

- Usare l'unità vicino ad amplificatori di potenza (o ad altri componenti dotati di grossi trasformatori) può indurre fruscii. Per ridurre il problema, riorientate l'unità o allontanatela dalla sorgente di interferenze.
- Questa apparecchiatura può interferire con la ricezione di radio e TV. Non impiegatele nelle vicinanze di questi ricevitori.
- Possono prodursi rumori se vengono utilizzati dispositivi di comunicazione senza fili, come i telefoni cellulari, nelle vicinanze dell'unità. Tali rumori possono verificarsi ricevendo o iniziando una chiamata, o mentre conversate. In presenza di tali problemi, allontanate i dispositivi dall'unità, o spegneteli.
- Quando viene spostata da un luogo ad un altro in cui la temperatura e/o l'umidità sono molto differenti, all'interno dell'unità possono formarsi delle gocce d'acqua (condensa). Possono verificarsi danni o malfunzionamenti se cercate di usare l'unità in questa condizione. Perciò, prima di usare l'unità, dovete consentirle di riposare per diverse ore, sino a quando la condensa non è evaporata completamente.
- Evitate che restino degli oggetti appoggiati alla tastiera. Questo può provocare malfunzionamenti, come tasti che smettono di produrre suono.
- A seconda del materiale e della temperatura della superficie su cui ponete l'unità, i piedini in gomma possono scolorire o macchiare la superficie.
- Non appoggiate alcun oggetto che contenga liquidi su questa unità. Eliminate qualsiasi liquido che possa essersi versato sull'unità usando un panno asciutto e morbido.

Manutenzione

- Non usate mai benzene, diluenti, alcool o solventi di nessun tipo, per evitare di scolorire o deformare l'unità.

Cura della Tastiera

- Non scrivete sulla tastiera con qualsiasi penna o altro mezzo, e non stampate o ponete alcuna marcatura sullo strumento. L'inchiostro viene assorbito dalla superficie e diviene indelebile.
- Non incollate adesivi sulla tastiera. Potreste non essere in grado di rimuovere gli adesivi che usano forti adesivi, e l'adesivo potrebbe far scolorire la tastiera.
- Per rimuovere lo sporco più resistente, usate un detergente per tastiere disponibile in commercio che non contenga abrasivi. Iniziate strofinando leggermente. Se lo sporco non viene eliminato, strofinate con una forza gradualmente maggiore, stando attenti a non graffiare i tasti.

- Prima di portare l'unità in laboratorio per le riparazioni, effettuate sempre una copia di backup dei dati salvati al suo interno; o se preferite, annotate le informazioni necessarie. Durante le riparazioni, viene prestata la massima attenzione per evitare la perdita dei dati. In certi casi (come quando i circuiti di memoria sono danneggiati), è però impossibile ripristinare i dati. Roland non si assume alcuna responsabilità per il ripristino dei contenuti memorizzati che potrebbero andare persi.

Precauzioni Aggiuntive

- Il contenuto della memoria può andare perso a causa di malfunzionamenti, o per un uso scorretto dell'unità. Per evitare la perdita dei vostri dati, prendete l'abitudine di creare copie di backup regolari dei dati salvati nell'unità.
- Roland non si assume alcuna responsabilità per il ripristino dei contenuti memorizzati che potrebbero andare persi.
- Siate ragionevolmente attenti nell'usare i tasti, i cursori o altri controlli dell'unità e usando prese e connettori. Un impiego troppo rude può causare malfunzionamenti.
- Non colpite o premete mai eccessivamente sul display.
- Nel collegare/scollegare i cavi, afferrate sempre il connettore stesso—non tirate mai il cavo. In questo modo eviterete cortocircuiti, o di danneggiare gli elementi interni del cavo.
- Una piccola quantità di calore viene generato dall'unità durante il normale funzionamento.
- Per evitare di disturbare i vicini, cercate di tenere il volume dell'unità a livelli ragionevoli.
- Il suono dei tasti percossi e le vibrazioni prodotte suonando uno strumento possono essere trasmessi attraverso pareti e pavimenti in misura superiore a quanto ci si immagini. Fate attenzione a non disturbare le altre persone vicine.
- Usate solo il pedale di espressione specificato. Collegando qualsiasi altro pedale di espressione, rischiate di provocare malfunzionamenti o danni all'unità.
- Non usate cavi che contengono delle resistenze.

Utilizzo di Memorie Esterne

- Osservate le seguenti precauzioni per l'utilizzo dei dispositivi di memoria esterni. Inoltre, osservate con estrema cautela tutte le precauzioni fornite con il dispositivo di memoria esterno.
 - Non rimuovete il dispositivo mentre è in corso la lettura o la scrittura dei dati.
 - Per evitare danni causati dall'elettricità statica, accertatevi di aver scaricato qualsiasi elettricità statica dal vostro corpo prima di maneggiare il dispositivo.

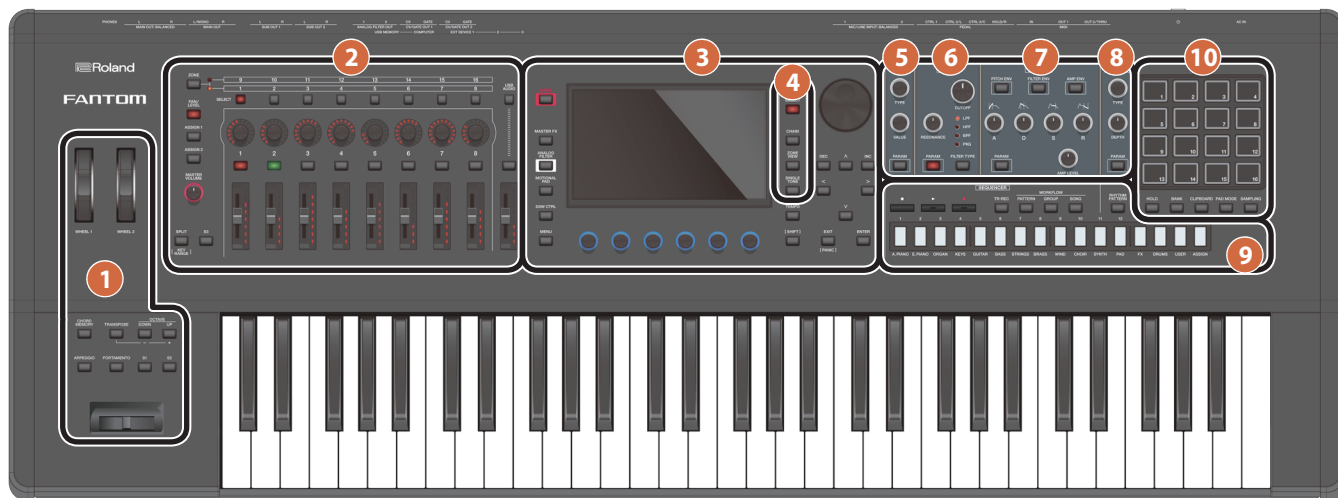
Diritti di Proprietà Intellettuale

- La legge proibisce la registrazione non autorizzata, la duplicazione, l'esecuzione in pubblico, la trasmissione, il prestito, la vendita o la distribuzione, o simili, in tutto o in parte di un lavoro (composizione musicale, registrazione video, trasmissione, esecuzione in pubblico, ecc.) il cui copyright (diritti di autore) è proprietà di terze parti.
- Non utilizzate questa unità per scopi che potrebbero violare i diritti di autore detenuti da una terza parte. Non ci assumiamo alcuna responsabilità riguardo alla violazione di diritti di autore detenuti da una terza parte derivati dall'uso di questa unità.
- I diritti di autore dei contenuti di questo prodotto (i dati delle forme d'onda dei suoni, i dati degli style, pattern di accompagnamento, dati delle frasi, loop audio e dati delle immagini) appartengono alla Roland Corporation.
- Agli acquirenti di questo prodotto è permesso di utilizzare tali contenuti (ad eccezione dei dati delle Demo Song) per la creazione, esecuzione, registrazione e distribuzione di lavori musicali originali.
- Agli acquirenti di questo prodotto NON è permesso di estrarre tali contenuti in forma originale o modificata, allo scopo di distribuire supporti registrati di tali contenuti o di renderli disponibili su una rete di computer.
- ASIO è un marchio di fabbrica e software della Steinberg Media Technologies GmbH.
- Questo prodotto utilizza software in licenza open source (GPL/LGPL). Avete il diritto di acquisire, modificare e distribuire il codice sorgente di questo software in licenza open source. Potrete ottenere il codice sorgente del software in licenza open source usato in questo prodotto scaricandolo dal seguente sito Web:
<https://www.roland.com/global/support/>
- Il codec MP3 è Copyright (c) 1995-2017, SPIRIT.
- Questo prodotto utilizza il codice sorgente µT-Kernel con licenza T-License 2.0 concessa da T-Engine Forum (www.tron.org).
- Roland e SuperNATURAL sono marchi di fabbrica registrati o marchi di fabbrica della Roland Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.
- Tutti i nomi dei prodotti e delle aziende menzionati in questo documento sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.
- Apple Logic Pro X, Garage Band, e Mainstage sono marchi di fabbrica registrati o marchi di fabbrica della Apple Inc.

Riparazioni e Dati

Descrizioni del Pannello

Pannello Superiore



1 Sezione di Controllo

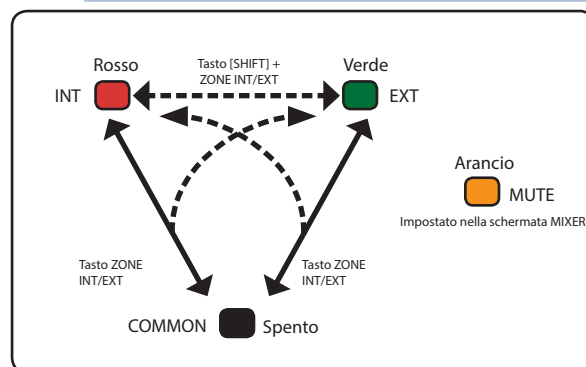
Controllo	Spiegazione
WHEEL1 WHEEL2	Potete assegnare vari parametri o funzioni a queste rotelle. Per usare la funzione assegnata, muovete una rotella durante l'esecuzione. Se agite sul controllo tenendo premuto il tasto [SHIFT], appare la schermata di impostazione.
Tasto [CHORD MEMORY]	Attiva/disattiva la funzione chord memory.
Tasto [TRANSPOSE]	Tenete premuto questo tasto e usate i tasti OCTAVE [DOWN] [UP] per alzare o abbassare l'intonazione in intervalli di semitono.
Tasti OCTAVE [DOWN] [UP]	Alzano o abbassano l'intonazione in intervalli di un'ottava.
Tasto [ARPEGGIO]	Attiva/disattiva l'arpeggiatore.
Tasto [PORTAMENTO]	Attiva e disattiva il portamento.
Tasti [S1] [S2]	Potete assegnare vari parametri o funzioni a questi tasti. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete uno di questi tasti per accedere a una schermata in cui potete assegnare una funzione.
Leva del Pitch bend/ modulazione	Varia l'intonazione o applica il vibrato.

2 Sezione Zone

Controllo	Spiegazione
Tasto [ZONE 1-8/9-16]	Seleziona le zone su cui state agendo.
Tasto [PAN/LEVEL]	Se premete il tasto per farlo accendere, le manopole di controllo [1]-[8] regolano il pan (posizione stereo) di ogni zona, e i cursori [1]-[8] regolano il volume di ogni zona.
Tasto [ASSIGN1] Tasto [ASSIGN2]	Assegnano altre funzioni ai cursori [1]-[8] e alle manopole di controllo [1]-[8]. ASSIGN1 assegna parametri che impostate per una scena, e ASSIGN2 assegna parametri che modificate nelle impostazioni di sistema. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete uno di questi tasti per accedere a una schermata in cui potete assegnare una funzione.
Manopola [MASTER VOLUME]	Regola il volume che viene emesso dalle prese MAIN OUT e dalla presa PHONES.
Tasto [SPLIT/KEY RANGE]	Attiva/disattiva la funzione split. Se tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete questo tasto, appare la schermata di impostazione dell'intervallo di tasti.
Tasto [S3]	Potete assegnare vari parametri o funzioni a questi tasti. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete uno di questi tasti per accedere a una schermata in cui potete assegnare una funzione.
Tasti ZONE SELECT [1]-[8]	Selezionate la zona che volete controllare (la zona corrente). La zona selezionata diventa la zona corrente.

Controllo	Spiegazione
Manopole CONTROL [1]-[8]	Potete assegnare vari parametri o funzioni a queste manopole. I parametri che possono essere controllati dipendono dai tasti di selezione delle funzioni posti sulla sinistra.
Tasti ZONE INT/EXT [1]-[8]	Specifica se la zona in questione suona o non suona quando agite sulla tastiera. Insieme alla zona corrente, questo determina come il generatore sonoro interno (modulo sonoro esterno) produce i suoni.

Stato del tasto	Quando la zona interessata è la zona corrente	Quando la zona interessata non è la zona corrente Spento
Spento (COMMON)	Il generatore sonoro interno e il modulo sonoro esterno producono entrambi il suono quando agite sulla tastiera.	Né il generatore sonoro interno né il modulo sonoro esterno producono suoni quando agite sulla tastiera. Potete usare il sequencer interno o i dati MIDI da un dispositivo esterno per far suonare il generatore sonoro interno.
Accesso in rosso (INT)	Il generatore sonoro interno produce il suono quando agite sulla tastiera.	Solo se il tasto ZONE INT/EXT di un'altra zona corrente è attivo (accesso in rosso o in verde), il generatore sonoro interno produce il suono quando agite sulla tastiera.
Accesso in verde (EXT)	Il modulo sonoro esterno produce il suono quando agite sulla tastiera.	Solo se il tasto ZONE INT/EXT di un'altra zona corrente è attivo (accesso in rosso o in verde), il modulo sonoro esterno produce il suono quando agite sulla tastiera.
Accesso in arancio (MUTE)	Il generatore sonoro è silenziato. Il generatore sonoro interno non produce suoni. Se nello stato immediatamente precedente era acceso in verde, il modulo sonoro esterno produce suoni.	



Cursori [1]-[8]	Potete assegnare vari parametri o funzioni a questi cursori. I parametri che possono essere controllati dipendono dai tasti di selezione delle funzioni posti sulla sinistra.
Tasto [USB AUDIO SELECT]	Appare la schermata di impostazione USB AUDIO.
Tasto [USB AUDIO IN/OUT]	Alterna la funzione del cursore USB AUDIO tra ingresso e uscita, o disattiva la funzione USB AUDIO.
Cursore [USB AUDIO]	Regola i livelli di ingresso e uscita dell'USB AUDIO.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

3 Sezione comune

Controllo	Spiegazione
Tasto [WRITE]	Appare la schermata WRITE. Salva una Scene o un Tone.
Tasto [MASTER FX]	Appare la schermata MASTER FX. Se tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete questo tasto, appare la schermata di impostazione MASTER EQ.
Tasto [ANALOG FILTER]	Apri la schermata di modifica del filtro analogico.
Tasto [MOTIONAL PAD]	Appare la schermata MOTIONAL PAD.
Tasto [DAW CTRL]	Vi permette di utilizzare questa unità come un controller per una DAW.
Tasto [MENU]	Appare la schermata MENU.
Display	Mostra varie informazioni a seconda dell'operazione.
Manopole FUNCTION [E1]–[E6]	Ruotando una manopola si modifica la funzione o il valore del parametro che appare nella parte inferiore dello schermo. Premendo una manopola si ottiene lo stesso risultato della pressione su un tasto.
Tasto [TEMPO]	Appare la schermata TEMPO. Potete impostare il tempo premendo ripetutamente il tasto col ritmo desiderato.
Tasto [SHIFT]	Dà accesso alla schermata di modifica corrispondente quando viene premuto insieme ad un altro tasto.
Manopola [VALUE]	Modifica un valore. Se tenete premuto il tasto [SHIFT] e ruotate questa manopola, il valore cambia in incrementi maggiori.
Tasti [DEC] [INC]	Modificano un valore. Se premete uno di questi tasti mentre tenete premuto l'altro, il valore cambia più rapidamente. Se premete uno di questi tasti mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], il valore cambia in incrementi maggiori.
Tasti Cursore [▲] [▼] [◀] [▶]	Muovono il cursore in alto, in basso, a sinistra e a destra. Questi tasti cambiano anche le schermate.
Tasto [EXIT]	Riporta alla schermata precedente o chiude la finestra aperta.
Tasto [ENTER]	Usato per confermare un valore, eseguire un'operazione, o visualizzare liste o altre voci.

4 Sezione Scene

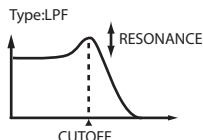
Controllo	Spiegazione
Tasto [SCENE SELECT]	Appare la schermata SCENE SELECT. Qui potete selezionare una Scene.
Tasto [SCENE CHAIN]	Appare la schermata SCENE CHAIN. Questo vi permette di richiamare le Scene in un ordine specificato.
Tasto [ZONE VIEW]	Appare la schermata ZONE VIEW. Qui potete controllare lo stato di ogni zona.
Tasto [SINGLE TONE]	Richiama un timbro di piano nella zona 1. Le zone diverse dalla 1 vengono disattivate. NOTA Sappiate che quando premete questo tasto, le impostazioni non salvate della Scene vanno perse.

5 Sezione OSC (Oscillatore)

Controllo	Spiegazione
Manopola [TYPE]	Specifica il tipo di OSC.
Manopola [VALUE]	Vi permette di effettuare le impostazioni relative all'OSC.
Tasto [PARAM]	Apri la schermata di impostazione OSC della schermata TONE EDIT ZOOM.

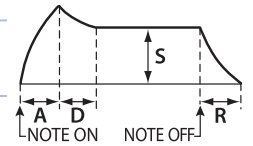
6 Sezione FILTER

Controllo	Spiegazione
Manopola [CUTOFF]	Specifica la frequenza di taglio del filtro.
Manopola [RESONANCE]	Specifica la risonanza del filtro.
Tasto [FILTER TYPE]	Specifica il tipo di filtro.
Tasto [PARAM]	Apri la schermata di impostazione FILTER della schermata TONE EDIT ZOOM.



7 Sezione ENV/AMP

Controllo	Spiegazione
Tasto [PITCH ENV]	Usate le manopole [A] [D] [S] [R] per modificare l'involuppo dell'intonazione (come l'intonazione cambia nel tempo).
Tasto [FILTER ENV]	Usate le manopole [A] [D] [S] [R] per modificare l'involuppo del filtro (come la frequenza di taglio cambia nel tempo).
Tasto [AMP ENV]	Usate le manopole [A] [D] [S] [R] per modificare l'involuppo dell'amplificatore (come il volume cambia nel tempo).
Manopola [A]	Specifica il tempo di attacco dell'involuppo.
Manopola [D]	Specifica il tempo di decadimento dell'involuppo.
Manopola [S]	Specifica il livello di risonanza dell'involuppo.
Manopola [R]	Specifica il tempo di rilascio dell'involuppo.
Manopola [AMP LEVEL]	Regola il volume.
Tasto [PARAM]	Dà accesso alla schermata TONE EDIT. La schermata che appare dipenderà dai parametri PITCH, FILTER, o AMP che sono selezionati.



8 Sezione EFFECTS

Controllo	Spiegazione
Manopola [TYPE]	Specifica l'MFX TYPE (tipo di multieffetto) della zona selezionata.
Manopola [DEPTH]	Specifica l'MFX DEPTH (intensità del multieffetto) della zona selezionata.
Tasto [PARAM]	Dà accesso alla schermata MFX di EFFECTS EDIT.

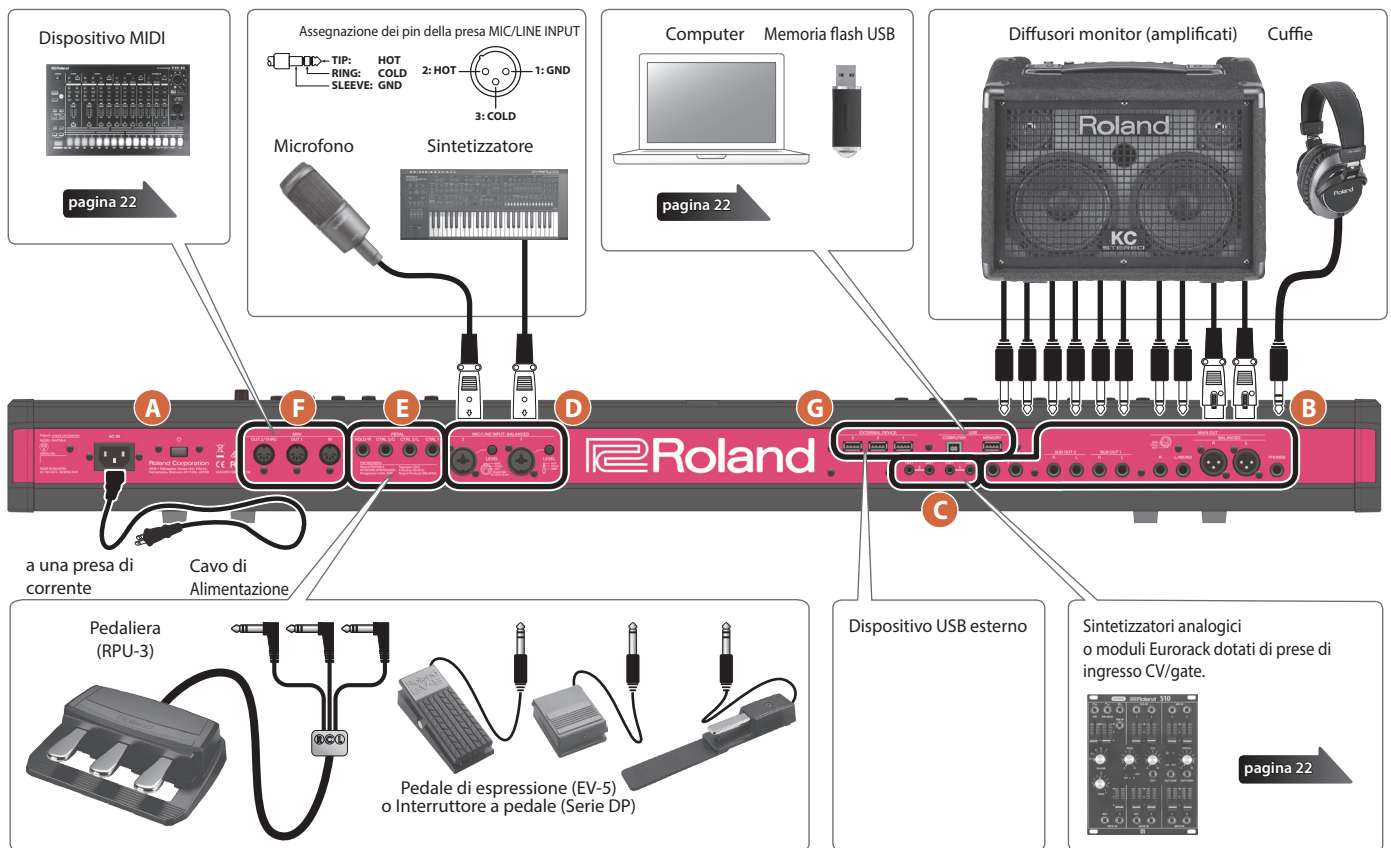
9 Sezione Sequencer

Controllo	Spiegazione
Tasti TONE CATEGORY [1]–[16]	Selezionano i Tone (timbri) in ogni categoria. A seconda della situazione, questi tasti vengono usati anche per altri scopi, come per l'immissione TR-REC o come selettori della funzione SCENE CHAIN.
Tasto [■] STOP	Arresta la riproduzione del pattern o la registrazione, o arresta la riproduzione del gruppo o della song.
Tasto [▶] PLAY	Riproduce il pattern, il gruppo, o la song.
Tasto [●] REC	Attiva la condizione di standby della registrazione.
Tasto [TR-REC]	Abilita la TR-REC. (p. 20)
Tasto [PATTERN]	Appare la schermata PATTERN.
Tasto [GROUP]	Appare la schermata GROUP.
Tasto [SONG]	Appare la schermata SONG.
Tasto [RHYTHM PATTERN]	Appare la schermata RHYTHM PATTERN.

10 Sezione Pad

Controllo	Spiegazione
Tasto [HOLD]	Attiva e disattiva la funzione Hold (che permette al suono di continuare anche se rilasciate il pad).
Tasto [BANK]	Cambia il banco di pad.
Tasto [CLIP BOARD]	Vi permette di spostare o copiare un campionamento da un pad all'altro.
Tasto [PAD MODE]	Specifica le funzioni che sono assegnate ai pad. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete questo tasto per accedere alla schermata di modifica della modalità di funzionamento dei pad correntemente selezionata e alle relative schermate.
Tasto [SAMPLING]	Vi permette di campionare.
Pad [1]–[16]	Riproducono i campionamenti (sample) assegnati ad ogni pad. Potete effettuare le impostazioni del modo di funzionamento dei pad per assegnare varie funzioni ai pad.

Pannello Posteriore (Collegare Dispositivi Esterni)



* Per evitare malfunzionamenti e/o danni ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutte le unità prima di eseguire qualsiasi collegamento.

A Alimentazione

Controllo	Spiegazione
Interruttore [POWER]	Accende e spegne lo strumento
Pres a AC IN	Collegate il cavo di alimentazione incluso a questo connettore. * Per evitare malfunzionamenti e/o danni ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutte le unità prima di eseguire qualsiasi collegamento.

B Pres a OUTPUT

Controllo	Spiegazione
Pres a PHONES	Potete collegare delle cuffie a questa presa. Anche se sono collegate delle cuffie, il segnale audio viene inviato in uscita dalle prese OUTPUT e dalle prese BALANCED OUT.
Pres e MAIN OUT (L, R) (Bilanciate)	Queste sono le prese di uscita dei segnali audio. Collegatele al vostro mixer. * Assegnazione dei pin della presa MAIN OUT
Pres e MAIN OUT (L/MONO, R)	Queste sono le prese di uscita dei segnali audio. Collegatele al vostro amplificatore. Usate la presa L/MONO per l'emissione in mono.
Pres a SUB OUT 1 (L, R)	Queste sono le prese di uscita secondarie dei segnali audio.
Pres a SUB OUT 2 (L, R)	Queste sono le prese di uscita secondarie dei segnali audio.
Pres a ANALOG FILTER OUT (1, 2)	Queste emettono il suono che ha attraversato la sezione del filtro analogico.

C Pres e CV/GATE

Controllo	Spiegazione
Pres a GATE OUT (1, 2)	Queste prese emettono segnali note-on/off. Emettono una tensione di +5 V. A seconda delle impostazioni, GATE OUT 2 può essere usata anche come CV OUT.
Pres a CV OUT (1, 2)	Queste prese emettono i segnali dell'intonazione. Se avete specificato un'impostazione di trasposizione in semitoni o dell'ottava, la tensione cambia conformemente all'impostazione. Queste prese supportano OCT/V (Hz/V non è supportato).

D Pres a INPUT

Controllo	Spiegazione
Pres e MIC/LINE INPUT (1, 2) (Bilanciate)	Collegate un microfono, un dispositivo audio, o un sintetizzatore esterno, ecc. a queste prese. Le prese MIC/LINE INPUT supportano spine di tipo XLR e TRS. Le connessioni di tipo XLR supportano l'alimentazione phantom a 48 V, permettendovi di collegare microfoni a condensatore che usano l'alimentazione phantom (alimentazione phantom: CC 48 V, 10 mA Max). L'ingresso stereo tramite una spina TRS non viene supportato.
Manopola LEVEL (1, 2)	Regola il livello di ingresso dalla presa MIC INPUT. MAX MIN

E Pres a FOOT PEDAL

Controllo	Spiegazione
Pres a PEDAL (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	Se collegate un interruttore a pedale (venduto separatamente: serie DP) alla presa HOLD/R, potete utilizzarlo come un pedale del forte. Potete anche assegnare varie funzioni ai pedali che sono collegati alle prese CTRL 1, CTRL 2/L, e CTRL 3/C. * Usate solo il pedale di espressione specificato. Collegando qualsiasi altro pedale di espressione, rischiate di provocare malfunzionamenti o danni all'unità.

F Pres a MIDI

Controllo	Spiegazione
Connettori MIDI (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	Usati per connettere dispositivi MIDI esterni e per la trasmissione di messaggi MIDI. La funzione del connettore OUT 2/THRU può essere impostata per funzionare come MIDI THRU o come MIDI OUT.

G Porta USB

Controllo	Spiegazione
Porta USB MEMORY	Usate un dispositivo di memoria flash USB disponibile in commercio. Però, non possiamo garantire che tutti i drive flash USB disponibili in commercio funzionino con questa unità.
Porta USB COMPUTER	Collegatela al vostro computer per trasferire dati dell'esecuzione e segnali audio.
Pres e EXT DEVICE (1, 2, 3)	Collegatele a un dispositivo USB esterno.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Introduzione

Accensione

* Completati i collegamenti, accendete i vari dispositivi nell'ordine specificato sotto. Accendendo i dispositivi nell'ordine sbagliato, rischiate di causare malfunzionamenti e/o danni ai dispositivi.

1. Abbassate al minimo il volume di questa unità.

Abbassate anche al minimo il volume di tutti i dispositivi esterni collegati.

2. Premete l'interruttore [⏻].

L'unità si accende, e il display si illumina.

3. Accendete i dispositivi esterni connessi.

4. Regolate il volume dei dispositivi esterni connessi.

5. Regolate il volume di questa unità.

Spegnimento

1. Abbassate al minimo il volume di questa unità.

Abbassate anche al minimo il volume di tutti i dispositivi esterni collegati.

2. Spegnete i dispositivi esterni connessi.

3. Premete l'interruttore [⏻].

L'unità si spegne.

* Controllate sempre che il livello di volume sia abbassato prima di accendere/spegnere l'unità. Anche con il volume al minimo, potreste avvertire un rumore all'accensione/spegnimento. Ma questo è normale, e non indica un malfunzionamento.

* Se dovete spegnere completamente l'unità, spegnete l'interruttore di alimentazione dell'unità, poi scollegate il cavo di alimentazione dalla presa. Fate riferimento a **"Per spegnere completamente l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente"** (p. 2).

Spegnimento Automatico Dopo un Tempo Prestabilito (Auto Off)



L'unità si spegne automaticamente trascorsa una quantità di tempo predeterminata dall'ultima operazione sui pulsanti o su i controlli, o dall'ultima esecuzione (funzione Auto Off).

Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, disabilitate la funzione Auto Off.

NOTA

- I dati non ancora salvati vanno persi allo spegnimento. Tutti i dati che volete conservare vanno salvati prima.
- Per ripristinare l'alimentazione, riaccendete l'unità.

Cambiare l'Impostazione Auto Off

1. Premete il tasto [MENU].

Appare la schermata MENU.

2. Toccate <SYSTEM>.

Appare la schermata SYSTEM.

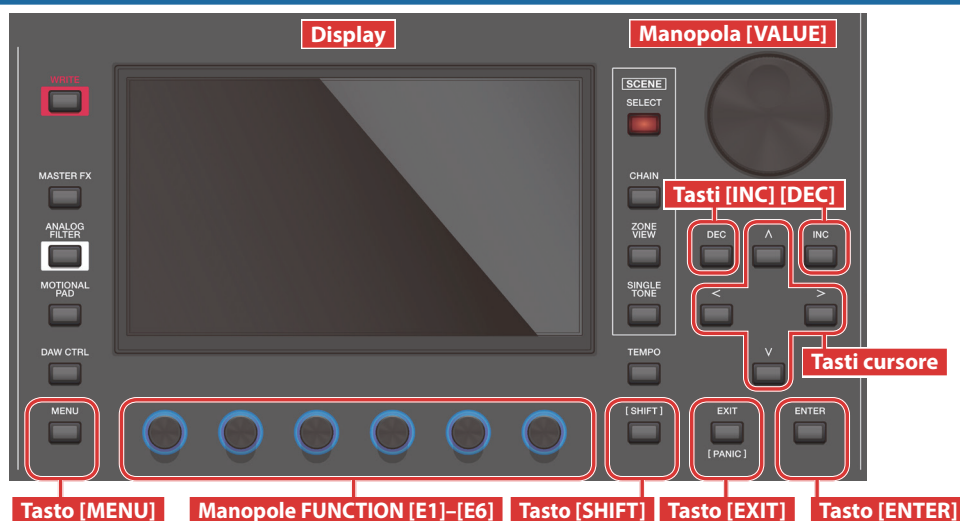
3. Toccate <GENERAL>.

4. Selezionate "Auto Off" e cambiate l'impostazione.

Parametro	Valore	Spiegazione
Auto Off	Off	Lo strumento non si spegne automaticamente.
	30 min	Lo strumento si spegne automaticamente se non viene effettuata alcuna operazione per 30 minuti.
	240 min (default)	Lo strumento si spegne automaticamente se non viene effettuata alcuna operazione per 240 minuti (4 ore).

5. Se volete memorizzare l'impostazione auto-off, premete il tasto [WRITE] nella schermata System.

Funzionamento di Base



Modificare un Valore

Usate i seguenti metodi per modificare il valore di un'impostazione.

Tasti [INC] [DEC]

Premere il pulsante [INC] per aumentare il valore e premere il pulsante [DEC] per diminuirlo.

Scopo	Operazione
Modificare un valore in modo continuo	Tenete premuto il tasto [DEC] o il tasto [INC].
Modificare rapidamente un valore	Tenete premuto il tasto [INC] e premete il tasto [DEC]. Tenete premuto il tasto [DEC] e premete il tasto [INC].
Modificare un valore in incrementi più grandi	Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [DEC]. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [INC].

Manopola [VALUE]

Ruotate la manopola in senso orario per aumentare il valore, o in senso antiorario per ridurlo.

Scopo	Operazione
Modificare un valore in incrementi più grandi	Tenete premuto il tasto [SHIFT] e ruotate la manopola [VALUE].

Display (Touch panel - schermo sensibile al tocco)

Potete toccare direttamente o trascinare un'icona on/off, l'icona di una manopola o di un cursore nello schermo per attivare o disattivare un'impostazione o modificare un valore.

Finestra NUMERIC

Se tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [ENTER], appare la finestra Numeric. Questo è un modo pratico per immettere direttamente il valore numerico di un parametro dal touch panel.

NOTA

Certi parametri non supportano l'immissione numerica.

Muovere il Cursore

Più valori impostabili (parametri) o voci selezionabili appaiono in una singola schermata o finestra. Per modificarli usando i tasti [INC] / [DEC] o la manopola [VALUE], muovete il cursore nella posizione della voce che volete modificare. Usate i seguenti metodi per spostare il cursore.

Tasti Cursore [▲] [▼] [◀] [▶]

Premete un tasto cursore per muovere il cursore nella direzione corrispondente.

Scopo	Operazione
Spostare il cursore in modo continuo	Tenete premuto il tasto cursore.
Spostare rapidamente il cursore	Mentre continuate a tenere premuto un tasto cursore, tenete premuto il tasto cursore nella direzione opposta.

Display (Touch panel - schermo sensibile al tocco)

Toccando direttamente il valore di un parametro, l'icona di una manopola, o l'icona di un cursore nello schermo, potete spostare il cursore in quella posizione.

NOTA

Certe icone non muovono il cursore.

Confermare o Annullare il Valore

Tasto [ENTER]

Premetelo per confermare un valore o per eseguire un'operazione. Quando muovete il cursore su un Tone o su un parametro e premete il tasto [ENTER], appare una lista, che vi permette di modificare l'impostazione.

Tasto [EXIT]

Riporta alla schermata precedente o chiude la finestra aperta.

Display (Touch panel - schermo sensibile al tocco)

Le voci <OK> o <SELECT> che appaiono in una schermata di conferma hanno la stessa funzione del tasto [ENTER], e <CANCEL> o <EXIT> hanno la stessa funzione del tasto [EXIT].



Tasto [SHIFT]

Questo viene usato assieme ad altri tasti.

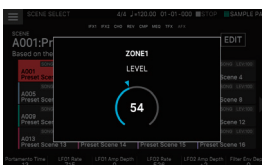
Tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo un altro tasto, potete andare alla schermata di modifica relativa al tasto che avete premuto (scorciatoia).

Manopole FUNCTION [E1]-[E6]

Queste manopole svolgono le funzioni che sono state assegnate loro in ogni schermata, come modificare un parametro o scorrere liste o linguette.

Premendo una manopola, potete modificare un valore in modo analogo alla pressione di un tasto.

Funzionamento di Manopole e Cursori



Quando usate una manopola o un cursore per modificare un'impostazione, il parametro modificato e il suo valore appaiono in una finestra a comparsa.

La finestra a comparsa si chiude automaticamente dopo qualche istante.

Certi parametri non aprono una finestra a comparsa.

Tasto [MENU]

Vi permette di effettuare impostazioni dettagliate di una funzione, o delle impostazioni di sistema. Potete accedere alla schermata del menù anche toccando l'icona posta nella parte superiore sinistra della schermata SCENE SELECT.

Procedure operative in questo manuale

Su questa unità, operazioni come "modificare un valore", "spostare il cursore", "impostare/cancellare un valore", o "spostarsi in una schermata" possono essere effettuate in più modi diversi, come spiegato prima. (Per esempio, "operazioni tramite i tasti", "operazioni sul touch panel", "operazioni con la manopola", ecc.)

Per evitare di rendere le spiegazioni in questo manuale inutilmente complesse, non spieghiamo sempre tutti questi metodi, ma potremmo semplicemente fornire una spiegazione abbreviata come "muovete il cursore su * e modificate il valore". Durante il reale funzionamento, potete usare qualsiasi metodo sopra descritto, a seconda delle vostre preferenze.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

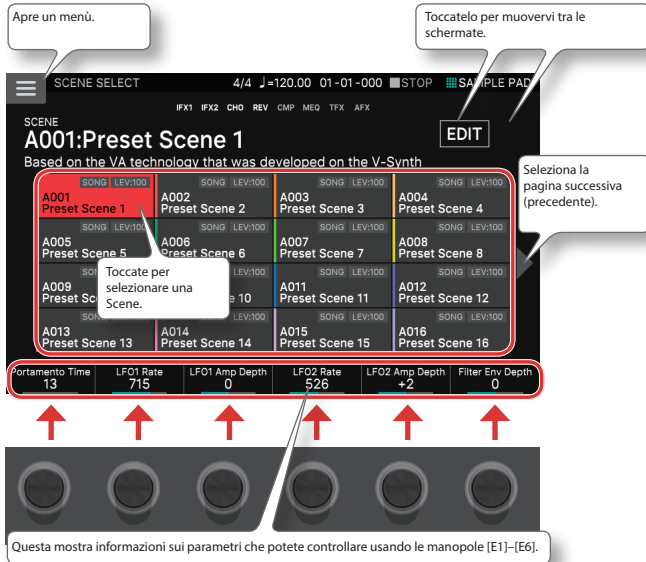
Nederlands

Operazioni nel Display

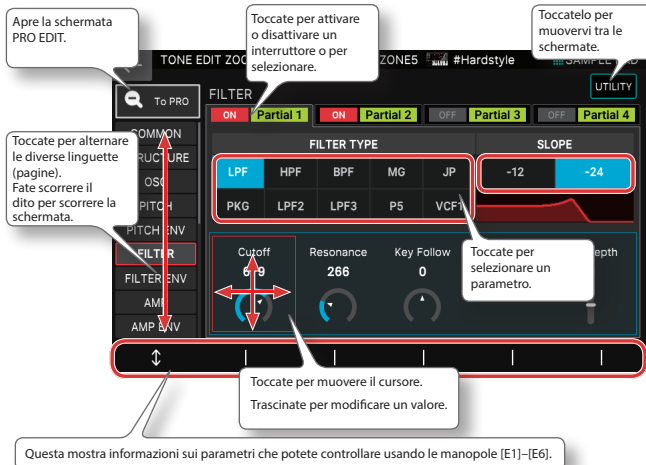
Il display di questa unità è costituito da un touch panel che risponde al vostro tocco: potete effettuare varie operazioni toccando direttamente il display. Vi sono molte schermate, ma qui spieghiamo le operazioni più tipiche nelle schermate.

- Un leggero tocco col dito è sufficiente per agire sul touch panel. Il touch panel potrebbe danneggiarsi se lo premete con troppa forza, o se lo toccate con un oggetto duro. Non usate una forza eccessiva, e impiegate solo il dito per le operazioni.
- Il testo racchiuso tra [] indica tasti che appaiono nel pannello. Il testo racchiuso tra < > indica tasti o manopole che appaiono nel pannello.

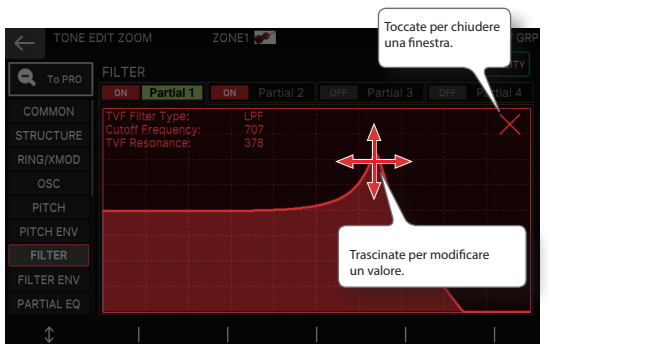
Schermata SCENE SELECT



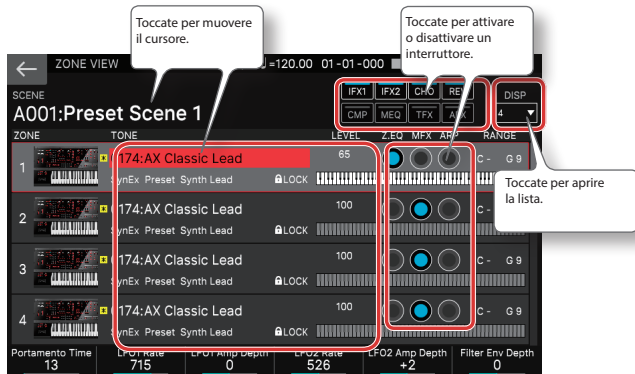
Schermata TONE EDIT



Schermata TONE EDIT



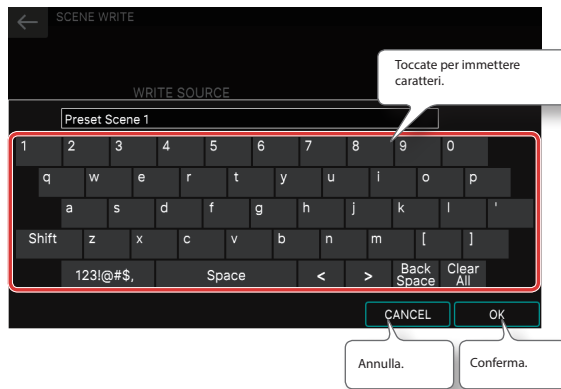
Schermata ZONE VIEW



Schermata MENU



Schermata RENAME

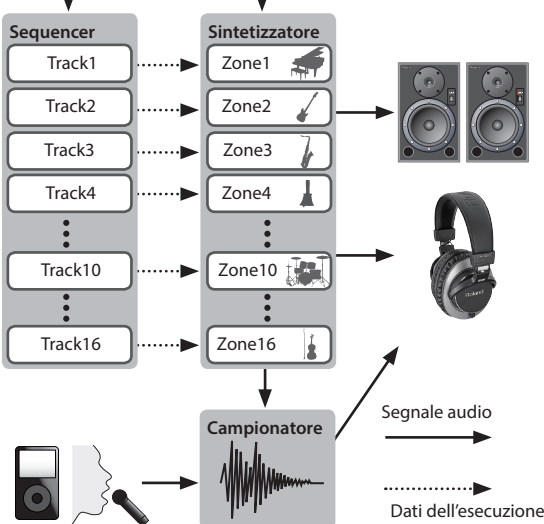
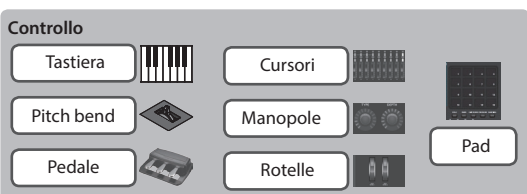
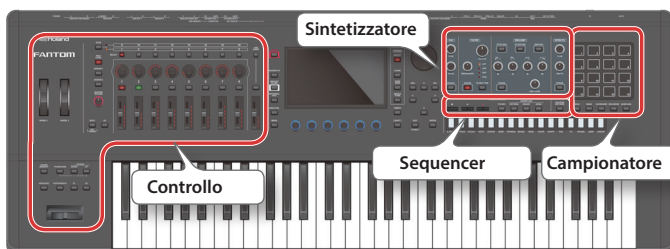


MEMO

Se perdetevi traccia della schermata in cui vi trovate, potete tornare alla schermata SCENE SELECT premendo più volte il tasto [EXIT] o premendo il tasto [SCENE SELECT].

Descrizione Generale dell'Unità

In termini generali, questa unità consiste di quattro sezioni: di controllo, del sintetizzatore, del sequencer e del campionatore.



Controllo

Questa include la tastiera, il pad, la leva del pitch bend/modulazione, le rotelle, le manopole e i cursori sul pannello, e i pedali collegati al pannello posteriore. Qualsiasi azione eseguita durante l'esecuzione, come abbassare o rilasciare un tasto della tastiera, o premere il pedale del forte viene convertita in un messaggio MIDI e trasmessa al generatore sonoro e a un eventuale dispositivo MIDI esterno.

Sintetizzatore

Questa è la sezione che genera e modifica il suono. In risposta ai dati dell'esecuzione dai controlli, produce il segnale audio emesso dalle prese OUTPUT e dalla presa PHONE.

Sequencer

Questo vi permette di creare pattern musicali utilizzando un sequencer MIDI a 16 tracce. I Tone (timbri strumentali) delle 16 zone nella cosiddetta 'Scene' possono essere registrati direttamente usando le 16 tracce. Potete registrare in tempo reale, passo a passo (in step), e nella modalità TR-REC. Potete combinare i pattern per creare quelli che chiamiamo Group, e porre i Group nell'ordine desiderato per creare un brano (Song).

Pattern

Questa è un'unità dei dati della sequenza che contiene i dati dell'esecuzione relativi a un singolo Tone. Possono esservi sino ad otto pattern in una traccia. Potete registrare sino a 32 battute in un pattern.

Group

Questo registra una combinazione di pattern per ogni traccia. Potete creare sino a 16 Group in una Scene.

Song

Ponendo i Group nell'ordine desiderato, potete creare una "song" (cioè un brano musicale) che registra quella disposizione dei Group. Potete creare una Song in una Scene.

Campionatore (Sampler)

La sezione del campionatore vi permette di registrare in forma di audio (sample, o campionamenti) il suono della vostra esecuzione alla tastiera, o il suono in ingresso da un dispositivo audio o microfono. Il sample registrato può essere riprodotto premendo un pad.

Sample

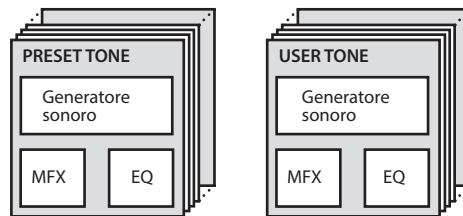
Questo è una porzione di suono campionato. Per ogni sample, potete specificare il looping (cioè la porzione del suono che si ripete) e altre impostazioni, e assegnarlo a un pad.

Unità di Suoni

TONE

Un "tone" è l'unità sonora più piccola di questo strumento.

Un tone è costituito dal suono del generatore sonoro e dagli effetti (MFX+EQ). Usate i tasti delle categorie di tone [1]-[16] per selezionare questi timbri divisi in categorie.



Potete modificare un tone e poi salvarlo sotto forma di user tone.

Certi tone sono i cosiddetti "drum kit" che offrono una collezione di suoni di strumenti a percussione.

In un drum kit, sentite suoni di strumenti a percussione diversi a seconda del tasto (note number MIDI) che suonate.

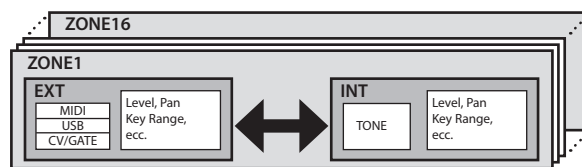
ZONE

Questa è un contenitore per suonare un tone.

Per suonare un tone, dovete assegnarlo ad una zona. Per ogni zona, potete specificare se è connessa alla tastiera, ed effettuare impostazioni come il suo key range (estensione), volume, pan (posizione stereo), e ricezione dei controller.

Vi sono 16 zone: combinando le zone potete creare suoni che consistono di più tone, o creare le impostazioni esecutive di base (suoni) per ogni song.

Potete anche usare zone specifiche per controllare un modulo sonoro esterno (EXT ZONE) al posto del generatore sonoro interno.



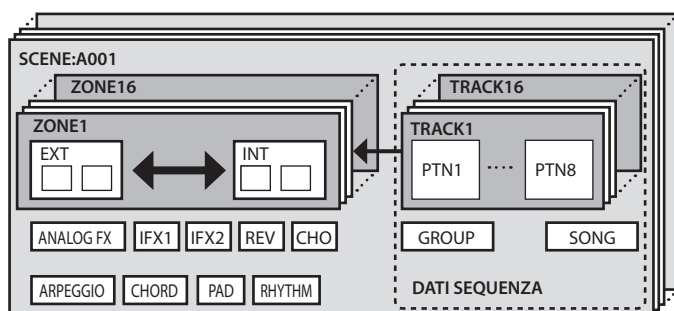
SCENE

Una scena (Scene) contiene un setup esecutivo preferito, incluse impostazioni di ogni zona (tone, MFX, volume, ecc.), impostazioni comuni a tutte le zone (Riverbero, Chorus, IFX, Analog Filter, ecc.), e i dati della sequenza di ogni zona.

Potete memorizzare un'idea per un brano musicale o per una frase musicale sotto forma di scena, e gestire le scene selezionandole per ogni song.

Potete richiamare liberamente le scene salvate nella schermata SCENE SELECT che appare dopo l'avvio.

Usando la funzione SCENE CHAIN potete posizionare e richiamare le scene nell'ordine dei brani che eseguite dal vivo, o raccogliere le scene usate più frequentemente per semplificarne il richiamo. (p. 15)



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

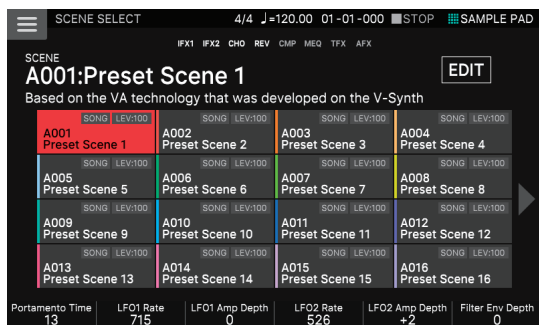
Esecuzione

Selezionare un Suono (SCENE/TONE)

Selezionare una Scena

1. Premete il tasto [SCENE SELECT].

Appare la schermata SCENE SELECT.



2. Toccate l'icona di una scena nello schermo per selezionare la scena desiderata.

L'icona della scena selezionata è colorata.



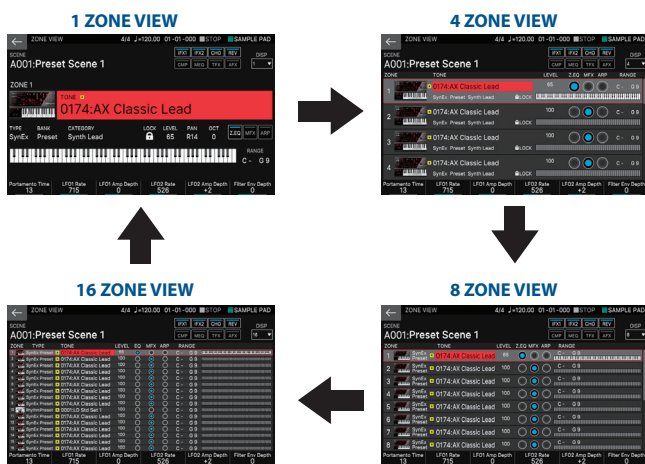
16 icone delle scene sono disposte nello schermo in una griglia 4 x 4, e potete selezionare una di queste scene. Toccando l'icona ◀ (▶) posta sul bordo sinistro o destro dello schermo, potete scegliere le 16 scene precedenti (o successive).

Selezionare un Tone

1. Premete il tasto [ZONE VIEW].

Appare la schermata ZONE VIEW.

A ogni pressione del tasto [ZONE VIEW], il numero di VIEW (cioè il numero delle zone visualizzate simultaneamente) cambia.



2. Premete un tasto ZONE SELECT [1]–[8] per selezionare la zona che volete controllare.

Per selezionare le zone 9–16, usate il tasto [ZONE 1-8/9-16] per cambiare i gruppi, e poi premete un tasto ZONE SELECT [1]–[8].

3. Premete il tasto di una categoria di Tone [1]–[16] per selezionare il tipo (la categoria) del timbro.

4. Muovete il cursore sul nome del tone (numero), e usate la manopola [VALUE] o i tasti [INC][DEC] per selezionare un tone.



- Quando il cursore si trova sul nome del tone (numero), premendo il tasto [ENTER] viene visualizzata la "TONE LIST".

Sovrapporre le Zone (Layer)

1. Premete il tasto ZONE INT/EXT delle zone che volete far suonare insieme, facendolo accendere in rosso.

2. Tra le zone che sono accese, premete il tasto ZONE SELECT della zona per specificarla come la zona corrente.

Quando agite sulla tastiera, le zone accese in rosso suonano in layer (cioè insieme).

NOTA

Le zone il cui tasto ZONE INT/EXT è acceso in verde stanno controllando un modulo sonoro MIDI esterno.

Per passare al generatore sonoro interno, tenete di nuovo premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto ZONE INT/EXT corrispondente per farlo illuminare in rosso (impostazione INT).

Dividere la tastiera in Due Regioni (Split)

1. Premete il tasto [SPLIT] per farlo accendere.

La regione dei registri acuti suona il tone della zona 1, e la regione dei registri bassi suona il tone della zona 4.

2. Per annullare lo split, premete il tasto [SPLIT] per farlo spegnere.

Quando annullate lo split, le regioni dei registri acuti e bassi (KEY RANGE) vengono reimpostate, e tornate alla condizione di layer.

Cambiare il Punto di Suddivisione della Tastiera (Split Point)

1. Tenendo premuto il tasto [SPLIT], suonate il tasto che volete selezionare come nuovo split point.

Viene visualizzato lo split point.

Quando rilasciate il tasto [SPLIT], riappare il display precedente.

Il tasto dello split-point è incluso nella sezione della ZONE 1.

MEMO

- Se volete cambiare il timbro del registro di tasti più acuto, premete ZONE SELECT [1]; se volete cambiare il tone dell'intervallo di tasti più basso, premete ZONE SELECT [4]. Poi selezionate un tone.
- Usando la funzione KEY RANGE, potete specificare liberamente l'estensione (key range) di ogni zona.

Alzare/Abbassare il Key Range in Intervalli di Semitono (Transpose)

1. Tenete premuto il tasto [TRANSPOSE] e premete il tasto OCTAVE [DOWN] o [UP].

- Potete cambiare questa impostazione in un intervallo di -5+6 semitoni.
- Per tornare all'impostazione originale, tenete premuto il tasto [TRANPOSE] e premete simultaneamente i tasti OCTAVE [DOWN] e [UP].

Alzare/Abbassare l'Estensione in Intervalli di Ottava (Octave Shift)

1. Premete il tasto OCTAVE [DOWN] o [UP].

- Potete cambiare questa impostazione per un massimo di ± 3 ottave.
- Per ripristinare l'impostazione originale, premete simultaneamente i tasti OCTAVE [DOWN] e [UP].

Suonare Arpeggi

L'arpeggiatore è una funzione che riproduce automaticamente un arpeggio basato sui tasti che premete.

1. In ZONE VIEW, impostate ARP "ON" per la zona interessata.



2. Premete il tasto [ARPEGGIO] per farlo accendere.



3. Suonate un accordo sulla tastiera.

Secondo le note dell'accordo che eseguite, inizia a suonare un arpeggio nelle zone che sono attive.

4. Muovere il cursore su "STYLE" e cambiate lo stile.

L'esecuzione dell'arpeggio cambia a seconda dello stile selezionato.

5. Per disattivare questa funzione, premete nuovamente il tasto [ARPEGGIO] per farlo spegnere.

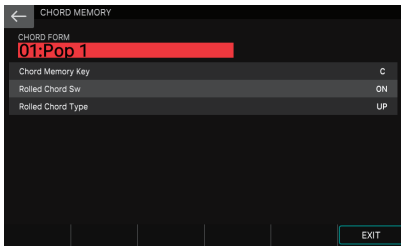
MEMO

Usando questo assieme alla funzione chord memory, potete facilmente eseguire una varietà di arpeggi utilizzando un solo dito.

Suonare Accordi (Chord Memory)

Chord memory è una funzione che riproduce un accordo preregistrato quando suonate una singola nota della tastiera.

1. Premete il tasto [CHORD MEMORY] per farlo accendere.



2. Suonate la tastiera.

Suona un accordo a seconda del tipo di accordo correntemente selezionato.

3. Muovete il cursore su "CHORD FORM" e cambiate il tipo di accordo.

Il modo in cui suona l'accordo cambia.

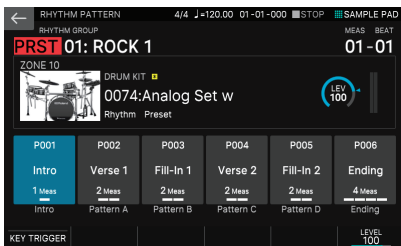
4. Per disattivare questa funzione, premete nuovamente il tasto [CHORD MEMORY] per farlo spegnere.

Selezionare/Suonare i Rhythm Pattern

Questa unità vi permette di suonare mentre viene riprodotto un pattern ritmico, che chiamiamo rhythm pattern.

1. Premete il tasto [RHYTHM PATTERN].

Appare la schermata RHYTHM PATTERN.



2. Muovete il cursore su "RHYTHM GROUP".
3. Usate la manopola [VALUE] per selezionare un gruppo di rhythm.
4. Toccate <Intro>-<Ending> per selezionare il rhythm pattern che volete suonare.

Il rhythm pattern suona.

MEMO

Per arrestarlo, toccate l'icona del rhythm pattern che sta suonando.

Cambiare il Tempo

1. Premete il tasto [TEMPO] per accedere alla schermata TEMPO.
2. Usate la manopola [VALUE] per cambiare il tempo.

MEMO

Potete specificare il tempo battendolo sul tasto [TEMPO] (tap tempo). Premetelo tre volte o più agli intervalli delle note da un quarto del tempo specificato.

Usare i Corsori e le Manopole di Controllo

1. Usate il tasto [ZONE 1-8/9-16] per cambiare le zone (ZONE1-ZONE8/ZONE9-ZONE16) che volete controllare.
2. Premete un tasto di selezione della funzione per selezionare il parametro che volete controllare.

Tasto	Spiegazione
Tasto [PAN/LEVEL]	Le manopole di controllo regolano il pan (la posizione stereo) di ogni zona, e i cursori regolano il volume di ogni zona.
Tasto [ASSIGN1] Tasto [ASSIGN2]	Potete usare le manopole e i cursori di controllo per regolare i parametri che sono stati assegnati in precedenza alla scena o nel sistema. ASSIGN1 vi permette di regolare i parametri che sono assegnati per ogni scena. ASSIGN2 vi permette di regolare i parametri che sono assegnati nel sistema.

3. Muovete le manopole e i cursori di controllo.

Il suono cambia a seconda della funzione assegnata (come pan o volume).

MEMO

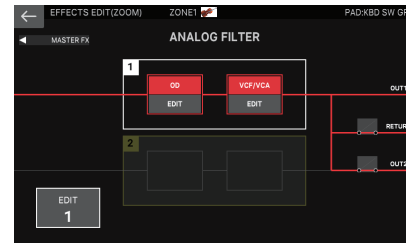
Potete tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere il tasto [ASSIGN1] o [ASSIGN2] per accedere alla schermata di modifica per assegnare i parametri. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

Usare l'Analog Filter

Questa unità è dotata di un filtro analogico, che offre un ampio potenziale per il sound-design.

1. Premete il tasto [ANALOG FILTER].

Appare la schermata Analog Filter.



2. Toccate <EDIT>.

Appare la schermata di modifica ANALOG FILTER.



3. Muovete il cursore sul parametro desiderato e modificate il valore.

Sezione	Spiegazione
OVERDRIVE	Regola la quantità di distorsione.
FILTER	Vi sono cinque tipi di filtro analogico.

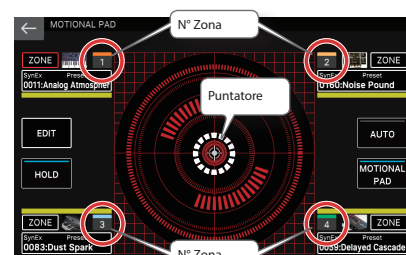
Modificare Simultaneamente il Volume di Più Zone (Motional Pad)

La funzione motional pad vi permette di modificare simultaneamente il volume di quattro zone trascinando nello schermo. Utilizzando la funzione motional pad, potete produrre diversi cambiamenti tonali con un singolo filtro.

1. Premete il tasto [MOTIONAL PAD].

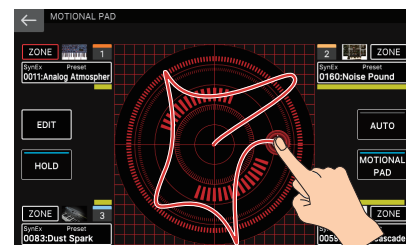
Appare la schermata MOTIONAL PAD.

I numeri delle zone usate dalla funzione motional pad sono indicati nelle aree del numero della zona sui quattro angoli dello schermo. Se una zona interessata è disattivata, premete il tasto ZONE INT/EXT [1]-[8] per attivare quella zona.



2. Trascinate il cerchio (puntatore) al centro dello schermo per cambiare la sua posizione.

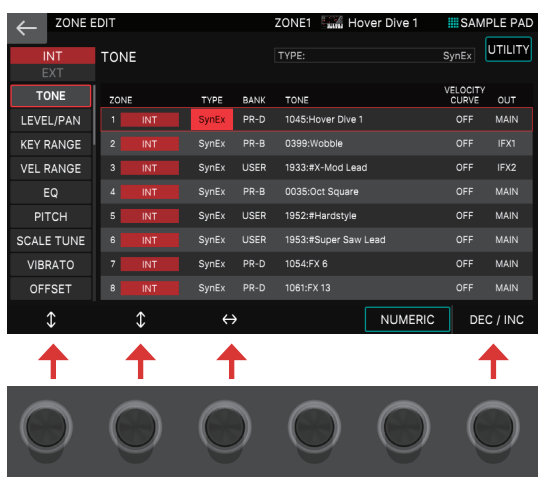
Il bilanciamento di volume delle quattro zone cambia a seconda della posizione del puntatore, e il suono si modifica in tempo reale.



Modificare una Zona

Vi sono 16 zone, e potete specificare impostazioni come volume (Level), equalizzatore (EQ), e intervallo di tasti (KBD) per ogni zona.

- 1. Selezionate una Scene.**
- 2. Premete il tasto [MENU].**
Appare la schermata MENU.
- 3. Toccate <ZONE EDIT>.**
Appare la schermata ZONE EDIT.
- 4. Premete un tasto ZONE SELECT [1]–[8] per selezionare la zona che volete controllare.**
Per selezionare una zona 9–16, usate il tasto [ZONE 1-8/9-16] per cambiare il gruppo, e poi premete un tasto [1]–[8].
- 5. Muovete il cursore sul parametro desiderato e modificate il valore.**



Potete usare le manopole [E1]–[E6] per scorrere tra le diverse linguette, muovere il cursore, e modificare direttamente i parametri.

NOTA

Le modifiche effettuate alle impostazioni delle zone sono temporanee. Se spegnete lo strumento o selezionate un'altra zona, i cambiamenti vanno persi. Se volete conservare le impostazioni modificate, salvate la scena (p. 15).

MEMO

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

Modificare un Tone

Ecco come modificare un tone (timbro strumentale).

- 1. Come descritto nella procedura "Selezionare un Tone" (p. 12), selezionate il tone che volete modificare.**
- 2. Premete il tasto [MENU].**
Appare la schermata MENU.
- 3. Touch <TONE EDIT>.**
Appare la schermata TONE EDIT ZOOM.



- 4. Muovete il cursore sul parametro desiderato e modificate il valore.**

Potete usare le manopole [E1]–[E6] per scorrere tra le diverse linguette, e modificare direttamente i parametri.

MEMO

- La schermata TONE EDIT ZOOM differisce a seconda della linguetta (pagina) che è selezionata.
- Per modifiche più dettagliate, usate la schermata TONE EDIT PRO. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).
- Per i dettagli sui parametri del Tone, fate riferimento alla "Parameter Guide" (PDF).
- Oltre a modificare nella schermata TONE EDIT ZOOM, potete anche modificare un tone direttamente usando le manopole e i tasti della sezione OSC, della sezione FILTER, e della sezione ENV/AMP poste sulla destra del pannello (p. 5).

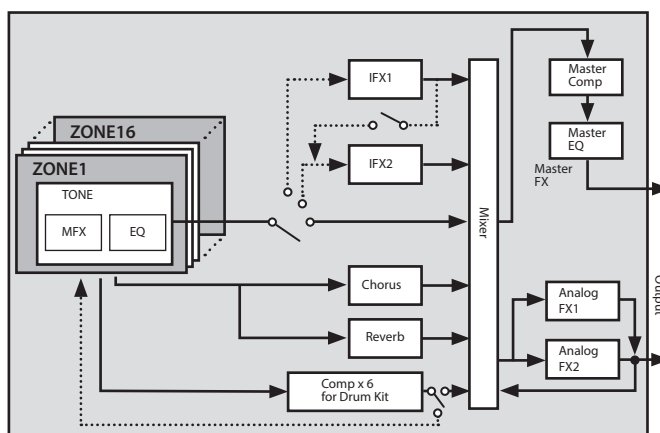


NOTA

Le modifiche effettuate alle impostazioni del Tone sono temporanee. Se spegnete lo strumento o selezionate un altro Tone, i cambiamenti vanno persi. Se volete conservare le impostazioni modificate, salvate il Tone (p. 15).

Modificare gli Effetti

Questa unità è dotata di una varietà di effetti, incluso un effetto per ogni Tone (MFX), effetti che possono essere specificati per ogni scena (IFX1, IFX2, Chorus, Riverbero), ed effetti che possono essere specificati per l'intero sistema (Master FX).



Modificare l'Effetto del Tone (MFX)

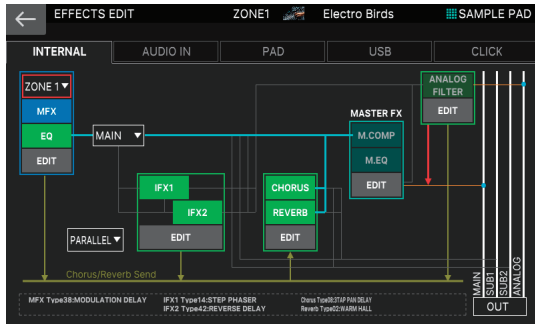
Ecco come modificare l'effetto del tone (MFX).

1. Premete il tasto [MENU].

Appare la schermata MENU.

2. Toccate <EFFECTS EDIT>.

Appare la schermata EFFECTS EDIT.



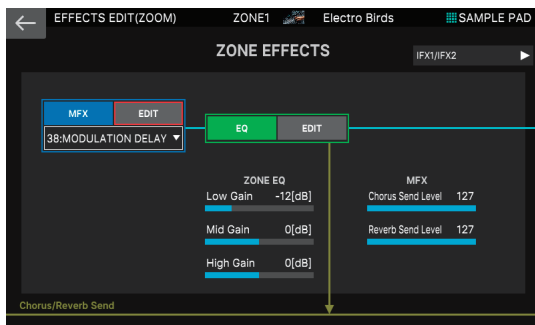
Attivare e disattivare l'MFX

1. Nello schermo, toccate <MFX> per attivarlo e disattivarlo.

Modificare i parametri MFX

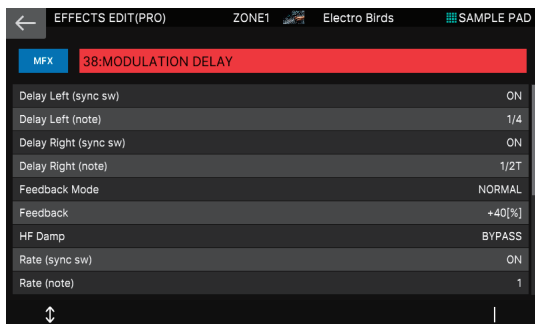
1. Nella sezione MFX, toccate <EDIT>.

Appare la schermata EFFECTS EDIT (ZOOM).



2. Nella sezione MFX, toccate <EDIT>.

Appare la schermata EFFECT PRO EDIT dell'MFX.



3. Muovete il cursore sul parametro desiderato e modificate il valore.

Potete usare le manopole [E1]–[E6] per muovere il cursore o modificare direttamente i parametri.

NOTA

Le modifiche effettuate alle impostazioni dell'effetto sono temporanee. Se spegnete l'unità o selezionate una scena o un Tone diverso, le vostre modifiche vanno perse. Se volete conservare i cambiamenti effettuati, salvate il tone, la scena, o le impostazioni di sistema, rispettivamente.

MEMO

- Oltre a modificare le impostazioni dell'effetto nella schermata, potete anche usare le manopole e i tasti della sezione EFFECTS posti sul lato destro del pannello (p. 5).
- Per i dettagli sui parametri, fate riferimento alla "Parameter Guide" (PDF).

Salvare una Scena o un Tone

Le impostazioni modificate della zona e del Tone, come i dati registrati, sono temporanei. Se spegnete l'unità o selezionate una scena o un Tone diverso, le vostre modifiche vanno perse. Se volete conservare le vostre impostazioni modificate o i dati registrati, salvateli come segue.

NOTA

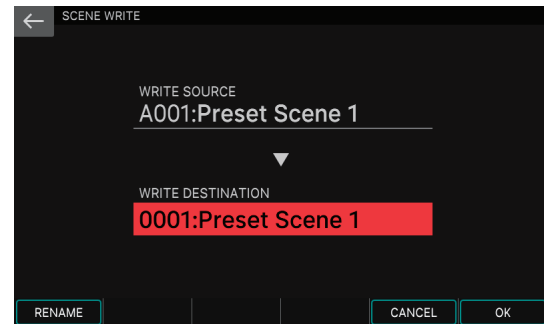
Quando salvate, i dati che si trovavano in precedenza nella destinazione di salvataggio vengono sovrascritti.

1. Premete il tasto [WRITE].

Appare la schermata WRITE MENU.

2. Toccate la voce che volete salvare.

Per esempio, se toccate <SCENE>, appare la schermata SCENE WRITE.



3. Se volete cambiare il nome, toccate <Rename> e modificate il nome.

Dopo aver cambiato il nome, toccate <OK> per chiudere la finestra.

4. Usate la manopola [VALUE] o i tasti [DEC][INC] per selezionare la destinazione di salvataggio.

5. Toccate <OK>.

Appare un messaggio di conferma.

Per annullare, toccate <CANCEL>.

6. Toccate <OK>.

I dati vengono salvati.

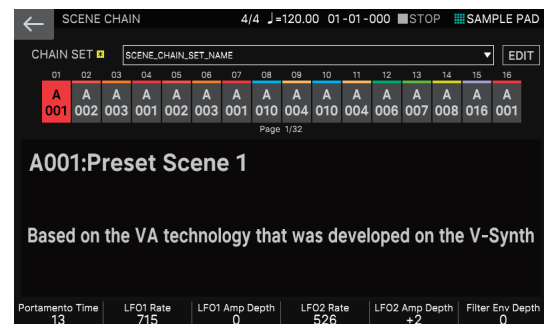
Richiamare le Scene nell'Ordine delle Song (Scene Chain)

Usate la funzione SCENE CHAIN quando volete richiamare le scene nell'ordine delle song che eseguirete dal vivo.

Una scene chain vi permette di specificare l'ordine desiderato delle scene che userete, senza cambiare i numeri delle scene stesse. L'ordine delle scene può essere salvato sotto forma di chain set, e cambiando chain set potete cambiare l'ordine delle scene.

1. Premete il tasto [SCENE CHAIN].

Appare la schermata SCENE CHAIN.



2. Toccate il nome del "CHAIN SET" e cambiate i chain set.

Un chain set vi permette di registrare l'ordine delle scene. Questo è un modo pratico di organizzare i suoni nell'ordine in cui li utilizzerete.

3. Premete il tasto di una categoria di Tone [1]–[16] per selezionare una scena.

Le 16 scene disposte orizzontalmente nello schermo corrispondono ai tasti delle categorie di Tone [1]–[16].

- Potete anche selezionare una scena toccando direttamente l'icona di una scena nello schermo.
- Toccando l'icona ◀ (▶) posta sul bordo sinistro o destro delle icone delle scene, potete selezionare le 16 scene precedenti (o successive).

Campionatore (Sampler)

Questa unità vi permette di registrare (campionare) il suono della vostra esecuzione alla tastiera, o il suono in ingresso da un dispositivo audio o microfono. Il sample registrato può essere riprodotto premendo un pad.

Suonare un Sample Premendo un Pad

Qui spieghiamo come potete usare i pad [1]–[16] per riprodurre i suoni che avete campionato. (Funzione Sample Pad)

Per iniziare, selezionate “SAMPLE PAD” come funzione dei pad come descritto in “Assegnare Funzioni Utili ai Pad (PAD MODE)” (p. 16).

1. Premete un pad [1]–[16].



Suona un sample.

Potete premere più pad per suonarli simultaneamente.

Suonare un Sample in Modo Continuo (Hold)

1. Mentre tenete premuto un pad, premete il tasto [HOLD].



Il sample continua a suonare anche dopo aver rilasciato il pad. Per arrestare il suono del sample, premete nuovamente il pad.

Selezionare i Bank

I sample sono assegnati a quattro banchi (Bank) in unità di 16 campionamenti. Quando cambiate banco, cambiano anche i campionamenti assegnati a ogni pad.

1. Premete il tasto [BANK].



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

Se delle note non si interrompono!

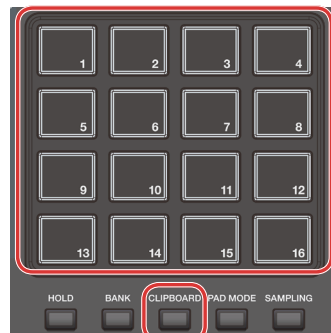
Premete quattro volte in rapida successione il tasto [HOLD]. Questo interrompe tutti i suoni che vengono riprodotti dai pad.

Muovere/Copiare i Sample

Potete spostare o copiare un campionamento in un altro pad.

Muovere un Sample

1. Tenete premuto il pad del campionamento che volete spostare, e premete il tasto [CLIP BOARD].



2. Tenete premuto il tasto [CLIP BOARD], e premete il pad di destinazione dello spostamento.

Il sample viene spostato.

- * Se esiste già un sample nel pad di destinazione dello spostamento, appare il messaggio “Overwrite OK?”. Premete il tasto [ENTER] per sovrascrivere, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Copiare un Sample

1. Tenete premuto il pad del campionamento che volete copiare, e premete il tasto [CLIP BOARD].

2. Tenete premuto il tasto [CLIP BOARD], e premete il pad di destinazione della copia.

Il sample viene copiato.

- * Se esiste già un sample nel pad di destinazione della copia, appare il messaggio “Overwrite OK?”. Premete il tasto [ENTER] per sovrascrivere, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Assegnare funzioni utili ai pad (PAD MODE)

Assegnando varie funzioni ai 16 pad, potete usarli per selezionare le scene o per suonare i sample.

Oltre a suonare i campionamenti o a selezionare le scene, potete assegnare varie funzioni utili ai pad.

1. Premete il tasto [PAD MODE].

2. Premete il tasto di un pad [1]–[16] per selezionare una funzione.

Appare una schermata di impostazione a seconda della funzione selezionata.

MEMO

Per i dettagli su ogni funzione, fate riferimento al “Reference Manual” (PDF).

Campionamento

Questa unità vi permette di creare un sample campionando i seguenti suoni.

- Esecuzione alla tastiera
- Ingresso dalle prese MIC/LINE INPUT 1, 2 (dispositivo audio, microfono)
- Ingresso audio dalla porta USB COMPUTER

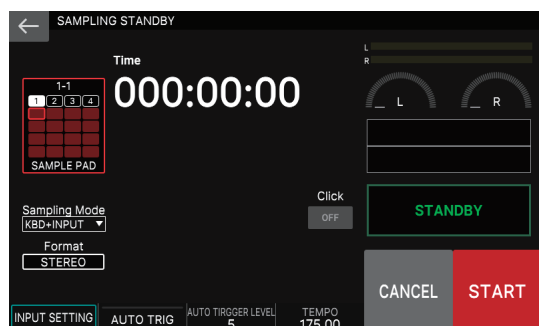
1. A seconda delle necessità, collegate il dispositivo (dispositivo audio o microfono) che volete campionare alle prese MIC/LINE INPUT 1 e 2.

MEMO

Se volete campionare un dispositivo audio in stereo, collegate il canale sinistro alla presa MIC/LINE INPUT 1 e il canale destro alla presa MIC/LINE INPUT 2.

2. Premete il tasto [SAMPLING] per farlo lampeggiare.

Appare la schermata SAMPLING STANDBY.



3. Sappiate che il tasto <SAMPLE PAD> mostra il banco e il numero del sample pad in cui viene campionato il suono.

4. Se volete cambiare il banco e il numero del sample pad, toccate il tasto <SAMPLE PAD>.

Nella schermata SAMPLING DESTINATION (PAD), specificate il banco di sample e il numero che volete selezionare.

MEMO

Se il pad in cui state campionando contiene già un sample, appare il messaggio "Overwrite OK?". Premete il tasto [ENTER] per sovrascrivere, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

5. Toccate <Sampling Mode> per selezionare il metodo di campionamento.

Parametro	Spiegazione
KBD+INPUT	Viene campionata l'esecuzione alla tastiera insieme all'ingresso audio dalle prese MIC/LINE INPUT 1 e 2 e all'ingresso audio dalla porta USB COMPUTER.
KBD	Viene campionata l'esecuzione alla tastiera.
INPUT	Viene campionato l'ingresso audio dalle prese MIC/LINE INPUT 1 e 2 e l'ingresso audio dalla porta USB COMPUTER.

6. Regolare il volume di campionamento.

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

Dispositivo da campionare	Spiegazione
Dispositivo audio	Regolate le manopole LEVEL 1 e 2 sul pannello posteriore, e il dispositivo audio.
Microfono	Regolate le manopole LEVEL 1 e 2 sul pannello posteriore.
USB COMPUTER	Regolare il Livello dell'Ingresso Audio USB (p. 22).



7. Effettuare le impostazioni per il campionamento.

Toccate un parametro nella schermata per attivarlo o disattivarlo, o selezionate un parametro e usate la manopola [VALUE] per modificare il suo valore.

Parametro	Valore	Spiegazione
Format	MONO	"Campiona il suono come una forma d'onda singola. Sceglietelo se state usando un microfono e campionando in mono. Se l'emissione è in stereo, i suoni L e R vengono mixati e campionati."
	STEREO	"Campiona i suoni da L e R come due forme d'onda. Sceglietelo se state campionando in stereo da una sorgente come un dispositivo audio."
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Se Auto Trig è "ON", il campionamento inizia quando viene inviato in ingresso un segnale che supera questa impostazione.
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Se questo è "ON", il campionamento inizia quando viene inviato in ingresso un segnale che supera l'AUTO TRIGGER LEVEL. Se questo è "OFF", il campionamento inizia immediatamente quando toccate <START>.

8. Producete suoni sul dispositivo collegato a questa unità, e toccate <START> nel momento in cui volete iniziare a campionare.

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

Se AUTO TRIGGER è impostato su "OFF" al punto 7

Il campionamento inizia quando toccate <START>.

Producete suono sul dispositivo collegato a questa unità.

Se AUTO TRIGGER è impostato su "ON" al punto 7

Producete suoni sul dispositivo connesso a questa unità: il campionamento inizia quando il segnale in ingresso supera l'impostazione specificata da AUTO TRIGGER LEVEL.

9. Quando volete arrestare il campionamento, toccate <STOP>.

Il campionamento si arresta, e il sample viene salvato nel pad di destinazione del campionamento.

MEMO

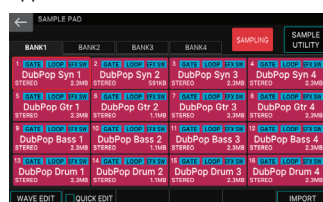
- I dati campionati vengono salvati nella memoria dei campionamenti di questa unità.
- Dati audio dal vostro computer possono essere caricati come sample. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

Cancellare un Sample (Delete)

Ecco come cancellare un campionamento.

1. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [PAD MODE].

Appare la schermata SAMPLE PAD.



2. Premete un pad per selezionare il sample che volete cancellare.

3. Toccate <SAMPLE UTILITY>.

4. Toccate <DELETE>.

Appare un messaggio di conferma. Per annullare, toccate <CANCEL>.

5. Toccate <OK>.

Il sample viene cancellato.

Impostare il Volume di Ingresso (Input Setting)

Ecco come specificare il volume di ingresso del dispositivo connesso alle prese MIC/LINE INPUT 1 e 2.

1. Nella schermata SAMPLING STANDBY (p. 17), toccate <INPUT SETTING>.

2. Muovete il cursore sul parametro desiderato e modificate il valore.

MEMO

Per il volume d'ingresso del dispositivo connesso alla porta USB COMPUTER, vedi "Regolare l'Ingresso Audio USB" (p. 22).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Sequencer

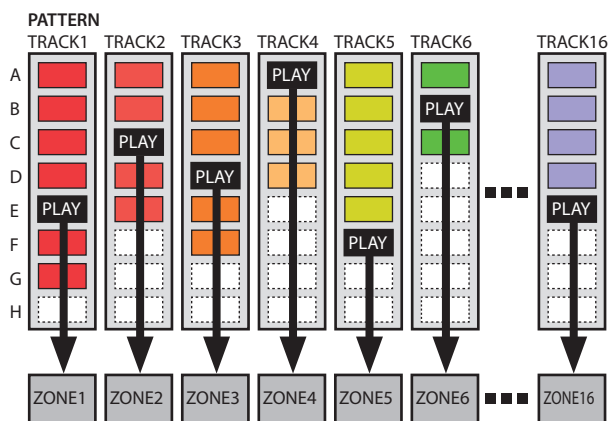
Struttura del Sequencer

Pattern

Il sequencer di questa unità vi permette di registrare e riprodurre usando 16 tracce che corrispondono alle zone.

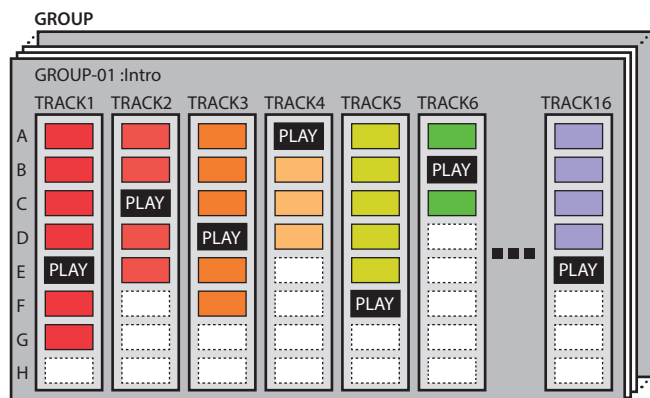
Ogni traccia può avere sino a otto pattern, e queste variazioni sono chiamate pattern. Per ogni traccia, potete selezionare la variazione durante la riproduzione.

Ogni pattern può avere una lunghezza massima di 32 battute, e suona ripetutamente (in loop) per la lunghezza specificata per ogni pattern.



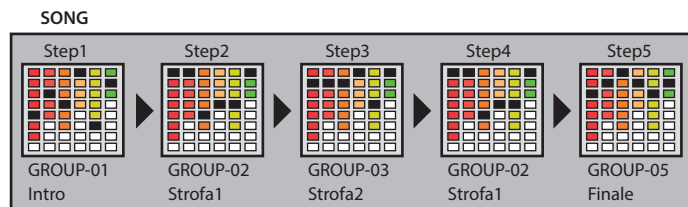
Group

La combinazione di pattern creati per ogni traccia prende il nome di gruppo (Group). Potete creare gruppi come "Intro", "Strofa", o "Fill" corrispondenti ad ogni sezione del vostro brano musicale.



Song

I gruppi che create possono essere disposti in un ordine che prende il nome di song. Potete specificare la riproduzione ripetuta (LOOP) di singoli gruppi, e per l'intera song.



MEMO

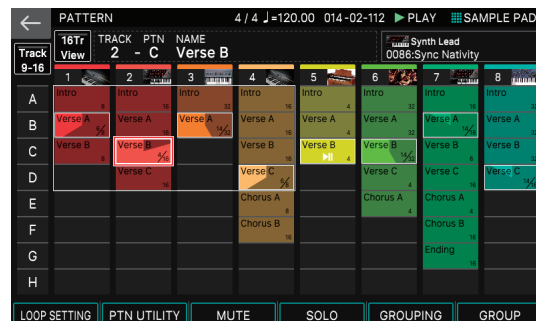
Pattern, gruppi e song vengono tutti salvati per ogni scena.

Far Suonare il Sequencer

Suonare i Pattern

1. Selezionate una Scene.
2. Premete il tasto [PATTERN].

Appare la schermata PATTERN.



Appare un riquadro colorato in cui è registrata una frase (pattern box).

Se toccate per qualche istante il pattern box di una traccia che è già registrata, quel pattern box viene evidenziato. Ciò significa che si trova in modalità di standby di riproduzione, e suonerà non appena premete il tasto [PLAY]. Solamente un pattern box per ogni traccia può essere in modalità play-standby.

	Vuoto
	Esistono dati (Colore selezionabile)
	Esistono dati Loop Sw OFF
	Esistono dati Standby di riproduzione
	Esistono dati In riproduzione

3. Premete il tasto [▶ PLAY].

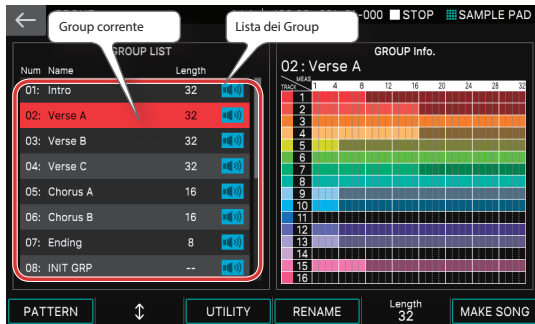
Suona il pattern di ogni traccia che si trova in modalità play-standby.

- Se toccate un pattern box che non sta suonando, il pattern che toccate viene riprodotto.
 - Toccando direttamente un pattern box colorato nello schermo, potete cambiare i pattern di ogni traccia.
4. Se premete il tasto [■ STOP], la riproduzione dei pattern si arresta per tutte le tracce.
- Se toccate un pattern box che sta suonando, il pattern che toccate si arresta.
 - Se cambiate o avviate/arrestate dei pattern mentre sta suonando un altro pattern, il cambiamento avviene automaticamente alla fine della battuta dell'altro pattern che sta suonando.

Riprodurre un Group

1. Selezionate una Scene.
2. Premete il tasto [GROUP].

Appare la schermata GROUP.



- Il gruppo correntemente selezionato (gruppo corrente) è indicato dal cursore.
- Sulla destra della schermata appare la durata del pattern per ogni traccia nel gruppo corrente, e potete usare la manopola [E5] per specificare il numero di battute del gruppo.

3. Premete il tasto [▶PLAY].

Il gruppo corrente suona.

4. Per arrestare la riproduzione, premete il tasto [■STOP].

5. Per selezionare un gruppo differente, toccate direttamente il nome del gruppo per selezionarlo.

Potete anche usare la manopola [E2] per effettuare una selezione.

Riprodurre una Song

1. Selezionate una Scene.
2. Premete il tasto [SONG].

Appare la schermata SONG.



Viene visualizzata una successione di quadri chiamati group box, ognuno con un numero che ne indica l'ordine di riproduzione. All'interno di ogni group box vengono visualizzate informazioni come il numero del gruppo, il nome del gruppo, e il numero di ripetizioni in loop. Non appare nulla per un group box vuoto.

3. Premete il tasto [▶PLAY].

La song viene riprodotta, e i gruppi suonano nell'ordine in cui sono stati posizionati. Il gruppo che sta suonando correntemente (il gruppo corrente) viene indicato da un group box verde.

4. Per arrestare la riproduzione, premete il tasto [■STOP].

Registrare un Pattern

Vi sono tre modi per registrare un pattern.

Registrazione in tempo reale (Realtime REC)	Create un pattern registrando la vostra esecuzione alla tastiera e le operazioni sui controlli esattamente come li eseguite.
Registrazione in Step (Step Rec)	Create un pattern registrando in successione la vostra esecuzione alla tastiera un passo alla volta.
TR-REC	Questo metodo vi permette di posizionare le note di ogni strumento sugli Step in cui volete che queste suonino. Questo metodo è adatto per creare pattern di batteria.

Prima di registrare, è una buona idea cancellare il pattern esistente come segue.

1. Selezionate una Scene.

NOTA

Se create un pattern, e poi passate a un'altra scena, o spegnete lo strumento senza salvare la scena, i dati che avete creato vanno persi.

2. Premete il tasto [PATTERN].

Appare la schermata PATTERN.

3. Toccate <PTN UTILITY>.

Appare la schermata PATTERN UTILITY.

4. Toccate <DELETE>.

Appare la schermata DELETE MENU.

5. Toccate <DELETE ALL>.

Appare un messaggio di conferma. Per annullare, toccate <CANCEL>.

6. Per eseguire, toccate <OK>.

Tutti i pattern vengono cancellati.

NOTA

I pattern cancellati non possono essere ripristinati.

Registrazione in Tempo Reale (Realtime REC)

1. Premete il tasto [●REC].

Appare la schermata REC STANDBY.

2. Effettuare le impostazioni per la registrazione.

Toccate direttamente i parametri nello schermo per selezionarli, o usate la manopola [VALUE] per modificare il valore.



Parametro di Registrazione	Spiegazione
Count In	Aggiunge un conteggio quando inizia la registrazione. Specificate questo prima di iniziare a registrare (durante l'arresto).
Time Signature	Specifica la suddivisione ritmica. Questa può essere specificata quando tutti i pattern sono vuoti.
Input Quantize	Specifica la quantizzazione che viene applicata durante la registrazione.
RHY SYNC	Specifica se il rhythm pattern correntemente selezionato suona automaticamente e viene registrato quando avviate la registrazione (ON) o non viene registrato (OFF).
LOOP REC SW	ON: La registrazione continua anche dopo che avete registrato le battute specificate dall'impostazione Length. OFF: Transizione da registrazione a riproduzione quando avete registrato le battute specificate dall'impostazione Length.
REC EVENT	Seleziona i dati dell'esecuzione che vengono registrati durante la registrazione in tempo reale.
CLICK	Attiva e disattiva il click (metronomo).
Tempo	Specifica il tempo.
Length	Specifica la lunghezza del pattern.
NEW/MIX	Specifica se effettuare una nuova registrazione o se sovrincidere (overdub).

Poiché toccando <TRACK/PATTERN> andate alla schermata PATTERN, usate questa schermata per selezionare la traccia (1-16) e il pattern (A-H) che viene registrato. Quando cambiate la traccia di destinazione della registrazione, anche la zona suonata dalla traccia si sposta in tandem.

(Esempio) Track 2: Zona 2 (Basso) → Track 10: Zona 10 (Batteria)

Dopo aver selezionato una traccia e un pattern nella schermata PATTERN, premete ancora una volta il tasto [REC].

3. Premete il tasto [▶PLAY] per avviare la registrazione.

Potete avviare la registrazione anche toccando <START>.

4. Suonate la tastiera.

Anche le operazioni sulle manopole e sui controlli vengono registrate.

5. Per arrestare la registrazione, premete il tasto [■STOP].

Quando avete finito di registrare, potete ripetere le istruzioni ai punti 1-5 a seconda delle necessità per registrare variazioni del pattern sulla stessa traccia, o per registrare un'altra traccia.

Se state creando gruppi o una song come descritto nei prossimi paragrafi, è una buona idea dividere la registrazione in più tracce e creare diversi pattern così da poterli distinguere.

Registrazione in Step (STEP REC)

1. Premete il tasto [●REC].

Appare la schermata REC STANDBY.

2. In <TRACK/PATTERN>, notate la traccia che registrerete.



Poiché toccando <TRACK/PATTERN> andate alla schermata PATTERN, usate questa schermata per selezionare la traccia (1-16) e il pattern (A-H) che viene registrato.

Quando cambiate la traccia di destinazione della registrazione, anche la zona suonata dalla traccia si sposta in tandem.

(Esempio) Track 2: Zona 2 (Basso) → Track 10: Zona 10 (Batteria)

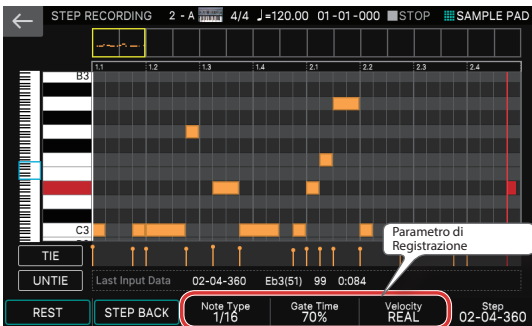
Dopo aver selezionato una traccia e un pattern nella schermata PATTERN, premete ancora una volta il tasto [REC].

3. Toccate <STEP REC>.

Appare la schermata STEP RECORDING.

4. Specificate le impostazioni della nota che immetterete.

Impostate i vari parametri di registrazione nella schermata.



Parametro di Registrazione	Spiegazione
Note Type	Seleziona il valore ritmico delle note che inserite.
GATE Time	Specifica il gate time (la percentuale effettiva del valore della nota che viene riprodotto).
Velocity	Specifica la dinamica.

5. Suonate un tasto una volta.

La nota viene registrata nello step 1, e la posizione dello step nello schermo avanza automaticamente della lunghezza specificata per lo step time.

Potete registrare un accordo suonando più note.

6. Ripetete le istruzioni al punto 6 per registrare ogni step.

7. Premete il tasto [EXIT] per terminare la registrazione.

MEMO

- Se volete inserire una pausa, toccate <REST>.
- Per cancellare i dati da uno step, toccate <STEP BACK>.
- Per inserire una legatura, toccate <TIE>.
- Se volete cancellare la legatura immessa precedentemente, toccate <UNTIE>.
- Se volete cambiare la posizione della battuta in cui state registrando, usate la manopola [E6].
- Utilizzando la barra di scorrimento della tastiera sul bordo sinistro dello schermo, potete spostare l'intervallo di note visualizzate verso l'alto o verso il basso.
- Utilizzando la barra di scorrimento di tipo 'piano roll' (rullo di pianola) in alto nello schermo, potete spostare l'area visualizzata attraverso le battute.

TR-REC

Che cos'è TR-REC?

TR-REC è il metodo che usa i tasti TONE CATEGORY [1]-[16] per specificare la temporizzazione con cui suona ogni strumento.

TR-REC è disponibile in ogni momento, sia che la frase stia suonando o sia ferma. Potete usarlo mentre ascoltate un ritmo che avete creato voi stessi. Per esempio, per creare il pattern di batteria che appare nella figura 1, dovete effettuare le impostazioni mostrate nella figura 2.

FIGURA 1



FIGURA 2

Numero dello step	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Hi-Hat chiuso	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rullante	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Grancassa	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

■ Tasto acceso □ Tasto spento

Per la parte Drum (di batteria), suonando uno strumento sulla tastiera, si illuminano o si spengono i tasti TONE CATEGORY [1]-[16], per indicare gli step in cui suona quello strumento.

Premendo uno dei tasti TONE CATEGORY [1]-[16] lo si alterna tra acceso e spento, impostando così se lo strumento suona o non suona in quello step.

1. Premete il tasto [●REC].

Appare la schermata REC STANDBY.

2. In <TRACK/PATTERN>, notate la traccia che registrerete.



Poiché toccando <TRACK/PATTERN> andate alla schermata PATTERN, usate questa schermata per selezionare la traccia (1-16) e il pattern (A-H) che viene registrato.

Dopo aver selezionato una traccia e un pattern nella schermata PATTERN, premete ancora una volta il tasto [REC].

3. Toccate <TR-REC>.

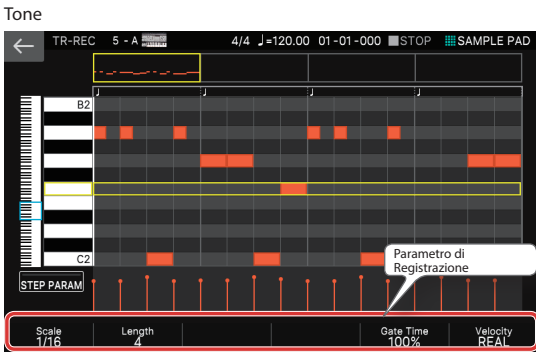
Appare la schermata TR-REC. Il tasto [TR-REC] è acceso, e i tasti delle categorie di Tone [1]-[16] agiscono come tasti della registrazione in step TR-REC.

MEMO

Potete selezionare la funzione TR-REC anche premendo il tasto [TR-REC] al posto del tasto [●REC].

4. Effettuare le impostazioni TR-REC.

Impostate i vari parametri di registrazione nella schermata.

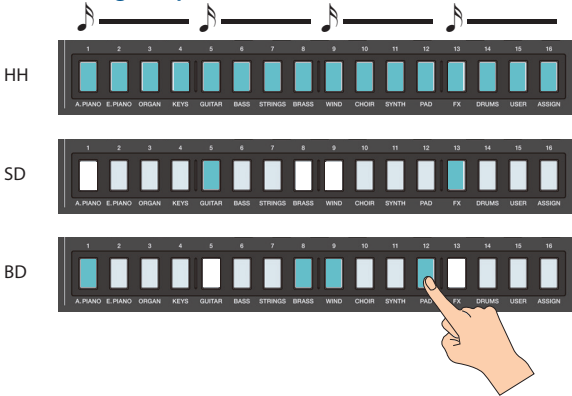


Parametro di Registrazione	Spiegazione
Scale	Specifica la lunghezza di uno step.
Gate	Specifica il gate time (la percentuale effettiva del valore della nota che viene riprodotto).
Velocity	Specifica la dinamica.

5. Usate la tastiera per specificare lo strumento che volete registrare (solo per un drum kit - batteria).

Lo strumento cambia quando suonate un tasto ad un'altezza differente. Per i Tone che non sono drum kit, usate la tastiera per specificare la nota che volete immettere.

6. Premete i tasti delle categorie di Tone [1]-[16] per far illuminare gli step in cui volete che suoni una nota.



Le note vengono immesse nelle posizioni degli step corrispondenti nello schermo. Per cancellare una nota, premete un tasto acceso delle categorie di Tone [1]-[16] per farlo spegnere. Potete anche premere il tasto [▶PLAY] e immettere le note mentre il pattern suona.

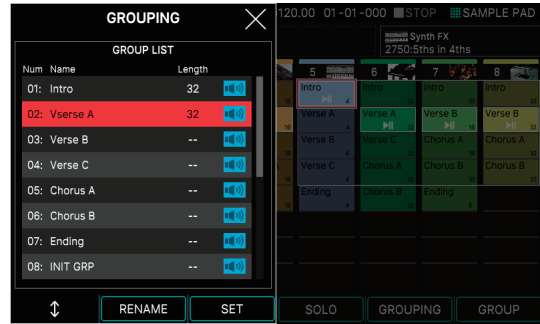
7. Premete il tasto [TR-REC] per arrestare la registrazione.

MEMO

- Non potete selezionare la modalità TR-REC durante la registrazione in tempo reale o in step.
- Potete tenere premuto il tasto [SHIFT] e premere un tasto delle categorie di tone [1]-[4] per cambiare la posizione della battuta o del movimento. (A seconda dell'impostazione Scale, usate il tasto [SHIFT] + tasti delle categorie di tone [1]-[8]).
- Scorrete l'area della tastiera (strumento) sul lato sinistro della schermata per muovere verso l'alto o il basso l'area visualizzata.
- Usate la barra di scorrimento di tipo 'piano roll' (rullo di pianola) in alto nello schermo, per spostare l'area visualizzata attraverso le battute.

Creare un Group

- 1. Premete il tasto [PATTERN].**
Appare la schermata PATTERN.
- 2. Ecco come selezionare i pattern per ogni traccia, per specificare la loro combinazione.**
- 3. Toccate <GROUPING>**
Appare la GROUP LIST.

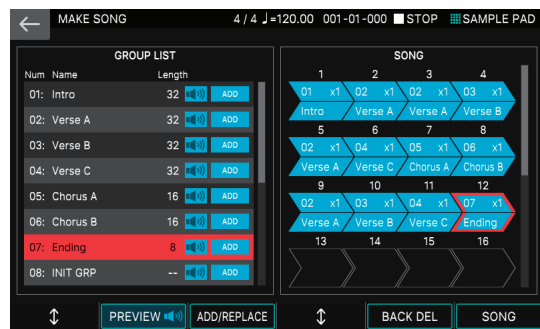


- 4. Muovete il cursore sul numero che volete specificare.**
- 5. Toccate <SET>.**
Appare un messaggio di conferma. Per annullare, toccate <CANCEL>.
- 6. Per eseguire, toccate <OK>.**

La combinazione corrente di pattern per ogni traccia viene registrata come un gruppo. **7. A seconda delle necessità, ripetete le istruzioni e i punti 2-6 per creare i gruppi.** Potete toccare <RENAME> assegnare un nome al gruppo che create.

Creare una Song

- 1. Premete il tasto [GROUP].**
Appare la schermata GROUP.
- 2. Toccate <MAKE SONG>.**
Appare la schermata MAKE SONG.



- 3. Nella GROUP LIST sul lato sinistro della schermata, toccate <ADD> per il gruppo che volete riprodurre per primo.**
Il gruppo che toccate viene aggiunto al campo SONG sulla destra, e la posizione di immissione avanza di uno.

MEMO

- Se toccate <ADD/REPLACE> e usate REPLACE per l'immissione, il gruppo nella posizione di immissione viene sostituito.
- Può essere immesso un massimo di 32 gruppi.
- Se toccate <BACK DEL>, il gruppo nella posizione di immissione viene cancellato, e la posizione di immissione torna indietro di uno.

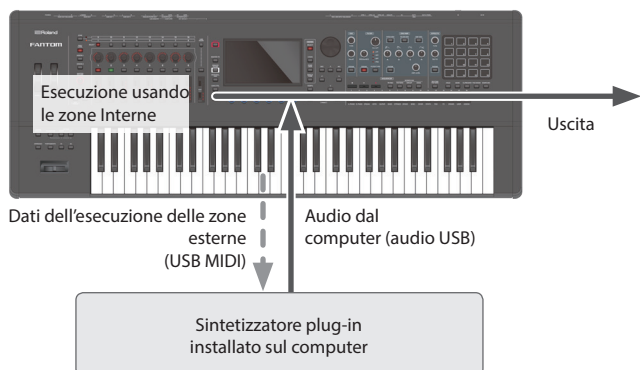
- 4. Ripetete le istruzioni al punto 3 a seconda delle necessità per creare la vostra song.**

NOTA

Se create un gruppo o una song, e poi passate a un'altra scena, o spegnete lo strumento senza salvare la scena, i dati che avete creato vanno persi.

Suonare Live con un Sintetizzatore Plug-in

Ecco come potete usare il FANTOM per suonare un sintetizzatore plug-in installato sul vostro computer.



Collegamento al Vostro Computer

Il driver USB è il software che trasferisce i dati tra il software sul vostro computer e questa unità. Dovete installare il driver USB per poter usare questa unità connessa al vostro computer.

MEMO

Per i dettagli su come scaricare e installare il driver USB, fate riferimento al sito Web Roland.

<http://www.roland.com/support/>

Impostazioni del Driver USB

Ecco come specificare il driver USB che viene usato quando vi collegate al vostro computer.

1. Premete il tasto [MENU].
2. Toccate <SYSTEM>.
3. Toccate la linguetta <GENERAL>.
4. Impostare il parametro "USB Driver" su "VENDER".

Parametro	Valore	Spiegazione
USB Driver	VENDER	Scegliete questo se volete usare il driver USB scaricato dal sito Web Roland.
	GENERIC	Scegliete questo se volete utilizzare il driver USB standard incluso col vostro computer. * È disponibile solo il MIDI.

5. Premete il tasto [WRITE] per salvare le impostazioni SYSTEM.
6. Spegnete e riaccendete lo strumento.

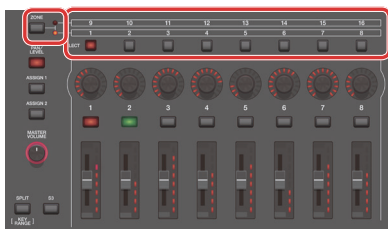
Controllare un Dispositivo MIDI Esterno (EXT MIDI OUT)

Le operazioni sulle manopole e l'esecuzione alla tastiera di questa unità possono essere trasmesse sotto forma di messaggi MIDI dal connettore MIDI OUT e dalla MIDI OUT USB. I dati della tastiera possono essere emessi dalle prese CV/GATE OUT sotto forma di segnali CV/GATE.

Impostando una specifica zona su "EXT", potete usare quella zona per il controllo di un dispositivo MIDI esterno.

1. Premete il tasto ZONE SELECT della zona che volete usare per l'uscita MIDI.

Per selezionare le zone 9-16, usate il tasto [ZONE 1-8/9-16] per cambiare i gruppi, e poi premete un tasto ZONE SELECT [1]-[8].



2. Premete il tasto ZONE INT/EXT della zona selezionata per farlo accendere in verde.

Se non è verde, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto ZONE INT/EXT corrispondente per farlo accendere in verde (impostazione EXT).

Se è acceso in verde (impostazione EXT), i messaggi MIDI vengono emessi.

Se sono accesi i tasti ZONE INT/EXT di più zone, queste impostazioni, assieme alle zone specificate dal tasto ZONE SELECT (zona corrente) determinano se il MIDI viene trasmesso a un modulo sonoro esterno.

Stato del tasto	Quando la zona interessata è la zona corrente	Quando la zona interessata non è la zona corrente Spento
Spento (COMMON)	Il generatore sonoro interno e il modulo sonoro esterno producono entrambi il suono quando agite sulla tastiera.	Né il generatore sonoro interno né il modulo sonoro esterno producono suoni quando agite sulla tastiera. Potete usare il sequencer interno o i dati MIDI da un dispositivo esterno per far suonare il generatore sonoro interno.
Accesso in rosso (INT)	Il generatore sonoro interno produce il suono quando agite sulla tastiera.	Solo se il tasto ZONE INT/EXT di un'altra zona corrente è attivo (acceso in rosso o in verde), il generatore sonoro interno produce il suono quando agite sulla tastiera.
Accesso in verde (EXT)	Il modulo sonoro esterno produce il suono quando agite sulla tastiera.	Solo se il tasto ZONE INT/EXT di un'altra zona corrente è attivo (acceso in rosso o in verde), il modulo sonoro esterno produce il suono quando agite sulla tastiera.
Accesso in arancio (MUTE)	Il generatore sonoro è silenziato. Il generatore sonoro interno non produce suoni. Se nello stato immediatamente precedente era acceso in verde, il modulo sonoro esterno produce suoni.	

3. A seconda delle necessità, premete il tasto [PAN/LEVEL], il tasto [ASSIGN 1], o il tasto [ASSIGN 2].
4. Quando agite sulle manopole di controllo [1]-[8] e sui cursori [1]-[8], messaggi MIDI vengono inviati in uscita a seconda dei tasti che avete premuto al punto 3.

MEMO

- Potete effettuare impostazioni dettagliate in ZONE EDIT (p. 14).
- Le impostazioni che effettuate possono essere salvate nelle impostazioni della scena. "Salvare una Scena" (p. 15)

Usare l'Audio USB

Regolare l'Ingresso Audio USB

Ecco come effettuare le impostazioni per l'audio che viene immesso da un computer collegato via USB.

1. Premete il tasto [USB AUDIO SELECT].
Appare il menù USB AUDIO.
2. Usate il cursore per selezionare "USB Audio Input Switch", e usate la manopola [VALUE] impostare il parametro su "ON".
L'ingresso audio dal dispositivo collegato si attiva.
3. Usate il cursore per selezionare "USB Audio Input Volume", e usate la manopola [VALUE] per regolare il livello di ingresso.

MEMO

Se "USB Audio In/Out Select" è impostato su IN, potete usare anche il cursore [USB AUDIO] per regolare il valore.

Regolare l'Uscita Audio USB

Ecco come emettere l'audio del FANTOM verso un computer collegato via USB.

1. Premete il tasto [USB AUDIO SELECT].
Appare il menù USB AUDIO.
2. Usate il cursore per selezionare "USB Audio Output Switch", e usate la manopola [VALUE] impostare il parametro su "ON".
L'uscita audio verso il dispositivo collegato si attiva.
3. Usate il cursore per selezionare "USB Audio Output Volume", e usate la manopola [VALUE] per regolare il livello di uscita.

MEMO

Se "USB Audio In/Out Select" è impostato su OUT, potete usare anche il cursore [USB AUDIO] per regolare il valore.

Controllare un Sintetizzatore Analogico (CV/GATE OUT)

Potete collegare un sintetizzatore analogico dotato di prese di ingresso CV/GATE, e controllare l'on/off delle note o l'intonazione.

Presca	Spiegazione
Presca GATE OUT 1 Presca GATE OUT 2	Queste prese emettono segnali note-on/off. L'uscita è a +5 V.
Presca CV OUT 1 Presca CV OUT 2	Queste prese emettono i segnali dell'intonazione. Se avete effettuato impostazioni della trasposizione in semitoni o ottave, questa tensione cambia conformemente. Questa presca supporta OCT/V (non supporta Hz/V).

MEMO

GATE OUT2 può essere impostata come CV OUT. Per i dettagli, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

Impostazioni

Impostazioni Dettagliate delle Funzioni (Menu)

1. **Premete il tasto [MENU].**
Appare la schermata MENU.
2. **Toccate la voce desiderata del menù nello schermo.**
3. **Modificate le impostazioni del menù selezionato.**

MEMO

Per i dettagli sui contenuti di ogni voce del menù, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

Menù	Spiegazione
TONE EDIT	Modifica del tone (p. 14).
EFFECTS EDIT	Modifica degli Effetti
ZONE EDIT	Modifica di una zona (p. 14).
SCENE EDIT	Impostazioni per una intera scena (p. 12).
MIXER	Regola la posizione stereo e il bilanciamento di volume.
SYSTEM	Impostazioni generali per l'intera unità.
UTILITY	Backup dei dati o inizializzazione di questa unità (p. 23).

Backup dei Dati Utente (Backup/Restore)

Ecco come salvare tutte le impostazioni memorizzate nella memoria interna di questa unità su una memoria flash USB (backup), o ripristinarle nella memoria interna (restore).

Salvare i Dati su una Memoria Flash USB (BACKUP)

NOTA

Se effettuate la copia di backup usando lo stesso nome del file dei dati di una backup che si trova già sulla memoria flash USB, i dati esistenti vengono sovrascritti. Assegnate un nome differente se volete effettuare una nuova backup.

1. **Premete il tasto [MENU].**
Appare la schermata MENU.
2. **Toccate <UTILITY>.**
Appare la schermata UTILITY.
3. **Toccate <BACKUP>.**
4. **Se volete rinominare il file della backup, toccate <RENAME> e assegnate un nome (p. 10).**
Dopo aver modificato il nome, toccate <OK> per chiudere la finestra.
5. **Toccate <OK>.**
Appare un messaggio di conferma.
Per annullare, toccate <CANCEL>.
6. **Per eseguire, toccate <OK>.**

NOTA

Non spegnete mai l'unità o scollegate l'unità flash USB mentre lo schermo indica "working".

Ripristinare i Dati Salvati da una Memoria Flash USB (RESTORE)

NOTA

Quando effettuate l'operazione di ripristino, tutti i dati salvati correntemente in questa unità vanno persi. Se volete conservare le impostazioni correnti, effettuate una backup usando un nome differente.

1. **Nella schermata UTILITY, toccate <RESTORE>.**
2. **Toccate il file che volete ripristinare, e poi toccate <RESTORE>.**
Appare un messaggio di conferma.
Per annullare, toccate <CANCEL>.
3. **Per eseguire, toccate <OK>.**

NOTA

Non spegnete mai l'unità o scollegate l'unità flash USB mentre lo schermo indica "working".

4. **Spegnete e riaccendete lo strumento (p. 8).**

Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica (Factory Reset)

Ecco come riportare le impostazioni dell'unità ai valori originali impostati in fabbrica (factory reset).

NOTA

Quando effettuate l'operazione Factory Reset, tutti i dati in questa unità vanno persi. Se vi sono dati che volete conservare, effettuate una copia di backup su una memoria flash USB.

1. **Nella schermata MENU, toccate <UTILITY>.**
2. **Toccate <FACTORY RESET>.**
Appare un messaggio di conferma.
Per annullare, toccate <CANCEL>.
3. **Per eseguire, toccate <OK>.**

NOTA

Non spegnete mai lo strumento mentre è in corso il factory reset.

Specifiche Principali

Roland FANTOM : Workstation Musicale

	FANTOM-6	FANTOM-7	FANTOM-8
Tastiera	Tastiera a 61 tasti semi-pesati con aftertouch di canale	Tastiera a 76 tasti semi-pesati con aftertouch di canale	88 tasti PHA-50 con struttura ibrida in legno e plastica e aftertouch di canale
Alimentazione	CA 117-240 V		
Consumo	50W		
Dimensioni	1.084 (L) x 403 (P) x 106 (A) mm	1.296 (L) x 403 (P) x 106 (A) mm	1.432 (L) x 439 (P) x 153 (A) mm
Peso	15,3 kg	17,7 kg	27,7 kg
Accessori	Manuale dell'Utente Cavo di Alimentazione		
Accessori Opzionali	Supporto per Tastiere: KS-10Z, KS-12	Supporto per Tastiere: KS-10Z, KS-12	Supporto per Tastiere: KS-G8B, KS-10Z, KS-12
	Interruttori a pedale: Serie DP, RPU-3 Pedale di Espressione: EV-5 Memoria flash USB (*1) <small>*1 Usate un dispositivo di memoria flash USB disponibile in commercio. Però, non possiamo garantire che tutti i drive flash USB disponibili in commercio funzionino con questa unità.</small>		

* Questo documento illustra le specifiche del prodotto nel momento in cui il documento è stato redatto. Per le informazioni più recenti, fate riferimento al sito Web Roland.

MEMO

Per i dettagli su come posizionare questa unità su un supporto, fate riferimento al "Reference Manual" (PDF).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

 **Roland**