



P-6

Manuale dell'Utente

Per garantire il corretto utilizzo di questa unità, leggete prima attentamente la documentazione sottoelencata. Dopo la lettura, tenete il documento(i) a portata di mano per future consultazioni.

- Foglietto "Read Me First"

Sommario

Pannello superiore	4	Incollare uno step.....	58
Pannello posteriore	8	Inserire uno step vuoto.....	59
Cosa sono i sample	9	Copiare tutti gli step per raddoppiare la lunghezza.....	60
Suonare i sample	10	Modificare le note	61
Cambiare i banchi di sample	11	Spostare la temporizzazione del movimento in levare (SHUFFLE)	64
Modificare la qualità del suono della riproduzione del sample (Lo-Fi)	12	Impostare la lunghezza del pattern.....	65
Impostare e controllare l'intensità dell'effetto Lo-Fi.....	13	Copiare i pattern.....	66
Cambiare il modo di riproduzione del sample (gate/one shot).	14	Copiare un pattern per aumentarne la lunghezza	67
Selezionare la direzione di riproduzione del sample	15	Copiare una sequenza.....	68
Riprodurre i sample in loop	17	Riportare le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale	70
Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample (polifonia)	18	Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente	71
Usare i tasti della tastiera per suonare i sample.	19	Usare gli effetti MFX	72
Cambiare le ottave dei tasti della tastiera	20	Attivare/disattivare gli effetti nel momento desiderato ..	73
Ripristinare le impostazioni dei sample pad	21	Selezionare il bus in cui inviare il suono	74
Campionare	22	Salvare le impostazioni del sample pad, del pattern e dei parametri dell'effetto (WRITE)	75
Regolare il livello di ingresso.....	24	Connessione a un computer o a un dispositivo mobile ..	77
Impostazioni del campionamento	25	Collegamento al computer.....	78
Creare sample con suddivisioni uguali (step sampling) ..	27	Collegamento a un dispositivo iOS (porta USB Type-C®) .	79
Modificare il suono di un sample.....	29	Collegamento a un dispositivo iOS (connettore Lightning)	80
Copiare un sample.....	31	Collegamento con un dispositivo MIDI esterno	82
Scambiare i sample	32	Effettuare la backup dei pattern sul vostro computer ...	83
Cancellare un sample.....	33	Ripristinare i pattern (Restore)	84
Conoscere il campionatore granulare.	34	Backup dei sample sul computer (export)	85
Usare il campionatore granulare.	35	Caricare i sample (Import)	87
Controllare i granelli	36	Ripristinare le impostazioni di fabbrica (Factory Reset)	90
Ripristinare le impostazioni del pad [GRANULAR]	38	Configurare varie impostazioni	91
Comprendere i pattern	39	Lista MENU.....	92
Riprodurre un pattern	40	Impostazioni SAMPLE EDIT (P.ENV).....	97
Impostare il tempo	41	Esempi di impostazioni dei parametri dell'involuppo dell'intonazione.....	99
Selezionare un pattern	42	Impostazioni SAMPLE EDIT (VOICE).....	105
Silenziare un sample	43	Impostazioni SAMPLE EDIT (FILTER).....	109
Riprodurre step specifici in loop (step loop)	44	Impostazioni SAMPLE EDIT (MIXER)	111
Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer	45	Impostazioni DELAY/REVERB.....	113
Registrare la vostra esecuzione in tempo reale (Real-time input)	46	Lista delle scorciatoie	116
Registrare i movimenti delle manopole	48	Scorciatoie che utilizzano il tasto [SHIFT].....	117
Cancellare i movimenti delle manopole registrati in un pattern	49	Scorciatoie che utilizzano il tasto [PATTERN]	118
Immettere manualmente l'esecuzione (step input)	50	Scorciatoie che utilizzano il tasto [KYBD]	119
Usare i tasti step per cambiare le pagine in cui operare.....	52	Scorciatoie che utilizzano il tasto [MFX]	120
Immettere una legatura.....	53	Scorciatoie che utilizzano i pad	121
Immettere note (suoni in scala) per ogni step.....	54	Scorciatoie che utilizzano i tasti degli step	122
Registrare i movimenti della manopola in step (motion)....	55	Funzioni delle manopole	123
Cancellare i movimenti delle manopole registrati in uno step.....	56		
Copiare uno step.....	57		

Effetti e parametri dell'effetto.	124
DJFX Looper.....	125
Chromatic PS	126
Sync Delay.....	127
Filter+Drive	128
Scatter	129
Isolator	130
Resonator	131
Stopper	132
Super Filter.....	133
Vinyl Sim.....	134
Cassette Sim.....	135
Lo-fi.....	136
Riverbero	137
Chorus.....	138
Flanger	139
Phaser	140
Tremolo/Pan	141
Ring Mod	142
Crusher.....	143
Compressor.....	144
Flusso del segnale	145
Tabella di implementazione MIDI	146
Messaggi di control change.....	148
Specifiche principali.....	150

Pannello superiore



1. Porte e prese

Controllo	Spiegazione
Indicatore CHARGE	<p>Durante la ricarica tramite la porta USB:</p> <p>Arancio (acceso): In carica.</p> <p>Verde (acceso): La carica è completa.</p> <p>Verde e arancio (lampeggiante): Si è verificato un errore di carica. Contattate il vostro rivenditore o il supporto Roland. https://www.roland.com/support/</p> <p>Quando non sta avvenendo la ricarica tramite la porta USB:</p> <p>Rosso (acceso): La carica restante della batteria è bassa. Caricate la batteria. Il P-6 si spegne entro 30 minuti.</p>
Presenza SYNC IN	Usate questa presa per immettere segnali di sincronizzazione da un dispositivo esterno.
Presenza SYNC OUT	Usate questa presa per emettere segnali di sincronizzazione a un dispositivo esterno.
Presenza MIX IN	Questa è una presa di ingresso per i segnali audio. Il suono dai dispositivi connessi viene emesso dalla presa MIX OUT.
Presenza MIX OUT / HEADSET	Questa è una presa di uscita per i segnali audio. Potete collegare delle cuffie a questa presa. Potete anche connettere un headset (cuffia con microfono) qui. Se qui avete connesso un headset (cuffia con microfono), la presa funziona anche come presa MIC IN.
Manopola [VOLUME]	Regola il volume dell'audio dalla presa MIX OUT.

MEMO

- Utilizzate un cavo con spine mono mini per il collegamento alle/dalle prese SYNC (IN/OUT). Queste prese non funzionano correttamente quando utilizzate un cavo con spine stereo mini.
- Non connettete un dispositivo audio alla presa SYNC OUT. Questo potrebbe causare malfunzionamenti.
- Se un dispositivo esterno è connesso alla presa SYNC IN, l'unità si sincronizza al clock immesso nella presa SYNC IN, indipendentemente dall'impostazione MIDI Clock Sync.

- Usate cavi con spine di tipo phone mini stereo per la connessione alle/dalle prese MIX (IN/OUT). Queste prese non funzionano correttamente quando utilizzate un cavo con spine mono mini.
- Usate un headset con una spina di tipo CTIA mini (a 4 conduttori) per il collegamento alle prese MIX OUT/HEADSET.

2. Controlli comuni

Controllo	Spiegazione
Display	Questo è un display a LED a quattro cifre, sette segmenti.
Manopola [TEMPO/VALUE]	Cambia i valori che appaiono nel display.
Tasto [SHIFT]	Usatelo in combinazione con altri controlli.
Tasto [PATTERN]	Imposta l'unità sul modo di selezione del pattern.
Tasto [▶]	Riproduce il pattern. Premete di nuovo il tasto per arrestare la riproduzione.
Tasto [●]	Imposta un pattern che è stato immesso in tempo reale in modo standby di registrazione. In questo modo, potete avviare la registrazione del pattern premendo il tasto [▶] (Registrare la vostra esecuzione in tempo reale (Real-time input) (p. 46)).

3. Effetti

Controllo	Spiegazione
Manopole [CTRL1]–[CTRL3]	Configurano gli effetti. Per i dettagli, fate riferimento a “Effetti e parametri dell’effetto. (p. 124)” .
Tasto [LOOPER]	Attiva e disattiva il DJFX Looper (p. 125) . Questo effetto ripete il suono in cicli brevi. Potete anche cambiare la direzione di riproduzione (avanti/indietro) e la velocità di riproduzione del suono immesso.
Tasto [PITCH]	Attiva e disattiva il Chromatic PS (p. 126) . Questo effetto cambia l’intonazione.
Tasto [DELAY]	Attiva e disattiva il Sync Delay (p. 127) . Crea un effetto di eco sincronizzato al tempo.
Tasto [FILTER]	Attiva e disattiva il Filter+Drive (p. 128) . Questo è un filtro con overdrive. Taglia le frequenze specificate e aggiunge distorsione.
Tasto [SCATTER]	Attiva e disattiva lo Scatter (p. 129) . Questo effetto trasforma il suono riprodotto in un loop in step, alterandone la direzione di riproduzione e la lunghezza del gate (durata delle note). Questo dona una sensazione di groove digitale alla riproduzione in loop.
Tasto [MFX]	Attiva e disattiva gli effetti. Premete un tasto dello step tenendo premuto il tasto [MFX] per selezionare gli effetti. Per i dettagli, fate riferimento a “Effetti e parametri dell’effetto. (p. 124)” .

4. Modifica dei sample

Controllo	Spiegazione
Manopola [PITCH]	Imposta l’intonazione del sample.
Manopola [START]	Specifica la posizione da cui inizia la riproduzione del sample.
Manopola [END]	Specifica la posizione in cui termina la riproduzione del sample.
Manopola [LEVEL]	Imposta il volume del sample.

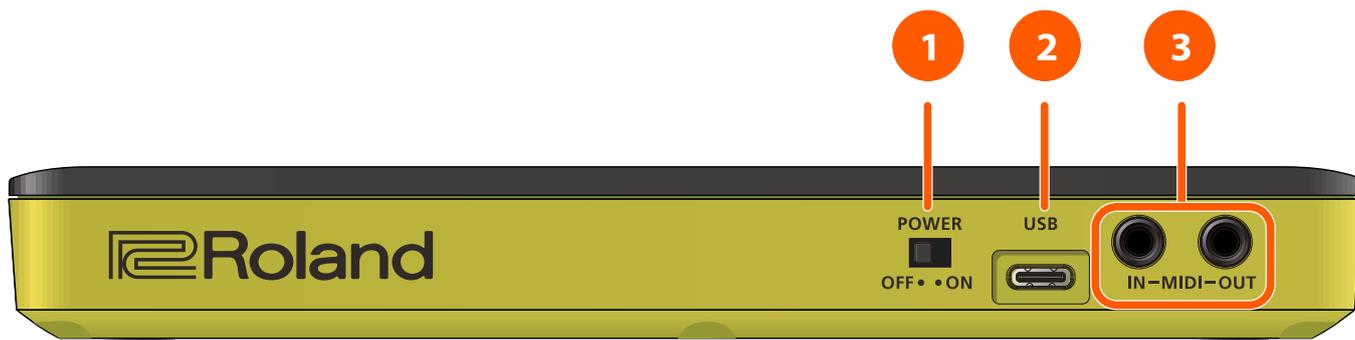
Pannello superiore

Controllo	Spiegazione
Tasto [SAMPLING]	<p>Vi permette di campionare.</p> <p>Potete anche importare i sample da un computer.</p> <p>Per i dettagli, fate riferimento a “Caricare i sample (Import) (p. 87)”.</p>
Tasto [LO-Fi]	<p>Quando questo è attivo, l'effetto Lo-Fi viene utilizzato per degradare la qualità di riproduzione del suono (riducendo il bit rate del sample).</p> <p>Premete il tasto [LO-Fi] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per impostare l'intensità dell'effetto Lo-Fi (Impostare e controllare l'intensità dell'effetto Lo-Fi (p. 13)).</p>
Tasto [GATE]	<p>Cambia la modalità di riproduzione del sample.</p> <p>Il modo in cui suonano i sample quando premete i sample pad dipende dal modo di riproduzione.</p> <p>Per i dettagli, fate riferimento a “Cambiare il modo di riproduzione del sample (gate/one shot). (p. 14)”.</p> <p>Premete il tasto [GATE] tenendo premuto il tasto [SHIFT] per far sì che i tasti della tastiera attivino contemporaneamente i sample.</p> <p>Per i dettagli, fate riferimento a “Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample (polifonia) (p. 18)”.</p>
Tasto [DELETE]	<p>Cancella un sample.</p> <p>Quando il tasto [SAMPLING] è acceso (in modalità di campionamento), premete il tasto [DELETE] per silenziare il microfono.</p>
Tasto [LOOP]	<p>Quando questo è attivo, il sample viene riprodotto in loop (cioè, ripetutamente).</p> <p>Potete modificare la direzione di riproduzione del loop.</p> <p>Per i dettagli, fate riferimento a “Selezionare la direzione di riproduzione del sample (p. 15)”.</p> <p>MEMO</p> <p>Quando il tasto [GATE] è disattivato (one-shot), il loop non smette di suonare anche dopo aver sollevato le dita dai sample pad. Per interrompere la riproduzione del sample, premete di nuovo i sample pad.</p>
Tasti [A/E]–[D/H]	<p>Cambia il banco di pad (banchi A–D).</p> <p>Quando sono selezionati i banchi A–D, i tasti [A/E]–[D/H] si accendono.</p> <p>Premete due volte i tasti [A/E]–[D/H] per selezionare i banchi E–H.</p> <p>Quando sono selezionati i banchi E–H, i tasti [A/E]–[D/H] lampeggiano.</p> <p>Premete i tasti [A/E]–[D/H] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per silenziare i banchi di sample.</p>

5. Pad

Controllo	Spiegazione
Sample pad [1]–[6]	<p>Questi riproducono i campionamenti (sample) assegnati ad ogni sample pad.</p> <p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> Le impostazioni di ogni sample pad vengono salvate nel sistema del P-6 e utilizzate in comune da tutti i pattern. Premete un sample pad tenendo premuto il tasto [PATTERN] per selezionare un sample pad senza riprodurlo. Premete i sample pad mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per silenziare le note dei pad. Le impostazioni di silenziamento vengono salvate nei pattern.

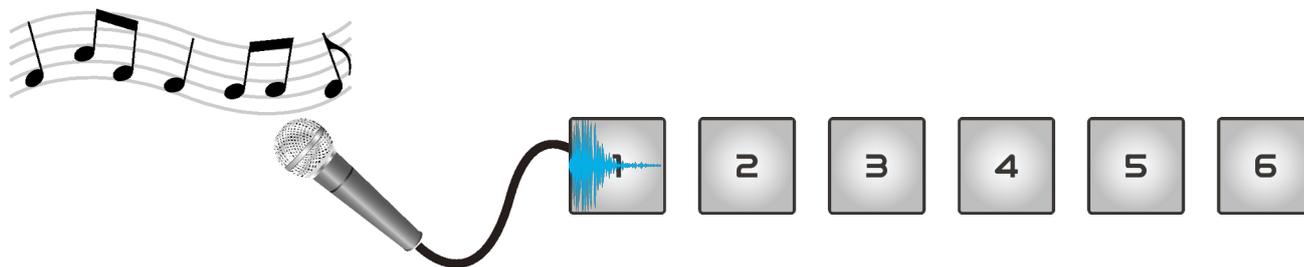
Pannello posteriore



Numero	Nome	Spiegazione
1	Interruttore [POWER]	Questo accende e spegne l'unità.
2	Porta USB (USB Type-C®)	Usate un cavo USB 2.0 (USB A↔USB Type-C®, USB Type-C®↔USB Type-C®) disponibile in commercio per collegare questa porta al vostro computer. Viene usata per trasferire dati USB MIDI e USB audio via USB. Non usate un cavo USB progettato solo per la ricarica dei dispositivi. I cavi usati solo per la ricarica non possono trasmettere dati.
3	Prese MIDI (IN/OUT)	Usate cavi di connessione TRS/TRS (serie BCC, venduto separatamente) o cavi di connessione TRS/MIDI (serie BMIDI, venduto separatamente) per connettere questa unità a un dispositivo MIDI esterno. Potete far suonare il P-6 in sincrono con un dispositivo MIDI connettendo i dispositivi con un cavo MIDI disponibile in commercio. Non usate questi connettori per collegare dispositivi audio. Questo potrebbe causare malfunzionamenti.

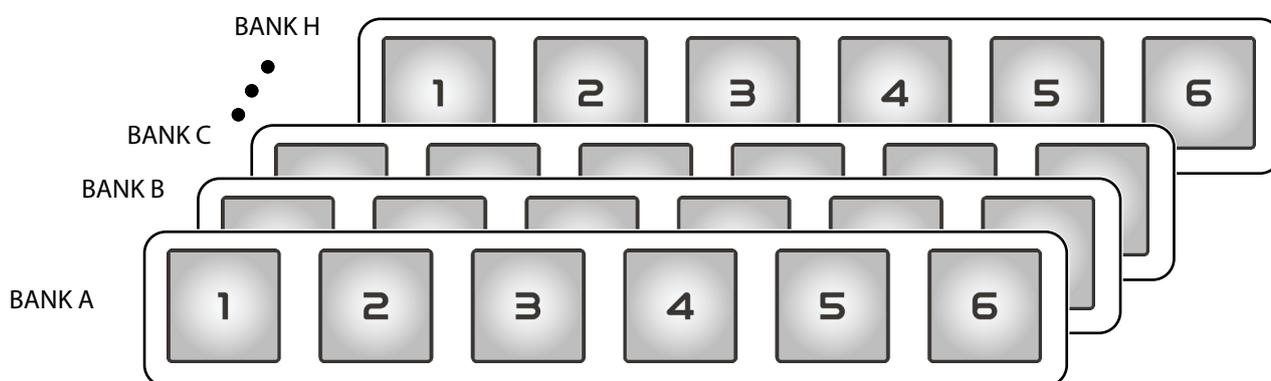
Cosa sono i sample

Un sample (campione) è una raccolta di dati che include il suono campionato (dati audio registrati), il funzionamento del sample pad e le impostazioni del loop del sample.



I sample sono specificati da un banco (A–H) e da un numero di sample (1–6), per un totale di 48 sample.

I sample possono essere assegnati ai sample pad e riprodotti sul P-6, oppure potete usarli come parti dei pattern per costruire il vostro brano.



I sample vengono salvati in un'area interna dedicata sul P-6, e vengono condivisi da tutti i pattern.

Le seguenti impostazioni relative al funzionamento dei sample pad vengono gestite insieme ai sample.

- Impostazioni del tasto [LO-Fi] ([Modificare la qualità del suono della riproduzione del sample \(Lo-Fi\) \(p. 12\)](#))
- Impostazioni del tasto [GATE] ([Cambiare il modo di riproduzione del sample \(gate/one shot\) \(p. 14\)](#))
- Impostazioni monofonico/polifonico ([Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample \(polifonia\) \(p. 18\)](#))
- Impostazioni del tasto [LOOP] ([Riprodurre i sample in loop \(p. 17\)](#))
- Impostazioni della direzione di riproduzione del sample ([Selezionare la direzione di riproduzione del sample \(p. 15\)](#))
- Impostazioni del tasto [F#] (P.ENV) ([Impostazioni SAMPLE EDIT \(P.ENV\) \(p. 97\)](#))
- Impostazioni del tasto [G] (VOICE) ([Impostazioni SAMPLE EDIT \(VOICE\) \(p. 105\)](#))
- Impostazioni del tasto [G#] (FILTER) ([Impostazioni SAMPLE EDIT \(FILTER\) \(p. 109\)](#))
- Impostazioni del tasto [A] (MIXER) ([Impostazioni SAMPLE EDIT \(MIXER\) \(p. 111\)](#))

Suonare i sample

Dopo che il P-6 si è avviato, potete usare i sample pad per riprodurre i sample.

MEMO

Il tempo del pattern corrente viene visualizzato nel display.



1 Premete i sample pad per riprodurre i sample.

Questo riproduce i sample che sono assegnati ai sample pad.

MEMO

- Quando premete il tasto [KYBD] (HOLD) mentre tenete premuto un sample pad, il sample pad resta nella condizione premuta (abbassato).
- Potete selezionare i banchi di sample pad.
Per i dettagli, fate riferimento a ["Cambiare i banchi di sample \(p. 11\)"](#).

Cambiare i banchi di sample

Ecco come selezionare i banchi di sample.

Vi sono otto banchi (A–H), con sei sample che potete suonare in ogni banco, per un totale di 48 sample.



1 Premete i tasti [A/E]–[D/H].

Questo seleziona il banco che avete premuto.

Premete due volte i tasti [A/E]–[D/H] per selezionare i banchi E–H.

MEMO

I tasti [A/E]–[D/H] si illuminano in modo differente a seconda del banco che selezionate.

Banco	Tasti [A/E]–[D/H]
A–D	Acceso
E–H	Lampeggiante

Modificare la qualità del suono della riproduzione del sample (Lo-Fi)

Potete usare l'effetto Lo-Fi per degradare la qualità di riproduzione del suono (riducendo il bit rate del sample).



- 1 Premete i sample pad [1]–[6] a cui volete applicare l'effetto Lo-Fi, o premete il pad [GRANULAR].
- 2 Premete il tasto [LO-Fi] per attivare e disattivare l'effetto Lo-Fi.

Tasto [LO-Fi]	Spiegazione
Disattivato (spento)	L'effetto Lo-Fi non viene applicato.
Attivo (acceso)	L'effetto Lo-Fi viene applicato, riducendo la qualità del suono. MEMO Potete regolare l'intensità dell'effetto Lo-Fi. Per i dettagli, fate riferimento a "Impostare e controllare l'intensità dell'effetto Lo-Fi (p. 13)".

MEMO

Potete riportare le impostazioni dei sample pad alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).

Per i dettagli, fate riferimento a "Ripristinare le impostazioni dei sample pad (p. 21)".

Impostare e controllare l'intensità dell'effetto Lo-Fi

Potete impostare l'intensità con cui viene applicato l'effetto Lo-Fi (cioè la riduzione della qualità audio).



- 1 Premete il tasto [LO-Fi] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].
- 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "LoFi".
- 3 Premete il tasto [C#] (ENTER).
- 4 Ruotate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare l'intensità dell'effetto.
- 5 Per uscire dalle impostazioni, premete il tasto [C] (EXIT).

MEMO

Selezionate "SNP.r" al punto 2, e poi premete il tasto [C#] (ENTER) per visualizzare la frequenza di campionamento del sample corrente. Premete il tasto [C] (EXIT) per terminare la verifica della frequenza di campionamento.

Cambiare il modo di riproduzione del sample (gate/one shot).

Ecco come cambiare il modo in cui viene riprodotto il sample.

Il modo in cui suonano i sample quando premete i sample pad dipende dal modo di riproduzione.



1 Premete il sample pad di cui volete cambiare il modo di riproduzione.

2 Premete il tasto [GATE] per impostare il modo di riproduzione.

Tasto [GATE]	Spiegazione
Off (spento)	Il sample viene riprodotto in modo one-shot (cioè, una sola volta). In questo modo, il sample suona una volta fino alla fine, anche dopo aver sollevato il dito dal sample pad.
On (acceso)	Il sample viene riprodotto in modo gate. In questo modo, il sample suona solo mentre tenete premuto il sample pad.

MEMO

Potete riportare le impostazioni dei sample pad alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).

Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare le impostazioni dei sample pad \(p. 21\)"](#).

Selezionare la direzione di riproduzione del sample

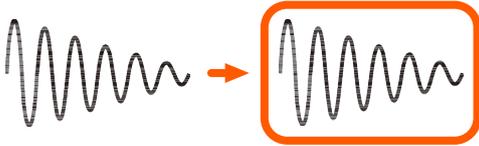
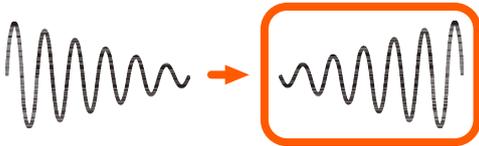
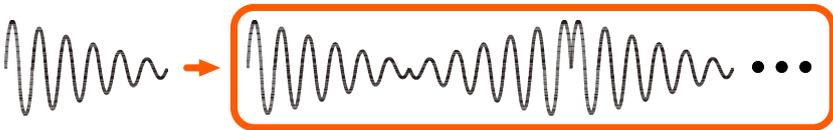
Potete scegliere in quale direzione viene riprodotto il sample.



1 Premete il tasto [LOOP] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Questo cambia la direzione di riproduzione del sample.

La direzione di riproduzione del sample cambia come indicato sotto ogni volta che premete il tasto [LOOP] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Display	Tasto [LOOP]	Spiegazione
<i>Frwd</i> (Forward)	Illuminato debolmente	Il sample viene riprodotto in avanti (modo normale). 
<i>Rev</i> (Reverse)	Acceso	Il sample viene riprodotto al contrario. 
<i>Alt</i> (Alternate)	Lampeggiante	In questo modo, il sample suona ripetutamente in avanti e poi indietro.  MEMO Il sample viene riprodotto ripetutamente quando selezionate la modalità alternata.

Suonare i sample

MEMO

Potete riportare le impostazioni dei sample pad alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).

Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare le impostazioni dei sample pad \(p. 21\)"](#).

Riprodurre i sample in loop

Ecco come riprodurre i sample in loop (cioè, ripetutamente).



1 Premete il tasto [LOOP].

Questo attiva la riproduzione ripetuta (in loop) del sample.

MEMO

- Quando il tasto [GATE] è disattivato (one-shot), il loop non smette di suonare anche dopo aver sollevato le dita dai sample pad. Per interrompere la riproduzione del sample, premete di nuovo i sample pad.
- Premete i tasti [C] (EXIT) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per silenziare tutti i sample che stanno suonando.
- Potete riportare le impostazioni dei sample pad alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato). Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare le impostazioni dei sample pad \(p. 21\)"](#).

Usare i tasti della tastiera per suonare i sample.

Potete usare i tasti della tastiera per suonare il sample selezionato utilizzando i sample pad o il pad [GRANULAR], per eseguire le note in scala. Potete anche utilizzare i tasti della tastiera per riprodurre ognuno dei sample che avete campionato usando lo step sampling o suddiviso con la funzione chop.

MEMO

Non potete suonare i sample che avete campionato usando lo step sampling o suddiviso con la funzione chop come note della scala. Per i dettagli, fate riferimento a “[Creare sample con suddivisioni uguali \(step sampling\) \(p. 27\)](#)” e alla “[Funzione chop \(Chop \(p. 107\)\)](#)”.



- 1 **Premete il sample pad o il pad [GRANULAR].**
- 2 **Premete il tasto [KYBD].**
- 3 **Premete i tasti della tastiera per suonare i sample.**
- 4 **Per smettere di usare i tasti come tasti della tastiera, premete il tasto [KYBD].**

Il tasto [KYBD] si illumina, e i tasti degli step funzionano come i tasti di una tastiera.

Il tasto [KYBD] si spegne, e i tasti della tastiera tornano ad essere i tasti degli step.

MEMO

In modo polifonico, potete suonare i sample come accordi o riprodurre contemporaneamente gli stessi campioni che avete suddiviso utilizzando la funzione chop.

Per i dettagli sul modo polifonico, fate riferimento a “[Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample \(polifonia\) \(p. 18\)](#)”.

Cambiare le ottave dei tasti della tastiera

Potete modificare l'estensione dei tasti della tastiera in intervalli di un'ottava.



1 Premete il tasto [KYBD].

Il tasto [KYBD] si illumina, e i tasti degli step funzionano come i tasti di una tastiera.

2 Premete il tasto [OCT-] [OCT+].

Ogni volta che premete il tasto [OCT-], l'estensione dei tasti si abbassa di un'ottava; e ogni volta che premete il tasto [OCT+], l'estensione dei tasti si alza di un'ottava.

Il numero di ottave della trasposizione viene visualizzato nel display.

MEMO

- I tasti [OCT-] e [OCT+] lampeggiano più velocemente con l'aumentare della trasposizione in ottave.
- Premete contemporaneamente i tasti [OCT-] e [OCT+] per reimpostare l'ottava a "0".

Ripristinare le impostazioni dei sample pad

Questo spiega come riportare le impostazioni di un sample pad selezionato alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).



1 Premete il tasto [OCT+] (MENU) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Questo indica il parametro (voce da impostare).

2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "rLPd" (Reload Pad), e premete il tasto [C#] (ENTER).

Le impostazioni del sample pad vengono riportate ai valori precedenti alla modifica.

Potete utilizzare questa operazione per ripristinare i seguenti parametri.

- Impostazioni del tasto [LO-Fi] (Modificare la qualità del suono della riproduzione del sample (Lo-Fi) (p. 12))
- Impostazioni del tasto [GATE] (Cambiare il modo di riproduzione del sample (gate/one shot). (p. 14))
- Impostazioni monofonico/polifonico (Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample (polifonia) (p. 18))
- Impostazioni del tasto [LOOP] (Riprodurre i sample in loop (p. 17))
- Impostazioni della direzione di riproduzione del sample (Selezionare la direzione di riproduzione del sample (p. 15))
- Impostazioni del tasto [F#] (P.ENV) (Impostazioni SAMPLE EDIT (P.ENV) (p. 97))
- Impostazioni del tasto [G] (VOICE) (Impostazioni SAMPLE EDIT (VOICE) (p. 105))
- Impostazioni del tasto [G#] (FILTER) (Impostazioni SAMPLE EDIT (FILTER) (p. 109))
- Impostazioni del tasto [A] (MIXER) (Impostazioni SAMPLE EDIT (MIXER) (p. 111))

Campionare

Questo mostra come campionare (registrare) l'audio che viene immesso nel P-6 per creare i vostri sample. I sample (campionamenti) che create sono assegnati a un sample pad.

MEMO

Ogni sample viene salvato in un'area interna dedicata sul P-6, e viene usato in comune da tutti i pattern.



1 Premete il tasto **[SAMPLING]** per accedere al modo di campionamento.

Il tasto [SAMPLING] si illumina

MEMO

I tasti step indicano il livello di ingresso audio in modalità di campionamento. Per i dettagli, fate riferimento a ["Regolare il livello di ingresso \(p. 24\)"](#).

2 Premete il sample pad (uno che sta lampeggiando) a cui volete assegnare il sample.

Il sample pad selezionato si accende, e il tasto [SAMPLING] lampeggia.

MEMO

Non potete selezionare un sample pad a cui è già assegnato un sample, cioè quel pad non può essere utilizzato per il campionamento. Per campionare, selezionate un sample pad a cui non avete assegnato un sample (i sample pad non assegnati lampeggiano) oppure cancellate prima un sample dal sample pad desiderato.

Fate riferimento a ["Cancellare un sample \(p. 33\)"](#) per informazioni su come eliminare un sample da un sample pad.

3 Premete il tasto **[SAMPLING]**.

Inizia il campionamento.

MEMO

Il momento in cui inizia il campionamento dipende dall'impostazione di trigger utilizzata per avviare il campionamento.

Per i dettagli, fate riferimento a ["Impostazioni del campionamento \(p. 25\)"](#).

4 Per uscire dal campionamento, premete il tasto [SAMPLING].

Il sample viene salvato in questa unità e assegnato al sample pad.

MEMO

- Il metodo di arresto del campionamento dipende dalle condizioni (lunghezza) utilizzate. Potete anche configurare altre impostazioni dettagliate relative al campionamento. Per i dettagli, fate riferimento a ["Impostazioni del campionamento \(p. 25\)"](#).
- I dati del sample vengono ottimizzati automaticamente (normalizzati) al termine del campionamento. "nor n" (Normalize) appare quando un sample viene ottimizzato.
- Può essere necessario un breve intervallo di tempo per assegnare (salvare) un sample. Quando appare "Wr it" (Write), attendete sino a quando "donE" non lampeggia nel display.

Regolare il livello di ingresso

Potete regolare il livello di ingresso del microfono incorporato o del microfono headset usato per il campionamento.

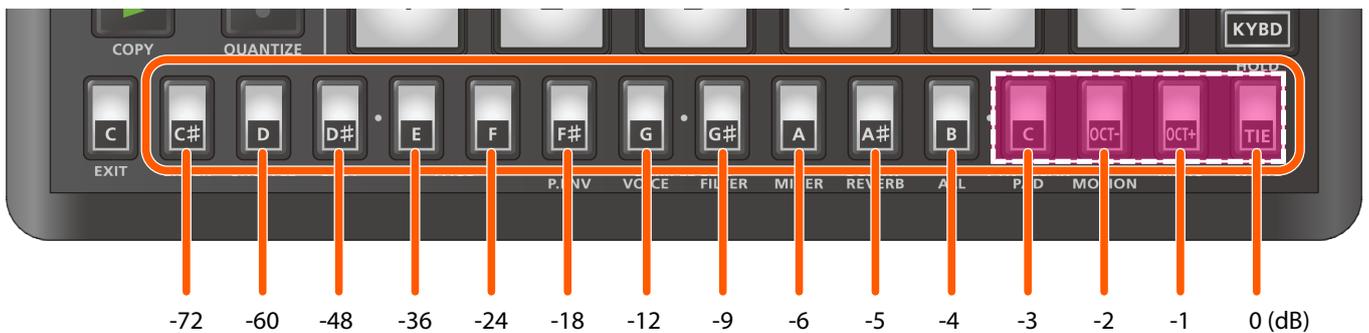
Il livello di ingresso effettivo può essere regolato mentre lo controllate, così da poter impostare il livello ottimale.



1 Premete il tasto [SAMPLING].

L'unità si pone in modalità di campionamento.

Controllate gli indicatori del tasto step.



2 Usate la manopola [LEVEL] per regolare il livello di ingresso in modo che i tasti [C]–[TIE] (da -3 a 0 dB) si accendano occasionalmente.

MEMO

- Il livello di ingresso di picco viene visualizzato quando premete il tasto [SHIFT].
- Quando campionate (o ricampionate) ciò che suonate sui sample pad, utilizzate uno dei seguenti metodi per regolare il volume del sample.
 - Uscite dalla modalità di campionamento, e poi utilizzate la manopola [LEVEL] per regolare il volume di ogni sample pad.
 - Usate il parametro "Volume (p. 92)" per regolare il volume dell'intero pattern.
- Se il suono immesso nella presa MIX IN appare distorto anche se il segmento 0 dB sul misuratore di livello non si accende, regolate il volume in uno dei modi seguenti.
 - Regolate il volume dei dispositivi esterni connessi.
 - Regolate il parametro "Ext. In Gain (p. 95)".

Impostazioni del campionamento

Potete modificare i parametri del campionamento (impostazioni di registrazione) di questa unità.



1 Premete il tasto [SAMPLING].

L'unità si pone in modalità di campionamento.

2 Utilizzate i seguenti controlli per configurare i parametri di campionamento.

Controllo	Valore	Spiegazione
Tasto [LO-Fi] (La frequenza di campionamento cambia ogni volta che premete il tasto [LO-Fi]).	Imposta la frequenza di campionamento.	
	44.1k Il tasto [LO-Fi] si illumina debolmente	L'unità campiona a 44,1 kHz.
	22.05k Il tasto [LO-Fi] è acceso	L'unità campiona a 22,05 kHz.
	14.7k Il tasto [LO-Fi] lampeggia rapidamente.	L'unità campiona a 14,7 kHz.
	11.025k Il tasto [LO-Fi] lampeggia	L'unità campiona a 11,025 kHz.
Tasto [DELETE]	Attiva e disattiva il microfono (silenzamento del microfono).	
	Il tasto [DELETE] è acceso	Silenzia il microfono.
	Il tasto [DELETE] si illumina debolmente	Abilita il microfono.
Manopola [PITCH]	Imposta se campionare in mono o in stereo.	
	mono	L'unità campiona in mono.
	STER	L'unità campiona in stereo.

Campionare

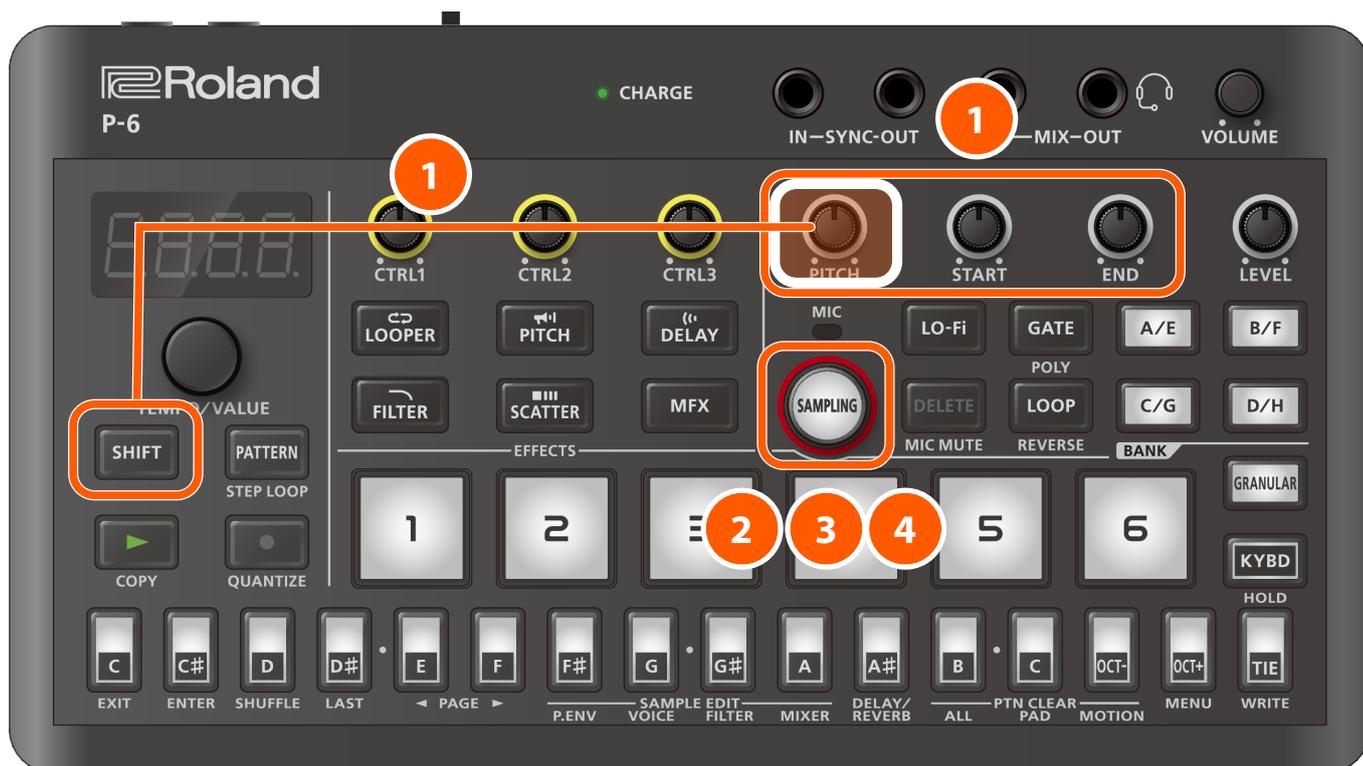
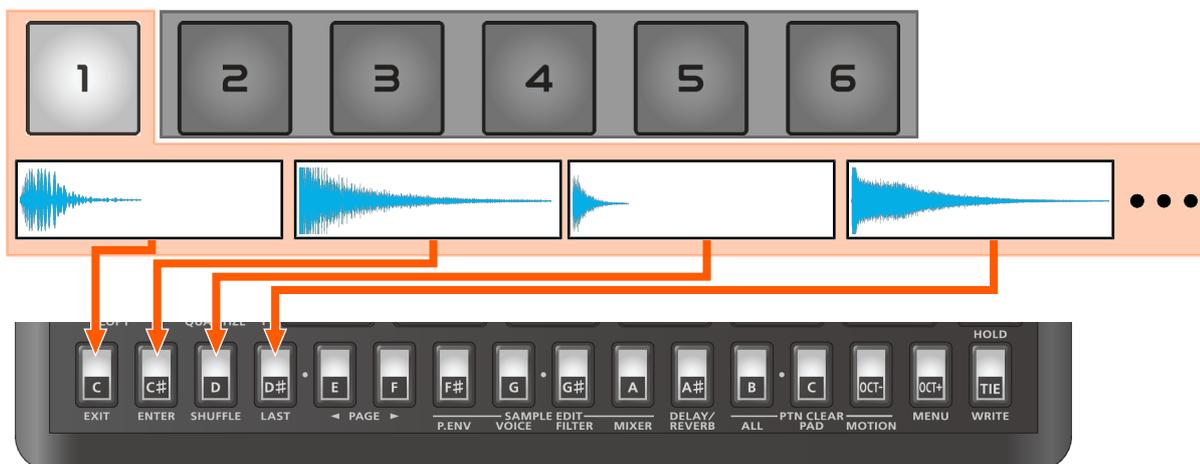
Controllo	Valore	Spiegazione
Manopola [START]	<p>Imposta la durata del campionamento.</p> <p>MEMO</p> <p>La durata che potete impostare dipende dal tempo, dalla frequenza di campionamento e dall'impostazione mono/stereo.</p>	
	FrEE	<p>La riproduzione si arresta quando premete il tasto [SAMPLING].</p> <p>MEMO</p> <p>Fare riferimento a "Tempo massimo di campionamento (p. 150)" nelle specifiche principali per il tempo massimo disponibile per ogni sample.</p>
	n. 1/4 (1 su 4 movimenti in una battuta), n. 2/4 (2 su 4 movimenti in una battuta), n. 3/4 (3 su 4 movimenti in una battuta), n. 1-n. 29	Imposta la durata del campionamento (numero di battute).
Manopola [END]	Questo imposta il trigger utilizzato per avviare il campionamento.	
	EFF	Premete il tasto [SAMPLING] per avviare il campionamento.
	SYnC	Premete il tasto [SAMPLING] o [▶], oppure utilizzate i comandi start (FA)/stop (FC) immessi da un dispositivo MIDI esterno per avviare e arrestare il campionamento.
	-3db--24d (-3--24dB)	Il campionamento inizia dopo che l'audio in ingresso supera il livello impostato qui.
Manopola [LEVEL]	G. 0-G.255	Regola la sensibilità del microfono. Per i dettagli, fate riferimento a "Regolare il livello di ingresso (p. 24)" .
Ruotate la manopola [PITCH] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]	Questo esegue lo step sampling, che crea un numero di singoli (split) sample in base alla durata del campionamento che specificate con la manopola [START]. Un note number MIDI viene assegnato a ogni sample al termine del campionamento. Per i dettagli sulle impostazioni dello step sampling, fate riferimento a "Creare sample con suddivisioni uguali (step sampling) (p. 27)" .	
	EFF	La funzione step sampling non viene utilizzata.
	S. 2-5. 64	Imposta il numero di singole sezioni (divisioni di un sample) create dalla funzione step sampling.

Creare sample con suddivisioni uguali (step sampling)

Step sampling è una funzione che crea un numero di singoli sample in base alla durata del campionamento che specificate con la manopola [START].

Benché il campionamento normale crei un sample per sample pad, lo step sampling vi permette di creare più sample per un singolo sample pad.

Terminato il campionamento, un note number MIDI viene assegnato ad ogni sample, e potete usare i tasti della tastiera o una tastiera MIDI esterna per suonare i sample.



1 Usate "Impostazioni del campionamento (p. 25)" per abilitare la funzione step sampling.

Imposta il numero di singoli sample (5. 2-5. 64) creati dalla funzione step sampling.

Inoltre, configurate la frequenza di campionamento, mono/stereo, la lunghezza del sample e il trigger utilizzato per avviare il campionamento secondo le vostre necessità.

2 Premete il sample pad a cui volete assegnare il sample.

Il tasto [SAMPLING] lampeggia.

Campionare

MEMO

Non potete selezionare un sample pad a cui è già assegnato un sample, cioè quel pad non può essere utilizzato per il campionamento.

Per campionare, selezionate un sample pad a cui non avete assegnato un sample (i sample pad non assegnati lampeggiano) oppure cancellate prima un sample dal sample pad desiderato.

Fate riferimento a [“Cancellare un sample \(p. 33\)”](#) per informazioni su come eliminare un sample da un sample pad.

3 Premete il tasto [SAMPLING].

Inizia il campionamento.

MEMO

- Il momento in cui inizia il campionamento dipende dall'impostazione di trigger utilizzata per avviare il campionamento. Per i dettagli, fate riferimento a [“Impostazioni del campionamento \(p. 25\)”](#).
- Potete ripetere il campionamento eseguito in precedenza durante lo step sampling, se non siete soddisfatti del risultato. Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare lo step per il quale volete ripetere il campionamento (la “posizione di suddivisione”), e premete il tasto [SAMPLING].

4 Ripetete le istruzioni al punto 3 (in altre parole, ripetete il campionamento).

Quando avete raggiunto il numero di sample specificato ripetendo il processo di campionamento, “End” lampeggia nel display.

I sample ora vengono salvati nel pad che avete specificato e ad ogni sample viene assegnato un numero di nota.

I note number MIDI sono assegnati come segue.

(Singoli) sample suddivisi	Note number (tasto)
Sample n° 1	60 (C4)
Sample n° 2	61 (C#4)
:	:
Sample n° 64	123 (D#9)

MEMO

- L'intonazione dei sample non cambia (il che significa che non viene applicata alcuna scala) anche quando i note number sono assegnati ai singoli sample.
- Per informazioni su come verificare il suono dei singoli sample, fate riferimento a [“Usare i tasti della tastiera per suonare i sample. \(p. 19\)”](#).
- Per informazioni su come sovrapporre e suonare i singoli sample, fate riferimento a [“Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample \(polifonia\) \(p. 18\)”](#).

Modificare il suono di un sample

Ecco come regolare i parametri del sample per modificare i suoni.



- 1 Seguite le istruzioni in “Suonare i sample (p. 10)” per selezionare il sample di cui volete modificare il suono.
- 2 Usate le operazioni indicate di seguito in base al parametro che desiderate modificare.

Parametro/voce da modificare	Operazione	Riferimento
Modificare i cambiamenti di intonazione che avvengono nel tempo	Premete il tasto [F#] (P.ENV) tenendo premuto il tasto [SHIFT].	Impostazioni SAMPLE EDIT (P.ENV) (p. 97)
Modificare l’intonazione di riproduzione del sample, l’estensione, o i cambiamenti del volume o del filtro che avvengono nel tempo	Premete il tasto [G] (VOICE) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].	Impostazioni SAMPLE EDIT (VOICE) (p. 105)
Utilizzare un filtro per modificare il suono	Premete il tasto [G#] (FILTER) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].	Impostazioni SAMPLE EDIT (FILTER) (p. 109)
Modificare volume e posizione stereo del sample, le impostazioni del bus di uscita e intensità della mandata al delay/riverbero	Premete il tasto [A] (MIXER) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].	Impostazioni SAMPLE EDIT (MIXER) (p. 111)

- 3 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un parametro, e premete il tasto [C#] (ENTER).
- 4 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per modificare il valore.

MEMO

Potete anche regolare alcuni parametri con le manopole [CTRL1]–[CTRL3] e con le manopole [PITCH], [START], [END], e [LEVEL]. Per i dettagli, fate riferimento a “Funzioni delle manopole (p. 123)”.

- 5 Per terminare le modifiche, premete due volte il tasto [C] (EXIT).

MEMO

Potete riportare le impostazioni dei sample pad alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).

Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare le impostazioni dei sample pad \(p. 21\)"](#).

Copiare un sample

Potete copiare un sample che è assegnato a un sample pad in un sample pad diverso.



- 1 Premete il tasto [SHIFT] e i tasti [▶] (COPY) mentre tenete premuto il sample pad che volete copiare.
- 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "COPY".
- 3 Premete il tasto [C#] (ENTER).
- 4 Premete il sample pad di destinazione della copia (uno che lampeggia).

MEMO

- Potete cambiare i banchi di sample pad per la destinazione della copia, a seconda delle necessità. Vedi ["Cambiare i banchi di sample \(p. 11\)"](#) per sapere come cambiare i banchi di sample pad.
- Potete anche copiare un sample in un sample pad che non contiene un sample assegnato (cioè, un sample pad vuoto). Non potete selezionare un sample pad a cui è già assegnato un sample, cioè quel pad non può essere utilizzato per la copia. Per copiare, selezionate un sample pad a cui non avete assegnato un sample (i sample pad non assegnati lampeggiano) oppure cancellate prima un sample dal sample pad desiderato. Fate riferimento a ["Cancellare un sample \(p. 33\)"](#) per informazioni su come eliminare un sample da un sample pad.

- 5 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Il sample viene copiato.

Scambiare i sample

Ecco come scambiare i sample tra due sample pad.



- 1 Premete il tasto [SHIFT] e i tasti [▶] (COPY) mentre tenete premuto il sample pad (del primo sample) che volete scambiare.
- 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "EHCG".
- 3 Premete il tasto [C#] (ENTER).
- 4 Premete il pad di destinazione dello scambio (il secondo sample: un sample pad che sta lampeggiando).

MEMO

- Potete cambiare i banchi di sample pad per la destinazione dello scambio, a seconda delle necessità. Vedi "Cambiare i banchi di sample (p. 11)" per sapere come cambiare i banchi di sample pad.
- Non potete scambiare sample con un sample pad che non contiene un sample assegnato (cioè, un sample pad vuoto).

- 5 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Il primo sample ora viene scambiato con il secondo.

Cancellare un sample

Ecco come cancellare il sample assegnato a un pad.



1 Premete il tasto [DELETE].

Il display indica "dEL".

2 Premete i sample pad (che lampeggiano) dai quali volete cancellare un sample.

MEMO

Potete cambiare i banchi di sample pad a seconda delle necessità.

Vedi "Cambiare i banchi di sample (p. 11)" per sapere come cambiare i banchi di sample pad.

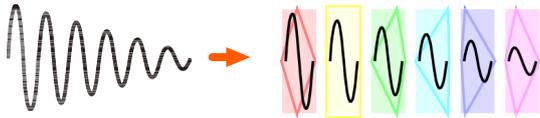
3 Premete il tasto [DELETE].

Questo cancella il sample che era assegnato al sample pad.

Conoscere il campionatore granulare.

Il termine “granulare” in “campionatore granulare” deriva dalla parola “granello”.

Questa funzione permette di creare nuovi suoni partendo da “granelli”, campioni suddivisi in sezioni piccolissime.



Potete controllare i parametri relativi ai granelli elencati sotto, per modificare l'immagine originale del suono.

- Modificare la dimensione e la posizione di riproduzione di un granello
- Aumentare il numero di granelli
- Cambiate in modo casuale la direzione di riproduzione del granello, la posizione stereo (pan), ecc.

Sul P-6, la funzione per utilizzare e riprodurre i granelli è chiamata “campionatore granulare”.

Potete utilizzare il campionatore granulare sul P-6 per creare suoni da campioni che avete già registrato.

Usare il campionatore granulare.

Ecco come selezionare il sample che desiderate utilizzare come materiale (dati grezzi) per il campionatore granulare.



- 1 **Premete il pad [GRANULAR] e il sample pad che corrispondono al materiale che volete utilizzare, tenendo premuto il tasto [PATTERN].**

In questo modo, il sample del sample pad selezionato viene assegnato al pad [GRANULAR].

- 2 **Premete il pad [GRANULAR].**

Questo fa suonare il campionatore granulare.

MEMO

Potete anche riprodurre i suoni del campionatore granulare come le note di una scala.

Per i dettagli, fate riferimento a "Usare i tasti della tastiera per suonare i sample. (p. 19)".

Usare il campionatore granulare.

Controllare i granelli

Spiega come regolare i granelli per modificare il suono.

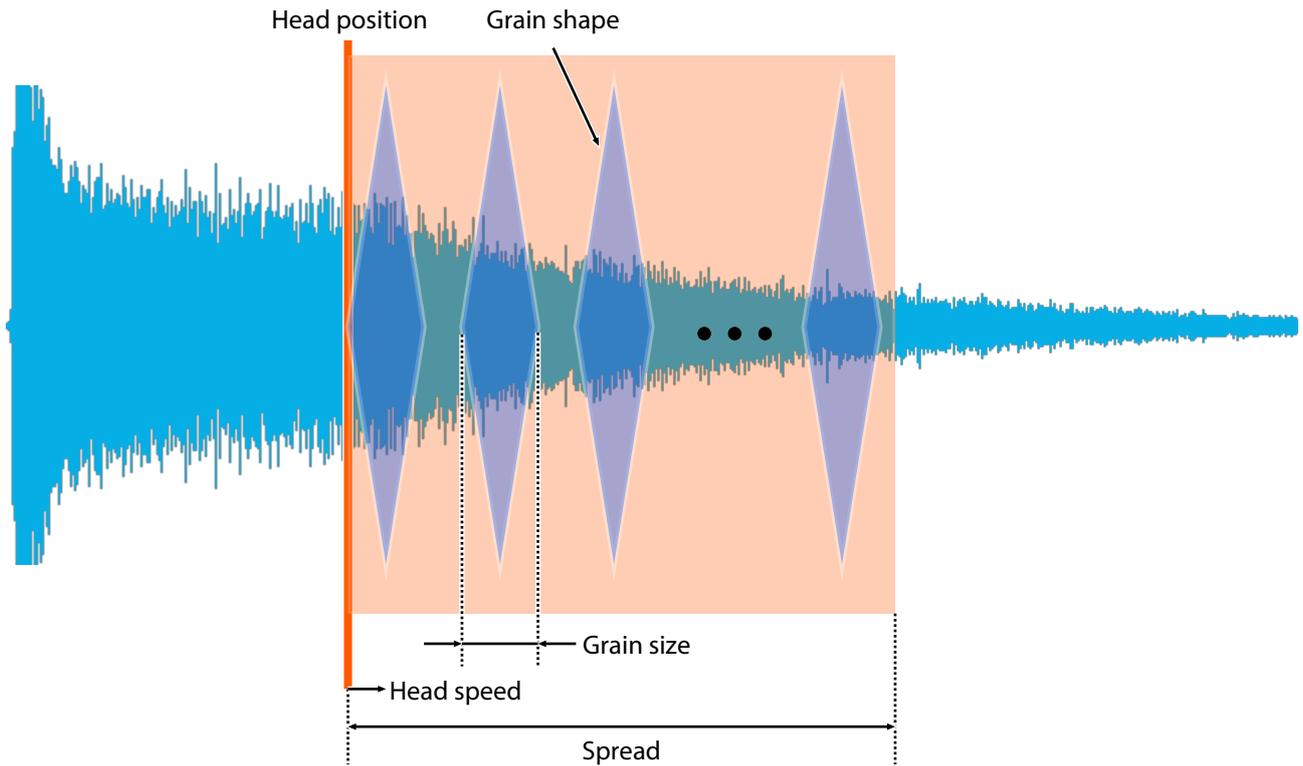


- 1 Seguite le istruzioni in “Usare il campionatore granulare. (p. 35)” per assegnare il sample che desiderate elaborare con il campionatore granulare al pad [GRANULAR].
- 2 Premete il tasto [G] (VOICE) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].
Questo vi permette di modificare il sample.
- 3 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un parametro, e premete il tasto [C#] (ENTER).

MEMO

Per i dettagli sui parametri impostabili, fate riferimento a [Impostazioni SAMPLE EDIT \(VOICE\) \(p. 105\)](#)”.

- 4 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per modificare il valore.



MEMO

- Potete anche regolare alcuni parametri con le manopole [CTRL1]–[CTRL3] e con le manopole [PITCH], [START], [END], e [LEVEL]. Per i dettagli, fate riferimento a [“Impostazioni SAMPLE EDIT \(VOICE\) \(p. 105\)”](#).
- Potete preascoltare il suono del campionatore granulare che state modificando premendo il pad [GRANULAR]. Lo stato della riproduzione granulare è indicato dai tasti degli step in quel momento.

5 Per annullare l’operazione, premete due volte il tasto [C] (EXIT).

MEMO

Potete riportare le impostazioni del pad [GRANULAR] a quelle precedenti alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Ripristinare le impostazioni del pad \[GRANULAR\] \(p. 38\)”](#).

Usare il campionatore granulare.

Ripristinare le impostazioni del pad [GRANULAR]

Questo riporta le impostazioni del pad [GRANULAR] alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).



- 1 Premete il tasto [OCT+] (MENU) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Questo indica il parametro (voce da impostare).

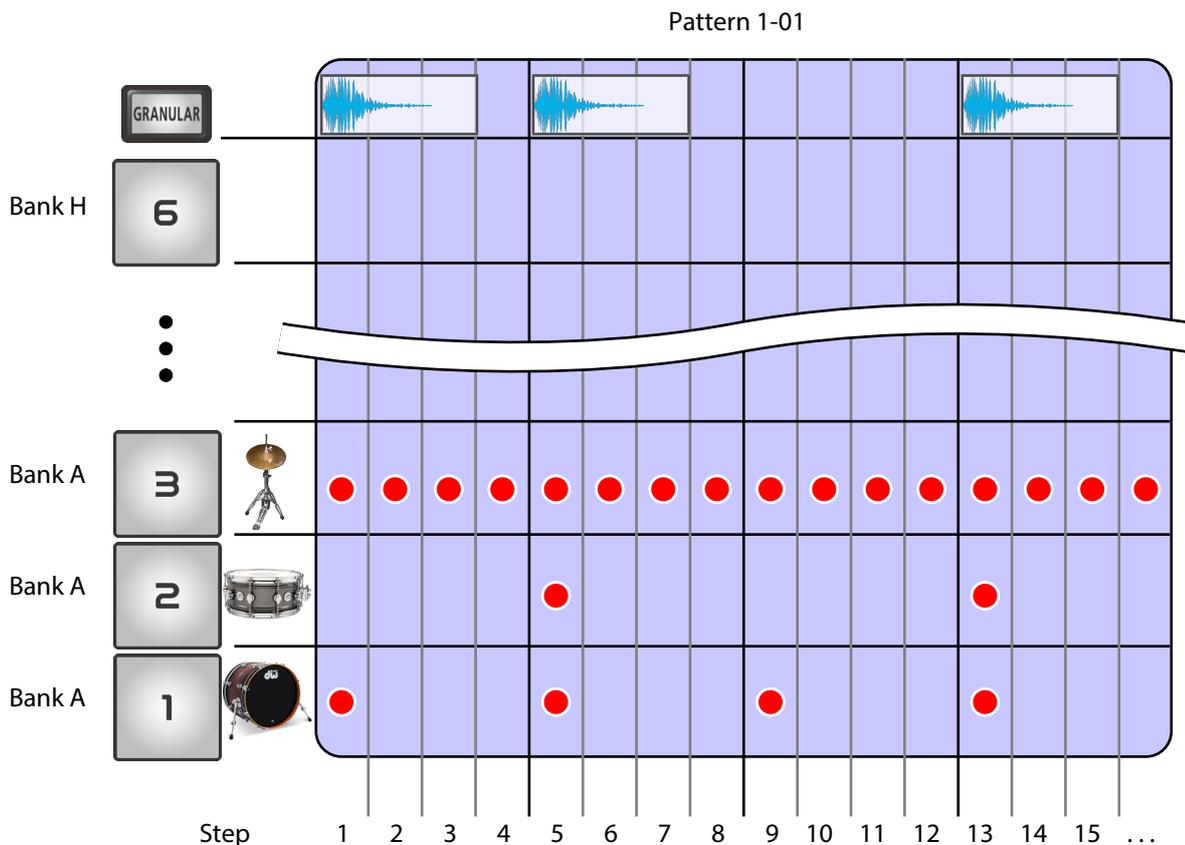
- 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "rLGr" (Reload Granular Pad), e premete il tasto [C#] (ENTER).

Le impostazioni del pad [GRANULAR] vengono riportate ai valori precedenti alla modifica.

Comprendere i pattern

Che cos'è un pattern?

Un pattern è un insieme di dati che contiene l'ordine in cui i sample devono essere riprodotti.



Usate il pattern sequencer per registrare i pattern.

Sul P-6, i seguenti dati vengono gestiti come un "pattern".

- Dati dell'esecuzione che utilizzano il pattern sequencer ([Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer \(p. 45\)](#))
- Volume del pattern ([Volume \(p. 92\)](#))
- Trasposizione del pattern ([Transpose \(p. 92\)](#))
- Lunghezza di ogni step nel pattern ([Pattern Scale \(p. 92\)](#))
- Impostazioni di silenziamento per ogni sample pad e del pad [GRANULAR] ([Silenziare un sample \(p. 43\)](#))
- Impostazioni di quantizzazione di ogni sample pad ([Play Quantize \(p. 93\)](#))
- Parametri del suono del pad [GRANULAR]
- Parametri del tasto [A#] (DELAY/REVERB) ([Impostazioni DELAY/REVERB \(p. 113\)](#); quando il [Global Delay/Reverb SW \(p. 115\)](#) è disattivato)
- Tempo del pattern ([Impostare il tempo \(p. 41\)](#))

I pattern sono organizzati in banchi (1-4) e numeri (1-16), per un totale di 64 pattern.

Questa unità contiene i seguenti dati quando lascia la fabbrica.

Numero del Bank	Spiegazione
1-0 1-1- 16	Pattern preimpostati (possono essere sovrascritti)
2-0 1-4- 16	Pattern vuoti

Riprodurre un pattern

Ecco come riprodurre il pattern correntemente selezionato.



1 Premete il tasto [▶].

Il pattern correntemente selezionato suona.

MEMO

- Potete selezionare i pattern per la riproduzione.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Selezionare un pattern \(p. 42\)”](#).
- Potete utilizzare la funzione play quantize per allineare la temporizzazione dei dati dell'esecuzione registrati con i sample pad durante l'immissione in tempo reale.
Per i dettagli, fate riferimento al parametro [“Play Quantize \(p. 93\)”](#).

Impostare il tempo

Il tempo viene sempre visualizzato nel display.



- 1 Ruotate la manopola [TEMPO/VALUE] per impostare il tempo.**
 Il tempo può essere impostato nell'intervallo 40.0–300.0.
- 2 Ruotate la manopola [TEMPO/VALUE] tenendo premuto il tasto[SHIFT] per effettuare regolazioni precise del tempo.**
 Potete impostare il valore in unità di 0,1.

Selezionare un pattern

Questo mostra come cambiare i pattern e richiamare i dati dell'esecuzione sul P-6.



1 Premete il tasto [PATTERN].

Il tasto [PATTERN] si accende e l'unità entra in modalità di selezione del pattern.

2 Premete un tasto dello step tenendo premuto il tasto [PATTERN] per selezionare un banco.

I quattro tasti più a sinistra corrispondono ai banchi 1-4.

Il pad del banco selezionato si illumina mentre premete il tasto [PATTERN] e i tasti degli step degli altri banchi lampeggiano.

Se state tenendo premuto il tasto [PATTERN] ma poi sollevate il dito dal tasto [PATTERN] senza selezionare un banco, potete poi procedere al punto 3 (selezionando il numero del pattern) senza cambiare banco.

3 Sollevate il dito dal tasto [PATTERN] per selezionare il numero di un pattern usando i tasti step.

I tasti step corrispondono ai numeri dei pattern 1-16.

Questa azione richiama il pattern che avete selezionato.

Tasto step (numero del pattern)	Spiegazione
Acceso	Indica un pattern (il pattern selezionato) che sta suonando.
Lampeggiante	Indica il pattern successivo da riprodurre (il "prossimo" pattern).

MEMO

- Potete anche usare la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un pattern.
- Quando cambiate il pattern mentre è in corso la riproduzione di un altro pattern, questo specifica il pattern da riprodurre subito dopo. Il tasto step del pattern selezionato e il display lampeggiano. Al termine della riproduzione del pattern corrente, inizia automaticamente la riproduzione del pattern successivo prenotato.

4 Per uscire dal modo di selezione del pattern, premete il tasto [PATTERN].

Il tasto [PATTERN] si spegne.

Silenziare un sample

Potete silenziare un determinato sample pad o il pad [GRANULAR] durante la riproduzione di un pattern.



1 Premete il sample pad o il pad [GRANULAR] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Questo silenzia la riproduzione del pad selezionato.

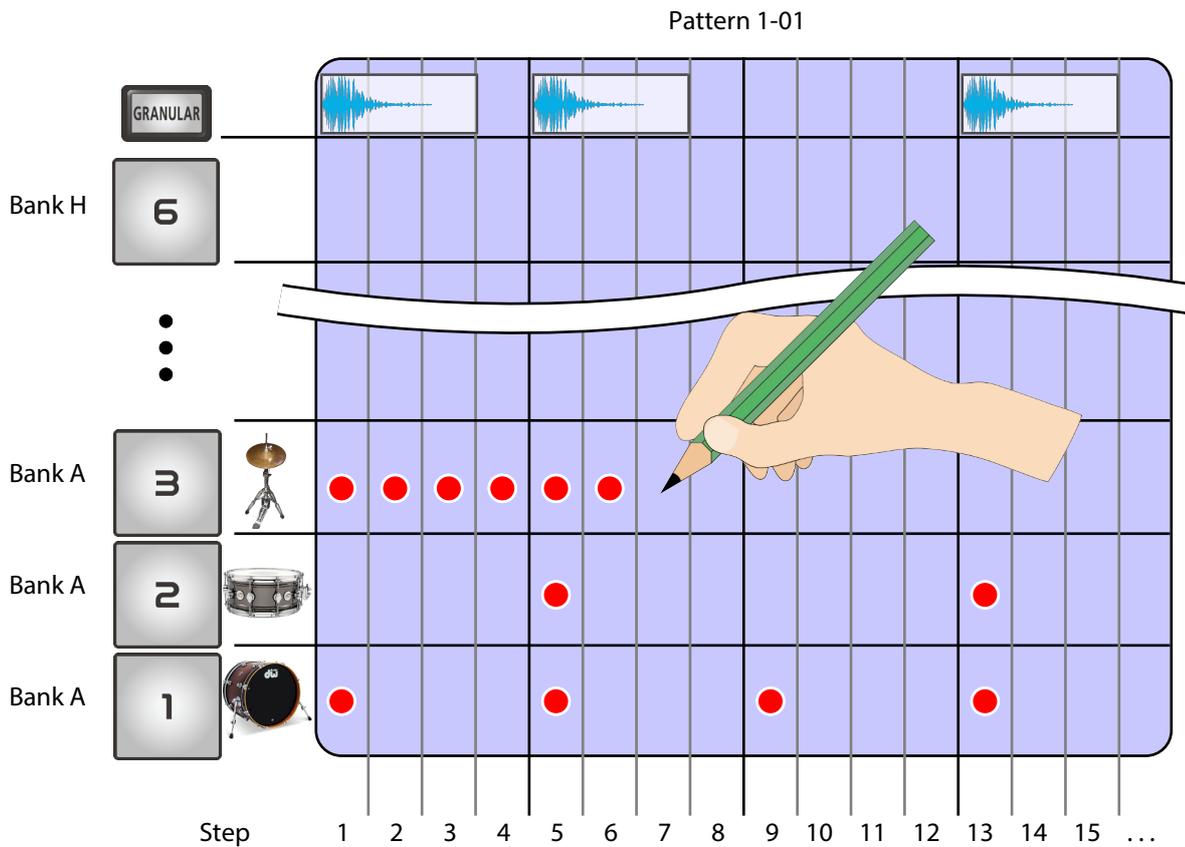
2 Per annullare il silenziamento, premete il sample pad o il pad [GRANULAR] tenendo premuto il tasto [SHIFT].

MEMO

- Se premete i tasti BANK [A/E]–[D/H] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], tutti i sample del banco selezionato vengono silenziati. Per annullare il silenziamento, premete di nuovo i tasti BANK [A/E]–[D/H] tenendo premuto il tasto [SHIFT].
- Le impostazioni di silenziamento vengono salvate in ogni pattern.

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Potete creare brani su questa unità registrando ciò che suonate sui sample pad come un pattern, o immettendo gli step con i sample pad o con il pad [GRANULAR] con la temporizzazione desiderata.



Che cos'è un sequencer?

Un sequencer è un sistema che utilizza dati dell'esecuzione registrati (una "sequenza") che contiene le altezze delle note, la loro durata, le temporizzazioni e così via per far suonare una sorgente sonora.

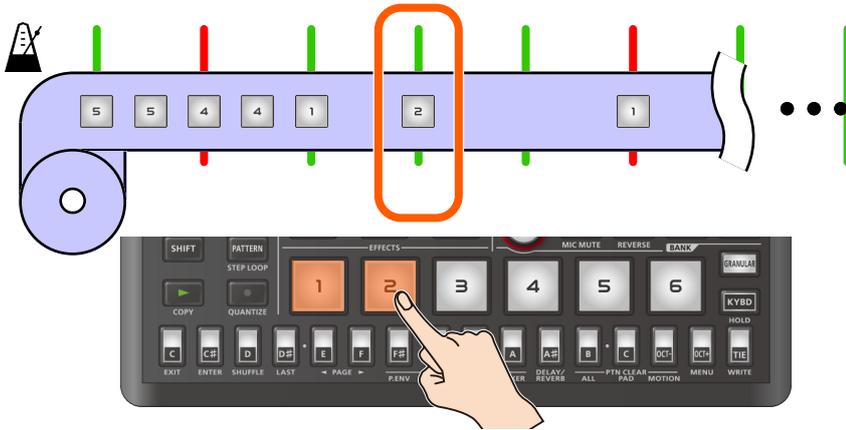
Il pattern sequencer sul P-6 registra i seguenti dati dell'esecuzione in unità di tempo denominate "step" e li gestisce come pattern.

- Altezza della nota (note number)
- Intensità della riproduzione della nota (velocity - dinamica)
- La probabilità che la nota suoni (probability)
- Lunghezza della nota (gate time)
- Regolazioni dettagliate della temporizzazione (micro-timing)
- Riproduzione delle note in successioni ripetute (sub step)
- Modifica dei parametri del suono (motion - movimenti)

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Registrare la vostra esecuzione in tempo reale (Real-time input)

Ecco come registrare ciò che suonate sui sample pad, sui tasti della tastiera e da un dispositivo MIDI esterno.



1 Premete il tasto [●].

2 Premete il tasto [▶].

La registrazione si avvia.

3 Premete i sample pad o il pad [GRANULAR] e iniziate a suonare qualche nota.

La temporizzazione delle note e i timbri che suonate sui sample pad o sul pad [GRANULAR] vengono registrati nel pattern.

MEMO

- Potete anche registrare la vostra esecuzione a tempo col metronomo. Fate riferimento al parametro "Metronome (p. 96)" per sapere come far suonare il metronomo.
- Quando il tasto [KYBD] è attivo, i tasti degli step funzionano come i tasti di una tastiera. Potete usare i tasti della tastiera per suonare il sample selezionato utilizzando i sample pad o il pad [GRANULAR], per eseguire le note in scala. Inoltre, potete registrare utilizzando l'immissione in tempo reale.

- Potete registrare ciò che suonate tramite l'immissione in tempo reale da una tastiera MIDI esterna collegata a questa unità.
- Se premete il tasto [●] (QUANTIZE) tenendo premuto il tasto [SHIFT], potete immettere dati in tempo reale mentre i dati vengono quantizzati (REC quantize).
Il display indica "Qn".
Quando eseguite questa operazione, la temporizzazione delle note immesse in tempo reale viene allineata agli step durante la registrazione (le micro-temporizzazioni delle note vengono registrate come "0").
Per disattivare REC quantize, premete di nuovo il tasto [●] (QUANTIZE) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].
Il display indica "OFF".
- Quando ruotate le manopole [PITCH], [START], [END], o [LEVEL] durante la registrazione, viene registrato anche il movimento delle manopole.
Se sta suonando un pattern, potete riprodurre i movimenti delle manopole registrati.
Per i dettagli, fate riferimento a ["Registrazione i movimenti delle manopole \(p. 48\)"](#).

4 Per terminare la registrazione, premete il tasto [●].

Questo termina la registrazione del pattern.

MEMO

- Potete riportare le impostazioni del pattern a quelle precedenti alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale \(p. 70\)"](#).
- Potete riportare solo i dati della sequenza di pattern alla condizione precedente alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente \(p. 71\)"](#).

Registrazione della vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Registrazione dei movimenti delle manopole

Questo spiega come registrare i movimenti delle manopole durante l'immissione in tempo reale.

Se sta suonando un pattern, potete riprodurre i movimenti delle manopole registrati.

Potete registrare e riprodurre i movimenti delle manopole [PITCH], [START], [END] e [LEVEL] sul P-6.



1 Seguite le istruzioni in “Registrazione della vostra esecuzione in tempo reale (Real-time input) (p. 46)” per avviare la registrazione in tempo reale.

2 Agite sulle manopole [PITCH], [START], [END] e [LEVEL].

In questo modo vengono registrati i movimenti (motion) delle manopole.

MEMO

- Non potete registrare i movimenti delle manopole [CTRL1]–[CTRL3] per controllare i parametri MFX.
- Potete riportare le impostazioni dei sample pad alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato). Per i dettagli, fate riferimento a “Ripristinare le impostazioni dei sample pad (p. 21)”.

Cancellare i movimenti delle manopole registrati in un pattern

Ecco come eliminare i movimenti delle manopole registrati utilizzando le istruzioni in “Registrazione i movimenti delle manopole (p. 48)”.



- 1 **Premete il tasto [OCT-] (MOTION) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].**

“*CLr*” lampeggia nel display.

- 2 **Premete il tasto [C#] (ENTER).**

Tutti i dati dei movimenti delle manopole nel pattern vengono cancellati.

Se decidete di annullare l’operazione, premete il tasto [C] (EXIT).

MEMO

Potete anche specificare un determinato tipo di movimento da eliminare.

- Dopo il punto 1, ruotate la manopola (manopole [PITCH]–[LEVEL]) corrispondente al movimento del parametro che volete eliminare. Se il movimento specificato è registrato nel pattern, viene visualizzato “*CLr*” e i movimenti specificati vengono eliminati. Se il movimento specificato non si trova nel pattern, viene visualizzato “*nonE*”.
- Premete il tasto [C] (EXIT).

MEMO

Premete un sample pad o il pad [GRANULAR] tenendo premuto il tasto [PATTERN] per selezionare un sample pad senza riprodurlo.

2 Premete i tasti step per selezionare quali step attivano il pad (temporizzazione).

I tasti degli step corrispondenti agli step che selezionate si illuminano, e vengono immesse le note.

Premete un tasto step illuminato per cancellare la nota di quel tasto.

MEMO

- Potete registrare i valori della manopola (la funzione motion) in uno step ruotando la manopola [PITCH], [START], [END] o [LEVEL] mentre tenete premuto un tasto step.
Questo vi consente di riprodurre con precisione i valori della manopola registrati per ogni step di un pattern in riproduzione.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Registrare i movimenti della manopola in step \(motion\) \(p. 55\)”](#).
- Potete riportare le impostazioni del pattern a quelle precedenti alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Riportare le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale \(p. 70\)”](#).
- Potete anche riportare solo i dati della sequenza di pattern alla condizione precedente alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente \(p. 71\)”](#).

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Usare i tasti step per cambiare le pagine in cui operare

Il P-6 può gestire sino a 64 step (quattro "pagine" di 16 step ognuna) per pattern.

Quando desiderate inserire note dallo step 17 in avanti, cambiate la pagina.



1 Premete i tasti [E] (PAGE ◀) [F] (PAGE ▶) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Questo cambia la pagina visualizzata.

Il display cambia come segue in base alla pagina che avete selezionato.

Pagina	Step	Display (quando il valore del parametro LAST è 49–64)
1	Step 1–16	0 - - -
2	Step 17–32	- 0 - -
3	Step 33–48	- - 0 -
4	Step 49–64	- - - 0

MEMO

- Non potete passare a una pagina che contiene step successivi al valore impostato con il parametro LAST.
- Per i dettagli sul parametro LAST, fate riferimento a ["Impostare la lunghezza del pattern \(p. 65\)"](#).

Immettere una legatura

Ecco come collegare due step inserendo una legatura, che rende le note più lunghe.



- 1 Seguite le istruzioni in [“Immettere manualmente l’esecuzione \(step input\) \(p. 50\)”](#) per avviare l’immissione in step.
- 2 Per inserire una legatura che si estende fino allo step successivo, premete il tasto [KYBD] tenendo premuto il tasto dello step di cui desiderate modificare la lunghezza.

MEMO

- Non potete inserire una legatura se esiste già una nota nello step successivo.
- Quando premete più a lungo un tasto step che contiene una legatura, il note number immesso in quello step viene visualizzato nel display.
- Potete riportare le impostazioni del pattern a quelle precedenti alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Ripristinare le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale \(p. 70\)”](#).
- Potete riportare solo i dati della sequenza di pattern alla condizione precedente alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente \(p. 71\)”](#).

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Immettere note (suoni in scala) per ogni step

Questo spiega come modificare (inserire/eliminare) le note per ogni step.



1 Controllate che il tasto [KYBD] non sia acceso.

Se il tasto [KYBD] è acceso, spegnetelo premendo il tasto [KYBD].

2 Premete il tasto [●].

Ora potete modificare le note negli step.

"5L:" e il numero dello step da modificare vengono visualizzati nel display.

3 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare lo step che volete modificare.

Potete anche premere un tasto per selezionare direttamente lo step.

4 Premete il tasto [KYBD].

I tasti degli step funzionano come i tasti di una tastiera.

5 Premete un tasto della tastiera per immettere una nota (il suono della scala che volete sentire in quello step).

I tasti della tastiera si alternano da accesi (immissione della nota) a spenti (cancellazione della nota) ogni volta che li premete.

MEMO

- Potete immettere fino a otto note per step, il che significa che potete inserire accordi e sovrapporre i sample suddivisi tramite la funzione chop. Impostare i sample immessi nella modalità polifonica. Per ulteriori informazioni sull'impostazione della modalità polifonica per un sample, fate riferimento a ["Sovrapporre e riprodurre lo stesso sample \(polifonia\) \(p. 18\)"](#).
- Quando premete il tasto [TIE], viene immessa una nota con una legatura, che collega lo step corrente allo step precedente.
- Potete riportare le impostazioni del pattern a quelle precedenti alla modifica. Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale \(p. 70\)"](#).
- Potete anche riportare solo i dati della sequenza di pattern alla condizione precedente alla modifica. Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente \(p. 71\)"](#).

Registrazione i movimenti della manopola in step (motion)

Potete registrare i valori della manopola negli step.

Questo vi consente di riprodurre con precisione i valori della manopola registrati per ogni step di un pattern in riproduzione.

Potete registrare e riprodurre i valori delle manopole [PITCH], [START], [END] e [LEVEL] sul P-6.



- 1 Seguite le istruzioni in “Immettere manualmente l’esecuzione (step input) (p. 50)” per avviare l’immissione in step.
- 2 Agite su una manopola (le manopole [PITCH]–[LEVEL]) tenendo premuto il tasto step corrispondente allo step che volete registrare.

Il valore della manopola viene registrato nello step selezionato.

MEMO

Non potete registrare i movimenti delle manopole [CTRL1]–[CTRL3] per controllare i parametri MFX.

Cancellare i movimenti delle manopole registrati in uno step

Ecco come eliminare i movimenti delle manopole registrati utilizzando le istruzioni in “Registrare i movimenti della manopola in step (motion) (p. 55)”.

I valori della manopola registrati possono essere cancellati per ogni step.



1 Premete il tasto [STEP LOOP].

Ora potete modificare le note negli step.

“5.5” e il numero dello step da modificare vengono visualizzati nel display.

2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare lo step che contiene i dati motion da eliminare.

3 Premete il tasto [OCT-] (MOTION) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

“CLR” lampeggia nel display.

4 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Tutti i dati dei movimenti delle manopole nello step specificato vengono cancellati.

Se decidete di annullare l’operazione, premete il tasto [C] (EXIT).

MEMO

Potete anche specificare un determinato tipo di movimento da eliminare.

- Dopo il punto 3, ruotate la manopola (manopole [PITCH]–[LEVEL]) corrispondente al movimento che volete eliminare. Se il movimento specificato è registrato nello step, viene visualizzato “CLR” e i movimenti specificati vengono eliminati. Se il movimento specificato non si trova nello step, viene visualizzato “none”.
- Premete il tasto [C] (EXIT).

Copiare uno step

Questo mostra come copiare lo step corrente.

I dati dello step vengono salvati nella memoria temporanea del P-6.



1 Premete il tasto [●].

Ora potete modificare le note negli step.

"5L" e il numero dello step da modificare vengono visualizzati nel display.

2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare lo step che contiene i dati sorgente della copia.

3 Premete il tasto [OCT+] mentre tenete premuto il tasto [KYBD].

4 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "COPY" (Copy).

5 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Appare "donE", e i dati dello step selezionato vengono salvati nella memoria temporanea nel P-6.

MEMO

La copia dei dati dello step non ha alcun effetto sul pattern.

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Incollare uno step

Questo mostra come incollare (sovrascrivere) i dati salvati nella memoria temporanea del P-6 in uno step specificato.

MEMO

Per iniziare, copiate i dati dello step che desiderate incollare.

Per i dettagli, fate riferimento a “Copiare uno step (p. 57)”.



1 Premete il tasto [STEP LOOP].

Ora potete modificare le note negli step.

“5L” e il numero dello step da modificare vengono visualizzati nel display.

2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare lo step di destinazione dell’incollaggio.

3 Premete il tasto [OCT+] mentre tenete premuto il tasto [KYBD].

4 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare “P5L” (Paste).

5 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Appare “done” e i dati dello step sorgente della copia vengono incollati (sovrascritti) nello step selezionato.

Inserire uno step vuoto

Questo mostra come inserire uno step vuoto nella posizione dello step corrente.



1 Premete il tasto [●].

Ora potete modificare le note negli step.

"Sl." e il numero dello step da modificare vengono visualizzati nel display.

2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare lo step di destinazione dell'inserimento.

3 Premete il tasto [OCT+] mentre tenete premuto il tasto [KYBD].

4 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "InSr" (Insert).

5 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Appare "donE", e viene inserito uno step vuoto nello step corrente.

MEMO

- Quando viene inserito lo step, tutti gli step successivi vengono spostati di uno step in avanti e il valore di LAST STEP aumenta di uno.
- Quando l'impostazione LAST STEP è "64", non potete inserire altri step. Quando inserite uno step, impostate LAST STEP su un valore inferiore a 64. Per i dettagli, fate riferimento a "Impostare la lunghezza del pattern (p. 65)".

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Copiare tutti gli step per raddoppiare la lunghezza

Questo mostra come copiare tutti gli step, raddoppiando la lunghezza degli step.

MEMO

Questa operazione è uguale a “Copiare un pattern per aumentarne la lunghezza (p. 67)”.



1 Premete il tasto [●].

Ora potete modificare le note negli step.

“5L” e il numero dello step da modificare vengono visualizzati nel display.

2 Premete il tasto [OCT+] mentre tenete premuto il tasto [KYBD].

3 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare “dUPL” (Duplicate).

4 Premete il tasto [C#] (ENTER).

Appare “done” e tutti gli step vengono copiati e inseriti dopo l’ultimo step.

Questo raddoppia la lunghezza degli step.

Modificare le note

Ecco come modificare le note inserite.



1 Premete più a lungo il tasto step dello step che contiene i dati dell'esecuzione che volete modificare.

Vengono visualizzati i dati dell'esecuzione dello step selezionato.

2 Tenete premuto il tasto step dello step che contiene i dati dell'esecuzione che volete modificare e premete il pad [GRANULAR] per selezionare i dati dell'esecuzione da modificare.

Quando premete il pad [GRANULAR] mentre tenete premuto un tasto step, il display cambia nell'ordine seguente.

Voce	Intervallo di regolazione	Spiegazione
Note number	$n. \text{ } \overline{1} - -n. \text{ } \overline{99}$ (C-1-G9)	Imposta il numero della nota MIDI. Per esempio, C#5 viene visualizzato come $n. \overline{1} \text{ } \overline{05}$. * Se è stato inserito un accordo, viene visualizzato il note number più basso nell'accordo. Quando modificate questo valore, le altre note cambiano conformemente.
Velocity	$u. \text{ } \overline{1} - u. \text{ } \overline{127}$	Imposta la dinamica (velocity). * Se è stato inserito un accordo, viene visualizzato il valore della dinamica più alto nell'accordo. Dopo aver modificato questo valore, le altre note vengono impostate sullo stesso valore.

Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer

Voce	Intervallo di regolazione	Spiegazione
Probability		<p>Potete utilizzare la funzione della probabilità per far suonare un pattern con differenti variazioni, mentre viene riprodotto sempre lo stesso pattern.</p> <p>Utilizzate l'impostazione master probability quando desiderate modificare la probabilità complessiva, per tutti gli step impostati su 90 o meno.</p> <p>* L'effetto viene applicato a tutte le note nello step.</p>
	P. 0-P. 100	<p>In questo modo le note vengono attivate in base alla probabilità che specificate.</p> <p>Quando il tasto [●] è spento, la probabilità viene applicata a tutte le note nello step.</p> <p>Quando il tasto [●] e il tasto [KYBD] sono accesi, la probabilità viene applicata solo alla nota selezionata.</p>
	P. 15t	Le note suonano solo la prima volta.
	P. n 1	Le note non suonano la prima volta, ma successivamente suonano ogni volta.
	P. 1_2-P.8_8	<p>Quando il pattern è impostato per la riproduzione ripetuta, le note vengono ripetute solo il numero di volte specificato.</p> <p>Per esempio, quando utilizzate l'impostazione "P.2_4", il pattern suona quattro volte ripetutamente, ma le note vengono eseguite solo la seconda volta.</p>
Gate time	G. 0-G. 150	<p>Imposta il tempo di gate (durata della nota).</p> <p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> Quando il totale dei valori del gate time e di micro-timing è pari o superiore a 100 e lo stesso note number viene immesso nello step successivo, questo viene riprodotto come una legatura. Se viene immesso lo stesso note number per l'ultimo e per il primo step del pattern, anche questo viene riprodotto come una legatura. Se è stato immesso un accordo, viene visualizzato il gate time più lungo. Quando modificate il gate time, viene impostato lo stesso valore per tutte le note.
Micro-timing	t. -50-t. 99 (%)	<p>Questo sposta la temporizzazione usata per riprodurre le note, in avanti o indietro.</p> <p>Valori negativi fanno sì che la riproduzione avvenga prima della temporizzazione iniziale di ogni step, mentre valori positivi spostano la riproduzione più avanti nel tempo.</p> <p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> Quando Play Quantize (p. 93) è impostato su "ON", l'impostazione Play Quantize ha la priorità e l'impostazione micro-timing è disabilitata. Quando avete immesso le note in tempo reale con l'impostazione Rec Quantize (vedi "Registrare la vostra esecuzione in tempo reale (Real-time input) (p. 46)") su "ON", il micro-timing viene immesso con un'impostazione pari a zero (l'impostazione micro-timing è disattivata).
Sub step		<p>Divide lo step da riprodurre.</p> <p>Per esempio, quando è indicato 00-, lo step viene diviso in tre parti, con la prima e la seconda parte riprodotta e la terza parte non riprodotta.</p> <p>* Questo vale per tutte le note nello step.</p> <p>* Questo non ha effetto sugli step per i quali non sono state specificate delle note, o sugli step che si trovano all'interno di una legatura.</p>

3 Ruotate la manopola [TEMPO/VALUE] tenendo premuto il tasto step per modificare il valore.

MEMO

- Potete riportare le impostazioni del pattern a quelle precedenti alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a ["Ripartire le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale \(p. 70\)"](#).

- Potete anche riportare solo i dati della sequenza di pattern alla condizione precedente alla modifica.
Per i dettagli, fate riferimento a [“Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente \(p. 71\)”](#).

Spostare la temporizzazione del movimento in levare (SHUFFLE)

Ecco le istruzioni per impostare lo spostamento della temporizzazione dei movimenti in levare (l'intensità dello swing), per creare un ritmo dall'andamento shuffle o swing.



- 1 **Selezionate un pattern di cui volete modificare la temporizzazione.**

MEMO

Per ulteriori informazioni su come selezionare il pattern, fate riferimento a “Selezionare un pattern (p. 42)”.

- 2 **Premete il tasto [D] (SHUFFLE) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].**
- 3 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per impostare quanto spostare la temporizzazione dei movimenti in levare (l'intensità dello swing).**

Le impostazioni comprese tra 10 e 16 offrono in genere una piacevole sensazione di ritmo shuffle.

L'impostazione “0” non crea un andamento ritmico shuffle.

Intervallo di regolazione: -90–90

- 4 **Premete il tasto [C] (EXIT).**

Impostare la lunghezza del pattern

Ecco come impostare la lunghezza del pattern corrente, cioè il numero di step.



- 1 **Selezionate il pattern di cui volete impostare il numero di step.**

MEMO

Per ulteriori informazioni su come selezionare il pattern, fate riferimento a "Selezionare un pattern (p. 42)".

- 2 **Tenendo premuto il tasto [SHIFT], premete il tasto [D[♯]] (LAST).**
- 3 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per impostare il numero di step.**
- 4 **Premete il tasto [C] (EXIT).**

Imposta il numero di step nel pattern.

Copiare i pattern

Copia il pattern corrente in un pattern specificato.



- 1 **Selezionate il pattern che volete copiare.**

MEMO

Per ulteriori informazioni su come selezionare il pattern, fate riferimento a [“Selezionare un pattern \(p. 42\)”](#).

- 2 **Tenendo premuto il tasto [SHIFT], premete il tasto [▶].**
- 3 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare “P_{Ln}” (Pattern).**
- 4 **Premete il tasto [C#] (ENTER).**
- 5 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare il pattern di destinazione della copia.**
- 6 **Premete il tasto [C#] (ENTER).**

Questo copia il pattern.

Copiare un pattern per aumentarne la lunghezza

Questo mostra come copiare un pattern, raddoppiando la lunghezza del pattern corrente.

MEMO

Questa operazione è uguale a [“Copiare tutti gli step per raddoppiare la lunghezza \(p. 60\)”](#).



- 1 **Selezionate il pattern che volete allungare.**

MEMO

Per ulteriori informazioni su come selezionare il pattern, fate riferimento a [“Selezionare un pattern \(p. 42\)”](#).

- 2 **Tenendo premuto il tasto [SHIFT], premete il tasto [▶].**
- 3 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare “DUPL” (Duplicate).**
- 4 **Premete il tasto [C#] (ENTER).**

Questo copia il pattern e la sua lunghezza viene raddoppiata.

Copiare una sequenza

Questo mostra come copiare la sequenza (dati dell'esecuzione) da un pad selezionato, dai dati che sono immessi nel pattern sequencer.



- 1 **Selezionate il pattern che contiene la sequenza che desiderate copiare.**

MEMO

Per ulteriori informazioni su come selezionare il pattern, fate riferimento a "Selezionare un pattern (p. 42)".

- 2 **Premete un sample pad o il pad [GRANULAR] per selezionare la sequenza del pad che volete copiare.**
- 3 **Tenendo premuto il tasto [SHIFT], premete il tasto [▶].**
- 4 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "PRRt".**
- 5 **Premete il tasto [C#] (ENTER).**

"COPY" (Copy) lampeggia nel display.

Il tasto [C#] (ENTER) lampeggia rapidamente e la sequenza viene copiata nella memoria temporanea del P-6.

MEMO

Per cancellare la sequenza copiata nella memoria temporanea del P-6, premete il tasto [C#] (ENTER)tenendo premuto il tasto [SHIFT].

"CLR" appare nel display

- 6 **Premete il tasto [PATTERN], e poi usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare il pattern di destinazione della copia per la sequenza.**
- 7 **Tenendo premuto il tasto [SHIFT], premete il tasto [▶].**

MEMO

Non è necessario eseguire le istruzioni ai punti 6 e 7 se i numeri del pattern di origine e di destinazione della copia sono lo stesso.

- 8 **Premete un sample pad o il pad [GRANULAR] per selezionare il pad in cui volete usare la sequenza che avete copiato.**

9 Premete il tasto [C#] (ENTER).

"P5EE" (Paste) lampeggia nel display.

La sequenza memorizzata nella memoria temporanea del P-6 viene ora incollata nel pad specificato (sovrascrivendo il suo contenuto).

La memoria temporanea viene poi cancellata e il tasto [C#] (ENTER) lampeggia lentamente.

Riportare le impostazioni dei pattern corrente al loro stato originale

Questo riporta le impostazioni del pattern corrente alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).



1 Premete il tasto [OCT+] (MENU) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Questo mostra il parametro (voce da impostare).

2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "r.L.P.t" (Reload Pattern), e premete il tasto [C#] (ENTER).

Le impostazioni del pattern corrente vengono riportate ai valori precedenti alla modifica.

Potete utilizzare questa operazione per ripristinare i seguenti parametri.

- Dati dell'esecuzione che utilizzano il pattern sequencer ([Registrare la vostra esecuzione usando il pattern sequencer \(p. 45\)](#))
- Volume del pattern ([Volume \(p. 92\)](#))
- Trasposizione del pattern ([Transpose \(p. 92\)](#))
- Lunghezza di ogni step nel pattern ([Pattern Scale \(p. 92\)](#))
- Impostazioni di silenziamento per ogni sample pad e del pad [GRANULAR] ([Silenziare un sample \(p. 43\)](#))
- Impostazioni di quantizzazione di ogni sample pad ([Play Quantize \(p. 93\)](#))
- Parametri del suono del pad [GRANULAR]
- Parametri del tasto [A#] (DELAY/REVERB) ([Impostazioni DELAY/REVERB \(p. 113\)](#); quando il [Global Delay/Reverb SW \(p. 115\)](#) è disattivato)
- Tempo del pattern ([Impostare il tempo \(p. 41\)](#))

MEMO

Premete il tasto [OCT+] (MENU) tenendo premuto il tasto [KYBD] per richiamare l'operazione "r.L.P.t" (Reload Pattern).

Questa operazione è abilitata quando i tasti [●] e [PATTERN] sono spenti.

Ripristinare i dati della sequenza del pattern corrente

Questo riporta solo i dati della sequenza nel pattern corrente alle condizioni precedenti alle modifiche (cioè all'ultimo stato salvato).



- 1 **Premete il tasto [OCT+] (MENU) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].**

Questo mostra il parametro (voce da impostare).

- 2 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "r.L59" (Reload Sequence), e premete il tasto [C#] (ENTER).**

I dati della sequenza vengono ora riportati a come erano prima della modifica.

Usare gli effetti MFX

Potete utilizzare gli effetti integrati nel P-6 per elaborare il suono in modi unici.

Il P-6 offre 20 effetti integrati, di cui cinque sono accessibili direttamente dai tasti sul pannello superiore.



Tasti Effect	Spiegazione
Tasto [LOOPER]	Attiva e disattiva il DJFX Looper (p. 125).
Tasto [PITCH]	Attiva e disattiva il Chromatic PS (p. 126).
Tasto [DELAY]	Attiva e disattiva il Sync Delay (p. 127).
Tasto [FILTER]	Attiva e disattiva Filter+Drive (p. 128).
Tasto [SCATTER]	Attiva e disattiva lo Scatter (p. 129).
Tasto [MFX]	Attiva e disattiva gli effetti. MEMO <ul style="list-style-type: none"> • Ruotate la manopola [TEMPO/VALUE] mentre tenete premuto il tasto [MFX] per richiamare gli effetti. • Inoltre, potete anche premere un tasto dello step tenendo premuto il tasto [MFX] per richiamare gli effetti.

Potete anche usare le manopole [CTRL1]–[CTRL3] sul pannello superiore per controllare gli effetti selezionati.

Fare riferimento a “[Effetti e parametri dell’effetto.](#) (p. 124)” per un elenco dei parametri che potete controllare utilizzando gli effetti integrati e le manopole [CTRL1]–[CTRL3].

Attivare/disattivare gli effetti nel momento desiderato

Potete applicare gli effetti solo mentre tenete premuti i tasti degli effetti (EFFECT GRAB).

Questo vi permette di attivare/disattivare rapidamente un effetto a tempo con quello che suonate.



- 1 **Premete i tasti degli effetti (tasti [LOOPER]–[MFX]) mentre tenete premuto il tasto [PATTERN].**

L'effetto è attivo solo mentre tenete premuto il tasto dell'effetto.

Selezionare il bus in cui inviare il suono

Potete selezionare il bus in cui viene inviato il suono da un sample o da un ingresso esterno.

Sul P-6, potete controllare il volume di ogni bus, separando le sorgenti audio in gruppi diversi utilizzati per controllare il volume.

Gli effetti non vengono applicati alle sorgenti audio inviate a BUS A e BUS B, perciò potete configurare separatamente quali sorgenti audio utilizzano gli effetti e quali no.

MEMO

- Per “bus” si intende un percorso del segnale all’interno di questa unità utilizzato per inviare il suono. Il P-6 ha tre percorsi del segnale: BUS A, BUS B e BUS EFFECT. I segnali audio inviati allo stesso bus vengono miscelati e poi emessi.
- Potete cambiare i volumi per BUS A, BUS B e BUS EFFECT. Per i dettagli, fate riferimento a “[Scorciatoie che utilizzano il tasto \[SHIFT\]](#) (p. 117)”.
- La destinazione di uscita audio per i sample pad [1]-[6] e del pad [GRANULAR] può essere modificata anche dal parametro [Output Bus Select](#) (p. 112) in SAMPLE EDIT (MIXER).

1 Utilizzate le operazioni indicate nella tabella sotto per controllare le destinazioni di uscita di ogni sorgente audio.

MEMO

La descrizione dell’operazione “tasto [MFX] + pad [GRANULAR]” significa “premete il pad [GRANULAR] mentre premete il tasto [MFX]”.

Generatore sonoro	Destinazione di uscita audio	
	BUS A / BUS EFFECT (*1, *3)	BUS B / BUS EFFECT (*2, *3)
Sample pad [1]-[6]	Tasto [MFX] + sample pad [1]-[6]	Tasto [MFX] + tasto [DELAY] + sample pad [1]-[6]
Pad [GRANULAR]	Tasto [MFX] + pad [GRANULAR]	Tasto [MFX] + tasto [DELAY] + pad [GRANULAR]
Audio immesso nella presa MIX (IN/OUT)	Tasto [MFX] + tasto [LO-Fi]	Tasto [MFX] + tasto [DELAY] + tasto [LO-Fi]
Audio immesso dalla porta USB	Tasto [MFX] + tasto [GATE]	Tasto [MFX] + tasto [DELAY] + tasto [GATE]

- *1 “*bUSA*” o “*EFH*” viene visualizzato per ogni operazione.
Quando viene visualizzato “*bUSA*”, la sorgente audio viene inviata a BUS A (non vengono applicati effetti).
In questa condizione, i tasti corrispondenti alla sorgente audio inviata a BUS A (inclusi i sample pad [1]-[6], il pad [GRANULAR] e i tasti [LO-Fi] e [GATE]) si illuminano debolmente.
- *2 “*bUSB*” o “*EFH*” viene visualizzato per ogni operazione.
Quando viene visualizzato “*bUSB*”, la sorgente audio viene inviata a BUS B (non vengono applicati effetti).
In questa condizione, i tasti corrispondenti alla sorgente audio inviata a BUS B (inclusi i sample pad [1]-[6], il pad [GRANULAR] e i tasti [LO-Fi] e [GATE]) lampeggiano debolmente.
- *3 Quando viene visualizzato “*EFH*”, la sorgente audio viene inviata a BUS EFFECT (gli effetti possono essere applicati).
In questa condizione, i tasti corrispondenti alla sorgente audio inviata a BUS EFFECT (inclusi i sample pad [1]-[6], il pad [GRANULAR] e i tasti [LO-Fi] e [GATE]) si illuminano.

Salvare le impostazioni del sample pad, del pattern e dei parametri dell'effetto (WRITE)

Utilizzate la seguente operazione per salvare i diversi tipi di dati.



- 1 Premete il tasto [TIE] (WRITE) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].
- 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per scegliere i dati da salvare.

Display	Spiegazione
ALL	Salva i parametri per tutti i sample pad e salva tutti i pattern.
PAD	Salva i parametri del sample pad attualmente selezionato.
PdALL	Salva i parametri di tutti i sample pad.
Pt n	Salva il pattern correntemente selezionato.
PtALL	Salva tutti i pattern.
EFFECT	Salva tutti i parametri degli effetti (inclusi i tipi di effetti che selezionate con il tasto [MFX]).

- 3 Premete il tasto [C#] (ENTER).

I dati corrispondenti al tipo selezionato sopra vengono salvati.
Se decidete di annullare l'operazione, premete il tasto [C] (EXIT).

MEMO

- Viene visualizzato un punto (·) in basso a destra nel display quando modificate un pattern. Il punto scompare quando salvate il pattern.



Punto

Salvare le impostazioni del sample pad, del pattern e dei parametri dell'effetto (WRITE)

- Se spegnete l'unità, tutti i parametri o i parametri dell'effetto non salvati dei pattern e dei sample pad tornano al loro ultimo stato salvato.

Connessione a un computer o a un dispositivo mobile

Potete trasmettere e ricevere dati audio e MIDI collegando un cavo USB dal vostro computer o dispositivo mobile (smartphone o tablet) a questa unità.

MEMO

- Non è necessario installare un driver sul vostro computer o dispositivo mobile per effettuare questo poiché l'unità supporta le specifiche USB Audio Device Class 2.0.
- Sappiate che i dati potrebbero non essere trasmessi e ricevuti direttamente tra questa unità e il vostro computer o dispositivo mobile se vi state collegando tramite un hub USB.
- Non usate un cavo USB progettato solo per la ricarica dei dispositivi. I cavi usati solo per la ricarica non possono trasmettere dati.
- Non possiamo garantire il corretto funzionamento di tutte le app.
- Non garantiamo il funzionamento di questa unità con dispositivi Android.

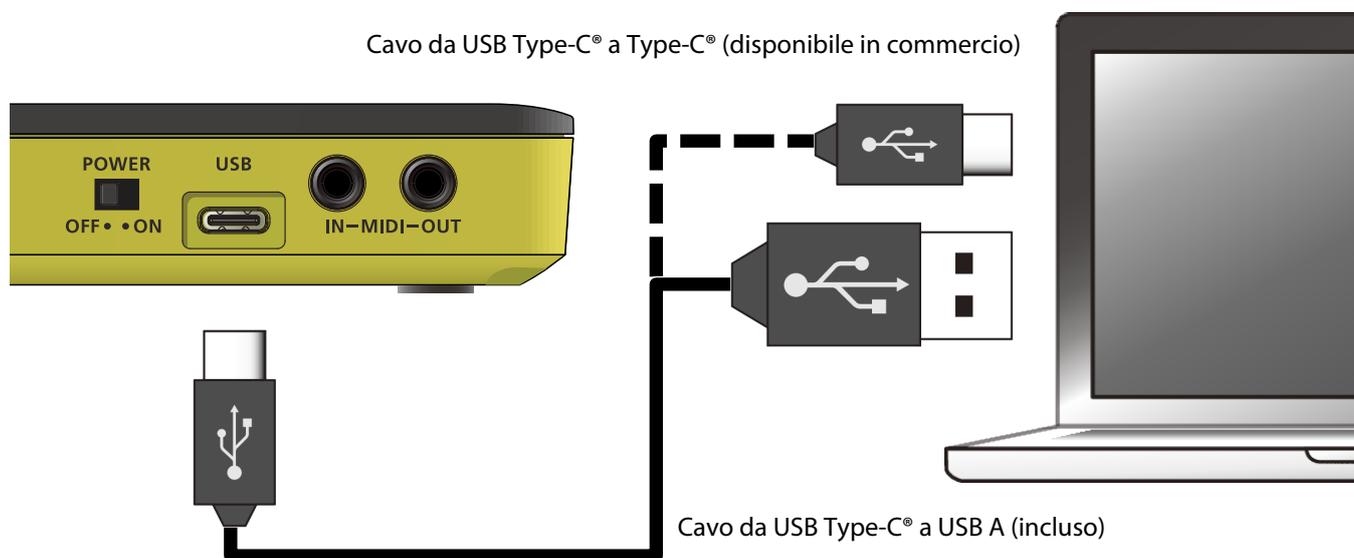
Prima di collegare questa unità a un computer o a un dispositivo mobile, impostate la modalità **AIRA Link** (p. 96) su "OFF".



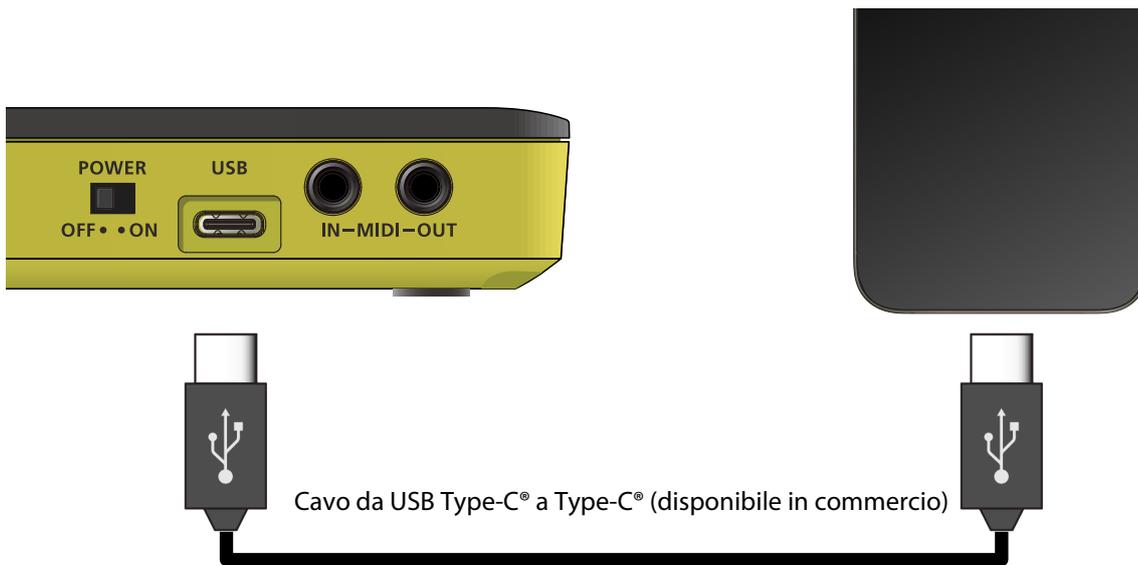
- 1 **Premete il tasto [OCT+] (MENU) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].**
- 2 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "AIRA Link", e premete il tasto [C#] (ENTER).**
Il valore viene visualizzato.
- 3 **Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "OFF".**
- 4 **Premete due volte il tasto [C] (EXIT).**
- 5 **Spegnete e riaccendete lo strumento.**

Collegamento al computer

Usate un cavo da USB Type-C® a USB Tipo-A (incluso) o un cavo con una spina USB Type-C® ad entrambe le estremità (disponibile in commercio) per collegare questa unità al vostro computer.



Collegamento a un dispositivo iOS (porta USB Type-C®)

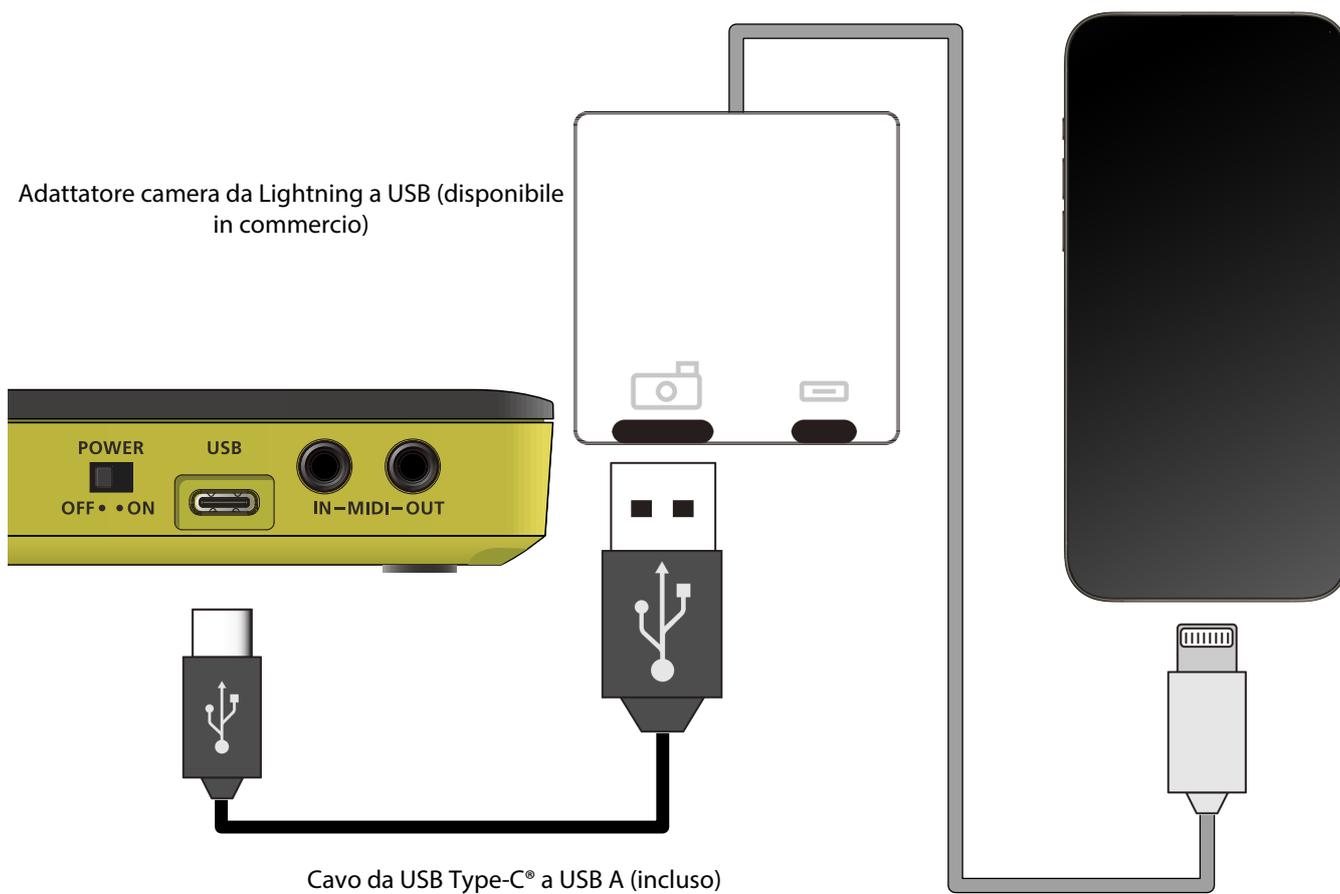


Collegate il vostro dispositivo iOS a questa unità utilizzando un cavo da USB Type-C® a USB Type-C® (disponibile in commercio).
Facendo questo, potete alimentare questa unità dal dispositivo iOS.

MEMO

Se desiderate utilizzare l'unità con alimentazione a batteria senza consumare energia dal dispositivo iOS, accendete l'unità tenendo premuto il tasto [C] (EXIT) (modalità solo a batteria).

Collegamento a un dispositivo iOS (connettore Lightning)





1 Tenendo premuto il tasto [C] (EXIT), accendete il P-6.

Questo accende l'unità in modo solo a batteria.

2 Utilizzate un adattatore USB prodotto dalla Apple (come il Lightning-USB Camera Adapter, il Lightning to USB 3 Camera Adapter e così via) come convertitore per il connettore del dispositivo iOS.

3 Usate un cavo da USB Type-C® a USB Tipo-A (incluso) per collegare questa unità all'adattatore USB.

MEMO

I cavi di conversione da USB Type-C® a Lightning disponibili in commercio non possono essere utilizzati.

Collegamento con un dispositivo MIDI esterno

Utilizzate un cavo di collegamento TRS/MIDI (ad esempio un BMIDI-5-35, venduto separatamente) o un cavo MIDI (ad esempio un BCC-1-3535, venduto separatamente) per collegare l'unità a un dispositivo MIDI esterno (come una tastiera compatibile MIDI o un altro dispositivo AIRA Compact).



Quando suonate questa unità da una tastiera compatibile MIDI il cui canale di trasmissione MIDI è lo stesso del canale MIDI impostato utilizzando il parametro [Auto MIDI Channel](#) (p. 95) di P-6, potete suonare i sample pad del P-6 o il pad [GRANULAR] usando le note della scala.

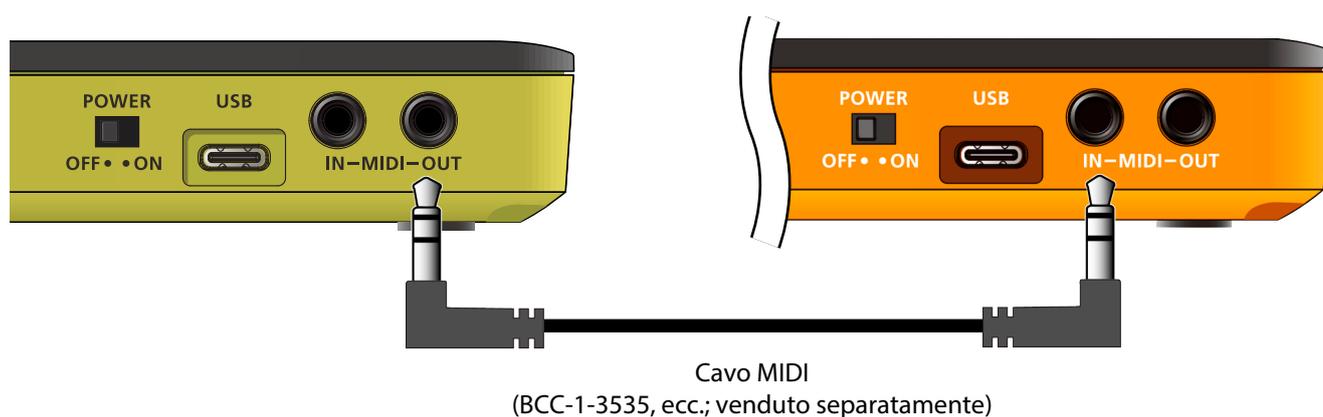
Quando suonate questa unità da una tastiera compatibile MIDI il cui canale di trasmissione MIDI è lo stesso del canale MIDI impostato utilizzando il parametro [Sampler MIDI Channel](#) (p. 94) di P-6 e suonate una nota nell'intervallo C3-B6 (note number 48-95), questa attiva i sample pad corrispondenti (dal banco A, sample pad [1] al banco H, sample pad [6]).

Per i dettagli, fate riferimento a "[Tabella di implementazione MIDI](#) (p. 146)".

MEMO

I note number vengono utilizzati per specificare i sample pad.

Per questo motivo, non potete specificare le note di una scala (l'intonazione non cambia per ogni nota).



I note number trasmessi sul canale specificato in [Sampler MIDI Channel](#) (p. 94) sul P-6 corrispondono alle note nell'intervallo C3-B6 (note number 48-95), che vengono attivate dal sample pad dal banco A, sample pad [1] al banco H, sample pad [6].

Per i dettagli, fate riferimento a "[Tabella di implementazione MIDI](#) (p. 146)".

Effettuare la backup dei pattern sul vostro computer

Potete salvare sul vostro computer i pattern memorizzati nel P-6.



- 1 **Collegate il vostro computer alla porta USB del P-6 usando un cavo USB.**
- 2 **Tenendo premuto il tasto [▶], accendete l'unità.**
- 3 **Aprirete il drive "P-6" sul vostro computer.**

Se in questa unità sono memorizzati molti pattern, potrebbero essere necessari alcuni minuti prima che i file vengano visualizzati sull'hard disk del computer.

I tasti step si accendono per mostrare il progresso.

I file dei pattern (P6_PTN1-01.PRM – P6_PTN4-16.PRM) sono salvati nella cartella "BACKUP" del drive "P-6".

- 4 **Copiate i file dei pattern sul vostro computer.**
- 5 **Terminata la copia, espelletate il disco "P-6" dal vostro computer.**

OS	Operazione
Windows 11/10/8/7	Cliccate col tasto destro del mouse sull'icona "P-6" e cliccate "Eject".
MacOS	Trascinate l'icona "P-6" sull'icona del Cestino nel Dock.

- 6 **Spegnete il P-6.**

MEMO

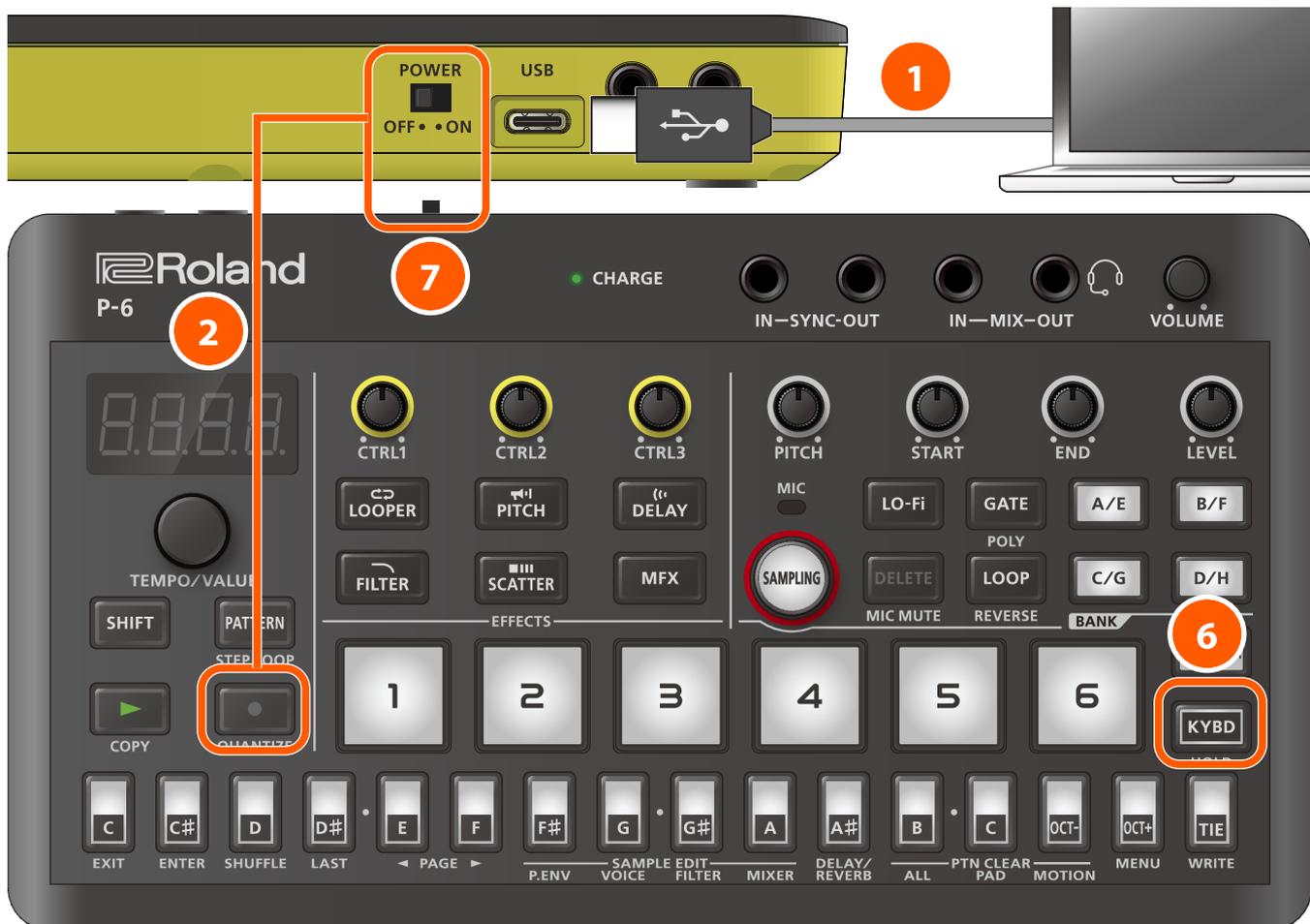
Non potete eseguire la backup dei sample con l'operazione di backup dei pattern.

Per salvare i sample sul computer, utilizzate la funzione di esportazione.

Per i dettagli, fate riferimento a "[Backup dei sample sul computer \(export\) \(p. 85\)](#)".

Ripristinare i pattern (Restore)

Potete ripristinare nel P-6 i file dei pattern salvati sul computer.



- 1 Collegare il vostro computer alla porta USB del P-6 usando un cavo USB.
- 2 Tenendo premuto il tasto [●], accendete l'unità.
- 3 Aprite il drive "P-6" sul vostro computer.
- 4 Copiate i file dei pattern (P6_PTN1-01.PRM – P6_PTN4-16.PRM) salvati sul computer nella cartella "RESTORE" del drive "P-6".
- 5 Terminata la copia, espellete il disco "P-6" dal vostro computer.
- 6 Premete il tasto [KYBD].

Questo ripristina i pattern.

Se sono presenti molti pattern da ripristinare, l'operazione potrebbe richiedere circa cinque minuti.

I tasti step si accendono per mostrare il progresso.

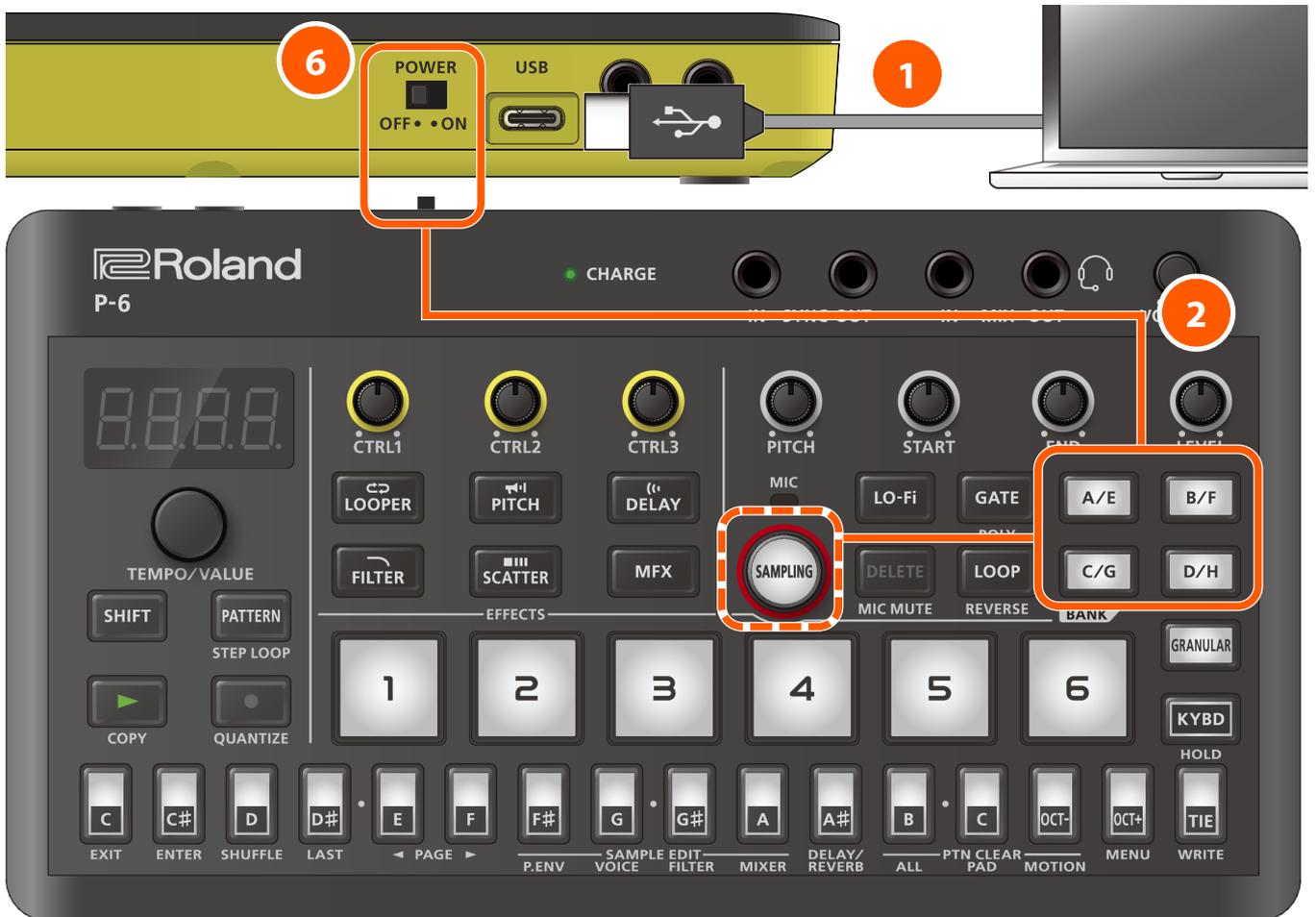
- 7 Quando vedete il messaggio "done", spegnete il P-6.

Backup dei sample sul computer (export)

Potete salvare i sample memorizzati nel P-6 sul vostro computer.

MEMO

I sample possono essere esportati in banchi.



1 Collegate il vostro computer alla porta USB del P-6 usando un cavo USB.

2 Accendete l'unità tenendo premuti i tasti dei banchi [A/E]–[D/H], corrispondenti ai banchi che volete esportare.

Per esportare i sample dei banchi E–H, accendete l'unità tenendo premuti i tasti dei banchi [A/E]–[D/H] e il tasto [SAMPLING], corrispondenti ai banchi che volete esportare.

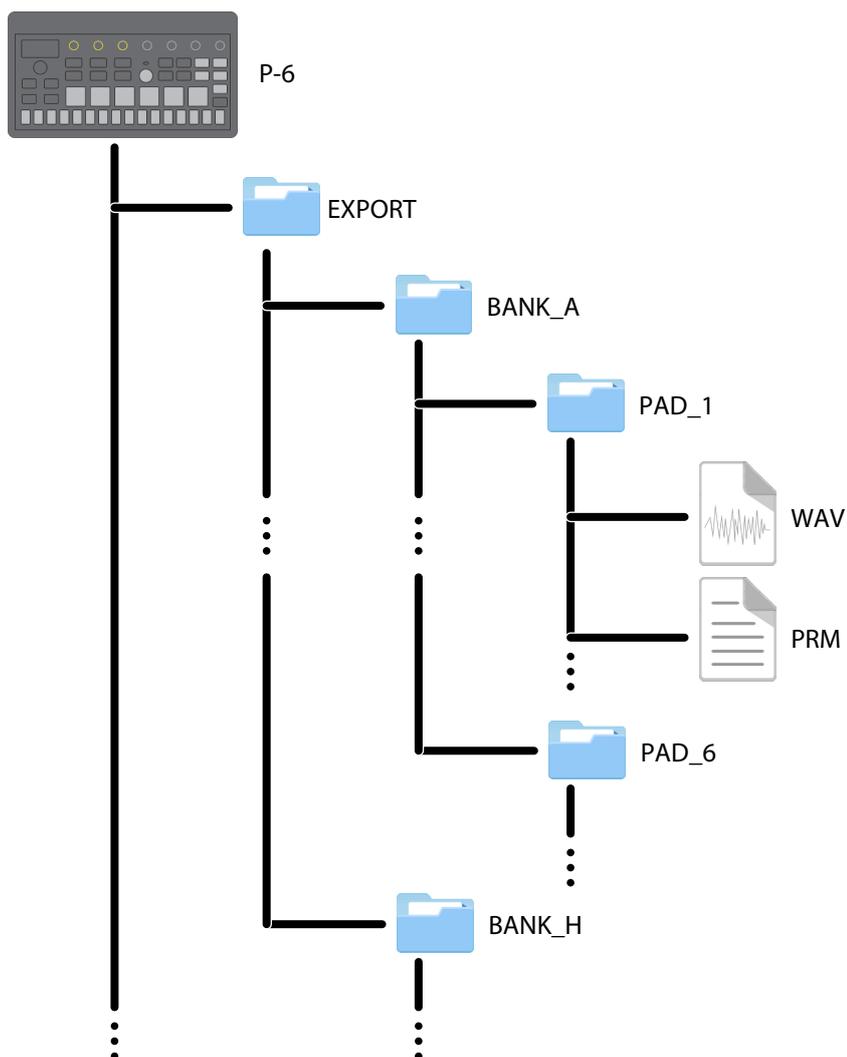
Il drive di questa unità impiega circa un minuto per essere pronto.

I tasti step si accendono per mostrare il progresso.

3 Aprite il drive "P-6" sul vostro computer.

I sample (file WAV) di ogni pad e i dati delle impostazioni (file PRM) dei sample pad [1]–[6] vengono salvati nella cartella "EXPORT" del drive "P-6".

Backup dei sample sul computer (export)



- 4 Copiate i sample e i dati delle impostazioni sul vostro computer.
- 5 Terminata la copia, espellete il disco "P-6" dal vostro computer.

OS	Operazione
Windows 11/10/8/7	Cliccate col tasto destro del mouse sull'icona "P-6" e cliccate "Eject".
MacOS	Trascinate l'icona "P-6" sull'icona del Cestino nel Dock.

- 6 Spegnete il P-6.

MEMO

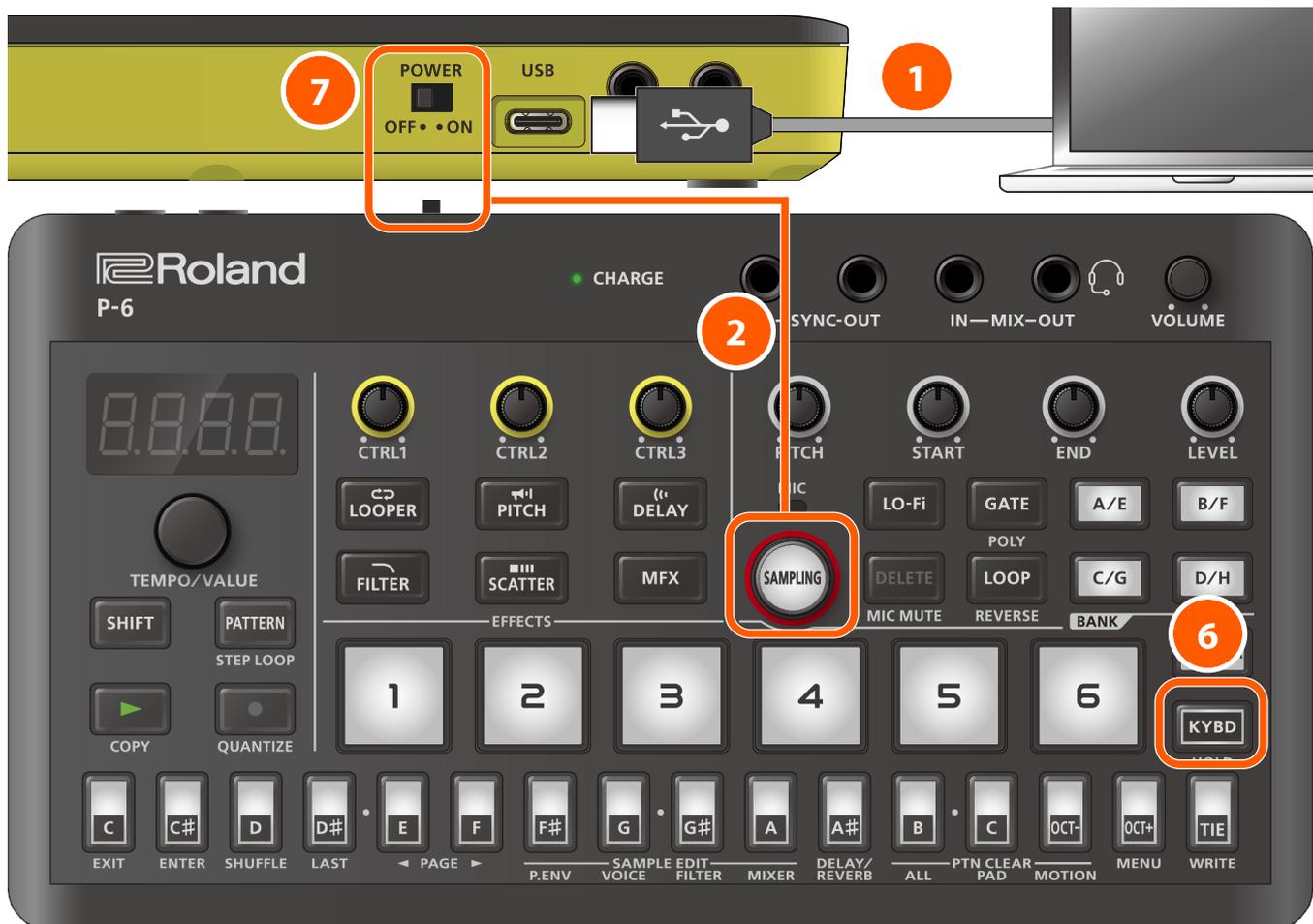
Non potete eseguire la backup dei pattern con l'operazione di esportazione dei sample.

Per salvare i pattern sul vostro computer, eseguite la backup dei pattern.

Per i dettagli, fate riferimento a "Effettuare la backup dei pattern sul vostro computer (p. 83)".

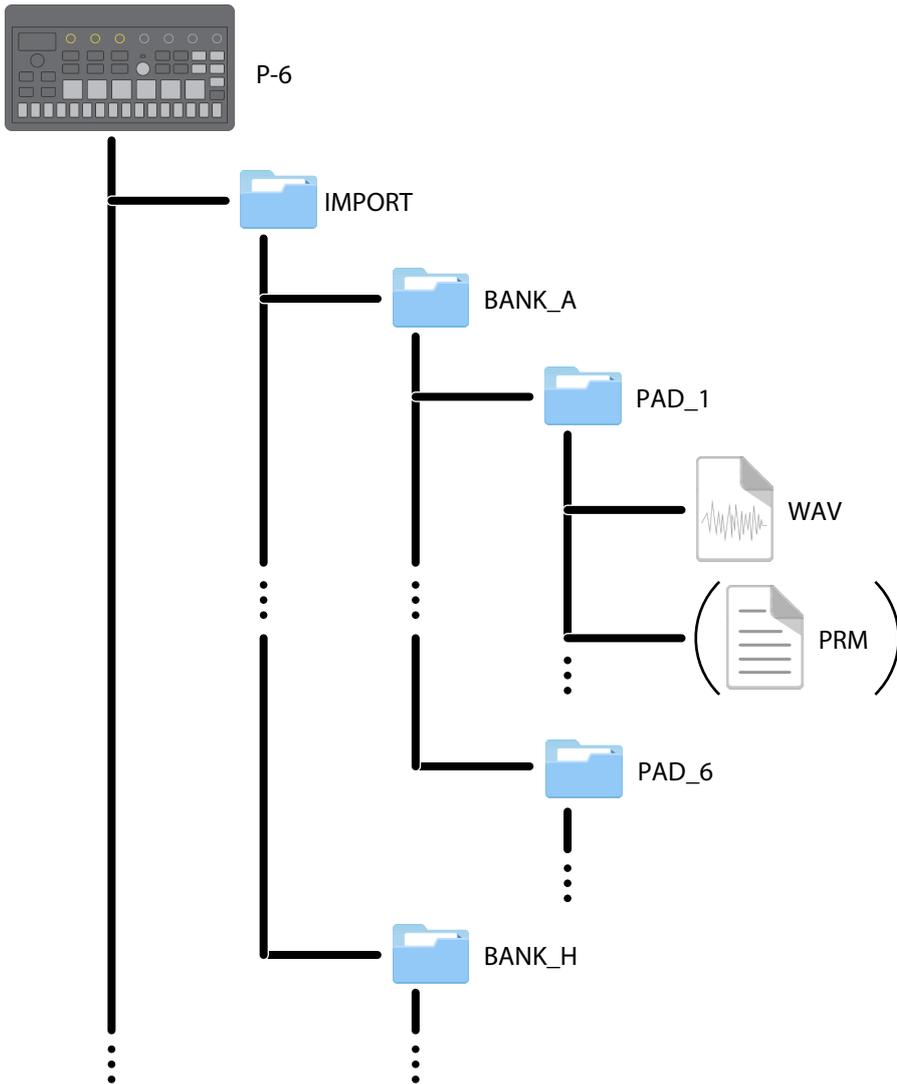
Caricare i sample (Import)

Potete importare i sample nel P-6.



- 1 Collegare il vostro computer alla porta USB del P-6 usando un cavo USB.
- 2 Tenendo premuto il tasto [SAMPLING], accendete l'unità.
- 3 Aprite il drive "P-6" sul vostro computer.
- 4 Copiate i file dei sample che desiderate importare nelle cartelle del pad (PAD_1-PAD_6) nella cartella "IMPORT" del drive "P-6".

Caricare i sample (Import)



Le specifiche dei file dei sample che potete importare sono le seguenti.

Voce	Specifiche richieste per i sample da importare
Frequenza di campionamento	Max. 96 kHz
Bit rate	8, 16, 24, 32 bit lineari

MEMO

- Il tempo di campionamento disponibile per l'importazione dei sample nel P-6 varia in base al sample rate e al bit rate. Per i dettagli, fate riferimento a ["Tempo massimo di campionamento \(p. 150\)"](#).
- Quando importate i sample che sono stati esportati dal P-6, consigliamo di copiare anche i dati delle impostazioni dei sample pad (i file PRM che vengono generati durante l'esportazione) nelle cartelle del pad.

5 Terminata la copia, espellete il disco "P-6" dal vostro computer.

6 Premete il tasto [KYBD].

Il sample viene importato.

MEMO

Il caricamento di molti sample potrebbe richiedere un certo tempo.

I tasti step si accendono per mostrare il progresso.

I dati che superano le dimensioni dei sample pad vengono troncati.

- 7 Quando vedete il messaggio "done", spegnete il P-6.

Ripristinare le impostazioni di fabbrica (Factory Reset)

Ecco come riportare il P-6 alle condizioni originali impostate in fabbrica.

NOTA

Quando eseguite il ripristino delle impostazioni di fabbrica, tutti i dati dei sample e i pattern memorizzati nel P-6 vengono cancellati.

Se avete dei dati essenziali ancora memorizzati in questa unità, eseguite la backup dei dati prima di eseguire il ripristino delle impostazioni di fabbrica.

Per i dettagli su come effettuare la backup dei dati, fate riferimento a "Backup dei sample sul computer (export) (p. 85)" e a "Effettuare la backup dei pattern sul vostro computer (p. 83)".



1 Tenendo premuto il tasto [KYBD], accendete l'unità.

Appare "FRL" e il pad [GRANULAR] lampeggia.
Per annullare il factory reset, spegnete l'unità.

2 Premete il pad [GRANULAR].

Questo esegue il factory reset.
Quando viene visualizzato "donE" e tutti i tasti lampeggiano, spegnete e riaccendete di nuovo il P-6.

MEMO

Non potete eseguire un ripristino delle impostazioni predefinite per ripristinare i dati dei sample interni e i pattern forniti con l'unità quando lascia la fabbrica.

Se desiderate ripristinare i dati dei sample, potete scaricarli dal sito web Roland.

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

Configurare varie impostazioni

Ecco come configurare i vari parametri.



- 1 Usate le operazioni indicate sotto in base al parametro che desiderate configurare.

Parametro	Operazione	Dettagli dei parametri
Menu	Tasto [SHIFT] + tasto [OCT+] (MENU)	Lista MENU (p. 92)
Parametro SAMPLE EDIT (P.ENV)	Tasto [SHIFT] + tasto [F#] (P.ENV)	Impostazioni SAMPLE EDIT (P.ENV) (p. 97)
Parametro SAMPLE EDIT (VOICE)	Tasto [SHIFT] + tasto [G] (VOICE)	Impostazioni SAMPLE EDIT (VOICE) (p. 105)
Parametro SAMPLE EDIT (FILTER)	Tasto [SHIFT] + tasto [G#] (FILTER)	Impostazioni SAMPLE EDIT (FILTER) (p. 109)
Parametro SAMPLE EDIT (MIXER)	Tasto [SHIFT] + tasto [A] (MIXER)	Impostazioni SAMPLE EDIT (MIXER) (p. 111)
Parametro DELAY/REVERB	Tasto [SHIFT] + tasto [A#] (DELAY/REVERB)	Impostazioni DELAY/REVERB (p. 113)

- 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un parametro, e premete il tasto [C#] (ENTER).
Questo mostra i valori dei parametri.
- 3 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per impostare i valori di ogni parametro.
- 4 Premete il tasto [C] (EXIT) per tornare alla visualizzazione del parametro.
- 5 Per configurare altri parametri, ripetete le istruzioni ai punti 2 e successivi.
- 6 Per uscire dalle impostazioni dei parametri, premete di nuovo il tasto [C] (EXIT).

Configurare varie impostazioni

Lista MENU

Questi sono i parametri (voci da impostare) che appaiono quando premete il tasto [OCT+] (MENU) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



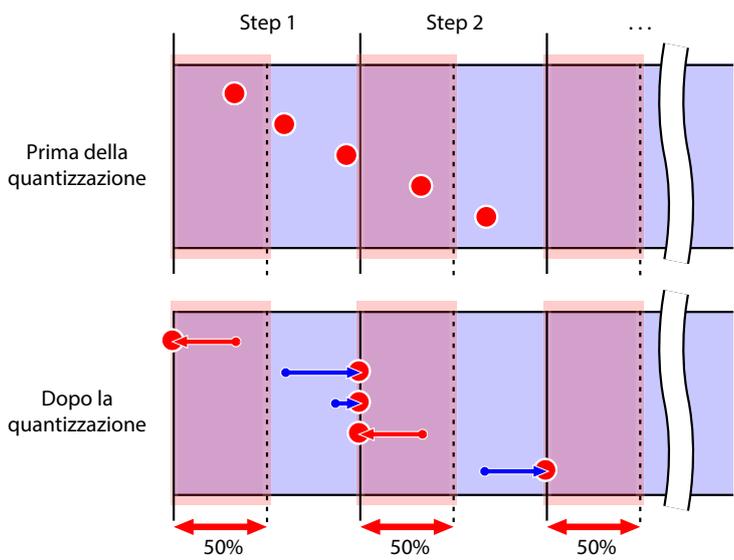
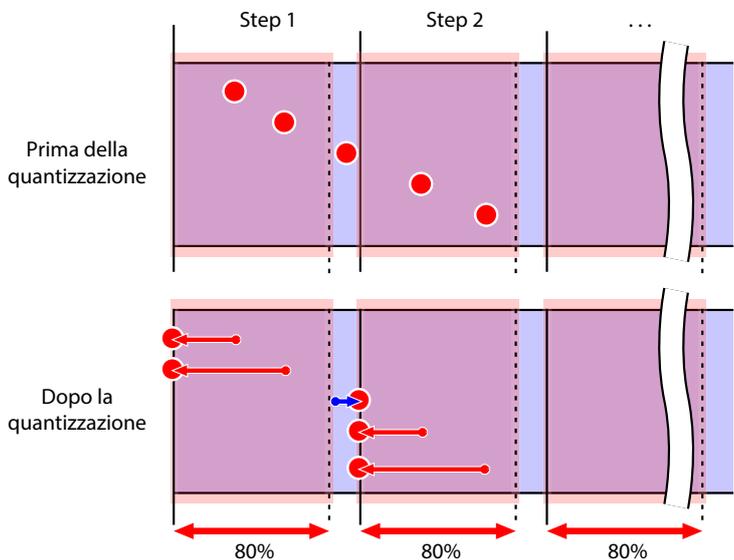
MEMO

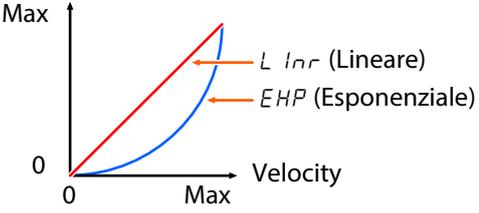
If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parametro	Display	Valore	Spiegazione
Volume (*1)	<i>u0L</i>	<i>0-200</i>	Imposta il volume del pattern.
Transpose (*1)	<i>t r P n</i>	<i>-60-60</i>	Traspone i suoni creati da generatore sonoro.
Pattern Scale (*1)	<i>P.SCL</i>	Imposta la lunghezza di un singolo step nel pattern. Potete anche cambiare le impostazioni tenendo premuto il tasto [PATTERN] e ruotando la manopola [TEMPO/VALUE].	
		<i>1_8</i>	Nota da 1/8
		<i>1_16</i>	Nota da 1/16
		<i>1_32</i>	Nota da 1/32
		<i>8t</i>	Terzina di note da 1/8
		<i>16t</i>	Terzina di note da 1/16
		<i>32t</i>	Terzina di note da 1/32

Parametro	Display	Valore	Spiegazione
Play Quantize (*1)	P. Quant		<p>Attiva o disattiva le impostazioni di quantizzazione del sample pad utilizzate durante la riproduzione di un pattern.</p> <p>MEMO</p> <p>L'impostazione micro-timing è disabilitata per i sample pad la cui impostazione di quantizzazione è abilitata.</p> <p>Fate riferimento a "Modificare le note (p. 61)" per i dettagli sul micro-timing.</p>
		ALL	<p>Imposta la quantizzazione di tutti i sample pad (incluso il pad [GRANULAR]).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Selezionate "ALL", e premete il tasto [C#] (ENTER). 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "ON" (abilitato) o "OFF" (disabilitato), e premete il tasto [C#] (ENTER). <p>Appare "done" e l'impostazione di quantizzazione è attivata o disattivata per tutti i sample pad.</p>
		R-1-H-B, GranU (Granular)	<p>Imposta la quantizzazione per ognuno dei sample pad specificati (incluso il pad [GRANULAR]).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare il sample pad di cui volete modificare le impostazioni di quantizzazione, e premete il tasto [C#] (ENTER). 2 Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare "ON" (abilitato) o "OFF" (disabilitato).

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Valore	Spiegazione
Quantize Timing	9nLt	50-99 (%)	<p>Imposta la temporizzazione della quantizzazione, ovvero se allineare la nota con lo step corrente o allinearla con lo step successivo.</p> <p>Quando questo valore è impostato su 50%, tutte le note immesse che sono il 50% o oltre la lunghezza dello step sono allineate allo step successivo, cioè vengono riprodotte con lo step successivo.</p> <p>Valori più elevati aumentano l'intervallo di note che vengono allineate allo step corrente.</p> <p>Quantize Timing = 50%</p>  <p>Quantize Timing = 80%</p> 
			<p>Imposta come si arresta il sample quando viene arrestato il pattern sequencer.</p> <p>Imposta anche il modo in cui si arresta il sample che stava suonando appena prima di passare dal pattern riprodotto attualmente a un altro pattern (disponibile dalla Ver. 1,02 o successiva).</p>
Stop Behavior	5toP	Remain	La riproduzione del sample non si arresta.
		Cut	La riproduzione del sample si arresta.
Sync Clock	5cLl	1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24	Imposta il numero di sync clock per beat (movimento).
Sampler MIDI Channel	5cH	1-16	Specifica il canale di trasmissione/ricezione MIDI per i sample pad [1]-[6].
Granular MIDI Channel	6cH	1-16	Imposta il canale di trasmissione e ricezione MIDI per il pad [GRANULAR].

Parametro	Display	Valore	Spiegazione
Auto MIDI Channel	<i>RCH</i>	1-16	Questo è il canale di ricezione MIDI utilizzato per suonare il pad attualmente selezionato (sample pad [1]-[6], pad [GRANULAR]) o per ricevere messaggi di control change.
MIDI Clock Sync	<i>SYNC</i>	Imposta quale segnale di sincronizzazione (clock) viene utilizzato da questa unità. Sappiate che quando un dispositivo esterno è connesso alla presa SYNC IN, l'unità si sincronizza sempre ai segnali di sync immessi nella presa SYNC IN.	
		<i>Auto</i> (Auto)	I clock in ingresso vengono accettati.
		<i>Int</i> (Internal)	L'unità funziona secondo il suo clock interno.
		<i>MIDI</i> (MIDI)	I clock vengono accettati dal connettore MIDI IN.
		<i>USB</i> (USB)	I clock vengono accettati dal connettore USB MIDI.
MIDI Thru	<i>THRU</i>	<i>OFF, ON</i>	Specifica se ritrasmettere dal connettore MIDI OUT i messaggi MIDI che vengono immessi dal connettore MIDI IN.
Tx Program Change	<i>THPC</i>	<i>OFF, ON</i>	Imposta se i messaggi di program change vengono trasmessi o no quando cambia il pattern.
Rx Program Change	<i>rHPC</i>	<i>OFF, ON</i>	Imposta se il pattern cambia quando viene ricevuto un messaggio di program change.
Program Change Channel	<i>PcCh</i>	1-16	Imposta il canale MIDI per trasmettere e ricevere i messaggi di program change usati per cambiare i pattern.
Key Velocity	<i>VELo</i>	1-127	Imposta la dinamica (velocity) generata quando premete uno dei sample pad [1]-[6] o i tasti della tastiera su questa unità.
Velocity Curve	<i>VELu</i>	Imposta il modo in cui cambia il volume in base alla dinamica. Uscita effettiva 	
Tune	<i>TUNE</i>	433.0-448.0	Specifica l'intonazione di riferimento. Valore di default: 440,0 Hz
Ext. In Bus Select	<i>inb</i>	Imposta il bus di uscita utilizzato per i segnali in ingresso (incluso il microfono integrato, il microfono della cuffia headset e l'ingresso dei segnali dalla presa MIX IN).	
		<i>BUSA</i>	I segnali vengono emessi da BUS A.
		<i>BUSB</i>	I segnali vengono emessi da BUS B.
		<i>EFFECT</i>	I segnali vengono emessi da BUS EFFECT.
Ext. In Gain	<i>inG</i>	0-18 (dB)	Imposta il guadagno dei segnali in ingresso (incluso il microfono integrato, il microfono della cuffia headset e l'ingresso dei segnali dalla presa MIX IN).
USB In Bus Select	<i>USBb</i>	Imposta il bus di uscita per i segnali immessi nella porta USB.	
		<i>BUSA</i>	I segnali vengono emessi da BUS A.
		<i>BUSB</i>	I segnali vengono emessi da BUS B.
		<i>EFFECT</i>	I segnali vengono emessi da BUS EFFECT.
USB In Gain	<i>USBG</i>	0-18 (dB)	Imposta il guadagno per i segnali in ingresso dalla porta USB.
Mix Out Gain	<i>MOUTG</i>	-18-0 (dB)	Imposta il guadagno della presa MIX OUT.

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Valore	Spiegazione
USB Direct Out	U S b D		Imposta il volume del segnale emesso dalla porta USB.
		OFF	Usa l'impostazione della manopola [VOLUME].
		1-127	Imposta il volume indipendentemente dalla regolazione della manopola [VOLUME].
AIRA Link	A L i R A	OFF, On	<p>Impostatelo su "On" quando collegate un dispositivo via USB che è compatibile con AIRA LINK, come l'MX-1.</p> <p>Altrimenti, lasciatelo sull'impostazione OFF.</p> <p>L'impostazione diventa effettiva quando spegnete e riaccendete l'unità.</p> <p>MEMO</p> <p>Quando viene usata con una porta diversa dalla porta USB HOST 3 dell'MX-1, impostate il P-6 sulla "modalità solo-batteria".</p> <p>Per usare la modalità solo a batterie del P-6, accendete l'unità tenendo premuto il tasto [C] (EXIT).</p>
Count In	C o u n t	OFF, 2-4	Imposta la lunghezza (il numero di movimenti) del conteggio che precede la registrazione.
Metronome	M e t r o		Imposta se e quando suona il metronomo.
		OFF	Sempre spento
		REC (Rec)	Si attiva solo durante la registrazione
		REC PL (Rec&Play)	Si attiva durante la registrazione e la riproduzione
Metronome Level	M e t r L	0-100	Specifica il volume del metronomo.
Dimmer (*2)	d i m m e		<p>Imposta l'illuminazione utilizzata quando i seguenti tasti sono disattivati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tasto [SHIFT] • Tasto [PATTERN] • Sei tasti degli effetti • Tasto [KYBD]
		OFF	I tasti sono spenti.
		On	<p>I tasti si illuminano leggermente.</p> <p>Questo migliora la visibilità dei tasti in luoghi scarsamente illuminati.</p>
Reload Pattern	r e L o a d		<p>Riporta le impostazioni del pattern selezionato all'ultimo stato salvato.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per ripristinare le impostazioni.</p>
Reload Granular	r e L o a d		<p>Riporta le impostazioni del campionatore granulare per il pattern selezionato all'ultimo stato salvato.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per ripristinare le impostazioni.</p>
Reload Sequencer	r e L o a d		<p>Riporta la sequenza del pattern selezionato all'ultimo stato salvato.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per ripristinare le impostazioni.</p>
Reload Pad	r e L o a d		<p>Riporta le impostazioni del sample pad selezionato all'ultimo stato salvato.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per ripristinare le impostazioni.</p>
Initialize Pattern	i n i t i		<p>Inizializza il pattern selezionato.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per inizializzare il pattern.</p>
Initialize System	i n i t i		<p>Inizializza le impostazioni di sistema.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per inizializzare le impostazioni.</p> <p>(Sono esclusi i parametri elencati in *1.)</p>
Initialize Effects	i n i t i		<p>Inizializza i parametri dell'effetto.</p> <p>Premete il tasto [C#] (ENTER) per inizializzare i parametri.</p>

*1 Questo è impostato per il pattern correntemente selezionato (e può essere salvato per ogni pattern).

*2 Abilitato dalla ver. 1.02 e successive.

Impostazioni SAMPLE EDIT (P.ENV)

Questi sono i parametri (voci da impostare) che appaiono quando premete il tasto [F#] (P.ENV) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

MEMO

- Potete modificare le impostazioni di un parametro quando è selezionato un sample pad. Non potete configurare le impostazioni quando è selezionato il pad [GRANULAR].
- Fare riferimento a “Esempi di impostazioni dei parametri dell’involuppo dell’intonazione (p. 99)” per i dettagli sull’involuppo basato sulle impostazioni di ciascun parametro.



MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
P.Env Mode	PENV		RdSr (ADSR)	Modifica l'intonazione utilizzando una tipica curva ADSR (attack-decay-sustain-release: attacco, decadimento, risonanza e rilascio).
			RdR (ADR)	Modifica l'intonazione nelle fasi A→D→R dell'involuppo, senza attendere il rilascio del tasto.
			RdRL (Cyclic)	Cambia l'intonazione ripetendo in ciclo le fasi A→D→A→... dell'involuppo mentre tenete premuto il tasto.
P.Env Attack	PAtk	Manopola [PITCH]	0-255 (0-10 sec)	Imposta il tempo di attacco (A).
P.Env Decay	PdCY	Manopola [START]	0-255 (0-10 sec)	Imposta il tempo di decadimento (D).
P.Env Sustain	PSUS	Manopola [END]	0-255	Regola il livello di risonanza (S). Sul P-6, la forma dell'involuppo per dell'intonazione complessiva si adatta automaticamente in base al livello di risonanza, in modo che il livello di risonanza mantenga l'intonazione originale.
P.Env Release	PrEL	Manopola [LEVEL]	0-255 (0-10 sec)	Imposta il tempo di rilascio (R).

Configurare varie impostazioni

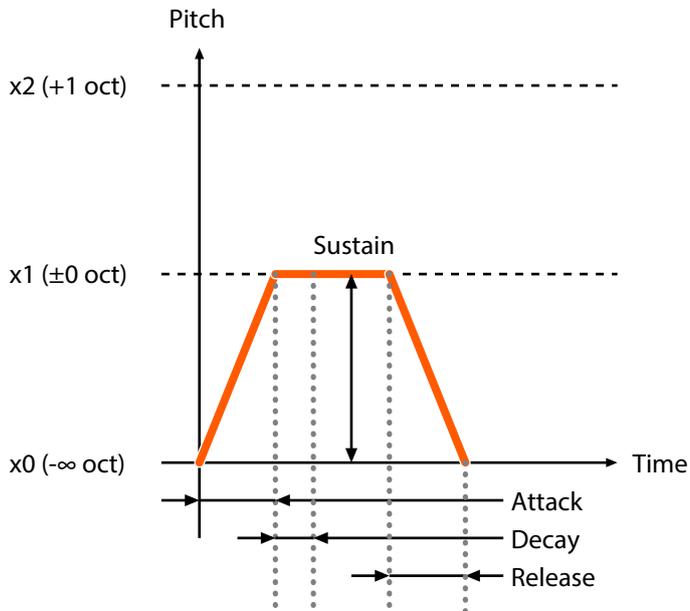
Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
P.Env Time Key Follow	<i>TKF</i>	Manopola [CTRL1]	<i>0-255</i>	<p>Consente di modificare la velocità con cui si verificano le modifiche dell'intonazione impostate con i parametri P.Env Attack, P.Env Decay e P.Env Release, a seconda del tasto che viene suonato o attivato.</p> <p>Valori più grandi producono un tempo più breve per variare l'intonazione suonando tasti più acuti e un tempo più lungo per variare l'intonazione suonando tasti più bassi.</p> <p>Valori più piccoli producono un intervallo di tempo fisso per variare l'intonazione, indipendentemente dal tasto suonato.</p>
P.Env Velocity Sens	<i>VLS</i>	Manopola [CTRL2]	<i>0-255</i>	<p>Consente di modificare la variazione dell'intonazione in base alla dinamica, impostata dai parametri P.Env Attack, P.Env Decay, P.Env Release.</p> <p>Valori più grandi producono una variazione maggiore con l'aumentare della dinamica e una variazione minore riducendo la dinamica.</p> <p>Valori più piccoli producono una variazione fissa, indipendentemente dalla dinamica.</p>
P.Env Envelope Depth	<i>EDP</i>	Manopola [CTRL3]	<i>-100-100</i>	<p>Consente di modificare l'estensione massima della variazione di intonazione causata dai parametri dall'involuppo (P.Env Attack, P.Env Decay, P.Env Release).</p> <p>Valori positivi (+) alzano l'intonazione, mentre i valori negativi (-) abbassano l'intonazione.</p>

Esempi di impostazioni dei parametri dell'involucro dell'intonazione

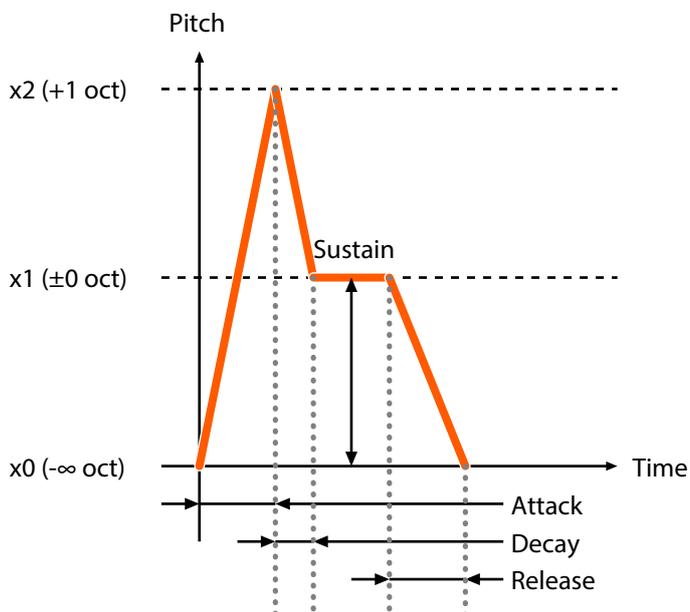
Questi esempi mostrano come cambia l'intonazione quando si impostano i parametri [P.Env Envelope Depth \(p. 98\)](#), [P.Env Velocity Sens \(p. 98\)](#) e [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) su valori diversi.

Quando il parametro [P.Env Envelope Depth \(p. 98\)](#) è a 100 e il parametro [P.Env Velocity Sens \(p. 98\)](#) è a 0

Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 0

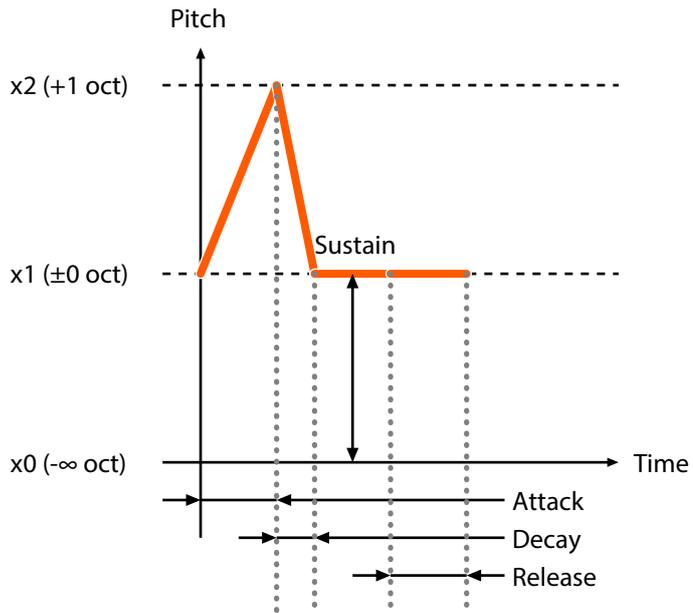


Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 128



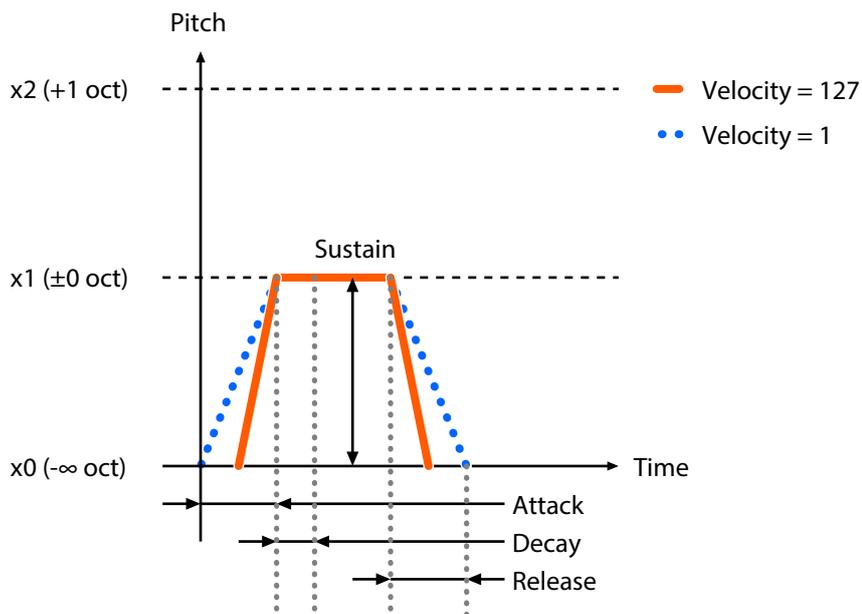
Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 255

Configurare varie impostazioni

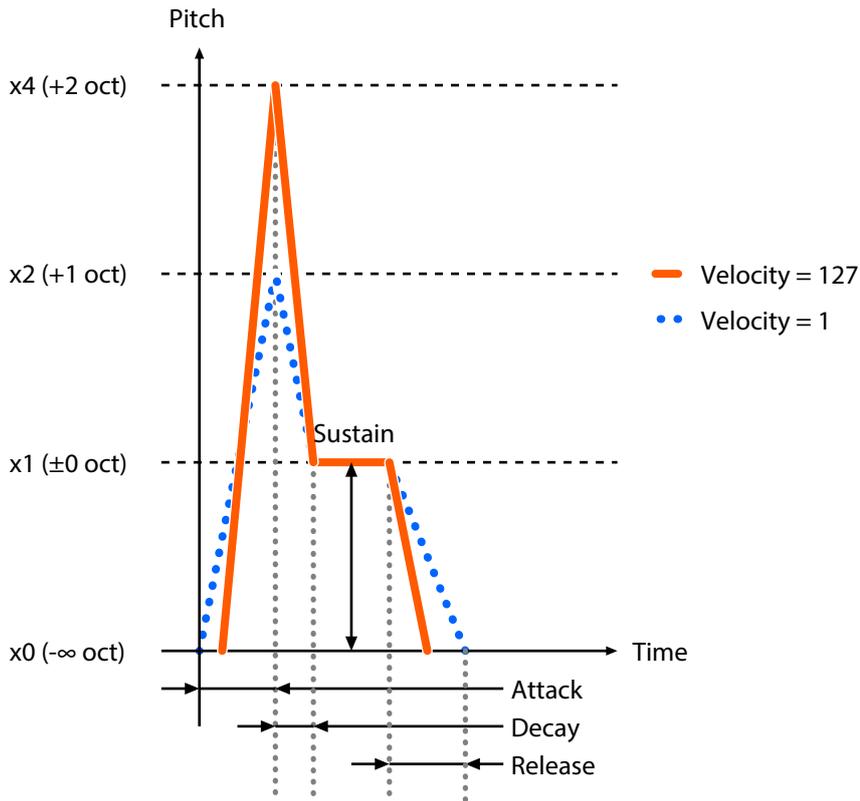


Quando il parametro [P.Env Envelope Depth \(p. 98\)](#) è a 100 e il parametro [P.Env Velocity Sens \(p. 98\)](#) è a 255

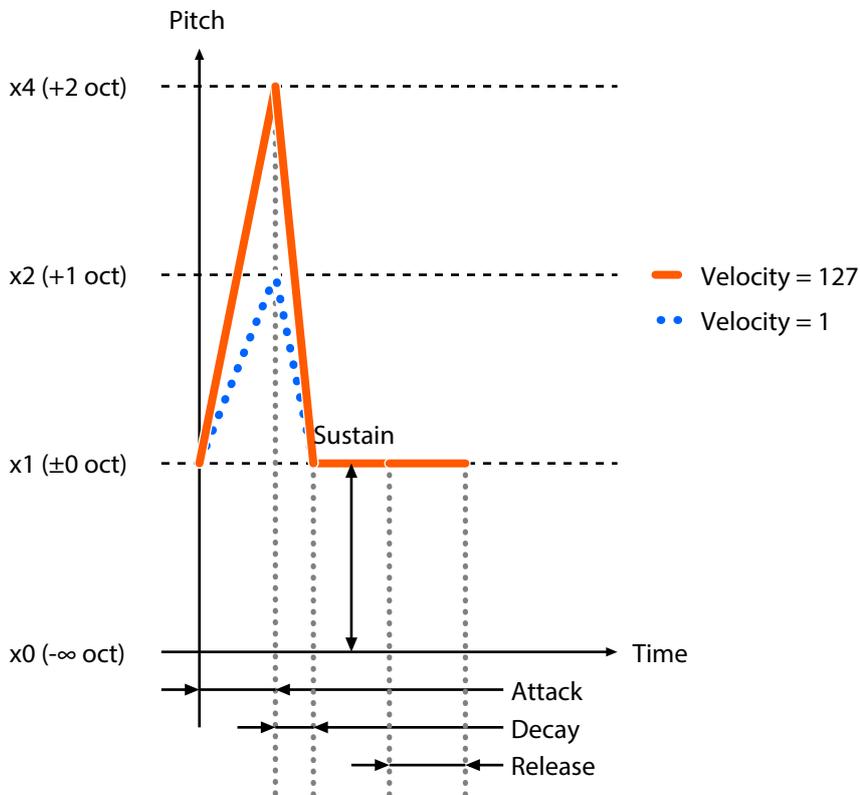
Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 0



Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 128

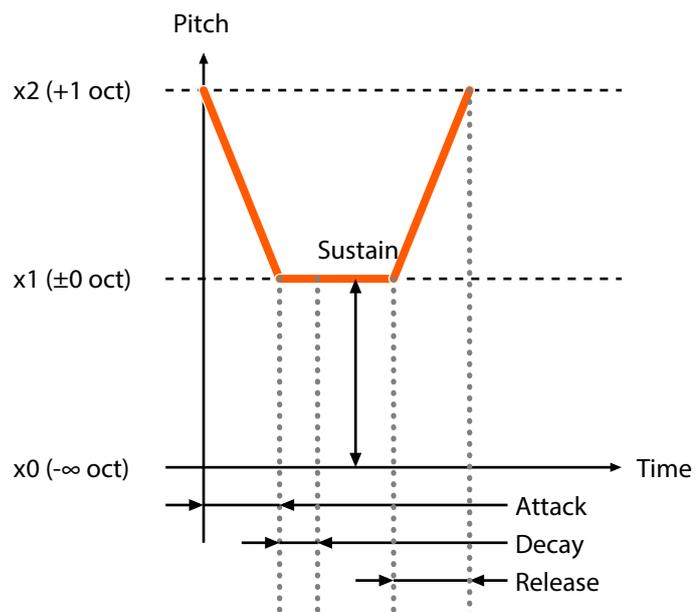


Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 255

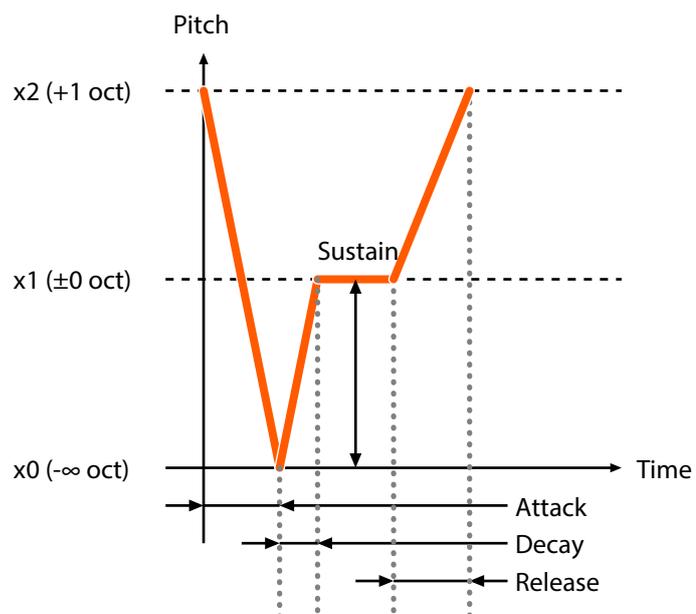


Quando il parametro [P.Env Envelope Depth \(p. 98\)](#) è a -100 e il parametro [P.Env Velocity Sens \(p. 98\)](#) è a 0
 Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 0

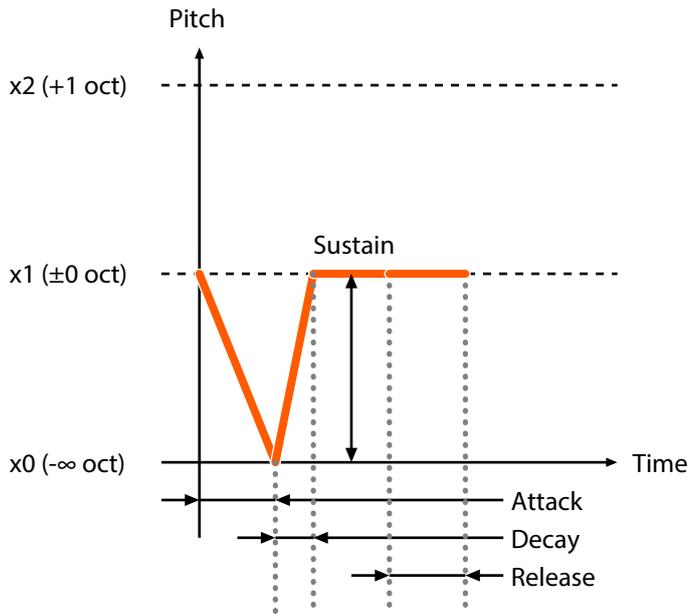
Configurare varie impostazioni



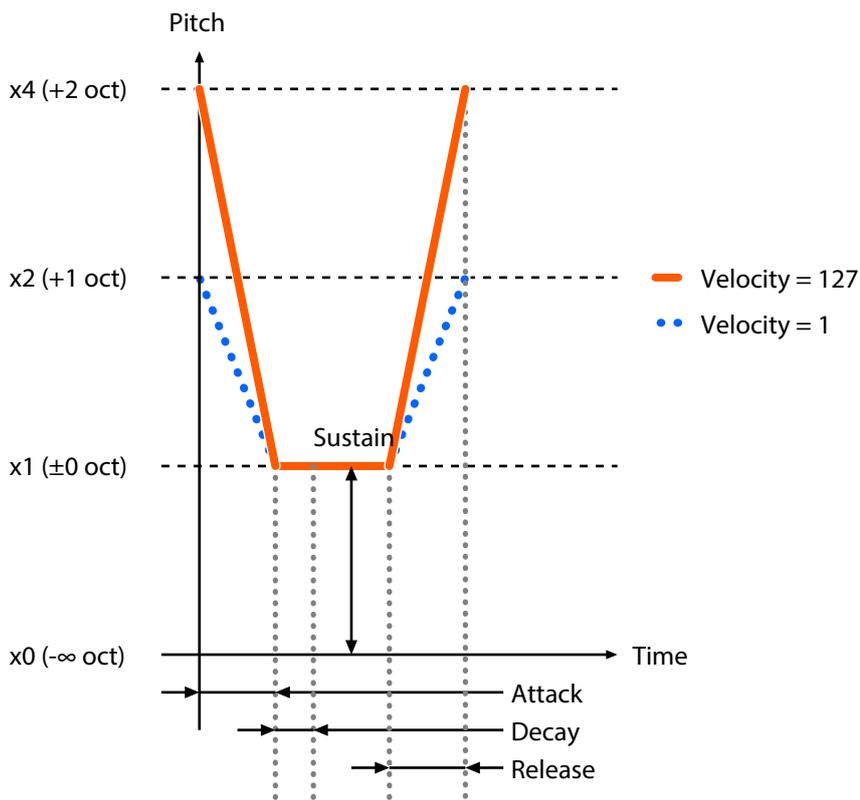
Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 128



Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 255

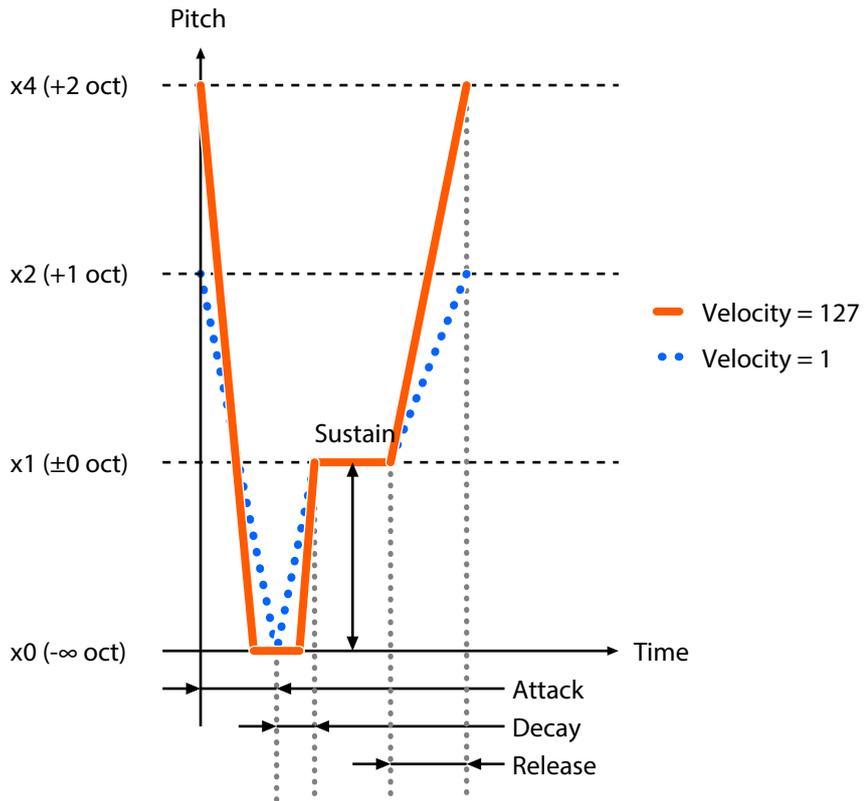


Quando il parametro **P.Env Envelope Depth** (p. 98) è a -100 e il parametro **P.Env Velocity Sens** (p. 98) è a 255
 Quando il parametro **P.Env Sustain** (p. 97) è a 0

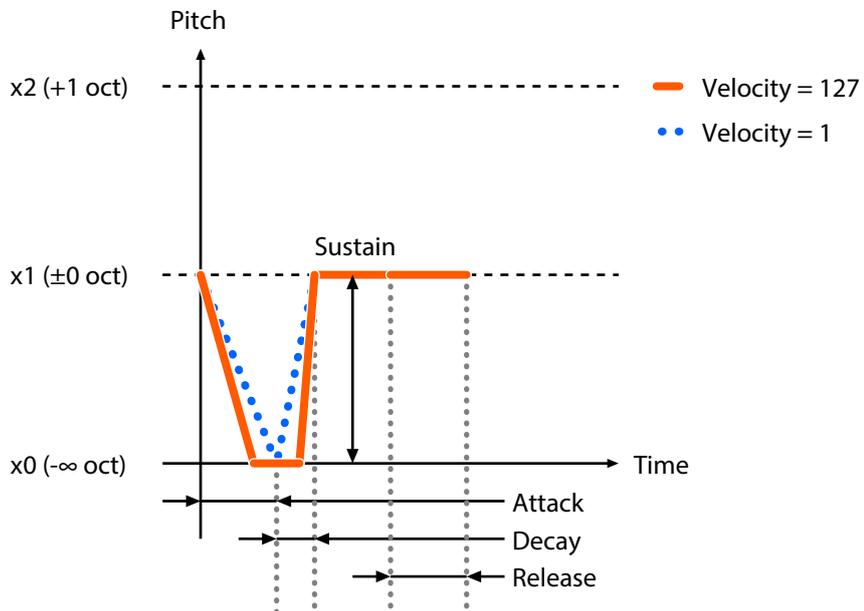


Quando il parametro **P.Env Sustain** (p. 97) è a 128

Configurare varie impostazioni



Quando il parametro [P.Env Sustain \(p. 97\)](#) è a 255



Impostazioni SAMPLE EDIT (VOICE)

Questi sono i parametri (voci da impostare) che appaiono quando premete il tasto [G] (VOICE) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un parametro, e premete il tasto [C#] (ENTER) per modificare il valore del parametro.



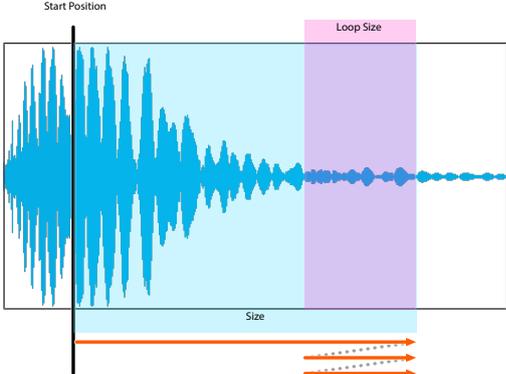
MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Sample (*1)	<i>SNPL</i>		<i>R-1, R-2, ..., h-7, h-8</i>	Seleziona il sample che è assegnato al pad [GRANULAR]. Se il sample selezionato è stereo, viene assegnato solo il canale L (sinistro).
Coarse Tune	<i>CTUn</i>	Manopola [PITCH] (*4)	<i>-24-24</i>	Regola l'intonazione del sample in semitoni.
Fine Tune	<i>FTUn</i>		<i>-100-100</i>	Regola l'intonazione del sample in cent.
Detune	<i>dEU</i>		<i>0-100</i>	Modifica casualmente l'intonazione utilizzata per attivare le note quando vengono selezionati i sample pad. Questo modifica casualmente l'intonazione utilizzata per attivare le note di ogni granello quando è selezionato il pad [GRANULAR].
Head Position (*1)	<i>hPa5</i>	Manopola [START] (*4)	<i>0000</i> -(tempo finale del sample) (*5)	Imposta il tempo iniziale (posizione della testina) per il sample utilizzato per generare i granelli.

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Head Speed (*1)	<i>hSPd</i>		-400-400	<p>Imposta la velocità di riproduzione granulare (la velocità con cui si muove la testina di riproduzione).</p> <p>Quando questo parametro è impostato su un valore positivo, la testina si sposta (riproduce) dalla posizione impostata in Head Position verso la fine del sample.</p> <p>Quando questo parametro è impostato su un valore negativo, la testina si sposta (riproduce al contrario) dalla posizione impostata in Head Position verso l'inizio del sample.</p> <p>Quando la testina raggiunge la fine/l'inizio del sample, ritorna nella posizione specificata in Head Position e ripete la riproduzione.</p>
Spread (*1)	<i>SPrd</i>	Manopola [CTRL1] (*3)	0-100	<p>Regola la posizione in cui viene generato il granello in base alla posizione impostata dal parametro Head Position.</p> <p>Quando il valore di Head Speed è positivo, la testina riproduce in modo casuale dal punto dopo la Head Position; e quando il valore di Head Speed è negativo, la testina riproduce in modo casuale dal punto precedente a Head Position.</p>
Grains (*1)	<i>Grns</i>	Manopola [CTRL2] (*3)	0.5-80	<p>Imposta la densità con cui vengono generati i granelli in un determinato periodo di tempo.</p>
Grain Shape (*1)	<i>GrhP</i>	Manopola [CTRL3] (*3)	OFF, 1-49, 50, 51-100	<p>Imposta come cambia il volume dei granelli.</p> <p>Quando questa opzione è disattivata, il volume viene trattato come un'onda quadra (nessuna variazione di volume ). Con un valore di 1-49, il volume crea una dissolvenza (); un valore di 51-100 fa sì che il volume crei un'assolvenza (), e un valore di 50 produce un tempo per metà in assolvenza e per metà in dissolvenza (.</p>
Grain Size (*1)	<i>Grsz</i>	Manopola [END] (*4)	0000- (sec) (*5)	<p>Seleziona la dimensione dei granelli.</p> <p>MEMO</p> <p>La dimensione dei granelli è influenzata dai seguenti parametri: Coarse Tune, Fine Tune e Grain Time Key Follow.</p>
Grain Reverse Probability (*1)	<i>Grus</i>		0-100	<p>Imposta la probabilità di generare granelli che suonano al contrario.</p> <p>Valori più grandi creano più granelli che suonano al contrario.</p>
Grain Timing Jitter (*1)	<i>GrTJ</i>		0-100	<p>Modifica casualmente la temporizzazione con cui vengono generati i granelli.</p> <p>Valori più grandi fanno sì che i granelli vengano generati in tempi più casuali.</p>

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Grain Time Key Follow (*1)	<i>Grain</i>		0-255	<p>Imposta come cambiano le dimensioni dei granelli in base al tasto che suonate.</p> <p>Valori più grandi rendono uniformi le dimensioni dei granelli, indipendentemente dal tasto che suonate.</p> <p>Di conseguenza, i tempi di riproduzione dei granelli si accorciano quando suonate tasti più acuti e si allungano quando suonate tasti più bassi.</p> <p>Valori più piccoli allungano la dimensione dei granelli quando suonate tasti più acuti e accorciano la dimensione dei granelli quando suonate tasti più bassi.</p> <p>Di conseguenza, i tempi di riproduzione dei granelli sono gli stessi, indipendentemente dal tasto che suonate.</p> <p>Impostando questo su 0 e suonando un accordo, le temporizzazioni (cicli del loop) innescati da ogni tasto sono allineati.</p>
Start Mode (*1)	<i>Start</i>		Cold (Cold), hot (Hot)	<p>Impostate questa opzione su "Cold" per far sì che i granelli siano riprodotti mentre il loro numero aumenta gradualmente.</p> <p>Impostate questa opzione su "Hot" per riprodurre tutti i granelli contemporaneamente.</p> <p>MEMO</p> <p>Questo effetto si produce quando il parametro Grains è impostato su valori più alti.</p>
Chop (*2)	<i>Chop</i>		0FF, 2-64	<p>Divide un sample (campione) in parti uguali.</p> <p>I sample suddivisi sono assegnati rispettivamente ai note number, da C4 a D⁹.</p>
Start Position (*2)	<i>SPoS</i>	Manopola [START] (*4)	0000-tempo finale del sample (sec) (*5)	Imposta il tempo iniziale di riproduzione del sample.
Size (*2)	<i>Size</i>	Manopola [END] (*4, *6)	0000- (sec) (*5)	Imposta la lunghezza del sample (l'intervallo di riproduzione dalla Start Position).
Loop Size (*2)	<i>Loop</i>	Manopola [END] (*4, *6)	0000- (sec) (*5)	<p>Imposta la durata della riproduzione del loop del sample.</p> <p>Il loop suona dal tempo impostato col parametro Loop Size (punto di loop) per tutta la lunghezza impostata dal parametro Size.</p>  <p>Il diagramma illustra un'onda sonora in un rettangolo. Una linea verticale nera sulla sinistra è etichettata "Start Position". Una linea orizzontale rossa sotto l'onda è etichettata "Size". Una regione rettangolare sulla destra dell'onda è evidenziata in viola e etichettata "Loop Size".</p>

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
T.Env Mode	tEnu		AdSr (ADSR)	Cambia il volume utilizzando una tipica curva ADSR (attack-decay-sustain-release: attacco, decadimento, risonanza e rilascio).
			Adr (ADR)	Cambia il volume nelle fasi A→D→R dell'involuppo, senza attendere il rilascio del tasto.
			AdRc (Cyclic)	Cambia il volume ripetendo in ciclo le fasi A→D→A→... dell'involuppo mentre tenete premuto il tasto.
T.Env Attack	tAtE	Manopola [PITCH] (*3)	0-255 (0-10 sec)	Imposta il tempo di attacco (A).
T.Env Decay	tDcY	Manopola [START] (*3)	0-255 (0-10 sec)	Imposta il tempo di decadimento (D).
T.Env Sustain	tSuS	Manopola [END] (*3)	0-255	Regola il livello di risonanza (S).
T.Env Release	tReL	Manopola [LEVEL] (*3)	0-255 (0-10 sec)	Imposta il tempo di rilascio (R).
T.Env Time Key Follow	tTYF		0-255	<p>Consente di modificare la velocità con cui si verificano i cambiamenti di volume impostati con i parametri Env Attack, Env Decay e Env Release, a seconda del tasto che viene suonato o attivato.</p> <p>Valori più grandi producono un tempo più breve per variare il volume suonando tasti più acuti e un tempo più lungo per variare il volume suonando tasti più bassi.</p> <p>Valori più piccoli producono un intervallo di tempo fisso per variare il volume, indipendentemente dal tasto suonato.</p>
Amp Switch	tAR		OFF, On	Quando questo è "ON", il volume viene controllato secondo le impostazioni Env Attack, Env Decay, Env Sustain e Env Release.
Mute Group (*2)	MUGr		OFF, 1-128	<p>Imposta il mute group.</p> <p>I sample impostati sullo stesso gruppo non possono suonare contemporaneamente.</p> <p>Imposta i sample che non volete far suonare insieme (suoni che non volete si sovrappongano).</p> <p>Quando provate a far suonare contemporaneamente i sample all'interno di quel gruppo, si sente solo il sample che ha iniziato a suonare per ultimo.</p>

*1 Questa opzione è abilitata per il pad [GRANULAR].

*2 Questa opzione è abilitata per i sample pad [1]-[6].

*3 Questa opzione è abilitata per SAMPLE EDIT (VOICE).

*4 Questa opzione viene attivata nella schermata iniziale (il display del tempo che appare subito dopo l'accensione).

*5 Potete impostare questa impostazione per ogni sample (1 ÷ sample rate).

Per questo motivo, il valore visualizzato nel display potrebbe non cambiare anche quando ruotate la manopola [TEMPO/VALUE]. Ruotate la manopola [TEMPO/VALUE] tenendo premuto il tasto [SHIFT] per aumentare ulteriormente il valore.

*6 Quando agite sulla manopola, i parametri Size e Loop Size funzionano in tandem. Entrambi i parametri vengono memorizzati durante Motion REC.

Impostazioni SAMPLE EDIT (FILTER)

Questi sono i parametri (voci da impostare) che appaiono quando premete il tasto [G#] (FILTER) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un parametro, e premete il tasto [C#] (ENTER) per modificare il valore del parametro.



MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Filter Type	TYPE	Manopola [PITCH]		Specifica il tipo di filtro.
			OFF	Il filtro non viene utilizzato.
			LPF	Filtro passa-basso. Taglia le frequenze acute.
			BPf	Filtro passa-banda. Consente solo il passaggio di una gamma di frequenze specifiche.
			HPF	Filtro passa-alto. Taglia le frequenze basse.
	PEQ	Filtro peaking. Amplifica una determinata gamma di frequenze.		
Filter Cutoff Frequency	CUTF	Manopola [START]	0-255	Regola la frequenza di taglio del filtro.
Filter Resonance	RESO	Manopola [END]	0-255	Specifica la risonanza del filtro.
Filter Cutoff Key Follow	CFYF	Manopola [CTRL1]	0-255	Cambia la frequenza di taglio in base al tasto che suonate. Valori più grandi producono una frequenza di taglio più alta suonando i tasti più acuti e una frequenza di taglio più bassa suonando tasti più bassi. Valori più piccoli producono la stessa frequenza di taglio (la frequenza di taglio impostata in Filter Cutoff Frequency), indipendentemente dal tasto suonato.

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Filter Velocity Sens	$\cup EL5$	Manopola [CTRL2]	$\cup -255$	<p>Cambia la frequenza di taglio in base alla dinamica.</p> <p>Valori più grandi producono una frequenza di taglio più alta suonando più forte e una frequenza di taglio più bassa suonando più piano.</p> <p>Valori più piccoli producono la stessa frequenza di taglio (la frequenza di taglio impostata in Filter Cutoff Frequency), indipendentemente dalla dinamica dell'esecuzione.</p> <p>MEMO</p> <p>Quando aumentate questo valore, abbassate il valore del parametro Filter Cutoff Frequency.</p>
Filter Envelope Depth	$E \cup dP$	Manopola [LEVEL]	$\cup -255$	<p>Imposta l'ampiezza della frequenza di taglio modificata dall'inviluppo.</p> <p>Quando questa opzione è impostata su \cup, l'inviluppo non produce alcun cambiamento.</p> <p>Per le impostazioni dell'inviluppo, fate riferimento alle descrizioni dei parametri riportate sotto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • T.Env Mode (p. 108) • T.Env Attack (p. 108) • T.Env Decay (p. 108) • T.Env Sustain (p. 108) • T.Env Release (p. 108) • T.Env Time Key Follow (p. 108)

Impostazioni SAMPLE EDIT (MIXER)

Questi sono i parametri (voci da impostare) che appaiono quando premete il tasto [A] (MIXER) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Level	LEVEL	Manopola [LEVEL] (*1, *3)	0-127	Imposta il livello di volume. MEMO <ul style="list-style-type: none"> 00=0 dB 127=+12 dB
Level Jitter (*2)	LEVEL		0-100	Altera casualmente il volume di ogni granello. Valori più grandi producono maggiori variazioni di volume.
Auto Pan	APPAN		OFF RL (Alternate) (*2) SWNG (Swing) (*2) rnd (Random)	Altera il pan (posizione stereo) di ogni nota suonata. La posizione del pan rimane la stessa. La posizione del pan si alterna tra sinistra e destra per ogni nota suonata. La posizione del pan si sposta da sinistra a destra e indietro per ogni nota suonata. Il pan cambia in modo casuale per ogni nota suonata.
Pan	PAN	Manopola [PITCH] (*3)	064-000	Imposta la posizione del pan (posizione stereo). MEMO Questa opzione è abilitata quando il parametro Auto Pan è "OFF".

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Output Bus Select	OUT.b		Specifica il bus di uscita da utilizzare.	
			MEMO	
			Potete modificare questa impostazione anche come descritto in "Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)".	
			bUS.A	Uscita dal BUS A.
	bUS.b	Uscita dal BUS B.		
		EFF.E	Uscita dal BUS EFFECT.	
Send Delay	Snd.d	Manopola [START] (*3)	0-255	Imposta quanto segnale viene inviato alla mandata dell'effetto di Delay.
Send Reverb	Snd.r	Manopola [END] (*3)	0-255	Imposta quanto segnale viene inviato alla mandata dell'effetto di Riverbero.

*1 Questa opzione viene attivata nella schermata iniziale (il display del tempo che appare subito dopo l'accensione) o nella schermata SAMPLE EDIT (MIXER).

*2 Questa opzione è abilitata per il pad [GRANULAR].

*3 Questa opzione è abilitata nella schermata SAMPLE EDIT (MIXER).

Impostazioni DELAY/REVERB

Questi sono i parametri (voci da impostare) che appaiono quando premete il tasto [A#] (DELAY/REVERB) mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. Usate la manopola [TEMPO/VALUE] per selezionare un parametro, e premete il tasto [C#] (ENTER) per modificare il valore del parametro.



MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parametri DELAY

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Delay Sync	d.SYN		OFF, ON	Se questo è ON, il ritardo si sincronizza al tempo.
Delay Time	d.T.M	Manopola [PITCH] (*1)	1-740 (ms, *2) 128 (nota da 1/128), 64t (terzine di note da 1/64), 128d (nota da 1/128 puntata), 1-64, 32t, 64d, 1-32, 16t, 32d, 1-16, 8t, 16d, 1-8, 4t, 8d, 1-4 (nota da 1/4) (*3)	Imposta il tempo di ritardo (delay).
Delay Level	d.LEV	Manopola [START] (*1)	0-255	Regola il volume del suono del delay.
Feedback	d.F.B.T		0-255	Regola la quantità di feedback (numero di ripetizioni).
Feedback Mode	d.F.M.D		Alterna tra i metodi di uscita del delay creato dal feedback. norM (Normal) LrLr (Cross L to R) LrLr (Cross R to L)	Un delay tipico. Un suono di delay che passa da sinistra a destra a sinistra, in quest'ordine. Un suono di ritardo che passa da destra a sinistra a destra, in quest'ordine.
Low Cut	d.L.C.T		FLAT-800 (Hz)	Taglia le frequenze più basse della frequenza che impostate qui. Nessuna frequenza viene tagliata quando questa opzione è impostata su "FLAT".

Configurare varie impostazioni

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
High Cut	<i>dHCLt</i>		<i>630-FLRE</i> (Hz)	Taglia le frequenze più acute della frequenza che impostate qui. Nessuna frequenza viene tagliata quando questa opzione è impostata su "FLRE".
Delay Level Mode	<i>dLNd</i>		<i>PRE, POSE</i>	Imposta il livello che viene regolato quando utilizzate la manopola [START] (volume del delay), il livello di ingresso (<i>PRE</i>) o il livello di uscita (<i>POSE</i>). Con l'impostazione " <i>PRE</i> ", il suono del delay si dissolve gradualmente quando ruotate la manopola [START]; e con l'impostazione " <i>POSE</i> ", il suono del delay viene silenziato immediatamente quando ruotate la manopola [START].
Delay to Reverb Send	<i>dLor</i>		<i>0-255</i>	Regola la quantità del segnale da inviare dal delay al riverbero.

*1 Questa opzione è abilitata nella schermata DELAY/REVERB.

*2 Questa opzione è abilitata quando il parametro Delay Sync è "OFF".

*3 Questa opzione è abilitata quando il parametro Delay Sync è "On".

Imposta il valore come valore di nota.

Le terzine sono visualizzate come "t" e le note puntate come "d".

Parametri REVERB

Parametro	Display	Controllo	Valore	Spiegazione
Type	<i>rLTP</i>		Questo seleziona il tipo di riverbero.	
			<i>AMB</i> (Ambience)	Simula un microfono ambientale (off-mic, posto a una certa distanza dalla sorgente sonora), usato per la registrazione e in altre applicazioni.
			<i>ROOM</i> (Room)	Simula le riverberazioni di una piccola stanza.
			<i>HALL1</i> (Hall1)	Simula la riverberazione di una sala da concerto. Offre riverberazioni chiare e spaziose.
			<i>HALL2</i> (Hall2)	Simula la riverberazione di una sala da concerto. Questo offre un suono di riverbero più delicato.
			<i>PLATE</i> (Plate)	Simula un riverbero a piastra (un'unità di riverbero che utilizza una piastra metallica in vibrazione per creare il riverbero).
			<i>MOD</i> (Modulate)	Un riverbero con un effetto oscillante aggiunto per i riverberi hall.
Reverb Time	<i>rLTP</i>	Manopola [END] (*1)	<i>0-255</i>	Regola la durata della riverberazione (tempo).
Reverb Level	<i>rLEu</i>	Manopola [LEVEL] (*1)	<i>0-255</i>	Regola il volume del suono del riverbero.
Pre Delay	<i>rPDL</i>		<i>0-100</i> (ms)	Regola il tempo che precede l'inizio dell'emissione del suono del riverbero.
Low Cut	<i>dLCLt</i>		<i>FLRE-800</i> (Hz)	Taglia le frequenze più basse della frequenza che impostate qui. Nessuna frequenza viene tagliata quando questa opzione è impostata su "FLRE".
High Cut	<i>dHCLt</i>		<i>630-FLRE</i> (Hz)	Taglia le frequenze più acute della frequenza che impostate qui. Nessuna frequenza viene tagliata quando questa opzione è impostata su "FLRE".
Density	<i>rDn5</i>		<i>0-10</i>	Regola la densità del suono del riverbero.

*1 Questa opzione è abilitata nella schermata DELAY/REVERB.

Parametro	Display	Controllo	Valore	
Global Delay/Reverb SW	<i>GL.dr</i>		Seleziona se controllare il delay e il riverbero utilizzando i parametri del pattern o usando i parametri di sistema.	
			<i>OFF</i>	L'effetto viene impostato e cambia per ogni pattern e viene silenziato quando cambiate il pattern.
			<i>ON</i>	L'effetto viene controllato dai parametri di sistema. Con questa impostazione, il suono del delay o del riverbero continua anche quando cambiate i pattern.

Lista delle scorciatoie

Potete richiamare rapidamente una funzione o una schermata desiderata premendo un tasto o un pad mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

Scorciatoie che utilizzano il tasto [SHIFT]

Tenendo premuto il tasto [SHIFT]	Spiegazione	Riferimento
Sample pad [1]–[6]	Silenza il sample pad selezionato durante la riproduzione di un pattern.	Silenziare un sample (p. 43)
Pad [GRANULAR]	Silenza il pad [GRANULAR] durante la riproduzione di un pattern.	Silenziare un sample (p. 43)
Tasti BANK [A/E]–[D/H]	Silenza tutti i sample pad nel banco selezionato durante la riproduzione di un pattern.	Silenziare un sample (p. 43)
Tasto [►] (COPY)	Copia un pattern.	Copiare i pattern (p. 66) Copiare un pattern per aumentarne la lunghezza (p. 67) Copiare una sequenza (p. 68)
Tasto [●] (QUANTIZE)	Cambia le impostazioni di quantizzazione durante l'immissione in tempo reale.	Registrazione la vostra esecuzione in tempo reale (Real-time input) (p. 46)
Manopola [PITCH] (*1, *2)	Imposta il volume del BUS A.	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Manopola [START] (*1, *2)	Imposta il volume del BUS B.	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Manopola [END] (*1, *2)	Imposta il volume del BUS EFFECT.	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [C] (EXIT)	Tutti i sample che stanno suonando vengono silenziati.	Suonare i sample (p. 10)

*1 Questa impostazione non viene salvata.

*2 Questa opzione è abilitata nelle impostazioni SAMPLE EDIT (MIXER) (tasto [SHIFT] + tasti [A] (MIXER)).

Scorciatoie che utilizzano il tasto [PATTERN]

Tenendo premuto il tasto [PATTERN]	Spiegazione	Riferimento
Sample pad [1]–[6]	Seleziona un sample pad senza attivare il suono.	Immettere manualmente l'esecuzione (step input) (p. 50)
Pad [GRANULAR]	Seleziona il pad [GRANULAR] senza attivare il suono.	Immettere manualmente l'esecuzione (step input) (p. 50)
Pad [GRANULAR] + sample pad [1]–[6]	Seleziona un sample da utilizzare con il pad [GRANULAR].	Usare il campionatore granulare. (p. 35)
Tasto [●]	Imposta il parametro Metronome. L'impostazione cambia con ogni operazione. <i>M.F.F.</i> : Disattiva il metronomo. <i>M.P.L.Y.</i> : Attiva il metronomo durante la registrazione e la riproduzione	Parametro Metronome (p. 96)
Tasti [LOOPER]–[MFX]	L'effetto si attiva solo mentre vengono premuti i tasti [LOOPER]–[MFX].	Attivare/disattivare gli effetti nel momento desiderato (p. 73)
Manopole (*1)	Mostra il valore corrente di ogni manopola.	–
Tasto [SHIFT] + manopola (*1)	Mostra i valori correnti delle manopole su cui agite tenendo premuto il tasto [SHIFT].	–
Manopola [TEMPO/VALUE]	Imposta il parametro Pattern Scale (la lunghezza di uno step in un pattern).	Parametro Pattern Scale (p. 92)

*1 Escluse le manopole [TEMPO/VALUE] e [VOLUME].

Scorciatoie che utilizzano il tasto [KYBD]

Tenendo premuto il tasto [KYBD]	Spiegazione	Riferimento
Tasto [OCT+] (*1)	Permette di ripristinare impostazioni come il pattern corrente agli ultimi dati salvati, inizializzare gli effetti e così via.	Reload Pattern (p. 96) Reload Granular (p. 96) Reload Sequencer (p. 96) Reload Pad (p. 96) Initialize Pattern (p. 96) Initialize System (p. 96) Initialize Effects (p. 96)
Tasto [OCT+] (*2)	Potete copiare ed eseguire altre operazioni sullo step che state modificando correntemente.	Copiare uno step (p. 57) Incollare uno step (p. 58) Inserire uno step vuoto (p. 59) Copiare tutti gli step per raddoppiare la lunghezza (p. 60)
Manopola [TEMPO/VALUE]	Imposta la probabilità generale. Intervallo di impostazione: - 100 - 100 (valore di default: 0) Il valore della probabilità generale viene aggiunto alle note la cui probabilità è 90 o meno. MEMO Il valore della probabilità generale non viene salvato.	Modificare le note (p. 61)

*1 Questa opzione è abilitata quando il tasto [●] è disattivato.

*2 Questa opzione è abilitata quando il tasto [●] è attivo.

Scorciatoie che utilizzano il tasto [MFX]

Tenendo premuto il tasto [MFX]	Spiegazione	Riferimento
Tasti degli step	Vi permette di selezionare un effetto.	Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)
Sample pad [1]–[6]	Cambia il bus di uscita del sample pad tra "BUS A" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [DELAY] + sample pad [1]–[6]	Cambia il bus di uscita del sample pad tra "BUS B" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Pad [GRANULAR]	Cambia il bus di uscita del sample pad [GRANULAR] tra "BUS A" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [DELAY] + pad [GRANULAR]	Cambia il bus di uscita del sample pad [GRANULAR] tra "BUS B" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [LO-Fi]	Cambia il bus di uscita per i segnali audio immessi da una sorgente esterna tra "BUS A" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [DELAY] + tasto [LO-Fi]	Cambia il bus di uscita per i segnali audio immessi da una sorgente esterna tra "BUS B" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [GATE]	Cambia il bus di uscita per i segnali audio immessi nella porta USB tra "BUS A" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)
Tasto [DELAY] + tasto [GATE]	Cambia il bus di uscita per i segnali audio immessi nella porta USB tra "BUS B" e "BUS EFFECT".	Selezionare il bus in cui inviare il suono (p. 74)

Scorciatoie che utilizzano i pad

Tenendo premuti i sample pad [1]–[6] o il pad [GRANULAR]	Spiegazione	Riferimento
Tasto [●]	Cambia l'impostazione della quantizzazione durante la riproduzione (Play Quantize) per ogni sample pad.	Parametro Play Quantize (p. 93)
Tasto [KYBD] (*1)	Mantiene i sample pad nella condizione "premuto".	
Tasto [SHIFT] + tasto [▶] (COPY) (*2)	Esegue la copia o lo scambio di dati per i sample pad. MEMO I dati della sequenza di pattern non vengono scambiati quando viene scambiato un sample pad.	Copiare un sample (p. 31) Scambiare i sample (p. 32)

*1 Questa opzione è abilitata quando il tasto [GATE] è attivo.

*2 Questa opzione è abilitata per i sample pad [1]–[6].

Scorciatoie che utilizzano i tasti degli step

Tenendo premuto un tasto step	Spiegazione	Riferimento
Sample pad [1]–[6] (*1)	<p>Imposta la dinamica dello step e la nota del sample pad che avete premuto.</p> <p>Premendo il tasto alternate tra le impostazioni <i>STRG</i> (forte), <i>MEDI</i> (medio) e <i>DEB</i> (debole).</p> <p>Le dinamiche effettive sono rispettivamente 100%, 75% e 50% del valore del parametro Key Velocity (p. 95).</p>	
Tasto [KYBD] (*1)	Immette una legatura.	Immettere una legatura (p. 53)
Ruotate la manopola [PITCH]	Registra i valori delle manopole nello step (la funzione motion).	Registrare i movimenti della manopola in step (motion) (p. 55)
Ruotate la manopola [START]		
Ruotate la manopola [END]		
Ruotate la manopola [LEVEL]		

*1 Questa opzione è abilitata quando il tasto [KYBD] è disattivato.

Funzioni delle manopole

Le funzioni della manopola dipendono dal sample pad selezionato e dalla modalità corrente (schermata).

MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Quando è selezionato un sample pad

Modo (schermata)	Manopola						
	Manopola [CTRL1]	Manopola [CTRL2]	Manopola [CTRL3]	Manopola [PITCH]	Manopola [START]	Manopola [END]	Manopola [LEVEL]
Schermata iniziale (*1)	Viene utilizzata l'impostazione di "Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)".			Coarse Tune (p. 105)	Start Position (p. 107)	Size (p. 107)	Level (p. 111)
SAMPLE EDIT (P.ENV)	P.Env Time Key Follow (p. 98)	P.Env Velocity Sens (p. 98)	P.Env Envelope Depth (p. 98)	P.Env Attack (p. 97)	P.Env Decay (p. 97)	P.Env Sustain (p. 97)	P.Env Release (p. 97)
SAMPLE EDIT (VOICE)	–	–	–	T.Env Attack (p. 108)	T.Env Decay (p. 108)	T.Env Sustain (p. 108)	T.Env Release (p. 108)
SAMPLE EDIT (FILTER)	Filter Cutoff Key Follow (p. 109)	Filter Velocity Sens (p. 110)	–	Filter Type (p. 109)	Filter Cutoff Frequency (p. 109)	Filter Resonance (p. 109)	Filter Envelope Depth (p. 110)
SAMPLE EDIT (MIXER)	Viene utilizzata l'impostazione di "Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)".			Pan (p. 111)	Send Delay (p. 112)	Send Reverb (p. 112)	Level (p. 111)
DELAY/ REVERB	Viene utilizzata l'impostazione di "Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)".			Delay Time (p. 113)	Delay Level (p. 113)	Reverb Time (p. 114)	Reverb Level (p. 114)

*1 La schermata iniziale si riferisce alla modalità in cui il tempo viene visualizzato subito dopo l'accensione dell'unità.

Quando il pad [GRANULAR] è selezionato

Modo (schermata)	Manopola						
	Manopola [CTRL1]	Manopola [CTRL2]	Manopola [CTRL3]	Manopola [PITCH]	Manopola [START]	Manopola [END]	Manopola [LEVEL]
Schermata iniziale (*1)	Viene utilizzata l'impostazione di "Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)".			Coarse Tune (p. 105)	Head Position (p. 105)	Grain Size (p. 106)	Level (p. 111)
SAMPLE EDIT (P.ENV)	–	–	–	–	–	–	–
SAMPLE EDIT (VOICE)	Spread (p. 106)	Grains (p. 106)	Grain Shape (p. 106)	T.Env Attack (p. 108)	T.Env Decay (p. 108)	T.Env Sustain (p. 108)	T.Env Release (p. 108)
SAMPLE EDIT (FILTER)	Filter Cutoff Key Follow (p. 109)	Filter Velocity Sens (p. 110)	–	Filter Type (p. 109)	Filter Cutoff Frequency (p. 109)	Filter Resonance (p. 109)	Filter Envelope Depth (p. 110)
SAMPLE EDIT (MIXER)	Viene utilizzata l'impostazione di "Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)".			Pan (p. 111)	Send Delay (p. 112)	Send Reverb (p. 112)	Level (p. 111)
DELAY/ REVERB	Viene utilizzata l'impostazione di "Effetti e parametri dell'effetto. (p. 124)".			Delay Time (p. 113)	Delay Level (p. 113)	Reverb Time (p. 114)	Reverb Level (p. 114)

*1 La schermata iniziale si riferisce alla modalità in cui il tempo viene visualizzato subito dopo l'accensione dell'unità.

Effetti e parametri dell'effetto.

MEMO

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Effetti	Display	Parametri controllabili					
		Manopola [CTRL1]	Manopola [CTRL2]	Manopola [CTRL3]	Tasto [SHIFT] + manopola [CTRL1]	Tasto [SHIFT] + manopola [CTRL2]	Tasto [SHIFT] + manopola [CTRL3]
DJFX Looper (p. 125)	Il tasto [LOOPER] è acceso	LENGTH	SPEED	LOOP SW	–	–	–
Chromatic PS (p. 126)	Il tasto [PITCH] è acceso	PITCH1	PITCH2	BALANCE	PAN1	PAN2	–
Sync Delay (p. 127)	Il tasto [DELAY] è acceso	TIME	FEEDBACK	LEVEL	L DAMP F	H DAMP F	–
Filter+Drive (p. 128)	Il tasto [FILTER] è acceso	CUTOFF	RESONANCE	DRIVE	FLT TYPE	LOW FREQ	LOW GAIN
Scatter (p. 129)	Il tasto [SCATTER] è acceso	TYPE	DEPTH	SCATTER	SPEED	–	–
Isolator (p. 130)	<i>ISO</i>	LOW	MID	HIGH	–	–	–
Resonator (p. 131)	<i>RES</i>	ROOT	BRIGHT	FEEDBACK	CHORD	PANNING	ENV MOD
Stopper (p. 132)	<i>STOP</i>	DEPTH	RATE	RESONANCE	FLT MOD	AMP MOD	–
Super Filter (p. 133)	<i>SFLT</i>	CUTOFF	RESONANCE	FLT TYPE	DEPTH	RATE	SYNC
Vinyl Sim (p. 134)	<i>VINYL</i>	FREQUENCY	NOISE	WOW FLUT	–	–	–
Cassette Sim (p. 135)	<i>CASSETTE</i>	TONE	HISS	AGE	DRIVE	WOW FLUT	CATCH
Lo-fi (p. 136)	<i>LOFI</i>	PRE FILT	LOFI TYPE	TONE	CUTOFF	BALANCE	LEVEL
Riverbero (p. 137)	<i>REVERB</i>	TYPE	TIME	LEVEL	LOW CUT	HIGH CUT	PRE DELAY
Chorus (p. 138)	<i>CHORUS</i>	DEPTH	RATE	BALANCE	EQ LOW	EQ HIGH	LEVEL
Flanger (p. 139)	<i>FLANGER</i>	DEPTH	RATE	MANUAL	RESONANCE	BALANCE	SYNC
Phaser (p. 140)	<i>PHASER</i>	DEPTH	RATE	MANUAL	RESONANCE	BALANCE	SYNC
Tremolo/ Pan (p. 141)	<i>TREMOLO/PAN</i>	DEPTH	RATE	TYPE	WAVE	SYNC	–
Ring Mod (p. 142)	<i>RING MOD</i>	FREQUENCY	SENS	BALANCE	POLARITY	EQ LOW	EQ HIGH
Crusher (p. 143)	<i>CRUSHER</i>	FILTER	RATE	BALANCE	–	–	–
Compressor (p. 144)	<i>COMPRESSOR</i>	SUSTAIN	ATTACK	RATIO	LEVEL	–	–

DJFX Looper

Questo effetto ripete il suono in cicli brevi.

Potete variare la direzione di riproduzione e la velocità di riproduzione del suono in ingresso per ottenere effetti simili a quelli che si possono creare con un giradischi.

Parametro	Valore	Spiegazione
LENGTH	0.230-0.012 (sec)	Imposta la durata del loop.
SPEED	-100-100	Imposta la direzione di riproduzione e la velocità di riproduzione. Il loop viene riprodotto all'indietro quando è impostato su un valore negativo, si arresta quando è impostato su 0, e viene riprodotto in avanti quando è impostato su un valore positivo.
LOOP SW	OFF, ON	Impostate questo su ON durante la riproduzione di un suono per riprodurlo in loop, con la lunghezza specificata dal parametro LENGTH. Impostate questo su OFF per disattivare il loop.

Chromatic PS

Un pitch shifter a due voci che cambia l'intonazione in intervalli di semitono.

Parametro	Valore	Spiegazione
PITCH1, PITCH2	-24-12 (semi)	Regola l'intervallo di trasposizione dell'intonazione per PITCH1 o PITCH2.
BALANCE	100.0-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.
PAN1, PAN2	L50-C-r50	Imposta la posizione del pan (posizione stereo) per PITCH1 o PITCH2.

Sync Delay

Crea un effetto di eco sincronizzato al tempo.

Parametro	Valore	Spiegazione
TIME	<i>1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 1.125, 1.25, 1.5, 1.75, 2, 2.25, 2.5, 2.75, 3, 3.25, 3.5, 3.75, 4, 4.25, 4.5, 4.75, 5, 5.25, 5.5, 5.75, 6, 6.25, 6.5, 6.75, 7, 7.25, 7.5, 7.75, 8, 8.25, 8.5, 8.75, 9, 9.25, 9.5, 9.75, 10</i> (*1)	Imposta il tempo di ritardo del suono.
FEEDBACK	0-99 (%)	Regola la quantità di feedback (numero di ripetizioni) dell'effetto.
LEVEL	0-100	Regola il volume del suono dell'effetto.
L DAMP F	<i>FLARE, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800</i> (Hz)	Imposta l'intervallo di frequenze che viene attenuato ad ogni ripetizione del delay.
H DAMP F	<i>630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, FLARE</i> (Hz)	

*1 Imposta il valore come valore di nota.

Le terzine sono visualizzate come "t" e le note puntate come "d".

Effetti e parametri dell'effetto.

Filter+Drive

Questo è un filtro con overdrive.

Taglia le frequenze specificate e aggiunge distorsione.

Parametro	Valore	Spiegazione
CUTOFF	20-1600 (Hz)	Imposta l'intervallo della frequenza di taglio in cui agisce il filtro.
RESONANCE	0-100	Regola il livello di risonanza del filtro. Maggiore il valore, maggiore sarà l'enfasi dell'intervallo di frequenze impostato in CUTOFF.
DRIVE	0-100	Aggiunge distorsione.
FLT TYPE	Imposta il tipo di filtro.	
	HPF	Taglia le frequenze basse.
	LPF	Taglia le frequenze acute.
LOW FREQ	20-1600 (Hz)	Regola la gamma di frequenze enfatizzata o tagliata dal parametro LOW GAIN.
LOW GAIN	-24-24 (dB)	Regola la quantità di enfasi/taglio applicata alla gamma di frequenze impostata in LOW FREQ.

Scatter

Questo effetto trasforma il suono riprodotto in un loop in step, alterandone la direzione di riproduzione e la lunghezza del gate (durata delle note). Questo dona una sensazione di groove digitale alla riproduzione in loop.

Parametro	Valore	Spiegazione
TYPE	<i>1-10</i>	Imposta il tipo di scatter.
DEPTH	<i>10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100</i>	Regola l'intensità dello scatter.
SCATTER	<i>OFF, On</i>	Attiva e disattiva l'effetto scatter.
SPEED	<i>Sngl, dbl</i>	Imposta la velocità dello scatter.

Isolator

Questo effetto consente di eliminare i suoni in una gamma di frequenze specificata.

Parametro	Valore	Spiegazione
LOW	- 1nF, - 47,9- 12,00 (dB)	Regola la quantità di enfasi/taglio della gamma delle frequenze basse.
MID	- 1nF, - 47,9- 12,00 (dB)	Regola la quantità di enfasi/taglio della gamma delle frequenze medie.
HIGH	- 1nF, - 47,9- 12,00 (dB)	Regola la quantità di enfasi/taglio della gamma delle frequenze acute.

Resonator

Questo effetto utilizza la "sintesi Karplus-Strong", che viene spesso impiegata nella modellazione fisica dei suoni.

Permette di modificare il suono con un massimo di sei "risonatori" che corrispondono a tonalità o accordi diversi.

Parametro	Valore	Spiegazione
ROOT	$C - 1-59$	Specifica l'intonazione di riferimento (tonica).
BRIGHT	$0 - 100$	Regola la brillantezza timbrica.
FEEDBACK	$0-99$ (%)	Regola la quantità di feedback dell'effetto.
CHORD	$root$ (Root), Oct (Oct), $Up/Down$ (Up/Down), $P5$ (P5), $M3$ (min 3), $M5$ (min 5), $M7$ (min 7), $M7oct$ (min 7 oct), $M9$ (min 9), $M11$ (min 11), $Maj3$ (Maj 3), $Maj5$ (Maj 5), $Maj7$ (Maj 7), $Maj7oct$ (Maj 7 oct), $Maj9$ (Maj 9), $Maj11$ (Maj 11)	Imposta le note composite (accordo) che risuonano.
PANNING	$0 - 100$	Imposta la posizione stereo per il risonatore.
ENV MOD	$0 - 100$	Valori maggiori aumentano la quantità di feedback in base al livello di ingresso.

Stopper

Questo effetto riduce la velocità di riproduzione del sample, riproducendo il suono di un giradischi che rallenta e si ferma.

Parametro	Valore	Spiegazione
DEPTH	0-100	Regola il rallentamento della velocità di riproduzione.
RATE	42, 1, 22, 1, 12, 1, 122, 124, 128, 1216, 1232, 1264	Imposta il periodo con cui la velocità di riproduzione viene modificata.
RESONANCE	0-100	Regola il livello di risonanza del filtro. Aumentando il valore si enfatizza ulteriormente l'effetto, creando un suono più insolito.
FLT MOD	0-100	Attenua la gamma delle frequenze acute in base alla velocità di riproduzione.
AMP MOD	0-100	Abbassa il volume in base alla velocità di riproduzione.

Super Filter

Questo è un filtro dalla pendenza (caratteristiche di attenuazione) estremamente elevata. La frequenza di taglio può essere variata ciclicamente.

Parametro	Valore	Spiegazione
CUTOFF	0-100	Imposta l'intervallo di frequenze in cui agisce il filtro (la frequenza di taglio). Valori maggiori aumentano l'intervallo di frequenze.
RESONANCE	0-100	Regola il livello di risonanza del filtro. Maggiore il valore, maggiore sarà l'enfasi dell'intervallo di frequenze impostato in CUTOFF.
FLT TYPE	Imposta il tipo di filtro.	
	LPF	Filtro passa-basso. Questo filtro consente il passaggio delle frequenze più basse dell'intervallo di frequenze impostato in CUTOFF.
	bPF	Filtro passa-banda. Questo filtro consente il passaggio delle frequenze vicine all'intervallo di frequenze impostato in CUTOFF.
	hPF	Filtro passa-alto. Questo filtro consente il passaggio delle frequenze più basse dell'intervallo di frequenze impostato in CUTOFF.
DEPTH	0-100	Regola l'intensità dell'effetto.
RATE	Quando il parametro SYNC è OFF: 0-100 Quando il parametro SYNC è ON: 2/1 (Nota breve (8/4)), 1/1d (Nota da 4/4 puntata), 2/1t (Terzina di brevi), 1/1, 1/2d, 1/1t, 1/2 (Nota da 1/2), 1/4d, 1/2t, 1/4, 1/8d, 1/4t, 1/8, 1/16d, 1/8t, 1/16, 1/32d, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64, 1/64t (Terzine di note da 1/64) (*1)	Imposta il ciclo (periodo) dell'effetto.
SYNC	OFF, ON	Quando questo è ON, il suono dell'effetto si sincronizza con il tempo.

*1 Imposta il valore come valore di nota.

Le terzine sono visualizzate come "t" e le note puntate come "d".

Effetti e parametri dell'effetto.

Vinyl Sim

Questo effetto ricrea l'effetto Vinyl Sim dell'SP-404SX. L'effetto simula il suono della riproduzione di un disco analogico.

Parametro	Valore	Spiegazione
FREQUENCY	0-100	Imposta di caratteristiche di frequenza del sistema di riproduzione.
NOISE	0-100	Regola il volume del rumore.
WOW FLUT	0-100	Imposta le oscillazioni (wow/flutter) percepite durante la rotazione del disco.

Cassette Sim

Questo effetto simula il suono della riproduzione di una cassetta audio.

Parametro	Valore	Spiegazione
TONE	0-100	Imposta il tono.
HISS	0-100	Regola il volume del rumore.
AGE	0-50 (anni)	Imposta per quanti anni si è deteriorato il nastro.
DRIVE	0-100	Regola la quantità di distorsione.
WOW FLUT	0-100	Imposta le oscillazioni (wow/flutter) percepite durante la rotazione del nastro.
CATCH	0-100	Imposta quanto si è allungato il nastro.

Effetti e parametri dell'effetto.

Lo-fi

Degrada il carattere timbrico.

Parametro	Valore	Spiegazione
PRE FILT	1-5	Imposta il tipo di pre-filtro (il filtro attraverso il quale passa il suono prima che vengano applicati gli effetti).
LOFI TYPE	1-9	Impostazioni più grandi causano un maggior degrado del suono.
TONE	- 100-100	Imposta il tono. Valori maggiori enfatizzano la gamma delle frequenze acute. Valori più bassi enfatizzano la gamma delle frequenze basse.
CUTOFF	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)	Imposta l'intervallo di frequenza in cui agisce il post-filtro (il filtro attraverso il quale il suono passa dopo l'applicazione degli effetti).
BALANCE	1000-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.
LEVEL	0-100	Regola il volume del suono dell'effetto.

NOTA

Questo effetto può produrre un suono molto intenso, a seconda di come sono impostati i parametri. State attenti a non alzare eccessivamente i valori.

Riverbero

Aggiunge riverberazioni al suono.

Parametro	Valore	Spiegazione
TYPE	<i>AMB</i> (Ambience), <i>ROOM</i> (Room), <i>HALL 1</i> (Hall 1), <i>HALL 2</i> (Hall 2)	Seleziona il tipo di riverbero.
TIME	0-100	Regola il tempo di riverbero.
LEVEL	0-100	Regola il volume del suono dell'effetto.
LOW CUT	<i>FLAT</i> , 20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 (Hz)	Imposta l'intervallo di frequenze del suono dell'effetto che viene attenuato.
HIGH CUT	630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, <i>FLAT</i> (Hz)	
PRE DELAY	0-100 (ms)	Imposta il tempo che precede l'emissione del suono dell'effetto.

Chorus

Aggiunge spaziosità e ricchezza al suono.

Parametro	Valore	Spiegazione
DEPTH	0-100	Regola l'intensità del suono dell'effetto.
RATE	0.33-2.30 (sec)	Imposta il ciclo (periodo) del suono dell'effetto.
BALANCE	100.0-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.
EQ LOW	-15-15 (dB)	Regola l'enfasi/taglio della gamma delle frequenze basse.
EQ HIGH	-15-15 (dB)	Regola l'enfasi/taglio della gamma delle frequenze acute.
LEVEL	0-100	Regola il volume del suono dell'effetto.

Flanger

Questo effetto crea una modulazione che ricorda un aereo che decolla e atterra.

Parametro	Valore	Spiegazione
DEPTH	0-100	Regola l'intensità del suono dell'effetto.
RATE	Quando il parametro SYNC è OFF: 0-100 Quando il parametro SYNC è ON: 4.000-0.016 (Battuta)	Imposta il ciclo (periodo) del suono dell'effetto.
MANUAL	0-100	Imposta l'intervallo della frequenze su cui agisce l'effetto. Valori minori riducono l'effetto flanger nella gamma bassa
RESONANCE	0-100	Regola il livello di risonanza del filtro. Aumentando il valore si enfatizza ulteriormente l'effetto, creando un suono più insolito.
BALANCE	1000-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.
SYNC	OFF, ON	Quando questo è ON, il suono dell'effetto si sincronizza con il tempo.

Phaser

Questo effetto crea modulazione aggiungendo un suono dalla fase alterata.

Parametro	Valore	Spiegazione
DEPTH	0-100	Regola l'intensità del suono dell'effetto.
RATE	Quando il parametro SYNC è OFF: 0-100 Quando il parametro SYNC è ON: 4000-0.016 (Battuta)	Imposta il ciclo (periodo) del suono dell'effetto.
MANUAL	0-100	Imposta l'intervallo della frequenze su cui agisce l'effetto. Valori minori riducono l'effetto phaser nella gamma bassa
RESONANCE	0-100	Regola il livello di risonanza del filtro. Aumentando il valore si enfatizza ulteriormente l'effetto, creando un suono più insolito.
BALANCE	100.0-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.
SYNC	OFF, ON	Quando questo è ON, il suono dell'effetto si sincronizza con il tempo.

Tremolo/Pan

Varia ciclicamente il volume o la posizione stereo.

Parametro	Valore	Spiegazione
DEPTH	0-100	Regola l'intensità dell'effetto.
RATE	Quando il parametro SYNC è OFF: 0-100 Quando il parametro SYNC è ON: 1000-0010	Imposta il ciclo (periodo) dell'effetto.
TYPE	Seleziona il tipo di effetto.	
	TR (Tremolo)	Modifica ciclicamente il volume (tremolo).
	PN (Pan)	Modifica ciclicamente la posizione stereo.
WAVE	Imposta il modo in cui l'effetto modula il suono.	
	TRI (Triangle)	Onda triangolare
	SQR (Square)	Onda quadra
	SIN (Sine)	Onda sinusoidale
	SAB1 (Saw 1), SAB2 (Saw 2)	Onda a dente di sega
	TRP (trapezoid)	Onda trapezoidale
SYNC	OFF, ON	Quando questo è ON, il suono dell'effetto si sincronizza con il tempo.

Ring Mod

Questo effetto altera il carattere timbrico per rendere il suono più metallico.

Parametro	Valore	Spiegazione
FREQUENCY	0-100	Imposta l'intervallo delle frequenze su cui agisce l'effetto.
SENS	0-100	Regola il volume del suono dell'effetto.
BALANCE	100.0-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.
POLARITY	OFF, ON	Imposta la direzione in cui si muove la modulazione di frequenza.
EQ LOW	-15-15 (dB)	Regola l'enfasi/taglio della gamma delle frequenze basse.
EQ HIGH	-15-15 (dB)	Regola l'enfasi/taglio della gamma delle frequenze acute.

Crusher

Produce un effetto lo-fi.

Parametro	Valore	Spiegazione
FILTER	331-15.4k (Hz)	Imposta l'intervallo di frequenza in cui agisce il pre-filtro (il filtro attraverso il quale il suono passa prima dell'applicazione degli effetti).
RATE	0-100	Imposta la frequenza di campionamento dell'effetto. Valori più grandi riducono la frequenza di campionamento, per un suono più lo-fi.
BALANCE	1000-0.100 (%)	Imposta il bilanciamento di volume tra il suono originale (dry) e il suono dell'effetto.

Compressor

Questo effetto riduce i livelli di volume elevati aumentando al contempo il livello dei suoni meno intensi, attenuando le variazioni del volume generale.

Parametro	Valore	Spiegazione
SUSTAIN	0-100	Imposta per quanto tempo l'effetto viene applicato al decadimento del suono.
ATTACK	0-100	Imposta il tempo impiegato per ridurre il volume quando viene rilevato un livello di ingresso elevato.
RATIO	0-100	Imposta il rapporto di compressione.
LEVEL	0-100	Regola il volume del suono dell'effetto.

NOTA

Questo effetto può produrre un suono molto intenso, a seconda di come sono impostati i parametri. State attenti a non alzare eccessivamente i valori.

Flusso del segnale

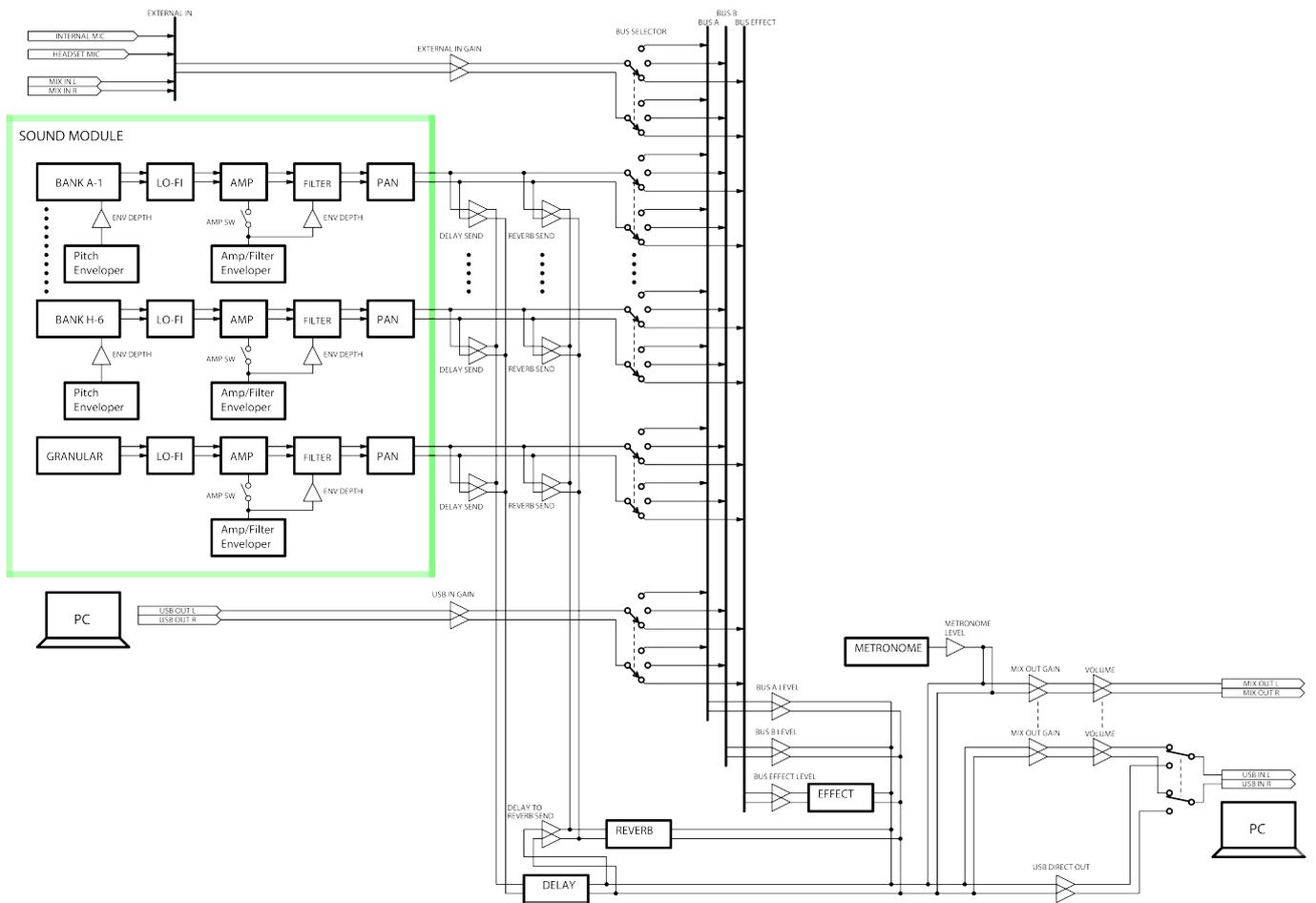


Tabella di implementazione MIDI

Modello: P-6

Data: 29 agosto 2024

Versione: 1.02

Funzione		Trasmissione	Riconoscimento	Note
Basic channel	Default	5 (campionatore granulare) 11 (sample pad) 16 (program change)	5 (campionatore granulare) 11 (sample pad) 15 (auto) 16 (program change)	Queste impostazioni vengono memorizzate.
	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	x	x	
	Altered	x	x	
Note number	Sample pad	48–95 (C3–B6) (*1)	48–95 (C3–B6) (*1)	Questi corrispondono ai numeri dei sample pad (dal sample pad [1] del banco A al sample pad [6] del banco H).
	True voice	0–127	0–127	
Velocity	Note on	o	o	
	Note off	x	x	
Aftertouch	Key's	x	x	
	Channel's	x	x	
Pitch bend		x	x	
Control change		o	o (*2)	Per i valori, fate riferimento a Messaggi di control change (p. 148) .
Program change		o	o	
	Settings range	0–63	0–63	
System exclusive		x	x	
System common	Song position	x	x	
	Song select	x	x	
	Tune request	x	x	
System realtime	Clock	o	o	
	Start	o	o	
	Continue	x	o Funziona nello stesso modo del comando Start.	
	Stop	o	o	

Funzione		Trasmissione	Riconoscimento	Note
Aux messages	All sound off	o (*3)	o	
	Reset all controllers	o (*3)	o	
	All notes off	o (*3)	o	
	Omni mode off	x	x	
	Omni mode on	x	x	
	Monophonic mode on	x	x	
	Polyphonic mode on	x	x	
	Active sensing	o	o	
	System reset	x	x	

*1 I note number vengono utilizzati per specificare i sample pad.

Per questo motivo, non potete specificare le note di una scala (l'intonazione non cambia per ogni nota).

*2 Per la ver. 1.01, questi dati vengono ricevuti solo quando il canale di ricezione è impostato su 15 (auto).

Per la ver. 1.02 e successive, questi dati vengono ricevuti solo quando il canale di ricezione è 5 (campionatore granulare) o 15 (auto).

*3 Trasmesso quando viene rilevato un messaggio MIDI offline.

Mode 1: Omni on, Polyphonic

Mode 2: Omni on, Monophonic

Mode 3: Omni off, Polyphonic

Mode 4: Omni off, Monophonic

o: Sì

x: No

Messaggi di control change

MEMO

I messaggi di control change vengono ricevuti nelle seguenti condizioni.

- Per la ver. 1.02 e successive, i dati vengono ricevuti usando il canale che è impostato dai parametri [Granular MIDI Channel \(p. 94\)](#) o [Auto MIDI Channel \(p. 95\)](#).
- Per la ver. 1.01, i dati vengono ricevuti usando il canale che è impostato dal parametro [Auto MIDI Channel \(p. 95\)](#).

Numero del Control Change		Parametro
(decimale)	(esadecimale)	
0	0x00	–
:	:	
3	0x03	GRANULAR Grain Reverse Probability (p. 106)
:	:	
7	0x07	GRANULAR Level (p. 111)
:	:	
9	0x09	GRANULAR Auto Pan (p. 111)
10	0x0A	GRANULAR Pan (p. 111)
11	0x0B	–
12	0x0C	GRANULAR Filter Type (p. 109)
13	0x0D	GRANULAR Detune (p. 105)
14	0x0E	GRANULAR Level Jitter (p. 111)
15	0x0F	GRANULAR Grain Shape (p. 106)
16	0x10	GRANULAR Grain Time Key Follow (p. 107)
17	0x11	GRANULAR Lo-Fi (Impostare e controllare l'intensità dell'effetto Lo-Fi (p. 13))
18	0x12	GRANULAR Fine Tune (p. 105)
19	0x13	GRANULAR Head Position (p. 105)
20	0x14	GRANULAR Head Speed (p. 106)
21	0x15	GRANULAR Grains (p. 106)
22	0x16	–
23	0x17	GRANULAR Grain Size (p. 106)
24	0x18	GRANULAR Filter Envelope Depth (p. 110)
25	0x19	GRANULAR Spread (p. 106)
26	0x1A	GRANULAR Filter Cutoff Key Follow (p. 109)
27	0x1B	–
28	0x1C	GRANULAR Amp Switch (p. 108)
29	0x1D	GRANULAR T.Env Mode (p. 108)
30	0x1E	GRANULAR T.Env Sustain (p. 108)
:	:	
68	0x44	GRANULAR Grain Timing Jitter (p. 106)
:	:	
71	0x47	GRANULAR Filter Resonance (p. 109)
72	0x48	GRANULAR T.Env Release (p. 108)
73	0x49	GRANULAR T.Env Attack (p. 108)

Numero del Control Change		Parametro
(decimale)	(esadecimale)	
74	0x4A	GRANULAR Filter Cutoff Frequency (p. 109)
75	0x4B	GRANULAR T.Env Decay (p. 108)
76	0x4C	GRANULAR Coarse Tune (p. 105)
77	0x4D	GRANULAR T.Env Time Key Follow (p. 108)
78	0x4E	GRANULAR Filter Velocity Sens (p. 110)
79	0x4F	GRANULAR Start Mode (p. 107)
:	:	
84	0x54	GRANULAR Output Bus Select (p. 112)
85	0x55	GRANULAR Send Delay (p. 112)
86	0x56	GRANULAR Send Reverb (p. 112)
87	0x57	GRANULAR Lo-Fi Switch (Modificare la qualità del suono della riproduzione del sample (Lo-Fi) (p. 12))
88	0x58	GRANULAR Sample (p. 105)
89	0x59	DELAY/REVERB Reverb Time (p. 114)
90	0x5A	DELAY/REVERB Delay Time (p. 113)
91	0x5B	DELAY/REVERB Reverb Level (p. 114)
92	0x5C	DELAY/REVERB Delay Level (p. 113)
:	:	

Specifiche principali

Pattern dell'utente	64
Step sequencer	Massimo 64 step
Numero massimo di campioni	48 campioni
Polifonia massima	Sample: 16 Campionatore granulare: 4
Tempo massimo di campionamento (Tempo massimo per sample)	44,1 kHz, Mono: 5,9 secondi 22,05 kHz, Mono: 11,8 secondi 14,7 kHz, Mono: 17,8 secondi 11,025 kHz, Mono: 23,7 secondi * Per i campioni stereo, il tempo si dimezza.
Formato di importazione	WAV (Liner PCM)
Effetti	Multi-effetto: 20 tipi Mandata effetto: DELAY, REVERB
Display	7 segmenti, 4 caratteri (LED)
Microfono Interno	Mono x 1
Connettori	Prese SYNC (IN, OUT): Tipo phone mini Presa MIX (IN): Tipo phone stereo mini Presa MIX (OUT/HEADSET): Tipo phone stereo mini (Stereo, CTIA) Prese MIDI (IN, OUT): Tipo phone stereo mini Porta USB: USB Type-C® (Audio, MIDI)
Alimentazione	Batteria agli ioni di litio Tramite la porta USB (alimentazione dal bus USB)
Consumo	500 mA
Durata prevista delle batterie per un uso continuo	Circa 3 ore * Questa cifra varia a seconda delle reali condizioni di utilizzo.
Tempo di carica previsto della batteria	Circa 3 ore * Per caricare l'unità, usate la porta USB di un computer o un trasformatore USB disponibile in commercio (5 V, 500 mA o superiore).
Dimensioni	188 (L) x 106 (P) x 37 (A) mm
Peso (batterie incluse)	305 g
Accessori	Foglietto "Leggimi Per Primo" Cavo da USB Type-C® a USB A

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.

P-6
Manuale dell'Utente
01
Roland Corporation

© 2024 Roland Corporation