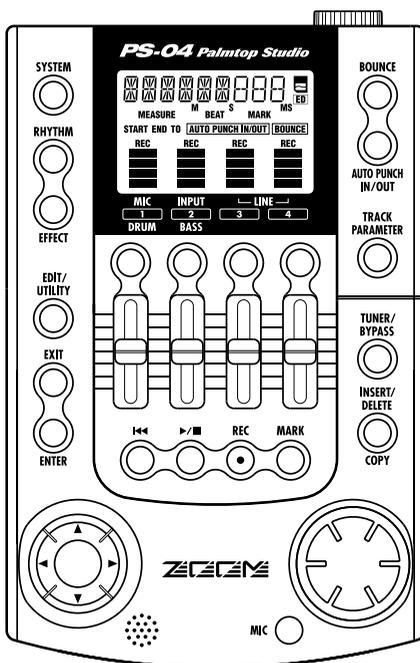


PS-04

Palmtop Studio

Manuale operativo



© ZOOM Corporation

La riproduzione di questo manuale, in parte o totale, con qualunque mezzo effettuata, è proibita.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

In questo manuale vengono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e pericoli che occorre leggere per prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchio in modo scorretto, possono verificarsi danni anche mortali.



Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo scorretto, possono derivarne danni fisici e alle apparecchiature.

Vi raccomandiamo di osservare i seguenti suggerimenti e precauzioni sulla sicurezza per un uso sicuro di PS-04.

Alimentazione



Poiché il consumo di energia dell'unità è piuttosto alto, consigliamo di usare un adattatore AC ogni qualvolta possibile. Quando si alimenta l'unità a batterie, usate solo batterie di tipo alcalino.

[Funzionamento con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca 9 V DC, 300 mA e abbia una spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e mettere a rischio la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa AC che fornisca il voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa AC, afferrate sempre direttamente l'adattatore e non tirate il cavo.
- Quando non utilizzate l'unità per periodi di tempo prolungati, scollegate l'adattatore AC dalla presa AC.

[Funzionamento a batterie]

- Usate quattro normali batterie IEC R6 (size AA) (alcaline).
- PS-04 non è utilizzabile per la ricarica. Fate bene attenzione alle indicazioni sulle batterie per assicurarvi di aver scelto il tipo corretto.
- Quando non utilizzate l'unità per periodi prolungati, rimuovete le batterie dall'apparecchio.
- Se si verifica un'apertura dalle batterie, asciugate il vano batterie e i terminali con cura per rimuovere tutti i residui di fluido delle batterie.
- Mentre state utilizzando l'unità, il coperchio del vano batterie deve restare chiuso.

Ambiente



Evitate l'utilizzo di PS-04 in ambienti in cui si trovi esposto a:

- Temperature estreme
- Alta umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

Utilizzo



Poiché PS-04 è uno strumento elettronico di precisione, non applicate forza eccessiva su interruttori e pulsanti. Fate anche attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.

Alterazioni



Non aprite mai il contenitore di PS-04 né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe danneggiare l'unità.

Cavi di collegamento e prese input e output



Spegnete sempre l'alimentazione di PS-04 e di tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare qualsiasi cavo. Accertatevi anche di aver scollegato tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare PS-04.

Precauzioni d'uso

• Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, PS-04 è stato progettato in modo da fornire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettono potenti onde elettromagnetiche non devono essere posizionati vicino a PS-04, poiché la possibilità di interferenze non può essere mai esclusa del tutto.

Con qualunque apparecchio a controllo digitale, PS-04 incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e rovinare o distruggere dati. Occorre porre la massima cura per ridurre al minimo il rischio di simili danni.

• Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire PS-04. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per vernici o alcool per pulizie), poiché potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Conservate questo manuale in un luogo comodo per ogni futura consultazione.

SmartMedia è un marchio Toshiba Corporation.

Contenuti

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA.....	2	4-2 Regolazione di livello/panning/EQ	26
Introduzione.....	5	4-3 Applicare l'effetto send/return.....	28
Facciamo la conoscenza di PS-04	6	Step 5: Missaggio	30
Configurazione di PS-04.....	6	5-1 Applicare l'effetto mastering.....	30
Sezione Recorder.....	6	5-2 Preparativi del riversamento (bounce)....	31
Sezione Effects	6	5-3 Effettuare il riversamento (bounce)	32
Sezione Rhythm.....	6	5-4 Riproduzione delle tracce del bounce....	33
Sezione Mixer.....	7	Guida [Recorder]	36
Modi operativi di PS-04	7	Schermate del modo AUDIO.....	36
Nomi e funzioni delle parti	8	V-take	36
Vista dall'alto	8	Le V-take	36
Vista frontale.....	9	Attivazione di V-take	36
Vista posteriore.....	9	Spostarsi in un punto desiderato della	
Vista laterale	9	song (funzione Locate/Marker)	37
Collegamenti.....	10	Specifica di tempo o misure.....	37
SmartMedia	10	Impostare un marcatore nella song	38
Funzionamento a batterie	11	Posizionare un marcatore	38
Power On/Off	11	Cancellare un marcatore	38
Power-on	11	Riproduzione ripetuta di uno stesso	
Power-off	11	passaggio (funzione A-B Repeat)	39
Ascolto della Demo Song	12	Ri-registrazione di una parte specificata	
Registriamo	13	(funzione Punch-in/out)	40
Guida rapida	15	Uso del punch-in/out manuale	40
Step 1:		Uso dell'auto punch-in/out	41
Preparativi per la registrazione	15	Combinare più tracce su un'altra traccia	
1-1 Creare un nuovo project	15	(funzione Bounce)	42
1-2 Selezione di un pattern rhythm da usare	17	Impostazione delle tracce di destinazione del	
Step 2: Registrare la prima traccia	19	bounce	42
2-1 Selezione della sorgente d'ingresso	19	Selezione della V-take di destinazione del	
2-2 Applicare l'effetto insert	21	bounce	43
2-3 Selezione di una traccia e inizio della		Effettuazione della registrazione bounce	43
registrazione	22	Cambiare funzionamento del pre-count	
Step 3: Overdub	24	44
3-1 Regolazione della sensibilità d'ingresso e		Controllo impostazione del grado di un	
impostazione dell'effetto insert	24	project	45
3-2 Selezione della traccia da registrare	24	Guida [Track Editing]	46
Step 4: Mixare	26	Modifica di un range di dati	46
4-1 Mettere in mute segnale in ingresso / suono		Step di base del range editing	46
rhythm	26	Copia di un range specificato di dati.....	47
		Spostare un range specificato di dati	48
		Cancellare un range specificato di dati	49
		Trimming di un range specificato di dati	49
		Editing tramite V-take	50
		Step di base dell'editing con V-take	50
		Cancellare una V-take	51
		Copiare una V-take	51
		Scambiare V-take	52

Guida [Mixer]	53	Selezione del patch effetto send/return.....	90
Il mixer di PS-04	53	Modifica di un patch effetto send/return	90
Assegnare segnali in ingresso alle tracce.....	53	Memorizzare un patch effetto send/return...	91
Selezione della sorgente d'ingresso	53	Cambiare nome a un patch effetto send/return	91
Selezione delle tracce di registrazione	55	Uso della funzione Tuner.....	92
Missaggio del suono in riproduzione dalle tracce	56	Uso dell'accordatore cromatico	92
Regolazioni del segnale di ciascuna traccia (parametri di traccia)	56	Uso di altri tipi di accordatura	93
Aggiungere tracce (stereo link)	58	Guida [System]	95
Guida [Rhythm]	59	Schermata modo SYSTEM	95
La sezione ritmica	59	I project	95
Spiegazione di alcuni termini importanti	59	Step di base per la gestione di project	95
Modo PATTERN/Modo SONG.....	59	Selezionare un project	96
Pattern/song	59	Creare un nuovo project	96
Traccia Drum/Traccia Bass.....	60	Copiare un project	96
Drum kit/bass program	60	Cancellare un project	97
Funzionamento del modo PATTERN ...	60	Proteggere un project	97
Schermate del modo PATTERN	60	Controllo tempo di registrazione residuo	97
Scegliere un pattern da eseguire.....	60	Cambiare nome a un project	98
Cambiare il tempo	61	Cambiare funzionamento degli indicatori di livello	98
Esecuzione manuale di suoni drum/bass	62	Impostare il gain del microfono incorporato	99
Creare un pattern	63	Accensione/spegnimento della retroilluminazione.....	99
Copiare un pattern	68	Formattazione di card SmartMedia....	100
Cancellare un pattern	69	Specifiche	101
Cambiare parametri di un pattern (pattern edit)	69	Soluzione dei problemi	102
Impostazioni di funzionamento del modo PATTERN (pattern utility)	71	Problemi in riproduzione	102
Funzionamento del modo SONG	73	Problemi in registrazione.....	102
Schermate del modo SONG.....	73	Problemi con gli effetti	103
Creare una song	73	Problemi con la sezione ritmica	103
Modificare una song	81	Altri problemi	103
Ripulire una song	83	Appendice	104
Importare informazioni di pattern/song da un altro project	83	Parametri effetti.....	104
Guida [Effects]	84	Effetto Insert	104
Gli effetti	84	Effetto Send	113
Effetto Insert.....	84	Pattern Rhythm	114
Effetto send/return.....	85	Patch effetti	116
Schermate del modo EFFECT	86	Effetto Insert	116
Step di base per l'uso dell'effetto insert	86	Drum kit/Bass program	120
Selezione di patch effetto insert	86	Compatibilità con PS-02 e MRS-4	121
Modifica di patch effetto insert.....	87	PS-02	121
Memorizzare un patch effetto insert	89	MRS-4	121
Cambiare nome a un patch effetto insert.....	90	File su card SmartMedia	121
Step di base per l'uso dell'effetto send/return	90	INDICE	122

Introduzione

Grazie per aver scelto **ZOOM PS-04 Palmtop Studio** (indicato semplicemente come "**PS-04**" in questo manuale).

PS-04 è un affascinante prodotto dalle seguenti caratteristiche.

- **Quattro grandi funzioni in un'unità compatta**

Col peso di soli 160 grammi, PS-04 combina un registratore SmartMedia, mixer, apparecchio multi-effetto, e drum/bass machine in un unico corpo tascabile. Ovunque e in qualunque momento l'ispirazione vi colga, PS-04 è pronto ad aiutarvi a creare e registrare la vostra musica personale.

- **Registratore a 4 tracce con funzione bounce**

Il registratore permette la riproduzione simultanea di quattro tracce e la registrazione simultanea su due tracce. Ciascuna traccia dispone di dieci take virtuali (V-take). Mentre riascoltate tutte e quattro le tracce, potete riversare il suono combinandolo su due V-take vuote. Una quantità di funzioni vi consentono di processare e modificare i dati audio dopo averli registrati.

- **Sezione mixer con dotazione completa**

Il mixer incorporato rende facile la regolazione di livello, EQ Hi/Lo, panning, e livello di mandata effetti per le tracce audio e le tracce drum/bass in modo da creare un mix stereo. Il segnale in ingresso può anche essere inviato direttamente al mix stereo.

- **Due versatili flussi di effetti**

PS-04 fornisce effetti insert che possono essere applicati all'ingresso o al segnale in uscita, ed effetti send/return usati tramite il loop send/return del mixer. L'effetto insert fornisce una funzione di effetto mastering per il trattamento del mix stereo, ottimo per regolare suono e dinamiche durante il missaggio.

- **La sezione Rhythm garantisce un solido accompagnamento**

Realistiche fonti PCM producono suoni drum & bass in una varietà che supera i 500 pattern. Combinando diversi pattern e programmando la progressione degli accordi, potete creare l'accompagnamento di un'intera song.

- **Flessibile funzione Tuner**

L'accordatore incorporato può essere utilizzato non solo per accordature cromatiche standard ma anche con chitarre a 7 corde, bassi a 5 corde e altre applicazioni di accordature non convenzionali.

Per poter sfruttare al meglio il vostro sofisticato prodotto, leggete questo manuale prima dell'utilizzo. Consigliamo di conservare il manuale a portata di mano per future consultazioni.

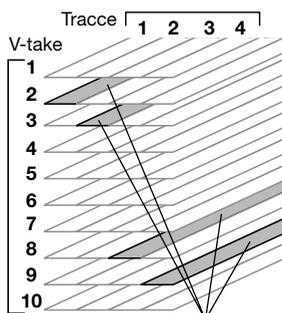
Facciamo la conoscenza di PS-04

Configurazione di PS-04

PS-04 può essere pensato come suddiviso in quattro sezioni principali, vale a dire registratore, effetti, mixer e ritmica. Le diverse sezioni vengono spiegate qui di seguito.

■ Sezione Recorder

Il registratore di PS-04 ha 4 tracce audio separate (una traccia è una porzione separata per la registrazione di dati audio). Fino a 2 tracce possono essere registrate simultaneamente, e fino a 4 tracce possono essere riprodotte simultaneamente. Le tracce sono numerate da 1 a 4, e ciascuna di queste tracce ha 10 tracce virtuali (le cosiddette V-take). Quando effettuate la registrazione o la riproduzione, potete selezionare una di queste V-take. Per esempio, potreste registrare un solo di chitarra difficile su più V-take, e quindi confrontarle successivamente per scegliere la migliore.



■ Sezione Effects

PS-04 ha due tipi di effetti: effetti insert ed effetti send/return. L'effetto insert, come indica il nome, può essere inserito in un punto prescelto nel percorso del segnale. Consiste di un numero di effetti singoli collegati in serie, quali compressore, simulatore di amp, chorus, ecc. Può essere usato per trattare con gli effetti il segnale in ingresso durante la registrazione o il mix stereo durante il missaggio.

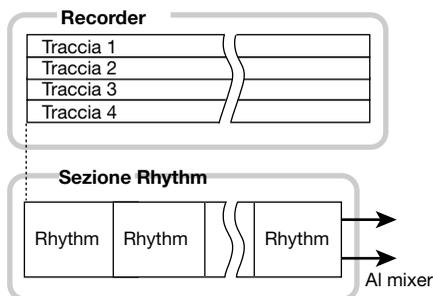
L'effetto send/return viene indirizzato attraverso il mixer incorporato ed è applicabile a tutte le tracce. Per questo effetto possono essere selezionati riverbero, delay, o chorus. L'intensità dell'effetto send/return su ciascuna traccia è regolata dal parametro send level (maggiore è il valore, più forte l'effetto).

■ Sezione Rhythm

PS-04 possiede una rhythm machine integrata che agisce sempre in sync col registratore.

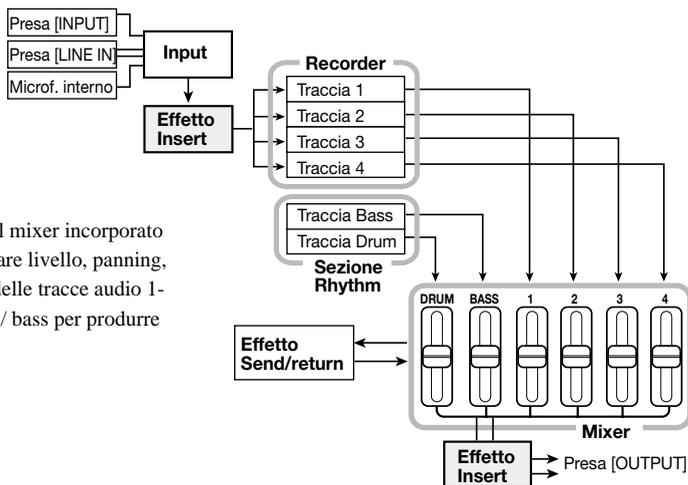
Vengono utilizzati suoni di batteria e di basso da sorgente PCM per formare pattern di accompagnamento. PS-04 ha oltre 500 pattern incorporati, di cui 346 già preprogrammati.

Naturalmente, potete anche modificare i pattern preesistenti o crearne di nuovi partendo da zero. Allineando i pattern nell'ordine voluto e specificando i parametri di accordo, progressione, tempo e beat, potete creare l'accompagnamento ritmico di un'intera song.



■ Sezione Mixer

Usando le funzioni del mixer incorporato di PS-04, potete regolare livello, panning, EQ, e altri parametri delle tracce audio 1-4 e della traccia drum / bass per produrre il mix stereo finale.



Modi operativi di PS-04

PS-04 ha i seguenti 4 modi operativi. Potete vedere quale modo risulta attivo dallo stato on/off delle spie dei tasti [EFFECT], [RHYTHM] e [SYSTEM] sul pannello.

● Modo AUDIO

Questo è il modo per la registrazione e la riproduzione audio. PS-04 si trova sempre in questo modo all'accensione e dopo essere usciti da uno degli altri modi. In questo modo, gli indicatori dei tasti [EFFECT], [RHYTHM] e [SYSTEM] sono tutti spenti.

● Modo EFFECT

In questo modo, selezionate i patch per l'effetto insert e l'effetto send/return, i parametri edit, ed eseguite altre funzioni relative agli effetti. Per passare a questo modo da qualunque altro modo, premete il tasto [EFFECT] in modo che l'indicatore si illumini.

● Modo RHYTHM

In questo modo, potete controllare le diverse funzioni ritmiche. Per passare a questo modo da uno degli altri, premete il tasto [RHYTHM] in modo che l'indicatore si illumini.

Le funzioni ritmiche di PS-04 si dividono poi in modo PATTERN per la riproduzione ripetuta di pattern, e modo SONG per la riproduzione dell'accompagnamento ritmico dell'intera song. Premendo ripetutamente il tasto [RHYTHM], potete passare alternativamente tra i due diversi modi.

● Modo SYSTEM

Questo modo viene usato per creare nuovi project e per fare le impostazioni che riguardano il funzionamento dell'intero PS-04. Per passare a questo modo da uno qualunque degli altri modi, premete il tasto [SYSTEM] in modo che l'indicatore si illumini.

SYSTEM



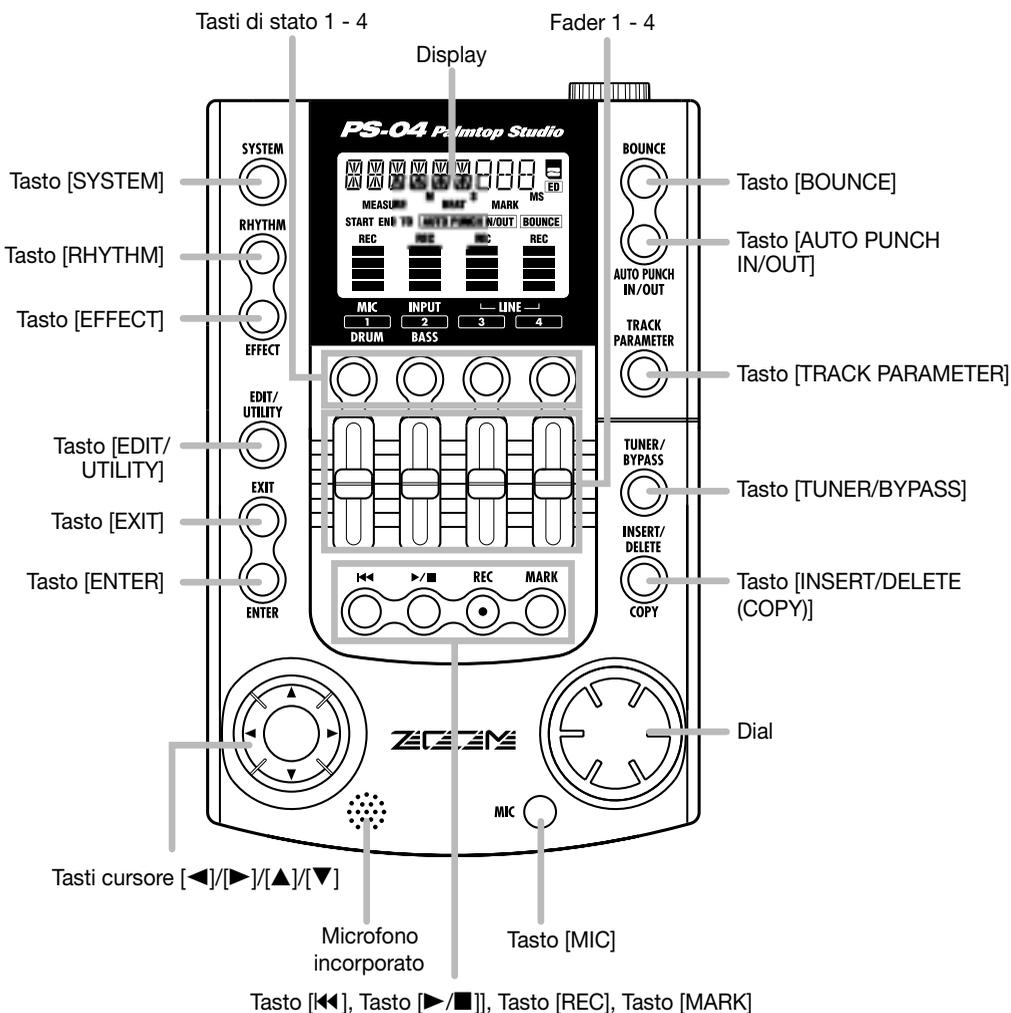
RHYTHM



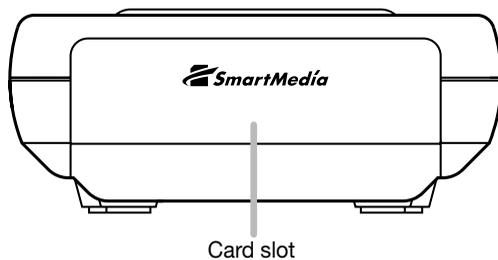
EFFECT

Nomi e funzioni delle parti

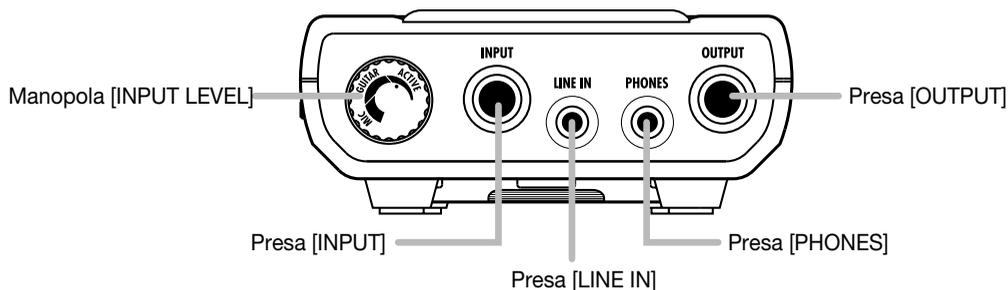
Vista dall'alto



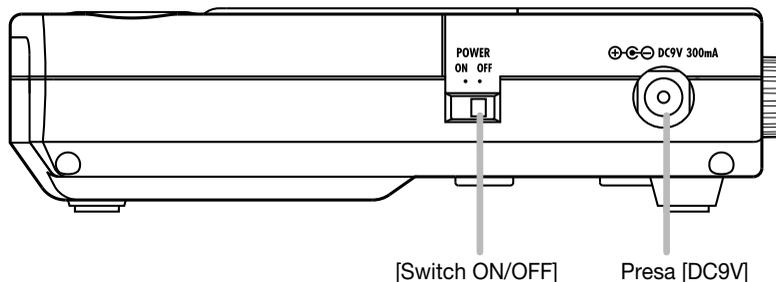
Vista frontale



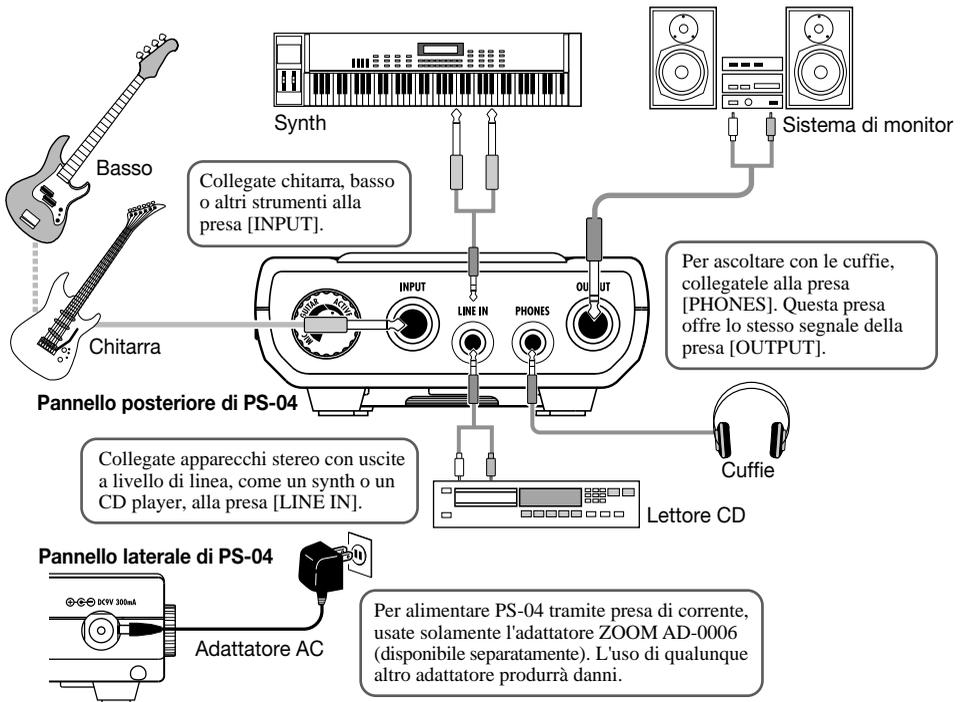
Vista posteriore



Vista laterale



Collegamenti



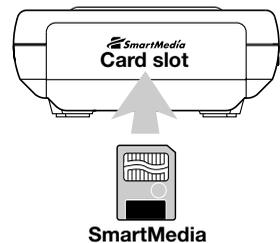
SmartMedia

Per utilizzare PS-04, occorre una card SmartMedia. Prima di accendere l'alimentazione, inserite la card SmartMedia in dotazione nello slot della card, come mostrato nell'illustrazione.

Per inserire la card, spingetela fino in fondo nello slot.

NOTA

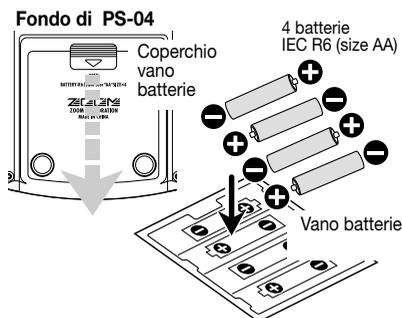
- Se inserite la card SmartMedia con la direzione sbagliata o capovolta, non entrerà del tutto. Cercare di spingere la card forzandola potrebbe danneggiarla.
- Non inserite né rimuovete mai la card ad alimentazione accesa, altrimenti potrebbe verificarsi una perdita dei dati.
- Con PS-04 possono essere usate normali card SmartMedia con capacità da 16 MB a 128 MB (voltaggio drive di 3.3 V).
- Per utilizzare una card SmartMedia già formattata in un computer o in una camera digitale, assicuratevi prima di riformattarla su PS-04 (→ p. 100).



Funzionamento a batterie

PS-04 può essere alimentato a batterie. Acquistate le batterie corrette e inseritele come di seguito descritto.

- 1. Capovolgete PS-04 e aprite il coperchio del vano batterie.**
- 2. Inserite quattro batterie IEC R6 (size AA) nel vano batterie. (Usate batterie alcaline.)**
- 3. Chiudete il coperchio del vano batterie.**



NOTA

Quando PS-04 viene alimentato a batterie e le batterie si stanno scaricando, sul display apparirà l'indicazione "BATT". Sostituite tutte e quattro le batterie con delle batterie nuove, appena possibile.

Power On/Off

Per accendere e spegnere PS-04 on/off, procedete nel modo seguente.

■ Power-on

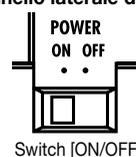
- 1. Verificate che l'alimentazione di PS-04 e degli apparecchi collegati sia spenta.**

I controlli di volume dello strumento collegato, di PS-04 e del sistema di monitor devono essere completamente abbassati.

- 2. Inserite la card SmartMedia nello slot della card (→ p. 10).**
- 3. Mettete lo switch [ON/OFF] del pannello laterale di PS-04 su "ON".**

Sul display appare l'indicazione "PS-04" e l'apparecchio si accende.

- 4. Accendete anche lo strumento collegato e quindi il sistema di monitor, in questo esatto ordine.**



■ Power-off

- 5. Spegnete l'alimentazione del sistema di monitor e quindi dello strumento collegato, in questo stesso ordine.**
- 6. Mettete lo switch [ON/OFF] del pannello posteriore di PS-04 su "OFF".**

Sul display viene brevemente mostrata l'indicazione "GOODBYE" e PS-04 si spegne.

NOTA

Non spegnete mai PS-04 scollegando l'adattatore AC. Altrimenti potreste perdere i dati.

Attenzione

Quando usate l'adattatore AC, usate sempre l'interruttore [ON/OFF] del pannello laterale di PS-04 per accendere e spegnere. Fate particolare attenzione quando l'indicatore di accesso della card è acceso. Scollegando l'adattatore AC in questo caso potreste provocare una perdita totale dei dati.

Ascolto della Demo Song

Questa sezione mostra come riprodurre la demo song memorizzata sulla card SmartMedia in dotazione.

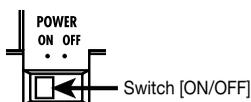
NOTA

La demo song è protetta in scrittura. Durante la riproduzione potete modificare livello, panning e altri parametri, ma non potrete memorizzare le modifiche effettuate.

1. Collegare il sistema di ascolto a PS-04, e inserite la card SmartMedia in dotazione a PS-04.

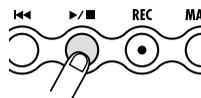
Prima di accendere l'alimentazione, abbassate il controllo del volume sul sistema di monitor.

2. Mettete lo switch [ON/OFF] del pannello laterale di PS-04 su "ON".



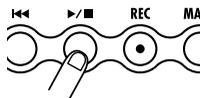
Le informazioni del project salvato su card SmartMedia vengono caricate automaticamente. Una volta inserita la card SmartMedia in dotazione, il project di demo song viene caricato.

3. Premete il tasto [▶/■].



Il tasto si illumina e ha inizio la riproduzione della demo song.

4. Per fermare la riproduzione, premete ancora una volta il tasto [▶/■].



Il tasto si spegne, e il registratore si ferma.

SUGGERIMENTO

Se desiderate, potete usare i fader 1 - 4 durante la riproduzione per regolare il livello delle tracce audio 1 - 4. Per regolare il livello delle tracce drum o bass, premete il tasto [RHYTHM] e quindi usate i fader 1 e 2.

Registriamo

Questa sezione mostra come registrare una chitarra collegata alla presa [INPUT].

1. Collegate la chitarra alla presa [INPUT].

2. Premete il tasto [SYSTEM] e quindi il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "SELECT".

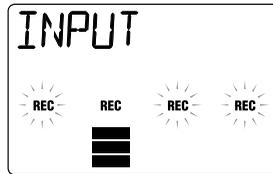
3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "NEW" sul display, e premete due volte il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione seguente, e PS-04 è pronto a registrare.



4. Premete il tasto [TRACK PARAMETER].

Quando premete il tasto [TRACK PARAMETER] la prima volta, per alcuni secondi viene mostrata l'indicazione "INPUT SEL", e quindi appare l'indicazione "INPUT".

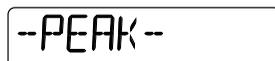


SUGGERIMENTO

In condizione di default, la presa [INPUT] viene scelta come sorgente d'ingresso. Per registrare un sintetizzatore o altro apparecchio collegato alla presa [LINE IN], o per registrare dal microfono incorporato, commutate la sorgente di input sulla rispettiva impostazione (→ p. 53).

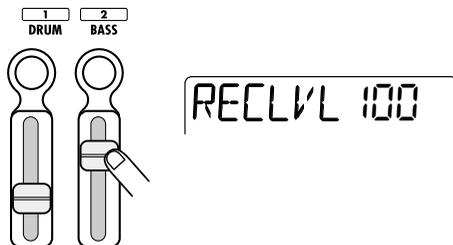
5. Mentre suonate la chitarra, regolate la sensibilità d'ingresso utilizzando la manopola [INPUT LEVEL] sul pannello posteriore di PS-04.

Se sul display appare l'indicazione "-PEAK-", il segnale in ingresso risulterà distorto. Abbassate la manopola [INPUT LEVEL].



6. Per regolare il livello di registrazione della traccia, usate il fader 2.

Quando avete questa schermata, potete usare il fader 2 per regolare il livello di registrazione del segnale alla presa [INPUT]. Completata la regolazione, premete il tasto [EXIT].

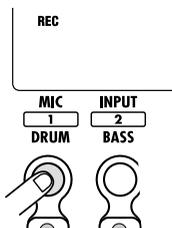


SUGGERIMENTO

Se il segmento superiore (il rettangolino) del misuratore di livello si accende quando suonate forte la chitarra, riducete l'impostazione del livello di registrazione.

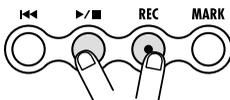
7. Usate i tasti di stato per selezionare la traccia destinataria della registrazione.

Sopra al misuratore di livello, appare l'indicazione "REC" per la traccia che è stata messa in standby di registrazione.



8. Per iniziare a registrare, tenete premuto il tasto [REC] e premete il tasto [▶/■].

Sentirete un precount di 4 click, e la registrazione avrà inizio. Suonate la chitarra per registrare.



9. Per fermare la registrazione, premete ancora una volta il tasto [▶/■].

Il tasto [REC] e il tasto [▶/■] si spengono.

10. Per verificare la registrazione, premete il tasto [◀◀] e quindi il tasto [▶/■].

11. Per annullare la condizione di standby della registrazione, premete il tasto di stato 1 ancora una volta in modo da cancellare l'indicazione "REC".

Guida rapida

Questa sezione spiega alcuni degli step operativi di base di PS-04. Imparerete come fare i preparativi per la registrazione, come registrare le tracce, fare overdub, usare il mixer, e creare il mix stereo finale. La spiegazione è suddivisa in cinque step principali.

● Step 1: Preparativi prima della registrazione

Fate i collegamenti, create un project, e fate gli altri preparativi per la registrazione.

● Step 2: Registrate la prima traccia

Registrate la prima traccia mentre utilizzate l'effetto insert sul segnale in ingresso.

● Step 3: Overdub

Registrate ora la seconda traccia e le successive ascoltando quelle registrate precedentemente.

● Step 4: Mixate

Regolate livello, pan, ed EQ per ciascuna traccia e usate l'effetto send/return per creare un mix stereo.

● Step 5: Missaggio

Riversate il mix stereo finale su una coppia di V-tape in PS-04.

Step 1: Preparativi per la registrazione

1-1 Creare un nuovo project

PS-04 gestisce tutte le informazioni richieste per la produzione di una song in unità chiamate "project". Per effettuare una nuova registrazione con PS-04, create prima un project.

1. Collegate strumento da cui registrare e sistema di monitor a PS-04 (→ p. 10).

Per monitorare con le cuffie, collegatele alla presa [PHONES].

2. Accertatevi che sia stata inserita una card SmartMedia nello slot. Quindi accendete l'alimentazione nell'ordine PS-04 → sistema di monitoraggio.

PS-04 si presenta sempre nel modo AUDIO che serve a registrare e a riprodurre. Quando PS-04 viene acceso, carica automaticamente dalla card SmartMedia il più recente project utilizzato.

3. Premete il tasto [SYSTEM].

Il tasto [SYSTEM] si illumina e PS-04 passa al modo SYSTEM. Il display mostra il menu system che serve a controllare il project e a fare tutte le impostazioni di sistema.



4. Verificate che il display indichi "PROJECT", e quindi premete il tasto [ENTER].

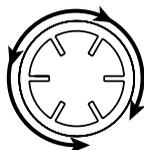


5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "NEW", e premete il tasto [ENTER].

Potete ora scegliere il livello di qualità dei dati audio (grado di registrazione).



6. Usate dial per scegliere una delle seguenti impostazioni su due gradi.



• **H F (Hi-Fi)**

Impostazione con miglior qualità sonora (default)

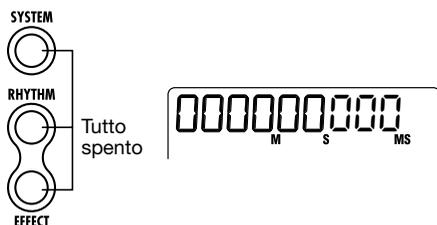
• **LG (Long)**

Impostazione con maggior durata di registrazione.

(La durata della registrazione è doppia rispetto all'opzione HF.)

7. Premete il tasto [ENTER].

Viene creato un nuovo project, e questo project caricato automaticamente. PS-04 ritorna nel modo AUDIO e il tasto [SYSTEM] si spegne. L'attuale posizione del contatore viene visualizzata sul display. (La cosiddetta schermata superiore del modo AUDIO.)



NOTA

- Quando create un nuovo project, gli viene automaticamente assegnato il nome "PROJxx" (dove xx è il numero di project).
- il nome del project può essere modificato a piacere (→ p. 98).

1-2 Selezione di un pattern rhythm da usare

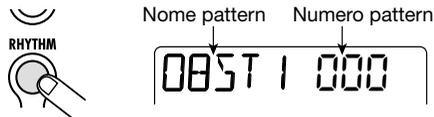
PS-04 incorpora una funzione Rhythm che opera sempre in sync col registratore. Questa funzione può ripetere automaticamente pattern lunghi diverse misure e contenenti suoni percussivi (drum kit) e di basso (bass program). E' anche possibile usare una combinazione di pattern per formare un più lungo accompagnamento ritmico (song). In questo esempio, sceglieremo un pattern semplice da usare come guida ritmica durante la registrazione.

1. Premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illumina e PS-04 passa nel modo RHYTHM che vi permette di fare diverse impostazioni relative al ritmo.

La funzione Rhythm ha due modi: modo PATTERN per riprodurre pattern ripetutamente, e modo SONG per riprodurre l'accompagnamento ritmico di una intera song. Premendo ripetutamente il tasto [RHYTHM], potete passare alternativamente tra i due modi.

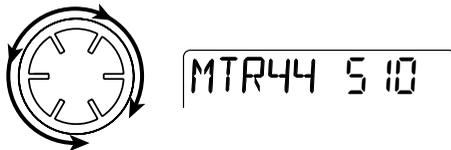
Quando selezionate il modo RHYTHM all'inizio, è attivo il modo PATTERN, e il nome del pattern attualmente selezionato viene visualizzato sul display.



2. Ruotate dial per selezionare il pattern che volete suonare.

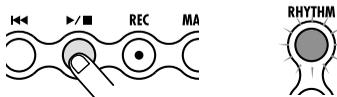
PS-04 ha 511 locazioni di pattern, di cui 346 preprogrammati. (L'indicazione "EMPTY" viene visualizzata al posto del nome di un pattern nel caso di pattern vuoti.)

In questo esempio, usiamo il pattern 510 che fa un colpo di bordo sul rullante ogni quarto di nota.



3. Premete il tasto [▶/■].

Il pattern selezionato inizia a suonare, e il tasto [RHYTHM] lampeggia in sync col tempo corrente. Mentre il pattern suona, potete anche passare ad altri pattern tramite il semplice controllo dial.

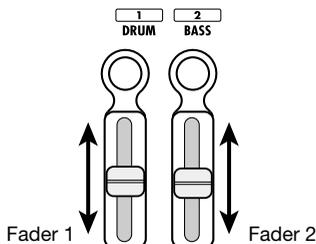


SUGGERIMENTO

Immediatamente dopo aver creato un nuovo project, il volume di riproduzione del pattern risulterà impostato sullo zero. Per ascoltare il suono della ritmica, dovete alzare il livello di ascolto di drum/bass.

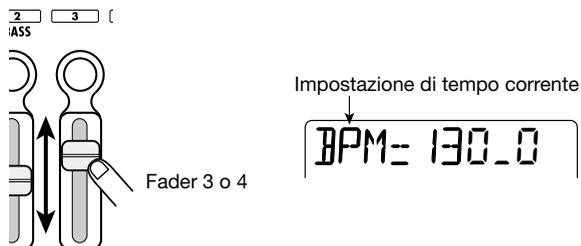
4. Azionate i fader 1 e 2 per regolare il volume di riproduzione del pattern.

Nel modo RHYTHM, il fader 1 controlla il volume delle percussioni (drum) e il fader 2 quello del basso. Per monitorare la sola traccia drum del pattern, abbassate completamente il fader 2.



5. Per cambiare il tempo, azionate i fader 3 e 4.

Il valore di tempo corrente (BPM) appare sul display. Il fader 3 cambia l'impostazione in unità di 10 BPM, e il fader 4 in unità di 0.1 BPM. Il display originale ricomparirà dopo poco che avrete terminato di usare i fader. Premendo il tasto di stato 3 o 4, potete verificare l'impostazione attuale.



NOTA

- L'impostazione di tempo si applica qui a tutti i pattern.
- Quando registrate mentre suona un pattern, dovete impostare il tempo prima di iniziare a registrare la traccia audio. Se modificate il tempo dopo aver registrato la traccia audio, si verificherà uno sfasamento tra l'audio registrato e il tempo della ritmica.

6. Per fermare la riproduzione, premete ancora una volta il tasto [▶/■].

7. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.



Per ritornare dagli altri modi al modo AUDIO, si usa il tasto [EXIT].

SUGGERIMENTO

PS-04 salva automaticamente il vostro lavoro progressivo (impostazioni e materiale registrato) quando passate a un altro project o spegnete l'alimentazione. Non è necessario eseguire alcuna operazione di salvataggio.

Step 2: Registrare la prima traccia

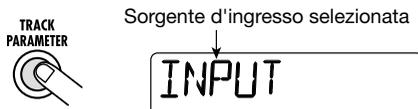
Specificate la sorgente d'ingresso e la traccia su cui registrare, e iniziate la registrazione.

2-1 Selezione della sorgente d'ingresso

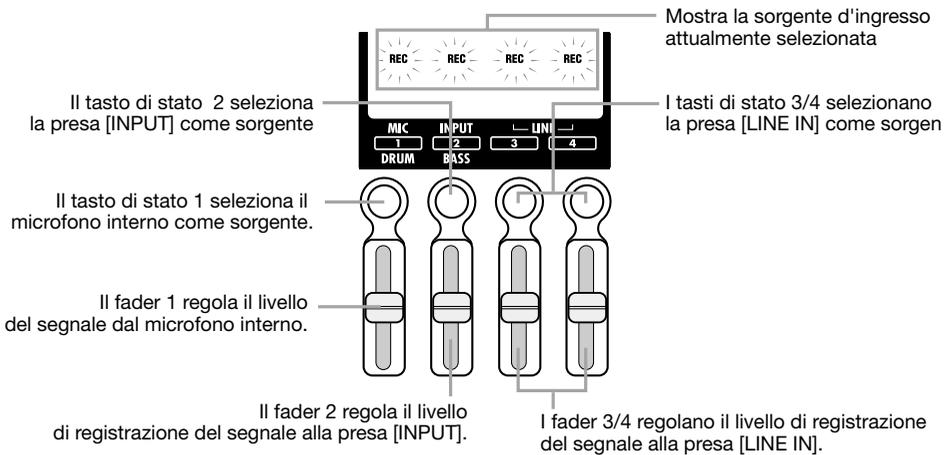
PS-04 consente di scegliere presa [INPUT], presa [LINE IN], o microfono interno quali sorgenti d'input per registrare sulle tracce audio. Prima scegliete la sorgente e poi regolate il livello di registrazione.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete [TRACK PARAMETER].

Appare la schermata "track parameter". Questa schermata dà accesso a varie impostazioni relative all'ingresso e alla traccia. La prima volta che richiamate la schermata, siete nella condizione di scelta dell'ingresso (input), e viene visualizzata la sorgente d'ingresso attualmente selezionata.



Durante la scelta della sorgente d'ingresso, i tasti di stato e i fader agiscono nel modo seguente.



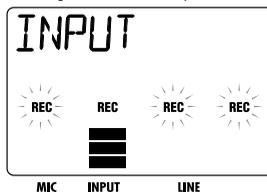
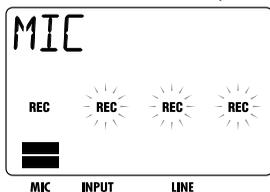
NOTA

- Il funzionamento dei fader dipende dalla schermata attualmente selezionata su PS-04.
- Passando a un'altra schermata e spostando un fader non si modificherà l'impostazione del fader della schermata precedente, perché le impostazioni dei fader vengono salvate individualmente per ciascuna schermata.

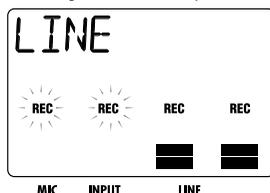
2. Usate i tasti di stato 1 – 4 per selezionare la sorgente d'ingresso.

A seconda della sorgente d'ingresso selezionata, il display cambia come segue. (L'indicazione "REC" per la sorgente cambia da lampeggiante a permanentemente accesa.)

Microfono interno selezionato (tasto di stato 1) Presa [INPUT] selezionata (tasto di stato 2)



Presse [LINE IN] selezionata (tasto di stato 3 o 4)



SUGGERIMENTO

- Quando è selezionato il microfono incorporato come sorgente, il tasto [MIC] si accende. Potete anche selezionare il microfono incorporato premendo il tasto [MIC] nella schermata superiore del modo AUDIO. (In tal caso, non c'è bisogno di richiamare la schermata "track parameter".)
- Se desiderate, potete anche combinare più sorgenti d'ingresso (→ p. 53).
- Quando è possibile usare il microfono incorporato, il tasto [MIC] lampeggia.
- Quando l'algoritmo dell'effetto insert è "GUITAR/BASS", il microfono incorporato non è utilizzabile (tranne se è selezionato il tipo di effetto "CABI" nel modulo PRE AMP/DRIVE o quando è disattivato). In questo caso, l'indicazione "REC" per il microfono è spenta.

3. Quando è selezionata la presa [INPUT] come sorgente d'ingresso, suonate lo strumento collegato alla presa jack e regolate la sensibilità d'ingresso girando la manopola [INPUT LEVEL] sul pannello posteriore di PS-04.



Quando si usa la presa [INPUT], è necessario regolare la sensibilità d'ingresso con la manopola [INPUT LEVEL]. Fate le regolazioni in modo che il suono non risulti distorto quando suonate lo strumento al volume massimo. (Se appare "-PEAK-" sul display, il segnale è stato distorto.)

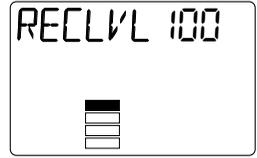
SUGGERIMENTO

- Quando è selezionato il microfono come sorgente, sono disponibili due impostazioni di guadagno (on-mic/off-mic). Il default è on-mic, ma si può cambiare a piacere (→ p. 99).
- Quando è selezionata la presa [LINE IN] come sorgente, regolate il livello di uscita dello strumento sorgente in modo che non ci sia distorsione allo stadio d'ingresso di PS-04.

4. Mentre suonate lo strumento, azionate il fader per la sorgente in modo da regolare il livello di registrazione.

Quando viene visualizzata una delle schermate precedenti, i fader 1 – 4 possono essere usati per regolare il livello di registrazione per ciascuna sorgente di registrazione. Quando spostate un fader,

il valore corrente dell'impostazione viene mostrato sul display. Una indicazione approssimativa dell'impostazione per ciascuna sorgente viene riportata sui segmenti del misuratore di livello. Quando si verifica una distorsione del segnale all'interno di PS-04, il segmento superiore del misuratore di livello persiste brevemente. Riducete l'impostazione del fader in simili casi.



5. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Ritorna la schermata superiore del modo AUDIO.

2-2 Applicare l'effetto insert

L'effetto insert viene applicato in un punto determinato nel percorso del segnale. Consiste in un numero di singoli effetti collegati in serie, compressore, simulatore di amp, chorus, ecc. Subito dopo aver creato un nuovo project, viene selezionato un programma effetto (patch) ottimizzato per una chitarra clean. In questo esempio, sceglieremo il patch da usare e applicheremo l'effetto desiderato al segnale in ingresso.

SUGGERIMENTO

Se volete registrare senza passare dall'effetto insert, premete il tasto [TUNER/BYPASS] per attivare la condizione di bypass.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete il tasto [EFFECT].

Il tasto [EFFECT] si illumina e PS-04 passa nel modo EFFECT. Il display mostra la schermata superiore dell'effetto insert che vi permette di fare diverse impostazioni per l'effetto insert.



2. Usate i tasti cursore up/down per scegliere l'algoritmo da utilizzare.

Un "algoritmo" è una combinazione di singoli effetti che l'effetto insert vi permette di usare simultaneamente. Il tipo di effetto singolo e il punto di inserimento sono decisi dalla selezione dell'algoritmo. Sono disponibili i seguenti algoritmi.

Algoritmo	Descrizione
GUITAR/BASS	Algoritmo adatto alla registrazione di chitarra/basso.
MIC	Algoritmo adatto alla voce e altre registrazioni microfoniche.
LINE	Algoritmo adatto soprattutto per registrare strumenti stereo, come un synth.
DUAL	Algoritmo adatto alla registrazione di due canali completamente separati, con ingresso mono x 2 e uscita mono x 2.
MASTERING	Algoritmo adatto al trattamento di un segnale mix stereo in fase di missaggio.

NOTA

L'algoritmo MASTERING è uno speciale algoritmo per la produzione del mix stereo finale.

Poiché l'effetto insert è inserito direttamente prima della presa [OUTPUT], non può essere usato per la registrazione di una traccia.

Appena scelto l'algoritmo, viene mostrato il nome del patch (programma effetto) attivo in quell'algoritmo.



3. Ruotate dial per selezionare il patch.

Per conoscere i diversi patch disponibili, ved. l'elenco nell'ultima sezione (→ p.116) del manuale.

SUGGERIMENTO

- Potete anche modificare un patch per cambiarne il suono o l'intensità (→ p. 87).
- Il livello di registrazione può cambiare, a seconda del patch prescelto. Se il segnale dopo l'applicazione dell'effetto suona particolarmente distorto, regolate il livello del patch (livello di uscita dell'effetto insert) (→ p. 87).

4. Press the [EXIT] key to return to the AUDIO mode top screen.

2-3 Selezione di una traccia e inizio della registrazione

Selezionate la traccia su cui registrare il segnale processato dall'effetto insert. In questo esempio, selezioneremo la traccia 1 per la registrazione.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete il tasto di stato 1.

Quando è visualizzata la schermata superiore del modo AUDIO, potete usare i tasti di stato 1 – 4 per selezionare una traccia in registrazione. Quando premete il tasto di stato 1, la traccia 1 entra nel modo standby di registrazione, e appare la corrispondente indicazione "REC". In questa condizione, il segnale in ingresso viene inviato alla traccia attraverso l'effetto insert.

SUGGERIMENTO

- Se è stata selezionata la presa [LINE IN] come sorgente d'ingresso e solo la traccia 1 come traccia di registrazione, il segnale left/right (sinistra/destra) verrà mixato e inviato alla traccia come segnale mono.
- Per registrare il segnale dalla presa [LINE IN] in stereo, o conservare l'effetto stereo prodotto dall'effetto insert, impostate due tracce simultaneamente alla condizione standby di registrazione (→ p. 55).

2. Usate il fader 1 per regolare il livello di ascolto del segnale da registrare.

NOTA

- Una volta selezionata la traccia da registrare, il segnale in ingresso verrà inviato al mix stereo attraverso la traccia corrispondente. Regolando il fader per la traccia rispettiva, potete regolare il livello di ascolto.

- Se non è stata selezionata nessuna traccia, il segnale in ingresso sarà inviato direttamente al mix stereo. I fader 1 – 4 non avranno alcun effetto sul livello di ascolto.

3. Per iniziare a registrare, premete prima il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio, quindi premete il tasto [▶/■] mentre tenete premuto il tasto [REC].

Il tasto [REC] e il tasto [▶/■] si accendono. Si sentirà un precount di 4 click (1 misura). Quando il precount è terminato, inizia la registrazione. Suonate e registrate il vostro strumento mentre ascoltate la guida ritmica.



SUGGERIMENTO

- Il numero di beat del precount può essere regolato a piacere (→ p. 44).
- Se il segnale in ingresso risulta distorto, fate riferimento allo step 2-1 per regolare la sensibilità d'ingresso o il livello di registrazione.

4. Per fermare la registrazione, premete ancora una volta il tasto [▶/■].

Il tasto [REC] e il tasto [▶/■] si spengono, e la registrazione si interrompe. Dopo aver registrato, l'indicazione "WAIT" viene brevemente mostrata sul display.

NOTA

- La durata dell'intervallo di attesa "WAIT" dipende dal tipo di registrazione.
- Non spegnete l'alimentazione mentre vedete l'indicazione "WAIT", altrimenti i dati registrati potrebbero andare persi, e potrebbe verificarsi un malfunzionamento.

5. Per verificare il risultato della registrazione, premete il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio, e quindi premete il tasto [▶/■].

I contenuti registrati vengono riprodotti, insieme al pattern selezionato come guida ritmica.

SUGGERIMENTO

Se si desidera, è possibile specificare una locazione in minuti/secondi/millisecondi o in misure/beat e andare direttamente a quel punto (→ p. 37).

6. Per fermare la riproduzione, premete ancora una volta il tasto [▶/■].

Per rifare la registrazione, ripetete gli step 3 – 4.

7. Premete il tasto di stato 1 così che l'indicazione "REC" per la traccia 1 sparisca.

La traccia 1 non si trova più nel modo standby di registrazione.

SUGGERIMENTO

- I contenuti della registrazione possono essere modificati (→ p. 46).
- Se attivate la V-take, potete registrare sulla stessa traccia conservando gli ultimi contenuti della registrazione (→ p. 36).

Step 3: Overdub

Mentre ascoltate la traccia 1 registrata allo step 2, ora suonate e registrate un altro strumento sulla traccia 2. La registrazione di parti addizionali fatta in questo modo si chiama "overdub".

3-1 Regolazione della sensibilità d'ingresso e impostazione dell'effetto insert

Come allo step 2, selezionate la sorgente d'ingresso e le necessarie impostazioni per l'effetto insert.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete il tasto [TRACK PARAMETER] e selezionate la sorgente d'ingresso.

Quando usate la presa [INPUT], regolate la sensibilità d'ingresso con la manopola [INPUT LEVEL].

2. Azionate il fader alla sorgente d'ingresso per regolare il livello di registrazione.

Una volta completati questi step, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

3. Premete il tasto [EFFECT] e selezionate algoritmo e patch nello stesso modo dello step 2.

Una volta scelto il patch, premete [EXIT] per ritornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

3-2 Selezione della traccia da registrare

Mentre monitorate il suono in riproduzione della traccia 1, registrate il nuovo strumento sulla traccia 2.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete il tasto di stato 2.

La traccia 2 entra nel modo standby di registrazione.

2. Usate il fader 2 per regolare il livello di ascolto del segnale da registrare.

Se necessario, usate il fader 1 mentre eseguite la riproduzione (playback) per regolare il bilanciamento del livello di ascolto tra le tracce 1 e 2.

3. Per iniziare a registrare, premete prima il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio, e quindi premete il tasto [▶/■] mentre tenete premuto il tasto [REC].

Il tasto [REC] e il tasto [▶/■] si illuminano e si sente il click del precount. Suonate e registrate il vostro strumento mentre ascoltate il ritmo guida.

4. Per fermare la registrazione della traccia 2, premete ancora il tasto [▶/■].

L'indicazione di attesa "WAIT" viene brevemente mostrata sul display, e quindi PS-04 ritorna alla condizione originale.

5. Per verificare il contenuto della registrazione, premete il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio, e quindi premete il tasto [▶/■].

Il contenuto registrato delle tracce 1 e 2 viene riprodotto, insieme al ritmo guida. Regolate i fader 1 e 2 quanto necessario per controllare il bilanciamento di livello.

SUGGERIMENTO

Per rifare la registrazione, ripetete gli step 3 – 5. E' anche possibile spostarsi in un punto all'interno della registrazione e riregistrare da lì (→ p. 37). E' possibile la riregistrazione automatica di una specifica porzione usando la funzione di auto punch-in/out (→ p. 41).

6. Per fermare la riproduzione, premete ancora una volta il tasto [▶/■].

7. Premete il tasto di stato 2 in modo che l'indicazione "REC" per la traccia 2 sparisca.

Registrate più tracce allo stesso modo.

Step 4: Mixare

Una volta terminata la registrazione delle tracce 1 – 4, create il mix stereo finale regolando livello, EQ (equalizzatore), pan (posizione sinistra/destra sullo stereo), intensità dell'effetto send/return e altri parametri di traccia.

4-1 Mettere in mute segnale in ingresso/suono rhythm

Mettete in mute il segnale in ingresso e il ritmo guida, così che non vengano inclusi nella registrazione finale contenuti audio indesiderati.

- 1. Per mettere in mute il ritmo guida, premete il tasto [RHYTHM] per attivare il modo RHYTHM e quindi abbassate completamente i fader 1 e 2.**

Una volta fatta l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

SUGGERIMENTO

Se desiderate, potete aggiungere suoni drum e di basso al mix. In questo caso, i parametri di traccia (livello, EQ, panning/balance, intensità dell'effetto send/return) possono essere impostati anche per i suoni drum/bass.

- 2. Per mettere in mute l'ingresso, premete il tasto [TRACK PARAMETER] dalla schermata superiore del modo AUDIO per richiamare il display della sorgente.**
- 3. Abbassate completamente il fader della sorgente di ingresso attualmente selezionata, e quindi premete il tasto [EXIT].**

Ritorna la schermata superiore del modo AUDIO.

SUGGERIMENTO

Il segnale in ingresso può anche essere inviato direttamente al mix stereo.

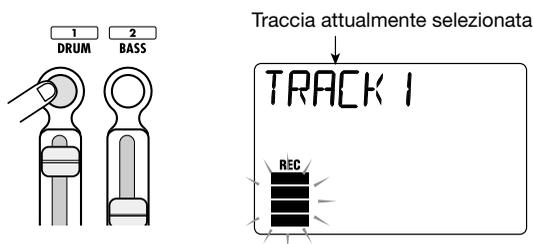
4-2 Regolazione di livello/panning/EQ

Regolate livello/panning/EQ per ciascuna traccia impostando i parametri di traccia del mixer integrato.

- 1. Per regolare il bilanciamento di livello delle tracce, regolate i fader 1 – 4 dalla schermata superiore del modo AUDIO.**
- 2. Per regolare panning ed EQ per ciascuna traccia, premete il tasto [TRACK PARAMETER] e usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per scegliere la traccia.**

Quando vengono mostrati i parametri di traccia, i tasti cursore left/right o i tasti di stato possono essere utilizzati per scegliere la traccia.

Il misuratore di livello della traccia attualmente selezionata lampeggia.



3. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro di traccia.

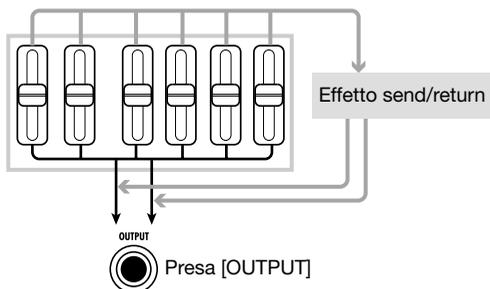
Il parametro di traccia relativo viene visualizzato sul display. I parametri di traccia disponibili e il loro range di impostazione sono mostrati nella tabella qui sotto.

Parametro	display	Range	Descrizione
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON / OFF	Attiva/disattiva Hi EQ on/off.
HI EQ GAIN	HI G	-12 - 12	Regola la quantità di enfasi/taglio di Hi EQ in un range da -12 dB a +12 dB. Questo parametro è mostrato solo se Hi EQ è su ON.
HI EQ FREQUENCY	HI F	500 - 8000 (Hz)	Sceglie la frequenza Hi EQ per enfasi/taglio. Questo parametro viene mostrato solo quando Hi EQ è su ON.
LO EQ ON/OFF	EQ LO	ON / OFF	Attiva/disattiva Lo EQ on/off.
LO EQ GAIN	LO G	-12 - 12	Regola la quantità di enfasi/taglio Lo EQ in un range da -12 dB a +12 dB. Questo parametro è mostrato solo se Lo EQ è su ON.
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 - 2000 (Hz)	Sceglie la frequenza Lo EQ per enfasi/taglio. Questo parametro viene mostrato solo quando Lo EQ è su ON.
SEND ON/OFF	SEND	ON / OFF	Sceglie se il segnale di questa traccia viene fornito oppure no all'effetto send/return.
SEND LEVEL	SEND_L	0 - 100	Regola il livello del segnale fornito all'effetto send/return. Questo parametro è mostrato solo quando SEND è su ON.
PAN	PAN	L100 - 0 - R100	Regola il pan (posizione stereo left/right) del segnale della traccia. Quando il parametro STEREO LINK si trova su ON, questo parametro regola il bilanciamento left/right.
FADER	FADER	0 - 127	Regola il livello di volume corrente.
STEREO LINK	S-LINK	ON / OF	Attiva/disattiva la funzione stereo link (per agganciare i parametri delle tracce 1/2 e 3/4) on/off. (Per dettagli, ved. pag. 58.)
V TAKE	TR X-Y	X=1 - 4 Y=1 - 10	Sceglie la V-take per questa traccia. (Per dettagli, ved. pag. 36.) X è il numero di traccia e Y è il numero di V-take.
REC LEVEL	RECLVL	0 - 127	Regola il livello di registrazione.

4. Ruotate dial per regolare il valore dell'impostazione.

4-3 Applicare l'effetto send/return

L'effetto send/return è un effetto che funziona su tutte le tracce del mixer integrato. Sia riverbero, che delay, o chorus possono essere selezionati per questo effetto. L'illustrazione sotto mostra il flusso del segnale per l'effetto send/return.



L'intensità dell'effetto send/return può essere regolata singolarmente per ciascuna traccia impostando il livello di mandata (il livello del segnale fornito all'effetto send/return).

1. Premete il tasto [EFFECT] ripetutamente per richiamare l'indicazione "SEND" sul display.

L'indicazione "SEND" viene visualizzata brevemente, quindi viene mostrato il patch attualmente selezionato per l'effetto send/return. (Questa è la schermata superiore dell'effetto send/return.)



SUGGERIMENTO

Premendo ripetutamente il tasto [EFFECT] si passa alternativamente tra la schermata superiore dell'effetto insert e quella superiore dell'effetto send/return.

2. Ruotate dial per selezionare il patch.

L'effetto send/return ha 40 slot di patch, di cui 30 preprogrammati. Per informazioni sui diversi patch disponibili, ved. l'elenco nell'ultima sezione di questo manuale (→ p. 119).

3. Una volta scelto il patch, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

NOTA

In condizione di default, il livello di mandata per ciascuna traccia è regolato sullo zero. Perciò non si abilita l'effetto send/return semplicemente scegliendo un patch.

- 4.** Dalla schermata superiore del modo **AUDIO**, premete il tasto **[TRACK PARAMETER]** e quindi usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare la traccia.
- 5.** Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "**SEND_Lxxx**" (dove xxx è il valore dell'impostazione) sul display.



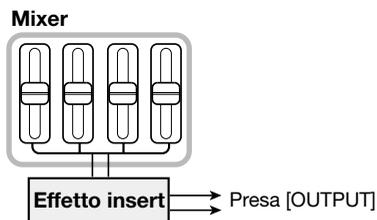
- 6.** Col contenuto registrato in riproduzione, ruotate dial per alzare il livello di mandata per quella traccia.
- 7.** Regolate il livello di mandata per le altre tracce nello stesso modo.
- 8.** Premete il tasto **[EXIT]** per tornare alla schermata superiore del modo **AUDIO**.

Step 5: Missaggio

Normalmente, per missaggio si intende la procedura di inviare un mix stereo completo a un registratore master esterno o similare. Qui, useremo una coppia vuota di V-tape in PS-04 invece di un registratore esterno.

5-1 Applicare l'effetto mastering

L'algoritmo MASTERING dell'effetto insert può essere usato per aumentare la pressione sonora del mix stereo o enfatizzare un certo range di frequenze. Vedremo ora come trattare il mix stereo con i patch dell'algoritmo MASTERING.



- 1. Premete il tasto [EFFECT] ripetutamente per richiamare la schermata superiore dell'effetto insert sul display.**
- 2. Usate i tasti cursore up/down per selezionare l'algoritmo MASTERING.**

L'indicazione "MASTERING" viene mostrata per pochi secondi, quindi viene visualizzato il patch attualmente selezionato per l'algoritmo MASTERING. Quando è selezionato un patch di questo algoritmo, l'effetto risulta inserito immediatamente prima della presa [OUTPUT].



- 3. Ruotate dial per scegliere il patch mentre ascoltate il contenuto registrato.**

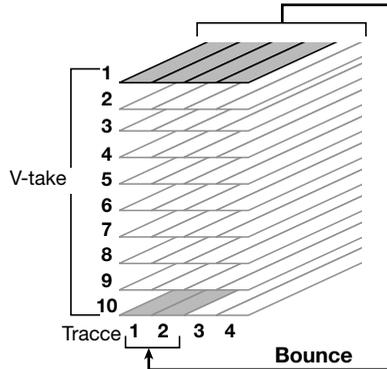
Per informazioni sui vari patch disponibili, ved. l'elenco nell'ultima parte del manuale (→ p. 119).

- 4. Una volta trovato l'effetto desiderato, premete il tasto [EXIT].**

Ritorna la schermata superiore del modo AUDIO.

5-2 Preparativi del riversamento (bounce)

La procedura di riversare il segnale mixato in PS-04 (il segnale così come risulta alla presa [OUTPUT]) su una o due tracce audio è detta "bounce". Gli step che seguono mostrano come cambiare le impostazioni interne in modo che il segnale mixato delle tracce audio 1 – 4 possa essere riversato su una coppia di V-take inutilizzate.



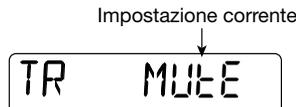
1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility del modo AUDIO per fare le diverse impostazioni audio.



2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE" sul display, e premete quindi il tasto [ENTER].

Appare una schermata per scegliere se riprodurre o mettere in mute il contenuto delle tracce destinatarie del riversamento (bounce). L'impostazione di default è "MUTE".



3. Ruotate dial per commutare l'impostazione su "PLAY".

Questo rende possibile registrare su V-take separate delle tracce di destinazione del bounce mentre si riascolta il contenuto di tutte e quattro le tracce.

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TAKE" sul display.

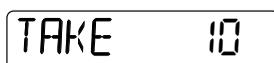
In questa condizione, potete selezionare la V-take da usare come destinazione del bounce.



In condizione di default, l'impostazione è "CR" (Corrente) vale a dire che la V-take correntemente selezionata è quella di destinazione del bounce. Una volta effettuato il riversamento, il contenuto della V-take sorgente del bounce verrà cancellato. Dovete perciò specificare una V-take diversa come destinataria del bounce.

5. Usate dial per scegliere il numero di V-take su cui effettuare il bounce.

Quando scegliete un numero, il bounce verrà effettuato su quella V-take della traccia selezionata. In questo esempio, selezionate "10" (V-take 10).



6. Una volta fatta l'impostazione, premete due volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

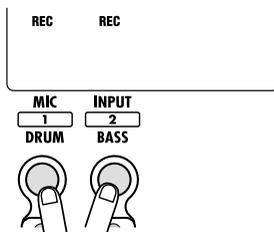
5-3 Effettuare il riversamento (bounce)

Selezionate le tracce 1 e 2 per registrare il mix stereo.

1. Premete il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio.

2. Tenendo premuto il tasto di stato 1, premete il tasto di stato 2, così che l'indicazione "REC" per le tracce 1 e 2 sia visibile.

Per registrare su due tracce simultaneamente, premete entrambi i tasti di stato insieme per mettere le tracce nel modo standby di registrazione. Solo le tracce 1 e 2 o le tracce 3 e 4 possono essere combinate.



3. Premete il tasto [BOUNCE].

La funzione bounce è abilitata, e l'indicazione "BOUNCE" appare sul display. In questa condizione, il mix stereo (il segnale come appare alla presa [OUTPUT]) sarà inviato alle V-take 10 delle tracce 1 e 2.



4. Per effettuare il missaggio, premete il tasto [▶/■] all'avvio del registratore mentre tenete premuto il tasto [REC].

Quando si verifica una distorsione del segnale durante la registrazione bounce, premete il tasto [TUNER/BYPASS] per bypassare l'effetto insert e controllate se questo risolve la distorsione.

- **Niente distorsione quando l'effetto insert è bypassato**

Abbassate il parametro del livello del patch per l'effetto insert (→ p. 87).

- **La distorsione persiste anche con l'effetto insert bypassato**

Abbassate i fader 1–4, o riducete le impostazioni EQ gain.

5. Completata la registrazione, premete il tasto [▶/■] per fermare il registratore.

6. Per annullare la funzione bounce, premete il tasto [BOUNCE] ancora una volta.

La scritta "BOUNCE" sparisce. Premete il tasto di stato per annullare la scelta della registrazione.

5-4 Riproduzione delle tracce del bounce

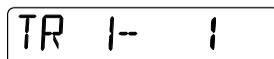
Potete selezionare le V-take delle tracce destinarie del bounce per riprodurre il contenuto riversato. A questo punto, dovete disabilitare effetti e parametri di traccia perché non risultino doppi.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete [TUNER/BYPASS].

L'effetto insert è bypassato.

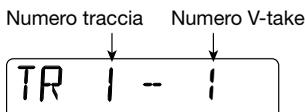


2. Premete il tasto [TRACK PARAMETER] e usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare una delle tracce destinarie del bounce.



3. Usate i tasti cursore up/down per richiamare la seguente schermata.

Questa schermata vi consente di selezionare la V-take per la traccia.



4. Ruotate dial per selezionare il numero di V-take selezionata come destinazione del bounce (V-take 10 nell'esempio precedente).

5. Usate la stessa procedura per selezionare la V-take per l'altra traccia.

6. Impostate i parametri di traccia come segue, così che il suono delle V-take destinarie del bounce possa essere monitorato senza colorazioni.

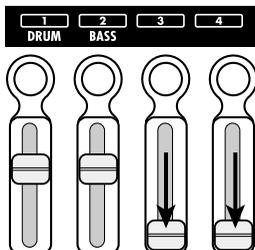
Param. traccia	SEND	HI-EQ	LO-EQ	PAN
Traccia 1	OFF	OFF	OFF	L100
Traccia 2	OFF	OFF	OFF	R100

7. Una volta fatta l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

SUGGERIMENTO

Se necessario, potete anche agganciare fra loro i parametri delle due tracce (→ p. 58).

8. Alzate i fader delle tracce destinarie del bounce, e abbassate completamente tutti gli altri fader.



SUGGERIMENTO

Quando il valore d'impostazione del fader è 100, il livello di registrazione e quello di riproduzione sono identici. (Il valore corrente del fader può essere controllato col parametro di traccia FADER.)

- 9. Premete il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio, e quindi premete il tasto [▶/■].**

Il contenuto del bounce viene riprodotto. Per fermare la riproduzione, premete il tasto [▶/■] ancora una volta.

- 10. Quando siete soddisfatti del risultato, riportate PS-04 nella condizione precedente all'operazione di bounce.**

Guida [Recorder]

Questa sezione spiega le funzioni relative alla riproduzione e alla registrazione audio.

Schermate del modo AUDIO

All'accensione di PS-04, viene automaticamente selezionato il modo AUDIO e appare il contatore che indica la posizione corrente. Questa è la cosiddetta schermata superiore del modo AUDIO. Appare anche quando uscite dai modi EFFECT, RHYTHM, o SYSTEM e tornate al modo AUDIO.

I tasti cursore left/right possono essere usati per commutare il formato di visualizzazione del contatore nella schermata superiore in uno dei seguenti tre formati: minuti/secondi/millisecondi, misure/beat, marcatori.

Display tempo



Display misure/beat



Display marcatore



Quando è visualizzata la schermata superiore, premendo uno dei tasti cursore up/down si richiamano sul display nome e numero del project attualmente selezionato.

Nome project Numero project



Per tornare alla schermata superiore, premete il tasto [▼].

V-take

■ Le V-take

Ognuna delle tracce audio 1 – 4 ha dieci tracce virtuali indicate come V-take. In ogni momento, una di queste V-take è selezionata per la registrazione o la riproduzione. Per esempio, potete registrare un solo di chitarra complicato su più V-take e confrontarle più tardi per scegliere la migliore.

■ Attivazione di V-take

Per selezionare la V-take per ciascuna traccia, procedete nel modo seguente.

- 1. Assicuratevi che il registratore sia fermo e sia visualizzata la schermata superiore del modo AUDIO. Premete il tasto [TRACK PARAMETER].**

Viene mostrata la schermata dei parametri di traccia. In questa schermata, potete fare le diverse impostazioni per ciascuna traccia. La prima volta che richiamate questa schermata, appare l'indicazione "INPUT SEL", e viene quindi visualizzata la sorgente d'ingresso selezionata.

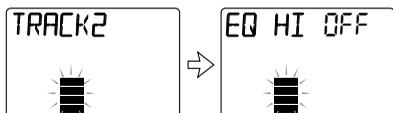


- 2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la traccia audio per la quale volete attivare la V-take.**

Il nome della traccia selezionata viene visualizzato brevemente, e quindi vengono mostrati parametro di traccia e valore dell'impostazione. Il segmento del misuratore di livello di quella traccia lampeggia.

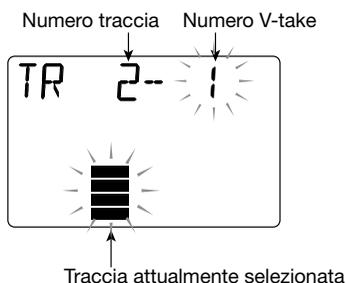
SUGGERIMENTO

Una volta selezionata la traccia audio, potete anche usare i tasti di stato per commutare le tracce.



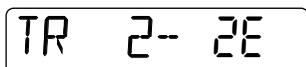
- 3. Premete ripetutamente il tasto cursore [▼] per richiamare l'indicazione "TR x-y" sul display (dove x è il numero di traccia e y il numero di V-take).**

Mentre è mostrata questa schermata, potete cambiare la V-take per la traccia selezionata.



- 4. Ruotate dial per selezionare il numero di V-take desiderato.**

Quando selezionate una V-take non registrata, viene mostrata alla destra del numero di V-take l'indicazione "E" (cioè "Empty", vuota).



- 5. Se volete, usate i tasti di stato o i tasti cursore left/right per cambiare la traccia, e quindi selezionate la V-take per quella traccia.**
- 6. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.**

Spostarsi in un punto desiderato della song (funzione Locate/Marker)

Questa sezione descrive come passare a un punto specificato in unità di minuti/secondi/millisecondi o misure/beat (funzione Locate) e come impostare un marcatore in un punto qualunque per saltare a quel punto (funzione Marker).

■ Specifica di tempo o misure

Potete specificare un punto in minuti/secondi/millisecondi o misure/beat, e andare in quel punto.

- 1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, impostate il display del contatore nel formato tempo o misure/beat.**

Mentre viene visualizzata la schermata superiore del modo AUDIO, potete controllare l'indicazione del contatore numerico per andare a quel punto.

- 2. Usate i tasti cursore left/right per far lampeggiare il numero sul display.**

Il numero che lampeggia è quello regolabile.

Display tempo



Display misure/beat



- 3. Ruotate dial per regolare il valore del numero che lampeggia.**

Una volta cambiato il valore, il registratore si sposta immediatamente al nuovo punto. Premendo il tasto [▶/■], potete iniziare l'ascolto dal quel punto.

SUGGERIMENTO

L'indicazione numerica per il display in misure/beat dipende dall'indicazione del tempo di pattern/song selezionata nel modo RHYTHM. (Per dettagli, ved. a pag. 59.)

■ Impostare un marcatore nella song

Impostando un marcatore all'interno di un project, potrete tornare con facilità in quel punto. Potete impostare fino a 100 marcatori per project.

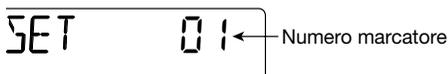
1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, andate al punto in cui volete fissare un marcatore.

SUGGERIMENTO

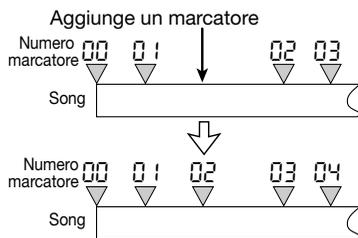
Un marcatore può essere impostato sia in condizione di riproduzione che di stop.

2. Premete il tasto [MARK].

Un marcatore viene inserito nella locazione corrente, e il numero di marcatore viene visualizzato sul display per un attimo.



I nuovi marcatori vengono automaticamente numerati da 01 a 99. (Il numero 00 viene sempre assegnato all'inizio del project.) Se aggiungete un marcatore tra due marcatori preesistenti, quelli successivi verranno rinumerati, come vedete qui.



■ Posizionare un marcatore

Potete saltare alla posizione di un qualunque marcatore (funzione Locate).

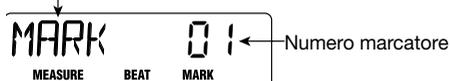
1. Visualizzate la schermata superiore del modo AUDIO.

2. Usate i tasti cursore left/right per

commutare l'indicazione del contatore in unità di marcatori.

In questa schermata, potete specificare il marcatore. Quando il numero del marcatore visualizzato e la posizione corrente corrispondono, appare la scritta "MARK" alla sinistra del numero di marcatore.

Ecco quando la posizione corrente è sul marcatore



3. Con dial selezionate il numero del marcatore su cui volete spostarvi.

Quando selezionate un numero di marcatore, il registratore si sposta subito in quella posizione.

■ Cancellare un marcatore

Potete cancellare i marcatori che non servono più.

1. Visualizzate la schermata superiore del modo AUDIO e commutate l'indicazione del display in marcatori.

2. Ruotate dial per scegliere il numero del marcatore che volete cancellare.

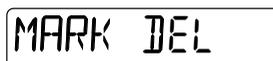


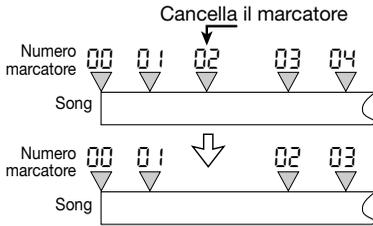
NOTA

Se la posizione attuale non corrisponde a quella del marcatore, il marcatore non potrà essere cancellato. Il numero di marcatore corrisponde alla posizione corrente quando appare "MARK" alla sinistra del numero di marcatore.

3. Premete il tasto [MARK].

Il marcatore selezionato viene cancellato, e quelli successivi rinumerati, come mostrato qui di seguito.



**NOTA**

- Un marcatore cancellato, non può essere più recuperato.
- Il marcatore all'inizio di una song (numero di marcatore 00) non può essere cancellato.

Riproduzione ripetuta di uno stesso passaggio (A-B Repeat)

A-B Repeat è una funzione che esegue ripetutamente un passaggio specificato all'interno di un project. Risulta utile per ascoltare la stessa parte ripetutamente, o ripetere delle registrazioni.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO e a registratore fermo, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu audio utility. Il menu dà l'accesso alle funzioni di editing della traccia e di A-B repeat.

TRK ED IT

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare "A-B REPT" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Si sul display appare l'indicazione "REPEAT OF". In questa condizione, A-B repeat non risulta attiva.

3. Usate dial per cambiare l'indicazione in ON, e premete il tasto [ENTER].

"START" viene mostrato sotto il contatore per indicare che il punto di partenza (punto A) può essere impostato. Cambiando l'indicazione del contatore, potete fissare il punto di partenza in misure/beat oppure usando un marcatore.



4. Usate i tasti cursore left/right e dial per specificare il punto di partenza, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrato "END" sotto il contatore per dire che ora può essere fissato il punto finale (punto B).



5. Specificate il punto finale (punto B) come allo step 3, e premete [ENTER].

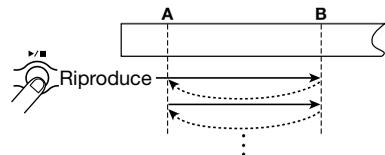
La funzione A-B repeat si attiva. A funzione attivata, appare un'indicazione rotativa, come mostrato qui sotto, alla sinistra del contatore.

**SUGGERIMENTO**

- Quando fissate il punto B prima del punto A, verrà ripetuta la sezione B → A.
- Per rifare l'impostazione A/B, eseguite gli step 1 - 5 ancora una volta .

6. Per avviare la riproduzione ripetuta, premete il tasto [▶/■].

La riproduzione inizia. Quando viene raggiunto il punto finale (punto B), il registratore salta indietro al punto di partenza (punto A), e riprende.



7. Per fermare la ripetizione, premete

ancora una volta il tasto [▶/■].

Anche dopo che il registratore si è fermato, potete riprodurre il passaggio specificato di nuovo fino a quando la funzione A-B repeat non viene annullata.

8. Per annullare la funzione A-B repeat, eseguite gli step 1 e 2 ancora una volta e mettete A-B repeat su OFF.

SUGGERIMENTO

E' anche possibile combinare la riproduzione ripetuta con altre funzioni speciali quali l'auto punch-in/out. Per esempio, se impostate i punti A e B appena fuori dal range di registrazione desiderato, il registratore tornerà automaticamente al punto A dopo che l'auto punch-in/out è stato completato, e il contenuto registrato verrà riprodotto, permettendovi di verificare il risultato della procedura.

Ri-registrare solo una parte specificata (Punch-in/out)

La funzione Punch-in/out permette di ri-registrare solo una porzione di una traccia precedentemente registrata. L'azione di attivare la registrazione su una traccia attualmente in riproduzione è detta "punch-in", e l'azione di tornare dalla registrazione alla riproduzione è detta "punch-out".

PS-04 consente di far questo in due modi. Potete usare i tasti sul pannello per il punch-in/out manuale ("manual punch-in/out"), o potete fare in modo che il punch-in/out avvenga automaticamente in punti specificati ("auto punch-in/out").

■ Uso del punch-in/out manuale

Questa sezione descrive come eseguire il punch-in/out manuale per ri-registrare parte di una traccia già registrata, usando i tasti sul pannello.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete ripetutamente i tasti di stato della traccia su cui volete eseguire il punch-in/out, fino a che non vedete l'indicazione "REC".

Se serve, regolate di nuovo sensibilità d'ingresso e

il livello di registrazione dello strumento.



2. Mentre suonate lo strumento da registrare, azionate il fader della traccia selezionata per regolare il livello di ascolto.

3. Spostatevi in un punto parecchie misure prima di dove volete effettuare il punch-in point, e premete il tasto [▶/■] per iniziare l'ascolto del registratore.

4. Quando arrivate al punto di punch-in, premete il tasto [REC].

Il tasto si accende e la registrazione della traccia ha inizio da quel punto (punch-in).

5. Quando arrivate al punto in cui volete il punch-out, premete il tasto [REC] ancora una volta.

Il tasto [REC] si spegne, e PS-04 passa dalla registrazione alla riproduzione (punch-out).

6. Premete il tasto [▶/■] per fermare la riproduzione del registratore.

Dopo la registrazione, l'indicazione di attesa "WAIT" viene brevemente visualizzata sul display.

SUGGERIMENTO

La durata dell'intervallo di attesa "WAIT" dipende dalla registrazione.

7. Per verificare il contenuto appena registrato, portatevi al punto dello step 4, e premete il tasto [▶/■].

8. Se il risultato vi soddisfa, premete il tasto di stato di quella traccia per disattivare l'indicazione "REC".

■ Uso dell'auto punch-in/out

Questa funzione vi permette di specificare anticipatamente la regione che deve essere ri-registrata, per un punch-in/out automatico.

- 1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete ripetutamente il tasto di stato della traccia su cui volete eseguire il punch-in/out, finché non vedete l'indicazione "REC".**

Se necessario, regolate di nuovo sensibilità d'ingresso e livello di registrazione dello strumento.

- 2. Mentre suonate lo strumento, azionate il fader della traccia selezionata per regolare il livello di ascolto.**

- 3. Portatevi al punto in cui volete eseguire il punch-in, e premete il tasto [AUTO PUNCH IN/OUT].**

L'indicazione "AUTO PUNCH IN/OUT" lampeggia nel mezzo del display, e il punto corrente viene fissato come punto di punch-in.



- 4. Andate al punto in cui volete eseguire il punch-out, e premete il tasto [AUTO PUNCH IN/OUT] ancora una volta.**

L'indicazione "AUTO PUNCH IN/OUT" smette di lampeggiare e resta costantemente accesa. Il punto corrente viene fissato come punto di punch-out.

SUGGERIMENTO

L'impostazione di auto punch-in/out può essere fatta in condizione di riproduzione o di stop.

- 5. Usate la funzione Locate per andare a un punto poche misure prima del punto di punch-in.**

- 6. Per provare la procedura di auto punch-in/out, premete il solo tasto**

[▶/■]. Per effettuare davvero l'auto punch-in/out, tenete premuto il tasto [REC] e premete il tasto [▶/■].

- **Col solo tasto [▶/■] premuto (prova)**

Quando il punto di punch-in viene raggiunto, la traccia selezionata per il punch-in/out andrà in mute. Al punto punch-out point, il mute viene annullato. (Il segnale in ingresso può essere monitorato durante questo tempo.)



- **Se il tasto [REC] + il tasto [▶/■] vengono premuti (funzione effettiva)**

Quando raggiungete il punto di punch-in, la registrazione parte automaticamente (punch-in). Al punto di punch-out, la registrazione terminerà automaticamente, e riprenderà la riproduzione.



SUGGERIMENTO

Per la sezione che viene messa in mute/registrazione, l'indicazione "REC" smette di lampeggiare e resta accesa costantemente.

- 7. Completato il punch-in/out, premete il tasto [▶/■] in modo da spegnerlo.**

L'indicazione di attesa "WAIT" viene brevemente mostrata sul display.

- 8. Per verificare la registrazione, premete il tasto [AUTO PUNCH IN/OUT] per annullare la funzione di auto punch-in/out. Quindi andate al punto dello step 4 e premete [▶/■].**

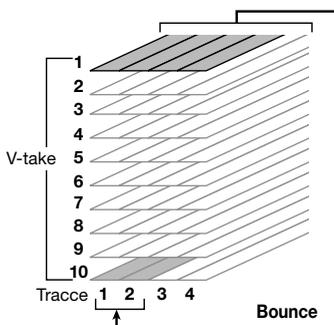
Quando annullate la funzione di auto punch-in/out così che l'indicazione si spenga, le impostazioni per i punti di punch-in e punch-out saranno perse. Per rifare la registrazione, ripetete gli step 3 - 7.

- Se il risultato vi soddisfa, premete il tasto di stato di quella traccia per disattivare l'indicazione "REC".

Combinare più tracce su un'altra traccia (funzione Bounce)

"Bounce" è la funzione che riversa i contenuti di una traccia audio 1 – 4 e della traccia drum/bass, e li registra su una o due tracce. (La cosiddetta registrazione "ping-pong".)

Anche se tutte le tracce 1 – 4 sono state registrate, potete trasferire il risultato su una o due V-take vuote. Attivando successivamente le V-take, potete quindi ascoltare il contenuto riversato ed effettuare ulteriori registrazioni. Questa tecnica vi consente anche di eseguire il missaggio tutto dentro a PS-04, senza usare un registratore master esterno.



SUGGERIMENTO

- Potete anche mixare segnali in ingresso nella registrazione bounce.
- Se selezionate solo una traccia come destinazione del bounce, verrà registrato il segnale mixato in mono.

Impostazione delle tracce di destinazione del bounce

In condizione default di PS-04, la traccia (o tracce) di destinazione della registrazione bounce saranno in mute. Per ascoltare una traccia durante la registrazione bounce su un'altra V-take di quella traccia, usate la seguente procedura per cambiare l'impostazione interna in modo che possiate ascoltare anche la traccia di registrazione.

- Dalla schermata superiore del modo AUDIO e col registratore fermo, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility del modo AUDIO.

- Richiamate con i tasti cursore left/right l'indicazione "BOUNCE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

- Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TRACK" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



Da questa schermata, potete selezionare una delle due seguenti impostazioni per la traccia di destinazione del bounce.

- MUTE (Default)**

La traccia (o le tracce) destinataria del bounce verrà messa in mute.

- PLAY**

La traccia di destinazione verrà riprodotta.

- Ruotate dial per cambiare l'impostazione in "PLAY".

- Premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

■ Selezione della V-take di destinazione del bounce

Per default il risultato dell'operazione di bounce verrà registrato sulla V-take attualmente selezionata per la traccia di registrazione. Per ascoltare una traccia mentre fate il bounce su un'altra V-take di quella traccia, potete usare la seguente procedura per cambiare la V-take di destinazione della registrazione.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO e a registratore fermo, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility del modo AUDIO.

2. Richiamate l'indicazione "BOUNCE" sul display usando i tasti cursore left/right, e premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TAKE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



Da qui, potete scegliere una delle seguenti due impostazioni per la V-take destinataria del bounce.

- **CR (Default)**

Il bounce verrà registrato sulla V-take ora selezionata per la traccia di registrazione.

- **1 - 10**

Il risultato del bounce verrà registrato sul numero di V-take che specificherete qui.

4. Ruotate dial per selezionare la V-take destinataria del bounce.

5. Premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

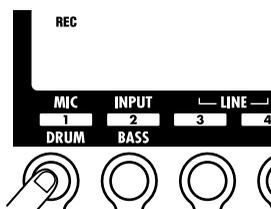
■ Effettuazione della registrazione bounce

In questo esempio riverseremo i contenuti delle tracce audio 1 - 4 sulle V-take 10 delle tracce 1/2.

1. Mettete in "PLAY" la destinataria del bounce e selezionate "10" come V-take di destinazione.

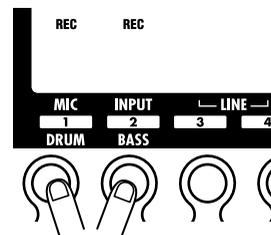
Per dettagli, ved. la precedente sezione.

2. Premete ripetutamente il tasto di stato 1 fino a che non vedete l'indicazione "REC" per la traccia 1. Quindi continuate a premere il tasto.



3. Sempre tenendo premuto il tasto di stato 1, premete più volte il tasto di stato 2 fino a che non vedete l'indicazione "REC" per la traccia 2.

In questo modo, viene registrato sulle V-take 10 delle tracce 1 e 2 lo stesso segnale fornito alla presa [OUTPUT] di PS-04.



SUGGERIMENTO

- Quando eseguite il bounce in stereo, il canale sinistro della sorgente del bounce viene registrato sulla traccia di numero dispari e il canale destro sulla traccia di numero pari.

- Se desiderate, potete anche aggiungere al mix del bounce il segnale della traccia drum/bass e il segnale in ingresso.

4. Premete il tasto [BOUNCE].

La funzione bounce è disattivata, e appare l'indicazione "BOUNCE" al centro sulla parte destra del display.

5. Suonate le tracce 1 – 4 e bilanciate i livelli tra le tracce.

Le impostazioni di bilanciamento del livello, panning, e intensità di effetto send/return modificano tutte il modo in cui la traccia viene registrata sulla destinataria del bounce. Mentre registrate, osservate il misuratore di livello per esser certi che non si verifichino clipping al segnale.

6. Premete il tasto [◀◀] per riportare il registratore all'inizio, quindi tenete premuto [REC] e premete [▶/■].

Entrambi i tasti si accendono e la registrazione bounce ha inizio.

7. Una volta terminata la registrazione bounce, premete il tasto [▶/■] in modo che si spenga.

Il registratore si ferma.

8. Commutate la traccia relativa alla V-take destinataria del bounce e avviate la riproduzione per controllare la registrazione.

Abbassate i fader delle altre tracce per metterle in mute. Se il materiale del bounce è stereo, impostate il parametro PAN della traccia 1 su L100 e il parametro PAN della 2 su R100, per monitorare con la corretta immagine stereo. (Per informazione su come fare le impostazioni, ved. a pag. 56.) Per rifare il bounce, ripetete gli step da 5 a 8.

NOTA

Anche quando cambiate la V-take selezionata, i parametri fissati per quella traccia restano attivi. Per monitorare correttamente la registrazione bounce, riportate le impostazioni EQ e di effetti per la traccia in condizione di default.

9. Per annullare la funzione bounce, premete di nuovo il tasto [BOUNCE].

L'indicazione "BOUNCE" sparisce dal display. Terminata l'operazione di bounce, riportate le impostazioni e la scelta di V-take per la traccia destinataria del bounce alla condizione iniziale.

Cambiare funzionamento del precount

In condizione di default del project, si sente un precount di 4-beat prima che inizi la registrazione. Potete cambiare durata e volume del precount.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO e a registratore fermo, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility del modo AUDIO.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PRECOUNT" sul display.

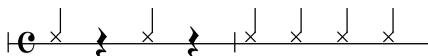
3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



4. Per cambiare il numero di beat del precount, ruotate dial e scegliete una delle seguenti impostazioni.

- **OFF**
Non si sente alcun precount.
- **1-8**
Si sentono da 1 a 8 beat di precount.
- **SP**
Si sente il seguente precount speciale.



5. Per cambiare il volume del precount, usate i tasti cursore left/right.

Sul display appare la seguente indicazione.



6. Ruotate dial per regolare il volume del precount.

Il range d'impostazione è 0 – 15.

7. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] due volte per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

La prossima volta in cui eseguirete la registrazione, il precount opererà secondo l'impostazione prescelta.

- **HI-FI**

Qualità di registrazione impostata su Hi-Fi

- **LONG**

Qualità di registrazione impostata su Long

4. Una volta terminato il controllo, premete il tasto [EXIT] due volte per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

Controllo impostazione del grado di un project

Per controllare l'impostazione del grado (la qualità sonora) del project attualmente attivo, procedete come segue. Questa procedura vi consente solo di controllare l'impostazione, non di cambiarla.

1. Sulla schermata superiore del modo AUDIO e a registratore fermo, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility del modo AUDIO.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "GRADE" sul display.



3. Premete il tasto [ENTER].

L'impostazione del grado di registrazione per il project attualmente attivo è mostrata come segue.

Guida [Track Editing]

Questa sezione spiega come modificare i dati audio contenuti nelle tracce 1 – 4. Ci sono due tipi principali di funzioni di editing: specificando un range da modificare; modificando un'intera V-take.

Modifica di un range di dati

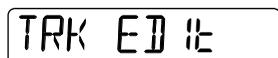
La procedura per specificare un range in una V-take e quindi eseguire un'azione di copia o di spostamento viene spiegata qui di seguito.

■ Step di base del range editing

Quando si esegue l'editing per uno specificato range di dati, alcuni step sono simili per ciascuna azione. Si tratta dei seguenti.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO e a registratore spento, premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility audio.



2. Verificate che sia visualizzato "TRK EDIT" sul display e premete [ENTER].

Appare il menu track edit. Questo menu dà accesso a vari comandi di editing per un range specificato.



3. Usate i tasti cursore left/right per scegliere uno dei seguenti comandi.

- **Copy**

Copia di un range specificato di dati audio.

- **Move**

Spostamento di un range specificato di dati audio.

- **Erase**

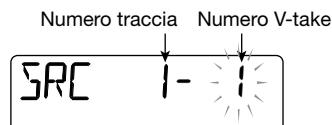
Cancellazione di un range specificato di dati audio.

- **Trim**

Conserva solo un range specificato di dati audio e cancella il resto.

4. Premete il tasto [ENTER].

Il comando di editing è selezionato, e potete specificare la traccia/V-take da modificare.



5. Usate i tasti cursore left/right per scegliere la traccia/V-take da editare.

Potete anche selezionare la traccia con i tasti di stato 1 – 4. In questa schermata, anche le V-take non attualmente selezionate per le tracce 1 – 4 possono essere scelte per l'editing.



Quando è selezionata la traccia 4, ruotando dial ancora verso destra si richiama il seguente display.



"1_2" significa che le tracce 1 e 2 sono selezionate in coppia per l'editing simultaneo. Allo stesso modo, "3_4" significa che le tracce 3 e 4 sono scelte in coppia. In tal caso, la V-take selezionata per ciascuna traccia sarà quella di editing.

6. Premete il tasto [ENTER].

Gli step successivi differiranno, a seconda del comando selezionato allo step 3. Ved. le sezioni dei rispettivi comandi.

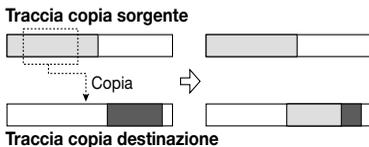
7. Premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

NOTA

Dopo aver eseguito una funzione edit e aver riscritto i dati audio su una traccia, i dati originali non possono essere recuperati. Usate queste funzioni con cautela, per evitare perdite indesiderate di dati.

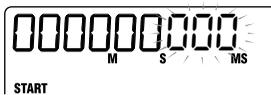
■ Copia di un range specificato di dati

Potete copiare i dati audio di un range specificato in una posizione specificata di una traccia/V-take specificata. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella locazione di destinazione. I dati della copia sorgente resteranno inalterati.



1. Rate rif. a “Step di base del range editing” per selezionare la track/V-take copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Appare l’indicazione “START”, e potete specificare il punto iniziale della copia.

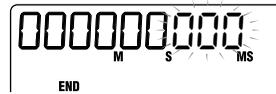


2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la parte lampeggiante del contatore, e ruotate dial per cambiare il valore.

Potete anche specificare il punto in unità di misure/beat o sotto forma di marcatore. Per far questo, premete ripetutamente il tasto cursore left o right per cambiare il formato del contatore. Quando non ci sono dati audio, viene visualizzato il simbolo “*”.*”.

3. Premete il tasto [ENTER].

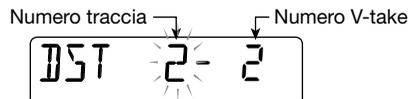
L’indicazione “END” appare, e potete specificare il punto finale della copia.



4. Specificate il punto finale della copia usando la stessa procedura dello step 2.

5. Premete il tasto [ENTER].

L’indicazione sul display cambia in “DST x-y” (dove x è il numero di traccia e y il numero di V-take). Questo vi consente di specificare la traccia/V-take di destinazione della copia.



NOTA

- Se avete scelto una traccia singola come copia sorgente, potete scegliere solo una traccia come copia di destinazione.
- Se avete selezionato due tracce adiacenti (1_2 o 3_4) come copia sorgente, possono essere selezionate solo due tracce adiacenti come copia di destinazione. In tal caso, la V-take attualmente selezionata per ogni traccia diventa quella di editing.

6. Specificate la traccia/V-take di destinazione della copia nello stesso modo in cui selezionate la traccia/V-take sorgente della copia, e premete il tasto [ENTER].

Appare l’indicazione “TO”, e potete specificare il punto iniziale.



7. Specificate il punto iniziale di copia usando la stessa procedura dello step 2, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "END/EXIT".

8. Per effettuare l'operazione di copia, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

A copia terminata, ecco di nuovo il menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece di [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla precedente schermata.

■ Spostare un range specificato di dati

Potete spostare i dati audio di un range specificato in una posizione specificata di una traccia specificata. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella locazione di destinazione. I dati della sorgente di spostamento verranno cancellati.

Traccia sorgente dello spostamento



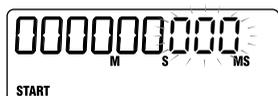
Spostamento →



Traccia di destinazione dello spostamento

1. Fate rif. a "Step di base del range editing" per selezionare la track/V-take sorgente dello spostamento, e premete il tasto [ENTER].

Appare l'indicazione "START", e potete ora specificare il punto iniziale dello spostamento.

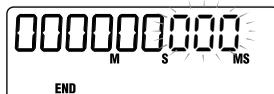


2. Con i tasti cursore left/right potete spostare la parte lampeggiante, e con dial modificarne il valore.

Potete anche specificare il punto in unità di misure/beat units o sotto forma di marcatore. Quando non ci sono dati audio, viene mostrato il simbolo "*".

3. Premete il tasto [ENTER].

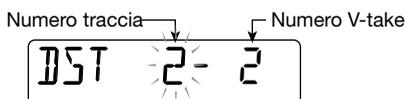
Appare l'indicazione "END", e potete specificare il punto finale di spostamento.



4. Specificate il punto finale dello spostamento usando la stessa procedura dello step 2.

5. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia in "DST x-y" (dove x è il numero di traccia e y il numero di V-take). Questo vi consente di specificare la traccia/V-take destinataria dello spostamento.

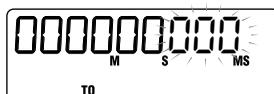


NOTA

- Se la sorgente dello spostamento è una traccia singola, potete selezionare solo una traccia come destinazione dello spostamento.
- Se avete selezionato due tracce adiacenti (1_2 o 3_4) quali fonti dello spostamento, possono essere selezionate solo due tracce adiacenti come destinazione dello spostamento. In tal caso, la V-take attualmente selezionata per ciascuna traccia diventa la destinataria dell'editing.

6. Specificate traccia/V-take di destinazione dello spostamento nello stesso modo in cui selezionate quella sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Appare l'indicazione "TO", e potete specificare il punto iniziale della destinazione dello spostamento.



7. Specificate il punto d'inizio dello spostamento nello stesso modo

dello step 2, e premete [ENTER].

Appare l'indicazione "ENT/EXIT" sul display.

8. Per effettuare lo spostamento, premete di nuovo il tasto [ENTER].

Alla fine riappare il menu track edit. Premendo il tasto [EXIT] invece di [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla schermata precedente.

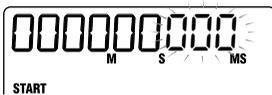
■ Cancellare un range specificato di dati

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e riportarlo alla condizione di mute (non-registrato).



1. Fate rif. a "Step di base del range editing" per scegliere la traccia/V-take da cui cancellare i dati, e premete [ENTER].

Appare l'indicazione "START", e potete specificare il punto iniziale della cancellazione.



2. Usate i tasti cursore left/right per muovere la parte lampeggiante, e dial per modificarne il valore.

Potete anche specificare il punto in unità di misure/beat o sotto forma di marcatore. Quando non ci sono dati audio, viene mostrato il simbolo "*".

3. Premete il tasto [ENTER].

Appare l'indicazione "END", e potete specificare il punto finale della cancellazione.



4. Specificate il punto finale della

cancellazione usando la stessa procedura dello step 2.

5. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "ENT/EXIT" appare sul display.

6. Per effettuare la cancellazione, premete ancora il tasto [ENTER].

Terminata la cancellazione, appare di nuovo il menu track edit. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla schermata precedente.

■ Trimming di un range specificato di dati

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e rifinire punto iniziale e finale dei dati (trimming). Questo è utile per esempio per rimuovere porzioni indesiderate all'inizio e al termine di un messaggio finale creato tramite bounce su 2 tracce.

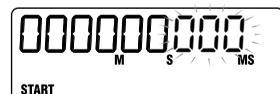


NOTA

Quando i dati prima di una sezione specificata vengono ripuliti (trimmed), i dati audio restanti si spostano di conseguenza. Perciò il tempo può non corrispondere più alle altre tracce/V-take.

1. Fate rif. a "Step di base del range editing" per selezionare la traccia/V-take di cui volete rifinire i dati, e premete il tasto [ENTER].

Appare l'indicazione "START", per specificare l'inizio del range da preservare dopo il trimming.

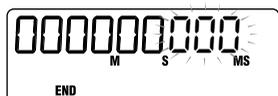


2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la parte lampeggiante del counter, e con dial cambiate valore.

Potete anche specificare il punto in unità di misure/beat o con un marcatore. Quando non ci sono dati audio, viene mostrato il simbolo "*". Tutti i dati prima del punto qui specificato verranno cancellati.

3. Premete il tasto [ENTER].

Appare l'indicazione "END", e potete specificare la fine del range da preservare dopo il trimming.



4. Indicate il punto finale di trimming con la stessa procedura dello step 2.

I dati dopo il punto qui indicato saranno cancellati.

5. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "ENT/EXIT" appare sul display.

6. Per effettuare l'operazione di trimming, premete ancora [ENTER].

Terminato il processo di trimming, appare di nuovo il menu track edit. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla schermata principale.

Editing tramite V-take

I dati audio registrati possono essere modificati anche in unità di V-take. Potete per esempio scambiare i dati su due V-take, o cancellare una V-take che non vi è più necessaria.

■ Step di base dell'editing con V-take

Quando si fa l'editing di dati audio in unità di V-take, alcuni step sono simili per ciascuna azione. Si tratta dei seguenti.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO, premete il tasto [TRACK PARAMETER].

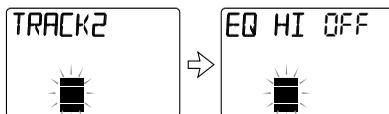
Vengono mostrati i parametri per le tracce 1 – 4.

SUGGERIMENTO

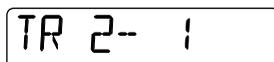
I parametri per le tracce 1 – 4 possono essere controllati anche nel modo EFFECT.

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la traccia contenente la V-take che volete modificare.

Il nome della traccia selezionata viene brevemente mostrata sul display, e quindi vengono mostrati i parametri di traccia e i valori delle impostazioni.



3. Usate i tasti cursore up/down per richiamare "TR x-y" sul display (x è il numero di traccia e y di V-take).



4. Con dial scegliete la V-take da editare.

Potete anche usare i tasti cursore left/right per commutare le tracce mentre selezionate la V-take.

SUGGERIMENTO

- E' possibile selezionare una V-take diversa da quella attualmente selezionata per la traccia.
- Se scegliete una V-take non registrata, appare l'indicazione "E" (per Empty) alla destra del numero di V-take.

5. Premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].

Da questa schermata, potete scegliere i comandi per l'editing in unità di V-take premendo più volte il tasto [INSERT/DELETE(COPY)]. Sono disponibili i seguenti comandi. Potete usare anche i tasti cursore left/right per selezionare un comando.

• DELETE

Cancellate i dati audio su una V-take specificata.

• COPY

Copiate i dati audio di una V-take specificata su un'altra V-take.

COPY

• EXCHANGE

Scambiate i dati audio di una V-take specificata con i dati di un'altra V-take.

6. Premete il tasto [ENTER].

Gli step seguenti cambiano a seconda del comando selezionato. Ved. le sezioni dei relativi comandi.

7. Premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO.

■ Cancellare una V-take

Potete cancellare i dati audio su una V-take specificata. La V-take viene riportata alla condizione di non-registrata.



1. Fate rif. a “Step di base per l’editing con V-take” per selezionare traccia/V-take da cancellare, e richiamate l’indicazione “DELETE” sul display.

DELETE

2. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l’indicazione “ENT/EXIT”.

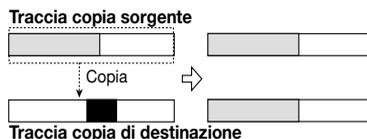
3. Per effettuare la cancellazione, premete di nuovo il tasto [ENTER].

La V-take viene riportata alla condizione vuota, e ritorna il menu track parameter.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete cancellare l’operazione e ritornare alla schermata precedente.

■ Copiare una V-take

Potete copiare i dati audio di una V-take specificata su una qualunque altra V-take. Questa azione sostituirà ogni altro dato esistente nella V-take di destinazione. I dati sulla V-take copia sorgente restano inalterati.



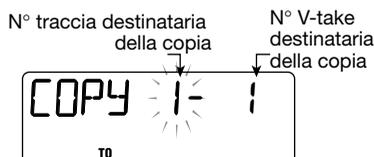
1. Fate rif. a “Step di base per l’editing con V-take” per scegliere la traccia/V-take da copiare, e richiamate l’indicazione “COPY” sul display.

COPY

2. Premete il tasto [ENTER].

L’indicazione sul display cambia come segue.

In questa condizione, potete selezionare la traccia/V-take destinataria di copia.



3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la parte lampeggiante, e ruotare dial per scegliere traccia e V-take di destinazione della copia.

4. Premete il tasto [ENTER].

L’indicazione “ENT/EXIT” appare sul display.

5. Per effettuare l’operazione di copia, premete ancora il tasto [ENTER].

Il processo di copia viene effettuato, e ritorna il menu track parameter.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla schermata precedente.

■ Scambiare V-take

Potete scambiare i dati audio audio di due V-take specificate.



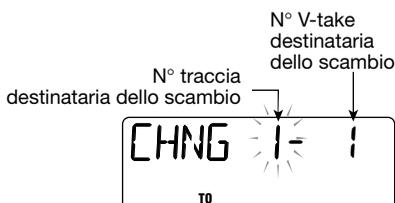
- 1. Fate rif. a “Step di base per l’editing con V-take” per selezionare la traccia/V-take sorgente di scambio, e sul display richiamate l’indicazione “EXCHANGE”.**

EXCHANGE

- 2. Premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

In questa condizione, potete selezionare la traccia/V-take destinazione dello scambio.



- 3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la parte lampeggiante, e ruotate dial per selezionare traccia e V-take da usare come destinazione dello scambio.**

- 4. Premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione “ENT/EXIT” appare sul display.

- 5. Per effettuare l'operazione di scambio, premete ancora il tasto [ENTER].**

Il processo di scambio viene effettuato, e ritorna il menu track parameter.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla schermata precedente.

Guida [Mixer]

Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni del mixer incorporato di PS-04.

Il mixer di PS-04

Il mixer interno di PS-04 può essere usato per creare un'uscita mix stereo finale regolando i parametri (livello, panning, EQ, intensità dell'effetto send/return, ecc.) delle tracce registrate e mixandole coi segnali della traccia drum/bass.

Se si vuole, i segnali in ingresso alla presa [INPUT], presa [LINE IN], o al microfono incorporato possono essere aggiunti direttamente al mix stereo, e panning e intensità di effetto send/return possono anche essere regolati separatamente per questi segnali.

SUGGERIMENTO

- I segnali in ingresso possono essere aggiunti direttamente al mix solo quando non c'è nessuna traccia in standby di registrazione. Se ci sono tracce in standby di registrazione, il segnale in ingresso verrà inviato a quella traccia e le impostazioni di panning ed effetto send/return per l'ingresso saranno inattive.
- Il segnale in ingresso e il segnale subito prima della presa [OUTPUT] possono essere trattati con l'effetto insert (→ pag. 84).

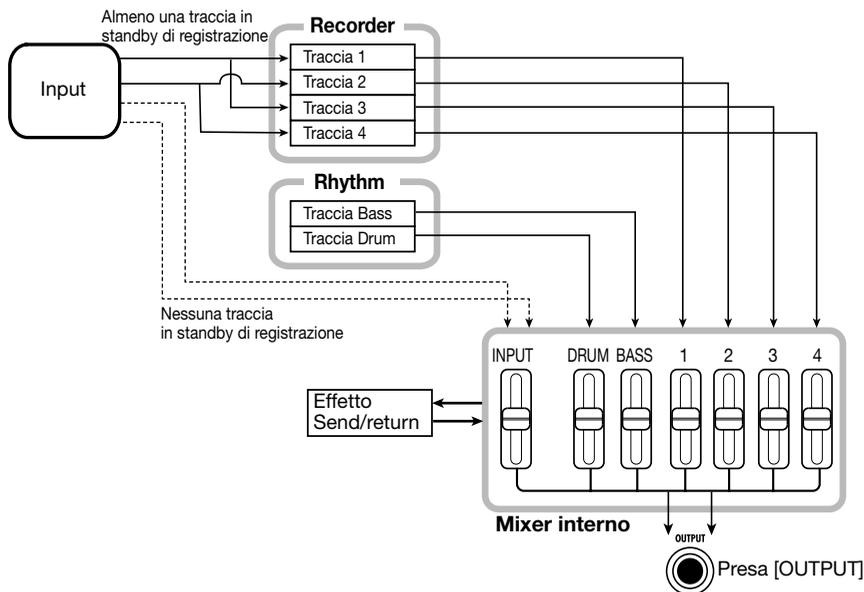
- Il segnale prodotto dal mixer può essere anche riversato su qualunque traccia (→ pag. 42).

Assegnare segnali in ingresso alle tracce

Questa sezione spiega come avere fino a due segnali in ingresso assegnandoli alle tracce per la registrazione.

■ Selezione della sorgente di ingresso

PS-04 permette di selezionare fino a due segnali (sorgenti input) dalla presa [INPUT], dal microfono interno, e dalla presa [LINE IN], da inviare alle tracce del registratore. Volendo potete anche mixare i segnali dalle prese [INPUT] e [LINE IN] su una singola traccia, o registrare il segnale dalla presa [INPUT] e il microfono incorporato su tracce separate. Per scegliere la sorgente di ingresso e regolare il livello di registrazione, fate come segue.

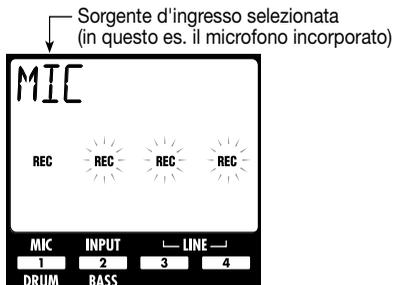


1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO o del modo EFFECT, premete il tasto [TRACK PARAMETER].

Appare il menu track parameter per le impostazioni di input e tracce 1 – 4.

2. Usate i tasti cursore left/right per visualizzare “INPUT SEL” sul display.

Sul display vedrete brevemente “INPUT SEL”, e quindi il display della sorgente d’ingresso.



SUGGERIMENTO

Le indicazioni “REC” sul display corrispondono a microfono interno, presa [INPUT], e presa [LINE IN]. Quando l’indicazione è costantemente accesa, la sorgente è selezionata (attiva). Altrimenti lampeggia.

3. Usate i tasti di stato 1 – 4 per selezionare la sorgente d’ingresso.

Per selezionare una sola sorgente d’ingresso, premete uno dei tasti di stato 1 – 4.

Per selezionare due sorgenti d’ingresso, premete i tasti di stato delle due sorgenti simultaneamente.

Le combinazioni possibili di sorgenti d’ingresso sono elencate nella tabella a fondo pagina.

Tasto di stato	Display	Sorgente d’ingresso	
		Input 1	Input 2
1	MIC	Microfono interno	
2	INPUT	Presa [INPUT]	
3 o 4	LINE	Presa L [LINE IN]	Presa R [LINE IN]
1+2	MIC+INPUT	Microfono interno	Presa [INPUT]
1 + 3 o 1 + 4	MIC+LINE	Microfono interno	Presa L + R [LINE IN]
2 + 3 o 2 + 4	LIN+INPUT	Presa L + R [LINE IN]	Presa [INPUT]

SUGGERIMENTO

- Il segnale [LINE IN] può essere selezionato premendo solo uno dei tasti di stato 3 o 4.
- Quando si combina il segnale [LINE IN] con un’altra sorgente d’ingresso, le componenti L e R del segnale alla presa [LINE IN] vengono mixate per produrre un segnale mono.

4. Usando la presa [INPUT] come sorgente d’ingresso, suonate mentre regolate la sensibilità d’ingresso con la manopola [INPUT LEVEL] così da non distorcere neppure al massimo.

Se viene mostrata l’indicazione “-PEAK-” sul display, si è verificata una distorsione del segnale.

5. Per regolare il livello di registrazione, suonate lo strumento e regolate il fader della sorgente d’input scelta.

Quando è mostrato il display del parametro di traccia di input, potete usare i fader 1 – 4 per regolare il livello di registrazione di ogni sorgente. Potete controllare il livello dal valore di impostazione mostrato sul display e dall’indicatore. Quando sono selezionate due sorgenti, usate i tasti cursore up/down per scegliere quale regolare. Se si verificano distorsioni, il segmento superiore dell’indicatore di livello persiste. Usate il fader per ridurre il livello di registrazione di quella sorgente.



SUGGERIMENTO

Il livello di registrazione del segnale dalla presa [LINE IN] può essere regolato col fader 3 o 4. (Il livello di registrazione è sempre agganciato per il canale L e R.)

- 6.** Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo AUDIO o EFFECT.

■ Selezione delle tracce di registrazione

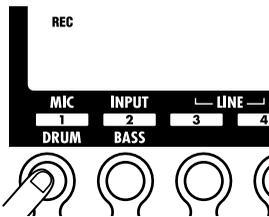
Quindi, selezionate la traccia (o le tracce) dove registrare il segnale della sorgente d'ingresso. Il trattamento del segnale sarà differente, a seconda che la sorgente sia mono (un solo segnale) o stereo (2 segnali), e se sono selezionate 1 o 2 tracce.

1. Richiamate la schermata superiore del modo AUDIO.

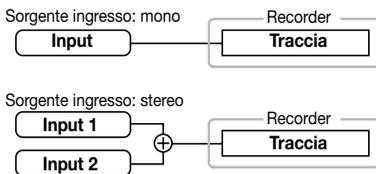
Sulla schermata superiore del modo AUDIO, potete usare i tasti di stato 1 – 4 per attivare/disattivare lo stato di standby in registrazione per le tracce 1 – 4.

2. Per mettere solo una traccia nella condizione standby di registrazione, premete il tasto di stato relativo.

Appare l'indicazione "REC" sopra l'indicatore di livello di quella traccia. Questo indica che la traccia si trova nella condizione standby di registrazione.

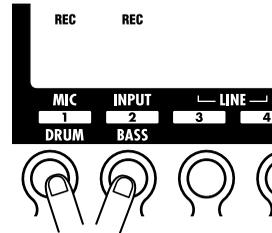


Se la sorgente d'ingresso selezionata è mono (1 segnale), questo segnale verrà inviato alla traccia com'è. Se la sorgente è stereo (2 segnali), i segnali saranno prima mixati e quindi inviati alla traccia.

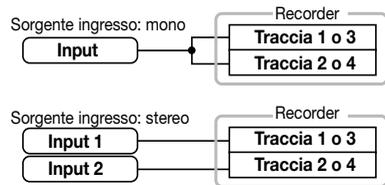


- 3.** Per mettere due tracce in condizione standby di registrazione, tenete premuto il tasto di stato di una traccia e quindi premete quello dell'altra traccia.

Potete selezionare solo la combinazione di tracce 1 e 2 oppure 3 e 4. Quando premete i tasti di stato 1/2 o 3/4, appare l'indicazione "REC" sopra l'indicatore di livello delle rispettive tracce. Questo indica che le tracce sono in standby di registrazione.



Se la sorgente d'ingresso scelta è mono (1 segnale), verrà inviato lo stesso segnale a entrambe le tracce. se la sorgente è stereo (2 segnali), il segnale dall'ingresso 1 sarà inviato alla traccia di numero dispari e il segnale dall'ingresso 2 alla traccia pari.



SUGGERIMENTO

Per disattivare la condizione standby di registrazione, premete ancora una volta il tasto di stato attualmente selezionato.

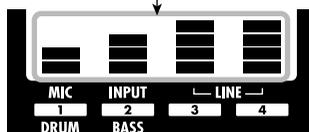
Missaggio del suono in riproduzione dalle tracce

Il livello di suono dalle tracce 1 – 4 e dalla traccia drum e bass può essere regolato come segue.

- 1. Per regolare il livello delle tracce audio 1 – 4, richiamate la schermata superiore del modo AUDIO e usate i fader 1 – 4 mentre eseguite la riproduzione con il registratore.**

Quando PS-04 è in modo AUDIO, i fader 1 – 4 vengono assegnati alle tracce audio 1 – 4. Il livello di ogni traccia è mostrato dall'indicatore relativo.

Livello del segnale tracce audio 1 – 4



- 2. Per regolare il livello di segnale della traccia drum o bass, premete il tasto [RHYTHM] per richiamare la schermata superiore del modo RHYTHM e quindi usate i fader 1 e 2.**

Nel modo RHYTHM, il fader 1 è assegnato alla traccia drum e il fader 2 è assegnato alla traccia bass. Il livello della traccia drum e bass è visualizzato dall'indicatore di livello 1 e 2.



Livello segnale traccia Bass
Livello segnale traccia Drum

Regolazioni del segnale di ciascuna traccia (parametri di traccia)

Il mixer interno di PS-04 permette le regolazioni di vari parametri di traccia quali panning, EQ, e intensità dell'effetto send/return. I parametri possono essere regolati per le tracce audio 1 – 4, traccia drum, traccia bass, e segnali in ingresso. La procedura di regolazione è descritta di seguito.

- 1. A seconda della traccia o l'ingresso per cui volete fare le regolazioni, richiamate la schermata dei modi AUDIO o RHYTHM, e premete il tasto [TRACK PARAMETER].**

Quando premete il tasto [TRACK PARAMETER] nel modo AUDIO, potete regolare i parametri delle tracce audio 1 – 4 o delle sorgenti d'ingresso.

Quando premete il tasto [TRACK PARAMETER] nel modo RHYTHM, potete regolare i parametri di traccia drum e traccia bass.

- 2. Usate i tasti cursore left/right per scegliere la traccia o l'ingresso.**

Il nome della traccia viene mostrato per pochi secondi, e quindi appaiono un parametro e il suo valore d'impostazione.



SUGGERIMENTO

Una volta selezionata la traccia audio, potete anche usare i tasti di stato per cambiar tracce.

- 3. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro di traccia che volete regolare.**

I parametri track/input disponibili sono mostrati nella tabella della prossima pagina.

Parametro	Indicazione Display	Range impostazione	Descrizione	Traccia Audio	Traccia Drum/bass	Input
HI EQ ON/OFF	<i>EQ HI</i>	ON / OFF	Commuta Hi EQ on e off.	○	○	
HI EQ GAIN	<i>HI G</i>	-12 - 12	Regola la quantità di enfasi/taglio Hi EQ in un range da -12 dB a +12 dB. Questo parametro è mostrato solo quando Hi EQ è regolato su ON.	○	○	
HI EQ FREQUENCY	<i>HI F</i>	500 - 8000 (Hz)	Seleziona la frequenza Hi EQ per enfasi/taglio. Questo parametro è mostrato solo quando Hi EQ è regolato su ON.	○	○	
LO EQ ON/OFF	<i>EQ LO</i>	ON / OFF	Commuta Lo EQ on e off.	○	○	
LO EQ GAIN	<i>LO G</i>	-12 - 12	Regola la quantità di enfasi/taglio Lo EQ in un range da -12 dB a +12 dB. Questo parametro è mostrato solo quando Lo EQ è regolato su ON.	○	○	
LO EQ FREQUENCY	<i>LO F</i>	63 - 2000 (Hz)	Seleziona la frequenza Lo EQ per enfasi/taglio. Questo parametro viene mostrato solo quando Lo EQ è regolato su ON.	○	○	
SEND ON/OFF	<i>SEND</i>	ON / OFF	Seleziona se il segnale di questa traccia è fornito o no all'effetto send/return.	○	○	○
SEND LEVEL	<i>SEND_L</i>	0 - 100	Regola il livello del segnale fornito all'effetto send/return. Questo parametro è mostrato solo quando SEND è su ON.	○	○	○
PAN	<i>PAN</i>	L100 - 0 - R100	Regola il panning (posizione left/right sullo stereo) del segnale di traccia. Quando il parametro STEREO LINK è su ON, questo parametro regola il bilanciamento di livello left/right.	○	○	○
FADER	<i>FADER</i>	0 - 127	Regola il livello di volume corrente.	○	○	
STEREO LINK	<i>S-LINK</i>	ON / OF	Commuta la funzione stereo link (per agganciare i parametri delle tracce 1/2 e 3/4) on e off. (Per dettagli, ved. pag. 58.)	○		
V TAKE	<i>TR X - Y</i>	X=1 - 4 Y=1 - 10	Seleziona la V-take per la traccia. (Per dettagli, ved. pag. 36.) X è il numero di traccia e Y il numero di V-take.	○		
REC LEVEL	<i>RECLVL</i>	0 - 127	Regola il livello di registrazione.			○

4. Ruotate dial per cambiare valore di impostazione del parametro selezionato allo step 3.

5. Ripetete gli step 3 e 4 per fare tutte le impostazioni desiderate.

Usando i tasti cursore left/right o i tasti di stato per commutare le tracce, potete regolare i parametri di altre tracce.

6. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Riappare la schermata superiore del modo AUDIO o del modo RHYTHM.

Agganciare tracce (stereo link)

Due tracce adiacenti possono essere agganciate in modo che i loro parametri (eccetto l'attivazione di V-take) siano controllati insieme. Questo viene indicato come "stereo link". La funzione è utile per esempio nella registrazione di materiale stereo.

NOTA

La funzione stereo link è disponibile solo per le tracce 1/2 e 3/4, non per altre combinazioni.

1. Dalla schermata superiore del modo AUDIO o EFFECT, premete il tasto [TRACK PARAMETER].

Appare il track parameter menu per le impostazioni di ingresso e delle tracce 1 - 4.

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare una delle due tracce che volete mettere in "stereo link", e premete ripetutamente il tasto cursore [▼] fino a che non appare l'indicazione "S-LINK" sul display.

A rectangular display showing the text 'S-LINK ON' in a digital font.

SUGGERIMENTO

Potete anche usare i tasti di stato per scegliere le tracce.

3. Ruotate dial per mettere l'impostazione stereo link su ON.

Se scegliete la traccia 1 o 2, le tracce 1 e 2 andranno in stereo link. Se scegliete la traccia 3 o 4, saranno agganciate in stereo le tracce 3 e 4.

A rectangular display showing the text 'S-LINK ON' in a digital font.

Le due tracce agganciate opereranno nel modo seguente.

- Il parametro PAN agisce come un parametro BALANCE che regola il bilanciamento di volume tra i canali left e right. (L'impostazione viene resettata sullo 0 per entrambe le tracce.)
 - Per parametri diversi da PAN e V-TAKE, l'impostazione della traccia di numero dispari verrà duplicata su quella di numero pari.
 - Quando cambiate l'impostazione del parametro di una traccia, il parametro dell'altra traccia cambierà di conseguenza. Per richiamare la V-take di numero pari sul display, premete il tasto cursore [▼] mentre viene visualizzata la V-take dispari.
 - Quando azionate il fader della traccia di numero dispari, cambia il livello di entrambe le tracce. (Il fader della traccia di numero pari non ha alcun effetto.)
- 4. Per annullare la funzione di stereo link, impostate il parametro stereo link su OFF.**

Guida [Rhythm]

Questa sezione spiega le funzioni ritmiche di PS-04.

La sezione ritmica

La sezione ritmica di PS-04 usa suoni incorporati di batteria e di basso per produrre un accompagnamento ritmico che può essere suonato durante la registrazione e la riproduzione delle tracce audio. Per esempio, durante la registrazione potreste suonare un semplice pattern che serve da metronomo. O potete aggiungere un accompagnamento di batteria e di basso al contenuto registrato delle tracce audio e riversare il risultato su una coppia di V-take.

La riproduzione del ritmo è possibile in tutti i modi eccetto nel modo SYSTEM. Tuttavia, per creare o modificare pattern ritmici e fare le impostazioni relative al ritmo, dovete attivare il modo RHYTHM premendo il tasto [RHYTHM] di PS-04.

Spiegazione di alcuni termini importanti

Alcuni termini rilevanti per il funzionamento della sezione ritmica vengono spiegati qui di seguito.

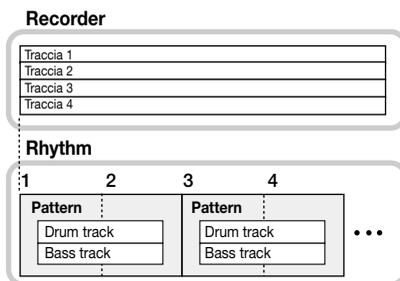
■ Modo PATTERN/Modo SONG

La sezione ritmica ha due modi operativi: il modo PATTERN per la riproduzione ripetuta di pattern drum/bass, e il modo SONG per l'arrangiamento e l'esecuzione di pattern ritmici in una sequenza che fornisce l'accompagnamento ritmico a un'intera song. Il modo iniziale quando si crea un nuovo project è il modo PATTERN, ma potete passare tra modo PATTERN e modo SONG premendo il tasto [RHYTHM].

■ Pattern/song

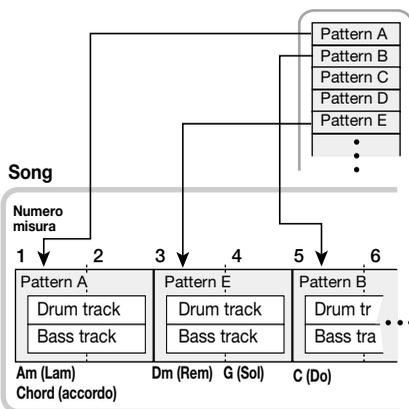
Viene chiamato pattern un programma che contiene da poche misure fino a un massimo di 99 misure di suoni drum/bass. PS-04 può contenere fino a 511 pattern per project. 346 pattern sono già

preprogrammati, permettendovi di suonare un ritmo semplicemente selezionando un pattern.



Un arrangiamento di pattern nell'ordine di esecuzione desiderato usando tempo, beat, e informazione sulla frase di basso (tipo di accordo/fondamentale) è chiamata song.

PS-04 può contenere una song fino a 999 misure per project.



NOTA

Pattern e song vengono memorizzati come parte di un project. Potete anche importare tutti i pattern o l'informazione sulla song da un altro project.

■ Traccia Drum /traccia Bass

La parte che registra i pattern di suoni drum in PS-04 è detta Drum track e la parte che registra i pattern di suoni bass Bass track. Quando create pattern originali, memorizzate le informazioni di esecuzione su queste tracce.

■ Drum kit/bass program

Un insieme di suoni di batteria usati per la traccia drum è detto drum kit, e un insieme di suoni di basso per la traccia bass è detto bass program.

I drum kit sono costituiti da una combinazione di 16 suoni di batteria e percussioni, come cassa, rullanti, ecc. PS-04 ha sette diversi drum kit.

Un bass program è un insieme di suoni di basso come basso elettrico o basso acustico, a differenti pitch (2 ottave, 16 step). PS-04 offre una scelta di cinque programmi di basso. I suoni di drum kit e bass program non sono utilizzabili solo in pattern o song ma possono anche essere suonati direttamente usando i tasti di stato 1 – 4 sul pannello.

Funzionamento del modo PATTERN

Questa sezione spiega l'uso del modo PATTERN per suonare, creare e modificare pattern.

■ Schermate del modo PATTERN

Il modo PATTERN ha più schermate. Quando premete il tasto [RHYTHM] per attivare il modo RHYTHM, e quando attivate la funzione rhythm dal modo SONG al modo PATTERN, appare sempre prima la schermata per scegliere un pattern: è la schermata superiore del modo PATTERN.

● Schermata superiore del modo PATTERN



Premendo il tasto cursore up o down dalla schermata superiore del modo PATTERN, appaiono le seguenti schermate.

● Schermata Locate

Questa mostra la posizione corrente nel pattern in misure e beat. Mentre il ritmo è fermo, potete usare i tasti cursore left/right e dial per spostarvi entro il pattern in unità di misure o beat.



● Schermata di pad rhythm

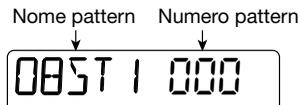
Questa schermata mostra le informazioni sul contenuto delle tracce drum/bass in uso. Su questa schermata, lo stato on/off dei singoli segmenti del misuratore di livello (i blocchetti rettangolari) indica lo stato di attivazione del suono di drum kit o bass program. Da questa schermata, potete usare i tasti di stato 1 – 4 per produrre manualmente i suoni del drum kit o del bass program (→ pag. 62).



■ Scegliere un pattern da eseguire

PS-04 vi permette di scegliere uno fra 511 pattern.

- 1. A registratore fermo, premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo PATTERN sul display.**



- 2. Ruotate dial per selezionare un pattern ritmico da eseguire.**

Dei 511 possibili pattern in un nuovo project, 346 sono preprogrammati. (Per gli altri pattern, l'indicazione del nome del pattern sarà "EMPTY".)

- 3. Azionate i fader 1/2 per regolare il volume della traccia drum/bass.**

In modo RHYTHM, il fader 1 controlla il livello di

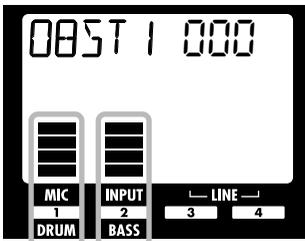
segnale della traccia drum e il 2 quello del basso.

NOTA

Subito dopo aver creato un nuovo project, il segnale di livello drum/bass si trova sullo zero. Per sentir suonare il ritmo, dovete alzare il livello del segnale della traccia drum/bass.

4. Premete il tasto [▶/■].

Il tasto si illumina, e il registratore e il pattern ritmico iniziano a suonare. (Se sono state registrate delle tracce audio, ne sentirete il contenuto.) Gli indicatori di livello sul display permettono il controllo del livello di segnale di drum e bass track.

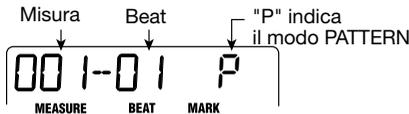


Livello segnale traccia Drum
Livello segnale traccia Bass

5. Fate le regolazioni fini del volume di traccia drum/bass se necessario.

6. Per controllare la posizione corrente, premete il tasto cursore [▲].

Il display va alla schermata Locate, e la posizione corrente nel pattern viene mostrata in misure e beat.



SUGGERIMENTO

Se richiamate la schermata Locate mentre il pattern è fermo e selezionate l'unità con i tasti cursore left/right, potete usare dial per spostarvi dentro al pattern.

7. Per fermare il pattern, premete ancora una volta il tasto [▶/■].

Il tasto si spegne e si ferma la riproduzione.

■ Cambiare il tempo

Potete regolare il tempo di riproduzione del pattern nel modo seguente.

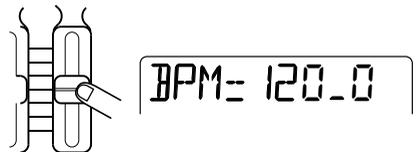
1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per andare al modo PATTERN di PS-04.

Il tempo può essere impostato mentre PS-04 funziona oppure da fermo. Il tempo correntemente impostato può essere controllato mentre il tasto [RHYTHM] lampeggia.



2. Usate i fader 3 e 4 per regolare il tempo.

Nel modo RHYTHM, i fader 3 e 4 servono a controllare il tempo nel range da 40 a 250 bpm (beats per minute).



Brevemente dopo la regolazione del tempo, il display tornerà automaticamente nella condizione dello step 1.

NOTA

- L'impostazione di tempo si applica qui a tutti i pattern. Se non avete ancora programmato l'informazione di tempo in una song, anche la song userà questa impostazione di tempo.
- Se avete registrato le tracce audio 1 – 4 durante il monitoraggio del pattern, e se poi cambiate successivamente il tempo del pattern, ci sarà uno sfasamento tra le tracce audio registrate e il tempo del ritmo.

■ Esecuzione manuale di suoni drum/bass

La schermata dei pad ritmici nel modo PATTERN vi consente di usare i tasti di stato 1 – 4 per produrre manualmente suoni drum o bass.

Dopo aver selezionato un drum kit sulla schermata dei pad ritmici, i 16 suoni drum/percussion risultano divisi in gruppi di 4 (i cosiddetti banchi, “bank”) e ciascun suono di un banco è assegnato ai tasti di stato 1 – 4. Perciò selezionate prima il banco col suono che volete, e quindi premete il tasto di stato relativo.

L'illustrazione sotto mostra come i suoni drum/percussivi risultano assegnati ai banchi.

Bank 4	STICK	HIGH BONGO	LOW BONGO	RIDE CYMBAL
Bank 3	COWBELL	MUTE HIGH CONGA	OPEN HIGH CONGA	LOW CONGA
Bank 2	TOM 1	TOM 2	TOM 3	CRASH CYMBAL
Bank 1	KICK	SNARE	CLOSED HI-HAT	OPEN HI-HAT

Quando è selezionato un bass program, ai banchi e ai tasti di stato sono assegnati differenti pitch. Perciò scegliete prima il banco con l'intonazione che volete, e poi premete il tasto di stato relativo.

Se desiderate, potete anche scegliere una diversa scala o chiave, con una assegnazione di banco e tasto di stato differenti. L'illustrazione sotto mostra come i suoni vengono assegnati quando viene selezionato “E MIN” (Mi minore).

Bank 4	B2	C3	D3	E3
Bank 3	E2	F#2	G2	A2
Bank 2	B1	C2	D2	E2
Bank 1	E1	F#1	G1	A1

Quando è selezionato “G MAJ” (Sol maggiore), l'arrangiamento è quello seguente.

Bank 4	D3	E3	F#3	G3
Bank 3	G2	A2	B2	C3
Bank 2	D2	E2	F#2	G2
Bank 1	G1	A1	B1	C2

Quando selezionate “E MIN2” (Mi minore 2), il banco 1 conterrà E1, G1, B1, C2 e il banco 2 conterrà E1, G1, B1, E2. I banchi 3 e 4 sono uguali ai banchi 1 e 2, ma un'ottava più alta.

Quando selezionate “E MAJ2” (Mi maggiore 2), G1 e C2 di “E MIN2” diverranno G#1 e C#2.

Per suonare un drum kit o un bass program manualmente, procedete come segue.

1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per passare al modo PATTERN di PS-04.

Dovete scegliere prima il drum kit/bass program desiderato. (Per informazioni su come selezionare un drum kit/bass program, ved. a pag. 70.)

2. Premete il tasto cursore [▼] per richiamare la schermata rhythm pad.

Su questa schermata, i tasti di stato e i fader agiscono nel modo seguente.

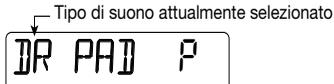
- **Tasti di stato 1 – 4**
Suonano il drum kit/bass program.
- **Fader 3**
Regola la “velocity” del suono.
- **Fader 4**
Commuta i banchi.

SUGGERIMENTO

- Potete anche commutare i banchi con i tasti cursore up/down.
- Come nella schermata superiore, i fader 1 e 2 regolano il livello di drum kit/bass program.

3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare DR (drum kit) o BS (bass program).

Il tipo attualmente selezionato viene visualizzato nella parte sinistra del display.



4. Usate il fader 4 per scegliere il banco da suonare.

Il banco che può essere suonato viene mostrato sul display.

5. Premete uno dei tasti di stato 1 - 4.

Se è selezionato un drum kit, si sente il suono drum del banco corrente assegnato al tasto. Se è selezionato il bass program, si sente la nota di basso del banco corrente assegnata al tasto.

Quando si premete il tasto di stato, il segmento corrispondente del display si illumina.

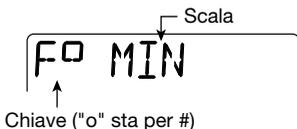
6. Per regolare l'intensità del suono, azionate il fader 3.

Ci sono tre impostazioni di intensità ("velocity"). Il valore dell'impostazione viene visualizzato per pochi secondi, poi il display torna alla precedente condizione.



7. Per cambiare scala e chiave del bass program, ruotate dial.

Quando spostate il controllo dial mentre viene visualizzata la schermata rhythm pad, la selezione di scala (Major/Major2/Minor/Minor2) e di chiave (12-tone) cambia.



Per esempio, quando è selezionato F# Minor, l'arrangiamento di banco e nota è il seguente.

Bank 4	C#3	D3	E3	F#3
Bank 3	F#2	G#2	A2	B2
Bank 2	C#2	D2	E2	F#2
Bank 1	F#1	G#1	A1	B1

8. Per tornare alla schermata superiore del modo PATTERN, premete [▲].

SUGGERIMENTO

Durante la registrazione del pattern, potete anche selezionare allo stesso modo il suono drum/percussion la nota di basso.

■ Creare un pattern

Questa sezione spiega come creare pattern originali registrando la vostra esecuzione di drum kit o bass program in un pattern slot vuoto.

Ci sono due modi per creare un pattern: step input a con la riproduzione ferma immettendo i suoni uno per volta, e real-time input registrando la vostra esecuzione attraverso tasti di stato e fader.

Preparativi per la registrazione

I pattern vuoti sono impostati con 4/4 beat e 2 misure per default. Prima di iniziare la procedura di immissione, impostate la divisione di tempo voluta e la configurazione della misura nel modo seguente.

NOTA

Una volta registrato un pattern, non potete cambiare l'indicazione di tempo o il numero di misure. Questa impostazione deve sempre essere fatta anticipatamente.

1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo PATTERN.

2. Ruotate dial per scegliere un pattern vuoto.

I pattern vuoti sono indicati con "EMPTYxxx (dove xxx è il numero di pattern).

EMPTY 347

3. Premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il menu utility di pattern per le impostazioni del modo PATTERN.

QUANTIZE

4. Per impostare la divisione di tempo, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TIMSIG" sul display, e premete il tasto [ENTER].

La divisione di tempo corrente appare sul display.

4/4

NOTA

Quando viene visualizzato "<>" su entrambi i lati di un valore di impostazione, il pattern è già stato registrato e la divisione di tempo fissata. In tal caso, il valore non può essere modificato.

5. Ruotate dial per fare l'impostazione, e quindi premete il tasto [EXIT].

La divisione di tempo può essere impostata in un range da 1/4 a 8/4.

6. Per impostare il numero di misure, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BARLEN" sul display, e premete [ENTER].

L'impostazione corrente appare sul display.

2

NOTA

Quando c'è "<>" su entrambi i lati del valore d'impostazione, il pattern è già stato registrato e il numero di battute fissato. In questa condizione, il valore non può essere cambiato.

7. Ruotate dial per fare le impostazioni.

Il numero di battute può essere fissato in un range da 1 a 99.

8. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore del modo PATTERN.

Step input della traccia drum

Per eseguire lo step input, PS-04 deve essere fermo, così potrete immettere i suoni uno per volta nell'ordine in cui devono essere eseguiti. Per lo step input della traccia drum, specificate l'ampiezza dello step (l'intervallo tra i suoni) e poi specificate una nota o una pausa.

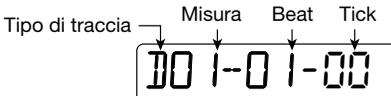
Quando premete il tasto [▶/■] dopo aver premuto il tasto di stato, l'informazione di esecuzione viene immessa in questo punto, e la posizione di immissione avanza del numero di step specificati. Quando premete solo il tasto [▶/■], nessuna informazione di esecuzione viene immessa e la posizione avanza di un solo step. In altre parole, viene inserita una pausa (ved. illustrazione sotto).

SUGGERIMENTO

La lunghezza dello step cambia secondo la più piccola unità di nota attualmente selezionata (impostazione "quantize"). L'impostazione per default è di un sedicesimo, ma si può cambiare come si vuole (→ pag. 71).

1. Dalla schermata superiore del modo PATTERN, premete il tasto [REC].

Il tasto [REC] si accende e diventa possibile lo step input. Durante lo step input, la posizione corrente viene mostrata in misure/beat/tick (1/48 di un quarto).

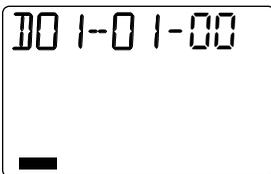


2. Verificate che sia visualizzato "D" nell'angolo a sinistra del display.

Durante lo step input, potete usare i tasti cursori left/right per cambiare tipo di traccia. "D" sta per traccia Drum.

3. Per immettere una nota, usate il fader 4 per selezionare il banco che contiene il suono desiderato, e quindi premete il tasto di stato per quel suono.

La nota viene immessa, e il segmento per quel suono compare. Per informazioni sui suoni assegnati ai banchi e ai tasti di stato, ved. la sezione "esecuzione manuale di suoni drum/bass".



SUGGERIMENTO

- L'impostazione di "velocity" può essere cambiata col fader 3. Viene memorizzata anche questa informazione.
- Se tenete premuti più tasti di stato insieme, vengono immessi più suoni nella stessa posizione.

4. Premete il tasto [▶/■].

La posizione di step avanza di un sedicesimo (12 tick).



5. Per immettere una pausa, premete solo il tasto [▶/■].

Non viene immessa alcuna informazione esecutiva, e la posizione di step avanza di un sedicesimo.



6. Ripetete gli step 3 – 5 per immettere l'intero pattern ritmico.

Una volta raggiunta la fine del pattern, il registratore torna automaticamente alla prima misura, e potete immettere altri suoni percussivi.

7. Per cancellare un suono immesso, premete più volte il tasto [▶/■] per andare al punto, quindi tenete premuto il tasto [INSERT/DELETE (COPY)] mentre premete il tasto di stato relativo.

Il suono corrispondente al tasto di stato viene cancellato.

8. Per terminare lo step input, premete il tasto [REC] per spegnerlo.

Ritorna la schermata superiore del modo PATTERN. Se premete il tasto [▶/■] in questa condizione, il pattern viene riprodotto e potete controllare l'immissione.

SUGGERIMENTO

Eseguendo di nuovo la procedura di immissione, potete aggiungere informazioni sull'esecuzione alla traccia.

Step input della traccia di basso

Quando si esegue lo step input per la traccia di basso, deve essere immessa anche l'informazione di "sound duration". A parte questo, la procedura di immissione è simile, nel senso che i tasti di stato e i fader 3 e 4 sono usati per immettere note e pause.

Per es., anche con lunghezza di step costante, l'input di durata può variare, producendo suoni di lunghezza differente (ved. illustrazione sotto).

SUGGERIMENTO

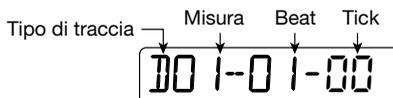
La lunghezza di step cambia secondo la più piccola unità di nota attualmente selezionata (impostazione "quantize"). L'impostazione per default è di un sedicesimo, ma può essere modificata come si vuole (→ pag. 71).

NOTA

Per la traccia di basso, può essere prodotto un solo suono per volta. Se la durata del suono viene fissata su un valore maggiore di uno step, la parte che si estende allo step successivo verrà tagliata (lo step successivo ha la priorità).

1. Dalla schermata superiore del modo PATTERN, premete il tasto [REC].

Il tasto [REC] si accende ed è possibile lo step input.



2. Usate i tasti cursore left/right per

Impostazione Quantize: sedicesimo

cambiare l'indicazione nell'angolo a sinistra del display in "B".

"B" sta per traccia Bass.

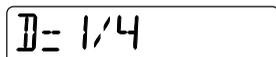


3. Se necessario, usate dial per impostare chiave e scala.

Per dettagli, ved. la sezione "esecuzione manuale di suoni drum/bass".

4. Per inserire una nota, usate i tasti cursore up/down e scegliete una durata.

Il display cambia come segue per mostrare la durata della nota che è stata immessa.



Sono disponibili le seguenti impostazioni di durata.

- 8-5 8 beat – 5 beat
- 4 Nota intera
- 3 Metà puntata
- 2 Metà
- 3/2 Quarto puntata
- 1 Quarto
- 3/4 Ottavo puntata
- 1/2 Ottavo
- 1/3 Terzina di ottavi
- 1/4 Sedicesimo
- 1/6 Terzina di sedicesimi

- 1/8 Trentaduesimo
- 1/12 Terzina di trentaduesimi
- 1/16 Sessantaquattresimo
- 1/24 Terzina di sessantaquattresimi

5. Usate il fader 4 per selezionare il banco contenente l'intonazione desiderata, e quindi premete il relativo tasto di stato.

SUGGERIMENTO

Il valore di "velocity" può essere cambiata col fader 3. Questo cambierà l'intensità del suono.

6. Premete il tasto [▶/■].

La posizione di step avanza di un sedicesimo (12 tick). Per immettere una pausa, saltate gli step 4 e 5 e semplicemente premete il tasto [▶/■]. Questo immetterà una pausa di sedicesimo.

7. Premete ripetutamente il tasto [▶/■] per avanzare nella posizione in cui volete immettere la nota successiva. Quindi ripetete gli step 4 – 6.

Se durata o banco sono gli stessi della nota immessa precedentemente, non serve specificarli di nuovo. Una volta alla fine del pattern, il registratore torna automaticamente alla prima misura.

8. Per cancellare un suono immesso, premete il tasto [▶/■] più volte per andare al punto. Tenete premuto il tasto [INSERT/DELETE (COPY)] e premete il relativo tasto di stato.

Il suono relativo al tasto di stato viene cancellato.

9. Per terminare lo step input, premete il tasto [REC].

Il tasto si spegne e torna la schermata superiore del modo PATTERN. Se premete il tasto [▶/■] in questa condizione, il pattern viene suonato e potete controllare la vostra immissione.

SUGGERIMENTO

Eseguito di nuovo la procedura di immissione, potete aggiungere informazioni di esecuzioni alla traccia.

Real-time input della traccia drum/bass

Potete immettere informazioni di drum kit e bass program con i tasti di stato in tempo reale, mentre il pattern sta andando.

1. Richiamate la schermata rhythm pad del modo PATTERN.

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la traccia nella quale volete eseguire l'immissione.

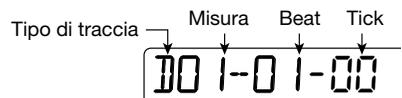
Nell'angolo a sinistra del display vedrete "DR" quando è selezionata la traccia drum, e "BS" quando è selezionata la traccia bass.

3. Selezionate il banco contenente il pitch/sound desiderato e premete i tasti di stato per controllare il suono.

Se necessario, regolate chiave e scala per il bass program. Per informazioni su come cambiare i banchi e impostare chiave e scala per il bass program, ved. la sezione "esecuzione manuale di suoni drum/bass" (→ pag. 62).

4. Tenete premuto il tasto [REC] e premete il tasto [▶/■].

Sentirete un precount di 4 click. La registrazione inizia al termine del precount.



SUGGERIMENTO

Le impostazioni del precount possono essere modificate (→ pag. 72).

5. Usate i tasti di stato per suonare il drum kit/bass program.

Il vostro tempo di esecuzione viene fatto corrispondere automaticamente alla più piccola unità di nota (default: sedicesimo) e registrata sulla traccia selezionata. Per la traccia bass, viene anche

registrata la durata per cui il tasto di stato viene tenuto premuto. Quando il pattern arriva alla fine, ritorna all'inizio e potete continuare a registrare.

SUGGERIMENTO

La più piccola unità di nota (impostazione "quantize") può essere modificata (→ pag. 71).

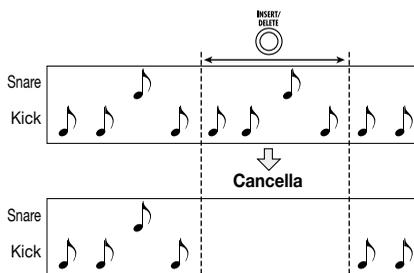
6. Per sospendere la registrazione, premete il tasto [REC].

Il tasto lampeggia e PS-04 entra nel modo di riproduzione del pattern. Se premete un tasto di stato in questa condizione, il risultato non sarà registrato. Questo è utile per controllare i suoni dello strumento e l'altezza (pitch) delle note assegnate ai tasti, e per cambiare banchi e scale durante l'immissione.

Per tornare al modo di registrazione del pattern, premete ancora una volta il tasto [REC].

7. Se avete commesso degli errori, premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)] in un punto immediatamente prima dell'errore.

Col tasto tenuto premuto, le informazioni di esecuzione immesse in quella traccia vengono cancellate.



8. Completato l'imserimento, premete il tasto [▶/■].

Il tasto [REC] e il tasto [▶/■] si spengono, e torna la schermata superiore del modo PATTERN.

■ Copiare un pattern

Potete copia un qualunque pattern di un project in un'altra locazione.

1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo PATTERN.

2. Ruotate dial per selezionare il pattern sorgente della copia. Quindi premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].

Appare la seguente indicazione. In questa condizione, potete selezionare la destinazione di copia.

COPY) 002

3. Ruotate dial per selezionare il numero di pattern da usare come destinazione della copia.

COPY) 508E

SUGGERIMENTO

Quando selezionate un pattern vuoto, viene mostrata l'indicazione "E" (per "Empty", vuoto) alla destra del numero.

4. Premete il tasto [ENTER]. Appare l'indicazione "ENT/EXIT" sul display.

5. Per effettuare la copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], ritorna la schermata superiore del modo PATTERN, con il pattern destinatario della copia selezionato.

005T 1 508

■ Cancellare un pattern

Potete riportare un qualunque pattern di un project alla condizione vergine (vuoto).

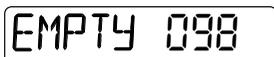
- 1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo PATTERN.**
- 2. Ruotate dial per selezionare il pattern da cancellare. Quindi premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)] due volte.**

Appare la seguente indicazione.



- 3. Per cancellare, premete il tasto [ENTER]. Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].**

Quando premete il tasto [ENTER], il pattern prescelto viene riportato alla condizione vergine e torna la schermata superiore del modo PATTERN.



NOTA

Una volta cancellato, il pattern non può essere recuperato. Usate questa funzione con cautela.

■ Cambiare parametri di un pattern (pattern edit)

Potete modificare parametri del pattern come drum kit e bass program utilizzati, o tipo di accordo e fondamentale della frase di basso, ecc. .

Procedura di base per l'editing di pattern

Per cambiare i parametri del pattern, procedete così.

- 1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo PATTERN.**

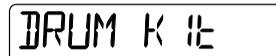
- 2. Ruotate dial per scegliere il pattern, e poi premete il tasto [EDIT/UTILITY].**

Appare il menu utility del modo PATTERN. Questo menu permette non solo di eseguire funzioni di modifica del pattern ma anche di impostare il precount e caricare pattern da altri project.



- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PTN EDIT" sul display, e premete [ENTER].**

Appare il menu di editing del pattern per l'impostazione dei parametri specifici del pattern.



- 4. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il parametro che volete regolare, e premete il tasto [ENTER] per confermare la selezione.**

Possono essere selezionati i seguenti parametri.

DRUM KIT . . . Selezione del drum kit
 BASS PRG . . . Selezione del bass program
 ORGROOT . . . Nota fondamentale del pattern
 ORGCHORD . . Tipo di accordo originale del pattern
 DRUM LVL . . . Livello del drum kit
 BASS LVL . . . Livello del bass program
 NAME Nome del pattern

- 5. Ruotate dial per cambiare il valore di impostazione del parametro selezionato allo step 4.**

Per i dettagli su ciascun parametro, ved. la sezione seguente. Se necessario, premete il tasto [EXIT] per tornare di uno step e selezionate un altro parametro.

- 6. Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata superiore del modo PATTERN.**

Scelta di drum kit/bass program

Selezione del drum kit o del bass program che il pattern utilizzerà.

Fate rif. a “Procedura di base per l’editing di pattern” e richiamate “DRUM KIT” o “BASS PRG” sul display. Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia nel modo seguente.

- Quando è stato selezionato “DRUM KIT”

Nome del kit Numero di Kit

LIVE 0

- Quando è stato selezionato BASS PRG”

Nome di Program Numero di Program

PICK 1

Ruotando dial in questa condizione, potete scegliere un nuovo suono. Per informazioni sui diversi drum kits e bass program disponibili, ved. l’elenco nell’ultima sezione di questo manuale.

Impostazione del tipo di accordo/ fondamentale specifico del pattern

Potete selezionare il tipo di accordo e la fondamentale che utilizzerà la traccia bass del pattern. Quando create una song, accordo e fondamentale specificati qui verranno usati come base per la frase della traccia di basso, che cambia secondo la progressione di accordi specificata per la song.

Fate rif. a “Procedura di base per l’editing di pattern” e richiamate “ORG ROOT” (per impostare la fondamentale) o “ORG CHORD” (per il tipo di accordo) sul display. Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia nel modo seguente.

- Quando è selezionato “ORG ROOT

Fondamentale corrente (“o” sta per #)

F#

- Quando è selezionato “ORG CHORD

Tipo di accordo corrente (in questo es.: maggiore)

MAJOR

La fondamentale può essere impostata da E (Mi) a D# (Re#) in step di semitono. Per il tipo di accordo, potete scegliere MAJOR o MINOR. Fate una impostazione adatta alla frase di basso registrata sulla traccia di basso.

SUGGERIMENTO

Per pattern usati solo in modo PATTERN e per pattern che non utilizzano la traccia di basso, l’impostazione di “chord type/root” non serve.

Impostare il volume di drum/bass

Potete impostare il livello di volume per drum kit e bass program. fate rif. a “Procedura di base per l’editing di pattern” e richiamate “DRUM LVL” (per il livello del drum kit) o “BASS LVL” (per il livello della traccia di basso) sul display. Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia nel modo seguente.

Impostazione di volume corrente

10

Ruotate dial per regolare il volume nel range da 1 a 15. (Impostazione default: 15.)

Cambiare nome al pattern

Potete assegnare al pattern un nome originale. Fate rif. a “Procedura di base per l’editing di pattern” e richiamare “NAME” sul display. Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia come segue.

Carattere che può essere modificato

B BEAT

Usate i tasti cursore left/right per fare in modo che

il carattere che volete cambiare lampeggi. Quindi ruotate dial per scegliere il carattere. (Il nome può essere lungo fino a cinque caratteri.) Potete anche usare i fader 1 – 3 per scegliere un carattere. I fader sono assegnati ai seguenti range i caratteri.

Fader 1 Lettere (A – Z)

Fader 2 Numeri (0 – 9)

Fader 3 Simboli (+, -, @, spazio)

■ Impostazioni di funzionamento del modo PATTERN (pattern utility)

Questa sezione spiega come impostare l'unità minima per immettere note nel pattern, controllare la funzione precourt per il real-time input, e fare altre impostazioni relative al modo PATTERN.

Procedura di base per il menu utility dei pattern

Per usare il menu utility dei pattern, procedete nel modo seguente.

- 1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte e attivate il modo PATTERN di PS-04.**
- 2. Ruotate dial per selezionare il pattern da suonare, e premete il tasto [EDIT/UTILITY].**

Appare il menu utility dei pattern.



- 3. Usate i tasti cursore left/right per scegliere uno dei seguenti elementi.**

- **QUANTIZE**

Selezionate l'unità minima per real-time input e step input.

- **BARLEN**

Impostate il numero di misure per un pattern vuoto. Per un pattern già programmato, il numero di misure viene mostrato.

- **TIMSIG**

Impostate la divisione del tempo (numero di beat) per un pattern vuoto. Per un pattern già programmato, il numero di beat viene mostrato.

- **COUNT**

Impostate il precourt da usare durante il real-time input.

- **CLICK VOL**

Impostate il volume di precourt e click.

- **IMPORT**

Importate informazioni di song e tutti i pattern da un altro project memorizzato su una card SmartMedia (→ pag. 83).

- **PTN EDIT**

Richiamate il pattern edit menu per cambiare i parametri specifici del pattern (→ pag. 69).

4. Premete il tasto [ENTER] per richiamare il valore di impostazione per l'elemento attualmente selezionato.

Gli step successivi differiscono, a seconda dell'elemento selezionato. Ved. le sezioni relative ai diversi elementi.

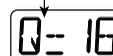
5. Una volta fatte tutte le impostazioni, premete ripetutamente il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata superiore del modo PATTERN.

Premendo il tasto una volta si richiama il pattern utility menu, e premendolo un'altra volta si richiama la schermata superiore del modo PATTERN.

Impostazione dell'unità minima (impostazione di quantizzazione)

Per impostare la minima unità di nota per il real-time input e lo step input, procedete nel modo seguente. fate rif. a "Procedura di base per pattern utility" e richiamate l'indicazione "QUANTIZE". Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia come segue.

Impostazione "quantize"



Quando si vede la schermata, ruotando dial si cambierà l'impostazione. Sono disponibili le seguenti impostazioni.

4	Nota di un quarto
8	Ottavo
12	Terzina di ottavi
16 (default)	..	Sedicesimo
24	Terzina di sedicesimi
32	Trentaduesimo
Hi	1 tick (1/48 di quarto)

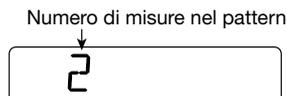
SUGGERIMENTO

L'impostazione di quantizzazione si applica all'intera sezione ritmica.

Visualizzazione/modifica del numero di misure in un pattern

Per visualizzare o cambiare il numero di misure nel pattern attualmente selezionato, procedete nel modo seguente. fate rif. a "Procedura di base per pattern utility" e richiamate l'indicazione "BARLEN".

Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia nel modo seguente.



Se selezionate un pattern vuoto, potete ruotare dial e cambiare l'impostazione nel range da 1 a 99.

L'impostazione di default è 2.

NOTA

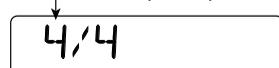
Quando viene mostrato "<>" su entrambi i lati del valore dell'impostazione, il pattern è già stato registrato e il numero di misure non può essere modificato.

Visualizzazione/modifica della divisione di tempo in un pattern

Per visualizzare o cambiare il numero di beat per misura nel pattern attualmente selezionato, procedete nel modo seguente. fate rif. a "Procedura di base del pattern utility" e richiamate l'indicazione "TIMSIG". Quando premete il tasto

[ENTER], il display cambia nel seguente modo.

Divisione di tempo nel pattern



Se viene selezionato un pattern vuoto, potete ruotare dial e cambiare l'impostazione nel range da 1/4 a 8/4. L'impostazione di default è 4/4.

NOTA

Quando c'è "<>" ad entrambi i lati del valore di impostazione, il pattern è già stato registrato e la divisione di tempo impostata. In questa condizione, il valore non può essere modificato.

Impostare il precount

Per cambiare l'impostazione del precount usato per il real-time input, procedete come segue. Fate rif. a "Procedura di base per pattern utility" e richiamate l'indicazione "COUNT". Quando premete il tasto [ENTER], il display cambia nel modo seguente.

Impostazione di precount



Ruotando dial, potete scegliere una delle seguenti impostazioni di precount.

- **OFF**
Non si sente alcun precount.
- **1-8**
Si sentono 1 – 8 beat di precount.
- **SP**
Usate uno speciale precount come descritto a pag. 44.

Cambiare volume del metronomo

Potete cambiare volume del metronomo che si sente quando registrate un pattern ritmico in tempo reale. Fate rif. a "Procedura di base per pattern utility" per selezionare "CLICK VOL" e premete il tasto [ENTER]. Ruotate dial per regolare il volume (OFF, 1-15).

Funzionamento del modo SONG

Questa sezione spiega come usare il modo SONG per suonare, creare e modificare una song.

■ Schermate nel modo SONG

Il modo SONG ha parecchie schermate. Quando premete il tasto [RHYTHM] per passare dal modo PATTERN al modo SONG, viene mostrato il numero di pattern attualmente riprodotto. Questa è la cosiddetta schermata superiore del modo SONG.

● Schermata superiore del modo SONG



Quando premete il tasto cursore up o down dalla schermata superiore del modo SONG, appaiono le seguenti schermate.

● Schermata Locate

Indica la posizione corrente nella song in misure e beat. Quando PS-04 è fermo, potete usare questa schermata per passare a un altro punto della song.



● Schermata Chord

Mostra l'informazione di accordo (fondamentale e tipo di accordo) per il punto corrente. L'indicazione cambia appena suona la song.



● Schermata rhythm pad

Questa schermata mostra l'informazione sul contenuto di drum track/bass track (suono e altezza/pitch) che sta suonando. Da questa schermata, potete usare i tasti di stato 1 - 4 per suonare manualmente i suoni di drum kit o bass program.

Per i dettagli, ved. la descrizione della schermata rhythm pad nel modo PATTERN (→ pag. 62).



■ Creare una song

Sistemando i pattern nell'ordine desiderato e programmando l'informazione di accordo e divisione di tempo, potete fare l'accompagnamento ritmico per un'intera song. Per creare una song sono disponibili i due seguenti metodi.

● Step input

Con questo metodo, create pattern ritmici uno per volta specificando un pattern e il numero di misure. L'immissione può essere effettuata in qualunque punto della song. E' possibile anche passare a un altro pattern mentre quello precedente sta ancora suonando. Questo modo è adatto per specificare i pattern in dettaglio.

● FAST (Formula Assisted Song Translator)

Questo metodo utilizza semplici formule per specificare l'esecuzione di pattern ritmici dall'inizio alla fine. Il risultato viene scritto nella song in un'unica operazione. Poiché non è possibile l'immissione nel mezzo di una song con questo metodo, risulta più adatto quando la configurazione dell'intera song è stata già decisa anticipatamente.

NOTA

Immediatamente alla creazione di un nuovo project, il livello di segnale della traccia drum/bass è impostato sullo zero. Prima di creare o suonare una song, dovete passare al modo RHYTHM e regolare i fader 1 e 2 per portare il livello di ascolto delle tracce sul volume adatto.

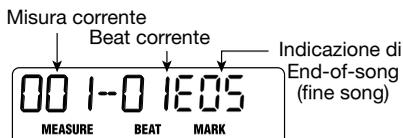
Step input

Con questo metodo, specificate numero di pattern e numero di misure per inserire un pattern alla volta.

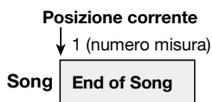
- 1. Premete il tasto [RHYTHM] ripetutamente per attivare il modo SONG della sezione rhythm.**

2. Premete il tasto [REC].

Come mostrato sotto, l'indicazione del display passa alla posizione corrente. Ora è possibile lo step input per la song.

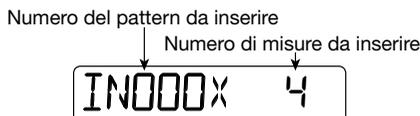


L'indicazione "EOS" (End of Song) mostra la posizione dove la song termina. Per una song vuota, EOS è posizionato all'inizio. Perciò non c'è nulla se suonate la song. Appena immettete l'informazione, la posizione EOS viene spinta in avanti.

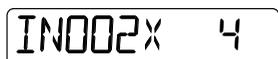


3. Premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].

Potete ora selezionare il numero di pattern e il numero di misure da inserire.

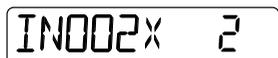


4. Ruotate dial per selezionare un numero di pattern.



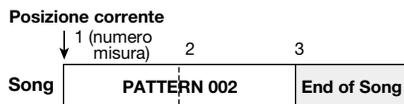
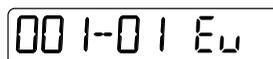
5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il numero di misure da inserire, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue. In questa condizione, potete selezionare il pattern da suonare per le misure inserite.



6. Quando avete selezionato il pattern, premete il tasto [ENTER] per confermare la selezione.

L'informazione di pattern viene immessa nel punto corrente, e la posizione EOS si sposta del numero specificato di misure. Il display ritorna all'indicazione della posizione corrente.

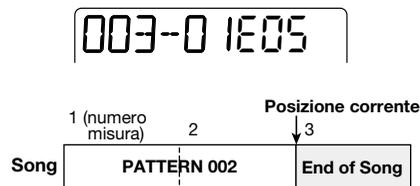


SUGGERIMENTO

Una volta confermata l'immissione del pattern e torna la schermata della posizione corrente, viene mostrata l'indicazione "EV". Questo indica che una qualche informazione di evento (pattern, chord, tempo, ecc.) è stata immessa nel punto corrente.

7. Usate i tasti cursore left/right per portare l'indicazione di posizione alla posizione EOS.

Nella schermata della posizione corrente, potete usare i tasti cursore left/right per spostarvi in unità di misure, e dial per spostarvi in unità di beat. Quando raggiungete la fine della song, appare l'indicazione "EOS".



SUGGERIMENTO

- Se serve, potete anche attivare pattern all'interno di una misura (in unità di beat).
- Se l'intervallo fino al punto d'inserimento della informazione sul pattern successivo è maggiore del pattern stesso, il pattern verrà suonato ripetutamente. Se l'intervallo è più breve del pattern stesso, la song passerà al

pattern successivo prima che il pattern corrente abbia terminato di suonare.

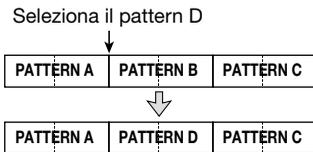
8. Ripetete gli step 3 – 7 per immettere tutte le informazioni di pattern richieste.

9. Quando tutte le informazioni di pattern sono state immesse, premete il tasto [REC].

Il tasto [REC] si spegne e PS-04 ritorna alla schermata superiore del modo SONG. Se premete il tasto [▶/■], verrà eseguita la song creata.

● **Per sostituire l'informazione di pattern**

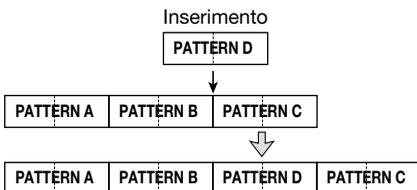
Per cambiare un pattern già inserito, portatevi al punto d'ingresso e premete il tasto cursore [▼]. Il nome del pattern immesso in quel punto appare sul display. Usate dial per scegliere un nuovo pattern.



Per aggiungere informazioni di pattern nel punto in cui attualmente non ce ne sono, portatevi al punto d'inserimento e premete il tasto cursore [▼]. L'indicazione “←PTN” appare sul display. Ruotate dial per selezionare un nuovo pattern.

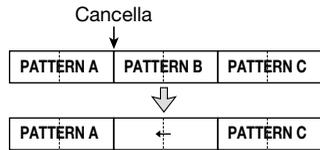
● **Inserimento di un pattern in una song**

Andate al punto d'inserimento ed eseguite gli step 3 – 7. La nuova informazione di pattern viene inserita in questo punto, e i pattern successivi vengono fatti slittare della lunghezza del pattern inserito.



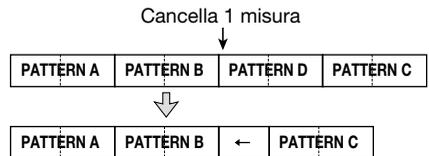
● **Per cancellare informazioni di pattern**

Andate al punto in cui volete cancellare le informazioni, e premete il tasto cursore [▼]. In questa condizione, premete il tasto [EDIT/UTILITY]. L'informazione corrente viene cancellata e il pattern precedente resterà attivo fino al successivo punto di inserimento.



● **Per cancellare una misura**

Durante l'immissione di una song (tasto [REC] acceso), premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)] tre volte. Quindi premete il tasto [ENTER]. La misura è cancellata.

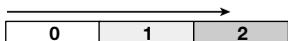


FAST input

Il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) usa semplici formule per specificare la riproduzione di pattern ritmici dall'inizio alla fine. Le regole di base per combinare i pattern sono descritte di seguito.

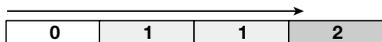
● Allineamento di pattern

Usate il simbolo "+" (più) per allineare i pattern. Per esempio, immettendo 0 + 1 + 2 risulterà la seguente sequenza di esecuzione.



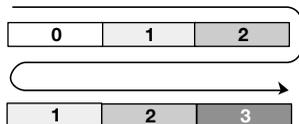
● Ripetere pattern

Usate il simbolo "x" (moltiplicazione) per specificare ripetizioni di pattern. "x" ha la precedenza su "+". Per esempio, immettendo 0 + 1 x 2 + 2 risulterà la seguente sequenza di esecuzione.

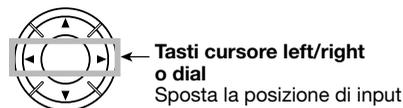
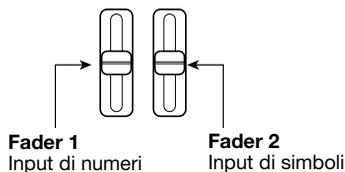


● Ripetere più pattern

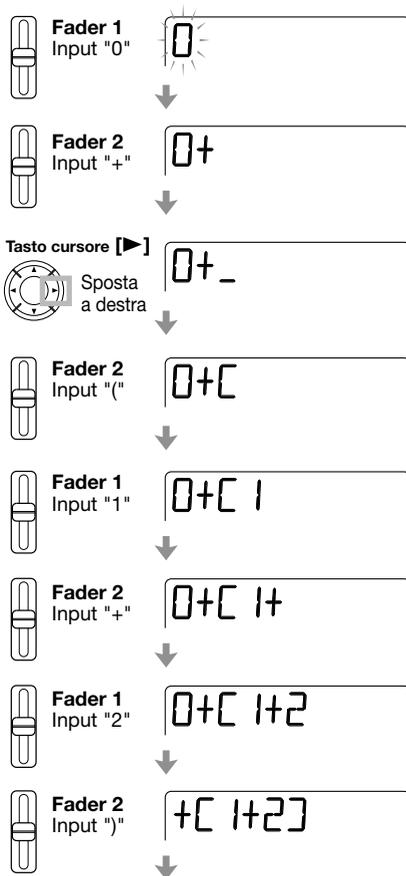
Usate i simboli "(" e ")" (parentesi aperte e chiuse) per agganciare un gruppo di pattern da ripetere. Le formule racchiuse tra parentesi hanno la precedenza sulle altre formule. Per esempio, immettendo 0 + (1 + 2) x 2 + 3 risulterà la seguente sequenza di esecuzione.

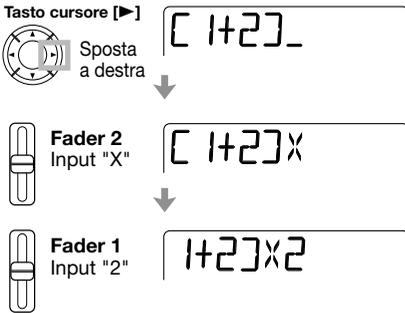


I seguenti tasti e fader vengono utilizzati per il FAST input.



Per esempio, per immettere la formula 0 + (1 + 2) x 2, procedete nel modo seguente.





SUGGERIMENTO

Per il FAST input, gli zero iniziali vengono omissi. Per esempio, il pattern 001 viene indicato come "1", e il pattern 050 come "50".

NOTA

- Il metodo FAST può essere usato solo per scrivere una song di getto, dall'inizio alla fine. Non è possibile scrivere solo una parte di song.
- Per modificare una song scritta con il metodo FAST, modificate la formula e quindi riscrivete l'intera song da capo, o usate lo step input.

1. Premete il tasto [RHYTHM] ripetutamente per commutare la sezione ritmica nel modo SONG.

2. Premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Appare il song utility menu per importare una song da un altro project, trasporre una song, ecc.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "FAST" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue, e l'immissione numerica è ora possibile.



4. Usate i tasti cursore left/right e i fader 1 – 3 per immettere la formula.

Se avete fatto degli errori, correggete nel modo seguente.

● Inserimento di numero/formula

Usate i tasti cursore left/right per andare al punto e immettere nuovamente numero/simbolo.

● Cancellazione di numero/formula

Usate i tasti cursore left/right per andare al punto in cui volete cancellare un numero/simbolo. Quindi premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)]. Il numero/simbolo è cancellato, e i numeri o simboli successivi vengono spostati.

5. Per scrivere la song usando la formula che è stata immessa, premete il tasto [ENTER].

La sequenza di pattern della song viene scritta secondo la formula. Quindi PS-04 ritorna alla condizione dello step 2. Premendo il tasto [EXIT] per tornare alla schermata superiore e quindi premendo il tasto [▶/■], potete suonare la song terminata e controllare il risultato.

SUGGERIMENTO

- Le formule immesse col metodo FAST vengono salvate con ciascun project. Se necessario, potete ripetere gli step 1 – 5 per richiamare le formule, modificare numeri o simboli, e riscrivere la song.
- Non ci sono differenze tra song complete a seconda del metodo di immissione utilizzato, vale a dire, la song sarà la stessa, indipendentemente che sia stata creata usando lo step input o il metodo FAST. Una song scritta col metodo FAST può essere perciò essere editata usando lo step input.

Immissione dati di progressione degli accordi

Questa sezione spiega come aggiungere dati di accordi (fondamentale e tipo di accordo) alla song. Le song per cui siano state immesse informazioni di accordi suoneranno con la frase di basso trasposta e trasformata secondo la progressione degli accordi.

SUGGERIMENTO

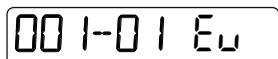
- Se la nota fondamentale del pattern e quella immessa per la song sono differenti, la fondamentale della song verrà usata per trasporre la frase di basso.
- Se il tipo di accordo originale del pattern e il tipo di accordo per la song sono differenti, il tipo di accordo della song verrà usato per trasformare la frase di basso. (Alcune frasi potrebbero non essere trasformate.)

1. Premete più volte il tasto [RHYTHM] per richiamare la schermata superiore del modo SONG.

2. Premete il tasto [REC].

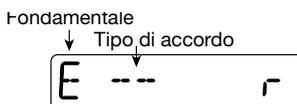
3. Se serve, andate al punto in cui volete immettere il primo accordo.

Nell'esempio sotto riportato, viene scelto il punto di inizio della song. L'indicazione "EV" significa che un tipo di informazione di evento (pattern, accordo, tempo, ecc.) è già stato immesso in quel punto.



4. Usate i tasti up/down per vedere sul display l'informazione di accordo (fondamentale + tipo di accordo).

Nel punto dove viene immessa l'informazione di accordo, viene automaticamente assegnata l'informazione di accordo "E--" (fondamentale: E, tipo di accordo: nessuna trasformazione); "r" indica che può essere specificata la fondamentale ("root").

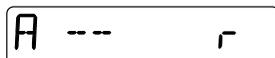


SUGGERIMENTO

- Quando è selezionato "--" (nessuna trasformazione) come tipo di accordo, la frase di basso del pattern viene suonata com'è. (Tuttavia, l'intera frase verrà trasposta secondo la fondamentale della song.)
- Quando non viene immessa alcun dato nel punto corrente, viene mostrata l'indicazione "←ROOT" (per la fondamentale) oppure "←CHORD" (per il tipo di accordo).

5. Con dial scegliete la fondamentale.

Questa può essere scelta da E (Mi) a D# (Re #).



6. Premete il tasto cursore [▼].

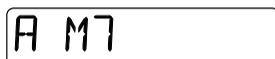
"C" indica che il tipo di accordo può essere specificato in questa schermata.



7. Con dial scegliete il tipo di accordo.

Sono possibili le seguenti impostazioni.

Display	Significato	Display	Significato
--	No trasformazioni	75U54	7th Suspended 4th
MAJ	Major Triad	5U54	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
AUG	Augment	M9	Major 9th
7IM	Diminish	mM7	Minor Major 7th

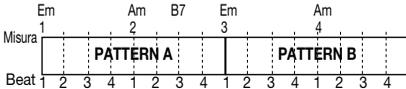


8. Usate il tasto cursore [▶] per passare alla misura successiva in cui volete immettere i dati di accordo, quindi rieseguite la procedura.

Nella schermata d'immissione dell'informazione di accordo potete usare i tasti cursore left/right per spostare il punto di inserimento in unità di misure.

(Per controllare la posizione, premete il tasto cursore [▲] ripetutamente per richiamare la schermata della posizione corrente.)

Se volete, potete cambiare i dati di accordo nel mezzo di un pattern e di una misura, come sotto riportato. Per far ciò, tornate alla schermata della posizione corrente e con dial specificate la posizione attuale in misure/beat; quindi richiamate la schermata per inserire i dati di accordo.



9. Ripetete gli step 5 – 8 e inserite le restanti informazioni di accordo.

Se fate errori, o volete cambiare qualcosa, procedete nel modo seguente.

● Cambiare informazioni di accordo

Spostate la posizione corrente al punto in cui volete fare le modifiche. Quindi premete il tasto cursore [▼] ripetutamente per richiamare la schermata di immissione delle informazioni di accordo, e usate dial per modificare le informazioni di accordo.

● Cancellare le informazioni di accordo

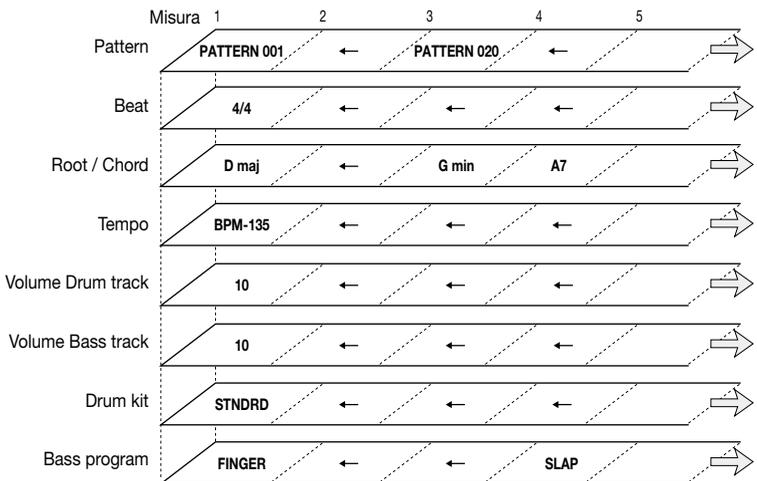
Portate la posizione corrente al punto in cui volete cancellare l'accordo. Quindi premete il tasto cursore [▼] più volte per richiamare la schermata d'immissione delle informazioni di accordo, e premete il tasto [EDIT/UTILITY]. Questo riporta il punto nella condizione "←ROOT" o "←CHORD" (viene usata l'informazione di accordo precedente).

8. Per terminare, premete il tasto [REC].

Il tasto [REC] si spegne, e torna la schermata superiore del modo SONG. Premendo [▶/■], potete suonare la song per controllare il risultato.

Immissione di altre informazioni di eventi

Una song consiste di varie informazioni di eventi che includono pattern, accordi, tempo e beat. Una song può essere pensata come una matrice del tipo di quella mostrata sotto. Quando è attivata l'immissione di song (tasto [REC] acceso), i tasti cursore left/right e dial possono essere usati per spostare la posizione corrente, e i tasti cursore up/down possono essere usati per richiamare l'evento desiderato per immettere un nuovo evento, o modificare l'informazione di evento.



1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo SONG.

2. Premete il tasto [REC].

L'immissione di eventi e l'editing sono ora possibili, e appare la schermata della posizione corrente. Quando l'indicazione "EV" viene visualizzata sulla destra, è stato immesso in questo punto un certo tipo di informazione di evento .



3. Usate i tasti cursore left/right (misure) o dial (beat) per andare al punto in cui volete immettere una nuova informazione di evento.

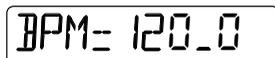
SUGGERIMENTO

La posizione di input può essere specificata solo in unità di beat quando viene mostrata la schermata della posizione corrente. Per immettere informazioni di evento entro una misura ad un certo beat, prima specificate la posizione con la schermata sopra riportata. (In

ogni caso, la posizione di inserimento dell'informazione di divisione del tempo può essere specificata solo in unità di misure.)

4. Usate il tasto cursore [▼] per richiamare la schermata di inserimento per il tipo di evento desiderato.

Se l'informazione di evento è già stata immessa in questo punto, quel valore verrà visualizzato.



Se non è stata immessa alcuna informazione di evento, il display mostra "←xxx" (dove xxx è il nome dell'evento). Questo significa che l'informazione di evento precedente continua a essere valida.



Contenuti di evento e formato di visualizzazione sono mostrati qui di seguito.

Tipo di evento	Display quando non c'è alcuna informazione	Range impostazione	Unità minima
Pattern	← PTN	000 – 510	Misura/beat
Chord	← ROOT / ← CHORD	Ved. a pag. 78	
Tempo	← BPM	40.0 – 250.0	
Drum kit	← DRKIT	0 – 6 (Ved. a pag. 120)	
Bass program	← BSPRG	0 – 4 (Ved. a pag. 120)	
Drum level	← DRVOL	0 – 15	
Bass level	← BSVOL	0 – 15	Misura
Time signature	← TIMSIG	1/4 – 8/4	

5. Ruotate dial per inserire il valore di impostazione dell'evento.

6. Immettete l'informazione per gli altri eventi allo stesso modo.

Per immettere più informazioni per lo stesso tipo di evento, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione corrente in unità di misure mentre siete alla schermata d'immissione dell'evento, e quindi immettete l'informazione nella nuova locazione.

(Per controllare la posizione corrente, premete il tasto cursore [▲] per tornare alla schermata della posizione corrente.)

Per specificare la posizione corrente in beat, usate il tasto cursore [▲] per tornare alla schermata della posizione correnteto, ruotate dial per andare alla posizione desiderata, e quindi richiamate di nuovo la schermata per l'immissione dell'evento.

Se avete fatto errori, o se volete cambiare qualcosa, procedete nel modo seguente.

● **Cambiare informazione di evento**

Spostate la posizione corrente al punto in cui volete fare il cambiamento. Quindi usate i tasti cursore up/down per richiamare l'evento che volete cambiare, e usate dial per modificare il valore di impostazione dell'evento.

● **Cancellare informazione di evento**

Spostate la posizione corrente al punto dove è stato immesso l'evento da cancellare. Quindi usate i tasti cursore up/down per richiamare l'event che volete cancellare, e premete il tasto [EDIT/UTILITY].

7. Per terminare l'immissione, premete il tasto [REC].

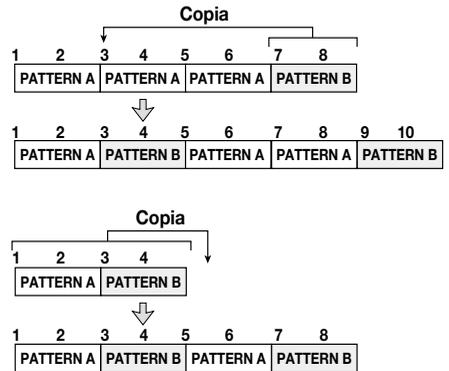
Il tasto [REC] si spegne e la schermata superiore del modo SONG ritorna. Premendo il tasto [▶/■], potete suonare la song completa e controllare il risultato.

■ **Modificare una song**

Questa sezione spiega come modificare una song da voi creata.

Copiare una specifica regione di misure

Parte di una song può essere specificata come range di misure ed essere copiata in un'altra locazione

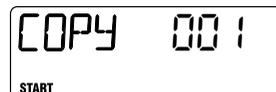


- 1. Premete il tasto [RHYTHM] ripetutamente per richiamare la schermata superiore del modo SONG. Quindi premete il tasto [REC].**

Lo step input per la song è attivato

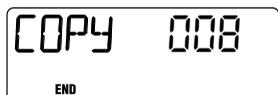
- 2. Premete due volte il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].**

Appare la seguente schermata.



- 3. Ruotate dial per selezionare la misura iniziale della copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

Appare l'indicazione "END", e potete selezionare il punto finale della copia.



- 4. Ruotate dial per selezionare la misura finale della copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

Appare l'indicazione "TO", e potete selezionare il punto iniziale della destinazione di copia.



- 5. Ruotate dial per selezionare la misura iniziale della destinazione di copia.**

- 6. Per effettuare l'operazione di copia, premete il tasto [ENTER].**

Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].

SUGGERIMENTO

Quando effettuate la copia, la song diventa più lunga per il numero di misure copiate, e il punto EOS viene spostato.

- 7. Per tornare alla schermata superiore del modo SONG, premete il tasto [REC].**

Il tasto [REC] si spegne.

Trasporre l'intera song

Potete trasporre la traccia di basso della rhythm song in unità di semitoni.

- 1. Premete il tasto [RHYTHM] ripetutamente per richiamare la schermata superiore del modo SONG.**

- 2. Premete il tasto [EDIT/UTILITY].**

Appare il menu utility del modo SONG.



- 3. Verificate che l'indicazione "TRANSPOSE" sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].**

Il modo per trasporre una song è abilitato.

Valore di trasposizione



- 4. Ruotate dial per selezionare l'impostazione della trasposizione in unità di semitoni (-6 a 0 a +6).**

L'impostazione di default è "0" (nessuna trasposizione). Quando selezionate per esempio +6, la song viene trasposta di 6 semitoni verso l'alto.

- 5. Premete il tasto [ENTER].**

Appare sul display l'indicazione "ENT/EXIT".

- 6. Per effettuare la trasposizione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].**

Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT]. Una volta completata la trasposizione, riappare sul display "TRANSPOSE".

SUGGERIMENTO

Per tornare alla condizione originaria, eseguite nuovamente la trasposizione.

■ Ripulire una song

Potete ripulire (clearing) l'intero contenuto della song e riportarla alla condizione iniziale.

- 1. Premete il tasto [RHYTHM] più volte per richiamare la schermata superiore del modo SONG.**
- 2. Premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].**

Sul display appare l'indicazione "CLEAR".



- 3. Premete il tasto [ENTER].**

Appare sul display l'indicazione "ENT/EXIT".

- 4. Per effettuare l'operazione di clearing, premete il tasto [ENTER].**

Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].

■ Importare informazioni di pattern/song da un altro project

Potete importare la song e tutti i pattern da un altro project memorizzato su card SmartMedia, per usarli nel project corrente.

NOTA

Una volta effettuata l'importazione, tutte le informazioni sui pattern e la song del project corrente saranno sostituiti.

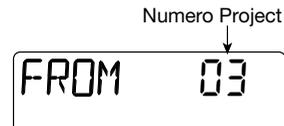
- 1. Premete il tasto [RHYTHM] per richiamare la schermata superiore dei modi SONG o PATTERN.**

L'operazione di importare pattern e song può essere effettuata nei modi SONG o PATTERN.

- 2. Premete il tasto [EDIT/UTILITY].**

- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "IMPORT" sul display, e premete il tasto [ENTER].**

Potete ora selezionare il numero del project da cui importare song e pattern.



- 4. Ruotate dial per selezionare il project da cui importare.**

- 5. Premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "ENT/EXIT".

- 6. Per effettuare l'importazione, premete ancora il tasto [ENTER].**

Una volta completata l'importazione, ritorna l'indicazione "IMPORT".

Guida [Effects]

Questa sezione spiega come usare e modificare gli effetti incorporati di PS-04.

Gli effetti

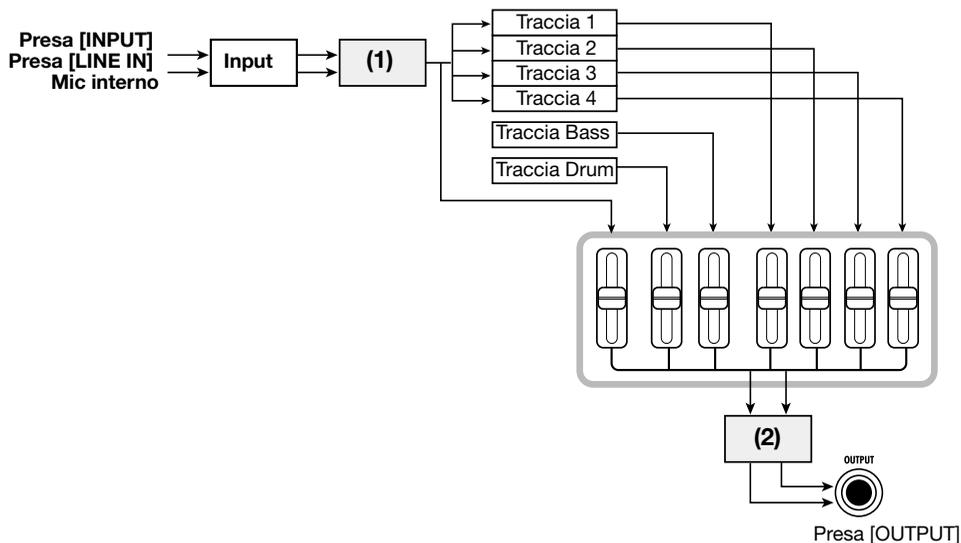
PS-04 ha due tipi di effetti, “effetti insert” che sono inseriti in un punto specifico del percorso del segnale, e gli effetti send/return che vengono indirizzati attraverso il mixer incorporato e si applicano a tutte le tracce. I due tipi possono essere usati simultaneamente.

■ Effetto Insert

L'effetto insert è un multi-effetto che combina diversi effetti singoli come compressore e amp simulator. Può essere inserito sia appena dopo l'input che subito dopo l'uscita stereo del mixer.

Una combinazione di singoli effetti nell'effetto insert è detto algoritmo. L'effetto insert ha cinque tipi di algoritmi, e il punto di inserimento cambia a seconda dell'algoritmo selezionato. Gli algoritmi disponibili e i punti di inserimento sono elencati nella tabella seguente.

Algoritmo	Descrizione	Punto di insert
GUITAR / BASS	Questo algoritmo è adatto alla registrazione di chitarra/basso.	Direttamente dopo l'input (1)
MIC	Questo algoritmo è adatto a registrazioni microfoniche di voci, chitarra acustica, ecc.	Direttamente dopo l'input (1)
LINE	Questo algoritmo è adatto alla registrazione di strumenti con uscite di linea, come un synth.	Direttamente dopo l'input (1)
DUAL	Questo algoritmo ha due ingressi e due uscite interamente separati.	Direttamente dopo l'input (1)
MASTERING	Questo algoritmo è adatto al trattamento del mix stereo finale.	Subito prima della presa [OUTPUT] (2)



Algoritmo	Composizione del modulo effetto	Tipo di input/output
GUITAR	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → DELAY/MODULATION	Mono ' Stereo
MIC	COMP/LIMITER → MIC PRE → ZNR → EQ → DELAY/MODULATION	
LINE	COMP/LIMITER → ISOLATOR → ZNR → EQ → DELAY/MODULATION	Stereo ' Stereo
MASTERING	MULTI COMP → NORMALIZER → ZNR → EQ → DIMENSION	
DUAL	COMP/LIMITER → MIC PRE → ZNR → EQ → DOUBLING COMP/LIMITER → MIC PRE	Mono x 2 ' Mono x 2

I singoli effetti che costituiscono l’algoritmo sono detti “moduli effetto”. Tipo di modulo effetto disponibile e sequenza variano per i diversi algoritmi (ved. illustrazione sotto).

Un modulo effetto consiste del “tipo di effetto” che determina il tipo di suono, e dei parametri effetto che determinano l’intensità e il funzionamento dell’effetto. Le impostazioni di tipo di effetto e parametro effetto di un modulo sono memorizzate sotto forma di “patch”.

Per ciascun algoritmo, ci sono 20 – 60 patch. Potete non solo richiamare e usare patch preprogrammati, ma anche modificare i parametri effetto e memorizzare il risultato come patch originali.

Il numero di patch disponibili per algoritmo è mostrato nella seguente tabella.

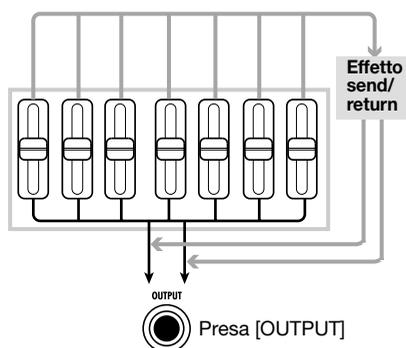
Algoritmo	Numero di patch (patch preprogrammati)
GUITAR/BASS	60 (50)
MIC	30 (20)
LINE	30 (20)
DUAL	30 (20)
MASTERING	20 (15)

SUGGERIMENTO

La configurazione input/output dell’effetto differisce per i vari algoritmi. Ci sono tre configurazioni: mono input/stereo output, stereo input/stereo output, e mono input x 2/ mono output x 2.

■ Effetto Send/return

L’effetto send/return può essere usato da tutte le tracce insieme. Serve ad aggiungere riverbero, delay, o chorus alle tracce audio e alle tracce drum/ bass. Il segnale da queste tracce è inviato al circuito effetti (send) e il suono dell’effetto viene rimixato appena prima della presa [OUTPUT] (return). L’intensità dell’effetto send/return può essere regolata controllando il livello del segnale inviato all’effetto (send level/livello di mandata).



L’effetto send/return consiste del “tipo di effetto” che determina il tipo di suono, e dei parametri effetto che determinano l’intensità e l’operazione dell’effetto. Queste due componenti sono memorizzate come “patch”. L’effetto send/return può usare 40 patch. In condizione di default, 30 patch sono preprogrammati.

SUGGERIMENTO

I patch per l'effetto insert e l'effetto send/return sono memorizzati per project.

■ Schermate del modo EFFECT

Per fare le impostazioni dell'effetto insert e dell'effetto send/return, dovete commutare PS-04 in modo EFFECT premendo il tasto [EFFECT] dai modi AUDIO, RHYTHM, o SYSTEM. Quando passate al modo EFFECT, apparirà una delle seguenti schermate.

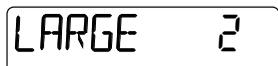
● Schermata superiore dell'effetto Insert

Questa schermata vi permette di scegliere il patch di effetto insert. Immediatamente prima che venga visualizzata la schermata, appare brevemente il nome dell'algoritmo attualmente selezionato, e quindi appare il nome del patch.



● Schermata superiore dell'effetto Send/return

Questa schermata vi consente di selezionare il patch per l'effetto send/return. Immediatamente prima che la schermata venga visualizzata, appare brevemente l'indicazione "SEND", e quindi appare il nome del patch.



Premendo il tasto [EFFECT] mentre siete nel modo EFFECT passate alternativamente fra le due schermate sopra riportate.

Step di base per l'uso dell'effetto insert

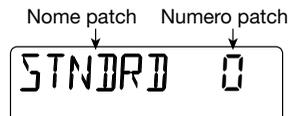
Questa sezione spiega gli step per la selezione di un patch effetto insert e la modifica dei suoi contenuti.

■ Selezione di patch effetto insert

Per attivare un patch effetto insert, procedete nel modo seguente.

1. Premete il tasto [EFFECT] più volte per richiamare la schermata superiore dell'effetto insert.

Viene mostrato il patch attualmente selezionato.



2. Usate i tasti cursore up/down per selezionare l'algoritmo desiderato.

Subito dopo aver selezionato l'algoritmo, viene mostrato il patch attualmente prescelto per quell'algoritmo.

NOTA

La posizione di inserimento dell'effetto insert differirà, a seconda dell'algoritmo. (Per dettagli, ved. a pag. 84.)

3. Ruotate dial per selezionare il patch.

Quando selezionate un nuovo patch, le sue impostazioni divengono immediatamente effettive.

SUGGERIMENTO

Quando viene mostrata l'indicazione "EMPTY", avete selezionato un patch vuoto. Se è selezionato un tale patch, l'effetto insert non funzionerà.

4. Per disattivare temporaneamente l'effetto insert, premete il tasto [TUNER/BYPASS].

Quando premete il tasto [TUNER/BYPASS] nel modo EFFECT, l'effetto insert sarà bypassato e si attiverà la funzione dell'accordatore incorporato. (Per i dettagli sulla funzione Tuner, ved. a pag. 92.)
Quando premete i tasti [TUNER/BYPASS] o [EXIT], PS-04 torna alla condizione dello step 2.

SUGGERIMENTO

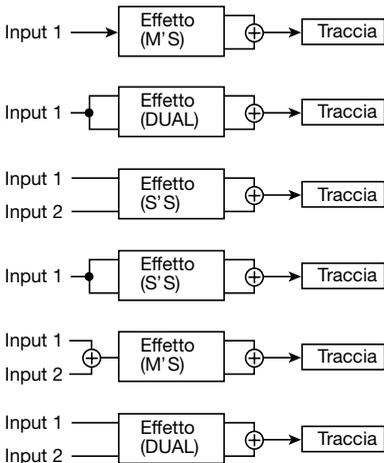
Se premete il tasto [TUNER/BYPASS] in un modo diverso dal modo EFFECT, l'indicazione "BYPASS" viene mostrata per pochi secondi, e l'effetto insert sarà bypassato. Premendo il tasto [TUNER/BYPASS] ancora una volta viene ripristinata la condizione originaria.

Il percorso del segnale quando si usa l'effetto insert dipende dalla posizione d'inserimento e dal numero di canali (mono o stereo). Le combinazioni possibili sono mostrati qui di seguito.

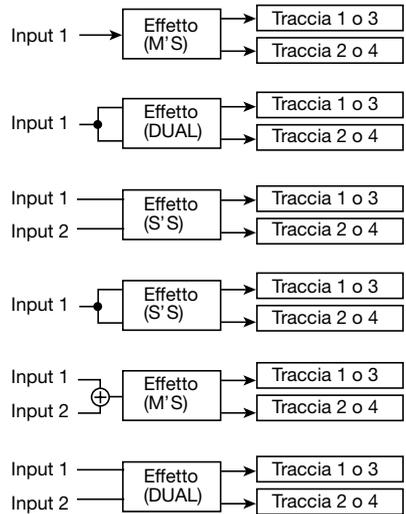
Nell'illustrazione, "M→S" significa "mono input/stereo output", "S→S" significa "stereo input/stereo output", "S→S" significa "stereo input/stereo output", e "DUAL" significa "mono input x 2/mono output x 2".

● Posizione insert subito dopo l'INPUT

Registrazione su una traccia mono



Registrazione su una traccia stereo



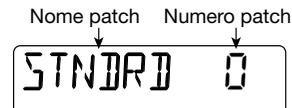
● Posizione insert subito dopo il mixer



■ Modifica di patch effetto insert

Questa sezione spiega come cambiare tipo di effetto e impostazioni di parametro effetto di un patch, per creare i vostri patch originali.

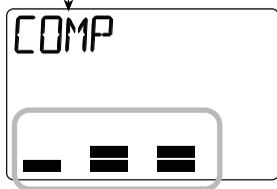
- 1. Richiamate la schermata superiore dell'effetto insert.**
- 2. Selezionate l'algoritmo necessario, e ruotate dial per scegliere il patch che volete modificare.**



3. Premete il tasto [EDIT/UTILITY].

Viene mostrato il nome del modulo effetto attualmente selezionato per quel patch. (Per i moduli comprendenti più tipi di effetto, viene mostrato il nome del tipo di effetto attualmente selezionato.)

Nome del modulo effetto (o del tipo di effetto)



Impostazione parametro effetto

SUGGERIMENTO

Durante l'editing dell'effetto, i misuratori di livello offrono una approssimativa indicazione del valore di impostazione del parametro.

4. Usate i tasti cursore left/right per scegliere il modulo effetto che volete modificare.

I moduli effetto vengono commutati in sequenza, come qui indicato.

SUGGERIMENTO

Alcuni tipi di effetto hanno un alto numero di parametri effetto, che si dividono su 2 pagine. Per alcuni di questi tipi di effetto, l'indicazione sulla destra del display (P1/P2) indica la pagina attualmente visualizzata.

5. Il tipo di effetto usato può essere cambiato coi tasti cursore up/down.

Questo è possibile solo per i moduli effetto che hanno parecchi tipi di effetto. (Per dettagli, ved. l'elenco nell'ultima sezione di questo manuale.)

Per esempio, quando si cambia il tipo di effetto del modulo DELAY/MODULATION su FLANGE, appare la seguente indicazione.

Nome del tipo di effetto



Quali parametri effetto possono essere regolati dipende dal tipo di effetto. Commutando tipo di effetto cambierà di conseguenza anche il parametro effetto.

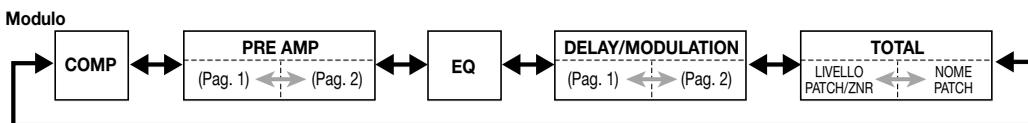
Modulo effetto	DELAY/MODULATION		
	CHORUS	FLANGER	PHASER
Tipo effetto			
Parametri effetto	DEPTH RATE MIX	DEPTH RATE FB	POSITION RATE COLOR
			...

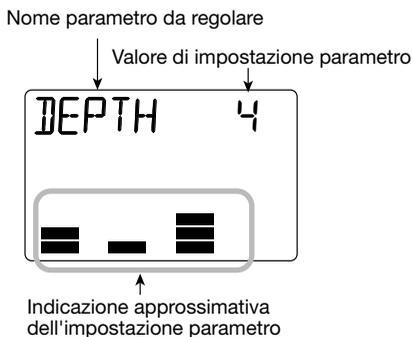
SUGGERIMENTO

Se modificate qualunque impostazione così che risulti diversa dalla condizione memorizzata, apparirà l'indicazione "ED" (per "Edited") in alto sulla destra del display. L'indicazione sparisce se riportate le impostazioni sul valore originale.

6. Usate i fader 1 - 4 per regolare i parametri effetto.

Durante la modifica dell'effetto, i fader 1 - 4 vengono assegnati a diversi parametri effetto. Quando muovete un fader, il rispettivo valore di parametro viene mostrato per alcuni secondi sul display. I misuratori di livello offrono una indicazione approssimativa del valore. Per l'elenco dei parametri in ciascun modulo/tipo di effetto, ved. a pag. 104.





SUGGERIMENTO

Quando premete i tasti di stato 1 – 4, viene mostrato il valore del parametro effetto corrispondente. In questa condizione, potete usare il controllo dial per regolare il valore di parametro visualizzato. Per regolazioni fini delle impostazioni, questo metodo è il più adatto.

7. Per commutare il modulo effetto tra on e off, richiamate il nome del modulo (o il tipo di effetto) sul display e premete il tasto [TUNER/BYPASS].

Quando il modulo effetto è su off, il nome del modulo (o del tipo di effetto) e l'indicazione "--OFF--" vengono alternate sul display.



SUGGERIMENTO

Il modulo TOTAL (ZNR/livello del patch) è sempre su on e non può essere disattivato.

8. Ripetete gli step 4 – 7 quanto necessario per modificare altri moduli.

9. Per regolare il livello del patch (il livello di volume finale del patch), usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TOTAL" sul display, e quindi azionate il fader 1.

Il range d'impostazione di livello del patch è 1 – 30.

10. Per regolare la sensibilità di ZNR (Zoom Noise Reduction), usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TOTAL" sul display, e quindi azionate i fader 2.

Impostate quanto più alto possibile senza però che il suono risulti bruscamente interrotto quando suonate il vostro strumento.

11. Una volta completate le impostazioni, premete il tasto [EXIT].

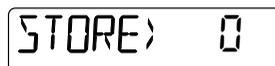
Ritorna la schermata superiore dell'effetto insert. Se passate a un altro patch senza aver prima salvato il patch modificato, tutte le modifiche andranno perse. Ved. la prossima sezione per informazioni su come memorizzare un patch.

■ Memorizzare un patch effetto insert

Per conservare un patch modificato, procedete come segue.

1. Dalla schermata superiore dell'effetto insert, premete il tasto [EDIT/UTILITY] e modificate il patch.
2. Una volta completate le modifiche, premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].

Il numero di patch destinatario della memorizzazione e il nome del patch attualmente selezionato vengono mostrati alternativamente sul display.



3. Ruotate dial per selezionare il numero in cui memorizzare il patch.
4. Per effettuare la memorizzazione, premete il tasto [ENTER].

Il patch modificato viene memorizzato, e ritorna la schermata superiore dell'effetto insert.

■ Cambiare nome a un patch effetto insert

Il nome del patch di effetto insert attualmente selezionato può essere cambiato nel modo seguente.

- 1. Dalla schermata superiore dell'effetto insert, selezionate il patch di cui volete cambiare il nome, e premete il tasto [EDIT/UTILITY].**
- 2. Premete più volte uno dei tasti cursore left/right così che il primo carattere del nome del patch lampeggi.**

Il carattere lampeggiante può essere modificato.



- 3. Ruotate dial per selezionare un carattere.**

Per conoscere i caratteri disponibili, ved. a pag. 71.



SUGGERIMENTO

Potete immettere caratteri anche coi fader 1 - 3.

- 4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante.**



- 5. Ripetete gli step 3 - 4 per completare il nuovo nome per il patch.**
- 6. Una volta completata la modifica, premete il tasto [ENTER].**

Torna la schermata superiore dell'effetto insert. Per conservare il nome immesso, memorizzate il patch.

Step di base per l'uso dell'effetto send/return

Questa sezione spiega gli step per la selezione di un patch effetto send/return e la sua modifica.

■ Selezione di un patch effetto send/return

Per attivare un patch effetto send/return, procedete nel modo seguente.

- 1. Premete il tasto [EFFECT] più volte per richiamare la schermata superiore dell'effetto send/return.**

L'indicazione "SEND" viene brevemente mostrata sul display, e appare il nome del patch selezionato.



- 2. Ruotate dial per selezionare il patch.**

Quando scegliete un nuovo patch, le sue impostazioni diventano immediatamente effettive.

SUGGERIMENTO

L'intensità dell'effetto send/return può essere regolata per ciascuna traccia come parametro di traccia (→ pag. 56).

■ Modifica di patch effetto send/return

Questa sezione spiega come modificare un patch effetto send/return.

- 1. Richiamate la schermata superiore dell'effetto send/return. Quindi ruotate per selezionare il patch che volete modificare.**
- 2. Premete il tasto [EDIT/UTILITY].**

Il patch può ora essere modificato, e viene mostrato il nome del tipo di effetto attualmente selezionato per quel patch.

Nome tipo effetto



3. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il tipo di effetto.

Per dettagli sui tipi di effetto che possono essere selezionati per l'effetto send/return, ved. l'elenco nell'ultima sezione di questo manuale.

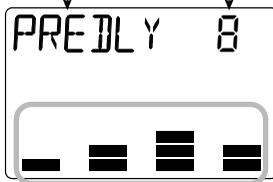


4. Usate i fader 1 – 4 per regolare il valore di impostazione del parametro.

Quando azionate un fader, il relativo valore di parametro viene mostrato per pochi secondi sul display. I misuratori di livello danno un'indicazione approssimativa del valore. Per un elenco dei parametri che possono essere regolati, ved. l'elenco nell'ultima sezione di questo manuale.

Nome parametro effetto

Valore del parametro



Indicazione approssimativa del parametro

SUGGERIMENTO

- Quando premete i tasti di stato 1 – 4, il valore del parametro di effetto corrispondente viene mostrato. In questa condizione, potete usare dial per regolare il valore visualizzato.
- Per gli effetti send/return, i parametri sono visualizzati su due pagine. (La pagina attualmente visualizzata viene indicata con P1/P2. Se necessario, usate i tasti cursore left/right per selezionare la pagina, e quindi usate i fader per fare le regolazioni.

5. Ripetete la procedura sopra descritta quanto necessario a regolare altri parametri.

6. Una volta completate le impostazioni, premete il tasto [EXIT].

Ritorna la schermata superiore dell'effetto send/return.

NOTA

Se passate a un altro patch senza aver prima memorizzato il patch modificato, tutte le modifiche andranno perse. Ved. la sezione successiva per informazioni su come salvare un patch.

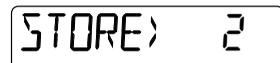
■ Memorizzare un patch effetto send/return

Per conservare un patch modificato, procedete nel modo seguente.

1. Dalla schermata superiore dell'effetto send/return, premete il tasto [EDIT/UTILITY] e modificate il patch.

2. Una volta completata la modifica del patch, premete il tasto [INSERT/DELETE (COPY)].

il numero di patch destinatario della memorizzazione e il nome del patch attualmente selezionato vengono mostrati alternativamente sul display.



3. Ruotate dial per selezionare il numero in cui memorizzare il patch.

4. Per effettuare la memorizzazione, premete il tasto [ENTER].

Il patch modificato è memorizzato, e ritorna la schermata superiore dell'effetto send/return.

■ Cambiare nome a un patch effetto send/return

Il nome del patch effetto send/return attualmente selezionato può essere modificato come segue.

- 1. Dalla schermata superiore dell'effetto send/return, selezionate il patch di cui volete cambiare il nome, e premete il tasto [EDIT/UTILITY].**
- 2. Premete ripetutamente uno dei tasti cursore left/right affinché il primo carattere del nome del patch lampeggi**



- 3. Ruotate dial per selezionare un carattere.**

Per informazioni sui caratteri disponibili, ved. a pag. 71.

SUGGERIMENTO

Potete anche usare i fader 1 - 3 per l'immissione dei caratteri.

- 4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante.**
- 5. Ripetete gli step 3 - 4 per completare il nuovo nome del patch.**
- 6. Una volta completata la modifica, premete il tasto [ENTER].**

Ritorna la schermata superiore dell'effetto send/return. Per conservare il nome immesso, memorizzate il patch.

Uso della funzione Tuner

PS-04 incorpora un versatile accordatore che potete utilizzare anche con chitarre a 7 corde e per altre accordature non convenzionali. Questa sezione spiega come usare la funzione Tuner.

■ Uso dell'accordatore cromatico

L'accordatore cromatico che rileva automaticamente l'intonazione in step di semitoni funziona nel modo seguente.

- 1. Collegate lo strumento che volete accordare alla presa [INPUT], e accertatevi che "INPUT" sia selezionato come sorgente di ingresso.**

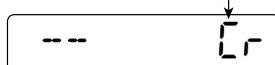
SUGGERIMENTO

E' anche possibile inviare il segnale dal microfono incorporato o dalla presa [LINE IN] all'accordatore. In questo caso, cambiate l'impostazione della sorgente d'ingresso di conseguenza.

- 2. Da una delle schermate del modo EFFECT, premete il tasto [TUNER/BYPASS].**

Premendo il tasto [TUNER/BYPASS] in modo EFFECT si bypassa l'effetto insert e si attiva l'accordatore incorporato. Quando l'accordatore è attivato per la prima volta, l'indicazione "CHROMATIC" viene mostrata per parecchi secondi e viene selezionato l'accordatore cromatico. Durante il funzionamento dell'accordatore, l'indicazione "CR" sulla destra del display indica che è selezionato questo tipo di accordatore.

Tipo di accordatore attualmente selezionato



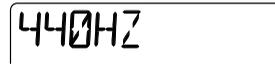
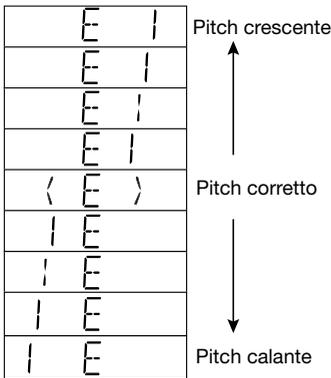
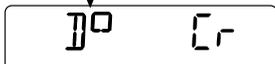
SUGGERIMENTO

Premendo i tasti cursore left/right più volte, potete commutare tipo di accordatura. Per dettagli, ved. la sezione successiva.

3. Suonate libera la corda da intonare.

L'intonazione (pitch) viene automaticamente rilevata, e il display mostra di quanto l'intonazione attuale è distante dall'intonazione corretta.

Nome della nota rilevata ("o" sta per #)



6. Per cambiare pitch di riferimento dell'accordatore, ruotate dial durante l'operazione di accordatura.

Il pitch di riferimento corrente viene mostrato sul display. L'impostazione di default è La centrale/A = 440 Hz. Il pitch può essere modificato da 435 a 445 Hz in step di 1-Hz.

Il display ritorna alla precedente indicazione dopo un momento.

SUGGERIMENTO

Il pitch di riferimento viene riportato a A = 440 Hz quando PS-04 viene spento e quindi riacceso.

7. Per abbandonare la funzione Tuner, premete il tasto [EXIT].

La condizine di bypass dell'effetto insert è annullata, e riappare il display precedente.

4. Intonate la corda fino a che l'indicazione "<>" von racchiude la nota desiderata.

5. Intonate le altre corde nello stesso modo.

■ Uso di altri tipi di accordatura

PS-04 permette altri vari tipi di intonazione oltre a quella cromatica, incluse speciali funzioni di accordatura per chitarra e basso. Per questi tipi è necessario prima selezionare un numero di corda e quindi accordare le corde una per una.

1. Collegate lo strumento che volete intonare alla presa [INPUT], e accertatevi che sia selezionata

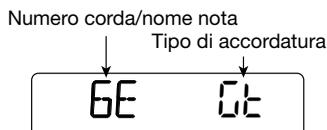
Tipo di accordatura	GUITAR (GT)	BASS (BS)	OPEN-A (OA)	OPEN-D (OD)	OPEN-E (OE)	OPEN-G (OG)	DADGAD (D modale) (DA)
Numero corda/ nome nota	6E	4E	6E	6D	6E	6D	6D
	5A	3A	5A	5A	5B	5G	5A
	4D	2D	4E	4D	4E	4D	4D
	3G	1G	3A	3F ^o	3G ^o	3G	3G
	2B	5B	2C ^o	2A	2B	2B	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

“INPUT” come sorgente di ingresso.

- 2. Da una delle schermate del modo EFFECT, premete il tasto [TUNER/BYPASS], e quindi usate i tasti cursore left/right per richiamare il tipo di accordatore desiderato.**

I tipi di accordatura e i numeri delle corde sono riportati nella tabella che segue.

Per esempio, Quando selezionate il tipo di accordatura “GT” (Guitar/chitarra), il display mostra il numero di corda e la nota da ottenere.



- 3. Suonate la corda indicata in modo libero, ed eseguite l'accordatura.**

- 4. Usate i tasti cursore up/down per selezionare altri numeri di corda.**

Per esempio, quando è selezionato “GT” (Guitar) come tipo di accordatura, premendo il tasto cursore [▼] si passa ciclicamente attraverso i seguenti numeri di corda.

6E → 5A → 4D → 3G → 2B → 1E → 7B → 6E ...

- 5. Intonate le altre corde nella stessa maniera.**

- 6. Per abbandonare la funzione di intonazione, premete il tasto [EXIT].**

La condizione di bypass dell'effetto insert è annullata, e riappare il display precedente.

SUGGERIMENTO

Se vi serve, potete cambiare il pitch di riferimento utilizzato dall'accordatore. L'impostazione di default è A = 440 Hz. La procedura è la stessa dell'accordatore cromatico.

Guida [System]

Questa sezione spiega come usare il modo SYSTEM per gestire i project e fare le impostazioni che riguardano l'intero PS-04.

Schermata modo SYSTEM

Quando premete il tasto [SYSTEM] a registratore fermo, PS-04 entra nel modo SYSTEM che serve a gestire i project e a fare le impostazioni dell'intera unità. Viene visualizzato il menu system.



SUGGERIMENTO

Quando passate al modo SYSTEM dai modi AUDIO, RHYTHM o EFFECT, i contenuti del project corrente vengono automaticamente salvati.

I project

PS-04 gestisce dati audio e informazioni sulle impostazioni in unità chiamate projects. Un project comprende i seguenti dati.

- Dati audio per tutte le V-take delle tracce 1 – 4
- Numero di V-take selezionate per le tracce 1 – 4
- Tutte le impostazioni dei parametri di traccia
- Tutte le impostazioni del mixer interno
- Tutti i pattern usati per traccia drum e traccia bass
- Contenuti della song per drum e bass track
- Impostazioni di patch effetti
- Altre impostazioni di sistema

NOTA

Tutti gli step che effettuate con PS-04 riguardano solo il project attualmente caricato. Non è possibile gestire più project simultaneamente.

■ Step di base per la gestione di project

Quando si gestiscono i project, alcuni step sono simili per ciascuna azione. Si tratta dei seguenti.

1. Col registratore fermo, premete il tasto [SYSTEM].

PS-04 entra nel modo SYSTEM e appare il menu system.



2. Verificate che l'indicazione "PROJECT" sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il project menu per eseguire le diverse azioni relative ai project.



3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare l'elemento desiderato, e premete il tasto [ENTER] key.

Il project menu ha le seguenti opzioni.

- **SELECT**
Selezionate e caricate un project esistente.
- **NEW**
Create un nuovo project.
- **COPY**
Copiate il project attualmente caricato.
- **DELETE**
Cancellate il project pecificato.
- **PROTECT**
Proteggete in scrittura il project caricato.
- **CAPACITY**
Mostra il tempo di registrazione residuo.

• NAME

Cambiate nome al project attualmente caricato. Gli step successivi differiscono, a seconda dell'opzione selezionata. Ved. le rispettive sezioni qui di seguito.

■ Selezionare un project

Potete selezionare e caricare un project salvato su card SmartMedia nel modo seguente.

SUGGERIMENTO

Quando accendete PS-04, il project utilizzato più di recente viene caricato automaticamente.

- 1. Fate rif. a “Step di base per la gestione di project” e richiamate l’indicazione “SELECT”. Quindi premete il tasto [ENTER].**



- 2. Ruotate dial per selezionare il numero di project che volete caricare.**

- 3. Premete il tasto [ENTER] per caricare il project.**

Una volta terminato il caricamento, viene visualizzata la schermata superiore del modo AUDIO.

■ Creare un nuovo project

Potete creare un nuovo project su card SmartMedia nel modo seguente.

- 1. Fate rif. a “Step di base per la gestione di project” e richiamate l’indicazione “NEW”. Quindi premete il tasto [ENTER].**

Il display cambia nel modo seguente. Da questa schermata, potete specificare il grado di

registrazione (qualità sonora della traccia audio).



SUGGERIMENTO

Il grado di registrazione può essere impostato solo per l'intero project.

- 2. Ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni di grado.**

• HF (Hi-Fi)

Questa impostazione dà priorità alla qualità sonora. Una card SmartMedia da 16MB fornisce circa 7 minuti di tempo di registrazione, convertiti in una singola traccia.

• LG (Long)

Questa impostazione dà priorità al tempo di registrazione. Una card SmartMedia da 16MB fornisce circa 15 minuti di tempo di registrazione, convertiti in una singola traccia.

- 3. Per creare il project, premete il tasto [ENTER]. Per annullare l’operazione, premete il tasto [EXIT].**

Quando premete il tasto [ENTER], un nuovo project viene creato sulla card SmartMedia, e quel project viene caricato.

SUGGERIMENTO

- Al project appena creato viene automaticamente assegnato il nome “PROJxx” (dove xx è il numero di project).
- Potete cambiare nome al project se volete (→ p. 98).

■ Copiare un project

Potete copiare il contenuto del project appena caricato nel modo seguente.

- 1. Fate rif. a “Step di base per la gestione di project” e richiamate**

l'indicazione "COPY". Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare la seguente schermata.

Numero project di destinazione della copia



2. Ruotate dial per selezionare il numero di project destinatario della copia, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "ENT/EXIT".

3. Per effettuare la copia, premete ancora il tasto [ENTER]. Per annullare premete il tasto [EXIT].

Quando effettuate l'operazione di copia, viene caricato il project destinatario della copia, e appare la schermata superiore del modo AUDIO.

■ Cancellare un project

Potete cancellare un project dalla card SmartMedia nel modo seguente.

NOTA

Una volta cancellato un project, non può essere recuperato. Usate questa funzione con cura, Per evitare di perdere project che volete tenere.

1. Fate rif. a "Step di base per la gestione di project" e richiamate l'indicazione "DELETE". Quindi premete [ENTER].

Appare la seguente schermata.

Numero project da cancellare



2. Ruotate dial per selezionare il numero di project, e premete il tasto [ENTER].

Appare sul display l'indicazione "ENT/EXIT".

3. Per effettuare l'operazione di

cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare premete il tasto [EXIT].

E' anche possibile cancellare l'intero project caricato. In tal caso, il project immediatamente precedente verrà caricato automaticamente.

NOTA

Un project per cui sia abilitata la protezione in scrittura (ved. prossima sezione) non può essere cancellato.

■ Proteggere un project

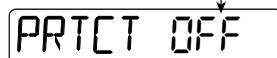
Potete proteggere in scrittura il project corrente, così che i suoi contenuti non vengano modificati. Un project protetto in scrittura può essere suonato normalmente, e potete modificare qualunque impostazione, ma le modifiche non possono essere salvate sulla card SmartMedia.

Si consiglia di usare questa funzione per la protezione di un project completo da riscrittura o cancellazione accidentali.

1. Fate rif. a "Step di base per la gestione di project" e richiamate l'indicazione "PROTECT". Quindi premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.

Impostazione protezione on/off



2. Ruotate dial per cambiare l'impostazione in "ON".

La protezione in scrittura è abilitata e non potete più salvare alcuna modifica sul project attuale. Per disabilitare la protezione in scrittura, chiamate la schermata sopra riportata e cambiate in "OFF".

3. Premete più volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata originale.

A ogni pressione del tasto [EXIT] si torna indietro di una schermata.

■ Controllo tempo di registrazione residuo

Per verificare quanto tempo di registrazione è rimasto sulla card SmartMedia, procedete così.

1. fate rif. a “Step di base per la gestione di project” e richiamate l’indicazione “CAPACITY”. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il tempo di registrazione residuo viene mostrato, convertito nella durata di una traccia mono.



SUGGERIMENTO

Il tempo mostrato qui cambia a seconda del grado di registrazione impostato (→ p. 96).

2. Per tornare alla schermata originale, premete più volte il tasto [EXIT].

Ogni pressione del tasto [EXIT] porta indietro di una schermata.

■ Cambiare nome a un project

Potete cambiare il nome del project selezionato.

1. Fate rif. a “Step di base per la gestione di project” e richiamate l’indicazione “NAME”. Quindi premete [ENTER].

Il display cambia nel seguente modo.



2. Turn the dial to change the flashing character.
3. Use the cursor left/right keys to move the flashing position, and then turn the dial to select the character.

Per conoscere i caratteri disponibili, ved. a pag. 71.

SUGGERIMENTO

Potete anche usare i fader 1 – 3 per immettere caratteri e il fader 4 per spostare la posizione lampeggiante.

4. Ripetete gli step 2 e 3 fino a ottenere il nome desiderato.
5. Per tornare alla schermata originale, premete più volte il tasto [EXIT].

Ogni pressione del tasto [EXIT] torna indietro di una schermata.

Cambiare funzionamento degli indicatori di livello

Il livello del segnale indicato dai misuratori di livello sul display può quello prima della regolazione del volume (livello pre-fader) o dopo la regolazione del volume (livello post-fader). Per cambiare impostazione procedete come segue.

1. A registratore fermo, premete il tasto [SYSTEM].

Appare il menu di sistema.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l’indicazione “LVL MET” sul display, e premete [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.

Funzione corrente display del misuratore di livello



3. Ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- POS (post-fader)

Viene mostrato il livello del segnale dopo la regolazione dei fader 1 – 4 (default).

- PRE (pre-fader)

Viene mostrato il livello del segnale prima della regolazione del volume.

4. Per tornare alla schermata originale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Ogni pressione del tasto [EXIT] torna indietro di una schermata.

Impostare il gain del microfono incorporato

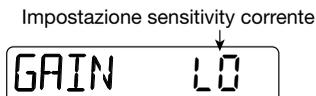
Potete regolare la sensibilità d'ingresso del microfono interno nel modo seguente.

1. A registratore fermo, premete il tasto [SYSTEM].

Appare il menu di sistema.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "INT MIC" sul display, e premete [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



3. Ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- LO

Impostazione on-mic, adatta per registrare voci ravvicinate e chitarra acustica (default).

- HI

Impostazione off-mic, adatta per esempio per la registrazione di un'intera band in uno studio.

4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] ripetutamente.

Ogni pressione del tasto [EXIT] torna indietro di una schermata.

SUGGERIMENTO

L'impostazione della sensibilità d'ingresso viene memorizzata con ciascun project.

Accensione/spengimento della retroilluminazione

Potete impostare la retroilluminazione del display die PS-04 su on o off come segue. Se PS-04 viene alimentato a batterie, disattivare la retroilluminazione aiuterà a estenderne la durata.

1. A registratore fermo, premete il tasto [SYSTEM].

Appare il menu di sistema.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "LCD" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



3. Ruotate dial per scegliere on o off.

L'impostazione default è "on" (luce attivata).

4. Per tornare alla schermata originale, premete più volte il tasto [EXIT].

Ogni pressione del tasto [EXIT] torna indietro di una schermata.

Formattazione di card SmartMedia

La seguente procedura serve a formattare una card SmartMedia inserita in PS-04.

NOTA

Se viene inserita una card SmartMedia non formattata in PS-04, non sono possibili registrazione/riproduzione di dati audio e salvataggio di altri dati. Prima di usare una nuova card SmartMedia, assicuratevi di formattare la card con PS-04.

1. Inserite la nuova card SmartMedia e accendete l'alimentazione di PS-04.

2. Premete il tasto [SYSTEM].

Appare il menu di sistema.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CARD" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue.



FORMAT

4. Per effettuare l'operazione di formattazione, premete due volte il tasto [ENTER].

Quando premete il tasto la prima volta, appare un messaggio di conferma. Premendo il tasto la seconda volta inizia la formattazione vera e propria. Completata la formattazione, viene creato e caricato automaticamente un nuovo project.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla schermata precedente.

Specifiche

Recorder

Tracce fisiche	4
Take virtuali	40 (10 V-take per track)
Tracce in registrazione simultanea	2
Tracce in riproduzione simultanea	7 (4 audio + stereo drum + bass)
Recording media	

SmartMedia card
(3.3 V, 16 – 128 MB)

Durata max di registrazione

(convertita in singola traccia mono)	
16 MB	7 min. (HI-FI), 15 min. (LONG)
32 MB	16 min. (HI-FI), 32 min. (LONG)
64 MB	33 min. (HI-FI), 67 min. (LONG)
128 MB	67 min. (HI-FI), 134 min. (LONG)

*I tempi di registrazione sono approssimativi. I tempi effettivi possono risultare più brevi, a seconda delle impostazioni.

Project 100

Mixer

Fader	4
Parametri di traccia	EQ, mandata effetto, pan (balance)
Stereo linking	Tracce 1 + 2 o 3 + 4

Effetti

Algoritmi	5 (GUITAR/BASS, MIC, DUAL, LINE, MASTERING)
Moduli effetti	Insert effect 5, send/return effect 1
Tipi di effetto	Insert effect 87, send/return effect 6
Patch effetti	Insert effect 170, send/return effect 40
Modo Tuner	Cromatico, guitar, bass, A/D/E/G aperte, D modale

Rhythm

Voci	Drum 5, bass 1
Drum kit	7
Bass program	5
Risoluzione	48 PPQN

Tempo	40 – 250 BPM
Beat	1/4 – 8/4
Pattern Rhythm	511 per project, 99 misure per pattern
Song Rhythm	1 per project, 999 misure per song
Note/eventi	Appross. 10000 per song

Conversione A/D	20 bit, 64 times oversampling
Conversione D/A	20 bit, 8 times oversampling
Frequenza campionamento	31.25 kHz

Display	LCD originale 42 x 26 mm, con retroilluminazione
---------	---

Ingressi

Guitar/microphone input	Pres a phone mono standard Livello ingresso -50 a +4 dBm variabile Impedenza ingresso 16 kilohm a 1 megaohm variabile
Line input	Pres a mini phone stereo Livello ingresso -20 dBm Impedenza ingresso 10 kilohm

Uscite

Master output	Pres a phone standard stereo Livello uscita +3 dBm Impedenza uscita 10 kilohm o più
Cuffie	Pres a mini phone stereo 50 mW in carico di 32-ohm

Alimentazione

Adattatore AC	DC 9 V con negativo al centro 300 mA (Zoom AD-0006)
Batterie	4 x IEC R6 (size AA); vita appross. batterie 7/10 ore (retroillum. display on/off)
Dimensioni	85 (W) x 133 (D) x 36 (H) mm
Peso	160 g (senza batterie)
Accessori in dotazione	Card SmartMedia

* 0 dB = 0,775 Vrms

* Progetto e specifiche sono soggetti a modifiche senza obbligo di preavviso.

Soluzione dei problemi

Se incontrate problemi durante l'utilizzo di PS-04, verificate prima i seguenti punti.

Problemi in riproduzione

■ Nessun suono, o suono molto debole

- Controllate i collegamenti col sistema di ascolto e le impostazioni di del sistema di ascolto.
- Assicuratevi che i fader 1 - 4 non siano del tutto abbassati.
- Immediatamente dopo la creazione di un nuovo project, il volume di drum track/bass track si trova sullo zero. Assicuratevi che i fader della traccia drum/bass non siano tutti abbassati.
- Verificate che una card SmartMedia sia inserita nell'apposito slot.

■ Azionando un fader il volume non cambia

- Su tracce per le quali è attivato lo stereo link, il fader del canale di numero pari non avrà effetto. Azionate il fader del canale di numero dispari, o disattivate la funzione stereo link.
- Controllate se è stato scelto il modo appropriato. Per regolare il volume della traccia audio, PS-04 deve operare nei modi AUDIO o EFFECT. Per regolare il volume della traccia drum/bass, PS-04 deve operare nel modo RHYTHM.

■ Il registratore si ferma durante la riproduzione

- Quando sta suonando una traccia che è stata selezionata in registrazione, viene creato un file temporaneo in PS-04. Quando la capacità residua della card SmartMedia è completamente occupata da questo file, può verificarsi uno stop forzato della riproduzione. In tal caso, annullate la selezione in registrazione di quella traccia.

■ Si sentono disturbi durante il missaggio

- Visualizzate la sorgente d'ingresso per l'input, e abbassate completamente il livello di registrazione.
- Quando applicate l'effetto insert al segnale in uscita, verificate se l'impostazione di livello del patch effetto è appropriata.

Problemi in registrazione

■ Il suono dalle apparecchiature collegate non si sente o è molto basso.

- Verificate l'impostazione della sorgente d'ingresso (→ pag. 53).
- Se state usando la presa [INPUT], controllate se l'impostazione della manopola [INPUT LEVEL] è appropriata.
- Se state usando il microfono incorporato, verificate che l'impostazione della sensibilità sia appropriata (→ pag. 99).
- Se state usando la presa [LINE IN], provate ad alzare l'impostazione del livello di uscita dello strumento sorgente.

■ Non riuscite a registrare su una traccia

- Assicuratevi che l'indicazione "REC" sia mostrata per la traccia desiderata.
- Se il project è protetto in scrittura, la registrazione non può essere effettuata. Usate un diverso project, o disattivate la protezione (→ pag. 97).
- Verificate che sia inserita una card SmartMedia nell'apposito slot.

■ Non riuscite a eseguire il bounce

- Assicuratevi che l'indicazione "BOUNCE" sia mostrata sul display (→ pag. 43).
- Assicuratevi che la traccia desiderata sia selezionata come destinazione del bounce.
- Assicuratevi che i fader per le tracce 1 - 4 e la traccia drum/bass non siano abbassati del tutto.

■ Il suono registrato è distorto

- Se si sta applicando l'effetto insert al segnale in uscita, controllate se le impostazioni dell'effetto sono appropriate.
- Se state usando la presa [INPUT], controllate se l'impostazione della manopola [INPUT LEVEL] è appropriata.
- Controllate se il parametro EQ GAIN è stato fissato su un valore molto alto. Se questo è il caso, il suono può risultare distorto anche quando il fader si trova su una posizione molto bassa.
- Se si vede solo il segmento più alto del misuratore di livello durante la selezione della sorgente d'ingresso, il segnale registrato risulterà distorto. Riducete il livello di registrazione.

Problemi con gli effetti

■ L'effetto insert non funziona

- Assicuratevi che PS-04 non si trovi in condizione di bypass (→ pag. 86).

■ L'effetto Send/return non funziona

- Controllate se il parametro SEND è stato impostato su ON, e accertatevi che il parametro SEND_L non sia impostato sul valore minimo.

Problemi con la sezione ritmica

■ Non si riescono a sentire il pattern rhythm o la riproduzione della song

- Immediatamente dopo la creazione di un nuovo project, il volume di drum track/bass track si trova sullo zero. Assicuratevi che i fader delle tracce drum/bass non siano del tutto abbassate.
- Assicuratevi che l'impostazione del modo per la sezione ritmica sia appropriato (→ pag. 59).

Altri problemi

■ Non si riesce a usare l'accordatore

- Assicuratevi che PS-04 sia nel modo EFFECT. La funzione Tuner può essere usata solo in questo modo.
- Controllate il collegamento dello strumento e assicuratevi che sia selezionata la sorgente d'ingresso corretta.

■ L'indicazione "STOP PLAY" viene mostrata sul display

- L'operazione tentata non risulta possibile mentre il registratore è in funzione. Fermate prima il registratore.

■ L'indicazione "NOCARD" viene mostrata sul display.

- Controllate se è inserita la card SmartMedia.
- Per usare una nuova card SmartMedia, dovete prima formattarla in PS-04 (→ pag.100).

Appendice

Parametri effetti

■ Effetto Insert

Algoritmo GUITAR/BASS

● Modulo COMP

TIPO	Parametro		
COMP	Tiene compatto il range dinamico.		
	SENS	ATTACK	LEVEL

Parametro	Range impostazione	Descrizione
SENS	0 - 10	Regola la sensibilità d'ingresso della compressione.
ATTACK	0 - 10	Regola la velocità d'attacco della compressione.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.

● Modulo PRE AMP/DRIVE

TIPO	Parametro					
J-CLN	Suono clean che modella un ampli combo a transistor.					
US-CLN	Suono clean che modella un ampli valvolare tipo built-in.					
US-DRV	Suono drive che modella un ampli valvolare tipo built-in.					
TWEED	Modello di piccolo ampli combo valvolare tipo built-in con distorsione dry.					
CLASSA	Suono crunch originale che modella un ampli combo British-style.					
UK-CRU	Suono crunch che modella un ampli stack valvolare British-style.					
UK-DRV	Suono drive che modella un ampli stack valvolare British-style.					
CMB335	Modella un ampli combo valvolare caratterizzato da lungo sustain.					
MTLPNL	Suono drive high-gain che modella un ampli stack valvolare.					
BLKBTM	Modello di ampli stack valvolare, caratterizzato da bassi corposi e delicata distorsione.					
MDLEAD	Suono drive che modella un ampli high-gain adatto per chitarra solista.					
FZ-STK	Tipico suono anni '60 di unità fuzz suonata in un ampli stack.					
TE BASS	Modello di ampli per basso con range medio-basso particolarmente pulito.					
FD BASS	Modello di ampli per basso con drive in vintage-style.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	*I parametri per il tipo J-CLN a FD BASS sono gli stessi.					
SNSBASS	Suono drive sulle alte per il basso.					
CR	Combinazione di crunch e simulatore di cabinet.					
TS	Combinazione di overdrive vintage e simulatore di cabinet.					
GV	Combinazione di distorsione vintage e simulatore di cabinet.					
MZ	Combinazione di distorsione metal-style e simulatore di cabinet.					
9002	Combinazione di distorsione Zoom 9002 e simulatore di cabinet.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
	*I parametri per il tipo SNSBASS a 9002 sono gli stessi.					
ACOSIM	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in un suono tipo chitarra acustica.					
	TOP	BODY	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
E-ACO PRE	Pre-amp per chitarra elektroacustica.					
	COLOR	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
CABINET	Simulazione del cabinet di un ampli per chitarra/basso.					
	CABI	SPEAKR	DEPTH			

Parametro	Range impostazione	Descrizione
GAIN	1 - 30	Regola la quantità di gain.
STONE	0 - 10	Regola il tono.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.
CABI	Table 1	Seleziona il tipo di cabinet.
SPEAKR	Table 2	Seleziona il tipo di altoparlante.
DEPTH	0 - 10	Regola la risonanza di cabinet per l'altoparlante.
TOP	1 - 30	Regola la risonanza delle corde.
BODY	0 - 10	Regola la risonanza del corpo.
COLOR	1 - 4	Regola il carattere della preamplificazione per chitarra elettroacustica.

Tabella 1: CABI

CM	Combo: Cabinet tipo combo
br	Bright Combo: Produce un suono di combo più brillante.
Ft	Flat: Cabinet con risposta flat.
St	Stack: Cabinet tipo stack.
bC	BassCombo: Cabinet tipo combo per basso.
bS	BassStack: Cabinet tipo stack per basso.

Tabella 2: SPEAKR

C1	Combo 1: Ampli tipo combo per chitarra con un cono da 12".
C2	Combo 2: Ampli tipo combo per chitarra con due coni da 12".
C3	Combo 3: Ampli tipo combo per chitarra con un cono da 10".
GS	Gt Stack: Ampli tipo stack per chitarra con 4 coni da 10".
GW	Gt Wall: Più amplificazioni di tipo stack usate insieme.
bC	Bs Combo: Ampli tipo combo per basso con un cono da 15".
bS	Bs Combo: Ampli tipo stack per basso con 4 coni da 6.5".

● Modulo 3 BAND EQ

TIPO	Parametro			
EQ	Equalizzatore a tre bande.			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL

Parametro	Range impostazione	Descrizione
HIGH	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle frequenze alte.
MID	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle frequenze medie.
LOW	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle frequenze basse.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.

● Modulo DELAY/MODULATION

TIPO	Parametro			
CHORUS	Aggiunge pulsazione e spaziosità al suono.			
	DEPTH	RATE	MIX	
FLANGE	Produce un originale suono ondulante.			
	DEPTH	RATE	FB	
PHASE	Produce un suono di risucchio.			
	POSI	RATE	COLOR	
TREMOLO	Varia periodicamente il livello del suono.			
	DEPTH	RATE	CLIP	
AUTO WAH	Produce un suono di wah cangiante che dipende dall'intensità del pizzicato.			
	TYPE	POSI	RESO	SENS
PITCH	Modifica il pitch del suono diretto.			
	SHIFT	TONE	BAL	

SLOW-A	Crea un suono come di "violino che suona" con attacco morbido.					
	POSI	TIME	CURVE			
VIBE	Effetto vibrato automatico.					
	DEPTH	RATE	BAL			
STEP	Cambia il suono con caratteristiche di filtro tipo a scalini.					
	DEPTH	RATE	RESO			
RING	Produce un suono metallico.					
	POSI	RATE	BAL			
CRY	Effetto di modulazione tipo parlato.					
	POSI	RESO	SENS			
EXCITE	Dà al suono più focus e definizione spaziale.					
	FREQ	DEPTH	LOWBST			
AIR	Simula l'ambienza d'aria in una stanza, dando al suono profondità spaziale.					
	SIZE	tone	MIX			
WIDE	Simula una registrazione stereo con due microfoni.					
	TIME	WETLVL	DRYLVL			
DELAY	Effetto di delay con tempo di ritardo fino a 1 secondo.					
	TIME	FB	MIX			
F-WAH	Cambia la frequenza di wah in sync col tempo della ritmica.					
	TYPE	FREQ	DIRMIX	R MODE	R WAVE	R SYNC
ARRM P	Cambia il pitch in sync col tempo della ritmica.					
	TYPE	tone	R WAVE	R SYNC		

Parametro	Range impostazione	Descrizione
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Regola la profondità dell'effetto.
	Altro da EXCITE: 0 - 10	
RATE	1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 - 30	Regola la quantità di mix dell'effetto.
FB	FLANGE: -10 - 10	Regola la quantità di feedback.
	DELAY: 0 - 9	
POSI	AF, bF	Seleziona la posizione del modulo tra AF; dopo il modulo EQ (after) e bF; prima del modulo PRE AMP/DRIVE (before).
COLOR	1 - 4	Specifica il tipo di suono phase.
CLIP	0 - 10	Enfatizza l'effetto.
TYPE	AUTO WAH, F-WAH: bPF, LPF	Specifica il tipo di filtro.
	ARRM P: Tabella 3	Seleziona il tipo di pitch change.
SHIFT	-12 - 24	Regola la quantità di pitch shift (spostamento d'intonazione).
tone	0 - 10	Regola il tono.
BAL	0 - 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto e suono con effetto.
TIME	SLOW-A: 1-30	Regola la velocità dell'attacco.
	WIDE: 1 - 64	Regola il tempo di ritardo (delay).
	DELAY: 1 - 100	
CURVE	0 - 10	Regola la curva d'attacco.
RESO	STEP: 0 - 10	Regola l'intensità del carattere dell'effetto.
	Altro da STEP: 1 - 10	
SENS	-10 - -1, 1 - 10	Regola la sensivity dell'effetto.
FREQ	EXCITE: 1 - 5	Regola la frequenza.
	F-WAH: 1 - 20	Regola la frequenza centrale dell'effetto wah.
LOWBST	0 - 10	Enfatizza il range delle basse frequenze.
SIZE	1 - 10	Regola l'ampiezza spaziale.
WETLVL	0 - 30	Regola la quantità di mix del suono con effetto.
DRYLVL	0 - 30	Regola la quantità di mix del suono diretto.
DIRMIX	0 - 20	Regola la quantità di mix del suono diretto.
R MODE	Tabella 4	Seleziona tipo e ampiezza della modifica.
R WAVE	Tabella 5	Seleziona il tipo della forma d'onda di controllo.

R SYNC	Tabella 6	Regola il ciclo della forma d'onda di controllo
---------------	-----------	---

Tabella 3: TIPO

1	Semitono sotto→ pitch originale	9	1 ottava sotto+ pitch originale→ 1 ottava sopra+ pitch originale
2	Pitch originale→ semitono sotto	10	1 ottava sopra+ pitch originale→ 1 ottava sotto+ pitch originale
3	Doubling→ detune + pitch origin.	11	Quinta perfetta sotto+ pitch origin.→ quarta perfetta sopra+ pitch originale
4	Detune + pitch origin.→ doubling	12	Quarta perfetta sopra+pitch originale→ quinta perfetta sotto+ pitch originale
5	Pitch originale→ 1 ottava sopra	13	0 Hz + pitch originale→1 ottava più alta
6	1 ottava sopra→ original pitch	14	1 ottava più alta→ 0 Hz + pitch originale
7	Pitch origin.→ 2 ottave sotto	15	0 Hz + suono originale→ 1 ottava più alta+ pitch originale
8	2 ottave sotto→ pitch originale	16	1 ottava più alta+ suono originale→ 0 Hz + pitch originale

Tabella 4: R MODO

OFF	La frequenza resta costante
UP	Minimo→ massimo
dn	Massimo→ minimo
Hi	Valore impostaz.→ massimo
Lo	Minimo→ valore impostaz.

Tabella 5: R WAVE

1	Onda a dente di sega crescente	5	Onda triangolare
2	Onda a pinna di squalo crescente	6	Onda triangolare alla seconda
3	Onda a dente di sega calante	7	Onda sinusoidale
4	Onda a pinna di squalo calante	8	Onda quadra

Table 6: R SYNC

05	Ottavo	b1	1 misura
1	Quarto	b2	2 misure
2	Metà	b3	3 misure
3	Metà puntata	b4	4 misure

● Modulo TOTAL

TIPO	Parametro		
PATLVL	Regola il livello di volume del patch.		
	PATLVL		
ZNR	Taglia il rumore durante le pause dell'esecuzione.		
	ZNR		

Parametro	Range impostazione	Descrizione
PATLVL	1 - 30	Regola il livello di volume del patch.
ZNR	OFF, 1 - 30	Regola la sensitivity.

Algoritmo MIC

● Modulo COMP

TIPO	Parametro			
COMP	Mantiene compatto il range dinamico.			
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL
LIMIT	Controlla i picchi del segnale.			
	THRESH	RATIO	RELEASE	LEVEL

Parametro	Range impostazione	Descrizione
THRESH	-24 - 0	Regola la sensitivity.

RATIO	COMP: 1 - 26	Regola il grado di compressione del segnale.
	LIMIT: 1 - 54, ∞	
ATTACK	0 - 10	Regola la velocità d'attacco della compressione.
LEVEL	0 - 12	Regola il livello di uscita del modulo.
RELEASES	0 - 10	Regola il tempo di ritardo tra la soglia e il termine della compressione.

● **Modulo MIC PRE**

TIPO	Parametro			
MICPRE	Preamp per microfono esterno.			
	COLOR	STONE	LEVEL	DE-ESS

Parametro	Range impostazione	Descrizione
COLOR	1 - 6	Specifica la risposta. (Tabella 7)
STONE	0 - 10	Regola il tono.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.
DE-ESS	0 - 10	Regola la quantità di taglio delle sibilanti vocali.

Tabella 7: COLORE

1	Risposta flat
2	Taglia basse
3	Caratteristiche di chitarra acustica
4	Caratteristiche di chitarra acustica con taglia basse
5	Caratteristiche vocali
6	Caratteristiche vocali con taglia basse

● **Modulo 3 BAND EQ**

Vedi algoritmo GUITAR/BASS.

● **Modulo DELAY/MODULATION**

TIPO	Parametro			
CHORUS	Aggiunge pulsazione e spaziosità al suono.			
	DEPTH	RATE	MIX	
FLANGE	Produce un originale suono ondulatorio.			
	DEPTH	RATE	FB	
PHASE	Produce un suono di risucchio.			
	POSI	RATE	COLOR	
TREMOL	Varia periodicamente il livello del suono.			
	DEPTH	RATE	CLIP	
PITCH	Modifica il pitch del suono diretto.			
	SHIFT	STONE	BAL	
SLOW-A	Crea un suono "come di violino" con attacco morbido.			
	TIME	CURVE		
VIBE	Effetto di vibrato automatico.			
	DEPTH	RATE	BAL	
STEP	Cambia il suono con caratteristiche di filtro del tipo a scalini.			
	DEPTH	RATE	RESO	
RING	Produce un suono metallico.			
	POSI	RATE	BAL	
CRY	Effetto di modulazione tipo parlato.			
	RESO	SENS		
EXCITE	Dà al suono più focus e definizione spaziale.			
	FREQ	DEPTH	LOWBST	

AIR	Simula l'ambianza d'aria in una stanza, dando al suono profondità spaziale.				
	SIZE	STONE	MIX		
DELAY	Effetto delay con tempo di ritardo fino a 1 secondo.				
	TIME	FB	MIX		
DOUBL	Doubling che consente di impostare il tempo di delay in step di 1-ms fino a 100 ms.				
	TIME	STONE	MIX		
F-WAH	Cambia la frequenza di wah in sync col tempo della ritmica.				
	TYPE	FREQ	DIRMIX	R MODE	R WAVE
ARRM P	Cambia il pitch in sync col tempo della ritmica.				
	TYPE	STONE	R WAVE	R SYNC	

Parametro	Range impostazione	Descrizione
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Regola la profondità dell'effetto.
	Altro da EXCITE: 0 - 10	
RATE	1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 - 30	Regola la quantità di mix dell'effetto.
FB	FLANGE: -10 - 10	Regola la quantità di feedback.
	DELAY: 0 - 10	
COLOR	1 - 4	Specifica il tipo di fase del suono.
CLIP	0 - 10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	-12 - 24	Regola la quantità di spostamento dell'intonazione.
STONE	0 - 10	Regola il tono.
BAL	0 - 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto e suono con effetto.
POSI	AF, bF	Seleziona la posizione del modulo da AF; dopo il modulo EQ e bF; prima del modulo PRE AMP/DRIVE.
TIME	SLOW-A: 1-30	Regola la velocità d'attacco.
	DELAY, DOUBL: 1 - 100	Regola il tempo di delay.
CURVE	0 - 10	Regola la curva di attacco.
RESO	STEP: 0 - 10	Regola l'intensità del carattere dell'effetto.
	Altro da STEP: 1 - 10	
SENS	-10 - -1, 1 - 10	Regola la sensitivity dell'effetto.
FREQ	EXCITE: 1 - 5	Regola la frequenza.
	F-WAH: 1 - 10	Regola la frequenza centrale dell'effetto wah.
LOWBST	0 - 10	Enfatizza il range di basse frequenze.
SIZE	1 - 10	Regola l'ampiezza spaziale.
DIRMIX	0 - 20	Regola la quantità di mix del suono diretto.
R MODE	Tabella 4 dell'algoritmo GUITAR/BASS	Seleziona tipo e ampiezza della modifica.
R WAVE	Tabella 5 dell'algoritmo GUITAR/BASS	Seleziona il tipo di forma d'onda di controllo.
R SYNC	Tabella 6 dell'algoritmo GUITAR/BASS	Regola il ciclo della forma d'onda di controllo.
TYPE	F-WAH: bPF, LPF	Specifica il tipo di filtro.
	ARRM P: Tabella 3 dell'algoritmo GUITAR/BASS	Seleziona il tipo di pitch change.

● Modulo TOTAL

Ved. algoritmo GUITAR/BASS.

Algoritmo LINE

● Modulo COMP

Ved. algoritmo MIC.

● Modulo ISOLATOR

TIPO	Parametro				
ISOLATOR	Divide il segnale in tre bande di frequenza, e specifica la quantità di mix per ciascuna.				
	XOVRLo	XOVRHi	MIXHi	MIXMID	MIXLOW
Parametro	Range impostazione	Descrizione			
XOVRLo	50 - 14000	Regola la frequenza per la divisione basse/midrange.			
XOVRHi	50 - 14000	Regola la frequenza per la divisione midrange/alte.			
MIXHi	OFF, -24 - 6	Regola la quantità di mix delle alte.			
MIXMID	OFF, -24 - 6	Regola la quantità di mix del midrange.			
MIXLOW	OFF, -24 - 6	Regola la quantità di mix delle basse.			

● Modulo 3 BAND EQ

Ved. algoritmo GUITAR/BASS.

● Modulo MODULATION/DELAY

TIPO	Parametro		
CHORUS	Aggiunge pulsazione e spaziosità al suono.		
	DEPTH	RATE	MIX
FLANGE	Produce un originale suono ondulatorio.		
	DEPTH	RATE	FB
PHASE	Produce un suono di risucchio.		
	RATE	COLOR	
TREMOL	Varia periodicamente il livello del suono.		
	DEPTH	RATE	CLIP
PITCH	Modifica il pitch del suono diretto.		
	SHIFT	TONE	BAL
RING	Produce un suono metallico.		
	RATE	BAL	
DOUBL	Doubling che consente di impostare il tempo di delay in step da 1-ms fino a 100 ms.		
	TIME	TONE	MIX

Parametro	Range impostazione	Descrizione
DEPTH	0 - 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 - 30	Regola la quantità di mix dell'effetto.
FB	-10 - 10	Regola la quantità di feedback.
COLOR	1 - 4	Specifica il tipo di suono phase.
CLIP	0 - 10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	-12 - 24	Regola la quantità di spostamento dell'intonazione.
TONE	0 - 10	Regola il tono.
BAL	0 - 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto e suono con effetto.
TIME	1 - 100	Regola il tempo di delay.

● Modulo TOTAL

Ved. algoritmo GUITAR/BASS.

Algoritmo DUAL

● Modulo COMP

TIPO	Parametro			
COMP L/r	Mantiene compatto il range dinamico.			
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL
LIMIT L/r	Controlla i picchi di segnale.			
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL
Parametro	Range impostazione	Descrizione		
THRESH	-24 - 0	Regola la sensitivity.		
RATIO	COMP: 1 - 26	Regola il grado di compressione del segnale.		
	LIMIT: 1 - 54, ∞			
ATTACK	0 - 10	Regola la velocità d'attacco della compressione.		
LEVEL	0 - 12	Regola il livello di uscita del modulo.		
RELEAS	0 - 10	Regola il tempo di delay tra la soglia e il termine della compressione.		

● Modulo MIC PRE

TIPO	Parametro		
MICPRE L/r	Preamp per microfono esterno.		
	COLOR	TONE	LEVEL
Parameter	Range impostazione	Descrizione	
COLOR	1 - 6	Specifica la risposta. (Tabella 7 dell'algoritmo MIC)	
TONE	0 - 10	Regola il tono.	
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.	

● Modulo 3 BAND EQ

TIPO	Parametro			
EQ L/r	Equalizzatore a tre bande.			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL
Parametro	Range impostazione	Descrizione		
HIGH	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle alte frequenze.		
MID	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle frequenze medie.		
LOW	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle basse frequenze.		
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.		

● Modulo DOUBLING

TIPO	Parametro		
DOUBL L/r	Doubling che consente di regolare il tempo di delay in step da 1-ms fino a 100 ms.		
	TIME	TONE	MIX
Parametro	Range impostazione	Descrizione	
TIME	1 - 100	Regola il tempo di delay.	
TONE	0 - 10	Regola il tono.	
MIX	0 - 30	Regola la quantità di mix dell'effetto.	

● **Modulo TOTAL**

TIPO	Parametro	
PATLVL	Regola il livello di volume del patch.	
	PATLVL	
ZNR L/r	Taglia il rumore durante le pause dell'esecuzione.	
	ZNR L/r	
Parametro	Range impostazione	Descrizione
PATLVL	1 - 30	Regola il livello di volume del patch.
ZNR L/r	OFF, 1 - 30	Regola la sensitivity.

Algoritmo MASTERING

● **Modulo MULTI COMP**

TIPO	Parametro							
M-COMP	Divide il segnale in tre bande di frequenza, e specifica compressione e quantità di mix per ciascuna.							
	XOVRLo	XOVRHi	SNSHi	SNSMID	SNSLOW	MIXHi	MIXMID	MIXLOW
Parameter	Setting range		Description					
XOVRLo	50 - 14000		Regola la frequenza per la divisione basse/midrange.					
XOVRHi	50 - 14000		Regola la frequenza per la divisione midrange/alte.					
SNSHi	0 - 24		Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per il range delle alte.					
SNSMID	0 - 24		Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per il midrange.					
SNSLOW	0 - 24		Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per il range delle basse.					
MIXHi	OFF, -24 - 6		Regola la quantità di mix delle alte.					
MIXMID	OFF, -24 - 6		Regola la quantità di mix del midrange.					
MIXLOW	OFF, -24 - 6		Regola la quantità di mix delle basse.					

● **Modulo NORMALIZER**

TIPO	Parametro	
NORMLIZER	Regola il livello d'ingresso del modulo MULTI COMP.	
	GAIN	
Parametro	Range impostazione	Descrizione
GAIN	-12 - 12	Regola il livello.

● **Modulo 3 BAND EQ**

Ved. algoritmo GUITAR/BASS.

● **Modulo DIMENSION**

TIPO	Parametro	
DIMENSION	Produce ampiezza spaziale.	
	RISE_1	RISE_2
Parametro	Range impostazione	Descrizione
RISE_1	0 - 30	Regola il grado di enfasi della componente stereo.
RISE_2	0 - 30	Regola la spaziosità che include la componente monofonica.

● **Modulo TOTAL**

Ved. algoritmo GUITAR/BASS.

■ Send effect

TIPO	Parametro				
HALL	Simula l'acustica di una sala da concerto.				
ROOM	Simula l'acustica di una stanza.				
SPRING	Simula un apparecchio di riverbero del tipo a molla.				
PLATE	Simula un riverbero a piastra.				
	PREDLY	DECAY	HI EQ	LO EQ	LEVEL
	*Parametri per i tipi da HALL a PLATE sono gli stessi.				
CHORUS	Aggiunge pulsazione e spaziosità al suono.				
	LFOTYP	DEPTH	RATE	PREDLY	LEVEL
DELAY	Effetto delay con tempo di ritardo fino a 1 secondo.				
	TIME	FB	DAMP	PAN	LEVEL

Parametro	Range impostazione	Descrizione
PREDLY	HALL - PLATE: 1 - 100	Regola il tempo di pre-delay .
	CHORUS: 1 - 30	
DECAY	1 - 30	Regola il tempo di riverbero.
HI EQ	-12 - 6	Regola il livello di high range del suono effettato.
LO EQ	-12 - 6	Regola il livello di low range del suono effettato.
LEVEL	0 - 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
LFOTYP	Mn, St	Seleziona la fase del LFO: Mn (mono) o St (stereo).
DEPTH	0 - 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
TIME	1 - 999, 1.0	Regola il tempo di delay.
FB	0 - 10	Regola la quantità di feedback.
DAMP	0 - 10	Regola le quantità di taglio sull'high range del suono con delay.
PAN	L10 - L1, C, r1 - r10	Regola la posizione sullo stereo del suono con delay.

Pattern Rhythm

Basic	
N.	Nome pattern
000	08ST1
001	08ST2
002	08ST3
003	08ST4
004	08ST5
005	08ST6
006	08ST7
007	08ST8
008	08ST9
009	08STA
010	08STB
011	08STC
012	16ST1
013	16ST2
014	16ST3
015	16ST4
016	16ST5
017	16ST6
018	16ST7
019	16ST8
Rock	
N.	Nome pattern
020	RCK01
021	RCK02
022	RCK03
023	RCK04
024	RCK05
025	RCK06
026	RCK07
027	RCK08
028	RCK09
029	RCK10
030	RCK11
031	RCK12
032	RCK13
033	RCK14
034	RCK15
035	RCK16
036	RCK17
037	RCK18
038	RCK19
039	RCK20
040	RCK21
041	RCK22
042	RCK23
043	RCK24
044	RCK25

045	RCK26
046	RCK27
047	RCK28
048	RCK1V
049	RCK2V
050	RCK3V
051	RCK4V
052	RCK5V
053	RCK6V
054	RCK7V
055	RCK8V
056	RCK1F
057	RCK2F
058	RCK3F
059	RCK4F
060	RCK5F
061	RCK6F
062	RCK7F
063	RCK8F
064	RCK9B
Hard rock	
N.	Nome pattern
065	HRK01
066	HRK02
067	HRK03
068	HRK04
069	HRK05
070	HRK06
071	HRK07
072	HRK1V
073	HRK2V
074	HRK3V
075	HRK4V
076	HRK1F
077	HRK2F
078	HRK3F
079	HRK4F
Metal	
N.	Nome pattern
080	MTL01
081	MTL02
082	MTL03
083	MTL04
084	MTL1V
085	MTL2V
086	MTL1F
087	MTL2F
088	THR01
089	THR02

090	PUK01
091	PUK02
Funk	
N.	Nome pattern
092	FNK01
093	FNK02
094	FNK03
095	FNK04
096	FNK05
097	FNK06
098	FNK07
099	FNK08
100	FNK09
101	FNK10
102	FNK11
103	FNK12
104	FNK1V
105	FNK2V
106	FNK3V
107	FNK4V
108	FNK1F
109	FNK2F
110	FNK3F
111	FNK4F
R'n'B	
N.	Nome pattern
112	RNB01
113	RNB02
114	RNB03
115	RNB04
116	RNB05
117	RNB06
118	RNB07
119	RNB08
120	RNB09
121	RNB10
122	RNB1V
123	RNB2V
124	RNB1F
125	RNB2F
Hip hop	
N.	Nome pattern
126	HIP01
127	HIP02
128	HIP03
129	HIP04
130	HIP05
131	HIP06
132	HIP07

133	HIP08
134	HIP09
135	HIP10
136	HIP11
137	HIP12
138	HIP13
139	HIP14
140	HIP15
141	HIP16
142	HIP17
143	HIP18
144	HIP19
145	HIP20
146	HIP21
147	HIP22
148	HIP1V
149	HIP2V
150	HIP3V
151	HIP4V
152	HIP5V
153	HIP6V
154	HIP7V
155	HIP8V
156	HIP9V
157	HIP0V
158	HIP1F
159	HIP2F
160	HIP6F
161	HIPFU
Dance	
N.	Nome pattern
162	DNC01
163	DNC02
164	DNC03
165	DNC04
166	DNC05
167	DNC06
168	DNC1V
169	DNC2V
170	DNC3V
171	DNC4V
172	DNC1F
173	DNC2F
174	DNC3F
175	DNC4F
House	
N.	Nome pattern
176	HUS01
177	HUS02

178	HUS03
179	HUS04
180	HUS1V
181	HUS2V
182	HUS1F
183	HUS2F
Techno	
N.	Nome pattern
184	TCH01
185	TCH02
186	TCH03
187	TCH04
188	TCH05
189	TCH06
190	TCH07
191	TCH08
192	TCH09
193	TCH10
194	TCH1V
195	TCH2V
196	TCH1F
197	TCH2F
Drum'n'bass	
N.	Nome pattern
198	DNB01
199	DNB02
200	DNB03
201	DNB04
202	DNB05
203	DNB06
204	DNB1V
205	DNB2V
206	DNB1F
207	DNB2F
Trip	
N.	Nome pattern
208	TRP01
209	TRP02
210	TRP03
211	TRP04
Ambient	
N.	Nome pattern
212	AMB01
213	AMB02
214	AMB03
215	AMB04
216	AMB1V
217	AMB2V
218	AMB1F
219	AMB2F
Blues	
N.	Nome pattern
220	BLS01
221	BLS02

222	BLS03
223	BLS04
224	BLS05
225	BLS06
226	BLS1V
227	BLS2V
228	BLS1F
229	BLS2F
Country	
N.	Nome pattern
230	CTR01
231	CTR02
232	CTR03
233	CTR04
234	CTR1V
235	CTR2V
236	CTR1F
237	CTR2F
Jazz	
N.	Nome pattern
238	JZZ01
239	JZZ02
240	JZZ03
241	JZZ04
242	JZZ05
243	JZZ06
244	JZZ07
245	JZZ1V
246	JZZ2V
247	JZZ1F
248	JZZ2F
Shuffle	
N.	Nome pattern
249	SFL01
250	SFL02
251	SFL03
252	SFL04
253	SFL05
254	SFL1V
255	SFL2V
256	SFL1F
257	SFL2F
Ska	
N.	Nome pattern
258	SKA01
259	SKA02
260	SKA03
261	SKA04
Reggae	
N.	Nome pattern
262	RGG01
263	RGG02
264	RGG03
265	RGG04

266	RGG1V
267	RGG2V
268	RGG1F
269	RGG2F
African	
N.	Nome pattern
270	AFR01
271	AFR02
272	AFR03
273	AFR04
274	AFR05
275	AFR06
276	AFR07
277	AFR08
278	AFR1V
279	AFR2V
280	AFR1F
281	AFR2F
Latin	
N.	Nome pattern
282	LTN01
283	LTN02
284	LTN03
285	LTN04
286	LTN05
287	LTN06
288	LTN07
289	LTN08
290	LTN09
291	LTN10
292	LTN11
293	LTN12
294	LTN1V
295	LTN2V
296	LTN3V
297	LTN4V
298	LTN1F
299	LTN2F
300	LTN3F
301	LTN4F
Ballad	
N.	Nome pattern
302	BLD01
303	BLD02
304	BLD03
305	BLD04
306	BLD05
307	BLD06
308	BLD07
309	BLD08
310	BLD09
311	BLD10
312	BLD11
313	BLD1V

314	BLD2V
315	BLD1F
316	BLD2F
Introduction	
N.	Nome pattern
317	ITR01
318	ITR02
319	ITR03
320	ITR04
321	ITR05
322	ITR06
323	ITR07
324	ITR08
325	ITR09
326	ITR10
327	ITR11
328	ITR12
329	ITR13
330	ITR14
331	ITR15
332	ITR16
333	ITR17
334	ITR18
335	COUNT
Ending	
N.	Nome pattern
336	OTR01
337	OTR02
338	OTR03
339	OTR04
340	OTR05
341	OTR06
342	OTR07
Nessun suono	
N.	Nome pattern
343	ALMUT
344	EMPTY
-	
508	
Metronomo	
N.	Nome pattern
509	MTR34
510	MTR44

Patch effetti

■ Effetto Insert

Algoritmo GUITAR/BASS

N.	Nome patch	Commento
0	STNDRD	Suono base adattato per la registrazione
1	RCT-BG	Suono di ampli high-gain della serie americana "Rectifier"
2	9002LD	Suono ZOOM 9002
3	NYFUSN	Suono clean per la registrazione
4	F-TWED	Suono di un piccolo ampli valvolare vintage di costruzione americana
5	J-CHO	Suono clean JC
6	ARMWAH	Wah con ARRМ
7	BEATLE	Suono Mersey Beat tipo Class-A
8	JIMVIB	Famoso vibrato rifatto
9	BLKPNL	Suono heavy metal di ampli stack americani "serie 5100"
10	SP-DRV	Suono drive regolare
11	CMPCLN	Suono di compressione naturale
12	FUNKY	Tagliente suono funky
13	PNCCLN	Normale suono arioso con punch
14	WETRHY	Suono tagliente per ballad
15	PHASER	Suono clean che simula un effetto phase vintage
16	12-CLN	Suono clean con una ottava superiore
17	JZTONE	Suono clean per il jazz
18	ARPEG	Suono clean per arpeggi
19	ACSIM1	Simula un suono di chitarra acustica disadorno
20	ACSIM2	Scintillante suono detuned senza modulazione
21	AG-D	Suono brillante per chitarra elettroacustica
22	AG-G	Suono caldo per chitarra elettroacustica
23	BOTTLE	Suono slide per chitarra elettrica
24	CRUNCH	Insieme di crunch e delay della serie "800"
25	FDRCLN	Suono clean di ampli valvolare vintage americano
26	50SRNB	Suono tremolo per il rhythm & blues
27	CRUCMP	Suono crunch con un tocco di compressione
28	MATCRU	Suono crunch di moderno ampli class-A
29	ROCBLY	Suono rockabilly con breve delay
30	STRIHT	Versatile suono solista diretto
31	MRSDRV	Piena distorsione con ricco sustain
32	BALLAD	Caldo suono solista
33	MADBSS	Suono distorto di basso per accordi suonati sulle alte e solista
34	SOLDAN	Suoni di ampli high-gain per impostazioni mezzo tono single coil
35	DUPLEX	Spazioso suono lead con effetto di doppia stratificazione
36	BLEFNG	Suono bluesy per il fingerpicking
37	MELODY	Gustoso suono seasoned per melodie
38	WILDFZ	Fuzz box vintage
39	CRY	Suono "cry effect" originale di Zoom
40	B-PICK	Suono compatto per suonare col plettro
41	B-OD	Suono di retro distorsione
42	B-DRV	Suono di forte distorsione
43	B-FING	Suono tutto tondo per il fingerpicking

44	B-SLAP	Chiaro suono slap
45	B-COMP	Suono con attacco, controllato dalle dinamiche di pizzicato
46	B-EDGE	Suono compatto con edge
47	B-SOLO	Suono chorus per melodie
48	BS-8VA	Suono con ottava superiore aggiunta
49	B-WAH	Basso funky con auto-wah
50-59	EMPTY	

Algoritmo MIC

N.	Nome patch	Commento
0	VO-STD	Effetto vocale standard
1	VO-ROK	Effetto vocale rock
2	VO-BLD	Effetto vocale ballad con chorus detuned
3	VOECHO	Eco vocale
4	VO-C1	Morbido suono piacevole per microfoni a condensatore
5	VO-C2	Aggiunge profondità ai microfoni a condensatore
6	TAPECP	Simula una multi-registrazione analogica
7	DEEP	Delay per voci, utile per gridi o suoni che tagliano
8	FANFAN	Suono come di voce nel ventilatore
9	AG-LIV	Suono per registrazione microfonica con live feel, non solo per chitarra
10	AG-BRT	Suono chiaro e brillante per registrazioni microfoniche
11	AG-SLO	Ricco suono solista
12	AG-EGE	Suono per la registrazione di chitarra acustica con edge accresciuta
13	AG-STM	Suono per la registrazione di chitarra acustica per lo strumming
14	WIND	Suono con particolare midrange
15	BRASS	Breve delay dal suono chiaro
16	PIANO	Potenzia profondità e definizione
17	AG-MX1	Potenzia il suono per lo strumming
18	AG-MX2	Potenzia il suono per l'arpeggio
19	SWEEP	Aggiunge sweep acuto a percussioni one-shot
20-29	EMPTY	

Algoritmo LINE

N.	Nome patch	Commento
0	SYNLD1	Per solista a singole note di synth
1	ORGAN	Phaser per synth/organo
2	EP-CHO	Bel chorus per piano elettrico
3	SYNLD2	Suono di jet vecchio stile per solista di synth
4	SOLNR	Simulazione di ensemble di archi analogici
5	ORGROC	Distorsione spinta per organo rock
6	CLVFLG	Wah per clavinet
7	CNCERT	Effetto sala da concerto per piano
8	HONKEY	Simulazione di piano honky-tonk
9	SHUDDR	Suono affettato per tracce techno
10	TKPIKO	Per sequenza frasi o chitarra "muted"
11	MTONE	Distorsione con corpo midrange enfatizzato
12	DOUBLR	Doubling per traccia vocale
13	BASBST	Enfatizza il low range

Appendice

14	MN2ST	Dà spaziosità a sorgenti monofoniche
15	DIRTY	Distorsione low-fi con modulatore ad anello
16	SWPPHA	Phaser con potente risonanza
17	8VA	SFX che aggiunge un'ottava inferiore al suono
18	SFXLAB	Suono di SFX spinto per synth
19	AMRDIO	Simulazione di radio AM
20-29	EMPTY	

Algoritmo DUAL

N.	Nome patch	Ingresso consigliato L/R	Commento
0	ALMTY	Vocal/Guitar	Suono naturale per ballad di chitarra
1	CONTMP	Vocal/Guitar	Enfatizza alto e basso range e taglia il midrange
2	GENTLE	Vocal/Guitar	Caldo suono per accompagnamento di arpeggio
3	BRECHO	Vocal/Guitar	Suono brillante con eco
4	VO+PF	Vocal/Piano	Per ballad col piano
5	VO+EP	Vocal/Keyboard	Per piano elettrico e voci doppiate
6	VO+VO1	Vocal/Vocal	Suono naturale per duo vocale
7	VO+VO2	Vocal/Vocal	Per armonie vocali
8	VO+VO3	Vocal/Vocal	Suono caldo per duo vocale
9	ONEREC	Line source/Guitar	Per registrare con microfono stereo single point
10	ENSBLE	Guitar/Piano	Per chitarra con forte attacco e piano dolce
11	ENHNCE	Guitar/Vocal	Potenzia un profilo chiaro e forte per le ballad
12	AMRDIO	Vocal/Vocal	Simula una radio mono in AM
13	BIGSHP	Guitar/Guitar	Potenzia la chiarezza complessiva
14	BRIGHT	Guitar/Guitar	Aspetto acuto e brillante
15	WARMY	Vocal/Vocal	Caldo suono con midrange prominente
16	FAT+	Guitar/Vocal	Mette in evidenza un midrange sottile
17	FOLK D	Guitar/Guitar	Suono fresco e pulito
18	CNTMPY	Vocal/Piano	Versatile suono chiaro
19	TV NWS	Vocal/Vocal	Suono da notiziario TV
20-29	EMPTY		

Algoritmo MASTERING

N.	Nome patch	Commento
0	ROCK	Rende "live" un suono di mix rock style
1	LIVE	Aggiunge un live feel
2	WARM	Aggiunge un caldo feel
3	TIGHT	Hard feel
4	CLAFY	Enfatizza il range high-end
5	VOCAL	Porta la voce in primo piano
6	FULL	Forte compressione su tutto il range di frequenze
7	CLEAR	Potente tuning con midrange enfatizzato
8	POWER	Potente low range
9	+ALFA	Potenzia la forza complessiva
10	AL-POP	Mastering convenzionale
11	STWIDE	Per registrazione bounce wide-range
12	CLR DM	Potenzia la chiarezza e la spaziosità
13	DISCO	Per suono da club
14	BOOST	Per finitura hi-fi
15-19	EMPTY	

Effetto send/return

N.	Nome patch	Commento
0	TIGHT	Riverbero Hall con forte qualità tonale
1	SOFT	Riverbero Hall con leggera qualità tonale
2	LARGE	Simula il riverbero di una grande sala
3	SMALL	Simula il riverbero di una piccola sala
4	BALLAD	Per lente ballad
5	BUDKAN	Simula il riverbero del Budokan di Tokyo
6	SECBRS	Riverbero per sezione di ottoni
7	SHORT	Breve riverbero
8	REALPL	Simulazione di riverbero a molla
9	DOME	Riverbero di Domed-stadium
10	BIGAPL	Simula uno grosso booth di registrazione
11	BRGT R	Riverbero Room con forte qualità tonale
12	LIVE	Simula il riverbero di un club
13	WARMTH	Morbido riverbero naturale
14	POWER	Riverbero Gate
15	VNTSPR	Simula il riverbero a molla analogico
16	CLEASP	Riverbero Clear con tempo di riverbero breve
17	DOKAN	Simula il riverbero di un flauto di terracotta
18	NATL-C	Chorus leggermente modulato per accompagnamento
19	VO CHO	Chorus che aggiunge colore alle voci
20	GT CHO	Chorus per suoni di chitarra deboli
21	FLAT-C	Chorus fast-rate
22	DEEP-C	Versatile chorus profondo
23	DETUNE	Per strumenti con forti armoniche tipo piano elettrico o synth
24	ECHO	Fiammeggiante delay in stile analogico
25	DLY375	Corrisponde al tempo comunemente usato di 120 BPM
26	LNGDLY	Lungo delay per ballad
27	SRTDLY	Versatile breve delay

Appendice

28	SLO LD	Tiene compatte le frasi veloci
29	WRMDLY	Simula un caldo delay analogico
35-39	EMPTY	

Drum kit/Bass program

● Drum kit

N.	Display	Nome kit
0	LIVE	Live kit
1	POWER	Power kit
2	JAZZ	Jazz kit
3	ANALOG	Analog kit
4	GENE	General kit
5	FUNK	Funk kit
6	SCRAT	Scratch kit

● Bass program

N.	Display	Nome program
0	FING	Finger bass
1	PICK	Pick bass
2	SLAP	Slap bass
3	ACSTK	Acoustic bass
4	SYNTH	Synth bass

Compatibilità con PS-02 e MRS-4

■ PS-02

Quando una card SmartMedia di PS-02 è inserita in PS-04, l'unità opera nel modo seguente:

- Se tutte le tracce audio di una song sono registrate in qualità "HF" (Hi-Fi), viene automaticamente creato un project di grado "HI-FI" .
- Se tutte le tracce audio di una song sono registrate in qualità "LG" (long), viene automaticamente creato un project di grado "LONG".
- Se tracce audio di qualità "HF" e "LG" sono miste in una song, viene creato un project di grado "HI-FI". Tuttavia, le tracce di grado "LG" non vengono eseguite.

■ MRS-4

- I dati di PS-04 non sono compatibili con quelli di MRS-4.
- Zoom Corporation non assume alcuna responsabilità per le conseguenze derivanti dall'utilizzo di card SmartMedia di MRS-4 su PS-04.

File su card SmartMedia

PROJECTxx.INI

Informazioni di impostazione marcatori, parametri di traccia, effetti

RHYTHMxx.SEQ

Informazioni della sezione rhythm

xx-yz.AUD

Dati audio

MAC_PRM.INI

Numero del project più recentemente modificato

- * "xx" corrisponde al numero di project 00-99, "y" al numero di traccia 0-3, "z" al numero di V-take 0-9.
- * Non cambiate i nomi dei file usando uno SmartMedia reader/writer convenzionale. Se i file hanno nomi differenti, non saranno riconosciuti su PS-04.

INDICE

■ Simboli

-	76
(76
)	76
+	76

■ A

A-B repeat	38
Algoritmo	21, 84
AUDIO (modo)	36
Audio (traccia)	6
Auto punch-in/out	41

■ B

Bass program	60
Esecuzione manuale	62
Selezione	70
Bass program (elenco)	120
Bass track	60
Batterie	11
Bounce	31, 42

■ C

Chord (accordo)	
Tipo di accordo	70
Immettere una serie di accordi	78
Collegamenti	10
Compatibilità dati	121
Copia	
Copiare una misura	81
Copiare un pattern	68
Copiare un range di dati specificato	47
Copiare una V-take	51

■ D

Delete (cancellare)	
Cancellare un pattern	69
Cancellare un project	97
Cancellare una V-take	51

Demo song	12
Drum kit	60
Esecuzione manuale	62
Selezione	70
Drum kit (elenco)	120
Drum track	60

■ E

EFFECT (modo)	86
Effetto	6, 84
Effetto (parametro)	85
Effetto (tipo)	85
EQ	26
Erase (cancellare)	
Cancellare una song	83
Cancellare un range specificato di dati	49
Ev	78

■ F

FAST input	76
------------	----

■ H

HI EQ	57
-------	----

■ I

Importazione	93
Insert (effetto)	21, 84
Cambiare nome del patch	90
Elenco parametri effetto	104
Elenco tipi di effetto	104
Elenco Patch	116
Memorizzare patch	89
Modifica di un patch	87
Selezionare patch	86

■ L

LO EQ	57
Locate (funzione)	37

■ M

Marker (funzione)	37
Mastering (effetto)	30
Metronomo	72
Microfono incorporato (impostazione gain)	99
Missaggio	26, 30
Misuratore di livello	99
Mixer	7, 53
Modo	7
MRS-4	121

■ O

Overdub	24
---------	----

■ P

PAN	57
Pannello frontale	9
Pannello laterale	9
Pannello posteriore	9
Pannello superiore	8
Panning	26
Patch	85
Pattern	59
Cambiare caratteristiche specifiche del pattern	69
Cambiare nome del pattern	70
Cambiare il tempo	61
Copiare un pattern	68
Creare un pattern	63
Cancellare un pattern	69
Importare da un altro project	83
Precount	72
Regolazione volume drum/bass	70
Selezionare e suonare un pattern	60
Visualizzare/cambiare beat	72
Visualizzare/cambiare	

- numero di misure 72
 Pattern (editing) 69
 Pattern (elenco 1) 14
 PATTERN (modo) 59
 Schermata locate 60
 Schermata rhythm pad 60
 Schermata superiore 60
 Pattern (utility) 71
 Power-on/off 11
 Project 95
 Cambiare nome
 del project 98
 Cancellazione 97
 Controllo del grado 45
 Creazione 15, 96
 Protezione in scrittura 97
 Selezione 96
 Visualizzare il tempo
 residuo di registrazione 97
 PS-02 121
 Punch-in/out 40
 Auto punch-in/out 41
 Punch-in/out manuale 40
- Q**
 Quantizzazione 71
- R**
 Record (registrare) 13, 36
 Overdubbing 24
 Precount 44
 Preparativi 15
 Registrare
 la prima traccia 19
 Recorder (registraratore) 6
 Retroilluminazione 99
 Rhythm 6, 59
 RHYTHM (modo) 7, 59
 Root (nota fondamentale) 70
- v S**
 Send/return (effetto) 28, 85
- Cambiare nome
 di un patch 91
 Editing di un patch 90
 Effect parameter
 (elenco) 113
 Effect type (elenco) 113
 Memorizzare un patch 91
 Patch (elenco) 119
 Selezionare un patch 90
 SmartMedia 10
 File memorizzati 121
 Formattazione 100
 Song 59
 Cancellazione 83
 Copiare una misura 81
 Creare una song 73
 Cancellare un pattern 75
 Editing 81
 FAST input 76
 Immettere informazioni
 di sequenze di accordi 78
 Immettere informazioni
 di eventi 79
 Importare da un altro
 project 93
 Inserire un pattern 75
 Sostituire un pattern 75
 Step input 73
 Trasporre 82
 SONG (modo) 59, 73
 Schermata accordi 73
 Schermata locate 73
 Schermata rhythm pad 73
 Schermata superiore 73
 Sorgente d'ingresso 19, 53
 Specifiche 101
 Step input
 Bass track 64
 Drum track 66
 Song 73
 Stereo link 58
 Sistema 95
 SYSTEM (modo) 95
- T**
 Tempo 61
 Traccia 6
 Aggiungere due tracce 58
 Mixare il suono riprodotto .
 delle tracce 56
 Processare il segnale
 di ciascuna traccia 56
 Selezionare la traccia
 di registrazione 55
 Traccia (editing) 46
 Editing di un range
 specificato 46
 Editing di una V-take 50
 Traccia (parametro) 27, 56
 Trasposizione 82
 Trimming 49
 Tuner (funzione) 93
- V**
 V TAKE 57
 V-take 6, 36
 Attivazione 36
 Cancellazione 51
 Copia 51
 Scambio 52



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

PS-04 - 5004-1