

# IMPORTANTE

## Leggere Prima di Usare lo Strumento!

Congratulazioni per aver acquistato il nuovo **Equinox** Synthesizer Workstation della Generalmusic. Questo strumento è dotato di una Flash-ROM, una memoria aggiornabile da dischetto che permette di aggiungere allo strumento le ultime novità operative e le nuove funzioni. **Seguire attentamente queste istruzioni prima di usare lo strumento per la prima volta, per assicurare una corretta funzione dello stesso.** Rivolgersi al punto vendita Generalmusic di fiducia per informazioni sulle future novità da caricare nella Flash-ROM.

### **FASE 1**

Con lo strumento spento (interruttore di accensione in posizione OFF), inserire il dischetto contenente il sistema operativo "**Equinox Operating System Disk**" (fornito con lo strumento) nel drive. **Dopo aver inserito il dischetto, accendere lo strumento (posizione ON).**

### **FASE 2**

Compare sul display il seguente messaggio:

**Loading OS-DISK clears ALL MEMORY!! <Enter to Load/Escape to abort>**

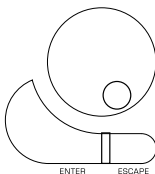
**Premere ENTER** ed attendere circa 3 minuti finchè il sistema operativo sia caricato. Terminato il caricamento, sul display compare il seguente messaggio:

**Loading Successful!! <Enter to continue>**

**Premere ENTER** di nuovo per completare la normale procedura di accensione. Terminata la procedura di accensione, **spegnere lo strumento (OFF)** prima della fase finale di reset.

**IMPORTANTE: ESTRARRE IL DISCHETTO CONTENENTE IL SISTEMA OPERATIVO DAL DRIVE PRIMA DI PROCEDERE ALLA FASE FINALE DI RESET!**

### **FASE FINALE**



Accendere lo strumento premendo **POWER** e contemporaneamente **RUOTARE IL DIAL** fino a quando il messaggio seguente non appare nel display:

**!!WARNING!! Dial on Power-Up Requests Memory Clear!!**

**<Enter to clear/Escape to abort>**

**Premere ENTER.** A questo punto la procedura di reset è terminata e il vostro Digital Keyboard della Generalmusic è permanentemente aggiornato.

**Nota:** All'accensione iniziale, potrebbe comparire un messaggio di Batteria tampone scarica. Questo messaggio non apparirà se si lascia lo strumento acceso per alcune ore. Durante questo periodo, la batteria tampone che mantiene i dati nuovi in memoria si ricarica. Nel frattempo, basta premere **ENTER** o **ESCAPE** per cancellare il messaggio di avvertimento e continuare con la procedura di accensione.

# EQUINOX



271220

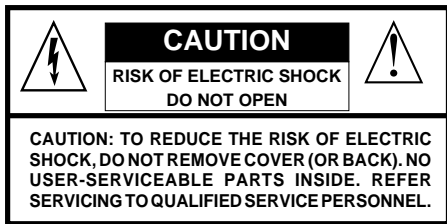


# EQUINOX



## Manuale d'uso

Cod. 271220 Italiano



Il simbolo del fulmine con la freccia, incluso in un triangolo equilatero, mette in guardia l'utente sui rischi dovuti alla presenza di componenti non isolati elettricamente all'interno dello strumento, che possono costituire pericolo di scosse elettriche.



Il punto esclamativo incluso in un triangolo equilatero mette in guardia l'utente sulla presenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione allegata allo strumento.

## PRECAUZIONI

### ISTRUZIONI RIGUARDANTI I RISCHI DI INCENDIO, SCOSSA ELETTRICA O DANNO FISICO ALLE PERSONE

1. Prima di accendere lo strumento, leggete attentamente le istruzioni concernenti la sicurezza contenute nel manuale (Precauzioni, Installazione, Norme FCC se prescritte dalla legislazione in vigore nel paese in cui l'apparecchiatura è stata venduta).
2. Non usate lo strumento in prossimità di acqua (per esempio, vicino a una piscina, a rubinetti, condotte o su pavimenti bagnati) e non esporre il prodotto alla pioggia.
3. Questo strumento deve essere utilizzato in combinazione con un supporto raccomandato dal costruttore, o con il supporto eventualmente fornito in dotazione. Se lo strumento deve essere assemblato prima dell'uso, seguite attentamente le istruzioni di montaggio contenute alla fine del manuale.
4. Questo strumento, usato da solo o in combinazione con un amplificatore, altoparlanti amplificati o una cuffia stereo, può arrecare danni all'udito. Non tenete il volume alto per troppo tempo. Se avvertite disturbi all'orecchio, rivolgetevi ad un medico specializzato.
5. **ATTENZIONE:** Non posizionate lo strumento, o qualsiasi altro oggetto pesante, sopra il cavo di alimentazione. Disponete lo strumento in modo che i cavi non intralcino il passaggio. Non trascinare oggetti pesanti sui cavi.
6. Disponete lo strumento in modo che le prese d'aria non siano ostruite.
7. Tenete il prodotto lontano da sorgenti di calore quali radiatori, condizionatori d'aria calda o altri dispositivi di riscaldamento.
8. Utilizzate un alimentatore del tipo descritto nel manuale d'istruzioni, o fornito insieme al prodotto.
9. Per ragioni di sicurezza, utilizzate per il cavo di alimentazione una spina polarizzata (uno spinotto più largo degli altri). Se non riuscite ad inserire la spina nella presa di corrente, contattate un elettricista per sostituire la vecchia presa. Non rinunciate alla sicurezza data da questo tipo di spina.
10. Se non intendete usare lo strumento per un lungo periodo, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.
11. Fate attenzione a non far cadere, attraverso le aperture, oggetti o liquidi all'interno dello strumento.
12. Questo prodotto deve essere riparato solo da personale qualificato nei casi in cui:
  - a) il cavo di alimentazione o la spina sono stati danneggiati;
  - b) oggetti o liquidi sono penetrati nello strumento;
  - c) lo strumento è rimasto sotto la pioggia;
  - d) non funziona normalmente o mostra un decadimento qualitativo nelle prestazioni;
  - e) lo strumento è caduto, o l'involucro esterno è stato danneggiato.
13. Non cercate di riparare lo strumento, a meno che non si tratti di eseguire la manutenzione ordinaria descritta nel manuale d'istruzioni. Le riparazioni devono essere eseguite da personale qualificato.
14. Alcuni prodotti Generalmusic possono essere dotati, di serie o come opzione, di panche o mensole. Assicuratevi che panche e mensole siano montate correttamente e risultino perfettamente stabili prima di usarle.
15. Disturbi elettromagnetici (RFI). Questo prodotto elettronico impiega una tecnologia digitale di campionamento (Sample Wave Processing, SWP) che può alterare la qualità della ricezione radio/TV. Leggete le norme FCC nella penultima pagina di copertina del manuale d'istruzioni per ulteriori informazioni.

## LEGGETE QUESTE ISTRUZIONI

Le informazioni contenute in questo volume sono state attentamente redatte e controllate. Tuttavia non è assunta alcuna responsabilità per eventuali inesattezze. Tutti i diritti sono riservati. Questo documento non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto per intero o in parte senza previo consenso della Generalmusic S.p.A. Generalmusic si riserva il diritto di apportare senza preavviso cambiamenti e modifiche estetiche, funzionali o di design a ciascun prodotto. Generalmusic non assume alcuna responsabilità per danni a cose o persone causati dall'uso improprio del prodotto.

Copyright Generalmusic © 1998. Tutti i diritti riservati.

I prodotti o marchi citati in questa pubblicazione (Akai, Apple, Ensoniq, Emu, IBM, Jaz, Kurzweil, Macintosh, Microsoft, MS-DOS, Roland, Sample Vision, Windows, Zip) sono marchi registrati dei rispettivi proprietari.

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

**Note:** This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this instrument does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the instrument off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

**CAUTION:** Changes or modifications to this product not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate this product.

**Stock Code 271220**

Specifiche soggette a cambiamento senza preavviso.

**PRINTED IN ITALY**



Sales Division: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose, 12  
Tel. +39 541 959511 – fax +39 541 957404 – tlx 550555 GMUSIC I  
Internet: <http://www.generalmusic.com>

# Sommario

---

Introduzione	i
Il Manuale d'uso	ii

## GUIDA RAPIDA

Pannello frontale	2
Pannello posteriore (Conessioni)	5
Configurazione dello strumento ed operazioni elementari	6
Collegamento della cuffia	6
Collegamento ad un sistema di amplificazione	6
Accensione	7
Regolare il volume	7
Collegare i pedali	7
Usare le Wheels (ruote)	8
Usare l'Aftertouch	8
Suonare con o senza gli effetti	9
Trasposizione dello strumento	9
Usare il tasto Solo	10
Concetti base	11
Il display grafico LCD	11
Selezione, Navigazione e Immissione dati	12
Selezione - il Dial e i Cursori	12
I tasti Funzione F1 - F4	12
La Tastierina Numerica	12
Navigazione ed immissione dati	13
Sliders e tasti di controllo	13
Enter/Escape	13
Immissione dati	14

## GUIDA PRATICA

### 1 • MODO SOUND

Famiglie di Suoni	1. 2
Drum Kits e Drum Sounds	1. 3
Selezione dei Suoni	1. 4
Spostarsi tra le Famiglie	1. 6
Modificare i Suoni	1. 6
Quick Edit - (usando gli Sliders)	1. 8
Memorizzazione dei Suoni	1. 11
Locazioni User sound	1. 11
Mirror Locations	1. 12

Edit Avanzato – (utilizzando i Menu)	1. 13
Wave Menu	1. 14
Layers	1. 14
Waveform	1. 16
Volume	1. 16
Amp. Envelope	1. 16
Filter	1. 17
Pitch Envelope	1. 18
L.F.O	1. 19
Pan	1. 20
Menu Control	1. 22
Menu Effects	1. 24
Menu Other	1. 27

## **2 • MODO PERFORMANCE**

Parts List	2. 2
Menu Parts	2. 2
Le funzioni Parts List	2. 4
Selezione delle Parti	2. 6
Menu Mixer	2. 7
Menu Effects	2. 8
Menu Other	2. 9

## **3 • MODO DRUM**

Modificare un drumkit	3. 2
Bank / Prog	3. 2
Volume	3. 2
Pan	3. 2
Transpose / Tuning	3. 3
Filter	3. 3
Exclude	3. 3
Reverb / Profx Send	3. 3
Audio Out	3. 3
Dynamic Switch	3. 4
Tasto Copy	3. 5
Tasto Expand	3. 5
Tasto Compare	3. 5
Tasto Restore	3. 6
Control, Effect e Other	3. 6
Memorizzazione di un nuovo Drumkit	3. 6

## **4 • MODO SAMPLE**

Sample Mode - Playback/Edit	4. 2
Sample Translator	4. 3
Assegnare i Samples	4. 5



Altre funzioni di assegnazione 4. 7

Editare i Samples 4. 8

## **5 • MODO DRAWBAR**

Tasti Funzione 5. 2

Menu Type 5. 2

Menu Setup 5. 3

Menu Effects 5. 4

Menu Split 5. 5

Memorizzare le configurazioni Drawbar 5. 6

Copiare una performance Drawbars in una Performance 5. 6

## **6 • ARPEGGIATOR**

Menu Edit 6. 2

## **7 • GROOVES**

Groove Library 7. 1

Groove Patches 7. 3

Creare una Groove Patch 7. 4

Memorizzazione di una Groove Patch 7. 7

Trasposizione di un Groove in tempo reale 7. 8

Shuffle 7. 9

Modificare un singolo Groove 7. 11

Creare un nuovo Groove 7. 12

Groove Lab 7. 13

## **8 • DISK**

Che cos'è la RAMFILE 8. 2

Save 8. 2

Load 8. 6

Utilities 8. 8

## **9 • SYSTEM**

Controls 9. 2

Tune 9. 4

Pitch 9. 4

Scale 9. 4

Master 9. 6

Reset 9. 6

Other 9. 8

## **10 • MIDI**

Menu Synth 10. 2

Menu Seq. 10. 3

Menu Master 10. 4

Midi Merge 10. 5

Menu Dump 10. 7

## 11 • SEQUENCER

- Registrazione di una sequenza – istruzioni di base 11. 2
- Cambiare i suoni ed i volumi 11. 4
- Navigare intorno alla vostra song 11. 5
- Entrare ed uscire dal modo RECORD 11. 5
- Registrazione di un'altra song 11. 6
- Funzioni del modo Record 11. 7
- Funzioni del modo Playback/Edit 11. 10
- Il tasto "UNDO" 11. 11
- Menu Edit 11. 12
- Creare un groove da una song 11. 23
- Events 11. 24
- Uso dell'Event List 11. 30
- Modificare gli Eventi della lista 11. 32
- Menu Master 11. 41
- Menu Option 11. 41
- Menu Clear 11. 41
- Menu Undo 11. 42
- Menu Effect 11. 43
- Menu Track 11. 44
- Menu Mixer 11. 44

## 12 • USER PANEL

- Creare una nuova configurazione di pannello 12. 2
- Impostazioni degli Sliders 12. 4
- Impostazione dei Tasti 12. 5

## 13 • NOTEPAD

## 14 • Ringraziamenti

## APPENDICE

### Tabelle

- ROM-Sounds A. 2
- Grooves A. 13
- Performances A. 16
- Drawbars A. 16
- Arpeggio A. 16
- Effects - Configurazione a 3 Effect A. 17
- Effects - Configurazione 2 + 2 Effect A. 17
- PROFX Block diagrams A. 18
- Midi Implementation Chart A. 28/29
- Indice analitico A. 31

Congratulazioni, e grazie per avere acquistato il nuovo **Equinox** Synthesizer Workstation della Generalmusic.

**Equinox**, disponibile in due versioni -con tastiera a 61 note e con tastiera a 76 note- ha un enorme potenziale tecnologico in grado di soddisfare le esigenze dei musicisti professionisti, permettendo loro di affrontare qualsiasi situazione, dalle esecuzioni dal vivo alle registrazioni in studio.

- Un'enorme varietà sonora (16Mb di campioni) grazie agli oltre 1000 Preset Sounds con locazioni User in grado di memorizzare più di 2000 suoni, 127 locazioni Performance e la funzione "Groove machine" con oltre 1000 Groove pre-programmati e totalmente editabili.
- L'ambiente operativo Drawbar permette di accedere istantaneamente ai suoni e ai controlli tipici di un organo Hammond, usando gli 8 Sliders che si trovano sul pannello, come dei veri controlli Drawbars: key-click, percussion, overdrive, etc..
- 250.000 eventi, sequencer a 16 tracce con song editing avanzato.
- Sound editing avanzato con polifonia da 64 note, 128 Filtri Digitali con Resonance, sono disponibili fino a 6 Oscillatori per voce, 3 LFO e fino a 21 Involuppi indipendenti con curve definite da 10 segmenti ciascuna.
- Sample Translator per creare user-sample e caricare nuovi sample nei formati più comunemente usati (Wav (PC), Aiff (Mac), Akai™, Kurzweil™, Smp, Snd). Gli aggiornamenti futuri del sistema operativo permetteranno di caricare anche campioni Roland™, Ensoniq™ ed Emu™.
- Completa implementazione MIDI - **Equinox** è lo strumento ideale come Master Controller di MIDI set-ups avanzati (32 Canali MIDI, 16 Zone MIDI programmabili, 8 Sliders programmabili, 2 Wheels programmabili e 3 Pedali assegnabili dall'utente).
- Memoria Flash-ROM che permette di aggiornare lo strumento per mezzo di dischetti contenenti nuove ed aggiornate funzioni.
- È possibile installare nell'**Equinox** una memoria opzionale (Sample RAM tamponata da 8Mb e fino a 32Mb di SIMMs), un Hard Disk interno da 2 Gigabytes e una porta SCSI compatibile con lettori esterni CD-ROM, Zip™, Jaz™.

# Il Manuale d'uso

---

Per assicurare un funzionamento duraturo e senza problemi al vostro strumento, leggete attentamente questo manuale. Il manuale viene fornito con un raccoglitore ad anelli.

La **Guida Rapida** vi mostra in modo veloce, le funzioni di ogni tasto del pannello di controllo e del display. Le illustrazioni vi aiutano a capire, in modo immediato, il funzionamento dello strumento.

Dopo aver familiarizzato con le funzioni di base dello strumento, passate alla **Guida Pratica** per scoprire e approfondire tutta la potenzialità dell'**Equinox**.

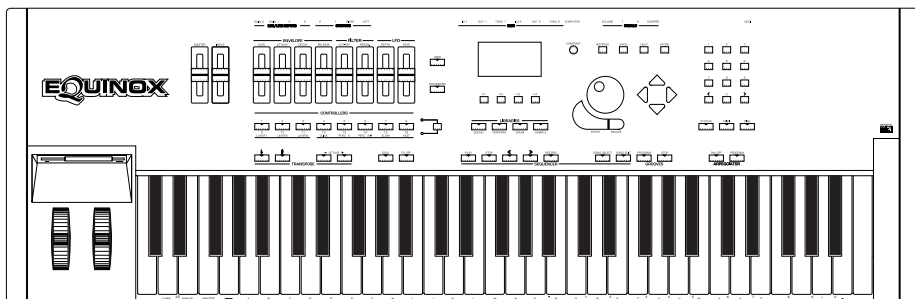
Alla fine del manuale troverete l'**Appendice** con tabelle varie, informazioni MIDI e l'indice analitico.

# Guida Rapida

---

Questa Guida Rapida spiega brevemente le funzioni dei singoli tasti, i controlli del pannello frontale e le connessioni poste sul pannello posteriore.

Più avanti troverete informazioni su come impostare lo strumento e sulle operazioni di base.

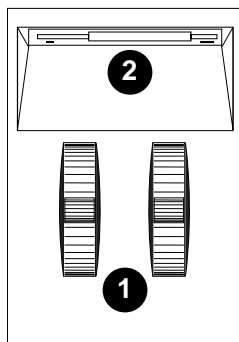
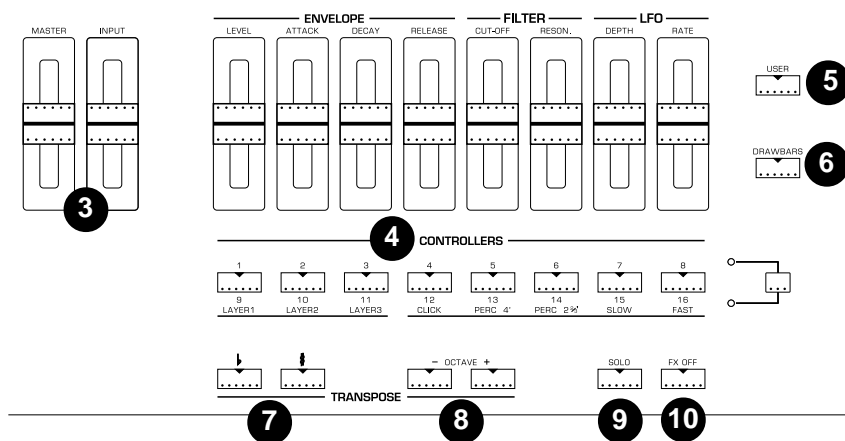


Pannello frontale

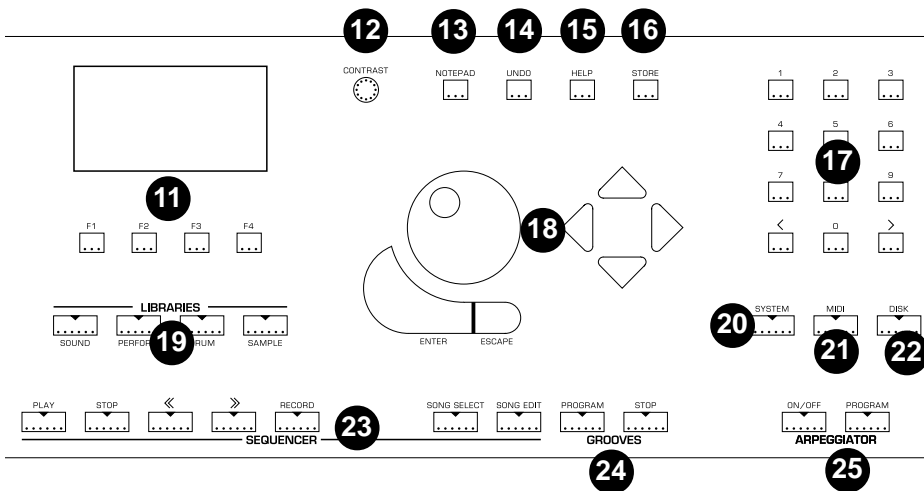


Pannello posteriore

# Pannello frontale



- 1. Due Wheels (ruote) programmabili:** La ruota di sinistra viene usata per modificare il Pitch Bend e ritorna automaticamente nella posizione centrale. La ruota di destra viene usata per modificare la Modulation ed è possibile muoverla liberamente.
- 2. Disk Drive:** Potete usare dischetti da 3,5 pollici a doppia densità (2DD) oppure ad alta densità (2HD).
- 3. Sliders (cursori) Master e Input:** Lo slider Master controlla il volume generale dello strumento. Lo slider Input controlla il volume dei segnali Mic/Line in ingresso nelle prese Input.
- 4. Sezione Controllers:** Sono sliders e tasti completamente programmabili. In modo Sound, gli sliders permettono di editare suoni in tempo reale (Envelope, Filter e LFO). In modo Drawbar, gli sliders funzionano come drawbars e i tasti 5-8 attivano funzioni tipiche di un organo elettronico (Click, Perc, Slow/Fast Rotary). Nei modi Performance e Song, gli sliders controllano il volume delle 16 parti del sequencer, mentre con i tasti si possono selezionare le parti (Tracce).
- 5. User:** Permette di modificare le funzioni di assegnazione degli sliders e dei tasti.
- 6. Drawbar:** Attiva il modo Drawbar.

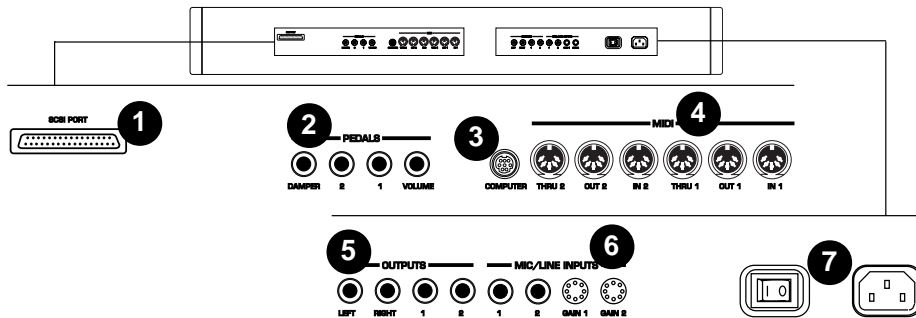


7. **Transpose  $b/\#$ :** Permette di trasporre il Master in passi di semitono in un range di  $\pm$  24 semitoni.
8. **Octave  $-/+$ :** Permette di trasporre il Master e le ottave (range di  $\pm$  5 ottave).
9. **Solo:** Nelle situazioni multi-traccia, permette di isolare un singolo suono.
10. **FX OFF:** Quando è acceso (LED acceso), il processore di effetti è "bypassato" e i suoni vengono emessi "dry" (asciutti).
11. **Display e tasti di selezione (F1 ... F4):** Display LCD grafico retroilluminato, con definizione a 128 x 64 pixel. I quattro pulsanti F1 ... F4 permettono di selezionare le corrispondenti funzioni che appaiono sul display, le quali cambiano a seconda del modo correntemente selezionato
12. **Contrast:** Girando la manopola, è possibile regolare il contrasto del display.
13. **Notepad:** Permette di creare, importare e modificare dei file di testo.
14. **Undo:** Nelle situazioni di edit, cancella l'ultima modifica apportata.
15. **Help:** Permette di accedere all'help on-line dello strumento, in diverse lingue.

16. **Store:** Permette di salvare le modifiche nella memoria dello strumento (Performances, Sounds, etc.).
17. **Keypad:** La tastierina numerica permette di digitare numeri relativi a selezioni di dati, di parametri, etc...
18. **Dial Data Entry, Cursori direzionali e tasti Enter/Escape:**  
Il Dial permette di selezionare dati in modo continuo. 4 cursori direzionali che permettono di muovere il cursore in negativo nella direzione delle frecce (su/giù/sinistra/destra). Il tasto Enter permette di accedere ai parametri delle funzioni correntemente selezionate e di confermare i dati specificati. Il tasto Escape permette di cancellare le operazioni e di uscire dalle funzioni selezionate.
19. **Libraries:** 4 pulsanti che permettono di accedere a specifiche librerie di dati (Sound, Performance, Drum, Sample).
20. **System:** Permette di editare le funzioni programmabili che influiscono sul funzionamento generale dello strumento (pedali, accordatura, dinamica della tastiera, etc.).
21. **Midi:** Permette di modificare le funzioni MIDI che influiscono sull'interfaccia MIDI e sulla porta Computer.
22. **Disk:** Permette di accedere alle funzioni di modifica dei file (Load, Save, Erase) e alle funzioni Utility relative a Floppy Disk, Hard Disk interno e porta SCSI.
23. **Sequencer:** Formato da 5 pulsanti che permettono di controllare le funzioni del sequencer (Play, Stop, Rew [<<], FF [>>], Record) e da 2 pulsanti per il controllo delle funzioni Song Selection e Song Edit.
24. **Grooves:** Permette di accedere alla libreria e all'ambiente Grooves e permette di fare le relative modifiche.
25. **Arpeggiator:** Attiva un Arpeggiatore automatico e le relative sequenze arpeggiate possono essere modificate dall'utente.



# Pannello posteriore (Conessioni)



1. **Porta SCSI** (opzionale). Adatta per connessioni con dispositivi SCSI esterni (CD-ROM, Zip™, etc.).
2. **Pedals**: Damper, 1, 2, Volume. Tre uscite per pedali programabili (Damper, 1, 2) a controllo continuo e ad interruttore (con polarità invertibile), e un'uscita Volume per pedale di volume.
3. **Porta Computer**: Porta seriale per il collegamento diretto ad un computer (Apple Macintosh o IBM PC e compatibili).
4. **MIDI**: Due serie di connettori indipendenti per collegamenti MIDI (MIDI IN 1/2, MIDI THRU 1/2, MIDI OUT 1/2).
5. **Outputs**: (Left, Right, 1, 2). Uscite stereo Left/Right e uscite ausiliarie 1 e 2 che permettono l'ascolto dei suoni dell'Equinox attraverso un sistema di amplificazione esterno. Per riproduzioni Mono, collegare un solo jack. Le uscite 1 & 2 emettono suoni "dry" (senza effetti).
6. **Mic/Line Inputs**: (1, 2, Gain 1, Gain 2). Ingressi audio per segnali Microphone o Line (strumenti musicali, registratori a cassette, riproduttori CD o microfoni). Per collegamenti Mono usare il jack IN 1. Il volume del segnale Mic/Line in entrata dal jack 1 & 2 è controllato dallo slider Input posto sul pannello. I due controlli Gain 1 & 2 regolano l'impedenza del segnale in entrata nei relativi connettori In (tutto a sinistra = impedenza Line, tutto a destra = impedenza Mic).
7. **Interruttore Power On/Off e presa principale**: L'interruttore permette di accendere e spegnere lo strumento. Inserite il cavo fornito con lo strumento nella presa principale e collegatelo ad una presa di corrente adatta.

# Configurazione dello strumento ed operazioni elementari

---

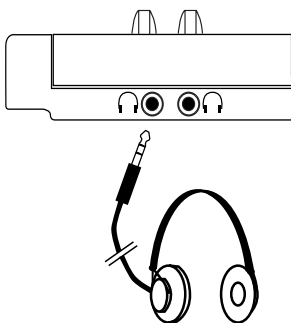
L'**Equinox** non possiede un sistema di amplificazione interno, perciò è necessario collegarlo ad un dispositivo esterno di amplificazione, o usare la cuffia.

Per una migliore amplificazione esterna, si raccomanda l'uso di un amplificatore esterno per tastiere di ottima qualità.

## Collegamento della cuffia

Se preferite suonare con la cuffia per non disturbare chi vi è accanto, collegate una cuffia stereo standard (8  $\Omega$ ) in una delle due prese stereo situate alla sinistra dello strumento sotto la tastiera.

Usate lo slider Master sul pannello per regolare il volume della cuffia.

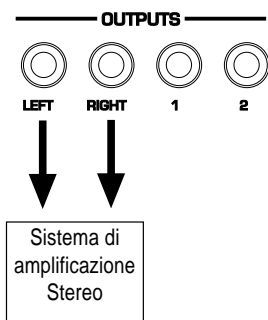


## Collegamento ad un sistema di amplificazione

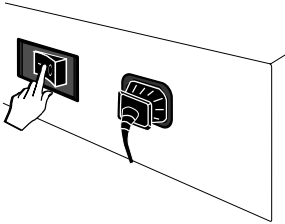
Prima di collegare il cavo audio accertatevi che l'interruttore di accensione posto sul pannello posteriore sia in posizione OFF (spento) e il livello del volume Master sia al minimo.

Collegate il cavo di alimentazione alla presa posta sul pannello posteriore e inserite la spina nella presa di corrente.

Collegate il cavo audio all'uscita Output (Left, Right) e inseritelo nella presa del vostro sistema di amplificazione. Usate cavi Audio con jack standard da 1/4". Per collegamenti a dispositivi domestici, è preferibile usare un jack RCA. Per riproduzioni Mono, potete collegare il cavo sia alla presa Left che Right. Le uscite ausiliarie 1 e 2 emettono segnali "dry" (asciutti), cioè senza effetti.



## Accensione

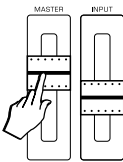


L'interruttore è situato nella parte sinistra del pannello posteriore

Accendete lo strumento solo dopo aver collegato tutti i dispositivi esterni che prevedete di usare (amplificatori, dispositivi Midi, etc.).

Dopo un breve periodo di tempo, appare il display che mostra l'ultimo modo operativo usato prima di spegnere lo strumento (Sound, Performance, Drawbar, etc.).

I diversi modi operativi disponibili vengono spiegati più avanti.



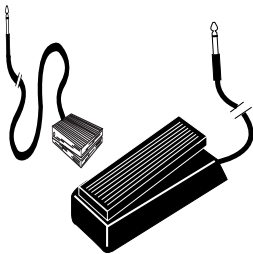
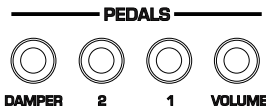
**Nota:** I migliori risultati si ottengono se regolate il volume del mixer o dell'amplificatore piuttosto che il volume dello strumento.

## Regolare il volume

Regola il volume generale con lo slider Master.

Se state usando la cuffia, i risultati migliori si ottengono quando il cursore è in una posizione attorno alla metà della corsa dello slider.

## Collegare i pedali



Sul pannello posteriore ci sono quattro prese per i pedali (Volume, 1, 2 e Damper) alle quali collegare pedali a controllo.

La presa Volume non è programmabile. Potete collegarvi un pedale Volume standard. Le altre tre prese (Damper, 1, 2) sono programmabili e forniscono funzioni programmabili per la Performance.

La configurazione standard dei pedali è la seguente:

Ped1	=	Expression
Ped2	=	Start/Stop
Damper	=	Damper (sustain)
Volume	=	Volume

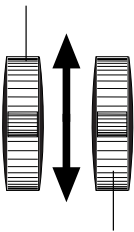
*(Tutti i pedali di controllo general-music sono accessori opzionali).*

La configurazione dei pedali può essere memorizzata con ogni Performance oppure può essere "bloccata" così da influire sulla impostazione generale dello strumento.

I pedali 1, 2 e Damper sono programmabili e possono essere attivati o disattivati indipendentemente, per agire sulle sezioni di tastiera di una Performance.

Tutti e tre i pedali (1, 2, Damper) possono essere programmati per funzionare come controlli ad interruttore (Switch - on/off) o continuo (Continuous). Inoltre è possibile invertire la polarità dei pedali ad interruttore.

Wheel Pitch Bend



Wheel Modulation

## Usare le Wheels (ruote)

I controlli da pannello includono due wheels poste sulla parte sinistra dello strumento, per controllare le funzioni della Performance.

La configurazione standard delle wheels è la seguente:

Wheel 1 (left) = Pitch Bend

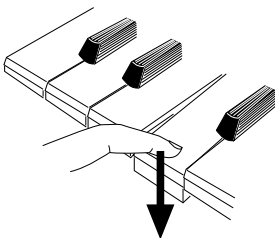
Wheel 2 (right) = Modulation

La Wheel 1 ritorna automaticamente alla posizione centrale.

La Wheel 2 si controlla liberamente e rimane nell'ultima posizione scelta.

La configurazione programmabile delle Wheel influisce sulla impostazione generale dello strumento.

Le Wheels possono essere attivate o disattivate indipendentemente, per agire sulle sezioni di tastiera di una Performance.



Premete più forte dopo aver suonato la nota

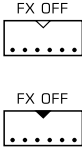
## Usare l'Aftertouch

Questa funzione permette di variare l'effetto di modulazione variando la pressione applicata ai tasti. Con una normale pressione non viene prodotto nessun effetto. Se si applica una pressione sui tasti dopo averli suonati è possibile sentire l'effetto.

L'effetto di Aftertouch può essere attivato o disattivato indipendentemente, per agire sulle 16 sezioni di tastiera di una Performance.

## Suonare con o senza gli effetti

Ogni volta che suonate un Sound, una Performance, un Drawbars, etc., noterete che in tutti i casi viene applicato almeno un effetto. Se invece preferite suonare senza effetti, è possibile disabilitare il processore interno di effetti premendo il tasto FX OFF.



Quando il LED è spento, il suono verrà eseguito con gli effetti programmati.

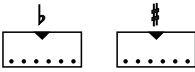
Quando il LED è acceso, il suono sarà eseguito senza alcun effetto (il suono sarà "dry", cioè senza effetti)

Lo stato del tasto FX OFF non può essere memorizzato.

## Trasposizione dello strumento

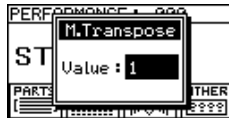
### Master Transpose

Il tasto TRANSPOSE b/# vi permette di trasporre l'intonazione dello strumento in tempo reale in passi di semitono (range di  $\pm 24$  semitoni = 2 ottave).

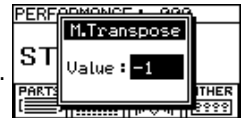


- Premete il tasto TRANSPOSE # o il tasto TRANSPOSE b per incrementare o abbassare l'intonazione.

Transp #:



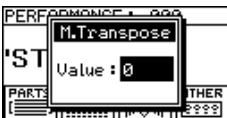
Transp b:



**Nota:** La trasposizione per mezzo dei tasti #/b buttons influisce su tutto lo strumento. Ad esempio, se passate dal modo Sound al modo Performance, la Performance verrà eseguita con la stessa trasposizione del Sound. Se spegnete lo strumento, la trasposizione non verrà memorizzata e all'accensione sarà ripristinata la situazione di partenza.

L'intonazione dello strumento viene cambiata all'istante e sul display appare l'indicazione del valore corrente (0 = intonazione standard).

Premete il tasto Transpose # o b quante volte vi è necessario. Il display ritorna allo stato precedente dopo pochi istanti. Il LED del tasto Transpose # o b si accende secondo la trasposizione positiva o negativa che avete applicato.



### Annullare la trasposizione

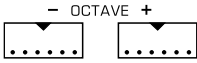
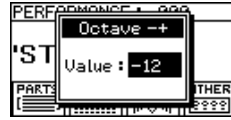
- Premete entrambe i tasti contemporaneamente.

cessario.

Octave +:



Octave -:



L'impostazione viene mostrata in una finestra di inserimento e il LED del tasto selezionato si accende in corrispondenza dello stato del suono (o della parte). Il display ritorna allo stato precedente dopo pochi secondi.

**Nota:** A differenza della trasposizione Master, la trasposizione per ottave influisce solo sulla parte corrente di Sound o Performance. Ad esempio, se state suonando in modo Sound e volete cambiare Sound o passare al modo Performance, la trasposizione verrà cancellata.

## Usare il tasto Solo

Nelle situazioni multi-traccia (Performance, Drawbars, Song), premendo il tasto Solo, è possibile isolare un suono dal resto della traccia, per farvi delle modifiche e poi riascoltarlo. Una volta raggiunto il risultato desiderato, potete selezionare un'altra parte o disattivare il tasto Solo per ritornare alla situazione multi-traccia.

- Premete semplicemente il tasto Solo per attivare la funzione (il LED si accende).

Nei modi Performance e Song, il Sound corrente viene mostrato nella Parts list. Per selezionare un Sound diverso, premete il corrispondente tasto Parts.

In modo Drawbar, il suono in esecuzione corrisponde al Drawbar selezionato, mostrato nel display relativo a Drawbar Setup. Per ascoltare un Drawbar diverso, spostate semplicemente lo Slider corrispondente.



Più tempo lavorerete con il vostro **Equinox**, più apprezzerete la facilità d'uso e la praticità dei comandi del pannello.

Il layout dell'**Equinox** vi permette di accedere in modo semplice e diretto a tutte le funzioni e il display grafico LCD retroilluminato (128 x 64 pixel di definizione) vi mostra in qualsiasi momento in quale ambiente vi trovate, usando una terminologia ed una grafica semplice e concisa.

## Il display grafico LCD

Il display dell'**Equinox** è la principale interfaccia che vi informa, in qualsiasi momento, dello stato corrente dello strumento.

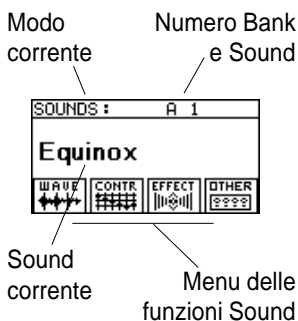
Ogni volta che accendete lo strumento, il display vi mostrerà l'ultimo ambiente operativo da voi usato prima di spegnere lo strumento (Sound, Performance, Drawbars etc.)

Infatti, l'ultimo modo selezionato rimane in memoria allo spegnimento.

È facile sapere in che ambiente vi trovate: il display presenta in alto il modo corrente ed in basso le funzioni ad esso relative.

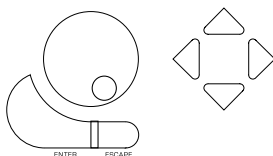
Guardate l'esempio accanto: il display relativo al modo Sound, mostra il nome del Sound corrente, il numero di Bank e di Sound ed un menu delle quattro funzioni associate.

Altri display verranno spiegati più avanti nel manuale.



## Selezione, Navigazione e Immissione dati

In modo Play, il Dial e tasti Cursore funzionano come selettori di dati. In altri modi operativi (Sequencer, Function, Edit, Store), questi controlli sono usati come dispositivi di navigazione e immissione dati.



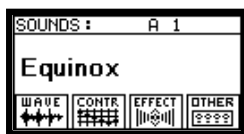
### Selezione - il Dial e i Cursori

Nel modo Play, il Dial funziona come selettore principale (Sounds, Performances, etc.). Ruotando il Dial in senso orario, è possibile selezionare in ordine numerico crescente, mentre la rotazione in senso anti-orario permette di selezionare nel senso inverso.

Con i tasti Cursore Su/Giù potete selezionare i dati in singoli passi; con il tasto Su in ordine crescente, con il tasto Giù in ordine decrescente.

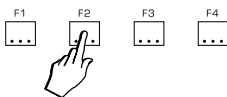
I tasti Cursore Sinistra/Destra attivano delle finestre temporizzate che vi permettono di selezionare i diversi banchi (factory e user).

### I tasti Funzione F1 - F4



I quattro tasti posizionati sotto al display selezionano le funzioni che appaiono in fondo a molte delle pagine visualizzate. Selezionando una di queste funzioni è possibile entrare in diversi ambienti operativi.

Dove possibile, premendo il tasto MENU (F4), potete ritornare al menu principale in un solo istante.



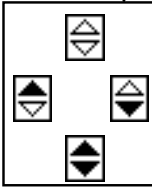
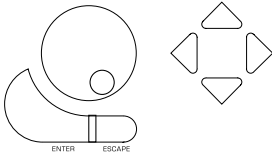
### La Tastierina Numerica

Un altro dispositivo di immissione dati, è la tastierina numerica (posizionata alla destra dei Cursori) con la quale è possibile immettere dati o valori specifici.

Premendo uno di questi pulsanti, si attiva una finestra di immissione dati, in cui è necessario digitare il numero necessario. Quando avete bisogno di digitare due numeri separati da un trattino (es. 55 - 2), usate il cursore destro per muovervi alla destra del trattino. Ad operazione completata, premete Enter per confermare.

Inoltre, per muovervi tra le diverse opzioni un passo alla volta, potete utilizzare anche i tasti Increase (>) e Decrease (<) della tastierina.





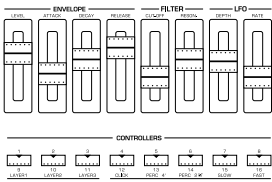
## Navigazione ed immissione dati

Ad eccezione del modo Play, in tutti gli altri modi, i Cursori sono utilizzati come dispositivi di navigazione e il Dial come dispositivo per l'immissione di dati. Nel display il rettangolo nero è il cursore ed è possibile spostarlo tramite i tasti cursore su/giù. Nei display in cui è presente un menu, delle piccole frecce vi indicano se sono presenti altri elementi: due frecce bianche indicano che non ci sono altri elementi, una freccia nera indica che potete vedere altri elementi spostandovi nel senso della freccia, due frecce nere indicano che sono presenti altri elementi spostandovi in qualsiasi direzione.

Con il Dial (o con la tastierina), è possibile cambiare il valore del parametro selezionato. La rotazione in senso orario incrementa, in senso antiorario decrementa.

## Sliders e tasti di controllo

Gli 8 Sliders e gli 8 tasti sottostanti vengono usati per la selezione ed il controllo di funzioni pre-programmate ed inoltre possono essere riprogrammati per il controllo di funzioni diverse.



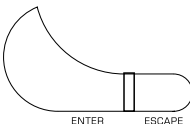
Nei modi SOUND, DRUM e SAMPLE, gli sliders funzionano come editor in tempo reale, modificando le caratteristiche del Sound corrente (Envelope, Filter, Lfo). Quando modificate un sound, i primi tre tasti permettono di attivare i primi tre layer del suono.

Nei modi PERFORMANCE e SONG, gli sliders funzionano come controlli di volume per le 16 tracce o parti, mentre i tasti al di sotto vengono usati per attivare o disattivare le corrispondenti parti.

## Enter/Escape

In generale, Enter conferma le operazioni e, qualche volta esegue delle funzioni come la quantizzazione di Song o la copia di note. È possibile usare il tasto Enter per entrare in dei particolari menu composti da diversi livelli.

Il tasto Escape, in genere, cancella le operazioni e vi permette di ritornare al display precedente. Nelle situazioni di editing, Escape vi permette di tornare indietro sui singoli livelli di un'operazione.



## Immissione dati

Quando dovete assegnare dei nomi (nomi di Sound, Performance, Song, etc.), la tastiera dello strumento funziona come sistema di inserimento di dati alfanumerici.

L'immagine seguente mostra la configurazione alfanumerica della tastiera:



I tasti bianchi (LA2 - SI6) permettono di inserire lettere (A - Z) e la punteggiatura. I tasti neri (DO#5 - LA#6) permettono di inserire i numeri 1-9 e lo 0. Le note RE2, RE#2, MI2, FA2 e SOL2 possono essere usate per modificare le parole.

Le lettere e i numeri della configurazione sono serigrafati sotto la tastiera.

Inserite il nuovo nome premendo i tasti corrispondenti. I numeri possono essere inserite anche con la tastierina numerica.

Le note più a sinistra della tastiera sono caratteri di controllo:

RE2: CAPS - Commutatore Caps On / Caps Off (maiuscolo / minuscolo)

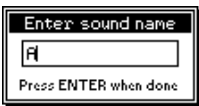
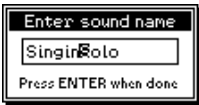
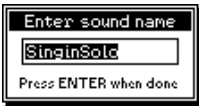
RE#2: INS/OVER - Commutatore modi Insert / Overwrite. Il modo insert permette di inserire caratteri nel punto in cui è posizionato il cursore. Il modo Overwrite permette di sovrascrivere i caratteri selezionati (che lampeggiano).

MI2: SPACE - spazio: inserisce uno spazio tra due caratteri.

FA2: DELETE - cancella il carattere selezionato o successivo.

SOL2: ← (BACKSPACE) - cancella il carattere precedente e sposta indietro il cursore

Premete ENTER per confermare il nuovo nome e chiudere la finestra di dialogo, oppure ESCAPE per cancellare e chiudere.



# Guida Pratica

---

I capitoli della Guida Pratica vi spiegano tutto ciò che è necessario sapere per usare l'**Equinox**.

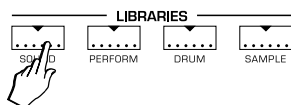
Gli argomenti di seguito trattati sono:

1. Modo Sound, Quick Edit & Advanced Edit
2. Modo Performance
3. Modo Drum
4. Modo Sample
5. Modo Drawbar
6. Arpeggiator
7. Grooves
8. Disk
9. System
10. Midi
11. Sequencer
12. User panel
13. Notepad

# 1 • MODO SOUND

---

**Nota:** Tutti gli esempi di questo capitolo richiedono che l'**Equinox** sia in MODO SOUND.



Se avete difficoltà ad accedere al MODO SOUND, spegnete lo strumento, riaccendetelo e premete il tasto SOUND posizionato sotto il display.



## Famiglie di Suoni

L'**Equinox** ha oltre 1000 suoni interni. Questi suoni sono stati divisi in 11 famiglie in modo da poter trovare facilmente e velocemente il tipo di suono desiderato. Ogni famiglia (anche chiamata "Bank") può contenere fino a 128 suoni.

Diamo un'occhiata più da vicino a queste famiglie;

1. SYNTH A
2. SYNTH B
3. SYNTH C
4. SYNTH D
5. ORCHESTRA
6. GMX 1
7. GMX 2
8. GMX 3
14. DRUM KITS
15. DRUM SOUNDS 1
16. DRUM SOUNDS 2

## SYNTH A, B, C, D

Questi suoni sono il "cuore" dell'**Equinox**. Molti di essi sono stati creati appositamente per l'**Equinox** da alcuni tra i migliori programmatori e musicisti del mondo. Questi suoni inoltre, vi danno un'idea del potenziale e delle possibilità creative dell'**Equinox** come sintetizzatore.

## ORCHESTRA

In questa famiglia troverete autentiche riproduzioni dei suoni orchestrali più tradizionali. In molti di questi suoni, sono stati assegnati alla velocity ed all'after touch funzioni ed effetti particolari per simulare verosimilmente lo stile esecutivo dello strumento originale.

## GMX 1, 2 e 3

Il GMX è un set di suoni standard che è incluso in tutte le tastiere GENERALMUSIC. Il primo banco GMX1, contiene la libreria General MIDI standard. Questa famiglia viene utilizzata per l'esecuzione di dischi di Songs General MIDI o quando lo strumento è controllato da un programma per computer o da altre unità esterne che richiedono la libreria General MIDI. La seconda e la terza famiglia GMX contengono 256 suoni estratti dalla enorme libreria di suoni della GENERALMUSIC. Questi suoni, insieme ai 128 suoni del banco GMX1, garantiscono la compatibilità con la libreria di songs GMX della GENERALMUSIC e con dischi di Suoni creati su altri strumenti GENERALMUSIC.

## Drum Kits e Drum Sounds

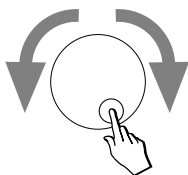
La famiglia Drum Kits contiene tutti i set di batteria immaginabili, dal jazz al rock, dal set orchestrale a quello techno e tanti altri ancora. Tuttavia, a differenza di tanti altri strumenti di questo tipo, l'**Equinox** permette di editare non solo i sets (drum kits) ma anche i singoli suoni percussivi. Per questo motivo sono presenti due famiglie in cui è possibile selezionare singolarmente tutti i suoni percussivi. Questi suoni possono essere editati liberamente proprio come tutti gli altri suoni. Possono essere memorizzati come nuovi suoni ed utilizzati per la programmazione dei drum kits.

.....

# Selezione dei Suoni

---

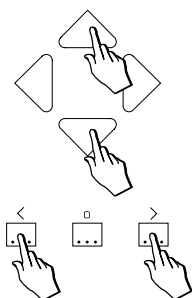
I suoni possono essere selezionati in tre modi diversi.



## 1. Girando il dial

Girando il dial in qualsiasi direzione si accede sequenzialmente a tutti i suoni contenuti nella memoria dello strumento.

Una volta raggiunto l'ultimo suono di una determinata famiglia, si passa automaticamente alla famiglia successiva fino a raggiungere l'ultimo suono contenuto in memoria.

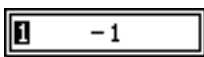


## 2. Utilizzando i tasti

Utilizzando sia i tasti cursore su/giù che i tasti INC / DEC della tastiera numerica, si possono selezionare uno alla volta tutti i suoni.

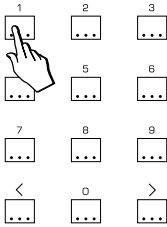
## 3. Digitando direttamente un numero

Questo è il modo più veloce per selezionare direttamente il suono desiderato, ma bisogna sapere il numero esatto e la locazione. Premendo uno qualsiasi dei tasti sulla tastiera numerica, si apre una piccola finestra come potete vedere nella figura:

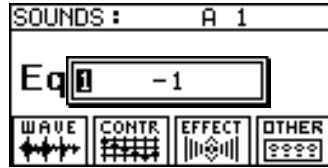


È necessario inserire due numeri separati da un trattino (che viene comunque inserito automaticamente). Il primo è un numero compreso tra 1 e 128. Questa è la posizione del suono all'interno della sua famiglia. Dopo aver inserito questo numero, utilizzate il tasto cursore destro per spostarvi a destra del trattino. Il prossimo numero che inserirete sarà il numero che indica in quale famiglia il suono è contenuto (potete usare come guida i numeri indicati nella lista alla pagina precedente).

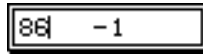
**Esempio:** Come selezionare direttamente il suono SOLO VOX dalla tastierina numerica. SOLO VOX è il suono numero 86 della famiglia numero 6 (GMX1).



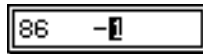
1. Premete un numero qualsiasi sulla tastierina numerica



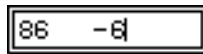
2. Digitate il numero 86



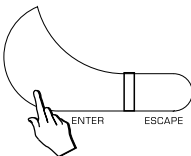
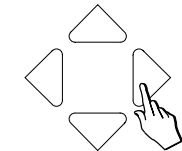
3. Premete il tasto cursore destro per spostare il cursore alla destra del trattino



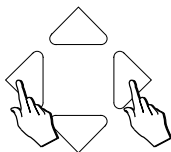
4. Digitate il numero 6



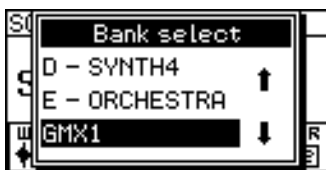
5. Premete ENTER



## Spostarsi tra le Famiglie



Se durante la ricerca di un suono volete passare velocemente da una famiglia all'altra, premete il tasto cursore sinistro o destro e si aprirà la finestra BANK SELECT.



La famiglia evidenziata è quella correntemente selezionata e potete selezionare qualsiasi altra famiglia, semplicemente muovendovi sulla lista utilizzando i tasti cursore su/giù. Quando la famiglia che volete selezionare è evidenziata, premete ENTER. Così facendo si ritorna alla selezione dei suoni, ma i suoni visualizzati sono quelli della nuova famiglia selezionata.

## Modificare i Suoni

Subito dopo i banchi interni di suoni, troverete i banchi USER (chiamati USER 1, 2, 3 etc.). Ci sono 16 USER banks dove è possibile memorizzare tutti i nuovi suoni da voi creati, utilizzando le 2048 (16 x 128) locazioni disponibili.



Potete modificare a vostro piacimento qualsiasi suono interno dell'**Equinox**. Questo "editing" può consistere semplicemente nella modifica del volume o nella completa ricostruzione del suono stesso, fino ad ottenere un suono completamente nuovo ed originale.

Per creare un nuovo suono bisogna partire da uno dei suoni contenuti nella memoria interna dello strumento. Durante questa fase potete decidere in qualsiasi momento di memorizzare i cambia-



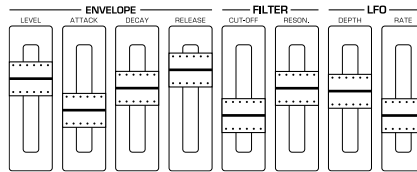
menti oppure cancellarli e tornare alla condizione di partenza. Questa procedura è spiegata dettagliatamente nel paragrafo *MEMORIZZAZIONE DEI SUONI*.

Ci sono due modi per “editare” un suono.

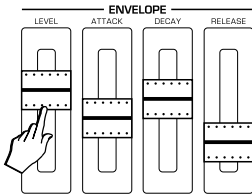
Il primo modo si chiama *Quick Edit* (modifica veloce) che permette, in modo facile e veloce, di modificare un suono utilizzando gli otto “sliders” posizionati sulla sinistra del pannello.

Il secondo modo si chiama *Advanced Edit* (modifica avanzata) e si utilizzano i tasti funzione (F1-F4), relativi alle icone poste sotto il nome del suono, come punti di partenza per un sofisticato “edit” del suono stesso.

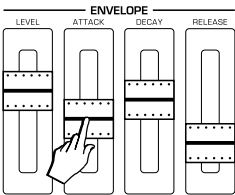
# Quick Edit - (usando gli Sliders)



Gli otto sliders sulla sinistra del pannello di controllo dello strumento, vi permettono di modificare istantaneamente molti dei parametri fondamentali di ogni suono.

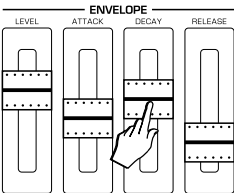


**LEVEL:** Volume generale del suono. Per incrementare il volume muovete lo slider in su. Molti dei suoni dello strumento sono già programmati ad un livello ottimale. A volte, specialmente se usate i filtri per creare effetti particolari, il volume generale del suono può aumentare notevolmente e quindi è necessario abbassarlo in modo che si misceli adeguatamente agli altri suoni.



**ATTACK:** Con questo slider è possibile regolare il tempo che un suono impiega a raggiungere il livello massimo di volume dopo che è stato premuto un tasto. Il tempo di “attacco” aumenta muovendo lo slider in su. Un tempo di attacco molto veloce (con lo slider tutto giù), rende il suono più percussivo. Un tempo di attacco più lento, produce un crescendo graduale del suono dopo che un tasto è stato premuto.

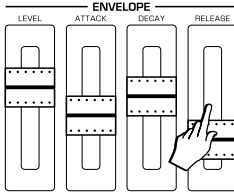
Poiché questo slider viene utilizzato per aumentare o diminuire la quantità di attacco già programmata nel suono, il tempo di attacco originale del suono può essere ripristinato mettendo lo slider nella posizione centrale.



**DECAY:** Questo slider agisce solo sui suoni che utilizzano il “decay” (decadimento). Il decay è l’effetto di dissolvenza di un suono, se tenete premuto un tasto sulla tastiera. Il suono del piano-forte, è un buon esempio di un suono che ha il decay. Se tenete premuto un tasto, il suono si dissolve o meglio “decade” ed alla fine non sentirete più nessun suono. L’esempio contrario è un suono di organo, il quale non ha “decay”. Il suono infatti rimane costante per tutto il tempo che tenete premuto un tasto. Lo slider “Decay” è utilizzato per regolare il tempo che un suono impiega

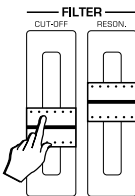
per “decadere”, (nel caso del nostro pianoforte, regola il tempo che passa tra quando il suono è al livello massimo a quando non è possibile udire più nulla).

Poiché questo slider viene utilizzato per aumentare o diminuire il tempo di decay già programmato nel suono, il decay originale del suono può essere ripristinato mettendo lo slider nella posizione centrale.



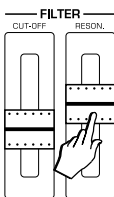
**RELEASE:** Con questo slider è possibile definire per quanto tempo il suono deve continuare a suonare dopo che un tasto è stato rilasciato. Il tempo di “rilascio” aumenta muovendo lo slider in su. Il tempo massimo di rilascio può durare anche 20 o 30 secondi dopo che il tasto è stato rilasciato.

Poiché questo slider viene utilizzato per aumentare o diminuire il tempo di release già programmato nel suono, il release originale del suono può essere ripristinato mettendo lo slider nella posizione centrale.



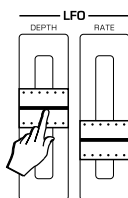
**CUT OFF:** Nella sua forma più semplice, questo è uno dei parametri più importanti di un suono. Il “Cut-Off” è una metà del filtro principale di controllo, l'altra metà è la “Resonance” (risonanza). Di solito, la combinazione di questi due parametri permette di cambiare in modo sofisticato e completo le caratteristiche timbriche di un suono. Muovendo lo slider in giù il filtro si chiude lasciando passare una quantità inferiore di suono. Generalmente questo rende il suono più “caldo” e meno “frizzante”. Muovendo lo slider in su, il filtro si apre aumentando la brillantezza del suono.

Poiché questo slider viene utilizzato per spostare il punto di “cut-off” (taglio) del filtro già programmato nel suono, il valore originale può essere ripristinato mettendo lo slider nella posizione centrale.



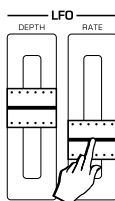
**RESONANCE:** Muovendo questo slider, secondo elemento essenziale per il controllo del filtro, è possibile aggiungere armoniche complesse al suono. A volte queste armoniche possono essere prodotte solo se il punto di Cut-Off del filtro è abbastanza basso. Provate a mettere lo slider “Resonance” tutto in su e poi muovete lo slider “Cut-Off” su e giù mentre suonate. Il suono caratteristico di un filtro di risonanza è uno degli elementi chiave di molti dei suoni classici di un sintetizzatore.

Poiché questo slider viene utilizzato per aumentare o diminuire la quantità di “Resonance” del suono originale, il valore originale di “Resonance” può essere ripristinato mettendo lo slider nella posizione centrale.



**LFO DEPTH:** Questo controllo è utilizzato per regolare la quantità di vibrato o modulazione applicata ad un suono. Se il suono selezionato include qualche tipo di modulazione o vibrato, potete usare questo slider per aumentare, diminuire o rimuovere completamente l'effetto (posizionando lo slider al minimo).

Poiché questo slider viene utilizzato per aumentare o diminuire la profondità di “LFO” del suono originale, il valore originale di “LFO” può essere ripristinato mettendo lo slider nella posizione centrale.



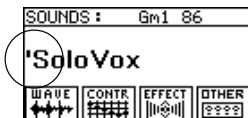
**LFO RATE:** Questo slider viene utilizzato per regolare la velocità del vibrato o modulazione di un suono. È stato concepito per essere utilizzato insieme allo slider LFO DEPTH.

Poiché questo slider viene utilizzato per aumentare o diminuire la velocità di “LFO” del suono originale, la velocità originale di “LFO” può essere ripristinata mettendo lo slider nella posizione centrale.

# Memorizzazione dei Suoni

---

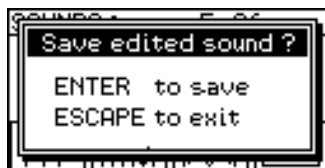
Tutte le volte che editate un suono, potete in qualsiasi momento decidere di memorizzarlo come nuovo suono o cancellare le modifiche e tornare alla condizione originale.



Per cancellare un edit, selezionate un altro suono utilizzando il dial o i tasti cursore, e tutte le modifiche verranno immediatamente annullate. Se state usando uno dei menu dell' advanced edit (WAVE, CONTROL, EFFECT o OTHER) o una delle funzioni ad essi associate, premete il tasto ESCAPE fino ad arrivare alla pagina di selezione dei suoni. Selezionate quindi il suono successivo e tutte le precedenti modifiche saranno cancellate.



Se volete memorizzare il vostro suono nella memoria dello strumento, il passo successivo sarà premere il tasto STORE.



Durante la fase di memorizzazione vi sarà chiesto in quale posizione memorizzare il suono e quindi avrete l'opportunità di dargli il nome che preferite.



## Locazioni User sound

Per USER SOUND si intende qualsiasi nuovo suono da voi creato. I suoni USER sono organizzati in famiglie (o BANKS) proprio come i suoni interni. In aggiunta alle 11 famiglie di suoni interni, che abbiamo precedentemente elencato, L'**Equinox** offre 16 famiglie USER ed in ogni famiglia possono essere memorizzati fino a 128 suoni. Questo vuol dire che potete memorizzare nell'**Equinox** fino a 2048 nuovi suoni.

Quando premete il tasto STORE per memorizzare un suono, potete scegliere in quale di queste 16 famiglie volete memorizzarlo.

Anche se potete scegliere qualsiasi locazione per il vostro suono, lo strumento vi suggerisce una locazione di partenza che

potrebbe aiutarvi a trovare facilmente il vostro suono in una successiva ricerca. Tale locazione viene chiamata "mirror location" (locazione specchio).

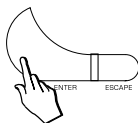
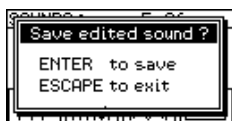
## Mirror Locations

Abbiamo già detto che i suoni interni dell'**Equinox** sono memorizzati in 11 famiglie contenenti 128 suoni ognuna. Sappiamo anche che ci sono 16 famiglie USER disponibili, anch'esse in grado di ospitare fino a 128 suoni ognuna.

Questo significa che possiamo memorizzare tanti suoni USER quanti sono i suoni interni. È da questa riflessione che è partita l'idea delle "locazioni specchio".

Ogni suono interno ha una "locazione specchio" associata dove è possibile memorizzare una versione modificata del suono stesso. Questa locazione specchio è semplicemente una locazione in uno dei banchi USER, una locazione che ha lo stesso numero del suono originale ed ha il numero di banco USER uguale al numero del banco del suono interno.

Per esempio, diciamo che abbiamo editato il suono MOON WIND, che è il suono numero 98 nel banco interno numero 7 (GMX2). Quando premiamo il tasto STORE per memorizzare il suono modificato, la locazione suggerita sarà la numero 98 nel banco USER numero 7.



Ovviamente non è obbligatorio memorizzare il suono in questa "locazione specchio". Potete memorizzarlo in qualsiasi altra locazione. In ogni caso, l'utilizzo della "locazione specchio" vi evita sicuramente un lavoro superfluo quando dovete memorizzare un nuovo suono. Se accettate la "locazione specchio", per memorizzare un suono è necessario premere un paio di volte ENTER. Potete tranquillamente ignorare tutte le richieste di cambio locazione o cambiamento del nome. Quando avrete bisogno di richiamare il vostro suono, saprete esattamente dove è stato memorizzato.

## Edit Avanzato – (utilizzando i Menu)

---

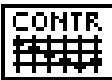
Se volete, in modo più sofisticato, editare o creare un suono, avrete sicuramente bisogno di una flessibilità superiore a quella offerta dal modo Quick Edit. I controlli di edit avanzato sono sempre visibili nel display quando siete nel modo SOUND. Qui troverete la vera chiave per accedere a tutto il potenziale di sintesi dell'**Equinox**.



I controlli di edit avanzato sono divisi in quattro categorie:



**WAVE:** Questo è il cuore e l'anima del potere di sintesi dell'**Equinox** ed allo stesso tempo il punto di partenza per creare un nuovo suono. Qui potete selezionare le forme d'onda con le quali costruire il vostro suono, disegnare sofisticati involucri, impostare filtri dinamici, controlli di panorama ed altri parametri fondamentali per il vostro suono.



**CONTROL:** Qui troverete un certo numero di controlli da assegnare al vostro suono per impostare wheels (ruote), il controllo del portamento, la velocity e l'after touch.



**EFFECTS:** È possibile assegnare fino a quattro effetti (a seconda della configurazione) al vostro suono. È disponibile un'ampia gamma di effetti, dai riverberi a diversi tipi di chorus, phaser e flanger, delay, distorsori, pitch shifting, ring modulation, compressori, 3D ed equalizzatori.



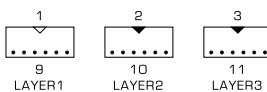
**OTHER:** Sono disponibili altri controlli per rifinire il vostro suono.

## Wave Menu



### Layers

La prima cosa da sapere, appena si accede al menu WAVE per creare o editare un suono, è che i suoni dell'**Equinox** sono stati creati utilizzando 1, 2 o 3 layers. Dopo aver premuto il tasto WAVE, appena il menu WAVE è visibile, osservate i primi 3 tasti sotto il pannello degli sliders.



Questi tasti servono per selezionare i layers quando siete in modo Wave edit. Potrebbe essere acceso 1, 2 o anche tutti e tre i leds dei tasti (non preoccupatevi se uno di questi leds lampeggia). Saprete così da quanti layers è composto il suono.

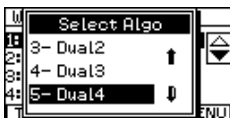
Il layer che lampeggia, è quello correntemente disponibile per essere modificato. Verrà detto, da adesso in poi, layer attivo. Se state modificando uno dei parametri disponibili nel menu correntemente visualizzato, le modifiche verranno apportate solo al layer attivo. Per selezionare un altro layer, premete semplicemente il tasto corrispondente. Il tasto del nuovo layer inizia a lampeggiare, mentre smette quello precedentemente selezionato. Per spegnere un layer (che può essere utile quando volete sentire solo il layer che state editando), premete semplicemente il tasto relativo fino a che il led non si spegne.

Ma che cos'è esattamente un layer?. Un layer è semplicemente un suono. Infatti molti suoni dell'**Equinox** sono stati realizzati utilizzando un solo layer. Quando c'è la necessità di suoni più complessi, è possibile utilizzare fino a tre layers per formare un suono singolo. Poiché il processo di edit è esattamente identico per tutti i layers, concentreremo il nostro esempio in questa sezione editando un singolo layer. Creare un suono multi-layer è un processo relativamente semplice, quando si sa come editarne uno.



I layers possono, a loro volta, essere di diversi tipi: a forma d'onda singola o doppia. Per spiegare le possibilità di edit sotto elencate, consideriamo il tipo più semplice di layer: il layer a forma d'onda singola.





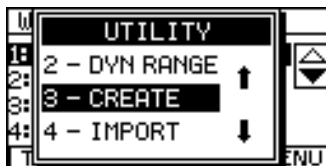
Per quelli che vogliono saperne di più sui vari tipi di layers a forma d'onda doppia, ecco una breve spiegazione:

- Dual 1: Volumi separati, Involuppo di Ampiezza, Filtro e Involuppo del Pitch per ogni forma d'onda.
- Dual 2: Come sopra, ma i due filtri sono in serie e sono comuni alle due forme d'onda.
- Dual 3: Volume e Amp. Involuppi comuni, mentre i filtri sono separati per ogni forma d'onda.
- Dual 4: Le forme d'onda hanno tutti i parametri in comune.

## Layer



Il tasto **LAYER** vi permette di aggiungere nuovi layers ad un suono (utilizzando *CREATE*), sia esso un layer creato da voi o uno già residente in memoria (utilizzando *IMPORT*). È anche possibile impostare la velocity e la porzione di tastiera da assegnare ad ogni layer, cosa che vi permette di creare splits e velocity switching (cambi di suono in funzione della dinamica) tra i layers.

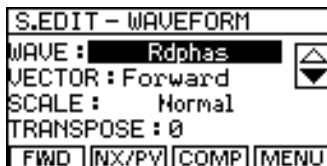


Ora diamo un'occhiata veloce ai parametri principali del menu WAVE:



## WAVEFORM

Qui potete selezionare la forma d'onda che questo layer utilizzerà. Gli altri controlli presenti in questo menu vi permettono di regolare l'accordatura e di stabilire il modo in cui la forma d'onda sarà processata dalla velocity e dall'after touch.



## VOLUME

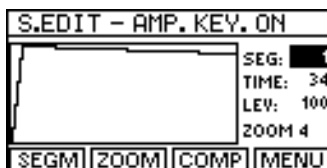
Questo menu vi permette di controllare il livello di volume generale di questo layer e stabilire come questo livello cambierà in funzione della velocity e dell'after touch.



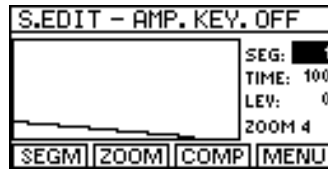
## AMP. ENVELOPE

La funzione principale di questo menu è quella di offrirvi la possibilità di "disegnare" due inviluppi, chiamati rispettivamente KEY ON (tasto giù) e KEY OFF (tasto su). In ognuna di queste schermate, potete disegnare una forma che rappresenta il modo in cui il livello del volume del suono cambia nel tempo.

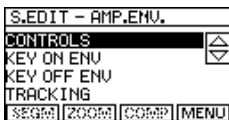
Nella schermata KEY ON, la forma che disegnate rappresenta il modo in cui il volume del suono cambia mentre il tasto è premuto.



Nella schermata KEY OFF, la forma che disegnate rappresenta il modo in cui il volume del suono cambia quando il tasto è rilasciato.

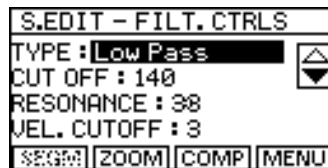


Nei sotto-menu CONTROLS, troverete una serie di funzioni che controllano il modo in cui il suono risponde agli inviluppi che avete disegnato. Queste funzioni vi permettono di creare cambiamenti molto efficaci dell'inviluppo quando la velocity e l'after touch sono assegnati alla tastiera.



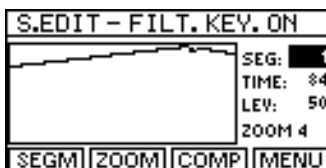
## FILTER

Sono disponibili cinque tipi di filtri. Per ogni filtro, sotto il menu CONTROLS, potete scegliere il tipo, potete impostare il suo Cut-Off e la sua Resonance ed anche impostare valori di Cut-Off e Resonance da assegnare alla velocity ed/o all'after touch.

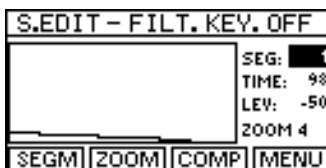


Gli ultimi tre parametri del menu FILTER/CONTROLS vi permettono di determinare l'efficacia dei due inviluppi di filtro disponibili. Questi inviluppi sono chiamati rispettivamente KEY ON e KEY OFF. In ognuna di queste schermate envelope, potete disegnare la forma che rappresenta il modo in cui il punto di Cut-Off del filtro cambia posizione nel tempo.

Nella schermata KEY ON, la forma che disegnate rappresenta il modo in cui il punto di Cut-Off cambia posizione mentre il tasto è premuto.



Nella schermata KEY OFF, la forma che disegnate corrisponde al modo in cui il punto di Cut-Off si sposta quando il tasto è rilasciato.



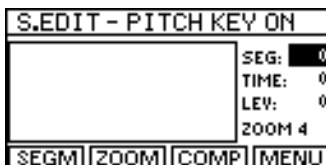
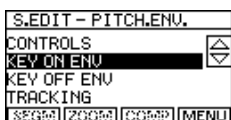
**NOTA:** Per apprezzare l'effetto di questi due involuipi, dovete prima impostare il parametro ENV.DEPTH (nel menu CONTROLS) su un valore superiore a zero:



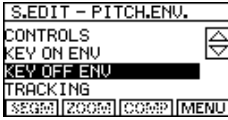
## PITCH ENVELOPE

Questa funzione vi permette di “disegnare” due involuipi, chiamati rispettivamente KEY ON e KEY OFF. In ognuna di queste schermate, potete disegnare una forma che rappresenta il modo in cui il pitch cambia nel tempo.

Nella schermata KEY ON, la forma che disegnate rappresenta il modo in cui il pitch cambia nel tempo quando il tasto è premuto.



Nella schermata KEY OFF, la forma che disegnate rappresenta il modo in cui il pitch cambia nel tempo quando il tasto è rilasciato.



Nel menu CONTROLS troverete inoltre alcuni parametri che vi permetteranno di modificare la profondità e la velocità di questi involucri, in funzione della velocity e dell'after touch.

**NOTA:** Per apprezzare l'effetto di questi due involucri, dovete prima impostare il parametro ENV.DEPTH (nel menu CONTROLS) su un valore superiore a zero.



...



## L.F.O

La sezione L.F.O. è utilizzata per aggiungere una modulazione (l'equivalente di un vibrato o di un tremolo) al layer corrente. Esistono cinque diversi tipi di modulazione che possono essere applicati. Il tipo di modulazione, la relativa velocità ed altre funzioni possono essere impostate nel menu CONTROLS.



Questa modulazione può essere applicata ad una delle seguenti fonti - PITCH,



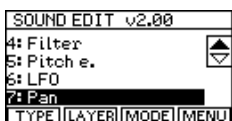
## AMPLITUDE



o FILTER.



Ognuno di questi tre menu contiene parametri identici. In ogni caso è possibile scegliere quanta modulazione applicare in generale (*OSCILLATOR 1*) e quanta modulazione aggiuntiva applicare quando è attivo l'after touch (*A/T OSCILLATOR 1*).



## PAN

Il menu PAN offre due diversi modi di variare la posizione del PAN di questo layer.

Il primo modo vi permette di variare la posizione del PAN in relazione al valore di velocity o after touch. Questo può essere impostato utilizzando i parametri VELOCITY e AFTERTOUCH nel menu CONTROLS.



Il secondo metodo per variare la posizione del pan, è quello di disegnare due inviluppi.

Nello stesso modo del *PITCH ENVELOPE*, *FILTER ENVELOPE* e *AMP ENVELOPE*, potete disegnare sia l'inviluppo di KEY ON

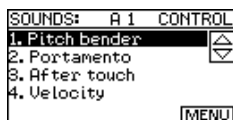


che quello di KEY OFF per la posizione del PAN



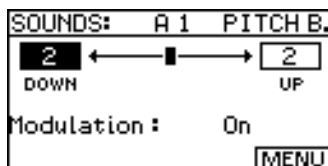
Come per le altre funzioni dell'**Equinox** relative agli inviluppi, bisogna impostare il parametro *ENV.AMOUNT* (nel menu *CONTROLS*), su un valore superiore a zero prima che questi inviluppi abbiano effetto.

## Menu Control

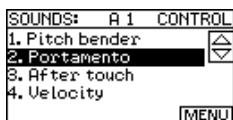


### PITCH BENDER

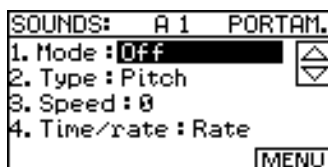
Qui è possibile impostare i valori per la ruota di PITCH BEND.



Potete indipendentemente assegnare un valore di pitch bend quando muovete la ruota in giù ed uno per quando la muovete in su. In questo menu è presente anche il controllo per la ruota di modulazione.



### PORTAMENTO



**MODE:** *NORMAL* il portamento provoca uno slittamento di pitch (portamento) tutte le volte che suonate una nota. *LEGATO* lo slittamento del pitch avviene solo quando si suona una nota mentre la precedente è ancora premuta.

**TYPE:** Questa funzione ha effetto quando, mentre è attivo il portamento tra due note, suonate un'altra nota compresa tra le due note precedenti (questa nuova nota attiva un suo proprio portamento). Il controllo TYPE determina da dove il nuovo portamento deve iniziare:

**Floating:** Il nuovo portamento inizia dalla nota raggiunta dal portamento precedente, nel momento in cui è stato premuto il nuovo tasto.

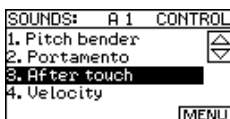
**Re-Start:** Il nuovo portamento inizia dalla nota finale prevista dal portamento precedente.



**SPEED:** È il tempo che il portamento impiega per completare il suo corso.

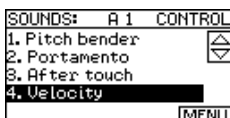
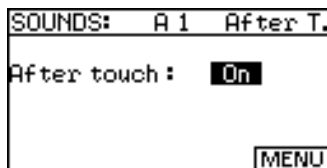
**TIME/RATE:** Questo controllo determina il modo in cui viene interpretato il parametro SPEED. Quando esso è posizionato su TIME, il valore SPEED controlla il tempo di portamento tra una nota e l'altra indipendentemente dalla "distanza" tra le due note. Questo significa che il tempo di portamento tra due note sarà sempre lo stesso, indipendentemente dalla distanza tra le due note.

Quando questo parametro è posizionato su RATE, il valore SPEED controlla il cambiamento di pitch al secondo. Questo significa che il tempo di portamento tra una nota e l'altra, dipende dalla "distanza" tra le due note, ovvero il tempo di portamento tra due note cambia in funzione delle note suonate.



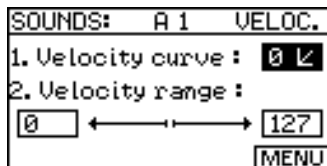
## AFTERTOUCH

Con questo parametro è possibile abilitare o disabilitare l'azione dell'aftertouch sul suono.



## VELOCITY

È possibile selezionare 8 tipi di curve dinamiche. Per ogni curva verrà visualizzato un piccolo disegno. Ci sono 4 curve normali: 0,1,2 e 3 (dove un tocco leggero produce un suono più basso), e quattro curve "inverse" (al contrario): 4,5,6 e 7 (dove un tocco leggero produce un suono più alto).

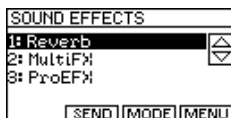


È inoltre possibile impostare un limite all'escursione dinamica del suono, utilizzando il parametro VELOCITY RANGE.

## Menu Effects



Sono disponibili 3 processori di effetti (DSPs). Possono essere usati individualmente o in qualsiasi combinazione, in serie o in parallelo.



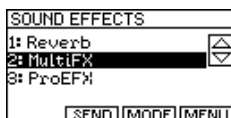
### REVERB

Questa sezione contiene diversi tipi di riverberi. Selezionate un riverbero dalla libreria utilizzando il parametro *TYPE*.



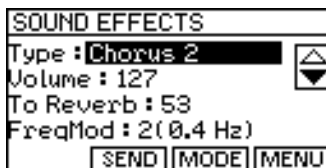
Sotto il parametro di selezione del tipo di riverbero, troverete tutti i parametri per editare il riverbero selezionato.

L'uscita della sezione REVERB è "100% wet" (significa che il segnale "dry" - asciutto - non è miscelato con la sua uscita)

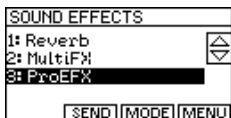


### MULTIFX

Questa sezione contiene un certo numero di effetti molto comuni, tipo Mono e Stereo Delays, Chorus, Distorsore e Pitch Shift. Selezionate l'effetto desiderato con il parametro *TYPE*.

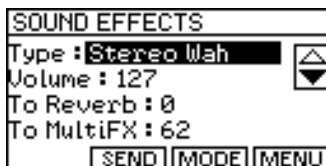


Sotto il parametro di selezione del tipo di effetto, troverete tutti i parametri per editare l'effetto selezionato. I parametri disponibili sono diversi a seconda del tipo di effetto selezionato.



## PROEFX

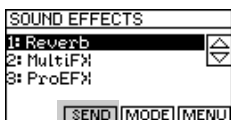
Questa sezione è la più importante e la più potente di tutte le sezioni Effects.



Oltre ad avere una grande varietà di effetti Stereo di alta qualità (Flanger, Chorus, Overdrive etc.), comprende anche un nutrito numero di effetti tipicamente utilizzati negli studi di registrazione (3D, EQ, Loudness Maximizer, Audio Exciter etc.).

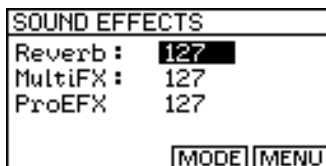
È inoltre, l'unica sezione che offre una possibilità di miscelazione WET/DRY, per gli effetti che la richiedono.

La sezione ProEFX comprende inoltre due controlli “post send” che vi permettono di inviare il segnale, dopo che esso è stato processato dalla sezione ProEFX, al riverbero (TO REVERB) o al multi effetto (TO MULTIFX).



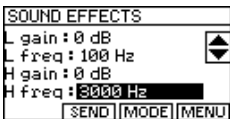
## Funzioni del Menu Effects

**SEND (tasto F2):** Questa sezione vi permette di stabilire la quantità di effetto che volete applicare ad ogni suono. Per REVERB e MULTIFX, selezionate la quantità di effetto desiderata impostando un valore compreso tra 0 e 127.



Il parametro ProEFX nel menu SEND funziona in modo diverso dagli altri due. Poiché le uscite Reverb e MultiFX sono “100% wet”, la quantità di segnale “dry” (asciutto) è controllata dalla mandata del ProEFX.

Se state utilizzando un effetto della sezione ProEFX, nella maggior parte dei casi avrà un parametro WET/DRY (per esempio lo STEREO WAH ha questo parametro). Questo è un valore compreso tra 0 e 100 dove il valore 0 vuol dire 100% dry (nessun



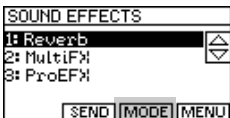
effetto), il valore 100 significa 100% wet ed il valore 50 vuol dire una miscelazione al 50% tra wet e dry.

**Nota:** Alcuni degli effetti nella sezione ProEFX non hanno un parametro Wet/Dry (per esempio 3D, EQ, Loudness Maximizer, Audio Exciter etc.) perché sono concepiti non per creare effetti speciali, ma per esaltare o attenuare il suono corrente.

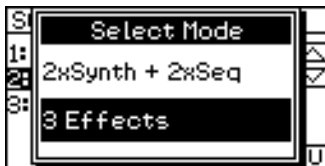
Se non volete utilizzare nessun effetto della sezione ProEFX, potete disabilitarla mettendo la mandata ProEFX sulla posizione DRY LEVEL. Per fare questo, posizionate il cursore sulla parola ProEFX e girate il dial in senso anti-orario.



A questo punto il controllo SEND determina la quantità di segnale "asciutto" nel mix finale.

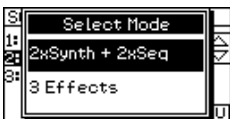


**MODE (tasto F3):** Questo parametro vi permette di selezionare il modo generale dei processori EFFECTS. Il modo normale si chiama "3 Effects" e offre 3 effetti, come sopra descritto.



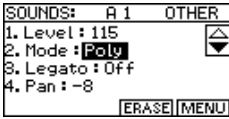
Esso dovrebbe essere usato tutte le volte che è richiesta la massima flessibilità nella programmazione degli effetti di un suono.

Il secondo modo (2xSynth+2xSeq) è stato concepito per le situazioni in cui volete utilizzare il sequencer interno dell'**Equinox** mentre utilizzate contemporaneamente i suoni o le performance.



In questo modo, sono disponibili solo il REVERB ed il MultiFX per i suoni e le performance. Il vantaggio è che i suoni del sequencer hanno due propri effetti indipendenti, REVERB e MultiFX (vedi SONG EDIT / EFFECTS).

## Menu Other



### MODE

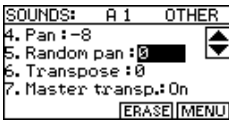
Usate questo parametro per impostare il modo monofonico o polifonico del suono utilizzando le seguenti opzioni:

- POLY** : Modo Polifonico
- MONO L** : Priorità alla nota a sinistra
- MONO R** : Priorità alla nota a destra
- MONO T** : Priorità all'ultima nota senza "retrigger"
- MONO L+R** : Priorità all'ultima nota con "retrigger"



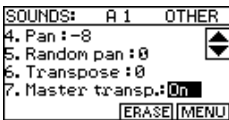
### LEGATO

Mettendo questo parametro su ON, la parte iniziale del suono (attacco) verrà bypassata tutte le volte che suonate in modo "legato".



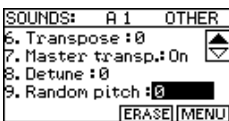
### RANDOM PAN

Con questa funzione è possibile spostare la posizione del panorama di un suono in modo casuale, tutte le volte che suonate una nuova nota. Il margine di spostamento è legato al valore che selezionate. Al livello massimo (7), la posizione del panorama può spostarsi completamente a destra o a sinistra.



### MASTER TRANSP.

Questo parametro è solitamente posizionato su ON. Vuol dire che sul suono corrente è attivo il valore impostato dai tasti TRAN-SPOSE posti sul pannello. In alcune situazioni, per esempio, durante la creazione di un suono di batteria, potreste volere che il suono non venga mai trasposto. In questo caso mettete il parametro su OFF.



### RANDOM PITCH

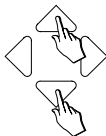
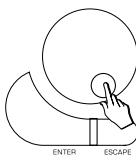
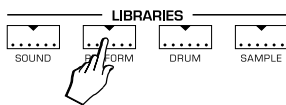
Questa funzione applica automaticamente un piccolo "detune" al suono tutte le volte che suonate una nota. Il margine di detune è legato al valore che selezionate. Al livello massimo (7), questo detune automatico può raggiungere un semitono in su o in giù.



## 2 • MODO PERFORMANCE

---

Una *PERFORMANCE* è una combinazione di 16 suoni che possono essere sovrapposti o divisi per zone sulla tastiera in qualsiasi configurazione. Premendo il tasto PERFORMANCE, l'**Equinox** entra in modo di esecuzione Performance.



In questo modo è possibile selezionare tutte le Performance già presenti in memoria. Ci sono 112 performance di base, più 112 locazioni libere per salvare le performance da voi create.



Per costruire una Performance, iniziate col selezionare una serie di suoni o *Parts* (nel modo Performance ogni suono è definito come *Part*). Una Performance può contenere da una a 16 *Parts* sovrapposte. Indipendentemente da quante parti decidete di utilizzare, è sempre visibile nella Performance una lista di 16 parti. Queste 16 parti sono organizzate in *Parts List*. Siete completamente liberi di decidere quanti suoni di questa *Parts List* attivare ed usare. Se, per esempio, decidete di utilizzare solo tre suoni, questo significa che il vostro campo di azione è limitato alle prime tre parti nella *Parts List*.



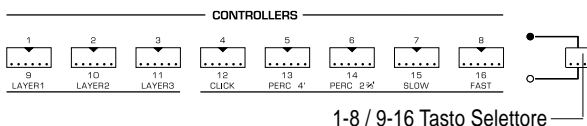
## Parts List

Potete accedere alla *Parts List* premendo il tasto PARTS.

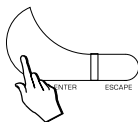


La selezione delle parti avviene utilizzando i tasti cursore su/giù. La selezione dei suoni avviene, come per il modo Sound, utilizzando sia il dial che la tastierina numerica. I tasti cursore sinistra/destra vengono utilizzati, come nel modo Sound, per selezionare i banchi.

E' possibile selezionare le parti che volete attivare, utilizzando i tasti posti sotto gli sliders in combinazione con il tasto selettore 1-8, 9-16.

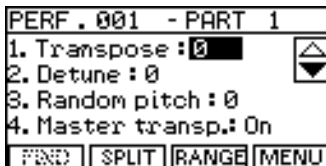


Ogni tasto è semplicemente l'interruttore on/off della parte con il numero corrispondente. Se tutti questi tasti sono spenti, non sentirete alcun suono. Gli sliders vengono utilizzati per controllare il volume delle parti.



## Menu Parts

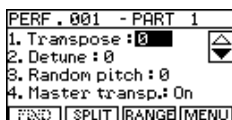
Per regolare gli altri parametri relativi alla parte selezionata (quella correntemente evidenziata dal cursore), premete semplicemente ENTER. Questa operazione richiama una schermata PARTS EDIT, relativa alla parte selezionata.



Potete tornare in qualsiasi momento alla Parts List premendo ESCAPE.

Diamo un'occhiata ad alcuni dei parametri disponibili:



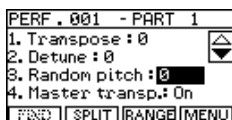


**TRANSPOSE:** Serve a modificare il pitch di un suono in “step” di un semitono.

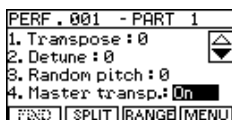
Per trasporre il suono su o giù di una ottava, premete il tasto OCTAVE+/- sul pannello.



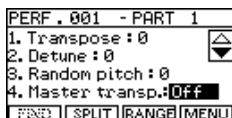
**DETUNE:** Serve per modificare il pitch di un suono in step di un sessantaquattresimo di semitono.



**RANDOM PITCH:** Questa funzione applica automaticamente un piccolo “detune” al suono, tutte le volte che suonate una nota. Il margine di detune è legato al valore che selezionate. Al livello massimo (7), questo detune automatico può raggiungere un semitono in su o in giù.



**MASTER TRANSP.** Questo parametro è solitamente posizionato su ON. Vuol dire che sul suono corrente, è attivo il valore impostato dai tasti TRANSPOSE posti sul pannello. In alcune situazioni, per esempio, quando utilizzate un set di batteria, potreste volere che la parte non venga mai trasposta. In questo caso mettete il parametro su OFF.



## MODO PORTAMENTO:

**P. TYPE:**

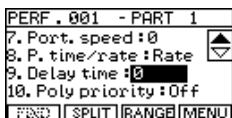
**P: SPEED:**

**P. TIME / RATE:**

Questi parametri controllano l'applicazione del Portamento al suono corrente. Il funzionamento è identico a quello del modo Sound.

Per una descrizione di queste funzioni, guardate la sezione PORTAMENTO nel modo SOUND.





**DELAY TIME:** Impostando un valore, il suono verrà ritardato per un breve periodo di tempo dopo che un tasto è stato premuto. Questo vi permette di creare una varietà di effetti speciali utilizzando i “delays” in tempo reale. Il valore “delay time” è espresso in “ticks”. Questi ticks sono suddivisioni della misura, basati sulla velocità del metronomo correntemente selezionata (corrisponde al tempo del sequencer interno – per cambiarlo premete SONG EDIT ed usate il dial). Ogni tick è esattamente 1/192 di un movimento (es: in caso di un tempo 4/4, un tick è un 1/192 di un quarto).



**POLY PRIORITY:** Impostando questa funzione su ON, si dà al suono corrente una priorità sulla polifonia globale.

Questo significa che il sequencer, le parti o le tracce non potranno mai sottrarre note di polifonia a questo suono. Al contrario, se suonate una nota con questo suono mentre non è disponibile nessuna nota di polifonia, il suono ruberà la nota di cui ha bisogno alle altre parti.



Premete MENU (pulsante F4) o ESCAPE per ritornare alla Parts List.



### Le funzioni Parts List

**SPLIT (tasto F2):** Il tasto SPLIT vi permette di impostare un punto di split singolo (chiamato *BASIC SPLIT*), sulla tastiera. Le parti possono essere assegnate a sinistra o a destra del punto di split.

Nella schermata SPLIT, impostate il parametro *BASIC SPLIT* su ON e scegliete il punto dove volete dividere la tastiera.



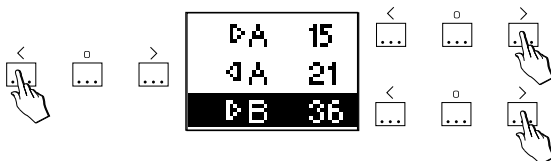
Ritornate quindi alla Parts List premendo ENTER o ESCAPE.



**NOTA:** La funzione RANGE non è disponibile se è attivo Basic Split.

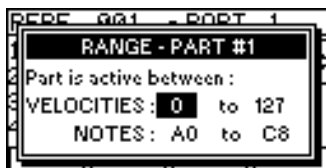
Appena selezionate un suono nella *Parts List*, potete decidere di assegnarla a sinistra o a destra del punto di split utilizzando i tasti INC/DEC (posizionati ai lati del pulsante zero della tastiera numerica).

Per ogni suono della *Parts List*, vedrete una piccola freccetta che indica da quale parte dello split il suono è assegnato.



**RANGE (tasto F3):** Il tasto RANGE è utilizzato per specificare esattamente come e quando una parte verrà attivata dalla tastiera.

Potete assegnare un range (estensione) di note e di dinamiche, fuori dalle quali, la parte non verrà attivata. Utilizzate quindi la funzione RANGE, quando volete creare un *Multi-Split* o un *Velocity Switch* (cambio di suono in funzione della dinamica) tra uno o più suoni.



## Multi-Split

Ad esempio, per creare un multi-split a cinque parti, attivate le parti 1,2,3,4 e 5. Quindi impostate il parametro NOTES nel modo seguente (ricordatevi di usare i tasti sotto gli sliders per selezionare le varie parti):

**PART 1:** da A0 a B2

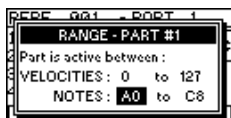
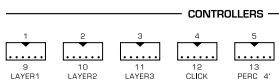
**PART 2:** da C3 a B3

**PART 3:** da C4 a B4

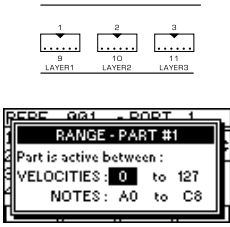
**PART 4:** da C5 a B5

**PART 5:** da C6 a A8

Otterrete così un multi-split a cinque parti, dove ogni suono è assegnato ad una ottava diversa (per modelli con tastiera a 61 note).



**NOTA:** Una tastiera da 88 tasti, ha A0 come nota più bassa e C8 come nota più alta.



**NOTA:** Su qualsiasi tastiera dinamica, la pressione più leggera corrisponde a 0 e quella più pesante a 127.

## Velocity Switch

Ad esempio, per impostare un velocity switch a tre parti, attivate le parti 1, 2 e 3. Quindi impostate il parametro VELOCITY nel modo seguente:

**PART 1:** da 0 a 40

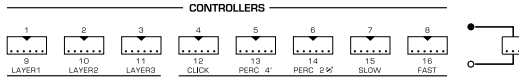
**PART 2:** da 40 a 80

**PART 3:** da 80 a 127

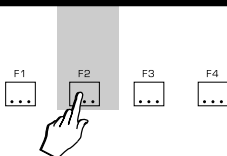
Il risultato sarà un suono su tutta l'estensione della tastiera. A seconda del tipo di pressione sui tasti, potrete attivare tre suoni diversi.

## Selezione delle Parti

E' possibile rimanere nella schermata PARTS EDIT e selezionare le varie parti da editare senza premere ESCAPE e tornare alla PARTS LIST. Semplicemente premendo il tasto corrispondente (tasti sotto gli sliders), è possibile selezionare la parte che diverrà l'oggetto della corrente schermata EDIT (funziona allo stesso modo, nelle sezioni MIXER, EFFECT a OTHER).

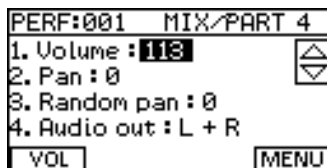


In questa sezione, questi tasti verranno chiamati *tasti di selezione delle parti*.

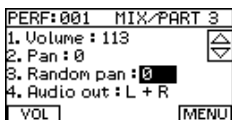


## Menu Mixer

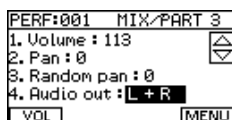
Il mixer controlla l'output (uscita) finale del suono di questa Performance.



Essenzialmente vi permette di selezionare il volume, il panorama e l'uscita jack per ogni parte. Proprio come nel menu PARTS edit, potete rimanere nella schermata MIXER ed utilizzare i tasti sotto gli sliders per selezionare le parti da modificare. Mentre alcune di queste funzioni sono molto semplici da capire, ce ne sono alcune che meritano una particolare attenzione:

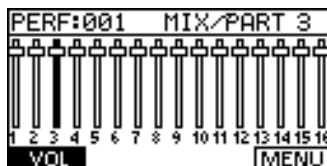


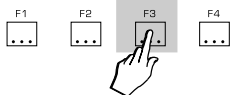
**RANDOM PAN:** Con questa funzione è possibile spostare la posizione del panorama di una parte in modo casuale, tutte le volte che suonate una nuova nota. Il margine di spostamento è legato al valore che selezionate. Al livello massimo (7), la posizione del panorama può spostarsi completamente a destra o a sinistra.



**AUDIO OUT:** L'Equinox ha 4 uscite jack: Left, Right, Out1 e Out2. Questa funzione vi permette di selezionare quale di queste 4 uscite utilizzare per la parte correntemente selezionata. Potete utilizzarle come due coppie di uscite Stereo oppure utilizzare l'OUT1 e 2 come uscite Mono.

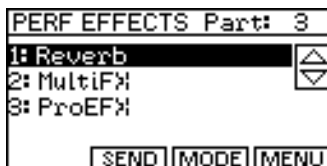
I tasti **VOL** e **PAN** vi daranno una visione generale dei livelli di tutte le 16 parti.



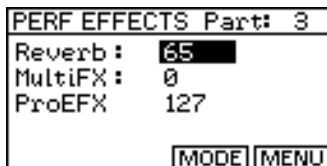
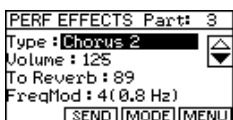
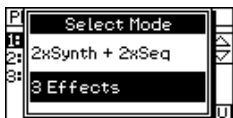


## Menu Effects

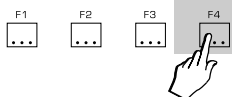
Per avere istruzioni su come usare gli effetti, consultate il paragrafo EFFECTS nella sezione MODO SOUND.



Nel modo Performance, la procedura per assegnare gli effetti è molto semplice. Scegliete prima il modo (3Effects o 2+2), quindi scegliete l'effetto che volete utilizzare. Regolate infine, per ogni parte, la quantità di SEND (mandata) per ogni effetto.

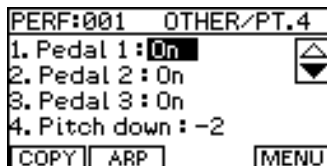


Dopo aver selezionato *EFFECT MODE* e scelto un effetto, premendo il tasto SEND potrete assegnare l'effetto alle varie parti. Utilizzate i tasti di selezione delle parti e quindi regolate le mandate.

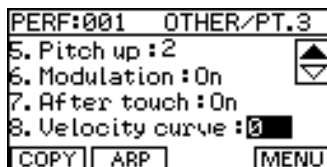


## Menu Other

Sotto questo Menu sono disponibili alcune funzioni aggiuntive, che vi permettono di attivare o disattivare i vari controlli dello strumento.



Tra questi, sono disponibili i tre pedali (le funzioni corrispondenti possono essere selezionate nel menu *SYSTEM/CONTROL*), il pitch bend e la modulazione, la dinamica della tastiera e l'after touch.



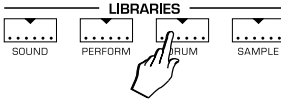




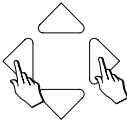
### 3 • MODO DRUM

---

Ci sono due modi per accedere al *MODO DRUM*. Il primo è quello di premere il pulsante DRUM nella sezione LIBRARIES.



Il secondo è quello di richiamare uno dei tre banchi DRUM nel modo SOUND, utilizzando la finestra *BANK SELECT* (tasto cursore destro o sinistro).



Nel *MODO DRUM* è possibile selezionare sia DRUMKITS completi che singoli DRUM SOUNDS, richiamando i relativi banchi. L'**Equinox** è l'unica workstation che permette di utilizzare ed eventualmente modificare, singoli suoni di batteria.

La procedura per modificare un DRUM SOUND è esattamente la stessa utilizzata nel *MODO SOUND*, mentre in caso di modifica di un DRUMKIT, esiste un ambiente di edit completamente diverso. Nel *MODO SOUND* il menu *WAVE* permette di sovrapporre fino a 6 forme d'onda diverse per formare un suono multi-layer. Le stesse funzioni sono disponibili anche nel *MODO DRUM* in caso di edit di un singolo *DRUM SOUND*. Come abbiamo già accennato, in caso di edit di un DRUMKIT le funzioni disponibili cambiano radicalmente.



Il DRUMKIT infatti, non è un suono singolo ma un insieme di suoni impostati per essere suonati da specifici tasti della tastiera. Possiamo specificare, per ogni tasto, il suono che desideriamo (esso non deve essere necessariamente un DRUM SOUND ma può essere un suono qualsiasi, anche un sample importato dall'esterno). Una volta assegnato il suono ad un tasto specifico, possiamo regolare Volume, Pitch, Panorama, mandata degli Effetti, uscita Audio ed altri parametri, relativi solo a quel tasto.



## Modificare un drumkit

Selezionate un drumkit qualsiasi (da DK1 - 1 a DK1 - 128) e premete il pulsante WAVE (F1).

In questo modo si accede al DRUM PATCH EDITOR.



Nell'angolo in alto a destra del display, vedrete il nome di un tasto della tastiera. Premendo un tasto qualsiasi della tastiera vedrete che questo nome verrà immediatamente aggiornato e visualizzerà il nome relativo al tasto che avete appena premuto: siete pronti per editare i parametri relativi a questo tasto. Analizziamo quindi tutti i parametri disponibili per ogni tasto:



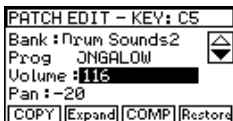
### BANK / PROG

La combinazione di questi due parametri vi permette di scegliere qualsiasi suono da assegnare al tasto.



### VOLUME

Regola il volume solo per questo tasto specifico. Utilizzate questo parametro per bilanciare il livello del suono che avete scelto, rispetto al resto del drumkit



### PAN

Regola il panorama per il tasto corrente.





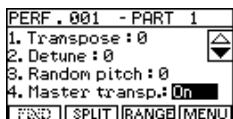
## TRANPOSE / TUNING

Permette di assegnare un dato valore di pitch ad ogni nota, indipendentemente dalla sua locazione fisica sulla tastiera.



## FILTER

È un comune filtro lowpass che vi permette di regolare efficacemente il timbro del suono assegnato al tasto selezionato. Il valore 0 indica che il filtro è disabilitato. Impostando valori positivi si otterrà un suono più chiaro, mentre l'utilizzo di valori negativi renderà il suono più scuro ed in alcuni casi più "caldo" (warm).



## EXCLUDE

Sono disponibili 3 "numeri exclude". I tasti assegnati allo stesso "numero exclude", non suoneranno mai contemporaneamente. Questa funzione è molto utile per creare autentici effetti di "cancelling" (letteralmente: cancellazione). Per esempio, un hi-hat aperto ed uno chiuso non possono mai, su una batteria "vera", suonare contemporaneamente e quindi assegnando ai due suoni lo stesso "numero exclude", otterrete un effetto molto realistico. Stesso dicasi per il triangolo aperto e chiuso. Ovviamente, non essendoci alcuna ragione per cui un hi-hat ed un triangolo non possano suonare contemporaneamente, è necessario utilizzare due diversi "numeri exclude" per i due strumenti. Impostate l'EXCLUDE a 0, per disabilitare la funzione.



## REVERB / PROFX SEND

Con questi parametri è possibile regolare le mandate agli effetti, relative al suono selezionato.



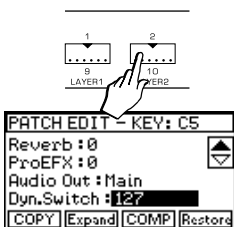
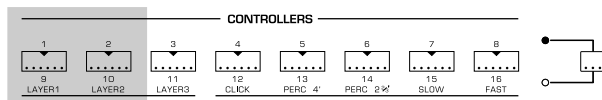
## AUDIO OUT

Vi permette di selezionare una delle 4 uscite audio disponibili per il suono selezionato. È possibile utilizzare sia le uscite L+R che le uscite 1+2 in stereo o assegnare il suono in mono alle uscite Out1 o Out2.



## DYNAMIC SWITCH

Ad ogni tasto possono essere effettivamente assegnati due suoni. I due suoni possono essere utilizzati alternativamente in relazione alla pressione del tasto. Osservando i primi due pulsanti sotto il pannello degli sliders, vedrete che sono disponibili due “layers” per essere editati.



Abbiamo finora operato solo sul LAYER1. Se ora premete il pulsante LAYER2, il relativo LED comincerà a lampeggiare. Vedrete quindi una schermata con lo stesso tipo e numero di parametri che abbiamo già analizzato. Il suono assegnato al LAYER2 è ora pronto per essere suonato in funzione della “velocity” (dinamica) assegnata. Per assegnare il valore relativo alla “velocity” utilizzate il parametro DYNAMIC SWITCH.

Cambiate alcuni dei parametri del LAYER2 in modo da differenziarli da quelli del LAYER1. Impostate quindi il parametro DYNAMIC SWITCH a 100.



Potete ora verificare che suonando piano (con una velocity inferiore a 100) sentirete il suono relativo al LAYER1. Suonando forte (con una “velocity” superiore a 100) sentirete il suono relativo al LAYER2.



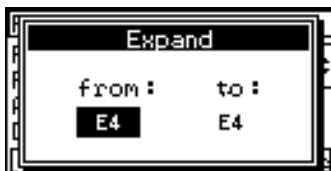
## TASTO COPY, (F1)

La pressione del tasto funzione *COPY* vi permette di copiare tutti i parametri da un layer all'altro. Questa funzione è particolarmente utile per creare suoni multi-layer. Capita spesso di editare molti parametri del LAYER1 prima di editare il LAYER2 e di solito si assegna al LAYER2 un suono simile ma non identico a quello del LAYER1 (un buon utilizzo della funzione DYNAMIC SWITCH è quello di assegnare al secondo LAYER lo stesso suono ma con alcuni parametri modificati, tipo volume, mandata agli effetti, accordatura, ecc...).



## TASTO EXPAND, (F2)

Questa funzione è utilizzata per duplicare i parametri relativi ad un tasto, sui tasti adiacenti. Premendo il tasto funzione *EXPAND* viene richiamata una finestra nella quale è possibile impostare il limite inferiore e superiore, relativo al gruppo di tasti ai quali si vuol espandere le impostazioni del tasto correntemente selezionato.



Questa funzione accorda automaticamente ognuno dei tasti del gruppo selezionato, in modo cromatico rendendo questa funzione particolarmente efficace i caso di percussioni intonate o altri suoni strumentali, all'interno di un DRUMKIT.



## TASTO COMPARE, (F3)

Questa funzione è relativa al tasto correntemente selezionato. Premendo COMPARE, potrete ascoltare il suono originale, prima di qualsiasi modifica effettuata.



## TASTO RESTORE, (F4)

Premendo questo tasto funzione verranno ripristinate le regolazioni iniziali del DRUMKIT editato.



## CONTROL, EFFECT e OTHER

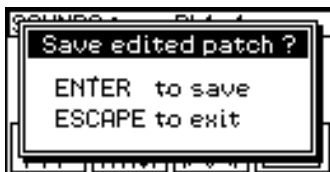
I menu *CONTROL*, *EFFECT* e *OTHER* del *MODO DRUM*, sono identici a quelli del *MODO SOUND*. Per questo motivo il funzionamento dei relativi parametri non viene qui specificato in quanto già ampiamente trattato nella sezione *MODO SOUND* di questo manuale.

STORE



## MEMORIZZAZIONE DI UN NUOVO DRUMKIT

I nuovi DRUMKITS ottenuti, possono essere memorizzati, esattamente come gli altri suoni, in locazioni vuote premendo il pulsante STORE.



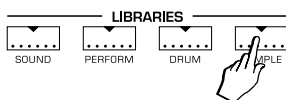
Durante la fase di memorizzazione, vi verrà chiesta prima la destinazione del nuovo suono e avrete quindi la possibilità di assegnare un nuovo nome.



Non c'è alcun limite al numero di DRUMKITS memorizzabili.

## 4 • MODO SAMPLE

---



L'**Equinox** può importare in memoria nuovi samples (suoni), che possono essere editati e salvati come nuovi suoni **Equinox**. Prima di caricare i nuovi campioni, assicuratevi di avere installato una quantità di memoria sufficiente per contenerli. La memoria adatta può essere sia la DRAM tamponata, che i moduli SIMMs, entrambi disponibili nel catalogo Generalmusic. Per verificare la quantità di memoria installata, guardate il parametro relativo nella sezione *SYSTEM / OTHER / INFO (F1)*.

Quando premete il pulsante *SAMPLES*, possono accadere due cose diverse, a seconda se avete già dei campioni in memoria o no. Se non avete precedentemente caricato nessun campione, apparirà immediatamente la schermata relativa al *SAMPLE TRANSLATOR*. Se ci sono già dei campioni in memoria, apparirà la schermata *SAMPLE MODE - PLAYBACK/ EDIT*.

## SAMPLE MODE - PLAYBACK/EDIT



Come abbiamo detto precedentemente, se l'**Equinox** contiene già alcuni samples, premendo il pulsante *SAMPLE* si apre la schermata *SAMPLE MODE - PLAYBACK/EDIT*.



Questa schermata vi permette di richiamare sia i samples che avevate caricato in precedenza, sia eventuali suoni creati utilizzando nuove waveforms (forme d'onda).

Questo modo è stato pensato per offrirvi una maniera comoda e veloce per richiamare immediatamente i vostri samples, senza doverli cercare tra gli altri suoni dello strumento. Le funzioni di edit disponibili, sono esattamente le stesse già esaminate per il modo *SOUND*. Tutte le informazioni per le sezioni *WAVE*, *CONTR*, *EFFECT* e *OTHER*, sono disponibili nella sezione *SOUND MODE* di questo manuale.

I suoni creati in questo modo, possono essere salvati in qualsiasi locazione delle 16 famiglie user sound.

Da questa schermata, potete accedere all'ambiente *SAMPLE TRANSLATOR* semplicemente premendo di nuovo il pulsante *SAMPLE*. Avrete la possibilità di "ri-editare" il sample correntemente selezionato o caricare un sample completamente nuovo.

Premete *ENTER* per "ri-editare" l'ultimo campione selezionato o *ESCAPE* per prepararvi a caricare un nuovo sample.





## SAMPLE TRANSLATOR

L'**Equinox** può caricare in memoria diversi tipi di samples, compresi i formati proprietari di altre marche. Poiché la lista delle compatibilità è in continuo aumento, controllate presso il vostro rivenditore GENERALMUSIC o presso il distributore, quali formati sono supportati dalla versione di sistema operativo che state usando.

I campioni possono essere caricati dal floppy disk, da periferiche SCSI (CD-ROM, dischi rimovibili etc.) o via MIDI utilizzando il protocollo Sample Dump Standard. In questi esempi, lavoreremo con uno dei formati più diffusi: il formato MS-DOS ".wav".

Per aprire il *SAMPLE TRANSLATOR*, premete il pulsante SAMPLE.



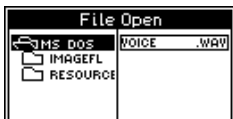
Se il tasto SAMPLE è già attivo, ma non vedete la scritta SMP.TRANSLATOR nella parte alta del display, premete SAMPLE ancora una volta e quindi ESCAPE per by-passare l'opzione "Re-Edit".

Siete ora pronti per caricare un sample.

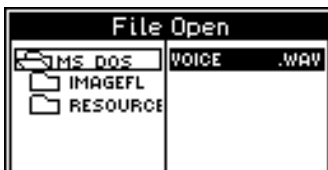
Per caricare un sample da un floppy disk o da una periferica SCSI:

1. Inserite il disco contenente il sample nel floppy drive.
2. Premete LOAD (F1).





3. Selezionate la periferica dalla option list e premete ENTER.
4. Utilizzate i tasti cursore per localizzare ed evidenziare il campione che volete caricare.



5. Premete ENTER.

Per caricare un sample via MIDI utilizzando il Sample Dump Standard:

1. Collegate due cavi MIDI tra l'apparecchio che invierà il sample e l'**Equinox** (MIDI OUT a MIDI IN e MIDI IN a MIDI OUT).
2. Preparate l'unità esterna ad inviare il sample (ma aspettate a farlo).
3. Premete LOAD (F1).
4. Selezionate MIDI SAMPLE REQ dalla option list e premete ENTER.



5. Scegliete il numero del sample che volete caricare (se non siete sicuri provate 0 o 1).
6. Premete ENTER.



Una volta caricato un sample, potete vederlo nella prima posizione della *SAMPLE LIST*. La lista può contenere 16 samples contemporaneamente. Questi 16 samples possono essere assegnati a diverse zone della tastiera ed alla fine, salvati come una singola waveform.

Se volete caricare un altro sample, muovete il cursore giù sulla seconda linea della SAMPLE LIST, premete LOAD (F1) e procedete come prima.

## ASSEGNARE I SAMPLES

Quando avete caricato in memoria i samples che vi interessano, l'unico punto essenziale da focalizzare, prima di poterli salvare, è l'ASSIGN, ovvero l'assegnazione dei samples a zone specifiche della tastiera. Premete il tasto ASSIGN (F3) e aprite il menu ASSIGN.



### Assegnare un singolo sample

Se avete caricato un solo sample, vorrete probabilmente assegnarlo lungo tutta la tastiera. Entrando nel menu ASSIGN vedrete la nota più bassa e quella più alta visualizzate a destra del nome del suono.



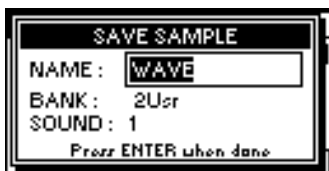
I valori di default sono A0 / C8 - l'intera estensione della tastiera. Per accettare e confermare queste impostazioni, premete semplicemente il tasto ENTER, quindi ESCAPE per ritornare alla schermata principale SAMPLE TRANSLATOR.





Potete vedere ora un piccolo “marker” all'estrema destra del nome del sample, che indica che il sample è stato assegnato ed è pronto per essere salvato.

Premete quindi *STORE* e selezionate una destinazione ed un nome per il vostro nuovo suono.



Come abbiamo detto prima, potete salvare questo suono in una qualsiasi locazione delle user sound families. Premete *ENTER* per completare l'operazione.

### Assegnare più samples

Se avete caricato nel *SAMPLE TRANSLATOR* diversi samples, usate il menu *ASSIGN* per assegnare i samples a specifiche zone della tastiera.



Posizionate il cursore su ogni sample e premete il tasto *INCLUDE* (F3). Vedrete i punti estremi di assegnazione della tastiera, da A0 a C8, per il sample selezionato. Posizionate il cursore su A0.



Potete cambiare questo valore utilizzando il dial o, attivando la funzione *MIDI* (tasto F2), premendo un tasto sulla tastiera. Una volta assegnato il limite basso, spostate il cursore sulla nota più alta ed assegnatela nello stesso modo. Questa operazione deve essere ripetuta per ogni sample.

Dovete assegnare specifiche ed esclusive zone della tastiera ad ogni sample prima di poterlo salvare. Quando avrete assegnato tutti i samples della lista, premete *ESCAPE* per ritornare alla schermata principale del *SAMPLE TRANSLATOR*.



Se avete assegnato correttamente tutti i samples della lista, dovrete vedere un "marker" in corrispondenza di ogni nome. In questo caso, potete premere *STORE* e selezionare un nome ed una destinazione per il vostro nuovo suono.

### Altre funzioni di assegnazione

Se volete rimuovere temporaneamente un sample dal gruppo assegnato, premete il tasto *EXCLUDE* (F4).



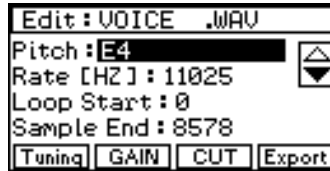
Questo sample dovrà essere poi ri-assegnato o cancellato dal gruppo (usate il tasto *ERASE* (F2) nella schermata principale *SAMPLE TRANSLATOR*) prima che possiate salvare il vostro "multi-sample".

Un'altra funzione molto utile del menu *ASSIGN*, è il tasto *AUTO* (F1). Premendo questo tasto, otterrete una mappa di base che assegna automaticamente ogni sample della lista ad un tasto della tastiera. L'assegnazione tiene conto della nota originale sulla quale è stato programmato ogni sample (il tasto sulla tastiera con il quale suonate il sample alla sua frequenza originale) o nel caso in cui i samples hanno le stesse note di origine, li assegna secondo il loro ordine nella lista. Per usare questa funzione, selezionate il menu *ASSIGN* dopo aver caricato i vostri samples e premete il tasto *AUTO*.

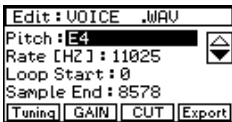


## EDITARE I SAMPLES

Sono a vostra disposizione alcuni semplici “strumenti” per editare i samples, dopo che li avete caricati in memoria. Per editare un singolo sample, evidenziatelo sulla lista nella pagina principale *SAMPLE TRANSLATOR* e premete il tasto *EDIT* (F4).

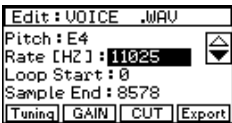


Le funzioni disponibili sono le seguenti:



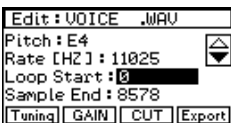
### PITCH

Il valore di pitch qui rappresentato, corrisponde al nome di uno dei tasti della tastiera. Questo parametro vi permette di cambiare la nota di origine, ovvero il tasto sulla tastiera dove è possibile suonare il sample alla sua frequenza originale.



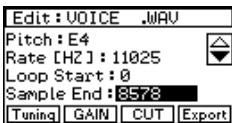
### RATE

Questa funzione agisce come controllo fine dell'intonazione del sample, e vi permette di regolare in modo molto accurato la velocità di esecuzione del sample.



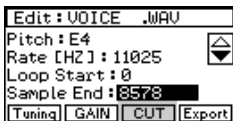
### LOOP START

Regola il punto di partenza del “loop”. Il numero visualizzato rappresenta il numero di byte del “sample file”. Se nel sample sono già presenti le informazioni relative al loop, queste verranno automaticamente copiate in questo parametro. Se non c'è nessun punto di loop nel sample, questo parametro verrà impostato su zero.



### SAMPLE END

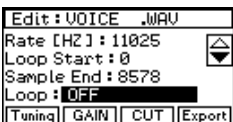
Qui potete vedere il numero relativo al byte finale del sample e di conseguenza, la lunghezza del sample in bytes. Potete cambiare il punto di fine sample (senza ovviamente ridurre la lunghezza reale del sample), selezionando semplicemente un valore diverso. Suonando il sample dalla tastiera, sentirete che finirà prima, rispetto alla regolazione precedente.



A questo punto potete anche decidere di tagliare la parte di sample che rimane dopo aver impostato il nuovo punto di “fine sample”. Per eseguire il taglio, premete il tasto CUT (F3).

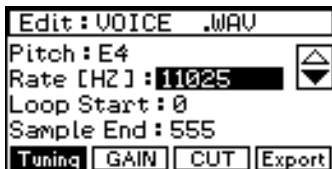
## LOOP ON / OFF

Impostando questa funzione su “ON”, potete attivare, tutte le volte che premete un tasto sulla tastiera, un loop continuo tra i punti LOOP START e SAMPLE END.



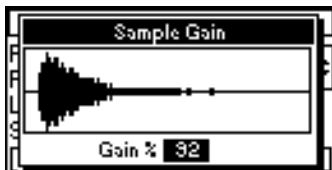
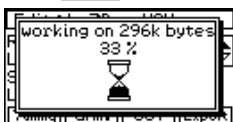
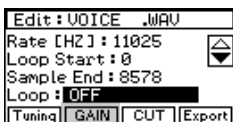
## TASTO TUNING (F1)

Premendo il tasto TUNING attiverete un suono prestabilito sulla tastiera. Questo suono è stato pensato come punto di riferimento per impostare i parametri di PITCH e RATE.

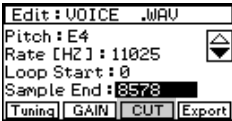


## TASTO GAIN (F2)

Questa funzione riscrive tutti i dati relativi al sample, permettendovi di aumentare o diminuire il guadagno generale del sample. Premendo il tasto GAIN, appare una finestra nella quale potete vedere un'immagine relativa al sample.



Usate il dial per selezionare il livello desiderato e premete ENTER per avviare il processo di scrittura. Poiché questa funzione, come abbiamo già detto, riscrive tutti i dati relativi al sample, può impiegare molto tempo in caso di samples molto lunghi.



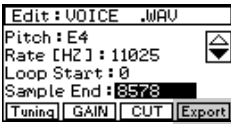
## TASTO CUT (F3)

Fate riferimento al paragrafo SAMPLE END per ulteriori informazioni su come usare questa funzione.

## TASTO EXPORT (F4)

Dopo averlo editato, potete salvare il vostro sample su disco o spedirlo via MIDI (sample dump).

Per utilizzare questa funzione, premete EXPORT, scegliete la periferica alla quale volete inviare il sample e premete ENTER.

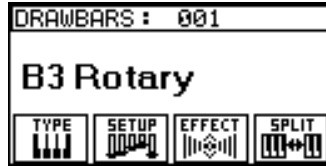


Potete ora inserire un nome per il vostro sample e selezionare il formato nel quale volete esportarlo. Premete ENTER per completare l'operazione.



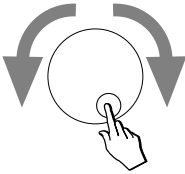
## 5 • MODO DRAWBAR

Premendo il pulsante DRAWBARS, potete utilizzare gli sliders come i controlli drawbars di un organo Hammond®.

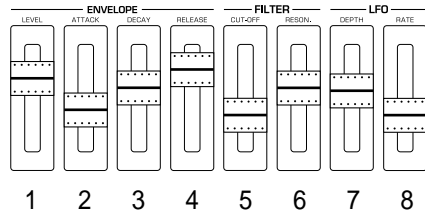


Il modo DRAWBARS vi permette di operare in un ambiente separato, con speciali funzioni e controlli dedicati ai suoni di organo.

Sono disponibili 16 preset, che vi permetteranno di esplorare tutte le possibilità della sezione DRAWBARS. Potete selezionarli usando il dial nel modo Drawbars.



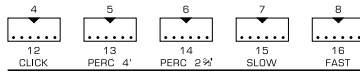
Gli otto sliders funzionano come i drawbars di un organo. Siete liberi di impostare per ogni drawbar qualsiasi "piede", ecco di seguito la nostra configurazione:



SLIDER 1	-	16'
SLIDER 2	-	5 1/3'
SLIDER 3	-	8'
SLIDER 4	-	4'
SLIDER 5	-	2 2/3'
SLIDER 6	-	2'
SLIDER 7	-	1 3/5'
SLIDER 8	-	1'

## Tasti Funzione

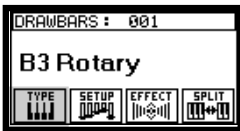
Nel modo DRAWBARS, i cinque tasti in corrispondenza degli sliders 4-8, attivano effetti tipici dedicati ai suoni di organo.



**KEY CLICK:** Tipico effetto dei primi organi con i drawbars, il KEY CLICK è un elemento molto importante del classico suono di organo Rock e Jazz. Escludendo il Key Click otterrete un suono molto simile a quello degli organi con i drawbars, più recenti.

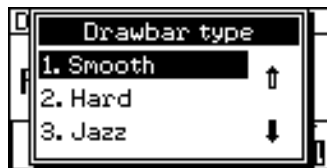
**PERC 4', PERC 2 2/3':** Questi effetti percussivi possono essere aggiunti al suono dei drawbars per ottenere suoni tipici Jazz o Pop.

**SLOW / FAST CONTROL:** Questi tasti controllano la velocità dell'effetto rotary. Regolazioni "fini" dei vari parametri sono disponibili nella sezione "Effect".



## Menu Type

Nel menu TYPE potete scegliere varie configurazioni che vi permettono di emulare diversi suoni di organo. Sono disponibili i seguenti tipi:

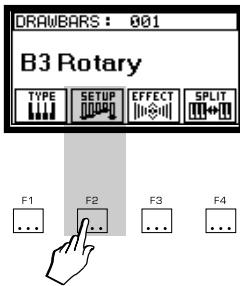


**SMOOTH:** Assegna ad ogni drawbar una sinusoide pura; l'effetto è quello dei tipici organi a transistor degli anni 60 e 70.

**HARD:** Assegna ad ogni drawbar il classico suono dei vecchi organi Hammond.

**JAZZ:** È simile al suono HARD, ma con un attacco più percussivo.

**ROCK:** Questa versione del classico suono dei drawbars, è un po' meno ricca del tipo HARD ed è perfetta per essere utilizzata con l'effetto Overdrive. La combinazione dei due vi permette di ottenere suoni di organo Hammond molto aggressivi.



## Menu Setup

Il menu SETUP vi permette di accedere ai parametri per la regolazione di ogni drawbar. Prima di modificare i vari parametri, muovete lo slider che volete modificare. Vedrete il nome dello slider apparire nella barra del titolo, nella parte alta del display. Lo slider diventa quindi il "drawbar selezionato".



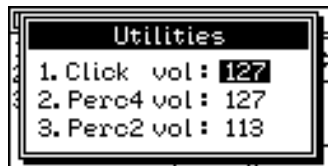
Le opzioni del menu sono le seguenti:

**TRANPOSE:** Permette di accordare il drawbar in "step" di un semitono.

**DETUNE:** Permette un'accordatura "fine" del drawbar.

**PAN:** Permette la regolazione del "panorama" del drawbar.

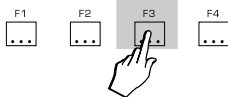
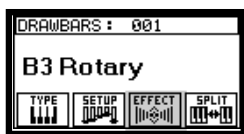
Sotto il pulsante Utilities:



**PERC 4 VOL:** Regolazione generale del volume dell'effetto percussivo assegnato al tasto n.5

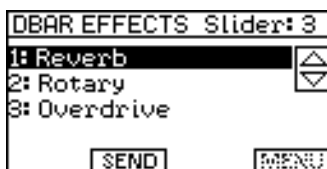
**PERC 2 VOL:** Regolazione generale del volume dell'effetto percussivo assegnato al tasto n.6

**CLICK VOL:** Regolazione generale del volume dell'effetto Key Click assegnato al tasto n.4

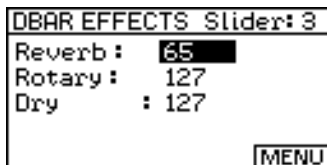
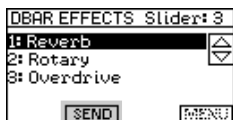


## Menu Effects

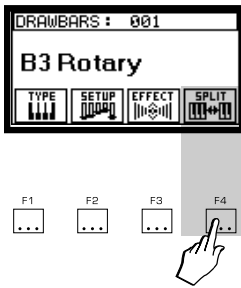
Nel modo DRAWBARS ci sono tre diversi tipi di effetti disponibili: REVERB, ROTARY e OVERDRIVE.



Questi effetti sono già regolati in modo ottimale e, sebbene possiate editare qualsiasi parametro, in molti casi è sufficiente regolare solo la quantità di ogni effetto. Per accedere alla regolazione di questo livello, premete il tasto *SEND*.



Se volete editare i parametri dei vari effetti o semplicemente cambiare il tipo di REVERB o ROTARY, posizionate il cursore sulla sezione che volete editare e premete ENTER. Questa operazione attiverà la schermata relativa ai parametri dell'effetto selezionato.

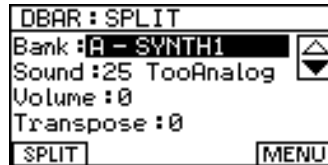


## Menu Split

Nel modo DRAWBARS è possibile dividere la tastiera in due zone ed assegnare un suono aggiuntivo alla zona a sinistra del punto di "split". Premete il tasto SPLIT per attivare la funzione ed impostate il punto di "split".



Gli altri parametri nella schermata SPLIT, vi permettono di selezionare il suono per la zona sinistra e regolare il volume, l'accordatura e la mandata degli effetti.



## Memorizzare le configurazioni Drawbar

Potete memorizzare la vostra configurazione drawbar preferita in una "performance drawbar". Premete semplicemente il tasto STORE e scegliete una delle 16 locazioni disponibili (da 113 a 128).



Durante questa fase, potete anche dare un nome alla vostra drawbar performance. Queste performance possono essere selezionate usando il dial. La prima "user drawbar performance" appare dopo l'ultima delle 16 già in memoria.

## Copiare una performance Drawbars in una Performance

Per aumentare la flessibilità, potete anche memorizzare qualsiasi configurazione Drawbar in una delle 112 user performance. Questa operazione vi permette di aggiungere altre otto parti, alle otto drawbar. L'unico svantaggio è che non potete utilizzare i tasti Rotary, click e percussione come nel modo DRAWBARS.

Ricordatevi inoltre che, per utilizzare gli sliders come drawbars, dovete memorizzare la performance con le tracce da 1 a 8 in "cima".

Per memorizzare una configurazione drawbar come una performance, premete il tasto *STORE* e selezionate una locazione *Performance* (da 1 a 112) invece di una locazione *Drawbar* (da 113 a 128).



Dopo la memorizzazione potete usare la configurazione Drawbar come una qualsiasi altra performance.

Le parti di una performance Drawbar sono configurate nel seguente modo:

Parti da 1 a 8: voci Drawbar.

Parti 12, 13 e 14 : Click e Percussioni.

Questo vuol dire che, per conservare il suono originale, è meglio non modificare i suoni assegnati a queste parti, mentre potete utilizzare liberamente le parti 9,10,11,15 e 16.



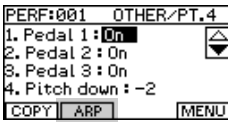


## 6 • ARPEGGIATOR

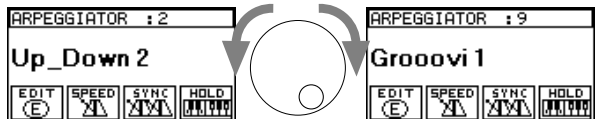
L'Arpeggiatore funziona sia in modo Sound che in modo Performance.



Nel modo Performance l'Arpeggiatore controlla la parte specificata dal parametro ARP (nel menu OTHER del modo PERFORM).



Sono subito disponibili 16 preset, che vi permettono di esplorare tutte le possibilità dell'Arpeggiatore. Dopo aver premuto il tasto Arpeggiator ON, potete selezionare questi preset premendo il tasto PROGRAM e quindi utilizzando il dial.



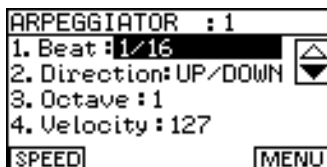
E' possibile memorizzare l'ultimo arpeggio impostato, attivando la funzione HOLD (nel menu PROGRAM). L'arpeggiatore continuerà a suonare fino a che non disattiverete la funzione HOLD.





## Menu Edit

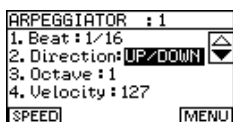
Potete creare e memorizzare i vostri tipi preferiti di arpeggio. Premete EDIT (tasto F1) per accedere al menu:



**BEAT:** Qui potete selezionare la velocità e lo stile dell'arpeggio. Le prime opzioni disponibili, sono semplicemente suddivisioni della misura, ottavi, sedicesimi e così via.

Di seguito troverete alcune quantizzazioni "groove". Sono denominate 1/8B, 1/8C, 1/16B, 1/16C etc. ed ognuna ha un carattere leggermente diverso.

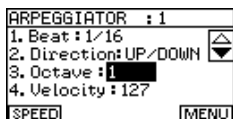
Le ultime due opzioni, sono dei "Glissando". Queste due opzioni, invece di arpeggiare le note suonate, producono scale cromatiche ascendenti e discendenti, che cominciano dalla nota più bassa e finiscono a quella più alta. In questi casi hanno effetto solo le note estreme suonate, tutte le note intermedie possono essere tranquillamente rilasciate.



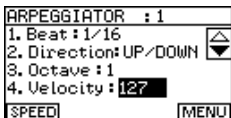
**DIRECTION:** Con questo parametro è possibile stabilire la direzione dell'arpeggio: UP (ascendente), DOWN (discendente) o alternativamente UP/DOWN e DOWN/UP. Le ultime due opzioni sono differenti:

**Random:** produce un'esecuzione "casuale" delle note premute. Questo tipo di stile è assolutamente non ripetitivo e continuerà "randomizzare" (in modo casuale) per tutto il tempo che tenete premute le note.

**Input:** In questo modo le note verranno eseguite nell'ordine in cui sono state suonate. Utilizzando attentamente questa funzione, potrete controllare completamente la natura e lo stile dell'arpeggio.

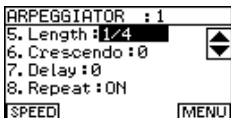


**OCTAVE:** Questa funzione controlla "l'estensione" dell'arpeggio sulle ottave.

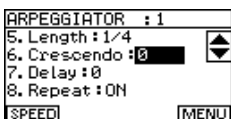


**VELOCITY:** Sebbene sia in realtà un controllo di volume, questo parametro controlla “la pressione dei tasti da parte dell’Arpeggiatore”. In funzione del suono selezionato, riducendo la velocity si riduce non solo il volume dell’arpeggio ma anche l’effetto di tutti quei parametri assegnati alla velocity in quel suono (es. Filtrò, Velocità dell’inviluppo etc.).

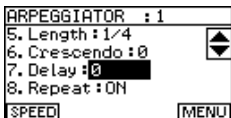
Girando il dial, dopo il valore 127, troverete l’opzione *INPUT*. Quando questa opzione è selezionata, la velocity delle note dell’arpeggio sarà identica alla velocity delle note da voi suonate.



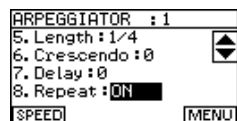
**LENGTH:** Permette di impostare un valore di “lunghezza” delle note dell’arpeggio. La lunghezza massima è 1/4. Aumentando questo parametro, la lunghezza delle note si riduce sempre di più (il valore di lunghezza minima è 1/192).



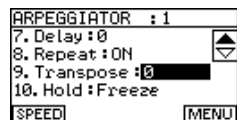
**CRESCENDO:** Agendo su questo parametro, è possibile impostare una variazione proporzionale del volume dell’arpeggio. Produce l’interessante effetto di un arpeggio che si avvicina e si allontana dall’ascoltatore. L’effetto si ripete tutte le volte che l’arpeggio ricomincia. Se impostate un valore positivo (girando il dial in senso orario), otterrete l’effetto di un arpeggio che parte da lontano e si avvicina sempre di più. Impostando un valore negativo, otterrete l’effetto contrario.



**DELAY:** Questo parametro vi permette di impostare il tempo che passa dal momento in cui premete le note, al momento in cui l’arpeggio inizia a suonare. I valori sono espressi in 192esimi di quarto. Impostando quindi il parametro a 192, otterrete un ritardo esatto di un quarto. Il valore 96 produrrà un ritardo di mezzo quarto e così via.



**REPEAT:** Se questo parametro è nella posizione OFF, l’arpeggio verrà suonato solo una volta e poi si fermerà. Nella posizione ON, l’arpeggio suonerà fino a che non vengono rilasciati i tasti (o fino a che non si disattiva la funzione HOLD).



**TRANPOSE:** Questo parametro vi permette di creare effetti interessanti, facendo suonare l’arpeggio in una tonalità diversa da quella da voi suonata. E’ possibile selezionare valori positivi (senso orario) e negativi (senso anti-orario) di trasposizione.



**HOLD:** Questo parametro permette di definire la funzione del tasto HOLD.

Ci sono due opzioni:

**Build:** Quando il tasto HOLD è premuto, l'arpeggio corrente continuerà a suonare. Appena suonerete nuove note, queste verranno aggiunte a quelle precedenti ed incorporate nell'arpeggio. Questo significa che continuerete a "costruire" (build) l'arpeggio tutte le volte che aggiungerete nuove note.

**Freeze:** Quando il tasto HOLD è premuto, l'arpeggio corrente continuerà a suonare. Appena suonerete nuove note, quelle precedenti verranno cancellate ed il nuovo arpeggio sarà basato solo sulle nuove note suonate.



## TASTO SYNC, (F3)

Premete questo tasto funzione per sincronizzare l'Arpeggio con il clock del sequencer dello strumento.



## 7 • GROOVES

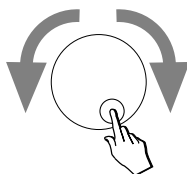
---

La sezione Groove dell'**Equinox** contiene oltre 1000 grooves MIDI. Questi grooves, sono una preziosa libreria di interessanti ritmi di batteria, frasi musicali di basso e tastiere, che possono essere utilizzati sia per suonare in "real time" (tempo reale) che per essere inseriti nelle sequenze e quindi modificati secondo il vostro gusto.



Ogni groove non è altro che una piccola sequenza MIDI che si ripete. Questo vuol dire che siete completamente liberi di modificare ogni dettaglio di questo groove: i suoni, il tempo, la tonalità e così via.

Quando premete il pulsante *PROGRAM* nella sezione *GROOVES*, il display visualizza il nome della *Groove Patch* selezionata e potete quindi immediatamente provare a suonarla, usando la tastiera. Usate il dial per selezionare le *Groove Patches* già presenti nella memoria dell'**Equinox**.



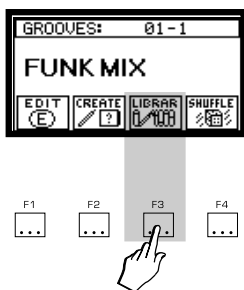
### Groove Library

I grooves interni dell'**Equinox** sono stati divisi in 16 famiglie contenenti 64 grooves ciascuna. Queste famiglie sono organizzate in specifiche categorie, allo scopo di rendere più semplice e veloce la ricerca di un particolare tipo di groove. Ci sono inoltre 8 "user families", nelle quali potete copiare i grooves delle famiglie interne o memorizzare le vostre personali creazioni.

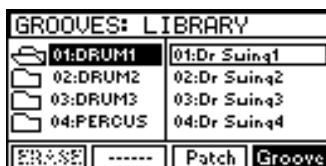
Ecco di seguito le famiglie di grooves interni:

- DRUM 1
- DRUM 2
- DRUM 3
- PERCUSSION

- BASS 1
- BASS 2
- BASS 3
- KEYS 1
- KEYS 2
- KEYS 3
- KEYS 4
- KEYS 5
- GUITAR
- COMBI 1
- COMBI 2
- COMBI 3



La funzione *LIBRARY* è stata studiata per fornirvi un mezzo veloce e facile per ascoltare tutti i grooves disponibili in memoria. Per utilizzarla, premete il tasto *PROGRAM* nella sezione *GROOVES* e selezionate *LIBRARY*, (F3).



La schermata è divisa in due parti. Sulla sinistra potete vedere la famiglia correntemente selezionata. Sulla destra potete vedere una lista di tutti i singoli grooves contenuti in questa famiglia. Questo è un sistema facile e veloce per ascoltare ogni singolo groove, premendo semplicemente un tasto sulla tastiera.

*Sull'Equinox 61, poiché non sono fisicamente disponibili gli ultimi 3 tasti per ascoltare i grooves da 62 a 64, dopo aver premuto l'ultimo tasto disponibile (DO7), posizionate il cursore nella parte destra del display e premete il tasto "giù". Potrete ascoltare i grooves semplicemente selezionandoli.*

## Groove Patches

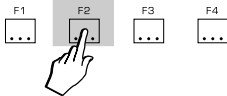
Una volta individuato un groove che vi piace, potete inserirlo in una "Groove Patch". Una Groove Patch è un insieme di grooves che può essere immediatamente richiamato tutte le volte che ne avete bisogno. In una Groove Patch potete definire quale groove assegnare a quale tasto, come si comporterà un groove una volta richiamato e anche, se volete, modificare i suoni, le mandate degli effetti e la trasposizione, indipendentemente per ogni groove.

Oltre a contenere fino a 64 grooves singoli, in ogni famiglia potete anche memorizzare fino a 64 Groove Patches. Nella dotazione base dell'**Equinox**, troverete alcune Patches create per voi. Potete ascoltarle premendo il tasto *PATCH* sotto *LIBRARY*.



Potete comunque memorizzare tutte le vostre patches nelle famiglie USER groove. Sono disponibili 8 User families e quindi, potete memorizzare fino a 512 patches (64 patches x 8 famiglie).

Una Groove Patch può utilizzare, a scelta, tutti i grooves delle 16 famiglie interne, più tutti i grooves della famiglia User nella quale è memorizzata. Se volete utilizzare un groove di una diversa famiglia USER, dovete prima copiarlo nella famiglia User corrente.



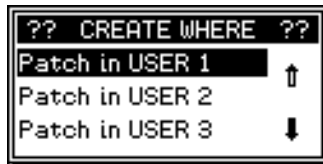
## Creare una Groove Patch

Creare una Groove Patch è una operazione molto semplice. Per creare una Groove Patch partendo da zero, premete il tasto funzione *CREATE*.



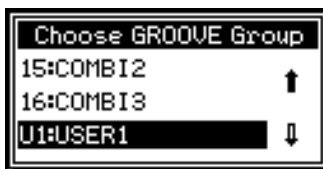
Il primo passo sarà scegliere un groove template (maschera). Siete liberi di scegliere tutti i tasti che volete per suonare i grooves. I tasti che deciderete di non assegnare ai grooves continueranno a suonare nel modo *PERFORM*. Per rendere questo compito un po' più veloce, sono già state previste un certo numero di configurazioni tipiche (template).

Scegliete *LOWEST OCTAVE* (ottava più bassa) e premete *ENTER*.



A questo punto selezionate la User Family nella quale volete memorizzare la Patch. Questa scelta è fondamentale solo quando volete utilizzare grooves da voi creati, che avete memorizzato in una delle famiglie User. Se volete semplicemente creare una patch utilizzando i grooves interni, la famiglia non è assolutamente importante.

Per questo esempio, selezioneremo *PATCH IN USER 1*. Premete *ENTER* per confermare la scelta. Per terminare vi viene chiesto di scegliere un Groove Group.





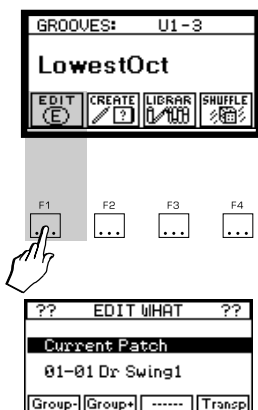


Per questo esempio, andate in alto e selezionate il COMBI1 Group e premete ENTER.

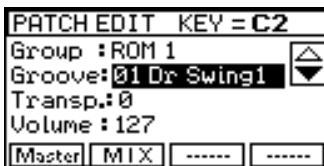


Se provate a suonare sulla tastiera vedrete che solo l'ottava più bassa è stata assegnata per suonare i grooves, mentre il resto della tastiera è assegnato alla performance correntemente selezionata.

Ora potete esplorare l'ambiente *EDIT*. Premete il tasto funzione EDIT, (F1) e confermate che desiderate modificare questo patch premendo ENTER.



Premendo un tasto qualsiasi sulla tastiera, le informazioni nel display verranno immediatamente aggiornate. Il sistema "cattura" automaticamente il tasto che avete premuto, permettendovi immediatamente di modificare tutti i parametri disponibili. Premete uno dei tasti assegnati ai grooves e provate a sperimentare, assegnando diversi grooves al tasto.



Ecco alcune delle funzioni principali del menu EDIT:

## TRIGGER



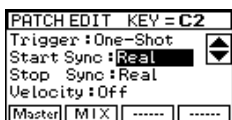
Vi permette di controllare per quanto tempo il groove continua a suonare dopo che il tasto è stato rilasciato. Ci sono tre opzioni:

**MANUAL:** Il groove inizia quando premete il tasto e si ferma quando lo rilasciate.

**LATCH:** Il groove continua a suonare anche dopo che avrete rilasciato il tasto. Per fermarlo, premete di nuovo lo stesso tasto o premete il tasto *STOP* nella sezione *GROOVES*.

**ONE-SHOT:** Il groove verrà comunque suonato una sola volta, indipendentemente da quando il tasto viene rilasciato.

## START SYNC



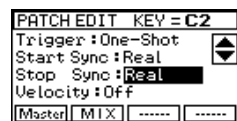
Qui potete stabilire in che modo il groove inizia a suonare dopo che avrete premuto il tasto. Ci sono tre opzioni:

**REAL:** Il groove inizia nel momento in cui premete il tasto.

**BEAT:** Dopo aver premuto il tasto, il groove aspetta, prima di partire, fino all'inizio del prossimo quarto.

**BAR:** Dopo aver premuto il tasto, il groove aspetta, prima di partire, fino all'inizio della prossima misura.

## STOP SYNC



È qui possibile stabilire il modo in cui il groove smette di suonare dopo che avrete rilasciato il tasto. Ci sono tre opzioni:

**REAL:** Il groove si ferma nel momento in cui rilasciate il tasto.

**BEAT:** Dopo aver rilasciato il tasto, il groove aspetta, prima di fermarsi, l'inizio del prossimo quarto.

**BAR:** Dopo aver rilasciato il tasto, il groove aspetta, prima di fermarsi, l'inizio della prossima misura

## VELOCITY

Questo parametro vi permette di stabilire se il volume del groove è determinato o no, dalla “velocity” con la quale il tasto è stato premuto.



## EXCLUDE GROUP

Questa funzione è stata pensata per impedire ad alcuni grooves di suonare contemporaneamente. Quando due o più grooves sono assegnati allo stesso “exclude group”, non sarà più possibile suonarli contemporaneamente. Sono disponibili 16 “exclude groups”.



## PLAY MODE

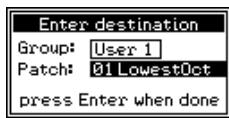
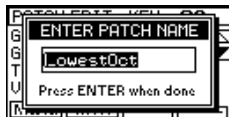
Questa funzione permette di cambiare la direzione di esecuzione del Groove; avanti (forwards) o indietro (backwards), per un effetto unico ed interessante.

Vedi anche il Modo SHUFFLE, dove è possibile cambiare la direzione di esecuzione del Groove mediante i tasti cursore destro e sinistro.



## Memorizzazione di una Groove Patch

Quando siete soddisfatti della groove patch che avete creato, premete STORE.



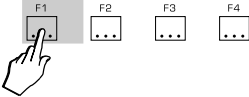
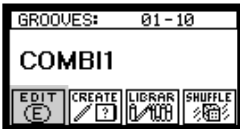
È possibile assegnare un nome ed una destinazione per la vostra patch. Quando avrete necessità di richiamare questa patch in futuro, premete semplicemente il tasto *PROGRAM* nella sezione *GROOVES* ed utilizzate il dial o la tastierina numerica per selezionare la vostra patch. Le “user groove patches” sono posizionate immediatamente dopo quelle già presenti nella memoria interna.

## Trasposizione di un Groove in tempo reale

Durante l'esecuzione di un groove, sia in GROOVE PATCH che in SHUFFLE, è possibile operare una trasposizione ad un'altra tonalità.

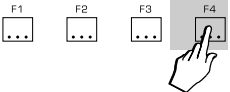
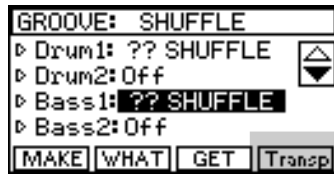
### In Groove Patch

Durante l'utilizzo di una GROOVE PATCH, premete il tasto EDIT (F1). La funzione GROOVE TRANSPOSE è assegnata al tasto funzione F4.



### Nel Modo Shuffle

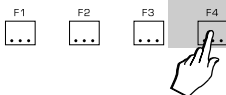
La funzione GROOVE TRANSPOSE è assegnata al tasto funzione F4.



Per trasporre il groove corrente, premete TRANS (F4) e quindi un tasto sulla tastiera.

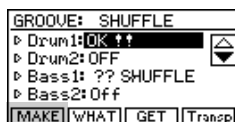
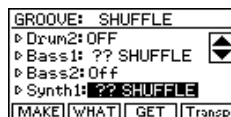
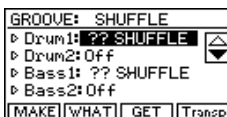
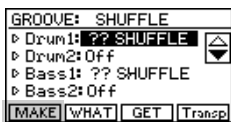
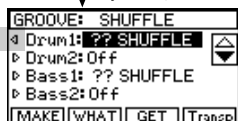
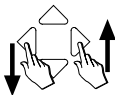
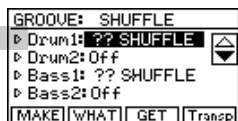


Il pitch (tonalità) del groove corrente verrà immediatamente trasposto, rispetto alla tonalità originale (DO, per la libreria interna). Per ripristinare il pitch originale, ripetete la funzione transpose e premete un DO sulla tastiera.



### Cambiare la direzione di esecuzione del Groove

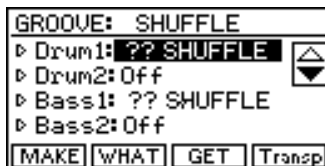
In modo Shuffle, le freccette a sinistra del nome della traccia indicano la direzione di esecuzione. Premendo il tasto cursore destro o sinistro, potete cambiare la direzione di esecuzione su ogni traccia a piacere.



## Shuffle

Si potrebbe definire la funzione SHUFFLE come un “generatore automatico di idee”. Essa permette di creare immediatamente un groove multi-traccia, selezionando “a caso”, tra tutte le tracce di tutti i grooves presenti nelle famiglie interne e user, un groove di batteria, una linea di basso, un riff di chitarra etc, permettendovi di ascoltarle insieme. Il risultato di questa semplice ma estremamente potente funzione, può essere assolutamente sorprendente.

Possono essere “mescolate” (shuffled) fino a 8 tracce contemporaneamente, ma di solito i risultati migliori si ottengono utilizzando due o tre tracce.



Sono disponibili tre opzioni per ogni traccia:

- SHUFFLE:** La traccia seleziona randomicamente (a caso) un nuovo groove dalla libreria, ogni volta che premete il tasto MAKE.
- OK:** Il groove correntemente selezionato è bloccato in questa traccia. Il groove non cambia quando premete il tasto MAKE.
- OFF:** La traccia è spenta.

Provate questo esempio: mettete le tracce Drum1, Bass1 e Synth1 nella posizione SHUFFLE. Premete quindi MAKE.

Sentirete immediatamente un groove composto da tre tracce, selezionate a caso. Per cambiare tutto, premete MAKE ancora una volta.

Se sentite qualcosa che vi piace, per esempio, vi piace la traccia di batteria ma il basso non sembra essere quello più adatto, mettete la traccia Drum1 su OK. La prossima volta che premete MAKE, la traccia di batteria non cambia.

Se volete assegnare un groove specifico ad una traccia in particolare, posizionate prima il cursore sulla traccia e quindi premete **GET**.



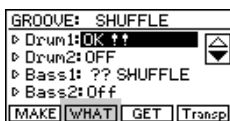
Ora potete selezionare il groove che volete, da qualunque famiglia disponibile.



Confermate premendo **ENTER** ed il groove sarà assegnato a quella traccia.

Ogni volta che sentite un groove che vi soddisfa, potete memorizzarlo premendo il pulsante **STORE**. Seguite il suggerimento per scegliere un nome ed una locazione per il vostro nuovo groove.

Durante l'utilizzo della funzione **GROOVE SHUFFLE**, è possibile che alcune famiglie di groove non siano adatte al tipo di genere musicale che state cercando di riprodurre o semplicemente contengono groove che non vi interessano. Premendo il tasto funzione **WHAT (F2)**, potete specificare quali famiglie includere o escludere dalla funzione **SHUFFLE**.



Usate i tasti cursore per selezionare la famiglia ed usate il pulsante **ENTER** per includerla o escluderla dallo **SHUFFLE**. Sono disponibili sia le 16 famiglie preset che le 8 user. Una evidenziazione in negativo (bianco su nero), indica che la famiglia sarà inclusa nello **SHUFFLE** successivo. Premete **ESCAPE** una volta conclusa la selezione.

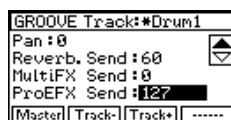


## Modificare un singolo Groove

I singoli grooves possono essere editati premendo il tasto *EDIT* (F1) e selezionando il nome e la locazione del groove che volete editare, nella riga in basso nel display.



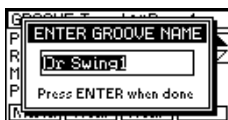
Appena premete ENTER, il groove inizia a suonare ed avete immediatamente accesso a tutti i parametri disponibili.



Una volta editato il groove, premete STORE per memorizzarlo.

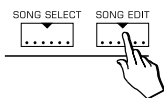


Potete assegnare un nome ed una destinazione al nuovo groove.



Se avete editato un groove interno, non vi sarà possibile memorizzarlo nella stessa locazione di partenza (i grooves interni non possono essere sovrascritti). Il groove editato può essere memorizzato in una delle 8 famiglie user.

## Creare un nuovo Groove



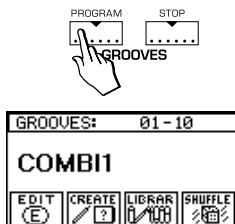
I grooves possono essere creati utilizzando il sequencer interno dell'**Equinox** in combinazione con la funzione *EXPORT TO GROOVE*.



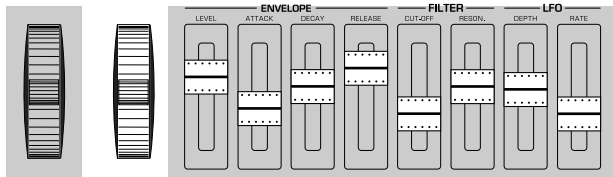
Potete inoltre caricare un groove MIDI o estrarre un groove da un MIDI file utilizzando questa funzione. Per ulteriori informazioni consultate la sezione SEQUENCER di questo manuale.



# “GROOVE LAB”



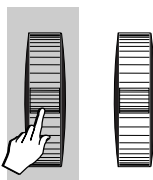
Tutte le volte che utilizzate un groove, ed è quindi attivo l'ambiente GROOVE PROGRAM, gli sliders e la ruota del pitch bend funzionano in una modalità particolare che vi permette di manipolare i grooves per ottenere effetti “tipo-DJ”.



Tutte queste funzioni sono raggruppate sotto il nome “GROOVE LAB”. Queste funzioni possono essere utilizzate in qualsiasi groove ma risultano particolarmente efficaci, utilizzando i groove composti nelle patches COMBI 1, 2 e 3.

Le funzioni GROOVE LAB sono attive solo mentre è visualizzata la schermata GROOVE PROGRAM. Se premete ESCAPE per ritornare a visualizzare la performance corrente, la sezione GROOVE continuerà ad essere attiva mentre le funzioni GROOVE LAB verranno disattivate. Esaminiamo quindi le funzioni GROOVE LAB:

## PITCH WHEEL



In GROOVE LAB, la ruota del pitch bend è utilizzata per simulare una accelerazione o un rallentamento di un long playing (LP) su un giradischi. Muovendo la ruota in avanti, il nostro “LP virtuale” accelera mentre muovendola nella direzione opposta si ottiene un rallentamento, fino ad arrivare quasi ad una “virtuale” posizione di stop. Questo particolare effetto può essere utilizzato su qualsiasi groove, tutte le volte che è attivo il modo GROOVE PROGRAM.

## SLIDERS 1-8, (fila superiore attiva)

In GROOVE LAB sono assegnate ai primi 8 sliders, le seguenti funzioni che agiscono contemporaneamente su tutte e 8 le tracce del groove selezionato:

**SLIDER 1:** PAN CONTROL

**SLIDER 2:** ATTACK

**SLIDER 3:** REVERB DEPTH

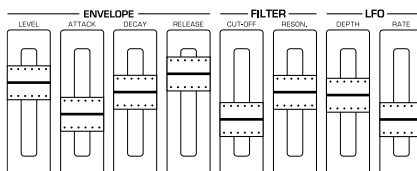
**SLIDER 4:** RELEASE

**SLIDER 5:** FILTER CUT-OFF

**SLIDER 6:** FILTER RESONANCE

**SLIDER 7:** MODULATION

**SLIDER 8:** TEMPO



### SLIDERS 9 - 16, (fila inferiore attiva)

Quando è attiva la fila inferiore degli sliders, l'intera sezione assume funzione di mixer per le 8 tracce del groove.

Gli sliders sono assegnati nel modo seguente:

**SLIDER 9:** VOLUME - DRUM 1

**SLIDER 10:** VOLUME - DRUM 2

**SLIDER 11:** VOLUME - BASS 1

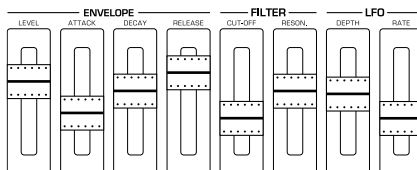
**SLIDER 12:** VOLUME - BASS 2

**SLIDER 13:** VOLUME - SYNTH 1

**SLIDER 14:** VOLUME - SYNTH 2

**SLIDER 15:** VOLUME - SYNTH 3

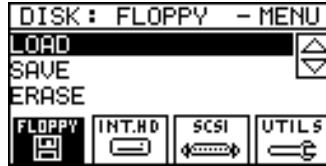
**SLIDER 16:** VOLUME - SYNTH 4



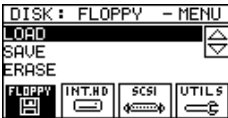
# 8 • DISK



La sezione DISK dell'**Equinox**, vi permette di lavorare con diversi tipi di periferiche per la memorizzazione dei dati.



Il primo passo per ognuna delle operazioni nella sezione DISK, è quello di selezionare il tipo di periferica che volete utilizzare. Potete scegliere tra le seguenti opzioni:



**FLOPPY:** È possibile utilizzare floppy disk HD (1.44Mbytes) e DD (720Kbytes), formattati MS-DOS. In alternativa, l'**Equinox** gestisce un suo formato proprietario (1.62Mbytes), che non è compatibile con lo standard MS-DOS, ma vi permette di utilizzare più spazio su un comune floppy disk HD (alta densità).



**INT.HD:** Questo tasto è disponibile solo se il vostro strumento è equipaggiato di hard disk interno (2.5 pollici, tipo IDE).

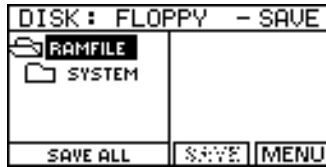
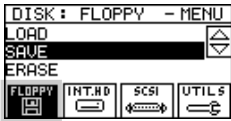
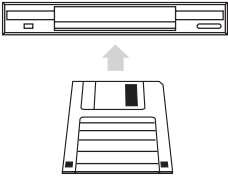


**SCSI:** Premendo questo tasto è possibile connettersi a qualsiasi tipo di periferica SCSI (CD-ROM, Zip™, etc.). Questo tasto è disponibile solo se nel vostro strumento è installata la scheda SCSI opzionale.

Dopo aver selezionato la periferica sulla quale volete lavorare, potete scegliere tra le seguenti operazioni: LOAD, SAVE o ERASE.

## Che cos'è la RAMFILE

Il modo più facile per capire come salvare e caricare i dati nell'**Equinox**, è provare con il seguente esempio.



## Save

Proviamo a salvare tutto il contenuto della memoria su un floppy disk. Prendete un floppy disk vuoto, formattato MS-DOS, ed inseritelo nel drive. Ora premete il tasto FLOPPY (F1), posizionate il cursore sulla scritta SAVE e premete ENTER.

La schermata che vi si presenta, è divisa ora in due parti. A sinistra, potete vedere il contenuto della "RAMFILE".

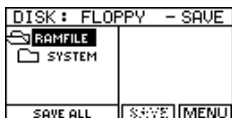
*RAMFILE*, è il nome assegnato alla memoria interna dell'**Equinox**. Tutti i dati immagazzinati nella memoria interna, Sounds, Performances, Songs, Grooves etc. sono contenuti nella *RAMFILE*.

Inizialmente la *RAMFILE* è quasi completamente vuota. I soli dati che contiene, sono dati di sistema relativi a parametri generali dello strumento (i parametri presenti nella sezione SYSTEM). Appena iniziate a creare e memorizzare dati nello strumento, la *RAMFILE* comincia a riempirsi.

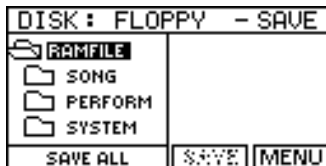
Per esempio, nel momento in cui memorizzate un suono che avete editato, viene creata nella *RAMFILE* una cartella chiamata SOUND ed è in questa cartella che troverete il suono che avete creato.

Se create una nuova performance, verrà creata una cartella chiamata PERFORM, nella quale troverete la vostra nuova performance. A questo punto, nella parte sinistra del display, possiamo vedere esattamente che tipo di dati contiene la *RAMFILE*.

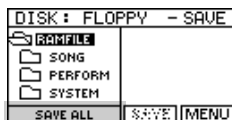
In cima all' "albero delle directory", vedete la directory principale *RAMFILE*. Immediatamente sotto, spostata un po' più a destra, potete vedere la lista delle cartelle contenute nella *RAMFILE*..



Se non avete memorizzato niente nella memoria dell'**Equinox**, allora vedrete solo la directory SYSTEM.

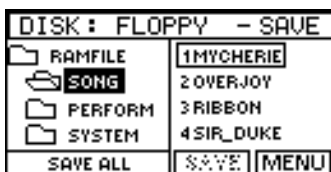


Questo "albero delle directory" è dove scegliete esattamente "che cosa" volete salvare. Vi consigliamo in questa fase, di prestare particolare attenzione al funzionamento di questa struttura. Questo potrà tornarvi molto utile in futuro e vi risparmierà inutili perdite di tempo e di dati.

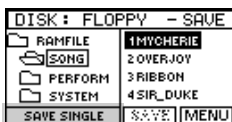


Notate bene che, nella parte in basso a sinistra del display, viene visualizzata la scritta SAVE ALL. Quando il cursore è posizionato sulla parola *RAMFILE*, premendo ENTER, trasmetterete allo strumento il comando per salvare tutto il contenuto della *RAMFILE* (ovvero, tutto quello che c'è nella memoria dello strumento).

Ora muovete il cursore giù, in modo da selezionare la prima cartella sotto *RAMFILE*. Premendo ENTER a questo punto, trasmetterete alla macchina il comando di salvare solo il contenuto della cartella selezionata (ovvero, salvare tutti i *SUONDS* o tutte le *PERFORMANCES*, senza salvare nient'altro).

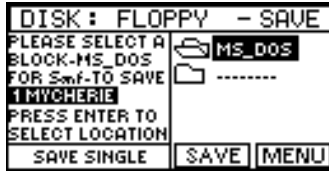


Avrete sicuramente notato alcune scritte nella parte destra del display. La cartella selezionata, a sinistra, è aperta e le informazioni che vedete sulla destra sono relative al contenuto della cartella selezionata. Questo vi permette di essere ancora più selettivi su che cosa volete salvare.

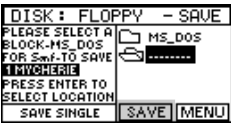


Muovete il cursore nella parte destra e vedrete la scritta in basso a sinistra cambiare in *SAVE SINGLE*.

Premendo ENTER a questo punto, significa che volete salvare solo il "file" correntemente selezionato nella parte destra del display.



Dopo ognuna delle operazioni di SAVE fin qui descritte, e dopo aver premuto ENTER, la parte destra del display vi mostrerà il contenuto del floppy disk. In alto vedrete l'icona MS-DOS, meglio conosciuta come "root directory" (root = radice) del disco, questa cartella può essere utilizzata SOLO per il salvataggio dei MIDI File (SMF). Muovete il cursore sulla linea tratteggiata in fondo alla lista e premete SAVE (F3), seguito da ENTER.



Vi verrà chiesto di assegnare un nome al *BLOCK*.

Premete ENTER dopo aver inserito il nome ed il vostro nuovo *BLOCK* verrà immediatamente creato sul disco.



### Che cos'è un *BLOCK*

Tutte le volte che memorizzate dei dati dell'**Equinox** sul floppy, sull'HD o su qualsiasi altra periferica, i dati vengono memorizzati in un contenitore chiamato *BLOCK*. Durante tutte le operazioni di salvataggio, prima che possiate completare la procedura, vi verrà chiesto in quale *BLOCK* volete salvare i dati. Nella maggior parte dei casi, vi troverete a creare un nuovo *BLOCK* dove memorizzare i vostri dati (come abbiamo visto nell'esempio precedente).

Cos'è dunque esattamente un *BLOCK* ? Immaginatelo semplicemente come un esatto duplicato della *RAMFILE*. Per fare un esempio semplicissimo, potremmo salvare tutto il contenuto della memoria dello strumento (*Save All RAMFILE*) in un singolo *BLOCK*. Quando avremo bisogno in futuro, di riportare tutti i dati in memoria, caricheremo semplicemente l'intero *BLOCK* nella *RAMFILE* (la memoria dello strumento).

I *BLOCKS* sono principalmente usati come un modo pratico per organizzare i dati all'interno di periferiche di grossa capacità, come gli hard disks o i dischi removibili. In teoria, sarebbe possibile memorizzare milioni di nuovi suoni dell'**Equinox** in un singolo hard disk. Questo, tuttavia, creerebbe enormi difficoltà nella ricerca di un suono specifico.

Per questo motivo, i suoni devono essere salvati in un *BLOCK* ed un *BLOCK* non può contenere più di 2048 suoni, (che equivale alla capacità della memoria dello strumento). Ugualmente, un *BLOCK* non può contenere più di 112 Performances (esattamente come l'**Equinox**) o più di 16 Songs (ancora una volta, lo stesso limite dello strumento stesso).

Considerando tutto questo, è chiaro che un *BLOCK* non può mai essere più grande della capacità massima di memoria dell'**Equinox** stesso.

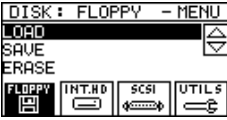
Quando salvate i dati dall'**Equinox**, ci sono due diversi modi di creare un *BLOCK* completo:

Metodo n.1: Riempite prima la memoria dello strumento con Sounds, Perfs, Songs, Grooves etc e quindi salvate tutto in un nuovo *BLOCK*.

Metodo n.2: Create in momenti diversi Sounds, Perfs, Songs, Grooves etc e, ogni volta, salvateli singolarmente nello stesso *BLOCK*.

Il risultato finale di tutti e due questi metodi, è praticamente lo stesso: otterrete un *BLOCK* che potrà essere caricato in memoria con una sola operazione. Una volta caricato (LOAD), tutto il contenuto del *BLOCK* verrà trasferito nella memoria dello strumento.

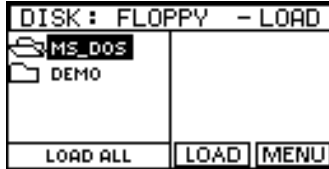
## Load



*Nota: Puoi fare in modo che un Block venga caricato automaticamente da floppy disk all'accensione. Cambia il nome del Block da caricare in AUTOLOAD.BLK (tutti i caratteri maiuscoli). All'accensione, se il floppy disk è inserito nel drive, il Block viene caricato in RAM. Il caricamento automatico di AUTOLOAD.BLK cancella tutti i dati conservati in RAM.*

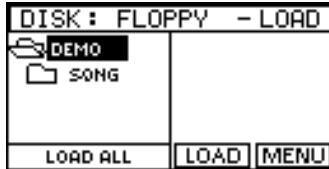
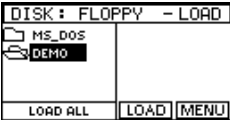
Caricare i dati nell'**Equinox**, è una procedura abbastanza semplice. L'operazione richiede l'utilizzo dello stesso "albero delle directory" che abbiamo già esaminato nel modo SAVE.

La prima volta che provate a caricare (LOAD) da qualsiasi periferica, vedrete in alto la già nota "root directory" (di solito chiamata "MS-DOS") e, se esistono, una lista dei "blocchi" contenuti nel disco.



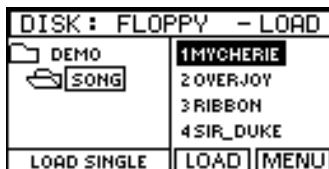
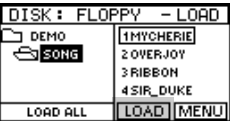
Caricare un intero "blocco" è semplice. Posizionate il cursore sul nome del blocco, premete LOAD (F3) e seguite le indicazioni.

Per caricare solo una parte di un blocco, premete ENTER mentre il cursore è posizionato sul nome del blocco. Questo vi permetterà di espandere "l'albero delle directory" del blocco e di specificare che cosa volete caricare.

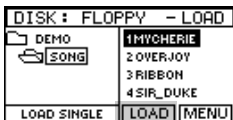


Tenendo il cursore nella parte sinistra, posizionato sulla cartella relativa, potete caricare un intero gruppo di Sounds, Performances, Grooves, Songs etc. premendo LOAD (F3).

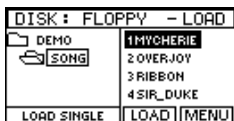
Spostando il cursore nella parte destra, potete caricare i singoli elementi, in uno dei seguenti modi:



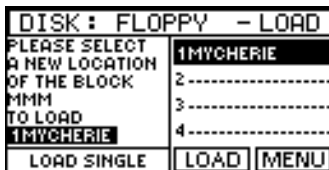
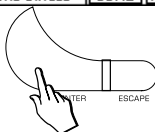




1. Premete LOAD (F3) mentre il cursore è posizionato sul singolo elemento nella parte destra del display. Esso verrà caricato nella *RAMFILE*, nella stessa posizione.



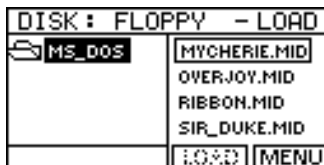
2. Premete ENTER mentre il cursore è posizionato sul singolo elemento nella parte destra del display. Si aprirà una nuova finestra, dove potete specificare in quale locazione della *RAMFILE* volete caricare il singolo elemento.



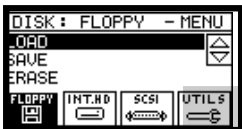
## Altri files

Quando inserite un disco i cui dati non sono stati originati dall'**Equinox** (per esempio un dischetto di MIDI files o di samples di un'altra marca), l'**Equinox** riconoscerà il disco e se contiene files compatibili, lo strumento vi guiderà automaticamente nella giusta "area" dove poterli caricare.

Dopo aver inserito il disco e scelto LOAD, controllate se ci sono files visualizzati nella parte destra del display. Se ci sono, spostate il cursore sul file desiderato e premete ENTER. Se non vedete inizialmente nessun file, premete ENTER per aprire eventuali cartelle presenti nella parte sinistra. Eventuali files contenuti in queste cartelle, verranno visualizzati sulla destra.



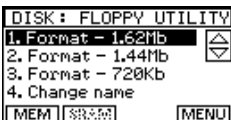
Se avete problemi a visualizzare i files o non riuscite a leggere il disco, provate ad aprirlo usando la funzione LOAD (F1) nell'ambiente *SAMPLE*.



## Utilities

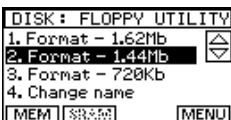
Il contenuto del menu UTILS è diverso a seconda del tipo di periferica selezionata (FLOPPY, INT.HD o SCSI).

Ecco di seguito le principali opzioni:



### FORMAT 1.62

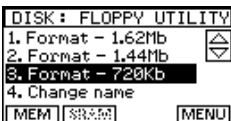
Può essere utilizzato per formattare floppy HD (alta densità), nel formato proprietario dell'**Equinox**. Se la vostra intenzione è quella di creare un disco che verrà usato solo con questo strumento o da altri utenti **Equinox**, allora questo formato è più efficiente e lo spazio sul disco è maggiore.



### FORMAT 1.44

### FORMAT 720K

L'**Equinox** può utilizzare e formattare dischi in entrambi i formati MS-DOS più comuni. E' necessario utilizzare dischi formattati MS-DOS, se volete copiare i dati su un computer o se volete trasferirli via INTERNET.



## PROTECTION

Questo parametro vi permette di evitare di sovrascrivere o cancellare accidentalmente, dati preziosi sul vostro Hard Disk.



## BACK UP

Questa funzione vi permette di fare una copia di sicurezza di grossi blocchi di dati, dall'hard disk in una serie di floppy disks.



## RESTORE

Insieme alla funzione BACKUP, questa funzione vi permette di ripristinare nell'hard disk, grossi blocchi di dati da una serie di

floppy disks, nei quali i dati erano stati precedentemente memorizzati con la funzione BACKUP.



## SLEEP TIME

Poiché anche i più efficienti hard disk possono generare rumori indesiderati, questa funzione vi permette di determinare dopo quanto tempo il motore dell'hard disk si spegne.



## REPAIR TOOL

Di tanto in tanto, si possono verificare piccoli, ed apparentemente insignificanti, errori sul vostro Hard Disk, che possono, a lungo, rendere l'hard disk instabile e critico. Questo "tool" (strumento), opera una scansione della superficie dell'hard disk e ripara eventuali piccoli errori rilevati.



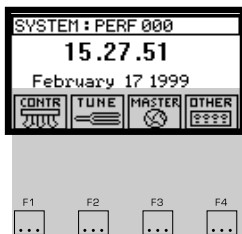
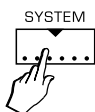
## FORMAT HARD DISK

DA UTILIZZARE SOLO IN CASO DI EMERGENZA O SE E' STATO INSTALLATO UN NUOVO HARD DISK. Questa funzione prepara un nuovo hard disk per essere utilizzato, ma attenzione perché cancella tutti i dati eventualmente presenti.



## 9 • SYSTEM

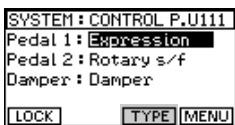
---



Il tasto SYSTEM include un numero di funzioni molto importanti, relative al funzionamento generale dello strumento. Nella maggior parte dei casi, le funzioni che trovate sotto il tasto SYSTEM sono "globali". Questo vuol dire che, a differenza di molte altre funzioni, una volta impostate, rimarranno inalterate indipendentemente dalla performance selezionata. Possono essere quindi considerate, come "master settings" (regolazioni generali) dello strumento.

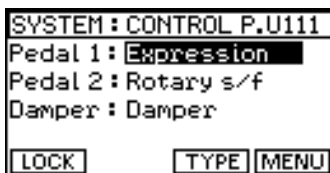


L'unica eccezione a questa regola è l'impostazione dei pedali (la trovate sotto il tasto CONTROL). Anche se questi parametri non sono di solito "globali", potete farli diventare tali premendo il tasto "LOCK".



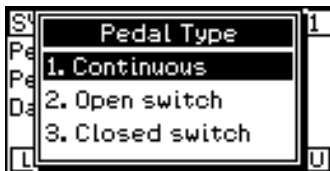
## CONTROLS

Il tasto CONTROLS vi permette di impostare le funzioni relative ai pedali connessi allo strumento.



L'**Equinox** prevede l'utilizzo di tre pedali programmabili, più un pedale VOLUME. E' possibile connettere alle prese jacks posteriori, qualsiasi tipo di pedale.

Posizionate il cursore su uno dei nomi elencati (Pedal 1, Pedal 2, Damper) e premete il tasto *TYPE* (F3).



A questo punto potete comunicare allo strumento il tipo di pedale che avete collegato alla relativa presa jack. Sono disponibili tre opzioni:

**CONTINUOUS:** Meglio conosciuto come CC Pedal, questo parametro indica che è stato connesso alla presa jack un pedale tipo "volume".

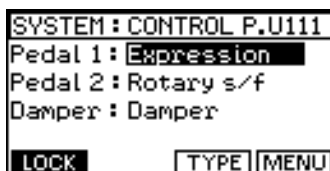
**OPEN SWITCH:** Questo parametro indica che è stato connesso alla presa jack un pedale "footswitch" (letteralmente: interruttore a pedale) normalmente aperto.

**CLOSED SWITCH:** Questo parametro indica che è stato connesso alla presa jack un pedale "footswitch" normalmente chiuso.

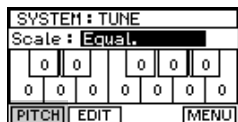
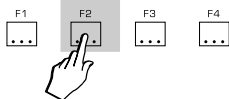
Premete ENTER dopo aver assegnato ogni pedale. Le funzioni disponibili per ogni pedale, possono essere selezionate girando il dial, mentre il cursore è posizionato sul nome del pedale stesso. Sono disponibili diverse opzioni, secondo il tipo di pedale assegnato.

Le impostazioni dei pedali che avete scelto, rimarranno attive fino a quando non selezionerete un'altra *PERFORMANCE*. Se impostate i pedali durante il processo di creazione di una nuova *PERFORMANCE*, queste regolazioni verranno memorizzate insieme a tutti gli altri parametri della *PERFORMANCE*, alla pressione del tasto *STORE*.

Se volete che la vostra configurazione dei pedali rimanga attiva anche se cambiate *PERFORMANCE*, premete il tasto *LOCK* (F1).

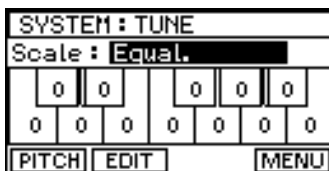


Da questo momento in poi la configurazione non cambierà fino a che non disattiverete la funzione *LOCK*.



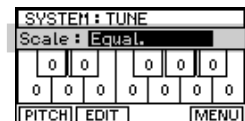
## TUNE

Con questa funzione potete regolare i parametri relativi all'accordatura dello strumento.



## PITCH

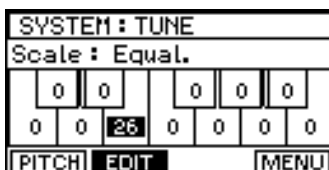
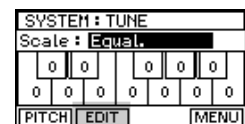
Questa funzione vi permette di regolare l'accordatura generale dell'**Equinox**, in modo da poterlo intonare con altri strumenti che non sono perfettamente accordati.



## SCALE

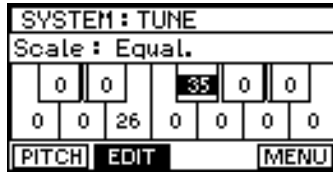
Nella parte superiore della schermata TUNE, potete selezionare una serie di diverse accordature. Queste "scale" vi permettono di rivoluzionare l'accordatura della tastiera allo scopo di interpretare nel modo più adeguato, diversi tipi di stili musicali.

Sono disponibili inoltre, 8 locazioni USER nelle quali potete memorizzare le vostre accordature. Per creare una nuova "scala", premete il tasto EDIT ed usate i tasti cursore sinistra/destra per spostarvi lungo la "tastiera virtuale" visibile nel display. Selezionate quindi la nota che volete accordare.

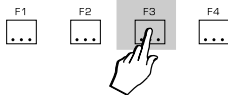




Quando il cursore è posizionato sulla nota giusta, usate il dial per regolare l'accordatura. Potete immediatamente sentire il risultato, suonando il relativo tasto sulla tastiera.

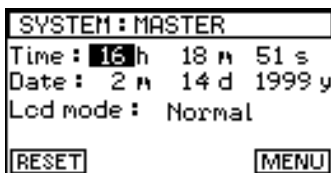


Quando siete soddisfatti delle vostre regolazioni, premete STORE ed apparirà un messaggio che vi chiede in quale posizione volete memorizzare la nuova "scala". Non è possibile assegnare un nome ad una scala USER.



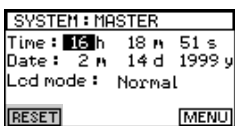
## MASTER

Qui è possibile regolare la data e l'ora dell'orologio interno.



L'orologio interno ha due funzioni. La prima funzione è quella di un normale orologio, che potete vedere tutte le volte che premete il tasto *SYSTEM*. Può tornare utile come riferimento in situazioni "live" o per cronometrare le vostre performances. La seconda funzione è quella di assegnare la data e l'ora a tutti i files creati nello strumento. La data e l'ora sono parametri tipici del file system MS-DOS e vi permettono di sapere con precisione, utilizzando un computer, quando questi files sono stati creati.

Il parametro LCD MODE regola il modo di visualizzazione del display. Le opzioni sono NORMAL (nero su bianco) e INVERSE (bianco su nero). Questo parametro, insieme alla manopola di regolazione del CONTRASTO, vi permette di regolare il display in modo ottimale anche in condizioni di scarsa visibilità.



## RESET



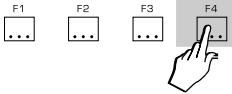
Tutta o parte della memoria dello strumento, può essere riportata alle regolazioni iniziali, utilizzando una delle opzioni disponibili sotto il tasto RESET. Quando selezionate una di queste opzioni, verranno ripristinate le regolazioni di base e tutti i dati presenti nell'area di memoria in questione, verranno cancellati. Prima di usare una delle funzioni RESET, assicuratevi di aver salvato i dati che vi interessano, su un floppy o su una qualsiasi altra periferica. Se non lo fate, sappiate che sarà impossibile recuperare i dati dopo un operazione di RESET.

*NOTA: In alternativa alla funzione RESET ALL, potete utilizzare la procedura MEMORY CLEAR in caso di problemi che richiedano di "pulire" la memoria interna. Sebbene richieda un po' più di tempo rispetto al RESET ALL, la procedura MEMORY CLEAR è molto più completa e vi garantisce che lo strumento ripartirà da zero con la memoria completamente libera.*

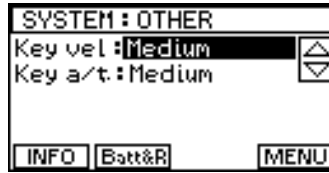
*Per eseguire la funzione MEMORY CLEAR, spegnete lo strumento per alcuni secondi. Prima di riaccenderlo, iniziate a girare il dial e continuate a farlo anche dopo aver acceso lo strumento. Continuate fino a che non apparirà il messaggio di MEMORY CLEAR.*

```
!! WARNING !!  
  
DIAL ON POWER-UP  
REQUESTS MEMORY CLEAR !!  
  
< ENTER / ESCAPE >
```

*Premete quindi ENTER per completare l'operazione.*



## OTHER



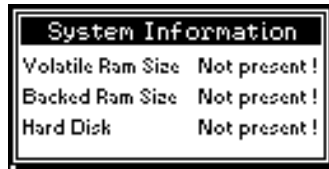
### KEY VEL.

### KEY A/T

Le funzioni principali della schermata OTHER, riguardano le regolazioni generali della dinamica della tastiera e l'aftertouch. Queste regolazioni sono di tipo "generale" ed hanno effetto sulla risposta dinamica di tutti i suoni e di tutte le performances.

### INFO

Premendo questo tasto, potete verificare quali accessori sono installati nella vostra tastiera.



E' un mezzo molto semplice per verificare cosa c'è nella vostra tastiera senza doverla aprire:

**Volatile RAM size:** Vi dice la capacità delle memorie SIMMs installate

**Backed Ram Size:** Vi dice la capacità della memoria tampognata (DRAM).

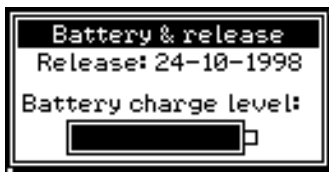
**Hard Disk:** Vi dice se l'hard disk interno è installato.

*NOTA: Per ulteriori informazioni circa la quantità di memoria disponibile in queste tre aree, premete il tasto MEM (F1) nella sezione DISK/UTILS.*



BATT&R, (Livello della batteria e numero della “release” - numero relativo al sistema operativo installato).

Questo tasto apre una schermata che contiene due informazioni molto importanti.



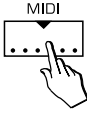
In alto nel display, potete vedere la data di rilascio della versione di sistema operativo che il vostro **Equinox** sta attualmente utilizzando. Questa è un'informazione molto importante per il centro di assistenza tecnica, in caso doveste contattarlo per eventuali problemi.

In basso nel display, è visualizzato il livello di carica della batteria interna dell'**Equinox**. Questa batteria serve a conservare i dati nella memoria dell'**Equinox**, dopo che lo strumento è stato spento. Se lasciate lo strumento spento per un lungo periodo di tempo, la batteria si scaricherà completamente e le informazioni contenute nella memoria verranno perse.



# 10 • MIDI

---



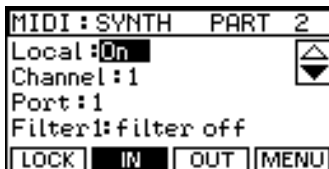
L'**Equinox** è composto da due moduli di sintetizzatore, multitimbrici a 16 parti, praticamente identici. Uno è utilizzato dalla sezione "Synth" (per i suoni e le performances), mentre l'altro è utilizzato dal sequencer (per le songs ed i grooves). Il menu MIDI, vi permette di impostare una configurazione MIDI specifica, per ogni modulo.





## MENU SYNTH

Questo menu vi permette di impostare i parametri midi per ognuna delle 16 parti disponibili nel modulo synth dell'**Equinox**.



Ogni parte può avere parametri midi diversificati per il MIDI IN ed il MIDI OUT. Dopo aver premuto il tasto SYNTH (F1) nel menu MIDI, selezionate *IN* (F2) o *OUT* (F3) e quindi la parte che volete editare (tasti sotto gli sliders). Il nome della parte che volete editare, apparirà nell'angolo in alto a destra del display.



## LOCAL/SOUND

Quando questo parametro è nella posizione OFF, la Part corrente della Performance è sconnessa dalla generazione sonora interna.



## CHANNEL

Impostazione del canale MIDI per la parte selezionata.



## PORT

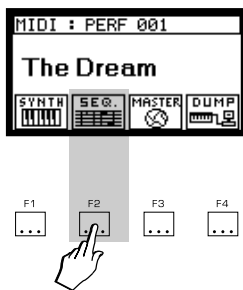
Potete scegliere tra MIDI IN 1 / MIDI IN 2 e MIDI OUT 1 /MIDI OUT 2.



## FILTER 1 – 7

Per ogni parte sono disponibili 14 filtri: 7 per il MIDI IN e 7 per il MIDI OUT. Questi filtri vi permettono di specificare fino a 7 tipi di eventi midi che non verranno ricevuti o trasmessi dalla "parte" selezionata.





## MENU SEQ

Questo menu vi permette di impostare i parametri midi per ognuna delle 16 tracce disponibili nel sequencer dell'**Equinox**.



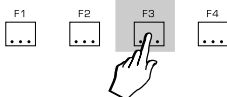
Ogni parte può avere parametri midi diversificati per il MID IN ed il MIDI OUT. Dopo aver premuto il tasto SEQ (F2) nel menu MIDI, selezionate *IN* (F2) o *OUT* (F3) e quindi la parte che volete editare (tasti sotto gli sliders). Il nome della parte che volete editare, apparirà nell'angolo in alto a destra del display.

I parametri disponibili sono identici a quelli già descritti nel *MENU SYNTH*.

## TASTO LOCK (F1)

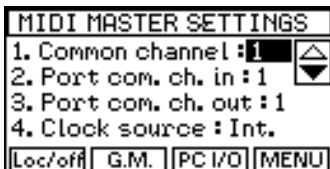


Sia il menu SYNTH che il menu SEQ, offrono la funzione *LOCK*. Normalmente, i parametri MIDI impostati diventano parte della *PERFORMANCE* selezionata (appena premete il tasto *STORE*), infatti ogni *PERFORMANCE* può avere i propri parametri MIDI. In caso voleste che i parametri midi correntemente selezionati, rimangano tali, indipendentemente dalla *PERFORMANCE* selezionata, attivate la funzione *LOCK*.



## MENU MASTER

Questi parametri agiscono sull'intera configurazione MIDI dello strumento.



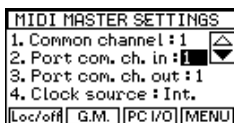
## COMMON CHANNEL

Questo canale, indipendentemente dalle impostazioni del menu SYNTH, permette ad una tastiera esterna di emulare la tastiera dell'**EQUINOX**.

Ad esempio, se selezionate una performance multi-part sull'**Equinox** e provate a suonarla da una tastiera esterna connessa ad una delle porte MIDI IN, avete normalmente accesso ad una sola delle parti della performance, ovvero quella corrispondente al canale midi sul quale la tastiera sta trasmettendo. Se, invece, impostate la tastiera sul COMMON CHANNEL, potete suonare la performance completa, esattamente come dalla tastiera dell'**Equinox**.

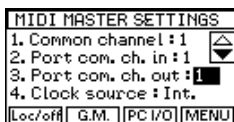
Utilizzate quindi il COMMON CHANNEL tutte le volte che volete suonare una PERFORMANCE, un suono DRAWBAR o una GROOVE PATCH da una tastiera esterna.

I messaggi di Program Change ricevuti sul COMMON CHANNEL, sono interpretati come messaggi di cambio PERFORMANCE.



## PORT COM CH. IN / PORT COM CH. OUT

Vi permette di scegliere la porta MIDI IN e MIDI OUT che verrà utilizzata dal COMMON CHANNEL.





## CLOCK SOURCE

Vi permette di sincronizzare il sequencer, i grooves e l'arpeggiatore, al "clock" interno o esterno.



## CLOCK SEND

Vi permette di scegliere se trasmettere o no, i dati relativi al MIDI CLOCK interno dell'**Equinox**, all'esterno attraverso la porta MIDI OUT.



## MIDI MERGE

Permette di trasmettere i dati, ricevuti sulle porte MIDI IN 1&2, dalle porte MIDI OUT 1&2, dopo che questi sono stati processati dai parametri della performance. Vuol dire che i dati in ingresso sul MIDI IN, possono essere processati dal volume, transpose, filtri MIDI etc. prima di uscire dalla porta MIDI OUT.



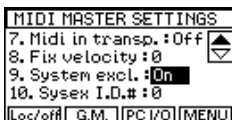
## MIDI IN TRANSP.

Vi permette di trasporre i dati in ingresso sul MIDI IN (in step di un semitono).



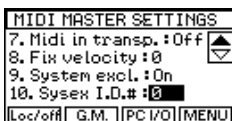
## FIX VELOCITY

Questa funzione stabilizza la "velocity" di tutte le note ricevute sul MIDI IN, di un valore specifico.



## SYSTEM EXCL.

Attivando questa funzione, si abilita la ricezione e la trasmissione dei dati relativi al sistema esclusivo dell'**Equinox**.



## SYSEX I.D #

Vi permette di impostare un I.D. number (numero di identificazione) esclusivo per identificare l'**Equinox** all'interno di un sistema MIDI.



## TASTO LOCAL OFF, (F1)

Quando la funzione LOCAL OFF è selezionata (visualizzato in negativo), la tastiera dell'**Equinox** è sconsigliata dalla generazione sonora interna.

## TASTO G.M., (F2)



La funzione G.M. vi assicura una perfetta compatibilità con lo standard General MIDI. Prima di caricare un file G.M. da un disco, abilitate questa funzione (ON).

## TASTO P.C I/O (F3)



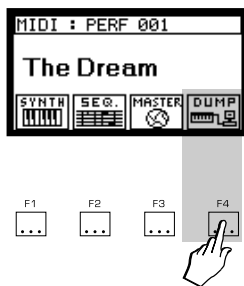
Questo menu vi permette di impostare la funzione relativa alla porta computer, posta sul pannello posteriore dello strumento. Questa porta è un'interfaccia diretta con la porta seriale del vostro computer e può essere utilizzata come valida alternativa al MIDI: non avrete quindi bisogno di nessuna scheda di interfaccia MIDI. Questa porta è normalmente esclusa (OFF) ma può essere abilitata nei seguenti modi:

**MACINTOSH:** Impostazione adatta ai computer MAC.

**PC 1:** Impostazione veloce per Windows (P.C.). Scelta consigliata.

**PC 2:** Impostazione più lenta per Windows (P.C.). Provate questa opzione solo in caso di problemi con PC 1.

Per utilizzare la porta computer con il vostro PC, avete bisogno del "Multimedia Kit", disponibile presso il vostro rivenditore Generalmusic. Questo kit include sia il cavo di interfaccia che i drivers per PC e MAC.



## MENU DUMP

Il menu DUMP vi permette di trasferire il contenuto della memoria interna dell'**EQUINOX** ad altre periferiche tipo MIDI Data Filer o ad un PC, via MIDI.



### Lista Dump

All

Setup

Sound

Drumkit

Performance

Drawbar

Song

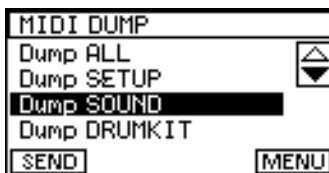
Groove

Arpeggiator

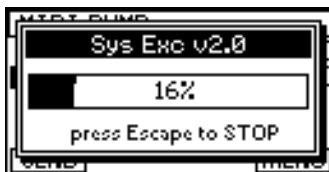
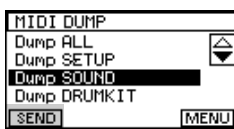
User Panel

Per avviare un MIDI dump:

1. Selezionate nella lista, la parte di memoria che volete "scaricare".



2. Preparate (se richiesto) la periferica a ricevere il "dump"
3. Premete SEND (F1) o ENTER per avviare il "dump".



Non è necessario preparare l'**Equinox** a ricevere un "dump". Essi possono essere ricevuti in qualsiasi momento ed i dati saranno immediatamente disponibili.



# 11 • SEQUENCER

---



Il sequencer interno dell'**Equinox** dispone di 16 tracce ed una capacità di memoria di circa 250.000 eventi. A differenza di altre "work-stations", il sequencer dell'**Equinox** ha una sua generazione dedicata. Questo vuol dire che, mentre il sequencer sta "suonando" fino a 16 tracce, avete ancora la possibilità di suonare con una performance composta da 16 parti, con 16 suoni diversi.

In effetti, l'**Equinox** è la somma di due strumenti, dove ogni strumento ha a disposizione 16 tracce o parti che possono suonare simultaneamente. Finora, lavorando nel modo Performance, abbiamo utilizzato fino a 16 parti simultanee ed usato gli sliders ed i tasti sotto gli sliders, insieme con il tasto di commutazione 9-16, per regolare i volumi ed attivare o disattivare le 16 parti. Lavorando con il sequencer dell'**Equinox**, utilizzeremo lo stesso sistema che abbiamo usato nel modo Performance, ma con un generatore a 16 parti completamente indipendente. Inoltre, nel modo sequencer, ci riferiremo alle "parti" chiamandole "tracks" (tracce) e chiameremo i tasti di selezione "track select buttons" (tasti di selezione delle tracce).

La cosa principale da tener presente quando utilizzate il sequencer dell'**Equinox**, è quale gruppo di 16 suoni state utilizzando: le 16 parti della performance o le 16 tracce del sequencer. Questo può essere facilmente determinato guardando lo stato di un solo tasto: il tasto SONG EDIT.

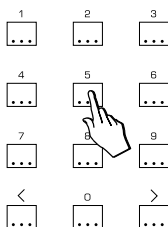


Tutte le volte che il tasto SONG EDIT è acceso, le tracce che vedete nel display e le tracce relative agli sliders ed ai tasti di selezione, sono le tracce del sequencer. Se il tasto SONG EDIT è spento, le tracce che vedete sono relative alle 16 parti della Performance.

## Registrare una sequenza – istruzioni di base

Proviamo un esempio pratico di registrazione di una sequenza.

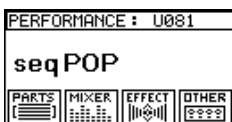
La prima fase di impostazione dello strumento per registrare una sequenza, è stata semplificata per voi con l'inserimento in memoria di 32 "Sequencer Performances". Queste sono regolazioni speciali che aggiornano automaticamente le 16 tracce, con i suoni adatti a creare una song in un determinato stile musicale. Questi "templates" (letteralmente: sagome) sono memorizzati nelle ultime 32 locazioni del banco performances, da #81 a #112.



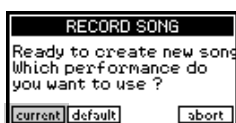
Per spostarsi tra questi "templates", entrate in modo Performance (premendo il tasto *PERFORM*), premete un tasto qualsiasi della tastierina numerica e digitate quindi il numero 81.



Dovreste vedere, a questo punto, la prima Sequencer Performance: **seq POP**. Utilizzate il dial per selezionare le altre performances disponibili. Quando siete pronti per iniziare la registrazione, premete semplicemente il tasto RECORD.



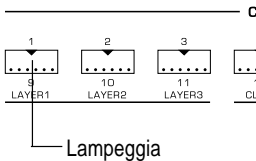
A questo punto appare nel display un messaggio che vi chiede quale performance volete usare.



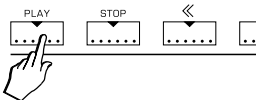
Poiché vogliamo utilizzare la performance correntemente selezionata (il "template" che abbiamo scelto) premiamo *CURRENT* (F1).

Appena il display passa alla visualizzazione "bianco su nero" (in-verse), significa che siamo entrati in *RECORD MODE*.

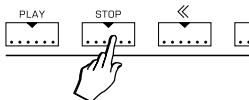




Noterete che il tasto TRACK#1 lampeggia e nel display è visualizzato il nome di un suono che potete anche suonare sulla tastiera. Siete pronti per registrare la traccia n.1.

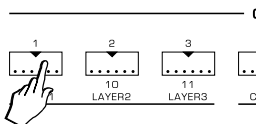


Premete PLAY ma per il momento non suonate niente. Sentirete il “click” del metronomo e nell’angolo in alto a destra del display, vedrete l’indicatore della posizione della song che è diviso in misure, “beats” (battute) e “ticks”.

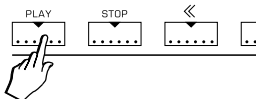


Lasciate continuare il metronomo per alcune misure e quindi premete STOP. Noterete che il tasto STOP lampeggia. Premendo una volta STOP in questo modo, esso assume la funzione di “pausa”. Premendo STOP ancora una volta, vedrete la luce rimanere costantemente accesa. Questa operazione riporta il “locatore” (indicatore della posizione della song) all’inizio della song.

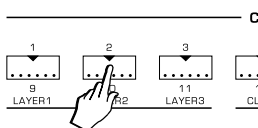
Appena premete PLAY, i primi quattro “click” che sentirete sono il “countdown” (conto alla rovescia) alla prima misura della song. Questo tempo di “countdown” è visualizzato dal “locatore” come misura 0. Quando finisce il countdown, potete iniziare a registrare. Provate a registrare qualche misura utilizzando il suono selezionato. Quando avete finito di registrare, premete due volte STOP per tornare all’inizio della song.



Se fate qualche errore o volete ri-registrare la traccia, premete di nuovo PLAY e riprovate. Quando sarete soddisfatti della vostra registrazione, premete il tasto lampeggiante TRACK 1, per terminare la registrazione di questa traccia.



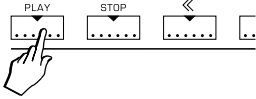
Ora potete ascoltare quello che avete registrato, premendo ancora PLAY. Assicuratevi che il “playback” (riascolto) parta dall’inizio della song, premendo STOP due volte.



Adesso registriamo un'altra traccia. Premendo il tasto TRACK 2 la prima volta, vedrete quale suono è pronto per essere registrato su questa traccia. Premendolo una seconda volta, il tasto lampeggia indicando che la traccia è pronta per essere registrata.



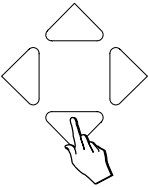
Premete PLAY e registrate qualcosa in questa traccia. Quando avete finito, premete due volte STOP come prima. Quando siete soddisfatti della vostra registrazione, premete ancora una volta il tasto TRACK 2, per passare dalla registrazione all’ascolto, come avete fatto per la prima traccia.



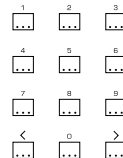
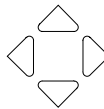
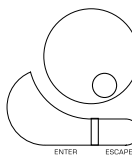
### Cambiare i suoni ed i volumi

Ora che avete registrato una song di due tracce, potete eventualmente cambiare i suoni delle tracce nel modo seguente:

1. Selezionate la traccia che volete modificare, premendo una volta il relativo tasto di selezione.
2. Usate il tasto cursore “giù”, per evidenziare il nome del suono.



3. Utilizzate il dial insieme ai tasti cursore o la tastierina numerica per selezionare il suono desiderato.

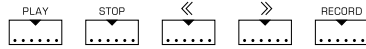


4. Premete STORE seguito da ENTER, per memorizzare le modifiche nella song performance.



Mentre ascoltate la song, potete usare gli sliders per regolare i livelli dei volumi delle tracce. Se volete memorizzare i nuovi volumi nella song, premete STORE seguito da ENTER.

## “Navigare” intorno alla vostra song



Utilizzando i tasti *PLAY*, *STOP*, *FORWARD* (>>) e *REWIND* (<<), insieme al locatore della song, dovrete essere in grado di spostarvi facilmente, dall'inizio alla fine della vostra song e su tutti i punti intermedi. In qualsiasi momento durante l'esecuzione di una song, potete “saltare” in avanti o indietro premendo i tasti *FORWARD* o *REWIND*. In caso di song molto lunghe, la pressione prolungata di questi tasti, vi permetterà di spostarvi molto più rapidamente.

Premendo una volta *STOP*, fermerete la song nella posizione raggiunta. Mentre la song è in pausa, potete raggiungere qualsiasi altra posizione, usando i tasti forward e rewind. Premendo *PLAY*, la song riparte dallo stesso punto in cui si trovava quando era stata fermata (in effetti, parte dalla misura precedente a quella selezionata, dandovi una misura di “countdown”).

## Entrare ed uscire dal modo RECORD

Durante la fase di registrazione della vostra song, non è necessario uscire dal modo *RECORD* per registrare tracce diverse. Quando avete finito di registrare una traccia, premete semplicemente il tasto di selezione relativo per farlo smettere di lampeggiare. Per selezionare una nuova traccia da registrare, premete il tasto relativo alla nuova traccia, fino a che non inizierà a lampeggiare. Potete lasciare acceso il tasto *RECORD* per tutto il tempo. L'unica vera ragione per uscire dal modo *RECORD*, è perché avete finito di registrare o perché volete accedere alle funzioni del modo *SONG EDIT*.

Tutte le volte che volete uscire dal modo *RECORD*, spegnete semplicemente il tasto *RECORD*. Ritornerete così al modo *PLAY-BACK* (vedrete il display ritornare a visualizzare nel modo normale, nero su bianco).

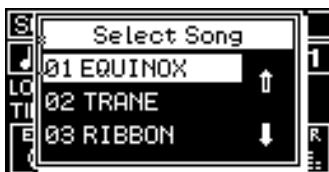
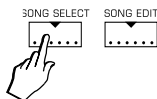


Ora potete ascoltare la vostra song e spostarvi tra le misure, utilizzando i tasti *PLAY*, *STOP*, *FORWARD* e *REWIND*.

Se volete ritornare al modo *RECORD*, premete di nuovo il tasto *RECORD*.

### Registrare un'altra song

Nell'esempio precedente, tutte le volte che avete premuto il tasto *RECORD*, siete ritornati in registrazione della song corrente. Se volete tenere in memoria questa song e registrarne un'altra (l'**Equinox** vi permette di registrare e tenere in memoria fino a 16 diverse song), premete il tasto *SONG SELECT*.



La *SONG SELECT LIST* (lista di selezione delle songs) appare sul display e vedete evidenziata la song corrente. Muovete il cursore in basso su una delle locazioni libere (le locazioni libere sono visualizzate come *\*\*\*\*\**) e premete *ENTER*.

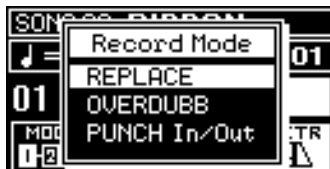




## Funzioni del modo Record

### MODE

Premendo il tasto MODE (F1), potete accedere a tre diverse opzioni che determinano il modo di registrazione dello strumento.



I tre modi disponibili sono:

**REPLACE:** Quando una traccia è in modo RECORD (lampeggiante), tutte le volte che premete START, tutto quello che era stato precedentemente registrato verrà cancellato, a partire dalla posizione in cui vi trovate, in avanti.

**OVERDUB:** Quando una traccia è in modo RECORD (lampeggiante), tutte le volte che premete START, ascolterete tutto quello che avete registrato precedentemente, più quello che state registrando. Il tutto verrà miscelato nella stessa traccia.

**PUNCH:** *NOTA: Questo modo richiede che un pedale sia connesso allo strumento e che la funzione PUNCH sia assegnata, nella sezione SYSTEM/CONTROLS (una volta selezionata, premete il tasto LOCK).*

Quando una traccia è in modo RECORD (lampeggiante), tutte le volte che premete START, sentirete tutto quello che era stato precedentemente registrato. Per registrare, dovete premere il pedale. Mentre il pedale è premuto, il sistema lavora in modo REPLACE, verranno registrate le nuove note suonate mentre quelle precedenti verranno cancellate.

Potete cambiare modo di registrazione tutte le volte che volete. Per esempio, registrare una traccia di batteria in modo OVERDUB è generalmente più facile, perché potete aggiungere un nuovo strumento ad ogni nuova registrazione.

Se fate qualche errore durante la registrazione di una traccia, potete correggerlo attivando il modo PUNCH. Ascoltate la trac-

cia in questione e quando raggiungete il punto dove c'è l'errore, premete il pedale e suonate la parte in modo corretto. Quando avete finito le correzioni, assicuratevi di aver rilasciato il pedale, in modo da non cancellare accidentalmente parti correttamente eseguite.



## OPTIONS

Il tasto OPTIONS nel modo RECORD, offre diverse funzioni:



## QUANTIZE

Questo parametro vi permette di “quantizzare” (mettere a tempo) automaticamente la traccia, durante la registrazione.

- 1/4** – Quantizza alla semiminima più vicina.
- 1/8** – Quantizza alla croma più vicina.
- 1/12** - Quantizza alla più vicina terzina di crome.
- 1/16** - Quantizza alla semicroma più vicina.
- 1/24** – Quantizza alla più vicina terzina di semicrome.
- 1/32** – Quantizza alla biscroma più vicina.
- 1/48** - Quantizza alla terzina di biscrome più vicina.
- 1/64** - Quantizza alla semibiscroma più vicina.
- 1/96** - Quantizza alla terzina di semibiscrome più vicina.
- Free** – Non quantizza, registra esattamente quello che viene suonato.
- 1/8 B - 1/8 F** – Quantizzazione groove ad ottavi.
- 1/16 B - 1/16 F** - Quantizzazione groove a sedicesimi.

*NOTA: È possibile quantizzare una traccia anche dopo che è stata registrata. Per ulteriori informazioni, consultate il capitolo MODO SONG EDIT/QUANTIZE.*



### TEMPO REC.

Attivando questa funzione (ON), potrete registrare eventuali cambiamenti di tempo durante l'esecuzione della song.

### P. VOLUME REC.

Attivando questa funzione (ON), potrete registrare tutti i movimenti del pedale volume, durante l'esecuzione della song.

### EFFECTS REC

Attivando questa funzione (ON), potrete registrare eventuali cambiamenti di effetto durante l'esecuzione della song.



### COUNTDOWN

Questa funzione vi permette di attivare o disattivare il countdown di una misura, che precede l'inizio di ogni registrazione.

### METR. VOLUME

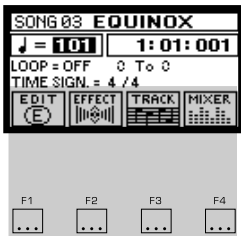
Controlla il volume del metronomo.

### RUN ON REC

Attivando questa opzione (ON), la registrazione partirà immediatamente dopo la pressione del tasto RECORD.

### EXIT ON STOP

Attivando questa opzione (ON), uscirete automaticamente dal modo RECORD dopo aver premuto il tasto STOP.



## Funzioni del modo Playback/Edit

Il modo PLAYBACK/EDIT offre diverse opzioni di riproduzione ed include i tasti per accedere ai quattro menu principali di EDIT del sequencer.



La schermata principale del modo PLAYBACK/EDIT, appare ogni volta che uscite dalla registrazione, spegnendo il tasto RECORD.

Nella schermata principale, potete usare i tasti cursore per spostarvi tra le varie funzioni disponibili. In alto a sinistra potete regolare il tempo della song.



La funzione *LOOP* vi permette di impostare due punti (“da”, “a”) entro i quali la song si sposterà ciclicamente, sia durante l’esecuzione che la registrazione. Impostate LOOP su ON e quindi posizionate i due “marker” (puntatori). Quando premete START, la song parte dal punto impostato dal primo marker e continua a girare tra i due punti fino a che non premete STOP.



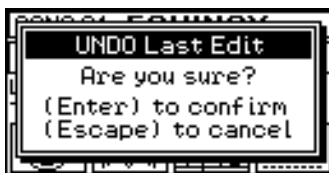
La funzione *TIME SIGNATURE* vi permette di impostare il tempo principale della vostra song. Questo parametro può essere impostato solo prima di iniziare la registrazione.





## Il tasto "UNDO"

Tutte le operazioni di registrazione ed "editing" dell'**Equinox**, sono monitorate dalla funzione UNDO.



Tutte le volte che registrate qualcosa in una traccia o fate un'operazione di edit qualsiasi, la funzione UNDO memorizza lo stato delle cose precedente all'inizio della registrazione o dell'editing. Se, dopo aver registrato o editato qualcosa, volete ritornare indietro e riprovare, premendo il tasto UNDO (proprio sopra il dial) seguito da ENTER, lo strumento vi riporterà alla condizione precedente in modo che possiate ricominciare.



## Menu Edit

Il tasto EDIT (F1) include tutte le funzioni principali di edit della song:



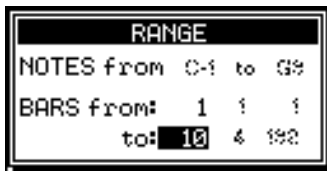
## REPEAT TRACK

Questo menu vi permette di ripetere tutto o parte di una traccia della song, quante volte volete.



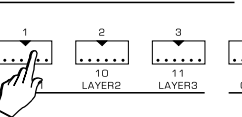
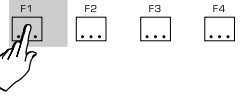
Per usarlo, selezionate prima la traccia che volete ripetere premendo il tasto di selezione relativo. Il nome della traccia selezionata è visibile in alto a destra nel display.

Specificate quindi, quale parte della traccia volete ripetere (dalla misura X alla misura Y), selezionando i valori sotto il tasto RANGE (F1).

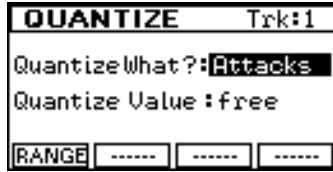


Premete ENTER quando avete finito.

Ora impostate il numero di ripetizioni che volete e premete ENTER per completare l'operazione.



## QUANTIZE TRACK

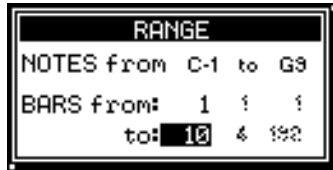
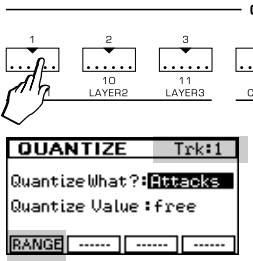


Questo menu vi permette di quantizzare tutta o parte di una traccia. Quantize viene utilizzato per correggere piccoli errori di tempo, aggiustando la posizione delle note suonate, in modo da farle cadere entro precisi schemi ritmici.

Per usarla, selezionate prima la traccia che volete quantizzare, premendo il tasto di selezione relativo.

Il nome della traccia selezionata è visibile in alto a destra nel display.

Specificate quindi, la parte di traccia che volete quantizzare (dalla misura X alla misura Y), impostando i valori sotto il tasto RANGE (F1).



Potete anche usare questa funzione per impostare uno specifico range (estensione) di note da quantizzare. Le note al di fuori di questo range non verranno quantizzate. Premete ENTER quando avete finito.

Ci sono due scelte che potete fare nel menu QUANTIZE. La prima è specificare esattamente quale parte degli eventi di nota volete correggere:

**ATTACKS:** Sposta la parte iniziale delle note selezionate, in funzione dei valori impostati.

**RELEASES:** Aggiusta la lunghezza delle note selezionate, in funzione dei valori impostati.

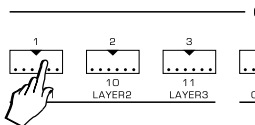
La seconda scelta è il valore di QUANTIZZAZIONE. Questi valori sono spiegati in dettaglio nella sezione OPTIONS del modo RECORD. Premete ENTER per completare l'operazione.

## COPY TRACK

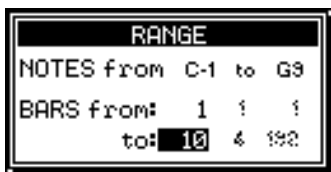


Questo menu vi permette di copiare tutto o parte di una traccia in un'altra traccia. Potete anche utilizzarlo per copiare una parte dell'intera song (tutte e 16 le tracce) in un altro punto o in una specifica parte di un'altra song.

**Copiare una traccia singola in un'altra traccia:** Prima selezionate la traccia che volete copiare, premendo il tasto di selezione relativo. Il nome della traccia selezionata appare in alto a destra nel display.



Specificate quindi, la parte di traccia che volete copiare (dalla misura X alla misura Y), impostando i valori sotto il tasto RANGE (F1). Potete anche usare questa funzione per impostare uno specifico range (estensione) di note da copiare. Le note al di fuori di questo range non verranno copiate.



Premete ENTER quando avete finito.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

**Mode:** Il modo REPLACE cancella tutto il contenuto della porzione definita nella traccia di destinazione, per fare posto ai nuovi dati. Il modo MERGE, miscela il contenuto della traccia di destinazione con i nuovi dati.

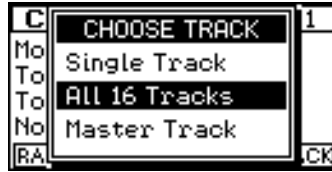
**To Track:** Seleziona la traccia di destinazione.

**To Bar:** Seleziona la misura di partenza della traccia di destinazione, nella quale verranno copiati i dati.

**No. of Copies:** Dopo la prima copia, potete specificare che volete ripetere la sezione un certo numero di volte.

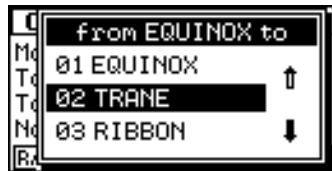
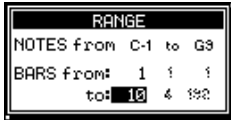
Premete ENTER per completare l'operazione.

**Copiare una parte di un'intera song:** Premete il tasto TRACK (F4) e selezionate "All 16 Tracks".



Ora utilizzate il tasto RANGE per specificare la parte di song che volete copiare (dalla misura X alla misura Y). Le funzioni "To Bar" e "No. of Copies" funzionano allo stesso modo di prima.

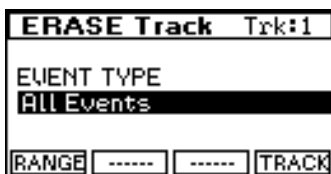
Se volete copiare questa sezione di song in una song diversa, scegliete la song di destinazione premendo il tasto SONG (F3).



Premete ENTER per completare l'operazione.

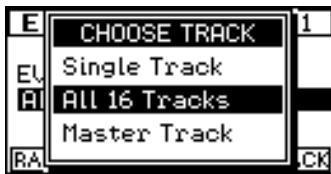
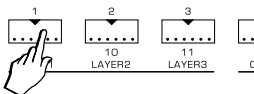
*NOTA: Una terza opzione sotto il tasto TRACK vi permette di copiare eventi dalla MASTER TRACK. Questa è una traccia speciale che memorizza dati come i cambi di tempo, i movimenti del pedale volume, i cambi effetti ed altri eventi di questo tipo.*

## ERASE EVENTS

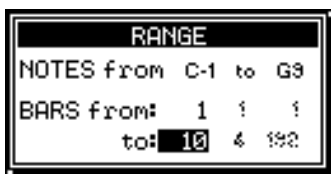


La funzione principale di questo parametro è quella di cancellare parte di una traccia o di un'intera song. La sua seconda applicazione è quella di eliminare eventi indesiderati dalle singole tracce.

Selezionate quindi, la traccia che volete cancellare utilizzando il tasto di selezione relativo. Il nome della traccia selezionata è visibile in alto a destra nel display. Se volete cancellare i dati da tutte le tracce, premete il tasto TRACK (F4) e scegliete "All 16 Tracks".



Specificate quindi, la parte di traccia che volete cancellare (dalla misura X alla misura Y), impostando i valori sotto il tasto RANGE (F1).



Premete ENTER quando avete finito.

Ora potete scegliere il tipo di eventi che volete cancellare dalla traccia selezionata o da tutte le tracce, impostando il parametro EVENT TYPE.

Premete ENTER per completare l'operazione.

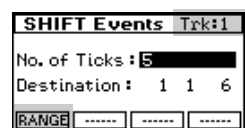
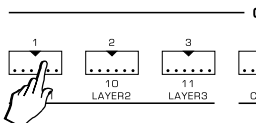
*NOTA: Una terza opzione sotto il tasto TRACK vi permette di copiare eventi dalla MASTER TRACK. Questa è una traccia speciale che memorizza dati come i cambi di tempo, i movimenti del pedale volume, i cambi effetti ed altri eventi di questo tipo.*

## SHIFT EVENTS

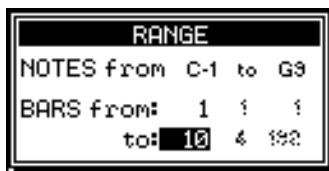


Questa funzione vi permette di spostare eventi registrati, avanti o indietro nel tempo.

Per usarla, selezionate prima la traccia che volete spostare, premendo il tasto di selezione relativo. Il nome della traccia selezionata è visibile in alto a destra nel display.

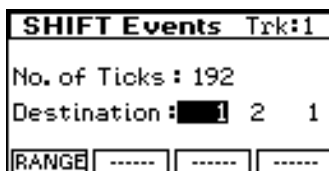


Specificate quindi, la parte di traccia che volete spostare (dalla misura X alla misura Y), impostando i valori sotto il tasto RANGE (F1).



Premete ENTER quando avete finito.

Ora potete impostare la quantità di "shift" desiderata. Ci sono due diversi modi di usare questa funzione. Per piccoli spostamenti (per creare un delay MIDI o dare alla traccia un po' più di feeling), potete specificare il numero esatto di "ticks", per spostare la traccia selezionata avanti o indietro (un "tick" corrisponde ad 1/192 di semiminima).



Per spostamenti più grandi (per spostare i dati in una parte completamente diversa della song), potete specificare la posizione esatta dove volete che i dati vengano spostati.

Queste due funzioni, sono solo due modi diversi per visualizzare la stessa informazione. Cambiando il valore di una, automaticamente verrà aggiornato il valore dell'altra. Per questo motivo, è sufficiente regolarne solo uno, quello che sembra più adatto al vostro scopo.

Premete ENTER per completare l'operazione.

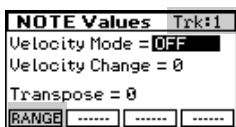
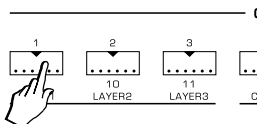
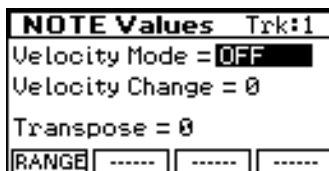
*NOTA: Se non riuscite a spostare indietro una traccia, è probabilmente perché il RANGE è impostato per iniziare da 1 1 1 e la traccia non può essere spostata più indietro.*





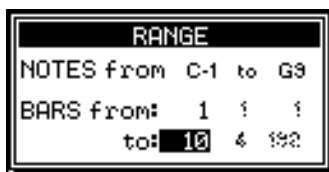
## NOTE VALUES

Questo menu vi permette di cambiare sia la velocity che il pitch di tutte le note della traccia selezionata.



Per usarla, selezionate prima la traccia che volete editare, premendo il tasto di selezione relativo. Dovreste vedere il nome della traccia selezionata, in alto a destra nel display.

Specificate quindi, la parte di traccia che volete spostare (dalla misura X alla misura Y), impostando i valori sotto il tasto RANGE (F1). Potete anche usare questa funzione per specificare un RANGE specifico di note da editare. Le note al di fuori del RANGE specificato non verranno processate.



Premete ENTER quando avete finito.

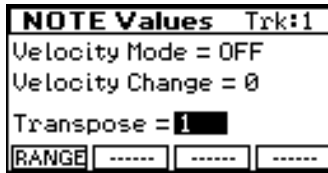
**Cambiare le velocities:** Ci sono due modi diversi di cambiare la velocity delle note selezionate

**NORMAL:** Quando è selezionato questo modo, usate il parametro *VELOCITY CHANGE* per determinare di quanto volete aumentare o diminuire la velocity delle note.

**FIXED:** Scegliendo questo modo, potete automaticamente convertire tutti i valori di velocity della traccia selezionata, nel valore determinato dal parametro *VELOCITY CHANGE*.

Premete ENTER per completare l'operazione.

**Cambiare il pitch:** Utilizzate il parametro *TRANSPOSE*, per stabilire di quanti semitoni volete trasporre le note selezionate. Potete anche impostare un valore di trasposizione negativo.



Premete ENTER per completare l'operazione.

## INSERT BARS



Questa funzione vi permette di aumentare la lunghezza della song selezionata, inserendo un dato numero di misure in un dato punto. Queste misure possono avere una time signature diversa dal resto della song.

## DELETE BARS



Questa funzione vi permette di cancellare un certo numero di misure da un qualsiasi punto della song. A differenza della funzione ERASE EVENTS, quando cancellate gli eventi utilizzando DELETE BARS, non vengono lasciati spazi vuoti nella song. I due punti specificati prima dell'operazione di DELETE, verranno "uniti" quando l'operazione sarà conclusa.

## EXPORT TO GROOVE



Questa funzione viene utilizzata per estrarre una parte della song corrente e trasformarla in un groove. Per utilizzare questa funzione in modo efficace, è importante sapere alcune informazioni sulla struttura dei grooves.

### Groove Format

Un groove può contenere fino a 8 tracce. Ad ogni traccia sono assegnati nomi particolari ed ogni traccia ha una sua funzione specifica. Sebbene possiate copiare qualsiasi cosa in una groove track, utilizzando *EXPORT TO GROOVE*, i vostri grooves saranno più flessibili e più compatibili con quelli già presenti a bordo, se seguirete le seguenti indicazioni:



**TRACCIA DRUM 1 -** Utilizzata per la traccia di batteria principale.

**TRACCIA DRUM 2 -** Utilizzata per le percussioni o altre tracce di batteria.

**TRACCIA BASS 1 -** Utilizzata per la traccia di basso principale.

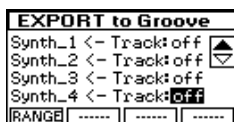
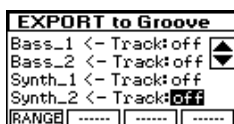
**TRACCIA BASS 2 -** Utilizzata per tracce di basso secondarie, riff di Clavinet ed altri riff di tastiere che includono note di basso.

**TRACCIA SYNTH 1 -** Utilizzata per l'Electric Piano ed altri riffs "melodici" di tastiere.

**TRACCIA SYNTH 2 -** Utilizzata per chitarre Funk ed altre note singole o per riffs molto percussivi.

**TRACCIA SYNTH 3 -** Utilizzata per l'Organo o altri riffs di tastiere.

**TRACCIA SYNTH 4 -** Utilizzata per effetti di synth "vintage" o altri effetti "dance".

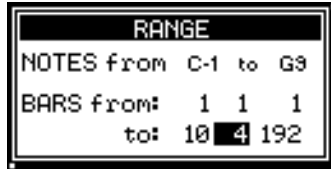


## Creare un groove da una song

Quando è selezionata una song, scegliete l'opzione *EXPORT TO GROOVE*. In alto nel menu *EXPORT*, selezionate quale groove di quale delle otto user families state per creare. Ogni famiglia può contenere fino a 64 grooves.



Una volta fatta la selezione, premete il tasto *RANGE* (F1) e specificate quale parte della song corrente (dalla misura X alla misura Y), sarà la fonte del vostro nuovo groove.



Premete *ENTER* quando avete finito.

Ora tornate al menu *EXPORT TO GROOVE*. L'unica cosa da fare ora, è scegliere quale traccia della song corrente sarà copiata nella specifica groove track. Premete *ENTER* per completare l'operazione.

Una volta che avete creato il vostro nuovo groove, potrete trovarlo nella groove library. Per continuare ad editarlo (selezionando i suoni, il tempo, le mandate degli effetti ecc.) premete il tasto *PROGRAM* nella sezione *GROOVES*, scegliete *EDIT* (F1) e quindi selezionate il vostro nuovo groove nella seconda linea del display.



Premete *ENTER* per iniziare l'edit.

## EVENTS



Questo menu vi permette di modificare dettagliatamente, qualsiasi "evento" registrato in una delle 16 tracce.

Che cos'è un "evento" ?

Se il concetto di evento MIDI vi è già chiaro (lo stesso di molti altri sequencer software), passate direttamente alla sezione – *Uso dell'Event List*.

Trk:3	STATUS	W	2V	3V	GT
1	1 49	NOTE	F3 78	0	222
1	1 97	NOTE	G3 67	0	288
1	1 145	NOTE	D4 80	0	240
1	2 49	NOTE	F4 93	0	144
SHOW		LOC	INS	DEL	

Si definisce "evento", ogni singolo dato che può essere registrato da un registratore midi (sequencer o song recorder). Un esempio molto semplice: premete un tasto sulla tastiera. Per riprodurre correttamente l'effetto ottenuto dalla pressione di questo tasto, il sequencer ha bisogno di memorizzare un certo numero di importanti informazioni:

1. In quale punto della song è stato premuto il tasto.
2. Che nota era.
3. A che velocità è stato premuto il tasto.
4. A che velocità è stato rilasciato.
5. Dopo quanto tempo è stato rilasciato?

Memorizzate queste informazioni, il sequencer è in grado di riprodurre la nota esattamente come era stata suonata. Tutte le informazioni sopra descritte, sono visualizzate in una singola riga della nostra *EVENT LIST*, in questo modo:

Trk:3	STATUS	W	2V	3V	GT
1	1 49	NOTE	F3 78	0	222
1	1 97	NOTE	G3 67	0	288
1	1 145	NOTE	D4 80	0	240
1	2 49	NOTE	F4 93	0	144
SHOW		LOC	INS	DEL	

Esaminiamo una per una tutte le informazioni contenute nella prima riga della lista.

## LOCATOR

Trk.:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

Trk.:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

Trk.:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

Trk.:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

Il *LOCATOR* ci dice esattamente in quale momento l'evento è stato generato. Vengono utilizzati tre numeri separati da uno spazio. Il primo numero, in questo caso 1, indica la misura nella quale è contenuto l'evento. Il numero successivo, ancora 1, indica in quale movimento della misura è contenuto l'evento. L'ultimo numero, nel nostro caso 49, indica precisamente dove, nel primo movimento della prima misura, è posizionato l'evento. Per ottenere la posizione precisa, la nostra event list divide ogni movimento in 192 parti (di solito comunemente chiamate "pulses" o "ticks"). Quindi, questo evento è stato generato sul 49° "tick" del primo movimento, della prima misura della song.

## STATUS o TIPO di EVENTO

Trk.:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

La sezione *STATUS* indica semplicemente il "tipo" di evento. In questo caso l'evento visualizzato è una "nota". Esamineremo più avanti altri possibili tipi di eventi.

## 1V - (NOTE VALUE)

Trk.:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

Ogni evento visualizzato è composto da tre valori denominati 1V, 2V e 3V. Stiamo qui esaminando un evento di nota, proba-

bilmente il tipo di evento più utilizzato, ed analizzeremo il significato di ogni valore nel caso di questo evento specifico. È utile ricordare che in caso di eventi di altro tipo (ad esempio CONTROL o PITCH BEND), i tre valori assumono significati completamente diversi. Nel caso di un evento di nota, il primo valore sarà sempre il "Note Value", ovvero il nome effettivo del tasto che è stato premuto. In questo caso è F3 (il Fa della terza ottava).

## 2V - (INITIAL VELOCITY)

Trk:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	47	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144
[SHOW]		[LOC]	[INS]	[DEL]	

Il secondo valore di un evento di nota, rappresenta la INITIAL VELOCITY (velocità iniziale) del tasto o meglio, risponde alla terza domanda della nostra lista iniziale: *A che velocità è stato premuto il tasto.* La velocità minima sarà indicato con 0 e quella massima con 127. Questo tasto è stato premuto a 78, una velocità media.

## 3V - (RELEASE VELOCITY)

Trk:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	47	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144
[SHOW]		[LOC]	[INS]	[DEL]	

Il terzo valore di un evento di nota indica la velocità con la quale il tasto è stato rilasciato o *RELEASE VELOCITY*.

## LENGTH / GATE TIME

Trk:3	STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	47	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144
[SHOW]		[LOC]	[INS]	[DEL]	



L'ultimo evento indica per quanto tempo il tasto è stato premuto. Questo valore è comunemente definito "GATE TIME". L'unità di misura è la stessa che abbiamo utilizzato per la posizione della nota, ovvero 192 "ticks" per ogni movimento. Se una nota ha un GATE TIME di 192, significa che è stata premuta esattamente per la durata di un movimento.

L'*EVENT LIST* dell'**Equinox** vi permette di visualizzare e modificare immediatamente ognuno di questi valori. In questo modo, anche gli errori più piccoli possono essere corretti in modo veloce ed efficace. Abbiamo esaminato finora solo gli eventi di nota. Esistono altri tipi di eventi che potete trovare nell'*event list*.

### GLI EVENTI CONTROL CHANGE

Trk:	3	STATUS	1V	2V	3V	GT
3	4	168	CNTR.	7	15	----
3	4	49	NOTE	C#4	91	0 144
4	1	1	NOTE	G#2	48	0 384
4	1	49	NOTE	G#3	78	0 222
<div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> <span>[SHOW]</span> <span>[LOC]</span> <span>[INS]</span> <span>[DEL]</span> </div>						

I CONTROL CHANGE EVENTS sono utilizzati per 128 funzioni diverse. Tutte le volte che muovete uno slider sul pannello frontale o premete uno dei pedali durante la fase di registrazione, viene inserito nell'*event list* un determinato tipo di CONTROL CHANGE. Questi controlli specifici non hanno un nome proprio nell'*event list* ma sono indicati con dei numeri. Molti di questi numeri sono utilizzati in modo standard da tutte le apparecchiature MIDI. Troverete una lista dei numeri relativi ai CONTROL CHANGES utilizzati dall'**Equinox**, nella MIDI IMPLEMENTATION CHART alla fine di questo manuale.

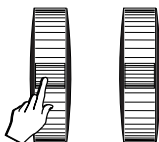
Nell'esempio di sopra, l'evento evidenziato indica che è stato utilizzato lo slider relativo al livello del Volume. Questo è avvenuto al 168° "tick" del 4° movimento della 3° misura. Sappiamo che è stato utilizzato lo slider del volume perché il numero di CONTROL CHANGE relativo al volume è il n.7. Nel caso di un evento CONTROLLER (quando è visualizzato "CNTR" nella riga STATUS), il valore 1V è sempre il numero del CONTROL CHANGE. Se questo numero fosse stato 10 invece di 7, avremmo saputo, facendo riferimento alla MIDI IMPLEMENTATION CHART, che si trattava di un evento relativo al controllo di PAN e non di VOLUME. Il valore 2V indica il livello effettivo del controllo: nell'esem-

pio il livello del volume è stato impostato a 85.

Nell'esempio precedente abbiamo esaminato un evento relativo ad un singolo controllo di volume. Tuttavia, quando muovete uno slider, viene generato un flusso continuo di eventi. Muovendo uno slider dal minimo (0) al massimo (127), vengono generati 128 eventi di volume del tutto simili a quello che abbiamo precedentemente analizzato.

## PITCH BEND

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
⊗ 3	27 BEND	127	65	----	----
⊗ 3	34 BEND	0	66	----	----
⊗ 3	39 BEND	127	67	----	----
⊗ 3	40 BEND	0	68	----	----
[SHOW]		[LOC]	[INS]	[DEL]	



L'evento *PITCH BEND* è facilmente individuabile dal nome visualizzato nella riga STATUS. A differenza dell'evento CONTROL CHANGE, non dobbiamo preoccuparci del valore 1V in quanto non è utilizzato per la ruota Pitch Bend nel controllo dei suoni interni dell'Equinox. Il valore di Pitch Bend applicato è indicato dal valore 2V. Quando la ruota è nella posizione centrale, il relativo valore è 64. Non viene inserito nessun evento nella traccia fino a che la ruota non si trova in una posizione diversa. Spostando la ruota in su, incrementando quindi il Pitch del suono, vengono generati una serie di eventi di *PITCH BEND* ed il valore 2V viene incrementato a partire da 65. Nella sua posizione massima, la ruota genera un valore 2V di 127. Lo stesso accade quando la ruota ritorna nella posizione centrale o viene portata nella sua posizione minima.

Ricordate quindi che vengono generati eventi non solo quando muovete la ruota in su o in giù, ma un identico numero di eventi viene generato quando la ruota ritorna nella posizione centrale. Di solito muovendo la ruota anche solo per pochissimi secondi, vengono generati centinaia di eventi di Pitch Bend.

## MONO TOUCH

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
8	3	29 M.TCH	34	-----	----
8	3	42 M.TCH	0	-----	----
8	3	53 M.TCH	22	-----	----
8	3	67 M.TCH	0	-----	----
SHOW		LOC	INS	DEL	

L'evento di *AFTER TOUCH MONOFONICO* viene generato quando applicate una ulteriore pressione ad un tasto già premuto. Viene utilizzato solo il valore 1V per visualizzare la quantità di aftertouch applicata in un determinato momento. I relativi valori sono compresi tra 0 e 127.

**NOTA:** Poiché molti dei suoni dell'**Equinox** sono programmati con questa funzione attivata, potreste generare una enorme quantità di eventi *MONO TOUCH*, senza volerlo. E' possibile bloccare la generazione di questi eventi disabilitando la funzione *AFTERTOUCH* nella sezione *PERFORMANCE/OTHER* e memorizzando (*STORE*) il cambiamento. Allo stesso tempo, eventuali eventi *MONO TOUCH* accidentalmente registrati, possono essere eliminati dalle tracce in questione utilizzando la funzione *ERASE EVENTS* ed impostando il parametro *EVENT TYPE* su "Mono Touch".

## PROGRAM CHANGE

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
10	3	40 PROG.	35	3	1 ----
11	1	1 NOTE	F#2	76	0 321
11	2	145 NOTE	A1	72	0 44
11	3	1 NOTE	F#2	45	0 384
SHOW		LOC	INS	DEL	

Se cambiate un suono durante la registrazione, questo cambiamento si rifletterà nell'event list con l'aggiunta di un evento *PROGRAM CHANGE*. L'evento utilizza i valori 1V, 2V e 3V. Tuttavia per i suoni interni dell'Equinox, vengono considerati solo i valori 1V e 2V (3V è utilizzato solo per gestire eventuali librerie estese su strumenti esterni). Il valore 1V indica la posizione del suono da 1 a 128 mentre il valore 2V indica il banco nel quale il suono è contenuto. Quindi, nell'esempio precedente, l'evento *PROG* è stato utilizzato per selezionare il suono n.35 del 3° banco (BANK C – SYNTH 3).

# Uso dell'Event List



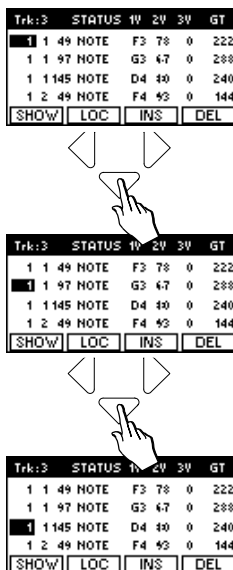
Trk:3	STATUS	1W	2V	3V	GT
1	1	49	NOTE	F3 78	0 222
1	1	97	NOTE	G3 67	0 288
1	1	145	NOTE	D4 40	0 240
1	2	49	NOTE	F4 93	0 144

[SHOW] [LOC] [INS] [DEL]

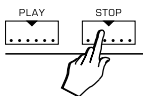
Per utilizzare l'event list, selezionate *EVENTS* dal menu *EDIT* e premete *ENTER*. Selezionate quindi la traccia che contiene gli eventi che volete editare, premendo il relativo tasto di selezione. Dovreste vedere il nome della traccia selezionata, in alto a sinistra del display.

Gli eventi sono organizzati sotto forma di lista continua. All'inizio della lista c'è il primo evento registrato in quella traccia ed alla fine, l'ultimo. Normalmente sono visibili quattro eventi alla volta. Ci sono diversi modi di visualizzare una specifica sezione della lista;

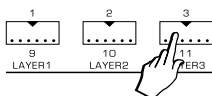
**MODO 1 : Scorrimento manuale.** Utilizzate i tasti cursore Su/ Giù per spostarvi nelle due direzioni, un evento alla volta. Appena selezionerete un evento, esso verrà eseguito in tempo reale.



**MODO 2 : Catch Locator.** Capita molto spesso durante l'ascolto di una traccia registrata, di individuare errori da correggere. Quando questo accade, premete il una volta il tasto STOP in modo da farlo lampeggiare. Il sequencer si ferma esattamente nel punto relativo al momento in cui avete premuto il tasto STOP. È ora possibile vedere la lista degli eventi relativi a quel punto preciso, utilizzando la funzione *CATCH LOCATOR*. Ecco come fare:



1. Premete STOP una volta nel punto desiderato, durante l'ascolto.
2. Selezionate la funzione EDIT/EVENTS



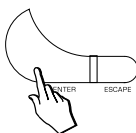
Trk:3	STATUS	1W	2W	3W	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

Trk:3	STATUS	1W	2W	3W	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	93	0	144

SHOW LOC INS DEL

3. Premete il tasto relativo alla traccia che contiene gli eventi che volete editare (vedrete il nome della traccia in alto a sinistra nel display).
4. Premete il tasto LOC (F2).



Trk:	Locator	ST
10	Catch Locator	321
11	Go to Bar	44
11		384

ST L

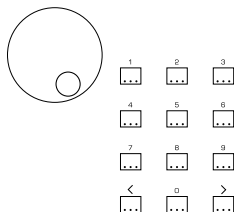
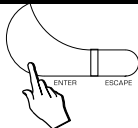
5. Assicuratevi che la funzione CATCH LOCATOR è selezionata e premete ENTER.

Ricordatevi che, se premete STOP dopo aver sentito un errore nella traccia, la parte incriminata sarà probabilmente qualche evento prima di quelli correntemente visualizzati.

Trk:3	STATUS	W	2W	3W	GT
1	1 49	NOTE	F3 78	0	222
1	1 97	NOTE	G3 47	0	288
1	1 145	NOTE	D4 40	0	240
1	2 49	NOTE	F4 53	0	144

SHOW LOC INS DEL

Trk:	Locator	ST
10	Catch Locator	321
11	Go to Bar	44
11		384
ST		L



**MODO 3 : Go To Bar** (vai alla misura). Potete usare questa funzione per visualizzare gli eventi relativi ad una specifica sezione della song.

1. Selezionata la event list, premete il tasto *LOC* (F2), selezionate *GO TO BAR* e premete *ENTER*.

Trk:2	STATUS	W	2W	3W	GT
10	3				1 ----
11	1				0 321
11	2 14				0 44
11	3				0 384

SHOW LOC INS DEL

2. Potete a questo punto utilizzare sia il dial che la tastierina numerica, per specificare quale misura della song volete raggiungere.

Trk:2	STATUS	W	2W	3W	GT
10	3				1 ----
11	1				0 321
11	2 14				0 44
11	3				0 384

SHOW LOC INS DEL

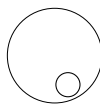
3. Premete *ENTER* per spostarvi alla misura desiderata.

## Modificare gli Eventi della lista

Modificare qualsiasi evento della lista è una operazione estremamente semplice. Usate i tasti cursore per spostarvi in qualsiasi direzione, posizionando quindi il cursore sull'evento che volete modificare.

Trk:3	STATUS	W	2W	3W	GT
1	1 49	NOTE	F3 78	0	222
1	1 97	NOTE	G3 47	0	288
1	1 145	NOTE	D4 40	0	240
1	2 49	NOTE	F4 53	0	144

SHOW LOC INS DEL



Trk:3	STATUS	W	2W	3W	GT
1	1 49	NOTE	F4 78	0	222
1	1 97	NOTE	G3 47	0	288
1	1 145	NOTE	D4 40	0	240
1	2 49	NOTE	F4 53	0	144

SHOW LOC INS DEL

Una volta evidenziato, l'evento può essere modificato sia utilizzando il dial (per piccole modifiche) che la tastierina numerica. Le modifiche effettuate avranno un effetto immediato sulla traccia in questione.

Trk:3	STATUS	W	ZV	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	92	0	144
<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="LOC"/> <input type="button" value="INS"/> <input type="button" value="DEL"/>					

## TASTO SHOW (F1)

Spesso accade che dovendo localizzare degli errori specifici, siate costretti a passare attraverso una lunga serie di eventi che non vi interessano. Per esempio, se state cercando di localizzare una nota sbagliata, suonata mentre veniva utilizzata la ruota del pitch bend, vi troverete a dover passare attraverso centinaia di eventi di pitch bend per localizzare un singolo evento di nota. La funzione SHOW vi permette di specificare il tipo di eventi che volete vedere nella lista, in qualsiasi momento e quindi nel nostro esempio, potete semplicemente scegliere di non vedere gli eventi relativi al pitch bend.

Per usare la funzione SHOW, premete il tasto SHOW (F1).

Trk:			ST
	NOTE	: YES	ST
10	PROG. CHANGE	: YES	----
11	CONTROLLER	: YES	321
11	PITCH BEND	: YES	44
11	MONO TOUCH	: YES	384
11	POLY TOUCH	: YES	
<input type="button" value="SF"/> <input type="button" value="L"/>			

Ora utilizzate i tasti cursore insieme al dial per specificare il tipo di eventi che volete vedere inclusi nella lista.

Trk:			ST
	NOTE	: YES	ST
10	PROG. CHANGE	: YES	----
11	CONTROLLER	: NO	321
11	PITCH BEND	: NO	44
11	MONO TOUCH	: NO	384
11	POLY TOUCH	: NO	
<input type="button" value="SF"/> <input type="button" value="L"/>			

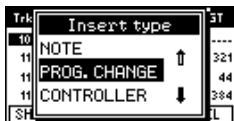
## TASTO INSERT (F3)

Gli eventi possono essere inseriti manualmente nella traccia, utilizzando la funzione INSERT. La pressione di questo tasto richiama una finestra nella quale potete specificare il tipo di evento che volete inserire.

Trk:3	STATUS	W	ZV	3V	GT
1	1 49 NOTE	F3	78	0	222
1	1 97 NOTE	G3	67	0	288
1	1 145 NOTE	D4	40	0	240
1	2 49 NOTE	F4	92	0	144
<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="LOC"/> <input type="button" value="INS"/> <input type="button" value="DEL"/>					

Trk:	Insert type		ST
10	NOTE	↑	----
11	PROG. CHANGE		44
11	CONTROLLER	↓	384
<input type="button" value="SF"/> <input type="button" value="L"/>			

Dopo aver fatto la vostra scelta, premete ENTER ed un nuovo evento apparirà nella posizione correntemente visualizzata.



Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
10	3	40	PROG.	35	3 1 ----
10	3	40	PROG.	1	1 1 ----
11	1	1	NOTE	F#2	76 0 321
11	2	145	NOTE	A1	72 0 44

SHOW LOC INS DEL

La posizione dell'evento inserito (misura, movimento, tick ), in questo caso un evento di Program Change, è identica a quella dell'evento selezionato prima della pressione del tasto *INSERT*. Gli altri valori (1V, 2V e 3V se utilizzati) verranno impostati inizialmente ad un livello minimo o medio. Questi valori possono essere modificati manualmente dopo che l'evento è stato inserito.

### TASTO DELETE (F4)

Se volete cancellare un evento, in questo caso l'evento di Program Change inserito nell'esempio precedente, premete semplicemente il tasto *DEL* (F4).

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
10	3	40	PROG.	35	3 1 ----
10	3	40	PROG.	1	1 1 ----
11	1	1	NOTE	F#2	76 0 321
11	2	145	NOTE	A1	72 0 44

SHOW LOC INS DEL

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
10	3	40	PROG.	35	3 1 ----
11	1	1	NOTE	F#2	76 0 321
11	2	145	NOTE	A1	72 0 44
11	3	1	NOTE	F#2	45 0 384

SHOW LOC INS DEL

L'ultimo evento cancellato può essere ripristinato premendo il tasto *UNDO*.



EDIT MENU		Trk:2
8.	Delete Bars	
9.	Export to Groove	▲▼
10.	Events	
11.	Master Events	
Master	Option	CLEAR UNDO

## MASTER EVENTS

Il sequencer dell'Equinox prevede una seconda event list chiamata *MASTER EVENT LIST* che vi permette di accedere al contenuto della *MASTER TRACK* dello strumento. Questa traccia è stata brevemente esaminata nei paragrafi *ERASE TRACK* e *COPY TRACK*, ma ecco di seguito una spiegazione più dettagliata delle sue funzioni principali.

Tutte le volte che iniziate una nuova registrazione sull'Equinox, viene creata automaticamente una *MASTER TRACK*.

BAR	STATUS	VALUE
1	1 1	START
1	1 1	TEMPO 120
1	1 1	VOLUME 106
77	4 192	END
SHOW LOC INS DEL		

Essa contiene alcune importanti informazioni:

1. Il punto di inizio (START) e fine (END) della song.
2. Il tempo iniziale.
3. La regolazione del MASTER VOLUME.

La *MASTER TRACK* può essere utilizzata per modificare uno di questi parametri o una serie di altre funzioni, le operazioni di edit possono essere effettuate mentre la song è in fase di riproduzione (PLAY). Sono disponibili i seguenti eventi:

BAR	STATUS	VALUE
1	1 1	START
1	1 1	TEMPO 120
1	1 1	VOLUME 106
11	1 1	EFF. DEVICE SEL. 0
SHOW LOC INS DEL		

BAR	STATUS	VALUE
1	1 1	START
1	1 1	TEMPO 120
1	1 1	VOLUME 106
11	1 1	EFF. DEVICE SEL. 0
SHOW LOC INS DEL		

BAR	STATUS	VALUE
1	1 1	TEMPO 120
1	1 1	VOLUME 106
11	1 1	EFF. DEVICE SEL. 49
11	1 1	EFF. TYPE 12
SHOW LOC INS DEL		

BAR	STATUS	VALUE
1	1 1	TEMPO 120
1	1 1	VOLUME 106
11	1 1	EFF. DEVICE SEL. 49
11	1 1	EFF. TYPE 12
SHOW LOC INS DEL		

BAR	STATUS	VALUE
1	1 1	VOLUME 106
1	1 1	EFF. VOLUME 0
1	1 1	ROTARY A Start
1	1 1	SCALE 0
SHOW LOC INS DEL		

*TEMPO*: Provoca un immediato cambiamento della velocità della song.

*VOLUME*: Regola il MASTER VOLUME dello strumento.

*EFFECT DEVICE SEL. / TYPE / VOL*: Permette di cambiare i parametri relativi al DSP selezionato.

BAR		STATUS	VALUE
1	1	VOLUME	10%
1	1	EFF. VOLUME	0
1	1	ROTARY A	SlurFrt
1	1	SCALE	0
[SHOW] [LOC] [INS] [DEL]			

BAR		STATUS	VALUE
1	1	VOLUME	10%
1	1	EFF. VOLUME	0
1	1	ROTARY A	SlurFrt
1	1	SCALE	0
[SHOW] [LOC] [INS] [DEL]			

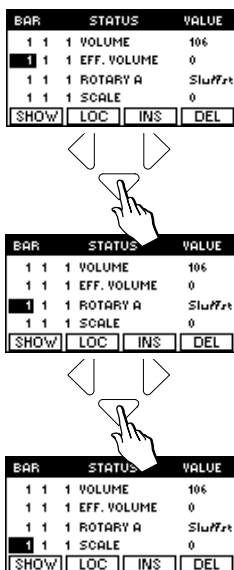
**ROTARY:** Permette di selezionare la velocità lenta (slow) o veloce (fast) dell'effetto Rotary (nel modo Drawbars).

**SCALE:** Permette di selezionare un tipo di accordatura (tra quelle disponibili nella sezione SYSTEM).

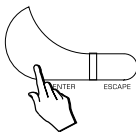
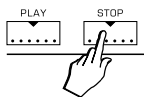
Sotto *RECORD / OPTIONS*, abbiamo già esaminato i parametri *TEMPO RECORD*, *VOLUME PEDAL RECORD* e *EFFECT RECORD*. Dopo aver registrato uno di questi parametri, il risultato può essere visto ed eventualmente modificato nel menu *MASTER EVENTS*.

I *MASTER EVENTS* sono visibili sotto forma di lista continua. Se non avete registrato alcun cambiamento di tempo o una qualsiasi altra serie di eventi, la *MASTER TRACK* presenterà solo due o tre eventi. In questo caso è possibile vedere tutta la lista in una sola schermata. Nel caso di una lista di eventi più lunga, potete scorrere lungo la lista e raggiungere l'evento desiderato. E' possibile infatti visualizzare circa quattro eventi per ogni schermata. Ci sono diversi modi per visualizzare specifiche sezioni della lista:

**MODO 1 : Scorrimento manuale.** Utilizzate i tasti cursore Su/ Giù per spostarvi nelle due direzioni, un evento alla volta.



**MODO 2 : Catch Locator.** Per visualizzare il punto esatto nella lista *MASTER EVENT* relativo alla sequenza che state ascoltando, premete una volta il tasto STOP in modo da farlo lampeggiare. Il sequencer si ferma esattamente nel punto relativo al momento in cui avete premuto il tasto STOP. È ora possibile vedere la lista degli eventi relativi a quel punto preciso, utilizzando la funzione *CATCH LOCATOR*. Ecco come fare:



1. Premete STOP una volta nel punto desiderato, durante l'ascolto.

2. Selezionate la funzione EDIT/MASTER EVENTS.



3. Premete il tasto LOC (F2).



4. Assicuratevi che la funzione *CATCH LOCATOR* è selezionata e premete ENTER.

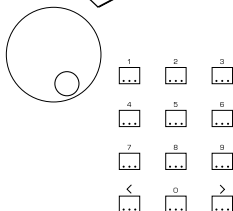
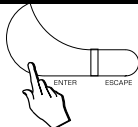
Ricordatevi che, se premete STOP dopo aver sentito un errore nella traccia, la parte incriminata sarà probabilmente qualche evento prima di quelli correntemente visualizzati.

BAR	STATUS	VALUE
1 1	VOLUME	106
1 1	EFF. VOLUME	0
1 1	ROTARY A	Sluffrt
1 1	SCALE	0

SHOW LOC INS DEL

BAR	STATUS	VALUE
Locator		
Catch Locator		
Go to Bar		

ST



**MODO 3 : Go To Bar** (vai alla misura). Potete usare questa funzione per visualizzare gli eventi relativi ad una specifica sezione della song.

1. Selezionata la lista *MASTER EVENTS*, premete il tasto *LOC* (F2), selezionate *GO TO BAR* e premete *ENTER*.

BAR	STATUS	VALUE
1 1	Go to Bar	106
1 1		0
1 1		Sluffrt
1 1		0

SHOW LOC INS DEL

2. Potete a questo punto utilizzare sia il dial che la tastierina numerica, per specificare quale misura della song volete raggiungere.

BAR	STATUS	VALUE
1 1	Go to Bar	106
1 1		0
1 1		Sluffrt
1 1		0

SHOW LOC INS DEL

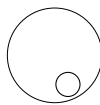
3. Premete *ENTER* per spostarvi alla misura desiderata.

## Modificare gli Eventi della lista

Modificare un evento della lista è una operazione estremamente semplice. Usate i tasti cursore per spostarvi in qualsiasi direzione, posizionando quindi il cursore sull'evento che volete modificare.

BAR	STATUS	VALUE
1 1	START	
1 1	TEMPO	120
1 1	VOLUME	106
77	192 END	

SHOW LOC INS DEL



BAR	STATUS	VALUE
1 1	START	
1 1	TEMPO	140
1 1	VOLUME	106
77	192 END	

SHOW LOC INS DEL

Una volta evidenziato, l'evento può essere modificato sia utilizzando il dial (per piccole modifiche), che la tastierina numerica.

BAR	STATUS	VALUE
1 1	1 START	
1 1	1 TEMPO	120
1 1	1 VOLUME	106
77	4 192 END	
<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="LOC"/> <input type="button" value="INS"/> <input type="button" value="DEL"/>		

## TASTO SHOW (F1)

Spesso accade che dovendo localizzare degli errori specifici, siate costretti a passare attraverso una lunga serie di eventi che non vi interessano. Per esempio, se state cercando di localizzare un cambio effetti, inserito durante un cambiamento di tempo, vi troverete a dover passare attraverso centinaia di eventi di tempo per localizzare un singolo evento cambio effetto. La funzione SHOW vi permette di specificare il tipo di eventi che volete vedere nella lista, in qualsiasi momento e quindi nel nostro esempio, potete semplicemente scegliere di non vedere gli eventi relativi al tempo.

Per usare la funzione SHOW, premete il tasto SHOW, (F1).

BAR	STATUS	VALUE
11	1	
77	4 19	
<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="DEL"/>		

TEMPO	: YES
VOLUME	: YES
EFFECTS	: YES
ROTARY	: YES
SCALE	: YES

Ora utilizzate i tasti cursore insieme al dial, per specificare il tipo di eventi che volete vedere inclusi nella lista.

BAR	STATUS	VALUE
11	1	
77	4 19	
<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="DEL"/>		

TEMPO	: YES
VOLUME	: NO
EFFECTS	: NO
ROTARY	: NO
SCALE	: YES

BAR	STATUS	VALUE
1 1	1 START	
1 1	1 TEMPO	120
1 1	1 VOLUME	106
77	4 192 END	
<input type="button" value="SHOW"/> <input type="button" value="LOC"/> <input type="button" value="INS"/> <input type="button" value="DEL"/>		

## TASTO INSERT (F3)

Gli eventi possono essere inseriti manualmente nella traccia *MASTER*, utilizzando la funzione INSERT. La pressione di questo tasto richiama una finestra nella quale potete specificare il tipo di evento che volete inserire.

Insert type	
Tempo	↑
Volume	
Eff. Device Sel.	↓

Dopo aver fatto la vostra scelta, premete ENTER ed un nuovo evento apparirà nella posizione correntemente visualizzata.

BAR		STATUS	VALUE
1	1	1	START
1	1	1	TEMPO 120
1	1	1	VOLUME 106
77	4	192	END
[SHOW] [LOC] [INS] [DEL]			

La posizione dell'evento inserito (misura, movimento, tick) è identica a quella dell'evento selezionato prima della pressione del tasto *INSERT*.

Il valore effettivo dell'evento, verrà impostato inizialmente ad un livello di partenza (default). Questi valori possono essere modificati manualmente dopo che l'evento è stato inserito.

BAR		STATUS	VALUE
1	1	1	START
1	1	1	TEMPO 120
1	1	1	VOLUME 106
77	4	192	END
[SHOW] [LOC] [INS] [DEL]			

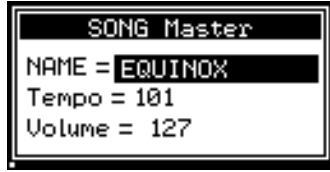
### TASTO DELETE (F4)

Se volete cancellare un evento, premete semplicemente il tasto *DEL* (F4).

BAR		STATUS	VALUE
1	1	1	START
1	1	1	VOLUME 106
77	4	192	END
[SHOW] [LOC] [INS] [DEL]			

L'ultimo evento cancellato può essere ripristinato premendo il tasto UNDO.

## MENU MASTER (F1)



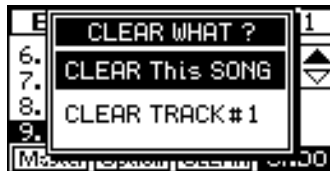
Sotto questo tasto troverete le opzioni per cambiare il nome della song corrente (premete ENTER mentre il cursore è posizionato sul nome) ed inoltre le regolazioni per il tempo ed il livello di master volume.

## MENU OPTION (F2)



Qui troverete alcune opzioni che abbiamo già visto nella sezione RECORD MODE / OPTION. Il modo di selezione ed il funzionamento sono infatti identici.

## MENU CLEAR (F3)



Questo tasto offre un modo veloce e comodo per cancellare completamente sia una traccia singola che l'intera song.

**Per cancellare una traccia singola:** Premete il tasto di selezione della traccia che volete cancellare. Quindi premete *CLEAR*. Vedrete una opzione per cancellare la traccia selezionata. Selezionate questa opzione e premete *ENTER* per cancellare la traccia.

**Per cancellare un'intera song:** Premete *CLEAR* e selezionate *CLEAR THIS SONG*. Premete *ENTER* per completare l'operazione.



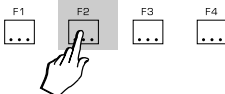
## MENU UNDO (F4)



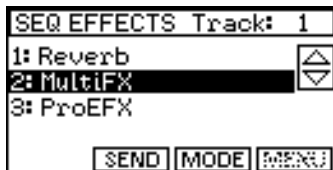
Questo menu vi permette di impostare le funzioni del tasto UNDO (posizionato proprio sopra il dial). Quando il tasto UNDO è attivato, esso assorbe circa la metà della memoria del sequencer. Per questo motivo, è prevista la possibilità di disabilitarlo, permettendovi di utilizzare tutta la memoria disponibile.

Quando disabilitate la funzione UNDO, l'ultimo edit rimane comunque memorizzato nel "buffer" undo. Se dopo aver disabilitato la funzione UNDO scoprite di non aver ancora memoria sufficiente, provate ad usare l'opzione *CLEAR BUFFER*.





## MENU EFFECT



Molte delle funzioni del menu EFFECT dovrebbero già esservi familiari perché le abbiamo analizzate sia nel modo SOUND che nel modo PERFORMANCE.

L'unica funzione esclusiva del menu EFFECT del sequencer, si trova sotto il tasto *MODE* (F3).



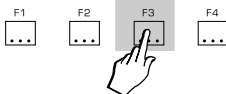
Sebbene l'**Equinox** abbia due moduli di generazione separati, rispettivamente per il synth ed il sequencer, essi utilizzano lo stesso set di effetti. Per questa ragione, Quando il sequencer ed il synth sono utilizzati contemporaneamente, dovete specificare quale dei due moduli ha il controllo della sezione effetti. Ci sono tre opzioni:

**2xSynth + 2x Seq:** Questo modo è il più versatile poiché permette al sintetizzatore ed al sequencer di avere due effetti indipendenti ciascuno. Quando questo modo è selezionato, il menu EFFECT sia nell'ambiente sequencer che in quello performance, visualizzerà due effetti: un reverbero ed un MultiFX.

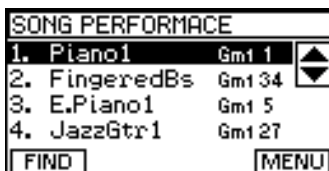
**SHARE MASTER:** In questo modo il sequencer diventa lo strumento "padrone" in una situazione di condivisione. Questo vuol dire che ci sono tre effetti, un REVERB, un Multi FX ed un Pro EFX e le loro regolazioni saranno governate dal menu EFFECT del sequencer. Quando richiamate una performance diversa, essa non tenterà di cambiare gli effetti selezionati, ma condividerà semplicemente gli effetti imposti dal sequencer.

**SHARE SLAVE:** In questo modo il sequencer diventa lo strumento "schiavo" in una situazione di condivisione. Questo significa che, come prima, ci sono tre effetti un REVERB, un

Multi FX ed un Pro EFX, ma questa volta le loro regolazioni saranno governate dal menu EFFECT della PERFORMANCE. Quando richiamerete una performance diversa, gli effetti cambieranno ed il sequencer condividerà gli effetti imposti dalla performance.

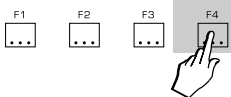


## MENU TRACK



Questo menu è utilizzato per configurare le tracce del modulo sequencer nello stesso modo in cui possiamo configurare le parti di una performance. Quando modificate qualche parametro nel menu TRACK, potete salvarlo nella performance della song corrente premendo *STORE* seguito da *ENTER*.

Le funzioni del menu *TRACK* sono identiche a quelle del menu *PERFORMANCE/PARTS*. Per tutte queste funzioni, fate quindi riferimento alla sezione *PERFORMANCE MODE* di questo manuale.



## MENU MIXER



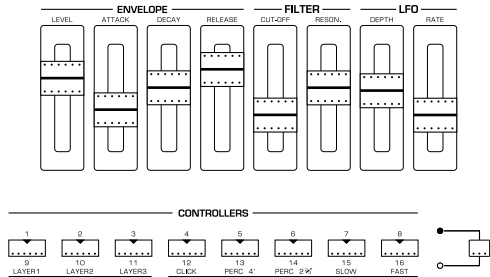
Il menu mixer controlla l'uscita finale dei suoni di questa song. I cambiamenti apportati in questo menu, possono essere salvati nella performance della song corrente premendo *STORE* seguito da *ENTER*.

Le funzioni del menu *MIXER* sono identiche a quelle del menu *PERFORMANCE/MIXER*. Per tutte queste funzioni, fate quindi riferimento alla sezione *PERFORMANCE MODE* di questo manuale.

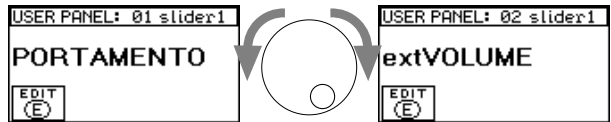
## 12 • USER PANEL



Premendo il tasto USER potete riconfigurare completamente gli otto sliders e gli otto i tasti relativi, per eseguire funzioni specifiche in alternativa al loro normale funzionamento. Potete memorizzare fino a 16 diverse configurazioni per gli sliders ed i tasti, che possono essere richiamate utilizzando il dial, quando il modo USER PANEL è attivo.



Premendo il pulsante USER entra in ambiente USER PANEL dove potete selezionare una configurazione preset mediante l'uso del DIAL.



Le configurazioni preset disponibili sono:

Portamento, external Volume, external Expression, external Reverb, external Chorus, Seq. Volume, Seq. Expression, external Start, Groove Lab.

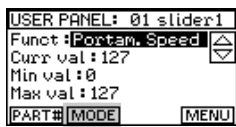


## Creare una nuova configurazione di pannello

Per creare una nuova configurazione, premete il tasto USER e quindi EDIT (F1).

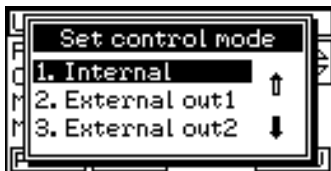


Selezionate quindi il controllo che volete programmare, semplicemente toccando uno degli sliders o uno dei tasti. Appena lo toccate, vedete il nome relativo apparire nell'angolo in alto a destra del display e siete quindi pronti per l'operazione di edit. Iniziate muovendo lo SLIDER 1 in modo che possiamo dare un'occhiata al menu di edit degli sliders:



### MODE BUTTON, (F2)

Probabilmente la prima cosa da decidere è se questo slider deve controllare i suoni interni dell'**Equinox** o deve inviare informazioni MIDI ad uno strumento esterno. Le opzioni disponibili sono le seguenti:

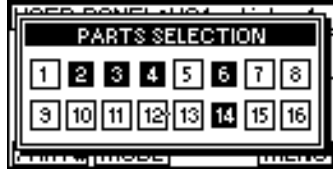
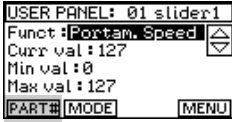


1. **INTERNAL**: Lo slider controlla il modulo di synth interno dell'**Equinox**.
2. **EXTERNAL OUT 1**: Lo slider invia i dati solo attraverso la porta MIDI OUT 1
3. **EXTERNAL OUT 2**: Lo slider invia i dati solo attraverso la porta MIDI OUT 2
4. **SEQUENCER**: Lo slider controlla i suoni del modulo sequencer dell'**Equinox**

Scegliete una delle opzioni e premete ENTER per ritornare alla schermata principale.

## TASTO PART# (F1)

Ogni slider ed ogni tasto può essere programmato per controllare un certo numero di parti, tracce o canali contemporaneamente. Qui potete definire quali parti, tracce o canali midi verranno processati dal controllo selezionato.

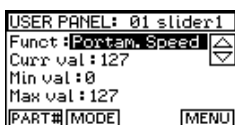


Premendo il tasto PART#, appare un finestra che contiene sedici quadrati. Ognuno dei quadrati numerati, rappresenta una parte (se siete nel modo INTERNAL), un canale MIDI (se siete nel modo EXTERNAL) o una traccia del sequencer (se siete nel modo SEQUENCER).

Per determinare quali delle sedici parti verranno processate da questo controllo, usate i tasti cursore per spostarvi su ogni parte ed attivatala o disattivatela premendo ENTER. Premete ESCAPE quando avete finito.

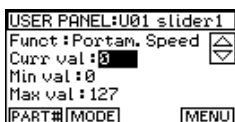
**NOTA:** Nella configurazione INTERNAL, se volete che il controllo agisca in modo SOUND, dovete attivare solo la parte 1.

## IMPOSTAZIONI DEGLI SLIDERS



### FUNCTION

Potete qui scegliere quale funzione volete assegnare allo slider. La scelta delle funzioni disponibili varia a seconda se impostate il modo internal o external.



### CURRENT VAL

Questo parametro vi permette di conoscere il valore determinato dalla posizione attuale dello slider. Questo valore cambia continuamente quando muovete lo slider.



### MIN VAL e MAX VAL

Potete qui programmare il “range” (escursione) dello slider. Normalmente uno slider MIDI ha un valore minimo di 0 ed un valore massimo di 127. Utilizzando questi due parametri, potete decidere liberamente quale range assegnare allo slider.

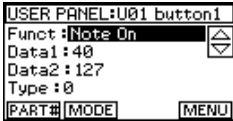
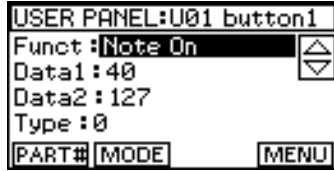


Per esempio, volete controllare il volume di un suono ma volete evitare che accidentalmente suoni troppo forte. Riducendo il MAX VAL, potete impostare un limite per questo slider. Oppure volete che lo slider controlli il tempo di una song, in valori compresi tra 80 e 90 bpm. E' una cosa molto semplice da fare, regolando i parametri nel modo appropriato.



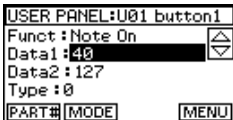
Il MIN VAL non deve essere necessariamente inferiore al valore massimo. Questo vi permette di programmare sliders che funzionano al contrario.

# IMPOSTAZIONE DEI TASTI



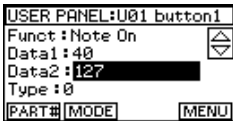
## FUNCTION

Selezionate qui le funzioni da assegnare ai tasti. La scelta delle funzioni disponibili, varia a seconda se impostate il modo internal o external.



## DATA 1 e DATA 2

Possono essere assegnati fino a due valori per ogni tasto. Questi valori hanno un effetto diverso a seconda della funzione selezionata. Ecco alcuni esempi:



**NOTE ON:** DATA1 definisce il numero di nota MIDI, mentre DATA 2 definisce la velocity.

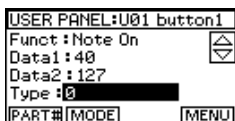
**PROGRAM CHANGE:** DATA1 definisce il numero del BANK, mentre DATA 2 definisce il numero del suono. *Nota bene: poiché il range dei valori DATA 1 e 2 è compreso tra 0 e 127, c'è un offset di -1 tra questi valori ed i numeri relativi ai suoni ed ai banchi. Questo vuol dire che, per selezionare i suoni numero 1,2 e 3, dovete utilizzare il DATA2 impostando i numeri 0, 1 e 2 (lo stesso vale per i numeri dei banchi).*

**PERFORM CHANGE:** DATA 1 definisce il numero del banco (0 per le performance interne e 1 per quelle user) mentre DATA 2 definisce il numero. *Applicate lo stesso offset del parametro PROGRAM CHANGE.*

**PERFORM +, PERFORM -:** DATA 1 e DATA 2 non sono attivi per queste funzioni.

**TEMPO:** Solo DATA 1 è attivo per definire il tempo richiesto.

**CONTROLLER:** DATA 1 definisce il numero di controllo MIDI, DATA 2 definisce il valore del controller.

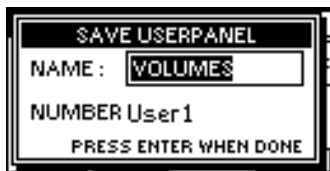


## TYPE

TYPE 0 imposta il tasto in modo "momentaneo" (es: quando viene premuto e lasciato, invia una sola funzione). TYPE 1 imposta il tasto in modo "bloccato" (es: premete una volta per attivare la funzione ON e ripremete per ottenere l'OFF).

## SALVATE LA VOSTRA CONFIGURAZIONE

Una volta soddisfatti della vostra configurazione USER, potete salvarla in una delle 16 locazioni USER PANEL. Premete STORE ed inserite il nome della configurazione.



Spostate il cursore in basso e scegliete in quale delle 16 configurazioni volete memorizzarla. Premete ENTER per completare l'operazione.

Per richiamare la vostra configurazione in qualsiasi momento, premete il tasto USER ed usate il dial.

Le configurazioni USER possono essere salvate e caricate in modo indipendente sul disco. Le trovate nella cartella USERP della RAMFILE o del BLOCK.



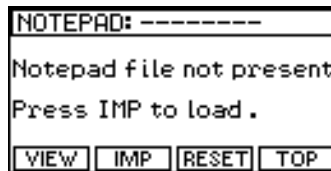


## 13 • NOTEPAD

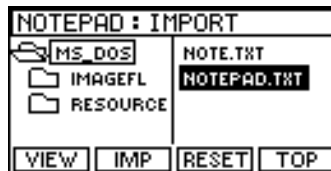
La funzione NOTEPAD (blocco note) è una funzione molto semplice, ma allo stesso tempo molto utile che vi permette di caricare un file di testo in formato MS-DOS (file .TXT) nello strumento e vi permette di leggerlo nel display, tutte le volte che ne avete bisogno.

La funzione NOTEPAD può essere utile per memorizzare una lista, note di esecuzione, appunti di ogni genere etc.

Per caricare un file di testo, inserite nel drive il disco che contiene il file e premete NOTEPAD.

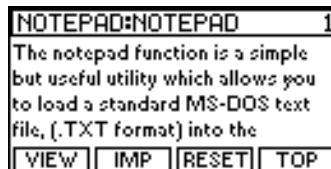


Ora premete il tasto *IMP* (F2) per visualizzare la lista dei files contenuti nel disco.

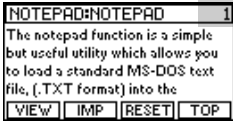


Posizionate il cursore sul nome del file che volete visualizzare e premete ENTER per caricare il file nel NOTEPAD.

Quando il file è stato caricato, premete VIEW per visualizzarlo.



Potete spostarvi in qualsiasi punto del file utilizzando i tasti cursore. I cursori su/giù vi permettono di selezionare una linea alla volta. I cursori sinistra/destra hanno la funzione di pagina su/pagina giù.

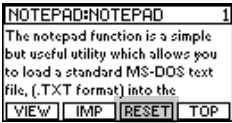


Nell'angolo in alto a destra del display, potete vedere il numero della linea correntemente selezionata che può essere usato come riferimento in caso doveste avere la necessità di localizzare un punto specifico.

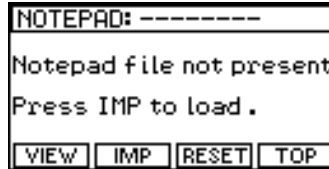


Premendo TOP, tornerete automaticamente all'inizio del file.

Potete uscire dal NOTEPAD in qualsiasi momento premendo ESCAPE o semplicemente premendo di nuovo il tasto NOTEPAD. Quando tornerete al NOTEPAD il testo sarà nella stessa posizione.



Per cancellare il contenuto del NOTEPAD, premete RESET (F3).



## 14 • Ringraziamenti

---

Un prodotto come l'**Equinox** non si sviluppa senza un notevole sforzo. Ci sono volute migliaia di ore di lavoro e dedizione, di alcune tra le menti più creative dell'industria degli strumenti musicali, per creare lo strumento che avete davanti. Per il loro duro lavoro e per la loro dedizione, vogliamo dedicare questo spazio per ringraziare tutte le persone coinvolte nello sviluppo dell'**Equinox**:

### ***Il Team dell' Equinox (in ordine alfabetico):***

Massimo Ambrosini

Chris Anthony

Enzo Bocciero

Anselmo Bordi

Fabrizio Bracalenti

Bruno Cesanelli

Marcello Colò

Pino Consorte

Dani Jankowski

Giuliano Margaretini

Giovanni Mazzotti

Jason Miles

Gervasio Pannelli

Nazzareno Riccobelli

Andrew Schlesinger

### *Ringraziamo particolarmente anche:*

Vincenzo Ametrano

Gianni Giudici

Andi Jud

Claudio Morosi

Dave Spiers

Studio Imagina

Aard Van Asseldonk



# Appendice

---

- Tabelle Sound
- Tabelle Groove
- Tabelle Performance
- Tabelle Drawbars
- Tabelle Arpeggio
- Tabelle Effects
- Diagrammi ProEFX block
- MIDI Implementation
- Indice analitico (alfabetico)

# EQUINOX



## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
001-01	Equinox(3)	Synth lead
002-01	SinginSolo(3)	Synth lead
003-01	Technoid(2)	Synth lead
004-01	Outburst(2)	Synth lead
005-01	Joe4lead(2)	Synth lead
006-01	FatAttak1(2)	Synth lead
007-01	RazorSolo(2)	Synth lead
008-01	TranceMan(2)	Synth lead
009-01	PulseWave(1)	Synth lead
010-01	JM_Melodee(2)	Synth lead
011-01	GringeBoy(2)	Synth lead
012-01	WappySawz(2)	Synth lead
013-01	BossMic(2)	Synth lead
014-01	ArenaTron(5)	Synth lead
015-01	Zinkler(2)	Synth lead
016-01	Beezeel(3)	Synth lead
017-01	SevenSynth(1)	Synth lead
018-01	WeepyThin(2)	Synth lead
019-01	Its1985(2)	Synth lead
020-01	303Like(2)	Synth lead
021-01	Saw_You(3)	Synth lead
022-01	Buzzed(2)	Synth lead
023-01	CrossSharp(2)	Synth lead
024-01	Soulfulead(2)	Synth lead
025-01	TooAnalog(3)	Synth lead
026-01	DigGrunge1(2)	Synth lead
027-01	SpicySolo(2)	Synth lead
028-01	Boss(1)	Synth lead
029-01	SnapCompr(4)	Synth lead
030-01	CoolComp(3)	Synth lead
031-01	WoodySyn(1)	Synth lead
032-01	Maj7Stack(4)	Synth lead
033-01	BapanLead(3)	Synth pad
034-01	LoggStratt(3)	Synth pad
035-01	FvSleep(2)	Synth pad
036-01	TwangPad(2)	Synth pad
037-01	Horizons(6)	Synth pad
038-01	JMGhosty(3)	Synth pad
039-01	TheArrival(3)	Synth pad
040-01	IcePad1(2)	Synth pad
041-01	RichPad(2)	Synth pad
042-01	PluckPadD(3)	Synth pad
043-01	Voxxlaine(2)	Synth pad
044-01	The_2_Pad(2)	Synth pad
045-01	Crystalize(6)	Synth pad
046-01	ShadowVox(3)	Synth pad
047-01	Smoothie(3)	Synth pad
048-01	JMPluckPad(3)	Synth pad
049-01	TrnglPad(3)	Synth pad
050-01	JMMtlVce(3)	Synth pad
051-01	Fantasy1(3)	Synth pad
052-01	BassPad(2)	Synth pad
053-01	BandSweep(2)	Synth pad
054-01	StereoFrm1(2)	Synth pad

Eqx num.	Name	Sound group
055-01	Stationer(4)	Synth effects
056-01	DigiVox(3)	Synth pad
057-01	Gargantuan(5)	Synth effects
058-01	Timespin(6)	Synth effects
059-01	Atomic(2)	Synth effects
060-01	HiJoe(2)	Synth effects
061-01	Highhh(1)	Sound effects
062-01	LifeCycle(3)	Synth effects
063-01	Envelop(2)	Synth effects
064-01	SawModula(2)	Synth effects
065-01	BounSync(2)	Synth effects
066-01	StabSynth(2)	Synth effects
067-01	HitThePipe(2)	Synth effects
068-01	SeqCook(1)	Synth effects
069-01	SnapOff(2)	Synth effects
070-01	BlasteRel(2)	Synth effects
071-01	DopePiano(2)	Piano
072-01	FunkyKlav(2)	Piano
073-01	Inharmonik(4)	Chrom.percuss.
074-01	BellSpectm(3)	Chrom.percuss.
075-01	Marimba3(1)	Chrom.percuss.
076-01	Kalimba3(1)	Ethnic
077-01	Darmisen(4)	Ethnic
078-01	LA_strum(2)	Guitar
079-01	DreamPickr(2)	Guitar
080-01	HyperPickr(2)	Guitar
081-01	FunkinPluk(2)	Guitar
082-01	StratoGt(1)	Guitar
083-01	Grunger(3)	Guitar
084-01	LeadDist1(3)	Guitar
085-01	NewPickBS(2)	Bass
086-01	Fretless1(1)	Bass
087-01	AcoustoBs4(1)	Bass
088-01	D_Bass(2)	Bass
089-01	ClickBass(1)	Bass
090-01	HomeyBass(2)	Bass
091-01	RumpBass(2)	Bass
092-01	MeloballBs(2)	Bass
093-01	RezzedBass(2)	Bass
094-01	WedgeBass(1)	Bass
095-01	BleepBass(1)	Bass
096-01	StringMass(4)	Ensemble
097-01	Strings101(5)	Ensemble
098-01	StereoSlow(2)	Ensemble
099-01	StringPad(3)	Ensemble
100-01	SynStrings(3)	Ensemble
101-01	ArcoString(3)	Ensemble
102-01	PianoStrng(3)	Ensemble
103-01	QuarterOct(4)	Strings
104-01	DreamVoxx(4)	Ensemble
105-01	Choirshift(2)	Ensemble
106-01	Choiring(4)	Ensemble
107-01	BackVocals(1)	Ensemble
108-01	LotsaBoys(4)	Ensemble

. . . . .

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group	Eqx num.	Name	Sound group
109-01	WarmGlow(5)	Ensemble	035-02	Saw_Me(3)	Synth lead
110-01	ArtOfVoice(3)	Ensemble	036-02	MkSynth(1)	Synth lead
111-01	Tooter(4)	Pipe	037-02	Buzz(1)	Synth lead
112-01	ColorBrass(2)	Brass	038-02	OlFaithful(3)	Synth lead
113-01	DynSection(2)	Brass	039-02	SynthLead(1)	Synth lead
114-01	SectBrass(4)	Brass	040-02	Thin(1)	Synth lead
115-01	I'mSaxy(3)	Reed	041-02	DigGrunge2(2)	Synth lead
116-01	FiftDrawbr(3)	Organ	042-02	StickSyn(1)	Synth lead
117-01	JazFunkOrg(2)	Organ	043-02	Gring(1)	Synth lead
118-01	DirtyOrgan(3)	Organ	044-02	RaveRip(2)	Synth lead
119-01	SkreeOrgan(3)	Organ	045-02	ClavWave(1)	Synth lead
120-01	Hamperc(1)	Organ	046-02	SharpBuzz(2)	Synth lead
121-01	BoatAnchor(2)	Organ	047-02	MinBitSyn1(2)	Synth lead
122-01	AccordEnv(1)	Organ	048-02	MinBitSyn2(2)	Synth lead
123-01	Hittorit(3)	Ensemble	049-02	WhaSynth(2)	Synth lead
124-01	CrashOut(4)	Ensemble	050-02	VocoWah(2)	Synth lead
125-01	RndEnArm(2)	Sound effects	051-02	SuperSaw(4)	Synth lead sq
126-01	SciFiJM(3)	Synth effects	052-02	TechnoSeq(1)	Synth lead sq
127-01	Halloween(3)	Synth effects	053-02	AnaWmetal(3)	Synth lead sq
128-01	OddSpace(2)	Sound effects	054-02	PerComp98(4)	Synth lead sq
001-02	Colossus(3)	Synth lead	055-02	PannedSeq(2)	Synth lead sq
002-02	RockAnthem(5)	Synth lead	056-02	Mech_Vw(1)	Synth effects
003-02	WarmSolo(2)	Synth lead	057-02	ToneZone1(2)	Synth lead
004-02	Sneaky(4)	Synth lead	058-02	ToneZone2(2)	Synth lead
005-02	PulseKlav(2)	Synth lead	059-02	ToneZone3(2)	Synth lead
006-02	SpittyLead(2)	Synth lead	060-02	ToneZone4(2)	Synth lead
007-02	Wavestran(3)	Synth lead	061-02	Inharm1(1)	Synth lead
008-02	Digi1lite(3)	Synth lead	062-02	Inharm2(1)	Synth lead
009-02	Digi2lite(2)	Synth lead pd	063-02	Inharm3(1)	Synth lead
010-02	SnapSynth(1)	Synth lead	064-02	Inharm4(1)	Synth lead
011-02	PowerPop(2)	Synth lead	065-02	MajStack(4)	Synth lead fx
012-02	CrossWires(2)	Synth lead	066-02	MinStack(4)	Synth lead fx
013-02	BiSynth(1)	Synth lead	067-02	Min7Stack(4)	Synth lead fx
014-02	Shape(1)	Synth lead	068-02	Maj5Stack(4)	Synth lead fx
015-02	Sharp(1)	Synth lead	069-02	DimStack(4)	Synth lead fx
016-02	Fmlsh(1)	Synth lead	070-02	Eerie1(2)	Synth lead fx
017-02	ProphSaw(1)	Synth lead	071-02	Eerie2(2)	Synth lead fx
018-02	RdPhas(1)	Synth lead	072-02	Eerie3(2)	Synth lead fx
019-02	FatSynth(2)	Synth lead	073-02	Eerie4(2)	Synth lead fx
020-02	FatAttak2(2)	Synth lead	074-02	JMTinComp(3)	Synth lead
021-02	TrianWave(1)	Synth lead	075-02	JMHrdBass(3)	Synth lead (bass)
022-02	SeqTone(1)	Synth lead	076-02	JMPikOrgBs(3)	Synth lead (bass)
023-02	StrnNoise(1)	Synth lead	077-02	JMDigiBas(3)	Synth lead (bass)
024-02	FxShape(2)	Synth lead	078-02	JMChirpBas(3)	Synth lead (bass)
025-02	DigiWave1(1)	Synth lead	079-02	JMGrowlBss(3)	Synth lead (bass)
026-02	DigiWave2(1)	Synth lead	080-02	JMRuffBass(3)	Synth lead (bass)
027-02	ThinWah(2)	Synth lead	091-02	JMPLead(3)	Synth lead (short)
028-02	CrossShape(2)	Synth lead	092-02	JMClasical(4)	Synth lead (short)
029-02	StlSynth(1)	Synth lead	093-02	JMRéalCool(3)	Synth lead (short)
030-02	LfxSynth(1)	Synth lead	094-02	JMIntrstng(4)	Synth lead (short)
031-02	MiniPulse(1)	Synth lead	095-02	JMFimLead(3)	Synth lead (short)
032-02	MiniSaw(1)	Synth lead	096-02	Vangelis1(1)	Synth lead (short)
033-02	GiveltUp98(3)	Synth lead sq	097-02	Vangelis2(1)	Synth lead (short)
034-02	FMbefore(2)	Synth lead	098-02	Vang.Bass1(1)	Synth bass (short)

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group	Eqx num.	Name	Sound group
099-02	Vang.Bass2(1)	Synth bass (short)	048-03	PrettyPad2(3)	Synth pad
100-02	An A.Logic(1)	Synth lead	049-03	MarimVox(1)	Synth pad
101-02	Spiral(1)	Synth lead (short)	050-03	StarTheme3(2)	Synth effects pd
102-02	Phat Pulse(2)	Synth lead (short)	051-03	StarTheme4(3)	Synth effects pd
103-02	Soft Seq.(1)	Synth lead (short)	052-03	Synthex3(2)	Synth effects pd
104-02	Soft Lead(1)	Synth lead	053-03	Synthex4(2)	Synth effects pd
105-02	Alf's Lead(1)	Synth lead	054-03	Synthex5(2)	Synth effects pd
001-03	JMFat(3)	Synth pad ld	055-03	Synthex6(2)	Synth effects pd
002-03	FunkHold(3)	Synth pad	056-03	JMSynthGtr(3)	Synth pad
003-03	VibePadJM(3)	Synth pad	057-03	JMCoolPad(3)	Synth pad
004-03	LovePad(2)	Synth pad	058-03	JMLghtLead(3)	Synth pad
005-03	TheBlanket(3)	Synth pad	059-03	JMClangLd(3)	Synth pad
006-03	Poppin_Up(3)	Synth pad	060-03	JMRezoPad(3)	Synth pad
007-03	NicePad(3)	Synth pad	061-03	JMGetIt(3)	Synth pad
008-03	JMCoolPad(3)	Synth pad	062-03	JMClsicPad(3)	Synth pad
009-03	MelloPad(3)	Synth pad	063-03	JMRmbaPad(4)	Synth pad
010-03	IcePad2(2)	Synth pad	064-03	JMPlucky1(3)	Synth pad
011-03	EPPianoPad(3)	Synth pad	065-03	JMBrite(3)	Synth pad
012-03	RichForm(2)	Synth pad	066-03	JMZavPluk(3)	Synth pad
013-03	Form1(1)	Synth pad	067-03	JMlceRink(3)	Synth pad
014-03	Form2(1)	Synth pad	068-03	JMJapMovie(3)	Synth pad
015-03	Form3(1)	Synth pad	069-03	JMStringy(3)	Synth pad
016-03	Form4(1)	Synth pad	070-03	JMClsicPad(3)	Synth pad
017-03	Form5(1)	Synth pad	071-03	JMArpPad(3)	Synth pad
018-03	Form6(1)	Synth pad	072-03	JMLayrPad(3)	Synth pad
019-03	Form7(1)	Synth pad	073-03	JMMtlPadSt(3)	Synth pad
020-03	PpgPad(2)	Synth pad	074-03	JMAwww(3)	Synth pad
021-03	Bright1(3)	Synth pad	075-03	JMMiniFunk(3)	Synth pad
022-03	Fantasy4(3)	Synth pad	076-03	JMZipPad(3)	Synth pad
023-03	PureSilk(3)	Synth pad	077-03	JMAAnaChiff(3)	Synth pad
024-03	Loggess(3)	Synth pad	078-03	JMVceFunk(3)	Synth pad
025-03	DarkNLuvly(3)	Synth pad	079-03	JMPretyPad(3)	Synth pad
026-03	CelloDream(3)	Synth pad	080-03	JMExcelent(3)	Synth pad
027-03	JMMtlStrng(3)	Synth pad	091-03	JMClavOrg(3)	Synth pad (short)
028-03	JMEthPad(3)	Synth pad	092-03	MrmbaSus(3)	Synth pad (short)
029-03	JMPad(2)	Synth pad	093-03	JMFat1(3)	Synth pad (short)
030-03	MetalWHA(3)	Synth pad	094-03	JMCheese(3)	Synth pad (short)
031-03	FatPad(4)	Synth pad	095-03	NicePadJM(3)	Synth pad (short)
032-03	PanPad(2)	Synth pad	096-03	JMBigUgly(3)	Synth pad (short)
033-03	StereoFrm2(2)	Synth pad	097-03	JMMetlkybd(3)	Synth pad (short)
034-03	StereoFrm3(2)	Synth pad	098-03	JMNylonSyn(3)	Synth pad (short)
035-03	StereoFrm4(2)	Synth pad	099-03	JMBigPad1(3)	Synth pad (short)
036-03	BellPad01(2)	Synth pad	100-03	JMBigWacPd(3)	Synth pad (short)
037-03	BellPad02(2)	Synth pad	101-03	JMPhysc(3)	Synth pad (short)
038-03	BellPad03(2)	Synth pad	102-03	Alf's Pad(1)	Synth pad
039-03	BellPad04(2)	Synth pad	102-03	Alf's Pad2(2)	Synth pad
040-03	BellPad05(2)	Synth pad	001-04	Submarin(2)	Synth effects
041-03	EpicPari(2)	Synth pad	002-04	AwalaSweep(2)	Synth effects
042-03	PadZone1(1)	Synth pad	003-04	Synkro(2)	Synth effects sh
043-03	PadZone2(1)	Synth pad	004-04	Babbling(1)	Synth effects sh
044-03	FizzyPad(2)	Synth pad	005-04	Yowww(3)	Synth effects sy
045-03	MyVox(1)	Synth pad	006-04	Waiting(2)	Synth pad fx
046-03	Pad4U(1)	Synth pad	007-04	Waveaura(2)	Synth pad fx
047-03	PrettyPad1(2)	Synth pad	008-04	Budweis(2)	Synth pad fx



## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group	Eqx num.	Name	Sound group
009-04	Tibet(2)	Synth pad fx	070-04	JMContact(4)	Synth effects
010-04	OcBreath(2)	Synth pad fx	071-04	JMMvieEFX1(3)	Synth effects
011-04	PercoPad(3)	Synth pad fx	072-04	JMTech1(3)	Synth effects
012-04	NativeCall(4)	Synth effects	073-04	JMEIKoto(3)	Synth effects
013-04	Hybrid(4)	Synth effects	074-04	JMNoTone(3)	Synth effects
014-04	JMWeird(3)	Synth effects	075-04	JMFactory(3)	Synth effects
015-04	Analyse(3)	Synth effects	076-04	JMHorrorz(3)	Synth effects
016-04	WindPlus(2)	Synth effects	077-04	JMPercNz(3)	Synth effects
017-04	StrngeLead(4)	Synth effects	078-04	JMAgresive(3)	Synth effects
018-04	MusicNoize(4)	Synth effects	128-04	Sinus(1)	Sound effects
019-04	Latigid(4)	Synth effects	001-05	PianoStage(2)	Piano
020-04	KeyOffEFX(4)	Synth effects	002-05	LogPiano(2)	Piano
021-04	Prodigy(3)	Synth effects	003-05	PianoTine(3)	Piano
022-04	Ekoendls(2)	Synth effects	004-05	ArcoPiano(3)	Piano
023-04	Jets(2)	Synth effects	005-05	RhodxFilt(2)	Piano
024-04	OnOff(2)	Synth effects	006-05	Phased_EP(2)	Piano
025-04	REMSleep(4)	Synth effects	007-05	E.PianoX(2)	Piano
026-04	SynRain(2)	Synth effects	008-05	DrewEP(2)	Piano
027-04	ColorBlast(2)	Synth effects	009-05	CheapEP(1)	Piano
028-04	Spect1(1)	Synth effects	010-05	ClaveHarpy(3)	Piano
029-04	Spect2(1)	Synth effects	011-05	Balarimba(1)	Chrom.percuss.
030-04	Spect3(1)	Synth effects	012-05	JMPluck1(3)	Chrom.percuss.
031-04	BigSound(3)	Synth effects	013-05	JMPluck2(3)	Chrom.percuss.
032-04	Stars(2)	Synth effects	014-05	DaBellz(3)	Chrom.percuss.
033-04	I_Give_Up(3)	Synth effects	015-05	BirAttak(1)	Chrom.percuss.
034-04	GoyaAcid(3)	Synth effects	016-05	Boink(1)	Ethnic
035-04	Acoubrid(4)	Synth effects	017-05	Ethnott(4)	Ethnic
036-04	JimisDream(2)	Synth effects	018-05	Sitaran(3)	Ethnic
037-04	WhaWha1(1)	Sound effects	019-05	Santorinia(2)	Ethnic
038-04	WhaWha2(1)	Sound effects	020-05	NylonGtr2(3)	Guitar
039-04	WhaWha3(1)	Sound effects	021-05	SteelGtr2(1)	Guitar
040-04	WhaWha4(1)	Sound effects	022-05	SteelWood(4)	Guitar
041-04	Impact(1)	Synth effects	023-05	Mandolin(1)	Guitar
042-04	SeqSnap(1)	Synth effects	024-05	PedalSteel(2)	Guitar
043-04	Mech_Lp(1)	Synth effects	025-05	JazzStrato(2)	Guitar
044-04	Metalwork(2)	Synth effects	026-05	JazzGtr2(1)	Guitar
045-04	Woodcutter(2)	Synth effects	027-05	JazzPick(2)	Guitar
046-04	TunedNoise(1)	Synth effects	028-05	EIGuitar2(2)	Guitar
047-04	SilicaPick(2)	Synth effects	029-05	EIGuitar3(2)	Guitar
048-04	Yourimba(2)	Synth effects sq	030-05	MutedClean(1)	Guitar
049-04	GlockSeq(1)	Synth effects	031-05	MutedFunk(1)	Guitar
050-04	VibeSeq(1)	Synth effects	032-05	MutedWha(1)	Guitar
051-04	MandolinSeq(1)	Synth effects	033-05	Crunch(1)	Guitar
052-04	EIPianoSeq(1)	Synth effects	034-05	LeadDist2(3)	Guitar
053-04	SynthMarim(1)	Synth effects	035-05	CrunchStab(2)	Guitar
056-04	ToyOrgan(2)	Synth effects	036-05	5thDistort(3)	Guitar
057-04	Kalimbaret(4)	Synth effects	037-05	FingerBs1(1)	Bass
058-04	Tremlade(3)	Synth effects	038-05	FingerBs2(2)	Bass
064-04	HitsRev(2)	Ensemble	039-05	Fretless2(1)	Bass
065-04	JMXFiles(4)	Synth effects	040-05	Fret_Less(1)	Bass
066-04	JMBUGuce(3)	Synth effects	041-05	PckBass3(1)	Bass
067-04	JMMtINze(3)	Synth effects	042-05	HarmAcBs(1)	Bass
068-04	JM2000Ld(3)	Synth effects	043-05	FingAndSlp(2)	Bass
069-04	JMClub(3)	Synth effects	044-05	DanceBass(2)	Bass

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
045-05	ContraSynB(2)	Bass
046-05	SynSlapBs(1)	Bass
047-05	SynthBass(2)	Bass
048-05	WowBass(1)	Bass
049-05	SerialBass(2)	Bass
050-05	ToneBass(1)	Bass
051-05	PriorBass(2)	Bass
052-05	RazorBass(2)	Bass
053-05	DubbedRezo(2)	Bass
054-05	TranzBass(2)	Bass
055-05	Popcorn(2)	Bass
056-05	Drawbars(1)	Organ
057-05	OctaDrawbr(3)	Organ
058-05	SixtDrawbr(3)	Organ
059-05	OrgTheatre(1)	Organ
060-05	Organ1W(2)	Organ
061-05	Organ2W(2)	Organ
062-05	Organ3W(1)	Organ
063-05	OrganC3(2)	Organ
064-05	16'1'Draw(2)	Organ
065-05	Phantom(4)	Organ
066-05	PipeOrg2(2)	Organ
067-05	PipeChiff(2)	Organ
068-05	DaCheeze(2)	Organ
069-05	RockinOrgn(4)	Organ
070-05	Hamclick(1)	Organ
071-05	RockOrgSeq(1)	Organ
072-05	PercOrgan(2)	Organ
073-05	LowDown(3)	Organ
074-05	EvocativOr(2)	Organ
075-05	OldWorld(3)	Organ
076-05	Accord3(1)	Organ
077-05	Accord4(2)	Organ
078-05	OctAccordn(2)	Organ
079-05	Bandoneon2(2)	Organ
080-05	Bandoneon3(1)	Organ
081-05	Diatonic(2)	Organ
082-05	Quartet(1)	Strings
083-05	WideEnsemb(2)	Ensemble
084-05	Strings2(1)	Ensemble
085-05	DualStrgs(2)	Ensemble
086-05	StereoOctv(3)	Ensemble
087-05	CoolCarpet(5)	Ensemble
088-05	SlwString2(1)	Ensemble
089-05	OctSlowStr(2)	Ensemble
090-05	SympMemory(2)	Ensemble
091-05	StrEthnic(2)	Ensemble
092-05	SawStrings(2)	Ensemble
093-05	SimStrings(2)	Ensemble
094-05	OrchHits2(1)	Ensemble
095-05	NoiseUuh(2)	Ensemble
096-05	PannedVoxs(4)	Ensemble
097-05	Skyvox(3)	Ensemble
098-05	Whispers(3)	Ensemble

Eqx num.	Name	Sound group
099-05	Trumpet2(1)	Brass
100-05	Noise Trp(3)	Brass
101-05	TrombnSlop(2)	Brass
102-05	ClassicBrs(1)	Brass
103-05	BrassTrp(2)	Brass
105-05	ModernBrs(1)	Brass
105-05	StereoBrs(2)	Brass
106-05	OctBrass1(3)	Brass
107-05	OctBrass2(3)	Brass
108-05	ZipBrass(2)	Brass
109-05	BrashBrass(3)	Brass
110-05	BrassFall(2)	Brass
111-05	PercSynBrs(3)	Brass
112-05	SynBrass3(2)	Brass
113-05	SynBrass4(2)	Brass
114-05	SynBrass5(2)	Brass
115-05	HouseTrump(3)	Brass
116-05	BreathSopr(2)	Reed
117-05	SoftSax2(1)	Reed
118-05	TouchSax(2)	Reed
119-05	TenSaxSolo(1)	Reed
120-05	SaxQuartet(1)	Reed
121-05	LiscioSax(1)	Reed
122-05	LiscioClar(1)	Reed
123-05	DualPan(2)	Pipe
124-05	PanFill(1)	Pipe
125-05	Awala(1)	Pipe
126-05	ColorWind(2)	Pipe
127-05	Tull_Blow(2)	Pipe
128-05	BloTribel(4)	Pipe
001-06	Piano1(2)	Piano
002-06	Piano2(2)	Piano
003-06	Piano3(2)	Piano
004-06	HonkyTonk(2)	Piano
005-06	E.Piano1(1)	Piano
006-06	E.Piano2(2)	Piano
007-06	Harpsicord(1)	Piano
008-06	Clavinet(1)	Piano
009-06	Celesta(2)	Chrom.percuss.
010-06	Glockenspl(2)	Chrom.percuss.
011-06	MusicBox(2)	Chrom.percuss.
012-06	Vibraphone(1)	Chrom.percuss.
013-06	Marimba(1)	Chrom.percuss.
014-06	Xylophone(1)	Chrom.percuss.
015-06	TubularBel(2)	Chrom.percuss.
016-06	Santur(2)	Chrom.percuss.
017-06	Organ1(2)	Organ
018-06	Organ2(1)	Organ
019-06	Organ3(2)	Organ
020-06	ChurchOrg1(2)	Organ
021-06	ReedUuh(1)	Organ
022-06	Musette(1)	Organ
023-06	Harmonica(1)	Organ
024-06	Bandoneon(1)	Organ

. . . . .

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
025-06	NylonGtr(1)	Guitar
026-06	SteelGtr(1)	Guitar
027-06	JazzGtr1(1)	Guitar
028-06	CleanGtr(1)	Guitar
029-06	MutedGtr(1)	Guitar
030-06	Overdrive(1)	Guitar
031-06	DistGtr(1)	Guitar
032-06	HarmonxGtr(1)	Guitar
033-06	AcousticBs1(1)	Bass
034-06	FingeredBs(2)	Bass
035-06	PickBass(1)	Bass
036-06	Fretless(2)	Bass
037-06	SlapBass1(1)	Bass
038-06	SlapBass2(2)	Bass
039-06	SynBass1(1)	Bass
040-06	SynBass2(2)	Bass
041-06	Violin(1)	Strings
042-06	Viola(1)	Strings
043-06	Cello(1)	Strings
044-06	Contrabass(1)	Strings
045-06	TremoloStr(1)	Strings
046-06	Pizzicato(1)	Strings
047-06	Harp(1)	Strings
048-06	Timpani(1)	Strings
049-06	Strings(1)	Ensemble
050-06	SlwStrings(1)	Ensemble
051-06	SynStrg1(2)	Ensemble
052-06	SynStrg2(2)	Ensemble
053-06	Choir(1)	Ensemble
054-06	VoiceOohs(2)	Ensemble
055-06	SynVox(2)	Ensemble
056-06	OrchHits(2)	Ensemble
057-06	Trumpet(1)	Brass
058-06	Trombone(1)	Brass
059-06	Tuba(2)	Brass
060-06	MutedTrp1(1)	Brass
061-06	FrenchHorn(2)	Brass
062-06	Brass(2)	Brass
063-06	SynBrass1(2)	Brass
064-06	SynBrass2(2)	Brass
065-06	Soprano(1)	Reed
066-06	SoftSax(1)	Reed
067-06	TenorSax(1)	Reed
068-06	BaritonSax(1)	Reed
069-06	Oboe(1)	Reed
070-06	EnglisHorn(2)	Reed
071-06	Bassoon(1)	Reed
072-06	Clarinet(1)	Reed
073-06	Piccolo(1)	Pipe
074-06	Flute(1)	Pipe
075-06	Recorder(2)	Pipe
076-06	PanFlute(1)	Pipe
077-06	BottleBlow(2)	Pipe
078-06	Shakuhachi(2)	Pipe

Eqx num.	Name	Sound group
079-06	Whistle(1)	Pipe
080-06	Ocarina(2)	Pipe
081-06	SquareWave(2)	Synth lead
082-06	SawWave(2)	Synth lead
083-06	SynCalliop(2)	Synth lead
084-06	ChiffLead(3)	Synth lead
085-06	Charang(2)	Synth lead
086-06	SoloVox(2)	Synth lead
087-06	5thSawWave(4)	Synth lead
088-06	BassLead(3)	Synth lead
089-06	Fantasia(3)	Synth pad
090-06	WarmPad(2)	Synth pad
091-06	Polysynth(2)	Synth pad
092-06	SpaceVoice(2)	Synth pad
093-06	BowedGlass(2)	Synth pad
094-06	MetalPad(2)	Synth pad
095-06	HaloPad(3)	Synth pad
096-06	SweepPad(2)	Synth pad
097-06	IceRain(3)	Synth effects
098-06	Soundtrack(2)	Synth effects
099-06	Crystal(2)	Synth effects
100-06	Atmosphere(2)	Synth effects
101-06	Brightness(3)	Synth effects
102-06	Goblin(2)	Synth effects
103-06	EchoDrops(1)	Synth effects
104-06	StarTheme(2)	Synth effects
105-06	Sitar(1)	Ethnic
106-06	Banjo(2)	Ethnic
107-06	Shamisen(1)	Ethnic
108-06	Koto(1)	Ethnic
109-06	Kalimba(1)	Ethnic
110-06	Bagpipe(1)	Ethnic
111-06	Fiddle(1)	Ethnic
112-06	Shanai(1)	Ethnic
113-06	TinkleBell(2)	Percussive
114-06	Agogo(1)	Percussive
115-06	SteelDrums(2)	Percussive
116-06	Woodblock(1)	Percussive
117-06	Taiko(2)	Percussive
118-06	Melo.Tom1(1)	Percussive
119-06	SynthDrum(1)	Percussive
120-06	ReverseCym(1)	Percussive
121-06	GiFretNois(1)	Sound effects
122-06	BreathNois(1)	Sound effects
123-06	Seashore(2)	Sound effects
124-06	Bird(2)	Sound effects
125-06	Telephone1(1)	Sound effects
126-06	Helicopter(2)	Sound effects
127-06	Applause(2)	Sound effects
128-06	GunShot(1)	Sound effects
001-07	PianoMk1(2)	Piano
002-07	PianoW2(2)	Piano
003-07	E.G.Piano1(2)	Piano
004-07	DetPiano(2)	Piano

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
005-07	ThinRhodx(2)	Piano
006-07	E.Piano3(2)	Piano
007-07	HarpSich2(2)	Piano
008-07	SynClav(1)	Piano
009-07	CelestaPlk(2)	Chrom.percuss.
010-07	GlockVibes(2)	Chrom.percuss.
011-07	WineGls1(2)	Chrom.percuss.
012-07	Vibes2(1)	Chrom.percuss.
013-07	Marimba2(2)	Chrom.percuss.
014-07	Xylophone2(1)	Chrom.percuss.
015-07	SoftBell(2)	Chrom.percuss.
016-07	BarChimes(1)	Chrom.percuss.
017-07	16'1'Drw(1)	Organ
018-07	16'8'5'Drw(1)	Organ
019-07	SwOrgan(2)	Organ
020-07	Church2(1)	Organ
021-07	PipeOrgan(2)	Organ
022-07	Accord1(1)	Organ
023-07	Blusette(1)	Organ
024-07	Cassotto(1)	Organ
025-07	SoloGtr(1)	Guitar
026-07	12StrGtr(2)	Guitar
027-07	OctJzGtr(1)	Guitar
028-07	ElGuitar1(1)	Guitar
029-07	Muted2(2)	Guitar
030-07	WhaGtr1(2)	Guitar
031-07	FuzzGtr(2)	Guitar
032-07	SlowHarmx(2)	Guitar
033-07	AcoustcBs2(1)	Bass
034-07	Dyn.Fingrd(1)	Bass
035-07	Dyn.Bass2(1)	Bass
036-07	AcidBass1(2)	Bass
037-07	Dyn.Bass3(1)	Bass
038-07	WxBass(2)	Bass
039-07	SynBass3(1)	Bass
040-07	SynBass4(2)	Bass
041-07	SlowViolin(1)	Strings
042-07	BowedViola(2)	Strings
043-07	SlowCello(1)	Strings
044-07	BowedBass(2)	Strings
045-07	OctTremolo(2)	Strings
046-07	OctPizz(2)	Strings
047-07	HarpDelay(2)	Strings
048-07	TimpaniEFX(2)	Strings
049-07	StereoStrg(2)	Ensemble
050-07	StrgOrch(2)	Ensemble
051-07	SynStrg3(2)	Ensemble
052-07	SynStrg4(2)	Ensemble
053-07	VoiceUuh(2)	Ensemble
054-07	VoiceAah(2)	Ensemble
055-07	SkatVoices(1)	Ensemble
056-07	Rave(2)	Ensemble
057-07	FlugelAttk(1)	Brass
058-07	Trombone3(1)	Brass

Eqx num.	Name	Sound group
059-07	ShortTuba(1)	Brass
060-07	MutedTrp2(1)	Brass
061-07	Dyn.FrHorn(3)	Brass
062-07	Brass2(2)	Brass
063-07	SynBras2(2)	Brass
064-07	SlowHorn(2)	Brass
065-07	Soprano2(2)	Reed
066-07	SaxNoise(2)	Reed
067-07	OctaveSax(2)	Reed
068-07	BaritDet(2)	Reed
069-07	OboeChiff(2)	Reed
070-07	EngHorn2(2)	Reed
071-07	Bassoon2(1)	Reed
072-07	ClarSolo(2)	Reed
073-07	HardFlute1(2)	Pipe
074-07	Dyn.Flute1(2)	Pipe
075-07	Recorder2(2)	Pipe
076-07	PanFlute2(2)	Pipe
077-07	BottleNois(2)	Pipe
078-07	ShakuPad(2)	Pipe
079-07	Whistle1WX(1)	Pipe
080-07	OcarinaPan(2)	Pipe
081-07	Pulse1(2)	Synth lead
082-07	ObxFilter(2)	Synth lead
083-07	Azimut(2)	Synth lead
084-07	Chopper(2)	Synth lead
085-07	Jump(2)	Synth lead
086-07	FiltRes1(2)	Synth lead
087-07	Decay1(2)	Synth lead
088-07	Obx2(2)	Synth lead
089-07	NewAge(2)	Synth pad
090-07	Obx1(2)	Synth pad
091-07	Fantasy2(2)	Synth pad
092-07	VocBells(2)	Synth pad
093-07	Prophet1(2)	Synth pad
094-07	Bright2(2)	Synth pad
095-07	Slave(2)	Synth pad
096-07	Machiner(2)	Synth pad
097-07	Noiseres(2)	Synth effects
098-07	MoonWind(2)	Synth effects
099-07	Wind(2)	Synth effects
100-07	Arp26000(2)	Synth effects
101-07	WithGas(2)	Synth effects
102-07	Resonance(2)	Synth effects
103-07	Synthex1(2)	Synth effects
104-07	StarTheme2(2)	Synth effects
105-07	SitarDet(2)	Ethnic
106-07	BanjoOct(2)	Ethnic
107-07	ShamSitar(2)	Ethnic
108-07	Kanoun(2)	Ethnic
109-07	ShrtKalimb(2)	Ethnic
110-07	BagpipeEns(2)	Ethnic
111-07	Hukin(2)	Ethnic
112-07	BacktoWS(2)	Ethnic

. . . . .

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group	Eqx num.	Name	Sound group
113-07	DK_STAND.1	Percussive	039-08	TecknoBass(2)	Bass
114-07	DK_ROOM	Percussive	040-08	RaveBass(2)	Bass
115-07	DK_POWER	Percussive	041-08	ViolinOrch(2)	Strings
116-07	DK_ELECT.	Percussive	042-08	ViolaPad(2)	Strings
117-07	DK_HOUSE	Percussive	043-08	CelloEns(2)	Strings
118-07	DK_JAZZ1	Percussive	044-08	Staccato(1)	Strings
119-07	DK_BRUSH	Percussive	045-08	Plectra(1)	Strings
120-07	DK_ORCH.	Percussive	046-08	EchoPizz(1)	Strings
121-07	Gtr.WhaWha(1)	Sound effects	047-08	Spacehar(2)	Strings
122-07	Zapp(1)	Sound effects	048-08	Dyn.Orch(2)	Strings
123-07	TickTack(1)	Sound effects	049-08	StrgGlock(2)	Ensemble
124-07	Scratch1(1)	Sound effects	050-08	St.SlwStrg(2)	Ensemble
125-07	Telephone2(1)	Sound effects	051-08	SynStrg5(2)	Ensemble
126-07	SynPerc(2)	Sound effects	052-08	Strings3(2)	Ensemble
127-07	HeartBeat(2)	Sound effects	053-08	SlowUuh(2)	Ensemble
128-07	Explosion(2)	Sound effects	054-08	SlowAah(2)	Ensemble
001-08	PickPiano(2)	Piano	055-08	Vocoder(2)	Ensemble
002-08	Pianoctave(3)	Piano	056-08	Dyn.St.Hit(3)	Ensemble
003-08	E.G.Piano2(2)	Piano	057-08	FlugelHorn(1)	Brass
004-08	Western(2)	Piano	058-08	WowTromb2(1)	Brass
005-08	E.Piano4(2)	Piano	059-08	WowTuba(1)	Brass
006-08	E.Piano5(2)	Piano	060-08	Dyn.MtTrp(2)	Brass
007-08	Harpsich3(1)	Piano	061-08	TotoHorns(2)	Brass
008-08	WowClav(2)	Piano	062-08	BrassRips(1)	Brass
009-08	ToyPiano(2)	Chrom.percuss.	063-08	SynthHorn(2)	Brass
010-08	GlockChoir(2)	Chrom.percuss.	064-08	AttkHorn(2)	Brass
011-08	MusicBell(2)	Chrom.percuss.	065-08	SoprFilter(1)	Reed
012-08	SynVibes(2)	Chrom.percuss.	066-08	SoftFilter(1)	Reed
013-08	Mallet(2)	Chrom.percuss.	067-08	TenFilter(1)	Reed
014-08	XyloTribal(2)	Chrom.percuss.	068-08	BariFilter(1)	Reed
015-08	Oohlalaa(2)	Chrom.percuss.	069-08	OboeFilter(1)	Reed
016-08	Climbing(2)	Chrom.percuss.	070-08	HornFilter(2)	Reed
017-08	Organ1WX(2)	Organ	071-08	BassoonFlt(1)	Reed
018-08	JazzOrgan3(2)	Organ	072-08	ClarFilter(1)	Reed
019-08	SynOrg1(2)	Organ	073-08	HardFlute2(2)	Pipe
020-08	Organ3WX(2)	Organ	074-08	DynHiFlute(2)	Pipe
021-08	Organ4(2)	Organ	075-08	Bubbler(1)	Pipe
022-08	Accord2(2)	Organ	076-08	Dyn.Pan(1)	Pipe
023-08	WestHarmon(1)	Organ	077-08	Tube(1)	Pipe
024-08	OrganLfo(2)	Organ	078-08	ShakuVoice(2)	Pipe
025-08	VocalGtr(2)	Guitar	079-08	Whistle3WX(2)	Pipe
026-08	SteelGtr1(1)	Guitar	080-08	OcarinaSyn(2)	Pipe
027-08	Hawaiian(2)	Guitar	081-08	Pulse2(2)	Synth lead
028-08	ChorusGtr(2)	Guitar	082-08	Lyle(2)	Synth lead
029-08	Dyn.Muted(1)	Guitar	083-08	SynLead1(2)	Synth lead
030-08	5thOverdr(2)	Guitar	084-08	Digital(2)	Synth lead
031-08	HeavyGtr(2)	Guitar	085-08	SoundTrk(2)	Synth lead
032-08	HarmGtr3(2)	Guitar	086-08	FiltRes2(2)	Synth lead
033-08	AcousticBs3(2)	Bass	087-08	Decay2(2)	Synth lead
034-08	Dyn.Bass1(1)	Bass	088-08	Obx3(2)	Synth lead
035-08	PckBass2(2)	Bass	089-08	PPG(2)	Synth pad
036-08	Flanged(1)	Bass	090-08	AnlgPad(2)	Synth pad
037-08	SlapSynBass(2)	Bass	091-08	Fantasy3(2)	Synth pad
038-08	StopBass(2)	Bass	092-08	Angels(2)	Synth pad

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
093-08	Prophet2(2)	Synth pad
094-08	Analogic(2)	Synth pad
095-08	Atmosphere(2)	Synth pad
096-08	Decay3(2)	Synth pad
097-08	BigRoom(2)	Synth effects
098-08	Slope(2)	Synth effects
099-08	SynLead2(2)	Synth effects
100-08	GlockAthm(2)	Synth effects
101-08	PopUp(2)	Synth effects
102-08	NoGravity(2)	Synth effects
103-08	Synthex2(2)	Synth effects
104-08	PowerBad(2)	Synth effects
105-08	SynSitar(2)	Ethnic
106-08	EthnicGtr(2)	Ethnic
107-08	SynSham(2)	Ethnic
108-08	TrpClarin(1)	Ethnic
109-08	SaxTrump(1)	Ethnic
110-08	BrassEns(2)	Ethnic
111-08	FiddleBell(2)	Ethnic
112-08	VoiceSpect(2)	Ethnic
113-08	DK_STAND.2	Percussive
114-08	DK_WS	Percussive
115-08	DK_STD.1WX	Percussive
116-08	DK_DANCE	Percussive
117-08	DK_TECHNO	Percussive
118-08	DK_JAZZ2	Percussive
119-08	DK_M1	Percussive
120-08	DK_SY77	Percussive
121-08	GtrNoise(1)	Sound effects
122-08	KeyClick(1)	Sound effects
123-08	Drop(1)	Sound effects
124-08	Water(1)	Sound effects
125-08	Door(1)	Sound effects
126-08	Clackson(2)	Sound effects
127-08	PickScrape(1)	Sound effects
128-08	Bomb(2)	Sound effects
001-14	DRUMKIT_1	Percussive
002-14	DRUMKIT_2	Percussive
003-14	DRUMKIT_3	Percussive
004-14	DRUMKIT_4	Percussive
005-14	DRUMKIT_5	Percussive
006-14	DRUMKIT_6	Percussive
007-14	DRUMKIT_7	Percussive
011-14	DK_HYBRID1	Percussive
012-14	DK_HYBRID2	Percussive
016-14	DK_TEK'90A	Percussive
017-14	DK_TEK'90B	Percussive
020-14	DK_TEKBRSH	Percussive
021-14	DK_DNC1999	Percussive
022-14	DK_HIPHOP	Percussive
026-14	DK_STD'70	Percussive
027-14	DK_FUSION	Percussive
028-14	DK_ROCK	Percussive
030-14	DK_TUNED	Percussive

Eqx num.	Name	Sound group
031-14	JAZZ_KIT	Percussive
032-14	BRUSH_KIT	Percussive
036-14	ELECT_KIT	Percussive
037-14	HOUSE_KIT	Percussive
038-14	DANCE_KIT	Percussive
041-14	DK_POLY	Percussive
046-14	BD_ONLY_KT	Percussive
047-14	SD_ONLY_KT	Percussive
048-14	DJ_ONLY_KT	Percussive
113-14	DK_STAND.1	Percussive
114-14	DK_STAND.2	Percussive
115-14	DK_ROOM	Percussive
116-14	DK_WS	Percussive
117-14	DK_POWER	Percussive
118-14	DK_STD.1WX	Percussive
119-14	DK_ELECT.	Percussive
120-14	DK_DANCE	Percussive
121-14	DK_HOUSE	Percussive
122-14	DK_TECHNO	Percussive
123-14	DK_JAZZ1	Percussive
124-14	DK_JAZZ2	Percussive
125-14	DK_BRUSH	Percussive
126-14	DK_M1	Percussive
127-14	DK_ORCH.	Percussive
128-14	DK_SY77	Percussive
001-15	ACOUST_KIK(1)	Synth effects
002-15	BD_70_F(1)	Synth effects
003-15	BD_70_P(1)	Synth effects
004-15	BD_AC_1A(1)	Synth effects
005-15	BD_AC_1B(1)	Synth effects
006-15	BD_AC_1DYN(1)	Synth effects
007-15	BD_AC_2A(1)	Synth effects
008-15	BD_AC_2B(1)	Synth effects
009-15	BD_AC_2DYN(1)	Synth effects
010-15	BD_DEEP_DN(2)	Sound effects
011-15	BD_DMG_SD(2)	Sound effects
012-15	BD_DMGD_LN(1)	Percussive
013-15	BD_DN1_ZP(2)	Sound effects
014-15	BD_DN2_HI(2)	Sound effects
015-15	BD_DN2_ZP(2)	Sound effects
016-15	BD_DN3_HI(2)	Sound effects
017-15	BD_DN3_SD(2)	Sound effects
018-15	BD_DN3_ZP(2)	Sound effects
019-15	BD_DNC2_LN(1)	Percussive
020-15	BD_DNC3(1)	Percussive
021-15	BD_KIK(1)	Synth effects
022-15	BD_ROCK(2)	Sound effects
023-15	BD_Z1_HHC(2)	Sound effects
024-15	BD_Z1_LAYH(2)	Percussive
025-15	BD_Z1_LAYL(2)	Percussive
026-15	BD_Z2(1)	Percussive
027-15	BD1(1)	Sound effects
028-15	BDELECT1(1)	Synth effects
029-15	BDHOUSE1(1)	Synth effects

. . . . .

## ROM-Sounds

<b>Eqx num.</b>	<b>Name</b>	<b>Sound group</b>	<b>Eqx num.</b>	<b>Name</b>	<b>Sound group</b>
030-15	BDHOUSE2(1)	Synth effects	088-15	ROLL_F(1)	Synth effects
031-15	BDJAZZ(1)	Synth effects	089-15	ROLL_F_LN(2)	Synth effects
032-15	BDORCH(1)	Synth effects	090-15	ROLLSNARE(1)	Synth effects
033-15	BDPOWER(1)	Synth effects	091-15	SD_909(1)	Percussive
034-15	BDROOM1(1)	Synth effects	092-15	SD_BB(1)	Percussive
035-15	BDSTD1(2)	Synth effects	093-15	SD_BR(1)	Percussive
036-15	BDSTD2(1)	Synth effects	094-15	SD_BR_DYN(2)	Percussive
037-15	BDSTD3(1)	Synth effects	095-15	SD_F70(1)	Percussive
038-15	BDTEKNO(1)	Synth effects	096-15	SD_FSN(1)	Percussive
039-15	BROKENOISE(2)	Sound effects	097-15	SD_HEAVY1(2)	Sound effects
040-15	DNC_BD1(1)	Percussive	098-15	SD_HEAVY2(2)	Sound effects
041-15	FALLING_BD(2)	Sound effects	099-15	SD_HEAVY3(2)	Sound effects
042-15	LNG_BD1(1)	Percussive	100-15	SD_HEAVY4(2)	Sound effects
045-15	HOU_TOM(1)	Percussive	101-15	SD_P70(1)	Percussive
046-15	HOUSETCON(1)	Ethnic	102-15	SD_ROCK(2)	Sound effects
047-15	TIMP_JM(1)	Synth effects	103-15	SD_SH1(1)	Percussive
048-15	TIMPANI(1)	Synth effects	104-15	SD_SH2(1)	Percussive
049-15	TOM_10_DYN(2)	Synth effects	105-15	SD_SH3(1)	Percussive
050-15	TOM_13_DYN(2)	Synth effects	106-15	SD_STD1(1)	Percussive
051-15	TOM_14(1)	Synth effects	107-15	SD_STD2(1)	Percussive
052-15	TOMBRUSH(2)	Percussive	108-15	SD_STD3(1)	Percussive
053-15	TOMELEC(1)	Synth effects	109-15	SD_STD4(1)	Percussive
054-15	TOMHIGH(1)	Synth effects	110-15	SD1(2)	Sound effects
055-15	TOMHIGH2(2)	Sound effects	111-15	SD2(2)	Sound effects
056-15	TOMJAZZ(1)	Synth effects	112-15	SD3(2)	Sound effects
057-15	TOMLOW(1)	Synth effects	113-15	SDELECT(1)	Synth effects
058-15	TOMROOM(1)	Synth effects	114-15	SDJAZZ2(1)	Synth effects
059-15	WAYAW(2)	Sound effects	115-15	SDJAZZ3(1)	Synth effects
062-15	909_SD_LNG(2)	Sound effects	116-15	SDORCH(1)	Synth effects
063-15	BEAT_SD(1)	Percussive	117-15	SDROOM1(1)	Synth effects
064-15	BORDER_1(2)	Sound effects	118-15	SDROOM2(1)	Synth effects
065-15	BORDER_2(2)	Sound effects	119-15	SDSTD1(1)	Synth effects
066-15	BRUSHSLP(1)	Synth effects	120-15	SDSTD2(1)	Synth effects
067-15	BRUSHTAP(1)	Synth effects	121-15	SDSTD3(1)	Synth effects
068-15	BRUSREV(1)	Synth effects	122-15	SDSTD4(1)	Synth effects
069-15	BRUSRIG(1)	Synth effects	123-15	SMASH(1)	Ethnic
070-15	D_SD(1)	Percussive	124-15	TEKBRUSH(2)	Sound effects
071-15	DYNSDJAZZ(1)	Synth effects	001-16	808_CL_HH(1)	Percussive
072-15	EFF_RIM(1)	Synth effects	002-16	808_OC_HH(1)	Percussive
073-15	EFF_SD2(1)	Percussive	003-16	808_OPHHLP(1)	Percussive
074-15	HATORSNARE(2)	Sound effects	004-16	9091_CHH(1)	Percussive
075-15	HOUSERIM(1)	Synth effects	005-16	9091_OCHH(1)	Percussive
076-15	HOUSES2(1)	Synth effects	006-16	9092_CHH(1)	Percussive
077-15	HOUSSD1(1)	Synth effects	007-16	9092_OPHH(1)	Percussive
078-15	NOISNARE1(2)	Sound effects	008-16	HH_CL1_DR(1)	Ethnic
079-15	NOISNARE2(2)	Sound effects	009-16	HH_CL2_DR(1)	Ethnic
080-15	NOISNARE3(2)	Sound effects	010-16	HH_LOOP_CL(1)	Percussive
081-15	NOISNARE4(2)	Sound effects	011-16	HH_LOOP_OP(1)	Percussive
082-15	RIM_1(1)	Synth effects	012-16	HH_OP_DR(1)	Ethnic
083-15	RIM_2(1)	Synth effects	013-16	HH_PED_DR(1)	Ethnic
084-15	RIM_70(1)	Synth effects	014-16	HHCL_70(1)	Ethnic
085-15	RIMSHOT1(1)	Synth effects	015-16	HHCL01L(1)	Ethnic
086-15	RIMSHOT2(1)	Synth effects	016-16	HHCL01S(1)	Ethnic
087-15	ROLL_70(1)	Synth effects	017-16	HHCL02(1)	Ethnic

## ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group	Eqx num.	Name	Sound group
018-16	HHFT_70(1)	Ethnic	072-16	QUICAHIGH(1)	Ethnic
019-16	HHOP_70(1)	Ethnic	073-16	QUICALOW(1)	Ethnic
020-16	HHOPEN1(1)	Ethnic	074-16	SHAKER(1)	Ethnic
021-16	HHOPEN2(1)	Ethnic	075-16	SOCLICK(1)	Percussive
022-16	HPEDAL(1)	Ethnic	076-16	STICK(1)	Synth effects
023-16	HHTGHT1(1)	Ethnic	077-16	TAMBOURINE(1)	Ethnic
024-16	HHTGHT2(1)	Ethnic	078-16	TAMBSLP(1)	Ethnic
025-16	HOUSEHH(1)	Ethnic	079-16	TIMBALES(1)	Ethnic
026-16	NOISE_C1HH(1)	Sound effects	080-16	TIMBLOW(1)	Ethnic
027-16	NOISE_C2HH(1)	Sound effects	081-16	TOMLOW2(2)	Sound effects
028-16	NOISE_OPHH(1)	Sound effects	082-16	TRIANLONG(1)	Ethnic
029-16	NOISE_OPRV(1)	Sound effects	083-16	TRIANSHORT(1)	Ethnic
030-16	CHINA(1)	Ethnic	084-16	VIBRASLAP(1)	Ethnic
031-16	CRASH(1)	Ethnic	085-16	VOXHCL(1)	Percussive
032-16	CRASH_18(1)	Percussive	086-16	WINDCHIMES(1)	Ethnic
033-16	CRASHORCH(1)	Ethnic	087-16	WOODBLOCKH(1)	Ethnic
034-16	HOUSERIDE(1)	Ethnic	088-16	BABYVOX(1)	Percussive
035-16	RIDE(1)	Ethnic	089-16	CLAKSON(1)	Percussive
036-16	RIDECUP(1)	Ethnic	090-16	DOLLYVOX(1)	Percussive
037-16	RIDECUP2(1)	Ethnic	091-16	DOOR_2(1)	Percussive
038-16	RIDECYM(1)	Ethnic	092-16	DROP_2(1)	Percussive
039-16	SPLASH(1)	Ethnic	093-16	Glasses(1)	Sound effects
040-16	BONGOISL(1)	Ethnic	094-16	KITCHEN(1)	Percussive
041-16	BONGOLOW(1)	Ethnic	095-16	VOICES1(1)	Percussive
042-16	CABASA(1)	Ethnic	096-16	VOICES2(1)	Percussive
043-16	CABASAL(1)	Ethnic	097-16	VOICES3(1)	Percussive
044-16	CASTANETS(1)	Ethnic	098-16	VOXTAP(1)	Percussive
045-16	CLAP(1)	Synth effects	099-16	VOXTIP(1)	Percussive
046-16	CLAP_MIX(1)	Synth effects	100-16	WATER_2(1)	Percussive
047-16	CLAVES(1)	Ethnic	101-16	WHISTLE_2(1)	Ethnic
048-16	CONGAHIGH(1)	Ethnic	102-16	GLASSALG(2)	Sound effects
049-16	CONGAHSLAP(1)	Ethnic	103-16	LONG_REVRS(1)	Percussive
050-16	CONGALOW(1)	Ethnic	104-16	NOISE(1)	Percussive
051-16	CONGALSAP(1)	Ethnic	105-16	NOISEPERC(1)	Percussive
052-16	COWBELL(1)	Ethnic	106-16	PHONEWAVE(1)	Sound effects
053-16	COWBL2(1)	Ethnic	107-16	RASPYRIDE(1)	Percussive
054-16	DARBKHIGH(1)	Ethnic	108-16	REVERSEBD1(1)	Sound effects
055-16	DARBKLOW(1)	Ethnic	109-16	REVERSEBD2(1)	Sound effects
056-16	DYNA_PERC(2)	Sound effects	110-16	REVERSEBD3(1)	Sound effects
057-16	DYTEK_TIMB(2)	Percussive	111-16	REVERSHRT1(1)	Sound effects
058-16	FINGBELL(1)	Percussive	112-16	REVERSHRT2(1)	Sound effects
059-16	FINGERSNAP(1)	Percussive	113-16	REVERSHRT3(1)	Sound effects
060-16	GUIROLONG(1)	Ethnic	114-16	REVERSNAR1(1)	Sound effects
061-16	GUIROSHORT(1)	Ethnic	115-16	REVERSNAR2(1)	Sound effects
062-16	HARD_CLAP(1)	Percussive	116-16	REVERSNAR3(1)	Sound effects
063-16	HOUSCLAP(1)	Synth effects	117-16	REZO_IT(3)	Percussive
064-16	HOUSECOWB(1)	Ethnic	118-16	SCRATCH2(1)	Percussive
065-16	JINGLEBELL(1)	Ethnic	119-16	SCRATCH3(1)	Sound effects
066-16	LOGDRUM(1)	Percussive	120-16	SCRATCH4(1)	Sound effects
067-16	MARACAS(1)	Ethnic	121-16	SCRATCH5(1)	Sound effects
068-16	MTSURDO(1)	Ethnic	122-16	SCRATCH6(1)	Sound effects
069-16	MUTBELL(2)	Ethnic	123-16	SMAK(2)	Synth effects
070-16	OPSURDO1(1)	Ethnic	124-16	WEEP(1)	Sound effects
071-16	OPSURDO2(1)	Synth effects	125-16	ZAPP_2(1)	Percussive
			128-16	Empty(1)	Sound effects



# LISTA EQUINOX GROOVE: Single Grooves # 1

ROM 1	ROM 2	ROM 3	ROM 4	ROM 5	ROM 6	ROM 7	
1	DrSwing1	DrRap1	DrumPatt1	Conga1	HipHopBs1	BassRiff1	SlapBass1
2	DrSwing2	DrRap2	DrumPatt2	Conga2	HipHopBs2	BassRiff2	SlapBass2
3	DrSwing3	DrRap3	DrumPatt3	Conga3	HipHopBs3	BassRiff3	SlapBass3
4	DrSwing4	DrRap4	DrumPatt4	Conga4	HipHopBs4	BassRiff4	SlapBass4
5	DrSwing5	DrRap5	DrumPatt5	Conga5	HipHopBs5	BassRiff5	SlapBass5
6	DrSwing6	DrRap5	DrumPatt6	Conga6	HipHopBs6	BassRiff6	SlapBass6
7	DrSoul1	DrRap7	DrumPatt7	Conga7	HipHopBs7	BassRiff7	SlapBass7
8	DrSoul2	DrRap8	DrumPatt8	Conga8	GoGoBass1	BassRiff8	SlapBass8
9	DrSoul3	DrRap9	DrumPatt9	Conga9	GoGoBass2	BassRiff9	SlapBass9
10	DrSoul4	DrRap10	DrumPatt10	Conga10	GoGoBass3	BassRiff10	SlapBass10
11	DrSoul5	DrRap11	DrumPatt11	Conga11	GoGoBass4	BassRiff11	SlapBass11
12	DrSoul6	DrRap12	DrumPatt12	Conga12	GoGoBass5	BassRiff12	SlapBass12
13	DrSoul7	DrRap13	DrumPatt13	Conga13	80sHipBas1	BassRiff13	SlapBass13
14	DrSoul8	DrRap14	DrumPatt14	Conga14	80sHipBas2	BassRiff14	SlapBass14
15	DrSoul9	DrRap15	DrumPatt15	Conga15	80sHipBas3	BassRiff15	SlapBass15
16	SwBeat1	DrRap16	DrumPatt16	Conga16	80sHipBas4	BassRiff16	SlapBass16
17	SwBeat2	DrRap17	DrumPatt17	Conga17	80sHipBas5	BassRiff17	SynthBass1
18	SwBeat3	DrRap18	DrumPatt18	Conga18	80sHipBas6	BassRiff18	SynthBass2
19	SwBeat4	DrRap19	DrumPatt19	Conga19	80sHipBas7	BassRiff19	SynthBass3
20	SwBeat5	DrRap20	DrumPatt20	Conga20	80sHipBas8	BassRiff20	SynthBass4
21	SwBeat6	DrRap21	DrumPatt21	Conga21	FuseBass1	BassRiff21	SynthBass5
22	SwBeat7	DrRap22	DrumPatt22	Conga22	FuseBass2	BassRiff22	SynthBass6
23	SwBeat8	DrRap23	DrumPatt23	Conga23	FuseBass3	BassRiff23	SynthBass7
24	SwBeat9	DrRap24	DrumPatt24	Conga24	FuseBass4	BassRiff24	SynthBass8
25	SwBeat10	DrRap25	DrumPatt25	Conga25	FuseBass5	BassRiff25	SynthBass9
26	SwBeat11	DrRap26	DrumPatt26	Conga26	FuseBass6	BassRiff26	SynthBas10
27	SwBeat12	DrRap27	DrumPatt27	Conga27	FuseBass7	BassRiff27	SynthBas11
28	SwBeat13	DrRap28	DrumPatt28	Conga28	FuseBass8	BassRiff28	SynthBas12
29	SwBeat14	DrRap29	DrumPatt29	Conga29	FuseBass9	BassRiff29	SynthBas13
30	SwBeat15	DrRap30	DrumPatt30	Conga30	FuseBass10	BassRiff30	SynthBas14
31	SwBeat16	DrRap31	DrumPatt31	Conga31	SwingBass1	BassRiff31	SynthBas15
32	UpBeat1	DrRap32	DrumPatt32	Conga32	SwingBass2	BassRiff32	SynthBas16
33	UpBeat2	Jungle1	DrumPatt33	Perc1	SwingBass3	BassRiff33	Fretless1
34	UpBeat3	Jungle2	DrumPatt34	Perc2	SwingBass4	BassRiff34	Fretless2
35	UpBeat4	Jungle3	DrumPatt35	Perc3	SwingBass5	BassRiff35	Fretless3
36	UpBeat5	Jungle4	DrumPatt36	Perc4	SwingBass6	BassRiff36	Fretless4
37	UpBeat6	Jungle5	DrumPatt37	Perc5	SwingBass7	BassRiff37	Fretless5
38	UpBeat7	Jungle6	DrumPatt38	Perc6	SwingBass8	BassRiff38	Fretless6
39	UpBeat8	Jungle7	DrumPatt39	Perc7	SwingBass9	BassRiff39	Fretless7
40	UpBeat9	Jungle8	DrumPatt40	Perc8	RareBass1	BassRiff40	Fretless8
41	UpBeat10	Jungle9	DrumPatt41	Perc9	RareBass2	BassRiff41	Fretless9
42	UpBeat11	Jungle10	DrumPatt42	Perc10	RareBass3	BassRiff42	Fretless10
43	UpBeat12	Jungle11	DrumPatt43	Perc11	RareBass4	BassRiff43	Fretless11
44	UpBeat13	Jungle12	DrumPatt44	Perc12	RareBass5	BassRiff44	Fretless12
45	UpBeat14	Jungle13	DrumPatt45	Perc13	RareBass6	BassRiff45	Fretless13
46	UpBeat15	Jungle14	DrumPatt46	Perc14	RareBass7	BassRiff46	Fretless14
47	UpBeat16	Jungle15	DrumPatt47	Perc15	RareBass8	BassRiff47	Fretless15
48	UpBeat17	Jungle16	DrumPatt48	Perc16	RareBass9	BassRiff48	Fretless16
49	UpBeat18	Jungle17	DrumPatt49	Tamb1	RareBass10	BassRiff49	SynthBas17
50	UpBeat19	Jungle18	DrumPatt50	Tamb2	RareBass11	BassRiff50	SynthBas18
51	UpBeat20	Jungle19	DrumPatt51	Tamb3	RareBass12	BassRiff51	SynthBas19
52	UpBeat21	Jungle20	DrumPatt52	Tamb4	RareBass13	BassRiff52	SynthBas20
53	UpBeat22	Jungle21	DrumPatt53	Tamb5	OctavBass1	BassRiff53	SynthBas21
54	UpBeat23	Jungle22	DrumPatt54	Tamb6	OctavBass2	BassRiff54	SynthBas22
55	UpBeat24	Jungle23	DrumPatt55	Tamb7	OctavBass3	BassRiff55	SynthBas23
56	UpBeat25	Jungle24	DrumPatt56	Tamb8	OctavBass4	BassRiff56	SynthBas24
57	SlowRap1	Jungle25	DrumPatt57	Tamb9	OctavBass5	BassRiff57	SynthBas25
58	SlowRap2	Jungle26	DrumPatt58	Tamb10	FunkBass1	BassRiff58	SynthBas26
59	SlowRap3	Jungle27	DrumPatt59	Tamb11	FunkBass2	BassRiff59	SynthBas27
60	SlowRap4	Jungle28	DrumPatt60	Tamb12	FunkBass3	BassRiff60	SynthBas28
61	RockGroov1	Jungle29	DrumPatt61	Tamb13	FunkBass4	BassRiff61	SynthBas29
62	RockGroov2	Crossover1	DrumPatt62	Tamb14	FunkBass5	BassRiff62	SynthBas30
63	RockGroov3	Crossover2	DrumPatt63	Tamb15	FunkBass6	BassRiff63	SynthBas31
64	RockGroov4	Crossover3	DrumPatt64	Tamb16	FunkBass7	BassRiff64	SynthBas32

## LISTA EQUINOX GROOVE : Single Grooves # 2

ROM 8	ROM 9	ROM 10	ROM 11	ROM 12	ROM 13
1 FunkEP1	FunkClav20	KeyRiff1	Rhodes1	Sequence1	GtrPik1
2 FunkEP2	FunkClav21	KeyRiff2	Rhodes2	Sequence2	GtrPik2
3 FunkEP3	FunkClav22	KeyRiff3	Rhodes3	Sequence3	GtrPik3
4 FunkEP4	FunkClav23	KeyRiff4	Rhodes4	Sequence4	GtrPik4
5 FunkEP5	FunkClav24	KeyRiff5	Rhodes5	Sequence5	GtrPik5
6 FunkEP6	FunkClav25	KeyRiff6	Rhodes6	Sequence6	GtrPik6
7 FunkEP7	FunkClav26	KeyRiff7	Rhodes7	Sequence7	GtrPik7
8 FunkEP8	FunkClav27	KeyRiff8	Rhodes8	Sequence8	GtrPik8
9 FunkEP9	FunkClav28	KeyRiff9	Rhodes9	Sequence9	GtrPik9
10 FunkEP10	FunkClav29	KeyRiff10	Rhodes10	Sequence10	GtrPik10
11 FunkEP11	FunkClav30	KeyRiff11	Rhodes11	Sequence11	GtrPik11
12 FunkEP12	FunkClav31	KeyRiff12	Rhodes12	Sequence12	GtrPik12
13 FunkEP13	FunkClav32	KeyRiff13	Rhodes13	Sequence13	GtrPik13
14 FunkEP14	FunkClav33	KeyRiff14	Rhodes14	Sequence14	GtrPik14
15 FunkEP15	FunkClav34	KeyRiff15	Rhodes15	Sequence15	GtrPik15
16 FunkEP16	FunkClav35	KeyRiff16	Rhodes16	Sequence16	GtrPik16
17 FunkEP17	FunkClav36	KeyRiff17	Organ1	Arpegg1	GtrPik17
18 FunkEP18	FunkClav37	KeyRiff18	Organ2	Arpegg2	GtrPik18
19 FunkEP19	FunkClav38	KeyRiff19	Organ3	Arpegg3	GtrPik19
20 FunkEP20	FunkClav39	KeyRiff20	Organ4	Arpegg4	GtrPik20
21 CoolEP1	FunkClav40	KeyRiff21	Organ5	Arpegg5	GtrPik21
22 CoolEP2	FunkClav41	KeyRiff22	Organ6	Arpegg6	GtrPik22
23 CoolEP3	FunkClav42	KeyRiff23	Organ7	Arpegg7	GtrPik23
24 CoolEP4	FunkClav43	KeyRiff24	Organ8	Arpegg8	GtrPik24
25 CoolEP5	FunkClav44	KeyRiff25	Organ9	Arpegg9	GtrPik25
26 CoolEP6	FunkClav45	KeyRiff26	Organ10	Arpegg10	GtrPik26
27 CoolEP7	FunkClav46	KeyRiff27	Organ11	Arpegg11	GtrPik27
28 CoolEP8	FunkClav47	KeyRiff28	Organ12	Arpegg12	GtrPik28
29 CoolEP9	FunkClav48	KeyRiff29	Organ13	Arpegg13	GtrPik29
30 CoolEP10	SynPik1	KeyRiff30	Organ14	Arpegg14	GtChink1
31 FancyEP1	SynPik2	KeyRiff31	Organ15	Arpegg15	GtChink2
32 FancyEP2	SynPik3	KeyRiff32	Organ16	Arpegg16	GtChink3
33 FancyEP3	SynPik4	KeyRiff33	Organ17	Arpegg17	GtChink4
34 FancyEP4	SynPik5	KeyRiff34	Organ18	Arpegg18	GtChink5
35 FancyEP5	SynPik6	KeyRiff35	Organ19	Arpegg19	GtChink6
36 FancyEP6	SynPik7	KeyRiff36	Organ20	Arpegg20	GtChink7
37 FancyEP7	SynPik8	KeyRiff37	Organ21	Arpegg21	GtChink8
38 FancyEP8	SynPik9	KeyRiff38	Organ22	Arpegg22	GtChink9
39 FancyEP9	DanceSyn1	KeyRiff39	Organ23	Arpegg23	GtChink10
40 FancyEP10	DanceSyn2	KeyRiff40	Organ24	Arpegg24	GtChink11
41 FancyEP11	DanceSyn3	KeyRiff41	Organ25	Arpegg25	GtChink12
42 FancyEP12	DanceSyn4	KeyRiff42	Organ26	Arpegg26	GtChink13
43 FancyEP13	DanceSyn5	KeyRiff43	Organ27	Arpegg27	GtChink14
44 FancyEP14	DanceSyn6	KeyRiff44	Organ28	Arpegg28	GtChink15
45 FancyEP15	DanceSyn7	KeyRiff45	Organ29	Arpegg29	GtChink16
46 FunkClav1	DanceSyn8	KeyRiff46	Organ30	Arpegg30	GtChink17
47 FunkClav2	DanceSyn9	KeyRiff47	Organ31	Arpegg31	GtChink18
48 FunkClav3	DanceSyn10	KeyRiff48	Organ32	Arpegg32	GtChink19
49 FunkClav4	DanceSyn11	KeyRiff49	Organ33	Arpegg33	GtChink20
50 FunkClav5	DanceSyn12	KeyRiff50	Organ34	Arpegg34	GtChink21
51 FunkClav6	DanceSyn13	KeyRiff51	Organ35	Arpegg35	GtChink22
52 FunkClav7	DanceSyn14	KeyRiff52	Organ36	Arpegg36	GtChink23
53 FunkClav8	DanceSyn15	KeyRiff53	Organ37	Arpegg37	GtChink24
54 FunkClav9	DanceSyn16	KeyRiff54	Organ38	Arpegg38	GtChink25
55 FunkClav10	DanceSyn17	KeyRiff55	Organ39	Arpegg39	GtChink26
56 FunkClav11	DanceSyn18	KeyRiff56	Organ40	Arpegg40	GtStrum1
57 FunkClav12	DanceSyn19	KeyRiff57	Organ41	Arpegg41	GtStrum2
58 FunkClav13	DanceSyn20	KeyRiff58	Organ42	Arpegg42	GtStrum3
59 FunkClav14	DanceSyn21	KeyRiff59	Organ43	Arpegg43	GtStrum4
60 FunkClav15	DanceSyn22	KeyRiff60	Organ44	Arpegg44	GtStrum5
61 FunkClav16	DanceSyn23	KeyRiff61	Organ45	Arpegg45	GtStrum6
62 FunkClav17	DanceSyn24	KeyRiff62	Organ46	Arpegg46	GtStrum7
63 FunkClav18	DanceSyn25	KeyRiff63	Organ47	Arpegg47	GtStrum8
64 FunkClav19	DanceSyn26	KeyRiff64	Organ48	Arpegg48	GtStrum9

## LISTA EQUINOX GROOVE : Composite Grooves

	ROM 14	ROM 15	ROM 16
1	Amb.01	Funk1	Arithm1
2	Amb.02	Funk2	Arithm2
3	Amb.03	Funk3	Arithm3
4	Amb.04	Funk4	Arithm4
5	Amb.05	NewFunk1	Arithm5
6	Amb.06	NewFunk2	Arithm6
7	Amb.07	NewFunk3	Hybrid1
8	Amb.08	NewFunk4	Hybrid2
9	Amb.09	NewFunk5	Hybrid3
10	Amb.10	NewFunk6	Hybrid4
11	Amb.11	NewFunk7	Hybrid5
12	Amb.12	NewFunk8	Hybrid6
13	Amb.13	NewFunk9	Hybrid7
14	Amb.14	House1	Hybrid8
15	Amb.15	House2	Hybrid9
16	Amb.16	House3	Hybrid10
17	Amb.17	House4	Hybrid11
18	Amb.18	House5	Hybrid12
19	Amb.19	House6	Hybrid13
20	Amb.20	House7	Hybrid14
21	Amb.21	House8	Hybrid15
22	Amb.22	House9	Hybrid16
23	Amb.23	House10	Hybrid17
24	Amb.24	House11	Goa01
25	Amb.25	House12	Goa02
26	Amb.26	Tech.1	Goa03
27	Amb.27	Tech.2	Goa04
28	Amb.28	Tech.3	Goa05
29	Amb.29	Tech.4	Goa06
30	Amb.30	Tech.5	Goa07
31	Amb.31	Tech.6	Goa08
32	Amb.32	Tech.7	Goa09
33	Amb.33	Tech.8	Goa10
34	Amb.34	Tech.9	Goa11
35	Amb.35	Tech.10	Goa12
36	Amb.36	Tech.11	Goa13
37	Amb.37	Tech.12	Goa14
38	Brbt1	Tech.13	MrJ.01
39	Brbt2	Tran.1	MrJ.02
40	Brbt3	Tran.2	MrJ.03
41	Brbt4	Tran.3	MrJ.04
42	Brbt5	Tran.4	MrJ.05
43	Brbt6	Tran.5	MrJ.06
44	Brbt7	Tran.6	MrJ.07
45	Brbt8	Tran.7	MrJ.08
46	Brbt9	Drbs1	MrJ.09
47	Brbt10	Drbs2	MrJ.10
48	Brbt11	Drbs3	MrJ.11
49	Brbt12	Drbs4	MrJ.12
50	Brbt13	Drbs5	Delirium1
51	Brbt14	Jungle01	Delirium2
52	Dance1	Jungle02	Delirium3
53	Dance2	Jungle03	Delirium4
54	Dance3	Jungle04	Delirium5
55	Dance4	Jungle05	Delirium6
56	Dance5	Jungle06	Delirium7
57	Dance6	Jungle07	Excess1
58	Dance7	Jungle08	Excess2
59	Dance8	Jungle09	Excess3
60	Dance9	Jungle10	Excess4
61	Dance10	Jungle11	Excess5
62	Dance11	Jungle12	Excess6
63	Dance12	Jungle13	Excess7
64	Dance13	Jungle14	Excess8

## Lista Performance

1	The Dream	59	JazzQintet
2	WaitForMe	60	BrittlePad
3	Speilberg	61	OnTheRun
4	DeathSlide	62	Labyrinth
5	DoTheStrat	63	Hollywood
6	ThePianist	64	HeavnStack
7	Saxuality	65	Droplets
8	Galaxians	66	DynaSplit
9	EpicSplit	67	Gleece
10	Gloworm	68	Phat7s
11	12String	69	5thOrgan
12	Ooooooooooze	70	Phys.Synt
13	GoodTimes	71	XoverPiano
14	FunkySolo	72	IceDream
15	FilmStrngs	73	Bibble
16	TheDepths	74	Blusette
17	3D Brass	75	MultiSax
18	Breathless	76	OverYou
19	Cauldron	77	60'E.Piano
20	PoppySynth	78	HeavyClavi
21	BeBoppin'	79	ShadowVox
22	Melotron99	80	HouseTrp
23	Tarkus	81	seqPOP
24	Wildlife	82	seqJAZZ
25	PianoDream	83	seqPROG
26	LuurveJam	84	seqTECHNO
27	BackRhodes	85	seqDISCO
28	TheSnapper	86	seqROCK
29	SilkyPad	87	seq60s
30	TheStrings	88	seqBALLAD
31	RainClouds	89	seqGRUNGE
32	Goin'Solo	90	seqBLUES
33	FullStack	91	seqBIGBAND
34	FiestaBras	92	seqFUSION
35	TapeEcho	93	seqCLASSIC
36	Chinatown	94	seqELECTRO
37	WarriorGtr	95	seqUNPLUG
38	SetEmUpJoe	96	seqRn'B
39	PeakPad	97	seqSOUL
40	InTheReeds	98	seq70s
41	Industry	99	seqCOUNTRY
42	CoolSunset	100	seqFUNK
43	ThunderPad	101	seqHOUSE
44	FusionPno	102	seqFRENCH
45	OnTheBeat	103	seqETHNIC
46	2hot4u	104	seqMEXICO
47	PianoOrch	105	seqEURO
48	AllPraise	106	seqGOSPEL
49	Joopiter	107	seqDANCE
50	SmoothF.M	108	seqDIXIE
51	Digilogue	109	seqRAP
52	Orchestra	110	seqLATIN
53	ElasticPop	111	seqITALIAN
54	RaveOn	112	seqGERMAN
55	ThatPiano		
56	ZingyPad		
57	PadLite		
58	Pluckit		

## Lista Drawbars

1	B3Rotary
2	B3ScanVib
3	Brian's B3
4	C3Wheels
5	Full 1
6	Jazz 1
7	Rock 1
8	Gospel 1
9	Perc.4'
10	Rock 2
11	C3Chorale
12	Rock 3
13	EmerDrome
14	ProcolHamm
15	Split_1
16	Dual Jazz

## Lista Arpeggio

1	Up_Down 1
2	Up_Down 2
3	Up_Down 3
4	Up_Down 4
5	Down_Up 1
6	Down_Up 2
7	Down_Up 3
8	Down_Up 4
9	Grooovi 1
10	Grooovi 2
11	Bumble B
12	KindaFunky
13	FollowMe
14	MadScience
15	WideSpan
16	Takin'Off

## Lista Effetti - Configurazione 3 Effect

### Reverb list

- 1 Hall 1
- 2 Hall 2
- 3 Hall 3
- 4 Hall 4
- 5 Plate 1
- 6 Plate 2
- 7 Matrix 1
- 8 Matrix 2
- 9 Gated
- 10 Studio Room

### ProEFX list

- 1 Stereo Wah
- 2 Guitar FX
- 3 Overdrive/Delay
- 4 Compressor
- 5 10 Band EQ
- 6 St. Graphic EQ
- 7 Loudness
- 8 St. Parametric
- 9 EQ + 3D
- 10 Audio Exciter
- 11 2 x PitchShift
- 12 4 x PitchShift
- 13 Hex Chorus
- 14 Stereo Chorus
- 15 St. Chorus Delay
- 16 Stereo Phaser
- 17 Stereo Flanger
- 18 St. FlangerDelay
- 19 Stereo Tremolo
- 20 3 Tap Delay
- 21 MultiTap Delay
- 22 Stereo Delay
- 23 Chorus/Tremolo
- 24 Chorus/Flanger
- 25 Rotary/EQ
- 26 Overdv/Chorus
- 27 Overdv/Flanger
- 28 Exciter/Chorus
- 29 Exciter/Flanger
- 30 Ring Modulator
- 31 Overdrv/Vibrato
- 32 Damper Ph. Model

### MultiFX list

- 1 Mono Delay1
- 2 Mono Delay2
- 3 StereoDelay1
- 4 Stereo Delay 2
- 5 MultiTap Delay 1
- 6 MultiTap Delay 2
- 7 Ping Pong
- 8 Pan Mix
- 9 Chorus 1
- 10 Chorus 2
- 11 Ensemble 1
- 12 Ensemble 2
- 13 Phaser1
- 14 Phaser2
- 15 Flanger 1
- 16 Flanger 2
- 17 Chorus Delay 1
- 18 Chorus Delay 2
- 19 Flanger Delay 1
- 20 Flanger Delay 2
- 21 Dubbing
- 22 Distortion
- 23 Dist Delay
- 24 Pitch Shifter 1
- 25 Pitch Shifter 2
- 26 Shift Delay
- 27 Rotary 1
- 28 Rotary 2
- 29 EQ Jazz
- 28 EQ Pops
- 29 EQ Rock
- 30 EQ Classic

## Lista Effetti - Configurazione 2 + 2 Effect

### Reverb list

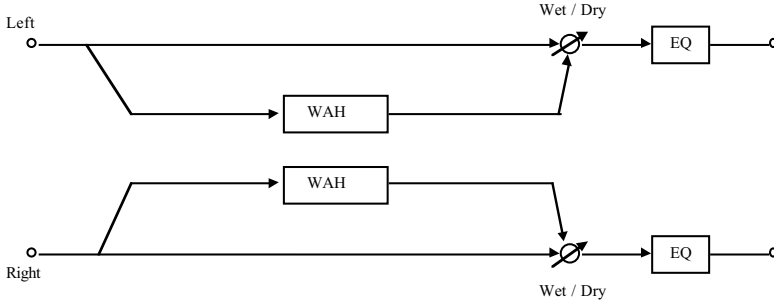
- 1 Hall 1
- 2 Hall 2
- 3 Hall 3
- 4 Warm Hall
- 5 Long Hall
- 6 Stereo Concert
- 7 Chamber
- 8 Studio Room 1
- 9 Studio Room 2
- 10 StudioRoom 3
- 11 Club Room 1
- 12 Club Room 2
- 13 Club Room 3
- 14 Vocal
- 15 Metal Vocal
- 16 Plate 1
- 17 Plate 2
- 18 Church
- 19 Mountains
- 20 Falling
- 21 Early 1
- 22 Early 2
- 23 Early 3
- 24 Stereo

### MultiFX list

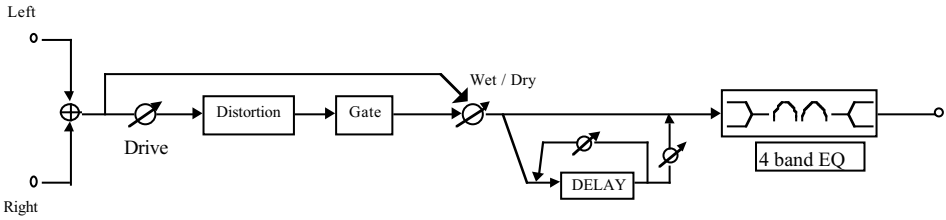
- 1 Mono Delay1
- 2 Mono Delay2
- 3 StereoDelay1
- 4 Stereo Delay 2
- 5 MultiTap Delay 1
- 6 MultiTap Delay 2
- 7 Ping Pong
- 8 Pan Mix
- 9 Chorus 1
- 10 Chorus 2
- 11 Ensemble 1
- 12 Ensemble 2
- 13 Phaser1
- 14 Phaser2
- 15 Flanger 1
- 16 Flanger 2
- 17 Chorus Delay 1
- 18 Chorus Delay 2
- 19 Flanger Delay 1
- 20 Flanger Delay 2
- 21 Dubbing
- 22 Distortion
- 23 Dist Delay
- 24 Pitch Shifter 1
- 25 Pitch Shifter 2
- 26 Shift Delay
- 27 Rotary 1
- 28 Rotary 2
- 29 EQ Jazz
- 28 EQ Pops
- 29 EQ Rock
- 30 EQ Classic

# Diagrammi a blocchi PROEFX

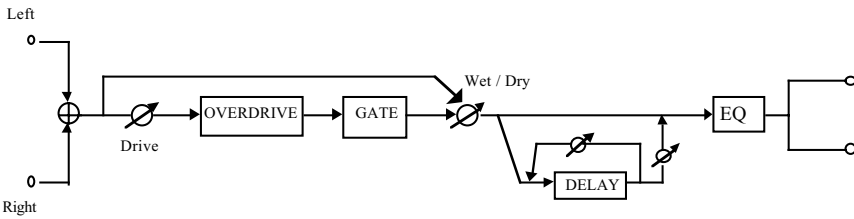
## STEREO WHA



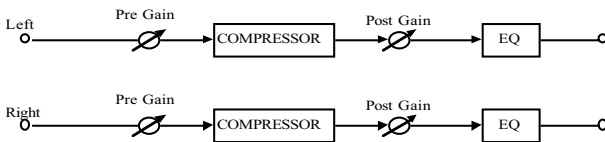
## GUITAR FX



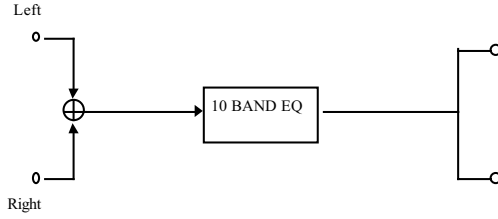
## OVERDRIVE/DELAY



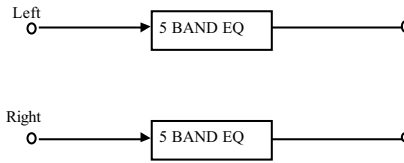
## COMPRESSOR



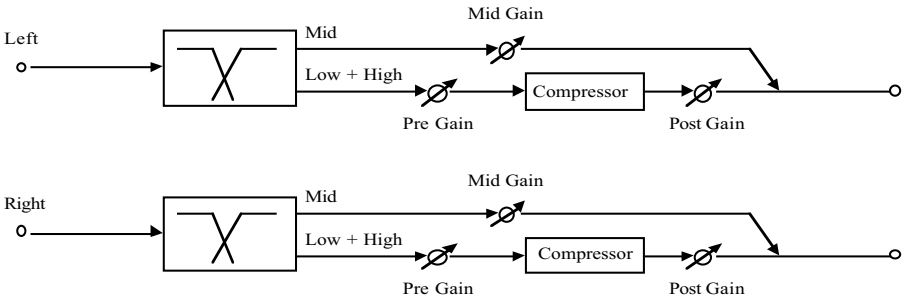
### 10 BAND EQ



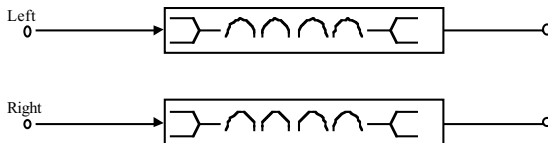
### STEREO GRAPHIC EQ



### LOUDNESS

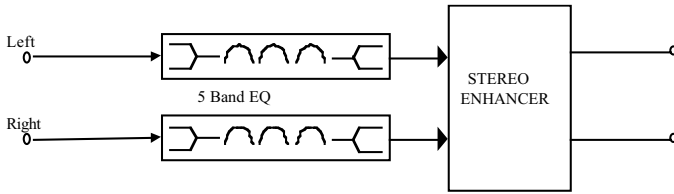


### STEREO PARAMETRIC

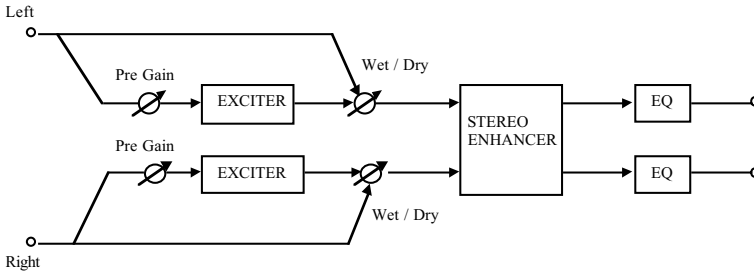


# Diagrammi a blocchi PROEFX

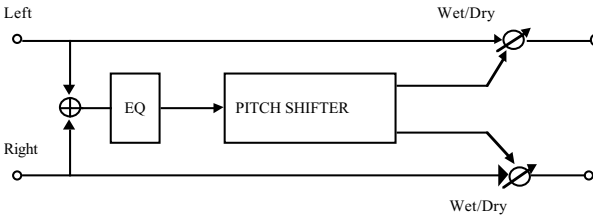
## EQ 3D



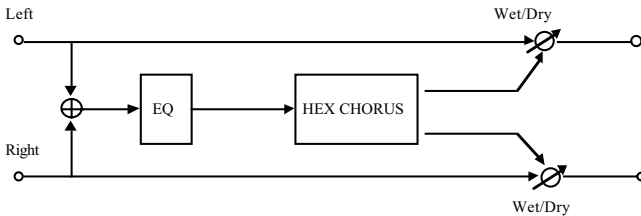
## AUDIO EXCITER



## 2XPITCH SHIFT / 4XPITCH SHIFT

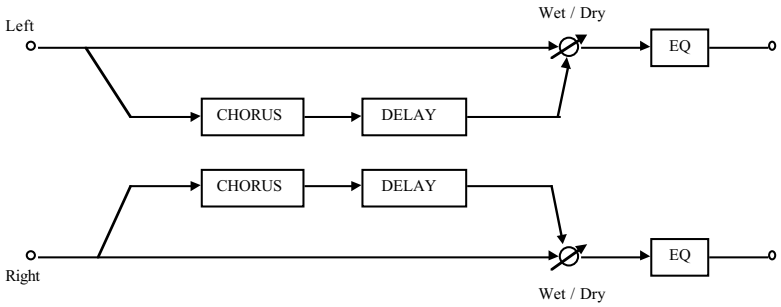


## HEX CHORUS

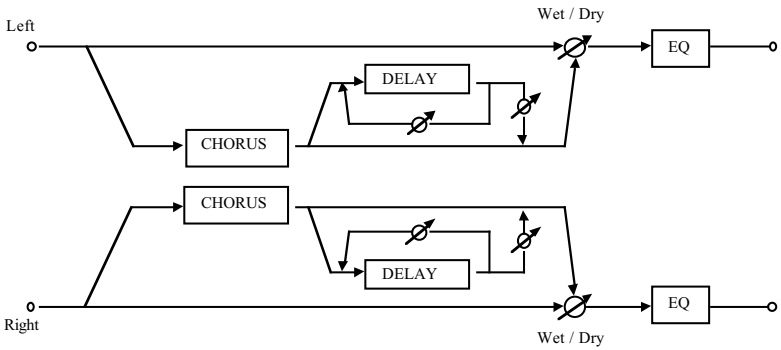




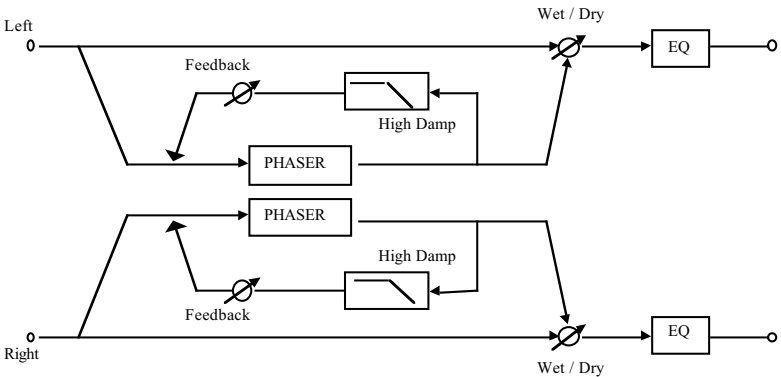
### STEREO CHORUS



### STEREO CHORUS DELAY

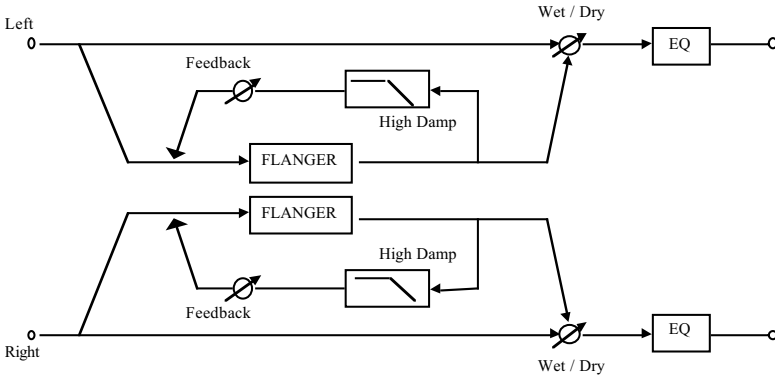


### STEREO PHASER

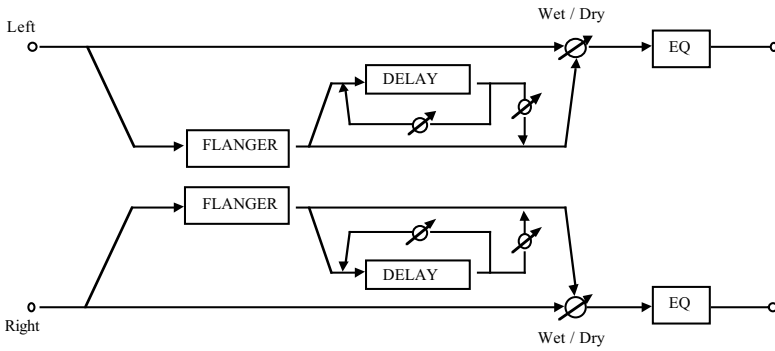


# Diagrammi a blocchi PROEFX

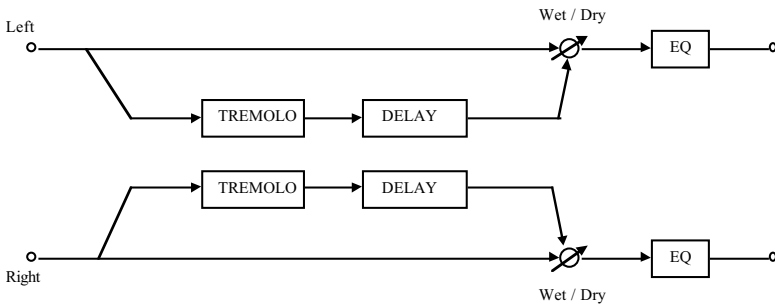
## STEREO FLANGER



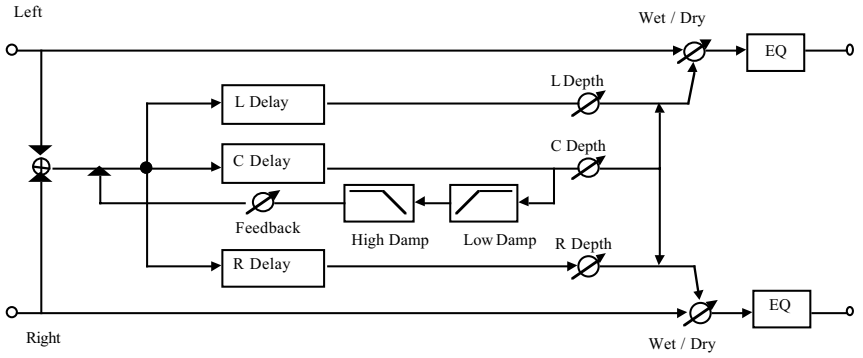
## STEREO FLANGER / DELAY



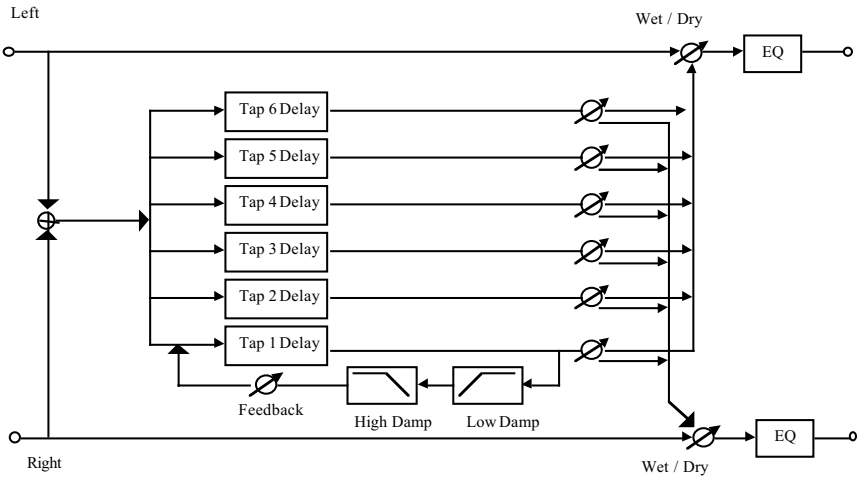
## STEREO TREMOLO



### 3 TAP DELAY

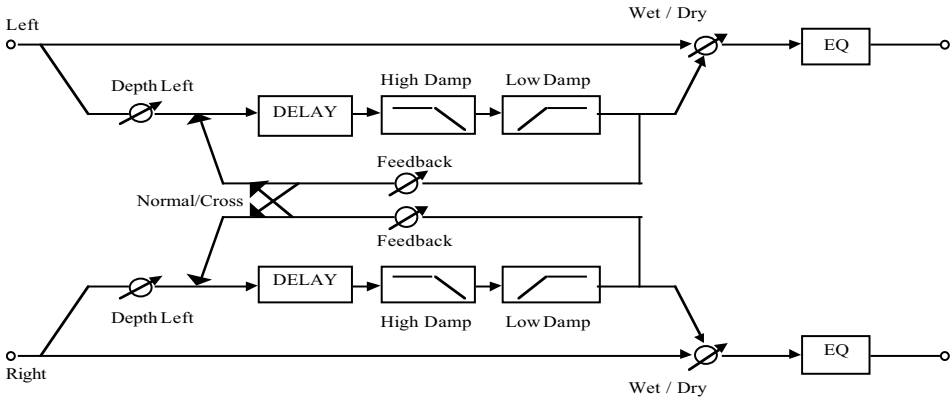


### MULTI TAP DELAY

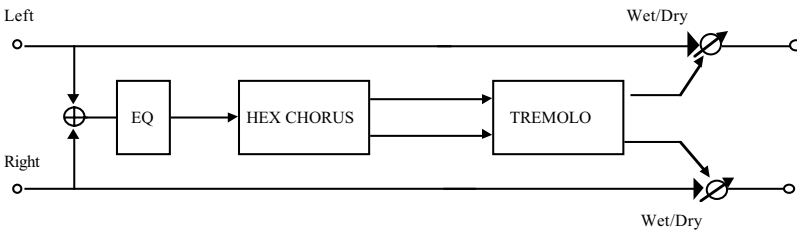


# Diagrammi a blocchi PROEFX

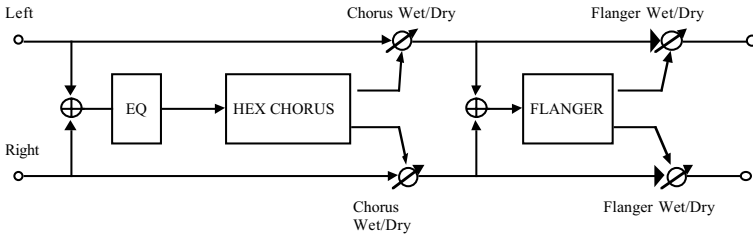
## STEREO DELAY



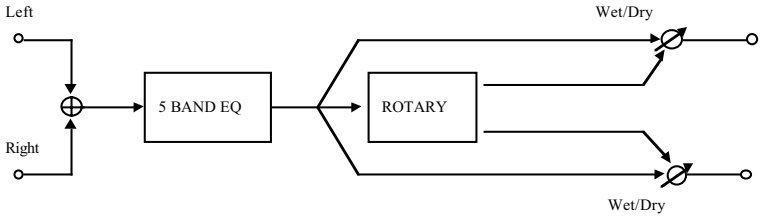
## CHORUS / TREMOLO



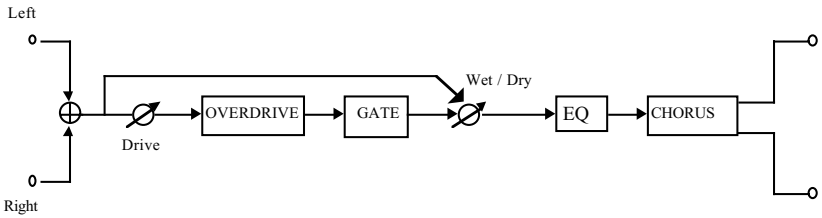
## CHORUS / FLANGER



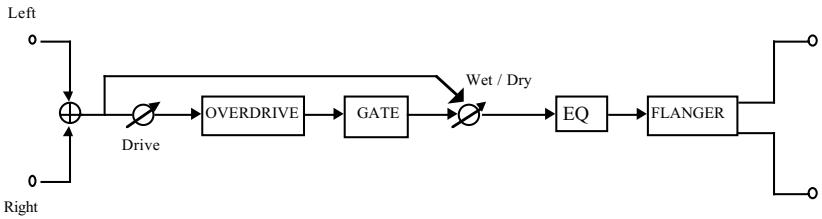
### ROTARY / EQ



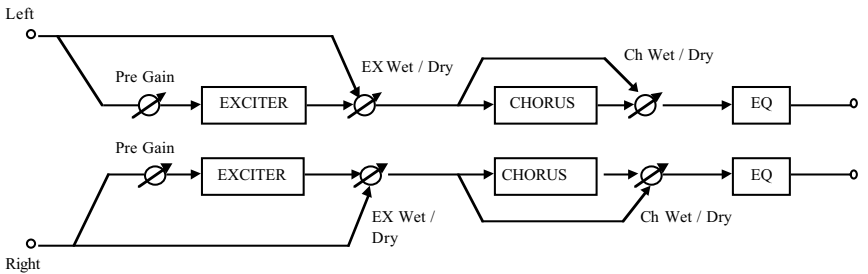
### OVERDRIVE / CHORUS



### OVERDRIVE / FLANGER

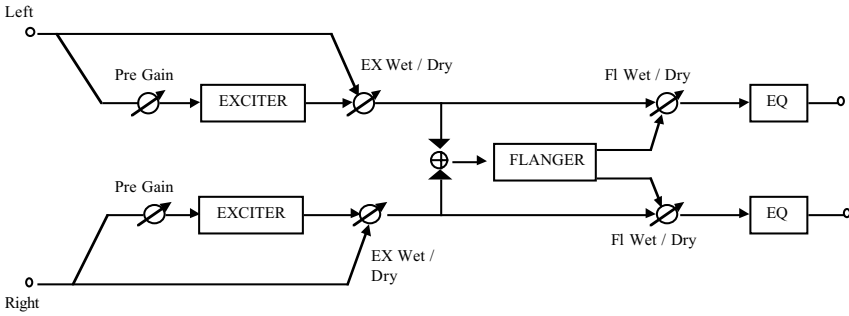


### EXCITER / CHORUS



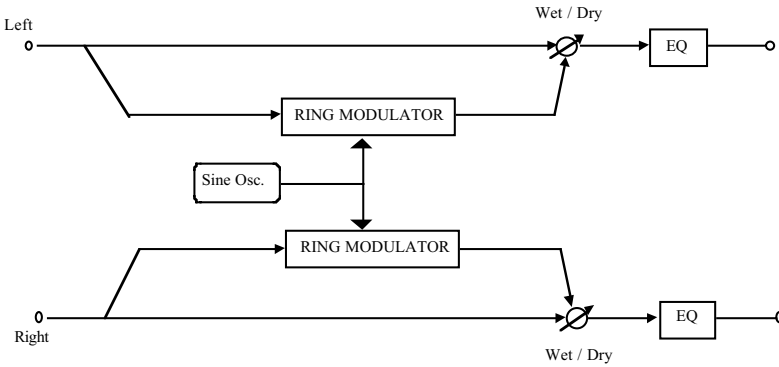
# Diagrammi a blocchi PROEFX

## EXCITER / FLANGER



## RING MODULATOR

**Mod Source = Internal Oscillator )**



**Mod Source = Right Channel )**

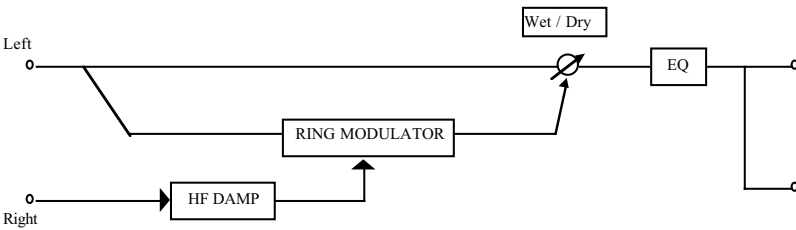




		Chart 80 (ONE SHOT): 61+ Rotary 1 slow/fast 62+@ Rotary 2 slow/fast [Seq.] 64 Start/Stop 66,67+ Tempo inc. dec. 68,69+ Preset inc. dec.  Chart 81 OFF [0,63] ON[64,127] 61+ Rotary 1 (OFF=slow) 62+@ Rotary 2 (OFF=slow) [Seq.]	61 = Rotary 1 Slow, 125 = Rotary Fast 62 = Rotary 2 Slow, 126 = Rotary 2 Fast
<b>Program Change</b>	True number 0-127 *****	0-127	0-127
<b>System Exclusive</b>	0	0	
<b>System</b>	Song Position 0	0	
	Song Select 0	0	
<b>Common</b>	Time 0	0	
<b>System</b>	Clock 0	0	Start, Stop
<b>Real Time</b>	Commands 0	0	Continue
<b>Aux Messages</b>	Active sensing 0	0	
	All Sound Off 0	0	
	Reset All Cont. 0	0	
	Local ON OFF 0	0	
	All Note Off 0	0	
Notes	+ These messages are available on the Common channel only		o: YES x: NO @Effects Engine in split mode
	Mode 1 OMNI ON - POLY Mode 3 OMNI OFF - POLY	Mode 2 OMNI ON - MONO Mode 4 OMNI OFF - MONO	



# MIDI Implementation Chart

Manufacturer: Generalmusic S.p.A.

Model: EQUINOX

Version: 1.00 26/10/98

FUNCTION	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Mode	Default Changed Multimode X X X	1-1/6 1-1/6 Multimode X X	2 MIDI IN; 2 THRU; 2 MIDI OUT EXTRA COMMON/CHORD CH.
Note Number	True voice 0-127 *****	0-127	true voice depends on selected sound
Velocity	Note ON Note OFF	0 0	
After Touch	Key's Ch's	0 0	
Pitch Bender	0	0	
Control Change	0,32 1 6,38 7 10 11 18,50† 64 66 67 91 93 92@ 94@ 95 98,99 100,101	0,32 1 6,38 7 10 11 16,48† 17,49† 18,50† 64 66 67 71 72 73 74 86† 91 93 92♦ 94♦ 95 98,99 100,101	Bank change recognized on common channel, only in reception:  Bank P:change 1st 2nd Value C#0 C#0-15† 0-127 Int. Sounds. C#0 C#16-31† 0-127 User Sounds. C#0 C#48† 0-111 Int. Performances C#0 C#51† 0-111 User Performances C#0 C#48† 112-127 Int DrawBars C#0 C#51† 112-127 User DrawBars C#0 C#55† 0-15 Songs

.....

# Indice analitico

## A

Accordatura 9. 4  
Accordatura generale 9. 4  
Advanced Edit 1. 7  
After Touch Monofonico 11. 29  
Aftertouch 1. 23, 9. 8  
Aggiungere una modulazione 1. 19  
Albero delle directory 8. 3  
Altre funzioni di assegnazione 4. 7  
Altri files (caricare) 8. 7  
Amp. envelope 1. 16  
Annullare la trasposizione 9  
Arpeggiator 6. 1  
Arpeggio 6. 1  
Ascoltare ogni singolo groove 7. 2  
Assegnare gli effetti 2. 8  
Assegnare i Sample 4. 5  
Assegnare i samples 4. 6  
Assegnare più samples 4. 6  
Assegnare un singolo sample 4. 5  
Attacco più percussivo, Modo Drawbar 5. 3  
Attack 1. 8  
Audio Exciter 1. 25  
Audio Out, Drumkit edit 3. 3  
Avviare un MIDI dump 10. 7

## B

Backup 8. 8  
Banchi USER 1. 6  
Bank 1. 2  
Bank / Prog, Drumkit edit 3. 2  
Bar 7. 6  
BasicSplit 2. 4  
Beat 7. 6  
Beats (battute) 11. 3  
Block 8. 4  
Build 6. 4

## C

Cambiare i suoni 11. 4  
Cambiare i volumi 11. 4  
Cambiare il pitch 11. 20  
Cambiare le velocities 11. 19  
Canale MIDI 10. 2  
Cancellare una Song 11. 16  
Cancellare una traccia singola 11. 41  
Cancellare un'intera song 11. 41  
Caricare un file di testo (Notepad) 13. 1  
Caricare un sample 4. 3  
Caricare un sample via MIDI 4. 4  
Catch Locator, Event List 11. 31  
Catch Locator, Master events 11. 37

Channel (Midi) 10. 2  
Che cos'è la RAMFILE 8. 2  
Che cos'è un BLOCK 8. 4  
Che cos'è un "evento"? 11. 24  
Chorus 1. 24, 1. 25  
Click Vol 5. 4  
Clock send (Midi) 10. 5  
Clock source (Midi) 10. 5  
Closed switch 9. 2  
Collegamento ad un sistema di amplificazione 6  
Collegamento della cuffia 6  
Collegare i pedali 7  
Common channel (Midi) 10. 4  
Compare, tasto funzione 3. 5  
Concetti base 11  
Configurare le tracce (Sequencer) 11. 44  
Configurazione dello strumento 6  
Configurazione di pannello 12. 2  
Configurazione Internal (User) 12. 3  
Configurazione MIDI specifica 10. 1  
Continuous 9. 2  
Control 1. 13  
Control Change, Sequencer Edit 11. 27  
Controller (User) 12. 5  
Controlli drawbars di un organo Hammond 5. 1  
Controls (System) 9. 2  
Copiare una Performance Drawbars in una Performance 5. 6  
Copiare una traccia in un'altra traccia 11. 14  
Copy, tasto funzione 3. 5  
Costruire una Performance 2. 1  
Countdown 11. 3, 11. 9  
Creare un groove da una song 11. 23  
Creare un nuovo Groove 7. 12  
Creare un suono multi-layer 1. 14  
Creare una Groove Patch 7. 4  
Creare una nuova configurazione 12. 2  
Crescendo 6. 3  
Current 11. 2  
Current Value (User) 12. 4  
Cursori 12  
Cursori Sinistra/Destra 12  
Cursori Su/Giù 12  
Curve dinamiche 1. 23  
Cut-Off 1. 9, 1. 17

## D

Damper 9. 2  
Data (User) 12. 5  
Data di rilascio della versione di sistema operativo 9. 9  
Data e ora 9. 6  
Decay (decadimento) 1. 8  
Delay 6. 3  
Delay Time 2. 4

.....

Delet Bars (Seq Edit) 11. 21  
 Delete tasto, Sequencer Edit 11. 34, 11. 40  
 Detune 2. 3  
 Detune, Modo Drawbar 5. 3  
 Dial 12  
 Dinamica della tastiera 9. 8  
 Direction 6. 2  
 Directory principale RAMFILE 8. 2  
 Direzione di esecuzione del Groove 7. 7  
 Disabilitare il DSP 9  
 Display 11  
 Display grafico LCD 11  
 Distorso 1. 24  
 Dividere la tastiera, Modo Drawbar 5. 5  
 Drawbar 5. 1  
 Drum Kits (famiglia) 1. 3  
 Drumkits 3. 1  
 Dry 1. 24  
 Dry level 1. 26  
 Dual 1 1. 15  
 Dual 2 1. 15  
 Dual 3 1. 15  
 Dual 4 1. 15  
 Due effetti indipendenti (Sequencer) 11. 43  
 Dynamic Switch, Drumkit edit 3. 4

## E

Edit Avanzato 1. 13  
 Editare i Sample 4. 8  
 Editare un singolo sample 4. 8  
 Effects 1. 13  
 Effects Rec 11. 9  
 Effetti per studi di registrazione 1. 25  
 Effetti percussivi, Modo Drawbar 5. 2  
 Effetti tipici di organo 5. 2  
 Effetto di Aftertouch 8  
 Effetto percussivo, Modo Drawbar 5. 3  
 Effetto Rotary, Modo Drawbar 5. 2  
 Emulare diversi suoni di organo 5. 2  
 Enter 13  
 Entrare nel modo RECORD 11. 5  
 EQ 1. 25  
 Escape 13  
 Eventi Control Change 11. 27  
 Evento MIDI 11. 24  
 Evento Program Change 11. 29  
 Exclude, Drumkit edit 3. 3  
 Exclude Group 7. 7  
 Exit on Stop 11. 9  
 Expand, tasto funzione 3. 5  
 Export to Groove (Seq Edit) 11. 22  
 External out (User) 12. 2

## F

Famiglie di Suoni 1. 2

Filter 1. 17  
 Filter 1-7 (Midi) 10. 2  
 Filter, Drumkit edit 3. 3  
 Filtro 1. 17  
 Fix Velocity (Midi) 10. 5  
 Flanger 1. 25  
 Floating 1. 22  
 Floppy 8. 1  
 Forma d'onda 1. 16  
 Forma d'onda doppia 1. 14  
 Forma d'onda singola 1. 14  
 Format 1.44 8. 8  
 Format 1.62 8. 8  
 Format 720K 8. 8  
 Format Hard Disk 8. 9  
 Forward 11. 5  
 Frasi musicali 7. 1  
 Freeze 6. 4  
 Funzione Loop 11. 10  
 Funzione NOTEPAD (blocco note) 13. 1  
 Funzioni del modo Playback/Edit 11. 10  
 Funzioni del modo record 11. 7  
 Funzioni globali 9. 1

## G

G.M. tasto (MIDI) 10. 6  
 Gate Time, length 11. 26  
 Generatore a 16 parti 11. 1  
 GMX 1. 3  
 Go To Bar (vai alla misura) 11. 32, 11. 38  
 Groove Format 11. 22  
 Groove Lab 7. 13  
 Groove Library 7. 1  
 Groove multi-traccia 7. 9  
 Groove Patch 7. 1  
 Groove Patches 7. 3  
 Groove template (maschera) 7. 4  
 Grooves 7. 1

## H

Hard disk 8. 1  
 Hard, Modo Drawbar 5. 2  
 Hold 6. 4  
 Hold (Arpeggiator) 6. 1

## I

Immissione dati 12, 14  
 Impostazione dei tasti (User) 12. 5  
 Impostazioni degli Sliders (User) 12. 4  
 Indicatore della song 11. 3  
 Input 6. 2  
 Insert Bars (Seq Edit) 11. 21  
 Insert tasto, Sequencer Edit 11. 33, 11. 39  
 Internal (User) 12. 2  
 Interruttore 7  
 Inviare informazioni MIDI (User) 12. 2

Involuppi di filtro 1. 17

## J

Jazz, Modo Drawbar 5. 3

## K

Key Click, Modo Drawbar 5. 2

Key off 1. 16

Key on 1. 16

## L

L.F.O. (sezione) 1. 19

Latch 7. 6

Layer 1. 15

Layers 1. 14

LCD mode 9. 6

Legato 1. 27

Length 6. 3

Length, gate time 11. 26

Level 1. 8

Libreria General MIDI standard 1. 3

Livello della batteria e numero della release 9. 9

Livello di master volume 11. 41

Load (Disk) 8. 6

Local Off, tasto (MIDI) 10. 6

Local/Sound 10. 2

Locator 11. 25

Locazioni specchio 1. 12

Locazioni User sound 1. 11

Loop del sample 4. 8

Loop Start (Sample editing) 4. 8

Loudness Maximizer 1. 25

## M

Macintosh 10. 6

Manual 7. 6

Mappa di base (Sample editing) 4. 7

Master (System) 9. 6

Master, eventi 11. 35

Master settings (regolazioni generali) 9. 1

Master Transp. 1. 27, 2. 3

Master Track 11. 35

Master Transpose 9

Memoria installata (Sample editing) 4. 1

Memorizzare le configurazioni Drawbar 5. 6

Memorizzare un nuovo suono 1. 11

Memorizzazione di un Drumkit 3. 6

Memorizzazione dei dati 8. 1

Memorizzazione dei Suoni 1. 11

Memorizzazione di una Groove Patch 7. 7

MEMORY RESTORE 9. 7

Menu Assign (Sample editing) 4. 5

Menu Clear (Sequencer) 11. 41

Menu Dump 10. 7

Menu Edit (Sequencer) 11. 12

Menu Effect (Sequencer) 11. 43

Menu Effects 1. 24, 2. 8

Menu Effects, Modo Drawbar 5. 4

Menu Master (Midi) 10. 4

Menu Master (Sequencer) 11. 41

Menu MIDI 10. 1

Menu Mixer 2. 7

Menu Mixer (Sequencer) 11. 44

Menu Option (Sequencer) 11. 41

Menu Other 2. 9

Menu PAN 1. 20

Menu Parts 2. 2

Menu seq 10. 3

Menu Synth 10. 2

Menu Track (Sequencer) 11. 44

Menu Undo (Sequencer) 11. 42

Metronomo (Sequencer) 11. 9

MIDI 10. 1

Midi clock interno 10. 5

MIDI In 10. 2

Midi In Transpose 10. 5

Midi Merge 10. 5

MIDI Out 10. 2

Mirror Locations (Locazioni specchio) 1. 12

Miscelazione WET/DRY 1. 25

Misure (Sequencer) 11. 3

Mode button (User) 12. 2

Modificare gli Eventi 11. 38

Modificare gli Eventi della lista 11. 32

Modificare i Suoni 1. 6

Modificare il pitch di un suono 2. 3

Modificare suoni di batteria 3. 1

Modificare un Drumkit 3. 2

Modificare un singolo Groove 7. 11

Modo di esecuzione Performance 2. 1

Modo Drawbar 5. 1

Modo Drum 3. 1

Modo Performance 2. 1

Modo Playback/Edit (Sequencer) 11. 10

Modo Polifonico 1. 27

Modo Portamento 2. 3

Modo Sample 4. 1

Modo Sound 1. 2

Modo Touch event 11. 29

Modulation 8

Modulazione 1. 22

Mono e Stereo Delays 1. 24

MS-DOS 8. 4

MS-DOS ".wav" 4. 3

Multi-Split 2. 5

Multifx 1. 24

## N

Navigazione 12

Nota di origine (Sample editing) 4. 8

Note On (User) 12. 5

Note value 11. 25  
Note values (Seq Edit) 11. 19  
Numeri Exclude, Drumkit edit 3. 3  
Numero di byte (Sample editing) 4. 8  
Nuovi samples (suoni) 4. 1

## O

Octave 6. 2  
One-shot 7. 6  
Open switch 9. 2  
Options (Sequencer) 11. 8  
Organi a transistor 5. 2  
Orologio interno 9. 6  
Other 1. 13  
Ottava 2. 3  
Overdrive 1. 25  
Overdrive, Modo Drawbar 5. 4  
Overdub mode (Sequencer) 11. 7

## P

P. Volume Rec 11. 9  
P.C I/O, tasto (MIDI) 10. 6  
Pan, Drumkit edit 3. 2  
Pan, Modo Drawbar 5. 3  
Pannello frontale 2  
Pannello posteriore (Connessioni) 5  
Parametri MIDI 10. 2  
Parametri midi 10. 3  
Part 2. 1  
Parts List 2. 2  
PC 1 10. 6  
PC 2 10. 6  
Pedal 1 9. 2  
Pedal 2 9. 2  
Pedale Volume 7  
Pedali a controllo 7  
Pedali programmabili 9. 2  
Perform +, Perform - (User) 12. 5  
Performance Change (User) 12. 5  
Performance Drawbar 5. 6  
Piede, Modo Drawbar 5. 1  
Pitch 11. 19  
Pitch (Sample editing) 4. 8  
Pitch (System) 9. 4  
Pitch Bend 8  
Pitch bend 1. 22  
Pitch Bend, eventi 11. 28  
Pitch Bender 1. 22  
Pitch cambia nel tempo 1. 18  
Pitch envelope 1. 18  
Pitch Shift 1. 24  
Play Mode, groove 7. 7  
Playback/Edit (Sample mode) 4. 2  
Poly Priority 2. 4  
Port (Midi) 10. 2

Port Com Ch. (Midi) 10. 4  
Porta computer 10. 6  
Porta seriale 10. 6  
Portamento 2. 3  
Portamento Legato 1. 22  
Portamento Normal 1. 22  
Posizione del Pan 1. 20  
Posizione del panorama 1. 27  
Post send (controlli) 1. 25  
Pressione applicata ai tasti 8  
Priorità alla nota a destra 1. 27  
Priorità alla nota a sinistra 1. 27  
Priorità all'ultima nota 1. 27  
Processori di effetti 1. 24  
ProFx 1. 25  
Profondità di "LFO" 1. 10  
Program Change (User) 12. 5  
Program Change, Sequencer Edit 11. 29  
Protection 8. 8  
Protocollo Sample Dump Standard 4. 3  
Punch mode (Sequencer) 11. 7  
Punto di Cut-Off 1. 17  
Punto di split 2. 5  
Punto di split singolo 2. 4

## Q

Quantizzare 11. 8  
Quantizzare una traccia 11. 13  
Quick Edit 1. 7, 1. 8

## R

Ramfile 8. 2  
Random 6. 2  
Random Pan 1. 27, 2. 7  
Random Pitch 1. 27, 2. 3  
Range (escursione) dello slider (User) 12. 4  
Rate (Sample editing) 4. 8  
Re-Start 1. 22  
Real 7. 6  
Record mode 11. 2  
Registrazione una sequenza - istruzioni di base 11. 2  
Regolare il volume 7  
Regolazioni generali 9. 1  
Release (rilascio) 1. 9  
Release Velocity 11. 26  
Repair tool 8. 9  
Repeat 6. 3  
Replace mode (Sequencer) 11. 7  
RESET (System) 9. 6  
Resonance 1. 9, 1. 17  
Restore 8. 8  
Restore, tasto funzione 3. 6  
Retrigger 1. 27  
Reverb / Profx Send, Drumkit edit 3. 3  
Reverb, Modo Drawbar 5. 4

- Rewind 11. 5
- Riconfigurare gli sliders e i tasti 12. 1
- Rimuovere un sample 4. 7
- Ripetere una traccia della song 11. 12
- Riverberi 1. 24
- Rock, Modo Drawbar 5. 3
- Root directory 8. 6
- Rotary, Modo Drawbar 5. 4
- Run on Rec 11. 9
- S**
- Sample (campione) 4. 1
- Sample End (Sample editing) 4. 8
- Sample List 4. 4
- Sample Translator 4. 1, 4. 3
- Samples, pulsante 4. 1
- Save (Disk) 8. 2
- Save All 8. 3
- Save Single 8. 3
- Scale 9. 4
- SCSI 8. 1
- Selezione 12
- Selezione dei Suoni 1. 4
- Selezione delle Parti 2. 6
- Send 1. 25
- Sequencer (User) 12. 2
- Sequencer interno 11. 1
- Sezione DISK 8. 1
- Sezione Drawbars 5. 1
- Share Master (Sequencer) 11. 43
- Share Slave (Sequencer) 11. 43
- Shift Events (Seq Edit) 11. 17
- Show tasto, Sequencer Edit 11. 33, 11. 39
- Shuffle 7. 9
- Sistema esclusivo 10. 5
- Sleep Time 8. 9
- Sliders 1. 7
- Sliders e tasti di controllo 13
- Sliders, Modo Drawbar 5. 1
- Standard General MIDI 10. 6
- Start Sync 7. 6
- Status, Sequencer Edit 11. 25
- Stile dell'arpeggio 6. 2
- Stop (Sequencer) 11. 5
- Stop Sync 7. 6
- Store (tasto) 1. 11
- Suoni di batteria 3. 1
- Sync, tasto funzione 6. 4
- Synchronizzazione dell'Arpeggio con il clock 6. 4
- Sysex I.D # 10. 5
- System 9. 1
- T**
- Tast Export (Sample editing) 4. 10
- Tasti Funzione 12
- Tasti Funzione, Modo Drawbar 5. 2
- Tastiera esterna 10. 4
- Tastierina Numerica 12
- Tasto Auto (Sample editing) 4. 7
- Tasto Cut (Sample editing) 4. 9
- Tasto Exclude (Sample editing) 4. 7
- Tasto FX OFF 9
- Tasto Gain (Sample editing) 4. 9
- Tasto Imp (Notepad) 13. 1
- Tasto Lock 9. 3, 10. 3
- Tasto Mode 11. 7
- Tasto Octave +/- 10
- Tasto Part# (User) 12. 3
- Tasto Parts 2. 2
- Tasto Play 11. 3
- Tasto Range 2. 5
- Tasto Record 11. 2
- Tasto selettore 2. 2
- Tasto Send 2. 8
- Tasto Solo 10
- Tasto Song Select 11. 6
- Tasto Split 2. 4
- Tasto Top (Notepad) 13. 2
- Tasto "undo" 11. 11
- Tasto User 12. 1
- Tasto View (Notepad) 13. 1
- Tempo (User) 12. 5
- Tempo della song 11. 10
- Tempo di "attacco" 1. 8
- Tempo di Master 11. 41
- Tempo principale della song 11. 10
- Tempo Rec 11. 9
- Ticks 2. 4, 11. 3
- Tipo di Evento, Sequencer Edit 11. 25
- Tipo di filtro 1. 17
- Tipo di pedale 9. 2
- Transpose 2. 3
- Transpose, Drumkit edit 3. 3
- Transpose, Modo Drawbar 5. 3
- Trasposizione dello strumento 9
- Trasposizione di un Groove 7. 8
- Trasposizione per ottave 10
- Tremolo 1. 19
- Trigger 7. 6
- Tune (System) 9. 4
- Tuning, Drumkit edit 3. 3
- Type (User) 12. 6
- U**
- Usare il tasto Solo 10
- Usare l'Aftertouch 8
- Usare le Wheels 8
- Uscire dal modo Record 11. 5
- Uscite jack 2. 7
- User Panel 12. 1

Uso dell'Event List 11. 30  
Utilities (Disk) 8. 8

## **V**

Valori pitch bend 1. 22  
Variare la posizione del Pan 1. 20  
Velocità del metronomo 2. 4  
Velocità dell'arpeggio 6. 2  
Velocità di esecuzione del sample 4. 8  
Velocità di "LFO" 1. 10  
Velocity 1. 23, 6. 3, 7. 7, 11. 19  
Velocity Range 1. 23  
Velocity Switch 2. 6  
Velocity switch a tre parti 2. 6  
Vibrato 1. 10, 1. 19  
Volume (livello) 1. 16  
Volume del metronomo 11. 9  
Volume dell'effetto Key Click 5. 4  
Volume dell'effetto percussivo 5. 4  
Volume, Drumkit edit 3. 2

## **W**

Wave 1. 13  
Waveform (forma d'onda) 1. 16  
Wet 1. 24  
Wheels 8

.....