SOLTON

by KETRON Lab.

PROGRAMMER 24

MANUALE D'ISTRUZIONI
INSTRUCTION MANUAL
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUEL D'UTILISATION

INTRODUZIONE

Ci congratuliamo con Voi per la scelta di questo strumento.
Il Programmer 24 è stato realizzato con tecniche molto attuali che hanno consentito il raggiungimento di una grande fedeltà nei suoni e di una incredibile varietà nelle prestazioni.
E' lo strumento ideale per il solista che suona in pubblico (ad. es. in un piano bar) ma anche per chi ama comporre e registrare la propria musica in casa. Estremamente versatile grazie alle numerose funzioni MIDI di cui dispone, il Programmer 24 può adattarsi alle situazioni musicali più diverse, ivi compresi i sistemi di registrazione digitale MIDI multitraccia con personal computer.
Ci auguriamo che questo strumento possa stimolare la Vs. fantasia e costituisca un mezzo valido per aiutarVi a progredire nel mondo della musica.

INTRODUCTION

Congratulations for having chosen this instrument.
Programmer 24 has been developed with the most up-to-date technologies which allow to reach an extreme sound fidelity further to an incredible variety of performance.
This is the ideal instrument for the soloist playing in public (for example in piano bars), but also for those who wish to compose and to record their own music at home.
Thanks to its many MIDI functions at disposal, Programmer 24 is an utmost versatile instrument able to be adapted to the most different musical situations, including the systems of digital multitrace MIDI recording with a personal computer. We are sure that this instrument will be able to stimulate your creativity and to become for you a valuable means for making more and more progress in the world of music.

EINLEITUNG

Wir begluecKwuenschen Sie zur Auswahl dieses Instrumentes.
Der Programmer 24 wurde mit Avantgardetechnologien entwickelt, die die Erreichung einer ausserordentlichen Klangtreue und einer unglaublichen Leistungsvielfalt ermoeglicht haben.
Es handelt sich hier um das ideale Instrument fuer den Solisten, welcher vor einem Pubblikum spielt (zum Beispiel in einer Pianobar), aber auch fuer jene, welche es lieben, zu Hause eigene Musik zu komponieren und aufzunehmen.
Ausserordentlich vielfaeltig dank der zahlreichen MIDI-Funktionen, ueber welche er verfuegt, kann sich der Programmer 24 an die verschiedenartigsten musikalischen Situationen anpassen, darunter auch die mehrspurigen MIDI-digitalen mittels eines Personal Computers. Wir sind sicher, dass dieses Instrument dazu dienen wird, Ihre Phantasie anzuregen und fuer Sie ein wertvolles Mittel zu immer weiteren Fortschritten in der Welt der Musik darstellen wird.

INTRODUCTION

Nous vous remerçions du choix de cet instrument.
Le Programmer 24 a été réalisé avec une technologie très actuelle qui a consenti une très grande fidélité de sons et une incroyable variété dans les prestations.
C'est l'instrument idéal pour le soliste qui joue en public (par exemple piano bar) mais aussi pour qui aime composer et enregistrer sa propre musique à la maison.
Extrèmement versatile grace aux nombreuses fonctions MIDI dont il dispose, le Programmer 24 peut s'adapter aux situations musicales les plus diverses y compris les systèmes d'enregistrement MIDI multipistes avec ordinateur personnel.
Nous souhaitons que cet instrument pourra stimuler votre fantaisie et constituera un moyen valide pour vous aider à avancer dans le monde de la musique.



SPECIFICATIONS

37 keys keyboard

PRESET RHYTHMS: 14 PCM Percussive instruments: Bass Drum, Snare Drum, Hi Hat Closed, Hi Hat Open, Hi Hat Stick, Cymbal Ride, Rim Shot, Tom 1, Tom 2, Clap, Cowbell, Claves, Conga 1, Conga 2, Accent. 8 separate volume controls for the various sections. 14 Preset Rhythms: Waltz 1, Waltz 2, Slow Waltz, Tango 1, Tango 2, March 6/8, Polka, March, Bossa Nova, Beguine, Cha Cha, Mambo, Samba, Ballad, Swing, Boogie, Western, Slow Rock, Blues, Beat, Funky, Hard Rock, Disco 1, Disco 2.
Preset Rhythm On/Off. 24 Fill In (activated by Footswitch).
Operating functions: Start/Stop, Touch Start, Slow-Fast, Stop Continue.
General Volume control for the Rhythm section.

PATTERN: Up to 64 programmable Patterns. Programming functions: Clear, Time, Record, Error Correct, Instrument Clear, Programming Mode: Real Time - Step by Step.

SONG: Up to 64 Songs (Chains of Patterns). 89 Patterns maximum on the single Song. 960 Patterns availables: 64 Songs 15 Patterns each (or 10 Songs 89 Pattern each). Song functions: Record, Clear, Fill In Mode. Up to 8 different Fill In assignable to a single Pattern or Preset Rhythm.

MANUAL DRUMS: 15 keys of the keyboard previded for Drum programming and live playing.

DISPLAY: Digital indicator for all functions: Tempo, Pattern, Song, Preset Rhythm, MIDI, Tape Interface.

ARRANGER: 48 Arrangements divided in 2 groups: A-B. Accompaniment sections: Piano, Guitar, Brass, Accordion, Banjo, Clarinet, Flute, Synt. Effect. Separate volume control for each section. Memory.

BASS: Double Bass, Bass Guitar, Tuba. 3 Functions: Automatic Bass, Manual Bass, Pedalboard.

SEQUENCER: Up to 64 different sequences including Bass and Piano (or Synt. 1-2).
Sequencer functions: Record, Clear, Bass, Piano, Synt. 1, Synt. 2. Brilliance control for the Sint. voices.

ORGAN: 3 Sinus flutes: 8', 4', 2'. Volume control.

STRINGS: Cello, Violin. Volume control.

TUNE: General Pitch control.

TRANSPOSER: 1 Octave key transposer for the whole Automatic Accompaniment.

VOLUME PEDAL: General Volume control.

FOOTSWITCH: 2 Switches on the Volume pedal. Left Switch: Start/Stop. Right Switch: Fill In.

TAPE INTERFACE: Device for storing Pattern and Song data on cassette tape.
Functions: Save, Load, Verify. Identification of the single Save operation.

MIDI: MIDI In, Out, Thru. MIDI functions: Clock, Omni On/Off, Receive, Transmit, Channel, Octave.

CONNEXIONS: 2 General Stereo Outputs: Left-Right. Max. Output level: OdB m. Separate Bass and Rhythm Ouputs. 8 separate Ouputs for the single precussions. Volume Pedal socket. Clock Out (24 pulses per quarter note) TTL compatible. Tape Interface terminal: Save, Load. Pedalboard socket. Pedal m/Th/Th dim. socket.

MIDI: In, Out, Thru.

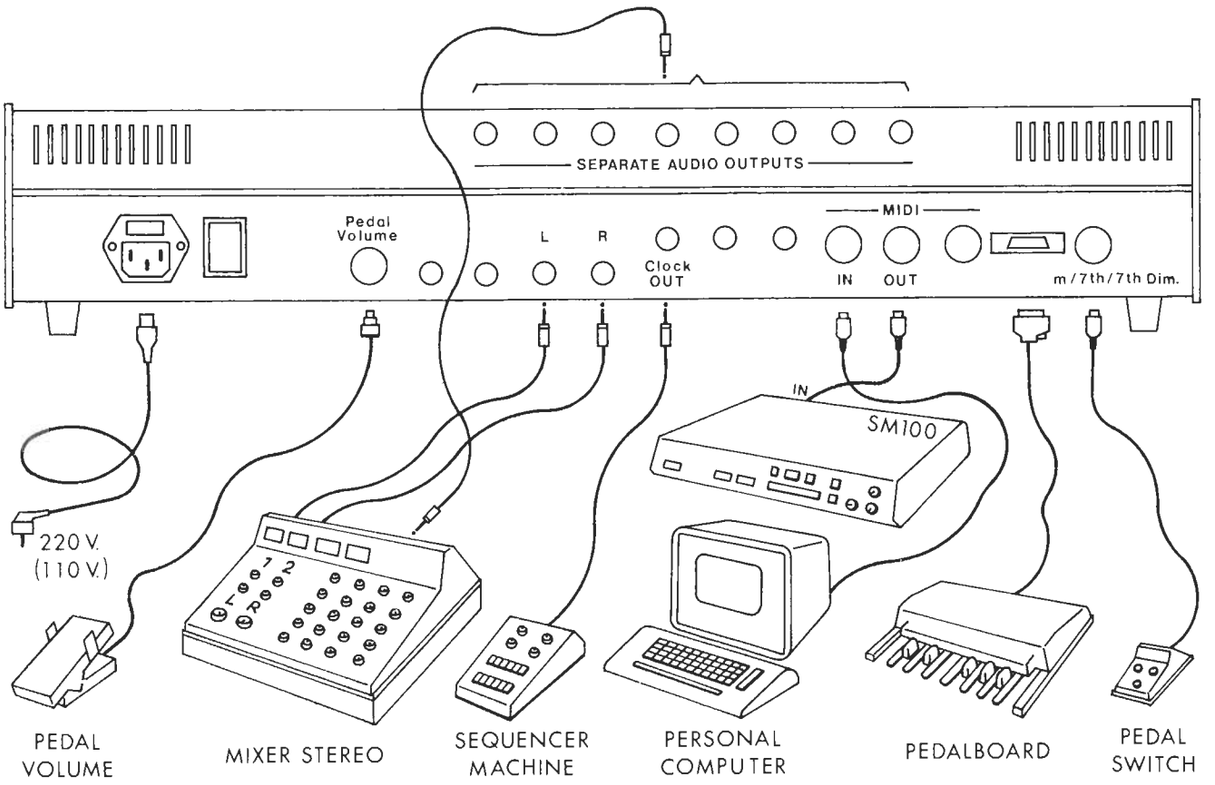
OPTIONAL ACCESSORIES: Flight Case. Keyboard Bag. Pedalboard. Pedalboard Bag. Pedal Switch for m/7th/Th dim. Chords.

POWER SUPPLY: 220 V-50 Hz.

DIMENSIONS: (WxHxD) 60 x 13 x 36 cm.

WEIGHT: 13 Kg.

Specification and appearance are subject to change without notice



COLLEGAMENTI - USCITE

Il pannello posteriore del Programmer 24 è provvisto di innumerevoli prese di connessione le quali consentono ogni tipo di impiego professionale dello strumento.

AUDIO OUTPUTS: General L/R. Uscite di amplificazione stereo generale per tutto lo strumento. Se non si dispone di amplificazione stereo è consigliabile utilizzare l'uscita L (Mono).

BASS - RHYTHM: Uscite indipendenti per Basso e Ritmo. Permettono un controllo audio ed un filtraggio separati su mixer delle due sezioni Basso e Ritmo.

SEPARATE RHYTHM OUTPUTS: 8 Uscite separate per le 8 sezioni percussive del Ritmo. Queste uscite sono molto importanti nel caso di registrazione multipista o di amplificazione professionale con effetti esterni (Eco, Riverbero etc.).

Gli strumenti collegati per mezzo delle Uscite separate vengono automaticamente esclusi dalle 2 Uscite audio generali (L/R) e dall'uscita Rhythm.

PEDAL VOLUME: Presa per Pedale d'espressione. Il pedale, oltre a controllare il volume di tutto lo strumento, svolge due importanti funzioni: START/STOP del Ritmo (Interruttore di sinistra), FILL IN (Interruttore di destra).

CLOCK OUT: Uscita trigger per la sincronizzazione di unità esterne non fornite di MIDI. L'uscita fornisce 24 clock ogni quarto (Es.: 1 battute 4/4 - 96 Clock).

TAPE INTERFACE: Save - Load. Prese di connessione per il trasferimento su/da cassetta del contenuto della Ram interna del Programmer 24 (Pattern/Song).

MIDI IN, OUT, THRU: Dispositivo MIDI per il collegamento con altri apparecchi MIDI o con personal computer. Le funzioni e le possibilità MIDI sono elencate nei capitoli FUNZIONI MIDI e APPLICAZIONI MIDI di questo libretto.

PEDALBOARD: Presa per il collegamento della Pedaliera (Optional). L'applicazione della pedaliera risulta interessante per i chitarristi, i pianisti, i fisarmonicisti ed anche coloro che suonano strumenti a fiato.

PEDAL SWITCH m/7th/7th dim.: Presa per pedale Accordi di minore, settima e diminuita. Il pedale (optional) è necessario nel caso di collegamento della pedaliera.

RITMO PCM

La sezione ritmica del Programmer 24 è composta da 14 strumenti percussivi realizzati con tecnica PCM (Pulse code modulation) dai timbri incredibilmente realistici: Cassa, Rullante, Rim Shot, Charleston chiuso con bacchetta, Charleston aperto, Charleston chiuso a pedale, Tom 1, Tom 2, Clap, Piatto Ride, Campanaccio, Clave, Conga 1, Conga 2, Accento.
Gli strumenti sono suddivisi in 8 sezioni percussive, con 8 controlli di volume separati a slider, un controllo generale di volume del ritmo, 8 uscite audio separate.

MANUAL DRUMS

Il dispositivo Manual Drums è previsto per la programmazione manuale del ritmo. Per suonare manualmente gli strumenti percussivi a disposizione basta inserire Manual Drums e toccare i primi 15 tasti della tastiera.
Ogni strumento è contraddistinto con un simbolo grafico.
L'impiego dei tasti anziché di normali pulsanti permette una migliore velocità di esecuzione in fase di programmazione.
Il comando Manual Drums non entra in funzione quando è inserito il comando RECORD della sezione Sequencer.
ACCENT: Per avere l'Accento su di un dato strumento occorre premere contemporaneamente il tasto Accent e quello dello strumento interessato.

PRESET RHYTHMS

Il Programmer 24 dispone di 24 ritmi presettati: Waltz 1, Waltz 2, Slow Waltz, Tango 1, Tango 2, Polka, March, March 6/8, Bossa Nova, Beguine, Samba, Mambo, Cha Cha, Ballad, Swing, Slow Rock, Blues, Beat, Hard Rock, Funky, Boogie, Disco 1, Disco 2.
Per inserire il funzionamento dei ritmi presettati eseguire le seguenti operazioni:

1) Inserire PRESET RHYTHMS
2) Comporre il numero del ritmo voluto utilizzando la pulsantiera 1-8.
   I ritmi presettati disponibili sono indicati nella parte sinistra dello strumento. Il numero del ritmo scelto compare sul DISPLAY
3) Premere START. Il ritmo entra in funzione.
   Ogniqualvolta si preme Start il ritmo riparte esattamente dall'inizio della battuta.

TOUCH START: Quando è inserito il Touch Start il Ritmo e l'Accompagnamento partono soltanto appena viene premuto un tasto sulla tastiera o sulla pedaliera quando questa è inserita.
STOP CONTINUE: Il comando STOP CONTINUE serve ad arrestare il Ritmo e a farlo ripartire esattamente dal punto in cui è stato fermato, anziché dall'inizio della battuta.
FILL IN: Ognuno dei 24 ritmi presettati dispone di un proprio Fill In.
Il Fill In viene messo in funzione per mezzo dell'interruttore di destra del pedale d'espressione. La durata del Fill In dipende dal tempo di pressione dell'interruttore.
Funzioni più complesse del Fill In (ad es. più Fill In programmabili per uno stesso Pattern) sono esaminate nel capitolo Song.
SLOW - FAST: E' possibile aggiustare la velocità del ritmo agendo sui controlli Slow-Fast. Non appena viene premuto uno dei 2 comandi sul Display compare il valore di velocità del ritmo.
Il range di velocità disponibile è 30-250 beat al minuto. Per beat al minuto si intendono gli impulsi che il Metronomo fornisce nell'arco di un minuto con un Pattern standard (cioè 1 battuta di 4/4 con Error Correct 16).

ARRANGER

Ognuno dei 24 Ritmi presettati dispone di 2 Arrangiamenti appropriati alle caratteristiche del ritmo stesso.
Gli arrangiamenti sono formati da diverse sezioni strumentali: Basso, Piano, Chitarra, Fisarmonica, Brass, Clarinetto, Flauto, Banjo, Synt 1, Synt 2.
Le varie sezioni strumentali possiedono controlli di volume separati. Per i due effetti Synt è previsto un controllo Brilliance per la creazione di timbri particolari.

A - B: Comandi per selezionare i due tipi di Arrangiamento.
BASS: Il Basso dispone di 4 effetti (Double Bass, Bass Guitar, Synt. Bass, Tuba) e può avere tre tipi di funzionamento: Automatico, Manuale, Pedaliera.

AUTO-BASS: Funzionamento automatico del Basso con linee armoniche già programmate e con riconoscimento degli accordi.
L'accordo può essere suonato in tutti i suoi rivolti principali ed il Basso riconosce sempre la nota fondamentale. Se è inserita la pedaliera, il Basso automatico riconosce la nota premuta sulla pedaliera come Basso fondamentale, indipendentemente dagli accordi formati con la mano sinistra sulla tastiera.
In questo modo diventano possibili armonizzazioni più elaborate e complesse.
BASSO MANUALE: Quando Auto Bass non è inserito il Basso funziona in modo manuale su tutta la tastiera.
PEDALBOARD: Questo comando trasferisce sulla Pedaliera (optional) il funzionamento dell'Arranger. In questo modo premendo un tasto della Pedaliera può essere il funzionamento di tutto l'Accompagnamento automatico (Organo e Archi).
L'applicazione della Pedaliera è particolarmente interessante per i chitarristi, i pianisti o anche per coloro che suonano strumenti a fiato poiché consente loro di esercitarsi o di suonare in pubblico sostenuti da una stimolante sezione ritmica.
PEDAL SWITCH m/7th/7th dim.: Questo pedale (optional) consente la formazione di accordi minori, di settima e di settima diminuita sulla pedaliera.
ORGAN-STRINGS: L'accompagnamento dispone di una sezione Organo con tre voci di Flauto (8', 4', 2') ed una sezione Archi (Cello, Violin). Entrambe le sezioni possiedono controlli di volume separati. Nel caso di collegamento con la Pedaliera le due sezioni vengono automaticamente trasferite sulla Pedaliera con il comando Pedalboard.
MEMORY: Memoria per tutto l'Accompagnamento del Programmer 24. La memoria viene disinserita automaticamente dal comando Stop a pedale.
TUNE: Controllo di accordatura generale dello strumento. Rispetto alla posizione centrale (440 Hz o Diapason) lo spostamento massimo è di un semitono verso i gravi (*b*) ed un semitono verso gli acuti (#).
TRANSPOSER: Trasposizione completa di 1 ottava per l'Accompagnamento. Ogni scatto del Transposer corrisponde ad 1 semitono esatto. Nella posizione C il Programmer 24 è accordato col Diapason.
Per inserire il funzionamento della sezione Accompagnamento al completo eseguire le seguenti operazioni:
1) Inserire PRESET RHYTHMS e scegliere il ritmo voluto
2) Premere START. Aggiustare il Tempo (Slow-Fast)
3) Inserire AUTO BASS ed uno dei 4 effetti Basso
4) Premere il comando A oppure B dell'Arranger.
5) Inserire gli effetti voluti nelle sezioni Organo e Archi
6) Premere MEMORY
7) Suonare una nota qualsiasi sulla tastiera
8) Aggiustare i volumi del Ritmo e dell'Accompagnamento come si preferisce.

PATTERN

Il Programmer può immagazzinare nella sua memoria interna fino a 64 Pattern comprendenti Ritmo, Basso e linea solista di Sequencer.
Un Pattern standard corrisponde ad una battuta musicale di 4/4 (Error Correct 16). Uno stesso Pattern può tuttavia contenere fino a 8 battute di 4/4.
La programmazione del Pattern può avvenire in due modi: TEMPO REALE (con Metronomo) o STEP BY STEP (Nota per nota).

PROGRAMMAZIONE DEL RITMO IN TEMPO REALE

Questo tipo di funzionamento è il più immediato perché consente di programmare il Ritmo semplicemente suonando i tasti della tastiera.
Per inserire il dispositivo di programmazione eseguire le seguenti operazioni:
1) Premere PATTERN. (Disinserire PRESET RHYTHMS qualora fosse inserito)

2) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere RECORD.
   RECORD è la funzione di programmazione
3) Scegliere il numero di Pattern voluto sulla pulsantiera 1-8. (Il numero di Pattern compare sul Display)
4) Premere START. Il Metronomo scandisce i quarti della battuta.
   Aggiustare il Tempo per mezzo dei comandi Slow-Fast. Se il Metronomo non si sente, controllare che il potenziometro Clave-Metronome non sia azzerato.
5) Premere MANUAL DRUMS. Da questo momento è possibile iniziare la programmazione del ritmo premendo sulla tastiera i tasti relativi agli strumenti percussivi voluti.
   IMPORTANTE: Il primo impulso percussivo programmato viene considerato come inizio battuta, o Reset
6) Se la programmazione del Ritmo è esatta premere ripetutamente PATTERN fino a tornare nella condizione iniziale (cioè solo PATTERN inserito).
   Se la programmazione contiene errori è possibile cancellarla con la funzione CLEAR e ripeterla.

OSSERVAZIONI

A) La durata di un Pattern standard è una battuta di 4/4 con Error Correct 16.
   Per selezionare valori diversi di divisione musicale o di correzione vedere i capitoli TIME e ERROR CORRECT
B) In posizione RECORD la memoria accetta continuamente nuovi impulsi, ma per ognuna delle 8 sezioni percussive può essere programmato un solo impulso alla volta.
   Più impulsi programmati con la stessa sezione sopra uno stesso step si cancellano a vicenda.
   Esempio: Su di un singolo step può essere programmato uno solo dei 3 effetti Hi Hat disponibili
C) PROGRAMMAZIONE DEL PATTERN CON RITMI PRESETTATI.
   La programmazione del Pattern può essere effettuata anche sopra un Ritmo presettato. In questo caso però è importante programmare il primo impulso in "Battere" in quanto tale impulso determina l'inizio della battuta.
   Programmando infatti il primo impulso in "Levare" si verifica la spiacevole condizione del PATTERN fuori tempo rispetto al Ritmo presettato.
   Successivamente, se il primo impulso all'inizio battuta non è voluto, può essere comodamente cancellato.
D) **FULL**: Quando la memoria della sezione Pattern o Song è completamente riempita sul Display compare la sigla .....
   In tale condizione non è più possibile effettuare nuove programmazioni, a meno che non vengano cancellati alcuni dei Pattern (o Song) esistenti.
E) **ACCENT**: Per programmare l'Accento in un certo punto del Ritmo è sufficiente premere il tasto Accent nel punto desiderato. L'Accento agisce su tutti gli strumenti programmati in quello stesso punto del Ritmo.

CLEAR

Funzione di Cancellazione del Pattern. Per cancellare un Pattern non desiderato:
1) Inserire PATTERN
2) Premere nuovamente PATTERN (Si accende Clear)
3) Premere FUNCTION (Clear si spegne). La memoria è così cancellata
4) Premere ripetutamente PATTERN fino a tornare alla condizione iniziale.

TIME

La funzione TIME serve a determinare la divisione musicale di un Pattern ed anche il numero delle battute costituenti il Pattern stesso.
Per programmare i valori TIME procedere come segue:
1) Inserire PATTERN
2) Premere PATTERN 2 volte consecutive (Si accende TIME).
   Quando la memoria del Pattern è pulita sul Display compare sempre 4/4, che corrisponde al valore TIME standard

3) Mentre è inserita la funzione TIME premere SLOW o FAST. Si noterà che le prime due cifre sul Display si succedono velocemente secondo un ciclo fisso, da 1 a 32. Il valore 32.4 determina una lunghezza del Pattern pari a 8 battute musicali di 4/4. Analogamente il valore 8/4 corrisponde a 2 battute di 4/4; il valore 16/4 corrisponde a 4 battute di 4/4; il valore 6/4 corrisponde a 2 battute di 3/4
4) La terza cifra del Display prevede due valori soltanto, 4 e 8. Per selezionare 4 o 8 agire sul comando Function
5) Per programmare il valore così ottenuto è sufficiente premere PATTERN. (Si accende Step Mode)
6) Premere ripetutamente PATTERN per entrare in RECORD oppure per tornare alla condizione iniziale.

Combinando opportunamente i valori TIME disponibili si possono prefissare i più disparati tipi di divisione musicale, ad esempio 5/4, 6/8, 7/8, 12/8, 13/8 etc.

ERROR CORRECT

Nella programmazione in Tempo Reale la funzione Error Correct consente un aggiustaggio automatico degli impulsi percussivi programmati leggermente fuori tempo.
In un Pattern standard l'Error Correct è 16, cioè all'interno del Pattern possono essere accettati fino ad un massimo di 16 impulsi (o sedicesimi) per ognuna delle 8 sezioni percussive disponibili. Vediamo alcuni esempi.
Se l'Error Correct è 4, lo strumento accetta solo 4 impulsi percussivi all'interno del Pattern (anche se ne vengono programmati molti di più). Può essere il caso di un Error Correct utile per programmare la Cassa in ritmi Disco.
Il valore Error Correct 32 può servire invece a programmare sottili variazioni di Charleston (Hi Hat) nei ritmi jazz o funky.
Per selezionare il valore di Error Correct eseguire le seguenti operazioni:
1) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere ERROR CORRECT
2) Selezionare sulla pulsantiera 1-8 il valore di Error Correct voluto.
   Sono disponibili 8 valori diversi:
   E04 - E08 - E12 - E16 - E24 - E32 - E48 - E96
3) Premere PATTERN per memorizzare il valore scelto.
   Premere ripetutamente PATTERN per tornare alla condizione iniziale.

IMPORTANTE

Per ciascuno degli strumenti percussivi può essere selezionato un diverso valore di Error Correct, ad es. E04 per Bass Drum, E08 per Snare Drum, E32 per Hi Hat.
L'Error Correct deve essere selezionato prima di iniziare la programmazione del Pattern.
La scelta del valore di Error Correct più idoneo per ogni Pattern richiede un pò di pratica e di esperienza.
Vi consigliamo di utilizzare a questo scopo le due tabelle PATTERN CHART allegate a questo libretto.

INSTRUMENT CLEAR

Questa funzione permette di cancellare un singolo strumento percussivo all'interno del Pattern, senza dover necessariamente cancellare tutto il Pattern.
Per effettuare l'operazione Instrument Clear occorre:
1) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere INSTR. CLEAR. (Sul Display compare il numero di Pattern)
2) Inserire MANUAL DRUMS
3) Inserire START e premere sulla tastiera il tasto relativo allo strumento da cancellare. Se il tasto viene premuto per tutta la durata del Pattern, lo strumento interessato verrà cancellato su tutto il Pattern
4) Premere PATTERN per tornare alla condizione iniziale.

SEQUENCER

Abbiamo finora esaminato soltanto la programmazione del Ritmo, ma all'interno di un Pattern possono essere programmate anche due linee di Sequencer:

1) BASSO (Bass Guitar, Double Bass, Synt Bass, Tuba)
2) PIANO, SYNT 1, SYNT 2. I tre effetti sono autoescludenti.

Lo spazio di memoria disponibile per la programmazione del Sequencer è lo stesso del ritmo, cioè 64 Pattern.

Le funzioni Pattern CLEAR, TIME, STEP MODE, RECORD ed ERROR CORRECT già esaminate per il Ritmo valgono anche per il Sequencer.

PROGRAMMAZIONE DEL SEQUENCER IN TEMPO REALE

Per la programmazione del Sequencer in Tempo Reale (con Metronomo) eseguire le seguenti operazioni:

1) Premere PATTERN e selezionare il numero di Pattern voluto
2) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere RECORD
3) Premere START. Entra in funzione il Metronomo
4) Inserire nella sezione Sequencer i comandi BASS o PIANO (SYNT 1 - SYNT 2) a seconda di quale delle due sequenze si voglia programmare
5) Inserire nella sezione Sequencer il comando RECORD. (Se RECORD non si accende controllare che non sia inserito MEMORY)
6) Suonare nella tastiera le note di BASSO o PIANO (SYNT 1 - SYNT 2) volute. (Se si programma il Basso inserire uno dei 4 effetti Basso).
   Le note premute verranno immediatamente restituite dal Sequencer così come sono state suonate.
   NOTA: Per la programmazione del Basso consigliamo di non utilizzare le prime 4 note della tastiera (DO, DO, RE, RE) per evitare che con alcune sequenze, in fase di riascolto, il Basso vada fuori del range di frequenza disponibile e perda le note più gravi
7) CLEAR: Per cancellare eventuali errori commessi occorre premere CLEAR nella sezione Sequencer e lasciarlo inserito per tutta la durata del Pattern.
   Quindi disinserire CLEAR e ripetere la programmazione.
   Le due sequenze BASSO e PIANO (SYNT 1 - SYNT 2) possono essere cancellate separatamente.

OSSERVAZIONI

A) La programmazione del Sequencer può essere effettuata lungo tutta la tastiera ed in qualsiasi tonalità. E' però consigliabile programmare in tonalità di DO così che in fase di riascolto la sequenza segua sempre l'accordo suonato sulla tastiera
B) Il Sequencer programmato può funzionare insieme all'Arranger, ma sostituisce in questo caso la linea Basso e Soloist proprie dell'Arranger stesso
C) Il Sequencer può essere programmato insieme ad un Pattern ritmico esistente o insieme ad un ritmo presettato. La durata della sequenza in tal caso sarà la stessa del ritmo guida.

PROGRAMMAZIONE DEL RITMO STEP BY STEP

Per effettuare la programmazione del Ritmo col metodo STEP BY STEP (cioè nota per nota), eseguire le seguenti operazioni:

1) Inserire PATTERN
2) Premere 3 volte consecutive PATTERN (Si accende STEP MODE)
3) Premere START. Sul Display compare 001.
   Se sul Display compare un numero diverso da 001 premere STOP CONTINUE e nuovamente START fino a che non compare 001
4) Premere MANUAL DRUMS
5) Premere i tasti relativi agli strumenti percussivi che si vogliono programmare sul primo step del Pattern
6) Premere FUNCTION. Gli strumenti sono così memorizzati sullo step 001.
   Il Display si sposta automaticamente sullo 002
7) Per continuare nella programmazione ripetere i punti 5 e 6 fino al completamento del Pattern (cioè fino allo step 016 se si tratta di un Pattern standard. La programmazione può essere continuamente aggiornata.
   Per programmare uno step di silenzio premere FUNCTION senza suonare alcun tasto sulla tastiera.

PROGRAMMAZIONE DEL SEQUENCER STEP BY STEP

Anche il Sequencer può essere programmate nota per nota.
Tale sistema è maggiormente indicato per programmare sequenze particolarmente elaborate o comunque di una difficoltà tale da non poter essere eseguite sulla tastiera in Tempo reale.
Le fasi della programmazione nota per nota sono analoghe a quelle già esaminate per il Ritmo:

1) Inserire PATTERN
2) Premere 3 volte consecutive PATTERN (Si accende STEP MODE)
3) Premere START. Sul Display compare 001. Se la cifra è diversa da 001, premere prima STOP CONTINUE poi START fino a vedere sul Display 001
4) Inserire nella sezione Sequencer il comando BASS o PIANO (SYNT 1 - SYNT 2) a seconda che si voglia programmare il Basso oppure l'altra linea sequencer.
   Se si sceglie BASS selezionare anche uno dei 3 effetti Basso
5) Inserire RECORD. (Se RECORD non si accende controllare che non sia inserito MEMORY o MANUAL DRUMS)
6) Suonare nella tastiera la prima nota di Basso o Piano (Synt) che si vuole programmare
7) Premere FUNCTION. La nota suonata viene così memorizzata sullo step 001.
   Il Display si sposta sullo 002
8) Per continuare nella programmazione ripetere i punti 6 e 7 fino al completamento del Pattern (cioè fino allo step 016 se si tratta di un Pattern standard).
   Per programmare uno step di silenzio premere FUNCTION senza suonare alcun tasto sulla tastiera.

NOTA: E' possibile effettuare la programmazione di un Pattern Step by Step selezionando qualsiasi valore di TIME o ERROR CORRECT fra quelli disponibili. (Vedere i capitoli TIME e ERROR CORRECT).
A questo scopo consigliamo di utilizzare le tabelle PATTERN CHART allegate a questo libretto.
La programmazione Nota per nota risulterà infatti più semplice con l'aiuto di una tabella su cui sia stato precedentemente scritto il Pattern completo da memorizzare.

RIASCOLTO DEL SEQUENCER

Per riascoltare le due sequenze programmate (sia in Tempo reale che Nota per nota) nella sezione Sequencer eseguire le seguenti operazioni:

1) Inserire PATTERN
2) Disinserire RECORD nella sezione Sequencer
3) Inserire BASS e PIANO (o SYNT 1 o SYNT 2). Inserire uno dei 4 effetti Basso
4) Premere START e MEMORY
5) Suonare un tasto qualsiasi sulla tastiera. Se si cambia tasto il Sequencer seguirà automaticamente la nuova tonalità.

SONG

Il Song è un insieme di Pattern collegati fra loro in catena in modo da formare un brano musicale completo. Sono disponibili 64 Song di 15 Pattern ciascuna.
La memoria della sezione Song può contenere fino a 960 Pattern diversi.
Ciascuna Song può essere formata da un massimo di 89 Pattern, comprensivi di Ritmo e Sequencer.
Ovviamente saranno disponibili soltanto 10 Song della lunghezza di 89 Pattern ciascuna.
Per effettuare la programmazione di un Song procedere come segue:

1) Premere SONG. (Il tastino SONG esclude automaticamente PATTERN e PRESET RHYTHMS)
2) Comporre il numero di Song voluto. Tale numero compare sul Display preceduto dalla lettera C (che sta per Chain o Catena)
3) Premere nuovamente SONG. Si accende RECORD. Sul Display appare il numero 1
4) Comporre il numero del primo Pattern da inserire in catena. Il numero scelto appare sul Display
5) Premere FUNCTION. Sul Display compare il n. 2.
   E' stato così programmato il primo Pattern nella catena
6) Per aggiungere i successivi Pattern alla catena, ripetere le operazioni elencate nei punti 4 e 5.
   Arrivati al Pattern n. 10 della catena si accende il n. 1 sulla pulsantiera; arrivati al n. 20 si accende il n. 2; al 30 il n. 3 e così via
7) A catena ultimata premere SONG per tornare alla condizione iniziale.

NOTA: L'inserimento nella catena SONG di un Pattern non programmato equivale a determinare la fine della Song.
Se si vuole inserire nella Song uno o più Pattern di pausa o silenzio è consigliabile programmare tali Pattern esclusivamente con impulsi di ACCENT.

SONG CLEAR

Funzione di cancellazione SONG. Per cancellare la SONG eseguire le seguenti operazioni:
1) Inserire SONG e comporre il numero della SONG da cancellare
2) Premere SONG 2 volte consecutive. Si accende CLEAR
3) Premere FUNCTION. La SONG viene così cancellata.

SONG-FILL IN MODE

Questa funzione serve ad utilizzare il SONG per mettere in successione più Pattern programmati appositamente come Fill In.
L'utilità pratica di questa funzione consiste nell'avere a disposizione fino a 8 Fill In diversi per un singolo Ritmo presettato o Pattern.
Possono essere programmate fino a 8 Song-Fill In ciascuna composta da un massimo di 8 Pattern.
Per costruire una catena di Fill In procedere come segue:
1) Inserire SONG e comporre il numero di Song che si vuole programmare.
   Il numero di Song deve corrispondere al numero del Ritmo presettato o del Pattern per il quale si vuole predisporre la catena di Fill In
2) Premere 3 volte consecutive SONG fino a raggiungere FILL IN MODE.
   Sul Display compare 1 (seguito dal numero dell'ultimo Pattern inserito)
3) Comporre il numero del Primo Pattern che si desidera mettere in catena
4) Premere FUNCTION. Il Pattern viene così memorizzato. Sul Display compare 2 (seguito dal numero dell'ultimo Pattern)
5) Per inserire in catena altri Pattern (cioè il n. 2, 3, 4 etc.) ripetere i punti 3 e 4 fino a completare la serie voluta
6) A catena ultimata premere SONG ed uscire dalla funzione FILL IN MODE.

Per mettere in funzione la catena di Fill In così programmata eseguire le seguenti operazioni:
1) Inserire PRESET RHYTHMS (o PATTERN) e comporre il numero voluto
2) Premere FILL IN
3) Selezionare sulla pulsantiera 1-8 il numero di Fill In voluto
4) Premere START
5) Per mettere in funzione il Fill In azionare l'interruttore di destra del pedale d'espressione.

FUNZIONI MIDI

Il Programmer 24 è fornito del dispositivo MIDI IN, OUT, THRU.
Il MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è basato sulla trasmissione/ricezione di informazioni digitali riguardanti due o più apparecchi fra loro.
La trasmissione avviene per mezzo di una interfaccia digitale standard la quale si presenta esternamente con tre prese DIN (5 poli): IN, OUT, THRU.
Per il collegamento occorre usare un cavo MIDI a 5 poli di lunghezza non superiore a 15 metri.
Le funzioni MIDI previste nel Programmer 24 sono: CLOCK, OMNI, RECEIVE, TRANSMIT, CHANNEL, OCTAVE.

CLOCK

Controllo di sincronizzazione MIDI per il Ritmo e l'Accompagnamento automatico del Programmer 24. Esaminiamo le varie funzioni:

1) Inserire PATTERN
2) Premere FUNCTION. Si accende CLOCK. Sul Display compare 0. (All'accensione dello strumento il valore di Clock è sempre 0)
3) Premendo ripetutamente FUNCTION si alternano sul Display i numeri 0, 1 e 2.
   Posizione 0: Il Programmer 24 non trasmette e non riceve messaggi di Sincronizzazione MIDI e funziona esclusivamente con il suo Clock interno.
   Posizione 1: La sezione ritmica dello strumento è sincronizzata con il Clock di un apparecchio MIDI esterno (ad es. Personal computer) e funziona soltanto se riceve il Clock da tale apparecchio.
   Posizione 2: Lo strumento trasmette il suo Clock interno ad apparecchi collegati MIDI in catena
4) Una volta scelta la posizione Clock, premere PATTERN per memorizzarla.

OMNI

Con il dispositivo OMNI è possibile controllare se la ricezione MIDI avviene su tutti i Canali MIDI contemporaneamente o soltanto su uno di essi. Per accedere alle funzioni OMNI eseguire le seguenti operazioni:

1) Premere PATTERN
2) Premere FUNCTION
3) Premere di nuovo PATTERN. Sul Display compare ON. (All'accensione dell'apparecchio il valore OMNI è sempre ON)
4) Premendo ripetutamente FUNCTION sul Display si alternano ON e OFF.
   Posizione ON: Il Programmer 24 riceve contemporaneamente su tutti i 16 Canali MIDI previsti. (Nella posizione OMNI ON generalmente si predispongono tutti gli apparecchi MIDI all'atto dell'accensione).
   Posizione OFF: Il Programmer 24 riceve o trasmette esclusivamente su determinati Canali MIDI (Funzionamento OMNI OFF-POLY).
   Questa funzione è molto importante per il dialogo MIDI fra Programmer 24 ed altre unità MIDI collegate, tra cui il Personal Computer. (Vedi APPLICAZIONI MIDI).
   Nella posizione OMNI OFF (POLY) il Programmer 24 può trasmettere nello stesso tempo diversi messaggi MIDI su diversi Canali MIDI ad apparecchi predisposti in ricezione nel sistema.
   Come vedremo più avanti, il Programmer 24 prevede la canalizzazione MIDI separata per 4 sezioni: Tasti, Basso, Sequencer, Ritmo
5) Per memorizzare il valore OMNI prescelto basta premere PATTERN.

RECEIVE

Funzione di Ricezione dei dati MIDI.
Il Programmer 24 può ricevere fino a 4 messaggi MIDI contemporanei indirizzati a 4 sezioni dello strumento:

1) TASTI. Messaggi delle note premute o rilasciate
2) BASSO (Automatico, Manuale o Pedaliera)
3) SEQUENCER di PIANO (SYNT) o SOLOIST dell'Arranger
4) RITMO.

Per selezionare le sezioni destinate a ricevere i messaggi MIDI eseguire le seguenti operazioni:

1) Premere PATTERN
2) Premere FUNCTION
3) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere RECEIVE.
   Sul Display compare la sigla rE
4) Utilizzare i comandi 1, 2, 3 e 4 della pulsantiera per selezionare le relative 4 sezioni che si vogliono inserire in Ricezione
5) Premere di nuovo PATTERN per memorizzare tali sezioni.

IMPORTANTE: Il Programmer 24 può ricevere i 4 messaggi MIDI sopra indicati ognuno nel proprio Canale MIDI soltanto nella condizione: CLOCK - 1; OMNI - OFF.
Alcune applicazioni tipiche della funzione Receive sono elencate nella parte APPLICAZIONI MIDI.

TRANSMIT

Funzione di Trasmissione MIDI. Come già visto, il Programmer 24 può trasmettere 4 Messaggi MIDI contemporanei relativi a 4 sezioni dello strumento: (1) TASTI (2) BASSO (3) SEQUENCER/ SOLOIST (4) RITMO.
Per selezionare le funzioni Transmit eseguire le seguenti operazioni:

1) Premere PATTERN
2) Premere FUNCTION
3) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere TRANSMIT. Sul Display compare la sigla Tr
4) Utilizzare i comandi 1, 2, 3 e 4 della pulsantiera per scegliere le relative 4 sezioni da trasmettere. (Tasti, Basso etc.)
5) Premere PATTERN per programmare la funzione Transmit prescelta.

NOTA: Se nel Programmer 24 non viene selezionata in Trasmissione nessuna delle 4 sezioni elencate, non si verifica alcuna trasmissione MIDI del Programmer stesso. In pratica una tastiera (o un modulo expander MIDI) collegata MIDI IN al Programmer 24 può funzionare soltanto se nel Programmer vengono selezionate le funzioni TRANSMIT.
Alcuni esempi di Trasmissione MIDI sono elencati nella parte APPLICAZIONI MIDI.

CHANNEL

Selezione del Canale di Ricezione o Trasmissione MIDI.
A ciascuna delle 4 sezioni del Programmer 24 (Tasti, Basso, Sequencer/Soloist, Ritmo) può essere assegnato un Canale MIDI qualsiasi scelto fra i 16 disponibili.
In questo modo ognuna delle 4 sezioni può dialogare su di un certo Canale MIDI con una unità esterna come MIDI Expander o Tastiera.
Per assegnare il Canale MIDI alle 4 sezioni procedere come segue:

1) Premere PATTERN
2) Premere FUNCTION
3) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere CHANNEL.
   Si accende il n. 1 della pulsantiera (Sezione Tasti). (Posizione standard all'accensione dello strumento)
4) Premere ripetutamente FUNCTION per scegliere il Canale MIDI (1-16) da assegnare alla sezione n. 1 (Tasti).
   Il numero del Canale scelto appare sul Display
5) Premere quindi il n. 2 della pulsantiera (Basso)
6) Premere FUNCTION per scegliere il Canale MIDI da assegnare alla sezione BASSO
7) Procedere allo stesso modo per selezionare il Canale MIDI della sezione n. 3 (Sequencer/Soloist) e della sezione n. 4 (Ritmo)
8) Una volta assegnato il Canale MIDI alle varie sezioni, premere PATTERN per tornare alla condizione iniziale.

OCTAVE

La funzione MIDI OCTAVE permette di spostare di 1 ottava verso i gravi tutta la tastiera del Programmer, che può così disporre di 4 ottave complessive.
Tale funzione può essere particolarmente importante nel caso di expander o tastiere MIDI collegate allo strumento e utilizzate per ottenere note molto gravi, ad es. effetti di Basso elettronico.
La funzione OCTAVE è soltanto MIDI e non riguarda quindi le sezioni interne del Programmer 24: Basso, Organo, Archi etc.
Per inserire la funzione Octave eseguire le seguenti operazioni:

1) Premere PATTERN
2) Premere FUNCTION
3) Premere ripetutamente PATTERN fino a raggiungere Octave.
   Sul Display compare OFF. Questa à la posizione standard all'accensione dello strumento
4) Premere FUNCTION. Sul Display compare ON. In posizione Octave On il Programmer 24 trasmette tutti i codici della tastiera spostati di 1 ottava verso il Basso
5) Premere PATTERN per tornare alla condizione iniziale.

IMPORTANTE

A) Ogniqualvolta il Programmer 24 viene spento le funzioni MIDI CLOCK, OMNI, RECEIVE, TRANSMIT e OCTAVE vengono cancellate ed occorre pertanto programmarle nuovamente dopo l'accensione dello strumento. La funzione CHANNEL rimane programmata
B) Ogni unità MIDI esterna collegata MIDI IN in Ricezione al Programmer 24 può ricevere i messaggi MIDI di una sezione del Programmer soltanto se si trova in posizione OMNI OFF e se riceve sullo stesso Canale MIDI di quella data sezione del Programmer 24.

TAPE INTERFACE

Il dispositivo TAPE INTERFACE è previsto per il trasferimento su/da cassetta del contenuto di tutti i Pattern/Song programmati sul Programmer 24.
Sono previste tre funzioni Tape Interface: Save, Load, Verify.

SAVE

Prima di effettuare l'operazione SAVE, cioè il trasferimento dei dati su cassetta, assicurarsi che l'ingresso LINE IN del Registratore sia collegato al terminale SAVE del Programmer 24.
Per una corretta operazione SAVE procedere nel modo seguente:

1) Premere SONG
2) Premere FUNCTION (Si accende Save)
3) Comporre sulla pulsantiera l'eventuale numero di Identificazione (Vedi NUMERO DI IDENTIFICAZIONE). Nel caso di una singola operazione Save tale numero non è necessario
4) Inserire il comando PLAY sul Registratore e premere di nuovo FUNCTION
5) Sul Display compare la lettera "S". Ciò significa che l'operazione Save è in corso. Il caricamento avviene in 40 secondi circa.
   A caricamento ultimato la lettera S scompare e rimane inserito SONG.

IMPORTANTE

Durante la trasmissione il livello del Vu meter deve mantenersi attorno a OdB. In alcuni casi, se il caricamento risulta difficoltoso, può essere necessario pulire o demagnetizzare le testine del Registratore.
Anche un nastro troppo usurato può causare problemi.
Consigliamo di effettuare dopo l'operazione SAVE anche l'operazione VERIFY per essere certi di aver caricato i dati esatti.

NUMERO DI IDENTIFICAZIONE

Questa funzione permette di assegnare ad ogni operazione SAVE un numero di riconoscimento.
Il numero di identificazione viene impostato per mezzo della pulsantiera 1-8 e DEVE ESSERE INSERITO PRIMA di effettuare il caricamento dei dati' (Save: punto 3; Load: punto 5).
E' possibile quindi immagazzinare su di una sola cassetta una innumerevole serie di Pattern/Song, ciascuna facilmente riconoscibile per mezzo del numero di identificazione applicato prima dell'operazione SAVE.
In pratica questa funzione può servire a chi suona dal vivo per una intera serata (ad. es. piano bar). L'esecutore dovrà semplicemente richiamare (tramite LOAD) dal Registratore i programmi che desidera, facendo precedere all'operazione LOAD lo stesso numero di identificazione del programma SAVE desiderato.

LOAD

Prima di effettuare l'operazione LOAD (cioè il trasferimento dei dati dal Registratore al Programmer 24) assicurarsi che l'uscita LINE OUT (o HEADPHONE o MONITOR) sia collegata al terminale LOAD del Programmer 24.
Occorre tener presente che l'operazione LOAD riscrive tutta la memoria Pattern/Song contenuta nel Programmer 24, cancellando quindi qualsiasi programma eventualmente esistente.
Per una corretta operazione Load procedere nel modo seguente:

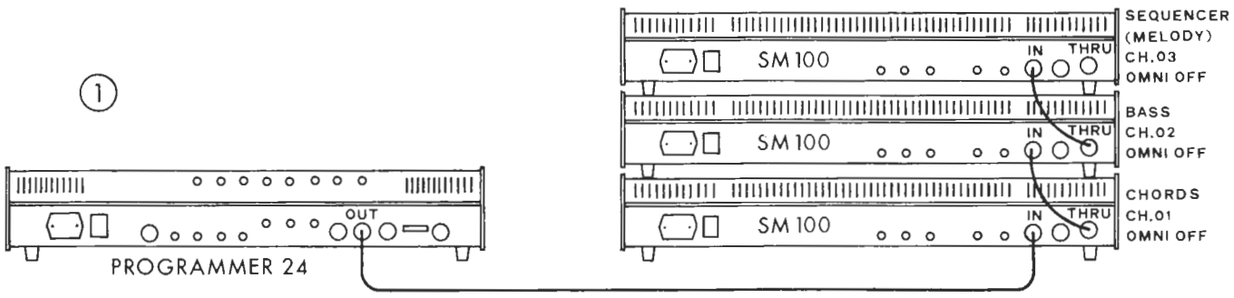
1) Inserire SONG
2) Inserire FUNCTION
3) Premere nuovamente SONG (Si accende Load)
4) Premere FUNCTION. Sul Display compare "L". In tale posizione il Programmer 24 è in attesa di ricevere i dati della cassetta.
   (Se vi trovate in tale posizione per errore, potete uscirne premendo un tasto qualsiasi dello strumento)
5) Comporre l'eventuale numero di identificazione (Vedi Numero di Identificazione)
6) Inserire PLAY sul Registratore. Appena la trasmissione ha inizio la lettera L lampeggia ad intermittenza. Il caricamento avviene in 40 secondi circa.
   A caricamento avvenuto la L scompare dal Display e rimane inserito SONG.

NOTA: Per poter effettuare l'operazione LOAD di una determinata serie di Pattern/Song già caricati tramite SAVE in un certo punto della cassetta, è necessario tornare esattamente allo stesso punto della cassetta prima di iniziare l'operazione LOAD.

VERIFY

La funzione VERIFY è prevista per controllare che i dati trasferiti con l'operazione SAVE o LOAD corrispondano esattamente a quelli originari.
Per effettuare la verifica procedere come segue:

1) Premere SONG
2) Premere FUNCTION
3) Premere ripetutamente SONG fino a raggiungere VERIFY
4) Premere ancora FUNCTION e inserire PLAY sul Registratore.
   Sul Display compare la lettera "U" che lampeggia ad intermittenza fino a comparazione avvenuta.
   Se i dati corrispondono rimane inserito SONG.
   Se i dati non corrispondono sul Display compare "Err" che significa Errore. In questo caso occorre probabilmente ripetere l'operazione Save o Load.



COLLEGAMENTO DEL PROGRAMMER 24 CON 1 (O PIU' MODULI EXPANDER MIDI) ①

Il Programmer 24 può essere collegato ad 1 o più moduli expander MIDI (o tastiere MIDI) per estendere ed arricchire le sue possibilità timbriche.
Ciiascuna delle 3 sezioni del Programmer Accordi, Basso e Sequencer può trasmettere informazioni MIDI separate ad altrettanti moduli MIDI (Vedi TRANSMIT). Gli Accordi sono trasmessi sul Canale 01; il Basso sul Canale 02; il Sequencer (o la melodia) sul Canale 03.
Le tre unità MIDI riceventi dovranno essere settate nel Canale MIDI corrispondente e dovranno essere collocate in posizione OMNI OFF (V. Figura).
Per rendere operativo questo tipo di collegamento disporre le funzioni MIDI del Programmer 24 nel modo seguente:

CLOCK : 0
OMNI : OFF
RECEIVE : –
TRANSMIT : 1 (Accordi) – Channel 01 (oppure da 1 a 16)
2 (Basso) – Channel 02 (oppure da 1 a 16)
3 (Sequencer) – Channel 03 (oppure da 1 a 16)

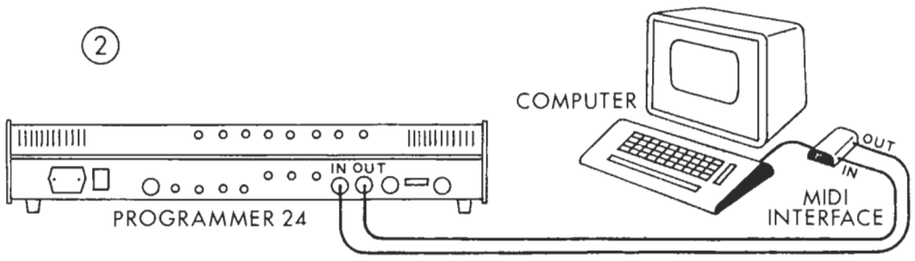
OCTAVE: ON o OFF a seconda dell'ottava voluta. Octave è solo funzione di trasmissione.
NOTA: La trasmissione del codice nota del Basso (02) avviene soltanto in maniera impulsiva. Pertanto è consigliabile predisporre nel modulo MIDI ricevente (o nella tastiera) un timbro di Basso con un adeguato valore di RELEASE (o Sustain) così da evitare suoni eccessivamente stoppati.

COLLEGAMENTO DEL PROGRAMMER 24 CON PERSONAL COMPUTER ②

Per questa applicazione è necessaria una interfaccia MIDI hardware ed un programma software specifico per il tipo di personal computer adottato.
Per mezzo del computer è possibile effettuare con il Programmer 24 la registrazione digitale di sequenze musicali riguardanti Ritmo, Basso, Accordi e Sequencer. In pratica si può immagazzinare su computer un intero repertorio di brani e arrangiamenti musicali.
Tali registrazioni sono realizzabili grazie alla canalizzazione MIDI separata delle varie sezioni: Accordi (01), Basso (02); Sequencer (03), Ritmo (04). (V. Transmit e Receive).
Nell'applicazione con il computer si debbono distinguere due fasi: Registrazione (RECORD) e Riascolto (PLAY).

RECORD

Le funzioni di registrazione possono variare a seconda dei personal computer e dei relativi programmi software adottati.
Per quanto riguarda il Programmer 24 le funzioni di registrazione MIDI vanno disposte nella maniera seguente:



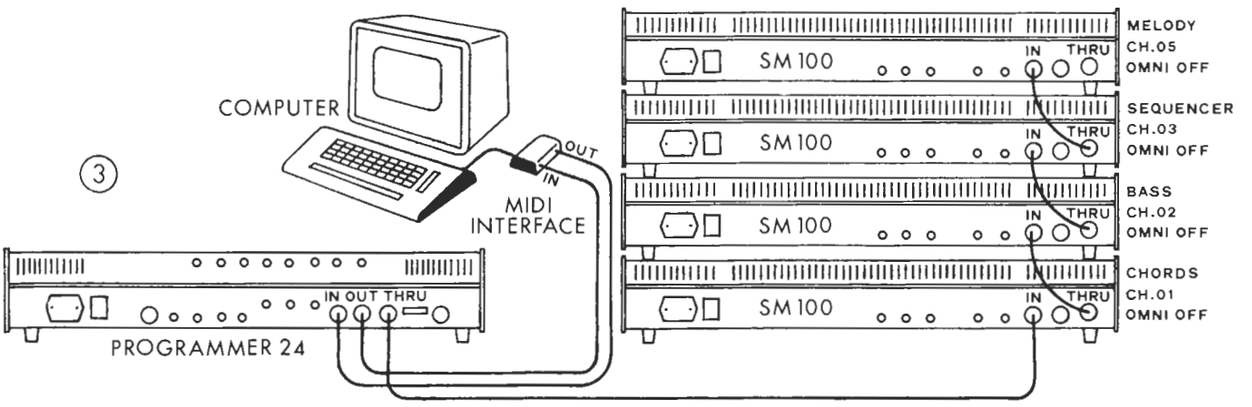
CLOCK : 1 (Se il programma dispone di Clock MIDI)
0 (Se il Clock MIDI viene trasmesso dal Programmer 24. In questo caso occorre collegare l'uscita CLOCK OUT del Programmer 24 all'ingresso CLOCK IN dell'interfaccia).
OMNI : OFF
RECEIVE : –
TRANSMIT: La trasmissione delle sezioni Accordi, Basso e Sequencer (o Melodia) avviene sempre sulla sezione TRANSMIT 1.
La trasmissione del Ritmo avviene sulla sezione TRANSMIT 4.
OCTAVE: ON oppure OFF a seconda dell'ottava voluta.

NOTE

1) E' consigliabile programmare la prima traccia del programma con il Ritmo. La sequenza del Ritmo può essere programmata in tempo reale suonando i tasti del Programmer (MANUAL DRUMS) oppure può essere trasferita come Preset Rhythm, Pattern o Song.
   La sequenza Ritmo fornirà l'esatta base tempi necessaria alla programmazione delle successive tracce.
   Nella trasmissione del Ritmo possono essere incluse variazioni ritmiche, Fill In etc...
2) Le varie tracce debbono essere programmate una alla volta.

PLAY

Il riascolto delle Sequenze programmate sulle varie tracce può avvenire solo a condizione che nel Programmer 24 vengano settate opportunamente le funzioni MIDI RECEIVE come segue:
CLOCK: 0 (Se la traccia Ritmo è stata programmata seguendo il Clock interno del Programmer 24)
1 (Se la traccia è stata programmata seguendo il Clock del Computer)
OMNI: OFF
RECEIVE: 1. Ricezione degli Accordi. Channel: Lo stesso settato in fase di Trasmissione
2. Ricezione del Basso. Channel (Come sopra)
3. Ricezione del Sequencer (o Melodia). Channel (Come sopra)
4. Ricezione del Ritmo. Channel (Come sopra)
TRANSMIT: –
OCTAVE: Non agisce in fase di Ricezione.



③

COLLEGAMENTO DEL PROGRAMMER 24 CON PERSONAL COMPUTER ③ E PIU' EXPANDER MIDI

Questo tipo di applicazione è indubbiamente il più valido poiché assomma i pregi dei due tipi di applicazioni esaminati fin qui.
Infatti in una catena MIDI come quella illustrata nella figura il Programmer si trova al centro di un sistema di registrazione digitale MIDI multitraccia e politimbrico.
La tastiera del Programmer 24 può essere impiegata per l'esecuzione in tempo reale delle diverse tracce sequenziali (Basso, Accordi, Melodia etc.) mentre il Ritmo controlla la sincronizzazione perfetta delle varie sequenze.
I timbri delle sequenze potranno essere quelli interni del Programmer più quelli dei moduli expander collegati o anche solo questi ultimi.
Con un sistema simile è possibile registrare basi musicali anche molto complesse le quali possono essere utilizzate nelle esecuzioni dal vivo, nei lavori in studio o nella ricerca musicale compositiva.
Per il collegamento ed il dialogo del Programmer 24 con le unità MIDI e con il Computer valgono le stesse regole elencate negli esempi precedentemente illustrati.

EUROPEAN DISTRIBUTORS:

W. GERMANY
Solton Music GmbH – Gewerbering 31 – D-8398 Pocking
Tel. 0531/4038 – Telex 57605 Solton d

ITALY
Ketron s.r.l. – Via G. di Vittorio, 13 – 60020 Candia – Ancona
Tel. 071/8046059

ÖSTERREICH
Solton Music Ges.mbH & Co.KG – Haid 38 – A-4780 Schärding/St. Florian
Tel. 07712/4221

SCHWEIZ
Solton Music Schweiz AG – Engelberstrabe 17 – CH-8051 Zurich/Schweiz.
Tel. 01/403034-35

DANEMARK
Musikselskabet - Marienbergvej 117 - DFK-4760 Vordingborg/Danemark.
Tel. 03773/716.

FRANCE
F.lli Crosio – 7 Cité de L'Ameublement – 75011 Paris
Tel. 14/3729157

BELGIUM-LUXEMBURG
Daytone L.M.H. Musical Instr. – Rue des Poulains 13 – Velderstraat
1000 Brussels – Belgium – Tel. 2/5111418

SPAIN
Real Musical – Rua Carlos 3 n. 1 – Madrid 13 – Espana
Tel. 1/24130009

NORWAY
Inge Dippner Musikk A/S – Østervelen, 11 – 4600 Kristiansand
Tel. 42/92960

SOLTON
by KETRON Lab.