

DEXIBELL

VIVO | S9 |

stage piano

Manuale Utente



Regulatory and Safety Information

Users in U.S.A

This product has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital devices, pursuant to Part 15 of the 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 equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment 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 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.

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- 1) This device may not cause harmful interference.
- 2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

FCC CAUTION: Any unauthorized changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Note: The manufacturer is not responsible for any radio or tv interference caused by unauthorized modifications to this equipment. Such modifications could void the user's authority to operate the equipment.

Radiation Exposure Statement

The available scientific evidence does not show that any health problems are associated with using low power wireless devices. There is no proof, however, that these low power wireless devices are absolutely safe. Low power Wireless devices emit low levels of radio frequency energy (RF) in the microwave range while being used. Whereas high levels of RF can produce health effects (by heating tissue), exposure of low-level RF that does not produce heating effects causes no known adverse health effects. Many studies of low-level RF exposures have not found any biological effects. Some studies have suggested that some biological effects might occur, but such findings have not been confirmed by additional research. This device has been tested and found to comply with FCC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment and meets the FCC radio frequency (RF) Exposure Guidelines in Supplement C to OET65.

Users in Canada

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause interference, and
- (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

Under Industry Canada regulations, this radio transmitter may only operate using an antenna of a type and maximum (or lesser) gain approved for the transmitter by Industry Canada. To reduce potential radio interference to other users, the antenna type and its gain should be so chosen that the equivalent isotropically radiated power (e.i.r.p.) is not more than that necessary for successful communication.

Conformément à la réglementation d'Industrie Canada, le présent émetteur radio peut fonctionner avec une antenne d'un type et d'un gain maximal (ou inférieur) approuvé pour l'émetteur par Industrie Canada. Dans le but de réduire les risques de brouillage radioélectrique à l'intention des autres utilisateurs, il faut choisir le type d'antenne et son gain de sorte que la puissance isotrope rayonnée équivalente (p.i.r.e.) ne dépasse pas l'intensité nécessaire à l'établissement d'une communication satisfaisante.

Radiation Exposure Statement

The available scientific evidence does not show that any health problems are associated with using low power wireless devices. There is no proof, however, that these low power wireless devices are absolutely safe. Low power Wireless devices emit low levels of radio frequency energy (RF) in the microwave range while being used. Whereas high levels of RF can produce health effects (by heating tissue), exposure of low-level RF that does not produce heating effects causes no known adverse health effects. Many studies of low-level RF exposures have not found any biological effects. Some studies have suggested that some biological effects might occur, but such findings have not been confirmed by additional research. This device has been tested and found to comply with IC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment and meets RSS-102 of the IC radio frequency (RF) Exposure rules.

Les connaissances scientifiques dont nous disposons n'ont mis en évidence aucun problème de santé associé à l'usage des appareils sans fil à faible puissance. Nous ne sommes cependant pas en mesure de prouver que ces appareils sans fil à faible puissance sont entièrement sans danger. Les appareils sans fil à faible puissance émettent une énergie radioélectrique (RF) très faible dans le spectre des micro-ondes lorsqu'ils sont utilisés. Alors qu'une dose élevée de RF peut avoir des effets sur la santé (en chauffant les tissus), l'exposition à de faibles RF qui ne produisent pas de chaleur n'a pas de mauvais effets connus sur la santé. De nombreuses études ont été menées sur les expositions aux RF faibles et n'ont découvert aucun effet biologique. Certaines études ont suggéré qu'il pouvait y avoir certains effets biologiques, mais ces résultats n'ont pas été confirmés par des recherches supplémentaires. Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites d'exposition aux rayonnements énoncées pour un environnement non contrôlé et respecte les règles d'exposition aux fréquences radioélectriques (FR) RSS-102 de l'IC.

VIVO | S9 |

s t a g e p i a n o

Manuale Utente

Benvenuto nel manuale di riferimento dell'S9 e congratulazioni per aver acquistato questo strumento.

L' **S9** è il top del gamma dei piano stage della serie **VIVO**. La realistica tastiera a 88 tasti (**arricchita con parti in legno**) e la tecnologia di campionamento e modellazione **T2L (24 bit / 48 KHz)** contribuiscono a simulare la realistica risposta di un piano acustico attraverso una polifonia illimitata. Le dedicate sezioni di controlli in tempo reale vi aiuteranno a dare la massima espressività sul palco. La sezione organo, con i nove 'draw-faders' motorizzati e molti effetti come il rotary, percussion, vibrato, chorus, ti permetteranno di apprezzare i suoni di organo nelle tue performance. Inoltre, la sezione **SOUND** consentirà di scegliere la migliore selezione di suoni di pianoforte, ottoni, sintetizzatori, con la innegabile qualità Dexibell.

Tutto questo ed altro ancora fa dell'**S9** la soluzione ideale combinata per tutti i tastieristi.

Per essere sicuri di ottenere il massimo divertimento e di sfruttare appieno le funzionalità, leggete tutte le sezioni di questo manuale con attenzione.

Per riferimenti futuri tenere questo manuale a portata di mano.



Scopri gli importanti vantaggi a te riservati semplicemente registrando il prodotto su www.dexibell.com.

- Puoi beneficiare della speciale garanzia DEXIBELL che estende la garanzia di **3 years** (La garanzia estesa è soggetta a termini e condizioni. *Si prega di consultare la sezione relativa*).
- Essere sempre aggiornato sulle offerte speciali.
- Essere a conoscenza del rilascio di una nuova versione software e nuovi suoni.

For European countries



	This Symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this Symbol must not be discarded together with household waste.		Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.
	Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.		Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
	Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.		Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
	Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.		Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.
	Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.		See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
	Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.		Ta simbol označuje, daje treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjinskimi odpadki.
	Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.		Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Profuktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
	Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.		Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekvienoje regione. Šiuo simboliu paženklinėti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.
	Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.		Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
	Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.		Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE



ATTENZIONE

Seguire sempre le seguenti precauzioni elencate di seguito per evitare il rischio di lesioni gravi o addirittura la morte per scossa elettrica, incendio o altri pericoli.

Non utilizzare in zone tropicali

Questa unità ed il suo adattatore di rete possono essere utilizzati in modo sicuro in zone non tropicali. Il range di temperatura di esercizio è 5° - 40°C (41° - 104°F).



Non riparare, modificare o sostituire i pezzi da soli

Non riparare, modificare o sostituire parti del prodotto. Si prega di contattare il più vicino centro di assistenza DEXIBELL.



Non smontare o modificare da soli

Non aprire l'unità o l'adattatore di rete. Non tentare di smontare o modificare componenti interni in alcun modo



Utilizzare solo l'adattatore di rete in dotazione ((DEXIBELL DYS602-240250W).

Utilizzare solo l'adattatore di rete fornito con l'unità. Il collegamento di un adattatore diverso può causare gravi danni ai circuiti interni e persino costituire un rischio di scossa elettrica.



Utilizzare solo il cavo di alimentazione in dotazione.

Utilizzare solo il cavo di alimentazione fornito con l'adattatore incluso nella confezione.



Non piegare in modo eccessivo il cavo di alimentazione.

Non torcere o piegare eccessivamente il cavo di alimentazione altrimenti lo si danneggia. I cavi danneggiati possono causare incendio e scosse elettriche!



Non posizionare l'apparecchio in una posizione instabile

Non posizionare l'unità in una posizione instabile, per evitare che possa cadere.



Fate attenzione a non fare entrare liquidi o oggetti estranei nell'unità; Non appoggiare contenitori con liquido sulla unità

Non posizionare oggetti contenenti liquidi (bicchiere d'acqua). Non lasciare mai entrare nel prodotto oggetti estranei (ad esempio oggetti infiammabili, monete, fili) o di liquidi (ad esempio acqua o succo di frutta). Ciò potrebbe causare cortocircuiti, anomalie di funzionamento o altri malfunzionamenti.



Non collocare o conservare il prodotto nei seguenti luoghi

- Esposti al freddo o al calore estremo o di calore (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante la giornata)
- Soggetti a vapore o fumo
- Umidi (come toilette, bagno, su pavimenti bagnati)
- Soggetti all'esposizione all'acqua salata
- Esposti alla pioggia.
- Polverosi o sabbiosi.
- Soggetti ad estremi cambi di temperatura o umidità (La condensazione può avvenire e l'acqua può raccogliersi sulla superficie dello strumento. Le parti in legno possono assorbire acqua ed danneggiarsi.
- Soggetti a forti vibrazioni e movimenti.



Non far cadere l'unità e non sottoporla a forti urti

Non far cadere l'unità. Evitare forti urti.



Non collegare l'unità ad una presa di corrente con un numero irragionevole di altri dispositivi

Non collegare il cavo di alimentazione dell'unità a una presa elettrica con un numero irragionevole di altri dispositivi. Ciò potrebbe causare il surriscaldamento della presa e causare un incendio.



Gli adulti devono fornire supervisione nei luoghi in cui sono presenti bambini

Quando si utilizza l'unità in luoghi in cui sono presenti bambini, non lasciate mai l'unità incustodita. Tenete sotto controllo i bambini in modo che essi non possano utilizzare l'unità in modo improprio.



Evitare l'uso prolungato ad alto volume

Questa unità, da sola o in combinazione con un amplificatore, cuffie o altoparlanti, è in grado di produrre livelli sonori che possono causare la perdita permanente dell'udito. Non tenere il volume ad un livello alto o non confortevole per un lungo periodo. Se si verifica una perdita dell'udito o un ronzio nelle orecchie, si dovrebbe immediatamente interrompere l'uso dell'unità e consultare un otorinolaringoiatra.



Se si notano delle anomalie spegnere l'unità immediatamente

Spegni l'unità e rimuovi l'adattatore di rete dalla presa quando:

- Se l'adattatore di rete, il cavo di alimentazione, o la spina è stata danneggiata.
- In presenza di fumo o odore insolito.
- Se il prodotto è stato esposto alla pioggia.
- Se un oggetto è caduto all'interno dell'unità o del liquido è stato versato nell'apparecchio.
- Se l'unità non funziona o presenta un notevole cambiamento nelle prestazioni.
- Se l'unità è caduta, o il prodotto è stato danneggiato.

Contattare il centro di assistenza qualificato più vicino.





PRECAUZIONI

Seguire sempre le seguenti precauzioni elencate di seguito per evitare il rischio di lesioni gravi o addirittura la morte per scossa elettrica, incendio o altri pericoli.

Afferrare la spina di collegamento e scollegare l'adattatore di rete.

Quando rimuovete il cavo elettrico dallo strumento o da una presa, tenere sempre la spina e non il cavo. Tirando dal cavo si può danneggiarlo.



Non usare le mani bagnate per collegare o scollegare l'adattatore di rete.

Non toccare mai l'adattatore di rete o la sua spina con le mani bagnate per collegarlo o si scollegarlo dalla presa elettrica.



Tenere pulita la spina dell'adattatore di rete

A intervalli regolari, scollegare l'adattatore di rete e con un l'utilizzo di un panno asciutto pulire la spina.

Se l'unità resta inutilizzata per un periodo di tempo prolungato, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.



Fate in modo che i cavi non si aggroviglino

Cercate di evitare che i cavi si aggroviglino. Tenere tutti i cavi lontano dai bambini.



Prima di pulire l'apparecchio, scollegare l'adattatore di rete dalla presa

Per evitare scosse elettriche o danneggiare l'unità, prima di pulire l'unità, spegnerla e scollegare l'adattatore dalla presa di rete (p. 20).



Se vi è la possibilità di fulmini nella vostra zona, scollegare l'adattatore di rete dalla presa

Se è previsto un temporale nella vostra zona, scollegare l'adattatore di rete dalla presa.



Non appoggiatevi e non appoggiate oggetti pesanti sull'unità

Non salite e non collocate oggetti pesanti sull'unità.



Precauzioni quando si sposta l'unità

- L'unità deve essere trasportata con cura, mantenendola in piano.
- Scollegare il cavo di alimentazione e tutti i cavi collegati.



Collocare in un ambiente ben arieggiato

L'unità e l'alimentatore di rete dovrebbero essere collocati in modo che ci sia una ventilazione adeguata.



Non utilizzare in climi tropicali

Usare l'unità e l'adattatore di rete solo in climi temperati (non in un clima tropicale).



Collocare vicino ad una presa di corrente

Questa apparecchiatura deve essere installata vicino alla presa di corrente e la disconnessione del dispositivo deve essere facilmente accessibile..



Oltre alle avvertenze elencate nella sezione "Informazioni Importanti sulla sicurezza" a p. 5, si prega di leggere e rispettare le seguenti indicazioni:



Alimentazione

- Non collegare questa unità alla stessa presa elettrica utilizzata da un apparecchio elettrico che è controllato da un inverter o un motore (ad esempio un frigorifero, lavatrice o condizionatore). Questo può provocare un ronzio udibile dell'audio dell'unità.
- L'alimentatore di rete potrebbe surriscaldarsi dopo lunghe ore di utilizzo consecutivo. Questo può essere dato dalla normale dissipazione del calore attraverso il contenitore dell'alimentatore di rete. Per ridurre la possibilità di surriscaldamento porre l'alimentatore di rete sul pavimento in una posizione ben ventilata.
- Prima di collegare l'unità ad altri apparecchi, disattivare l'alimentazione di tutte le apparecchiature. In caso contrario, potrebbero verificarsi scosse elettriche o danni alle apparecchiature.
- Se l'unità non è operativa per 120 minuti, per evitare inutili consumi, questa unità dispone di una funzione di "AUTO OFF" che spegne automaticamente l'unità. Se non si desidera che l'unità si spenga automaticamente, cambiare il parametro "AUTO OFF" su "OFF", come descritto a pag. 70.

NOTA

L'impostazione "AUTO OFF" viene memorizzato allo spegnimento dell'apparecchio.



Manutenzione

- Per pulire l'unità, immergere un panno morbido in acqua tiepida, strizzarlo molto bene, quindi pulire l'intera superficie con delicatezza. Strofinare troppo forte nella stessa area può danneggiare la finitura.
- La polvere deve essere eliminata con un piumino morbido o un pezzo di lana. Si deve prestare attenzione a non applicare troppa pressione o trascinare la polvere sul mobile creando piccoli graffi sulla superficie. Le impronte digitali o segni simili possono essere puliti con un panno morbido inumidito, seguito da un panno asciutto. In caso di sporco grasso ostinato, utilizzare una piccola quantità di detergente delicato su un panno umido. Non utilizzare pulitori o detergenti, in quanto potrebbero deteriorare la superficie del mobile. Non utilizzare panni che contengono sostanze chimiche.
- Non pulire l'unità con benzina, alcool o solventi di alcun tipo. Ciò potrebbe causare scolorimento e / o deformazione dell'unità.



Collocazione dell'unità

- Non posizionare l'unità vicino amplificatori di potenza (o altre apparecchiature che contengono grandi trasformatori di potenza) per evitare ronzii indotti. In caso di ronzio, per ridurre il problema, modificare l'orientamento della vostra unità o porlo lontano dalla fonte di interferenza.
- Non utilizzare l'unità in prossimità di una TV o radio. Questa unità può interferire con la ricezione radiotelevisiva.
- Quando si utilizza questa unità con applicazione sul vostro iPhone / iPad, si consiglia di impostare "Modalità aereo" su "ON" sul vostro iPhone / iPad al fine di evitare il rumore causato dalla comunicazione.
- Un rumore può essere indotto se i telefoni cellulari funzionano in prossimità di questa unità. In caso di rumore allontanare o spegnere tali dispositivi.
- Non esporre l'unità a calore o freddo estremo, sotto al sole o vicino a dispositivi che irradiano calore. Non lasciare l'unità all'interno di un veicolo durante il giorno. Temperature estreme possono danneggiare l'unità.
- Fare attenzione quando si sposta l'apparecchio da un luogo ad un altro con drastici cambiamenti di temperatura ambiente. Il drastico cambiamento di temperatura può provocare condensa. L'utilizzo dell'unità in presenza di condensa può causare danni. Se vi è ragione di credere che la formazione di condensa possa essersi verificata, lasciare il dispositivo per alcune ore spento fino a quando la condensa si sia completamente asciugata.
- Non collocare, per lunghi periodi di tempo oggetti in vinile, plastica o gomma su questa unità. Tali oggetti possono scolorire o comunque rovinare la finitura.
- Non posizionare oggetti per lungo tempo sulla parte superiore della tastiera. Questa può essere la causa di malfunzionamento dei tasti della tastiera.
- Non applicare adesivi, decalcomanie o materiale autoadesivo su questa unità. La colla è difficile da rimuovere ed i solventi danneggiano il rivestimento esterno.
- Non posizionare oggetti contenenti liquidi (bicchiere d'acqua). Evitare di usare alcool, profumi, spray per capelli, smalto per unghie, ecc, vicino all'unità. In caso di fuoriuscita di liquido sull'unità, rapidamente asciugare la superficie con un panno morbido e asciutto.



In caso di riparazione

- Eseguire sempre il backup dei dati su un'unità di memoria USB prima di inviare l'unità per la riparazione a un centro autorizzato. Tutti i dati contenuti nella memoria dell'unità potrebbero andare persi. I dati importanti dovrebbero essere salvati, o scritti su carta (quando possibile). Dexibel non si assume alcuna responsabilità in merito a tale perdita di dati.



Memorie USB

- Inserire la memoria USB (disponibile in commercio) nello slot con cura e con la giusta angolazione.
- Prestare particolare attenzione quando si maneggiano memorie USB:
 - Collegarsi a terra con qualcosa di metallo prima di manipolare una memoria USB.
 - Non toccare i terminali del connettore USB Memory, fate in modo che non si sporchino.
 - Non sottoporre la memoria USB a temperature estreme (luce diretta del sole in un veicolo chiuso).
 - Non permettere che la memoria USB si bagni.
 - Non far cadere la memoria USB e non sottoporla a forti urti o vibrazioni.
- Non scollegare la memoria USB durante la scrittura e la lettura dei dati (ad esempio, mentre l'indicatore della memoria USB lampeggia).
- Non usare mai hub USB per collegare la memoria USB all'unità.
- Questa unità consente di utilizzare memorie USB commercialmente disponibili. È possibile acquistare questi dispositivi in un negozio di computer, di apparecchi digitali, ecc.
- La registrazione audio richiede un dispositivo di memorizzazione USB con elevate velocità di trasferimento. Non tutti i dispositivi USB garantiscono prestazioni impeccabili.



Diritto d'autore e Marchi

- Dexibel non si assume nessuna responsabilità giuridica in materia di eventuali infrazioni da parte degli utenti attraverso l'utilizzo di questo apparecchio.
- La registrazione, la copia e la distribuzione di materiale protetto da copyright (canzoni, performance dal vivo, ecc) appartenenti a terzi in tutto o in parte, senza l'autorizzazione del titolare dei diritti è vietata dalla legge.
- iPad® e iPhone® sono marchi registrati di Apple Inc.
- App Store™ è un Apple's Service Mark.
- Bluetooth® è un marchio registrato di Bluetooth SIG, Inc.



Altre precauzioni

- Il contenuto della memoria potrebbe andar perso a causa di un malfunzionamento o uso improprio. Per prevenire la perdita dei dati, si consiglia vivamente di salvare periodicamente una copia di backup dei dati importanti che sono stati memorizzati nella memoria dell'unità su un altro dispositivo di memorizzazione. (ad esempio, memorie USB)
- Purtroppo, può verificarsi un errore durante il ripristino dei dati precedentemente memorizzati nelle memorie USB. Dexibel non sarà responsabile per la perdita di profitti o qualsiasi consequenziale perdita dovuta alla perdita di dati.
- Non usare una forza eccessiva quando si premono i bottoni, interruttori, cursori e controlli e quando si usano connettori e prese jacks. L'uso improprio può causare danni o malfunzionamenti.
- Per scollegare un cavo tirare sempre dal connettore, non tirare mai attraverso il cavo altrimenti si può causare cortocircuiti o danni al cavo.
- Mantenere i livelli di volume dell'unità moderati. Lo strumento deve essere utilizzato con un volume ragionevole al fine di evitare di disturbare i vicini, soprattutto di notte e la mattina presto. Usare le cuffie se si desidera riprodurre la musica ad alto volume o a tarda notte.
- Quando avete bisogno di trasportare l'unità, utilizzate la sua scatola originale con le sue protezioni. In caso contrario, sarà necessario utilizzare materiali di imballaggio equivalenti. Quando si trasporta o si sposta l'unità utilizzare due o più persone.
- Per evitare possibili danni, evitare di applicare una forza eccessiva sul leggio.
- Utilizzare sempre cavi audio a bassa impedenza. L'uso di cavi che hanno una alta impedenza causano livelli sonori estremamente bassi, o impossibili da sentire.

Convenzioni usate in questo manuale

I seguenti simboli sono utilizzati:

NOTA

Indica una nota importante; siate sicuri di leggerla.

PROMEMORIA

Indica una promemoria per quanto riguarda impostazioni o funzioni; Sta a voi leggerlo.

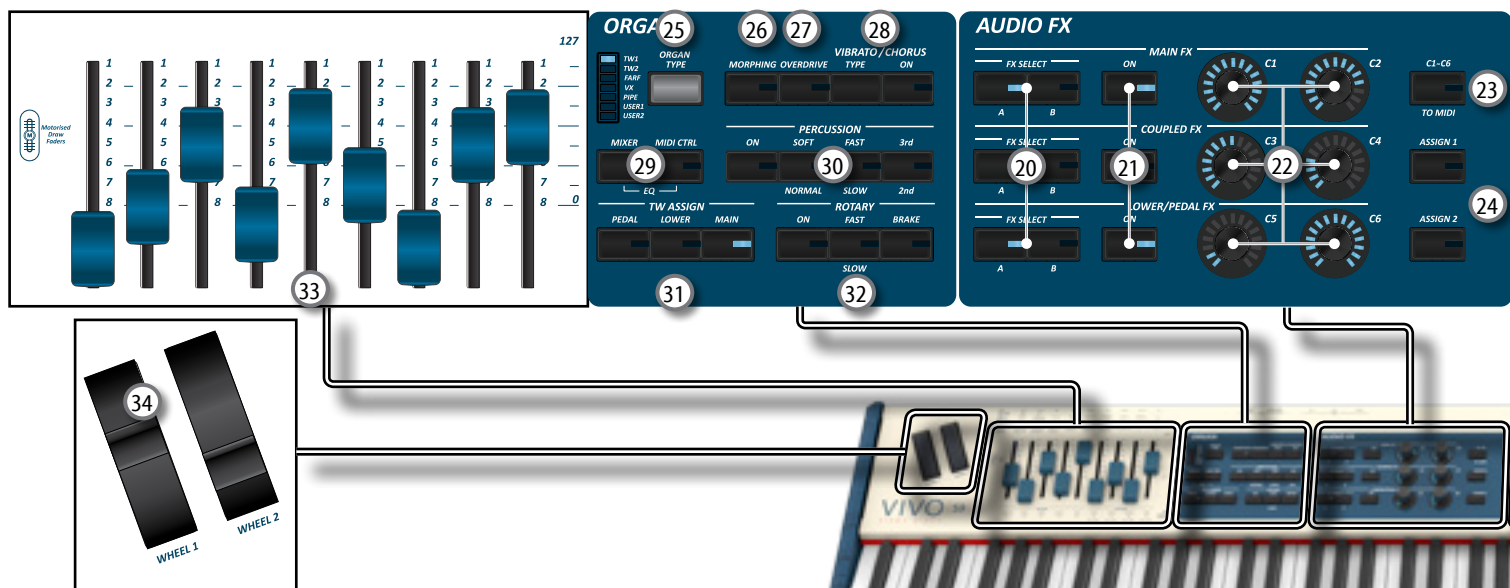
SUGGERIMENTO

Indica un suggerimento utile; leggere se necessario.

Contenuti

Informazioni Importanti sulla sicurezza	5
Indicazioni Importanti	7
Descrizione del Pannello	10
Guida Rapida	13
Guida Rapida	14
Prima di Iniziare ad Usare l'S9	17
Connettere l'adattatore di Rete	17
Collegare un Amplificatore Esterno	17
Collegare i Pedali	17
Ascoltare tramite le Cuffie	18
Collegare un Dispositivo Riproduttore	18
Collegare l'S9 al tuo Computer	18
Collegare l'S9 ad una tastiera USB MIDI (Funzione USB host)	19
Collegare l'S9 ad un dispositivo MIDI	19
Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)	19
Rimozione Sicura della Memoria USB	19
Installare il leggio	20
Terminale di Terra	20
Accendere l'Unità	20
Spegnerlo lo Strumento	20
Demo dell'S9	21
Funzionamento di Base	22
Riguardo allo Schermo ed al funzionamento del Corsore	22
Pagina Principale	22
Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri	23
Come Assegnare un Nome	23
Selezionare un Suono	24
Come Selezionare i Suoni	24
Suoni più Frequentemente Utilizzati (Favorite Tone)	24
Suonare Due Suoni sull'Intera Tastiera (Layer)	25
Dividere la Tastiera per Suonare Due Suoni Differenti(LOWER)	25
Aggiungere la parte PEDAL	25
Suoni Speciali per la Pedaliera: "Pedal Bass" e "Pedal DoublBs"	26
Suonare Tutte le Parti in Modo Layer	26
Come Cambiare il punto di "Split"	26
Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parter attraverso i Draw Faders	27
Informazioni MIDI del Suono	27
Sezione Organo	28
Selezionare Vari Tipi di Organo	28
Selezionare Suoni di Organo Preimpostati	28
Draw-faders Motorizzati	29
Modifica del Suono Usando i Draw-fader	29
Assegnazione dei Draw-faders(TW ASSIGN)	29
Utili Funzioni dei Draw-faders (Morphing)	29
Applicare l'Effetto Vibrato/Chorus	30
Aggiungere l'Effetto Overdrive	30
Editare i Parametri Overdrive	31
Aggiungere una Percussione Armonica	31
Aggiungere l'Effetto Rotary	31
Aggiungere Effetti ai Suoni Orchestrali	32
Riguardo agli Effetti Sonori	32
Controlli FX in Tempo Reale	32
Selezionare un Effetto per la Parte	32
Aggiunta di riverbero al Suono	32
Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parte attraverso i Draw Faders	33
Altre Funzioni	34
Trasporre l'intonazione della tastiera	34
Spostare la Tonalità della Tastiera in Unità di Ottava	34
Aftertouch	34
Assegnare una Funzione	34
Esecuzione di Accordi Musicali	35
Chord Enhancer	35
Chord Freeze	35
Regolazione della risposta della tastiera (Key Touch)	35
Personalizza la Risposta Globale della Tastiera (Key Touch)	36
Regolazione del livello dell'ingresso AUDIO IN	36
Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica (Factory Reset)	36
Ripristino dei Suoni di Fabbrica	36
La Libreria dei Suoni	37
Rimuovere ed Aggiungere Librerie di Suoni	37
Rimuovere una Libreria di Suoni	38
Come Caricare Librerie di Suoni in una Memoria USB	38

Aggiungere una Libreria	38
Come selezionare un suono della libreria USER	40
Come Selezionare un Suono User di Organo	40
Come Selezionare un Suono Orchestrale USER	40
Set di Suoni (Export/Import)	41
Esportare un Set di Suoni ("EXPORT SETUP")	41
Importare un Set di Suoni ("EXPORT SETUP")	41
Personalizza i Suoni (T2L)	42
Modificare Lievemente il Suono o Alterarlo	42
Parametri da Modificare	42
Parametri dei Suoni Orchestrali	43
Parametri Organi (Tonewheel)	44
Regolazione della Risposta di Dinamica in Base al Suono	45
Lavorare con le Memorie	47
Informazioni sulla struttura dei Set e delle Memorie	47
Salvataggio delle Impostazioni nella Memoria Interna	47
Richiamare le Impostazioni dalla Memoria Interna	47
Salvataggio delle Impostazioni nella Memoria USB	47
Richiamare le Vostre impostazioni da una memoria USB	49
Rinominare una Memoria	49
Tutte le Memorie Interne di un Set nella Memoria USB Esterna	49
Importare un Set dalla Memoria USB	50
Salvare le Proprie Impostazioni come Predefinite	50
Riproduzione di un File Audio	51
Prima di riprodurre i brani	51
Copiare i File Audio su una Memoria USB	51
Selezionare ed Eseguire un Brano	51
Controlli Utili del Riproduttore di Brani	52
Registrare una Esecuzione Musicale	53
Registrare la tua Musica in Formato Audio (WAVE)	53
Come Registrare la tua Esecuzione su una Base Audio Esistente (Overdub)	53
Funzione di Master Keyboard	54
Quattro MIDI Zone Programmabili	54
Configurare le Zone MIDI	54
Suonare con X MURE	56
Collegare il Dispositivo Mobile	56
Suonare con l'Applicazione X MURE	56
Funzione Wireless	57
Bluetooth® Connettività Audio	57
Operazioni Preliminari, Associare un Dispositivo Mobile	57
Collegamento ad un dispositivo mobile già associato	58
Equalizzatore Globale	59
Controlli in tempo reale	59
Regolazioni Tramite l'Equalizzatore Globale	59
Pre-impostazioni dell'Equalizzatore	59
Salvare il proprio "Preset"	60
MENU Opzioni (Sezione Avanzata)	61
Procedura Generale	61
SETTING Gruppo di Parametri	62
T2L EDITOR	63
EFFECT	63
CONTROL	63
TUNING	66
MEMORY	67
USB REMOVE	67
USB AUDIO	68
AUDIO INPUT	68
BLUETOOTH	68
MIDI	68
GLOBAL	70
SOUND LIBRARY	71
SOUND SETUP	71
FACTORY RESET	71
FACTORY SOUNDS	71
VERSION INFO	71
Appendice	72
Tipi di Effettore e Lista Parametri	72
S9 Elenco Suoni Orchestrali	75
Controllo MIDI dei Draw-faders MIDI	76
Troubleshooting	77
Specifications	78
Indice	79



Accende o spegne lo strumento (p. 20).

Con le impostazioni di fabbrica l'S9 si spegnerà automaticamente dopo 120 minuti di non utilizzo.

Se l'S9 si è spento automaticamente, tu puoi usare il bottone [ON] per accendere lo strumento nuovamente. Se non volete che lo strumento si spenga automaticamente, impostate il parametro "Auto Off" su "OFF" come descritto a (p. 70).

NOTA

Per evitare malfunzionamenti, non scollegate l'adattatore di rete mentre lo strumento è acceso.

2 VOLUME

Utilizza questa manopola per regolare il volume generale dell'S9.

3 SOUND LIBRARY

Premi questo bottone per accedere all'ambiente Sound Libraries.

4 CHORD ENHANCER e CHORD FREEZE

Questo pulsante attiva la funzione Enhancer. Questa funzione rinforza il suono aggiungendo note all'accordo suonato. Vedi "Esecuzione di Accordi Musicali" (p. 35). Premi questo bottone per abilitare la funzione Freeze e memorizzare l'accordo corrente. Da adesso in poi e fin quando la funzione è attiva, ogni volta che si preme una nota nella tastiera l'accordo memorizzato sarà riprodotto con la stessa tonalità della nota suonata. Per dettagli vedi p. 32.

NOTA

La funzione Chord Enhancer non lavora quando un suono percussivo è selezionato. Vedi la lista suoni "S9 Elenco Suoni Orchestrali" (p. 75).

5 Sezione PLAYER

Premere il bottone [SONG] per passare in modalità "song". Vedi p. 51.

Premilo insieme al bottone [▶/II] per ascoltare le canzoni dimostrative (DEMO).

Premere il bottone [▶/II] per iniziare la riproduzione. Premilo ancora per interrompere la riproduzione (Vedi p. 56).

Premere il bottone [●] per avviare la registrazione (See p. 53).

6 OCTAVE

Questo bottone richiama la funzione di trasposizione di ottava. Vedi p. 34.

7 TRANSPOSE

Questo bottone richiama la funzione di trasposizione. Vedi p. 34. Se l'indicatore del bottone non è illuminato lo strumento non usa nessuna trasposizione.

8 AFTERTOUCH

Premi questo bottone per abilitare la funzione aftertouch. Questa funzione permette di modificare il suono attraverso la pressione addizionale del tasto. Premi e mantieni premuto questo bottone per aprire la pagina aftertouch ed editare i parametri. Vedi p. 34.

9 SOUND

Quando questo bottone è attivo (illuminato), tu puoi selezionare i suoni attraverso i bottoni Bank e Number.

10 MEMORY/WRITE

Quando questo bottone è attivo (illuminato), tu puoi selezionare le memorie attraverso i bottoni Bank e Number. Premere e mantenere premuto questo bottone per scrivere una memoria. Vedi p. 47.

11 Bottoni BANK/NUMBER

Questi bottoni ti permettono di selezionare suoni e memorie. Quando il bottone [SOUND] è attivo (illuminato), la prima riga dei bottoni seleziona le famiglie dei suoni e la seconda riga seleziona il numero del suono. Vedi "Selezionare un Suono" (p. 24).

Quando il bottone [MEMORY] è attivo (illuminato), la prima riga dei bottoni seleziona i banchi delle memorie e la seconda riga seleziona il numero. Vedi "Lavorare con le Memorie" (p. 47).

12 Seleziona la Modalità della Tastiera

Usare i bottoni [PEDAL] e [LOWER] per dividere la tastiera e suonare la relativa parte con la tua mano sinistra.

Usare il bottone [MAIN] per selezionare la parte Main.

Usare il bottone [COUPLED] per aggiungere la parte Coupled.

13 MASTER KEYBOARD ZONE (A, B, C, D)

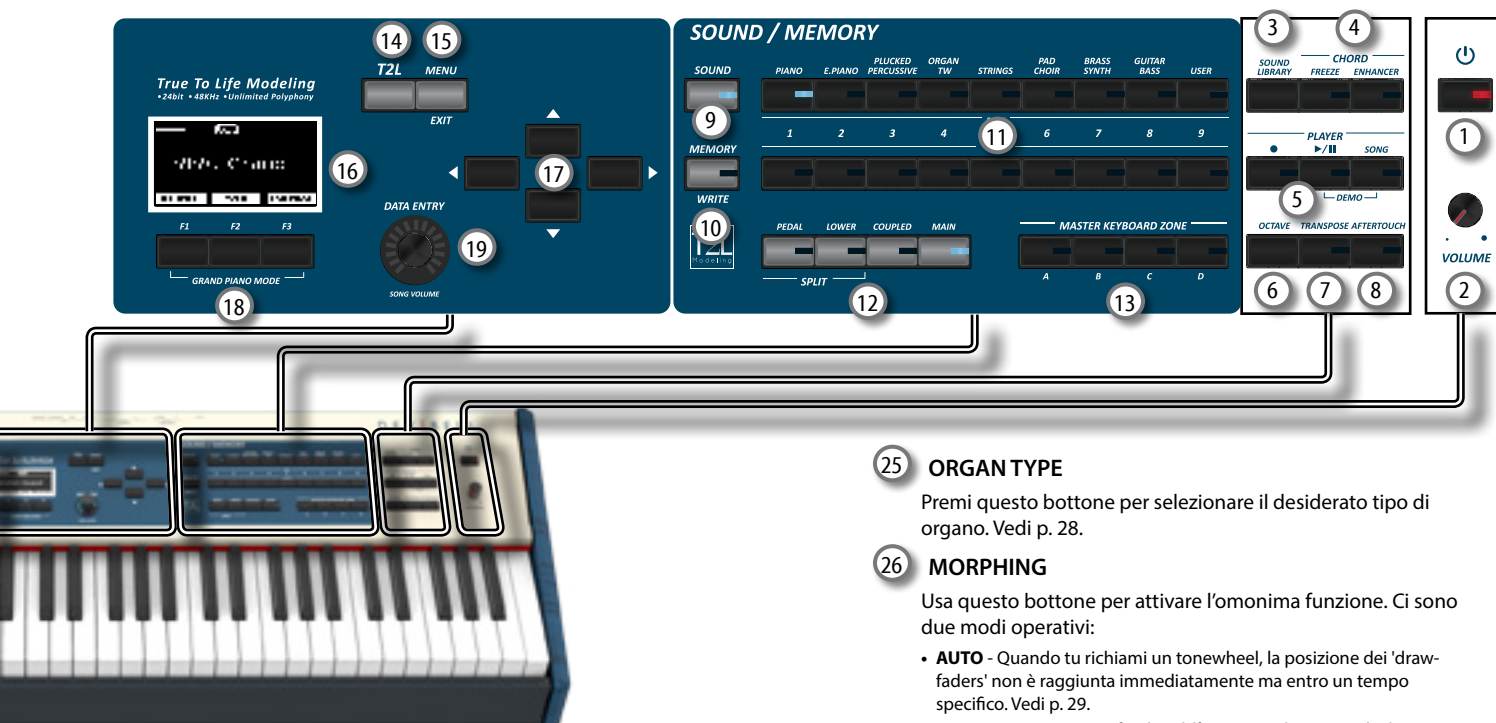
Questi bottoni permettono di gestire la funzione Master Keyboard Zone. Vedi p. 54. Premi e mantieni premuto uno dei bottoni per accedere alla pagina di Edit.

14 T2L

Premi questo bottone per accedere alla pagina T2L e personalizzare i suoni.

15 MENU/EXIT

Questo bottone consente di aprire e chiudere la pagina del menù in cui è possibile visualizzare e selezionare tutte le funzioni disponibili.



16 SCHERMO

Lo schermo mostra le informazioni relative ai comandi effettuati. L'ultima riga del display mostra le funzioni che è possibile richiamare premendo uno dei tre bottoni F1, F2, F3 posizionati sotto al display.

17 Bottoni di navigazione

Questi bottoni sono usati per navigare nei vari menù e regolare i valori dei parametri.

18 Bottoni Funzione (F1, F2, F3)

Questi bottoni sono utilizzati per selezionare una delle tre funzioni/opzioni mostrate nella parte inferiore dello schermo.

19 DATA ENTRY/SONG LEVEL

Quando un parametro è selezionato questa manopola ne modifica il valore. Quando lo strumento è in Song Mode questa manopola ti permette di regolare il volume del riproduttore di canzoni.

20 FX SELECT A/B (Main Fx, Coupled Fx, Lower/Pedal Fx)

Usa questi bottoni per selezionare quale processore audio (AUDIO FX) A o B si vuole per controllare per le parti Main, Coupled e Lower. I bottoni [ON] e le manopole di controllo (C1-C2, C3-C4, C5-C6) sono assegnate al processore AUDIO FX selezionato (A o B).

21 ON (Main Fx, Coupled Fx, Lower/Pedal Fx)

Usa questi bottoni per attivare o disattivare (ON/OFF) i processori degli effettori per le relative parti (Main, Coupled and Lower/Pedal). Usa i bottoni [FX SELECT A] o [FX SELECT B] per selezionare il processore AUDIO FX che si vuole controllare.

22 Manopole di controllo C1-C2, C3-C4, C5-C6

Usa questi controlli per regolare il valore dei parametri all'effettore relativo al suono corrente. Usa i bottoni [FX SELECT A] o [FX SELECT B] per selezionare il processore AUDIO FX che si vuole controllare.

23 C1~C6 / TO MIDI

Questi bottoni abilitano le manopole dei controlli C1~C6 ad inviare messaggi MIDI ad un dispositivo esterno.

24 ASSIGN 1-2

Questi sono bottoni a cui si può assegnare una funzione. Si possono utilizzare per accedere direttamente alla funzioni più utilizzate che sono solo disponibili attraverso il menù funzioni. Vedere p. 65.

25 ORGAN TYPE

Premi questo bottone per selezionare il desiderato tipo di organo. Vedi p. 28.

26 MORPHING

Usa questo bottone per attivare l'omonima funzione. Ci sono due modi operativi:

- **AUTO** - Quando tu richiami un tonewheel, la posizione dei 'draw-faders' non è raggiunta immediatamente ma entro un tempo specifico. Vedi p. 29.
- **PEDAL** - La transizione fra due differenti combinazioni di 'draw-faders' (FROM, TO) è eseguita attraverso il movimento del pedale connesso al presa ASSIGN 3. Vedi p. 29.

27 OVERDRIVE

Premi questo bottone per attivare la naturale distorsione tipica di un amplificatore a valvole. Tu puoi modificare alcuni parametri relativi a questo effetto. Vedi p. 30.

28 Sezione VIBRATO/CHORUS

Usa questa sezione per regolare la quantità dell'effetto di vibrato e chorus.

Premi il bottone [TYPE] per selezionare il tipo di effetto.

Premi il bottone [ON] per abilitare o disabilitare l'effetto.

29 MIXER, MIDI CTRL

Usa questi bottoni per selezionare gruppi di parametri (Mixer, MIDI or EQ) controllati attraverso i 9 'draw faders'. Premendo in contemporanea questi due bottoni è possibile controllare i parametri dell'equalizzatore (EQ).

30 Sezione PERCUSSION

Usa questa sezione per aggiungere il caratteristico attacco unico degli organi vintage..

31 Sezione TW ASSIGN

In questa sezione tu puoi selezionare quale parte (PEDAL/ LOWER/MAIN) è assegnata ai 'draw-faders'. Questa sezione è utile durante le operazioni di modifica o durante una esecuzione.

32 Sezione ROTARY

Usa questa sezione per simulare il classico suono degli altoparlanti rotanti (rotary speakers) del passato. Vedi p. 31.

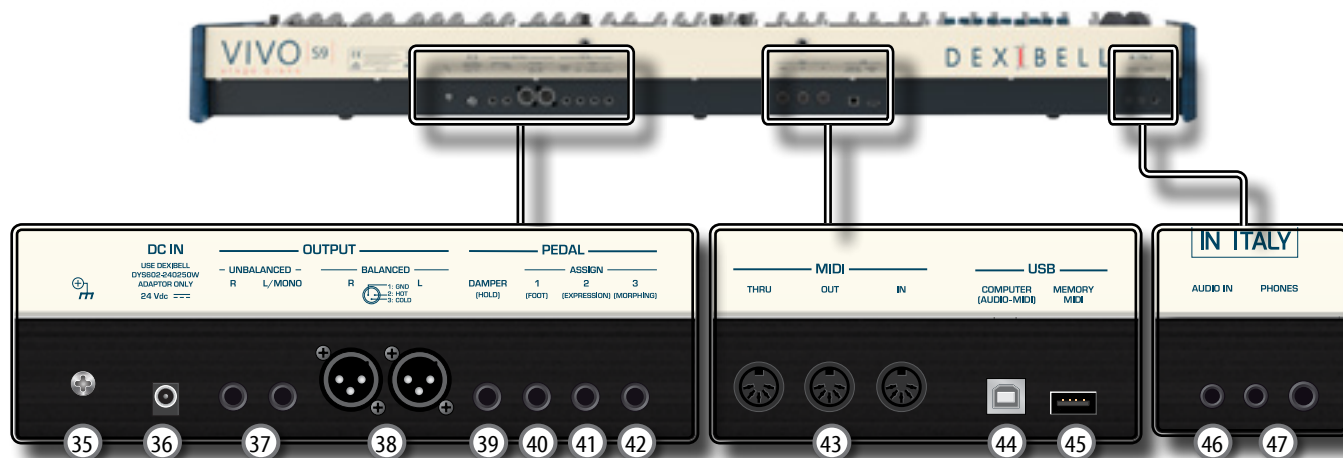
33 Draw-faders Motorizzati

I 9 'draw-faders' sono usati per regolare il volume di ogni piede. Ogni draw-fader è numerato lateralmente da 1 a 9. Quando si richiama un tonewheel preimpostato o una memoria, i 'draw-faders' si muoveranno automaticamente per raggiungere la nuova posizione. Vedi p. 29.

34 WHEEL 1, WHEEL 2

Muovi le rotelle di controllo avanti o indietro per modificare i valori del parametro associato. Di default il WHEEL 1 è assegnato al Pitch ed il WHEEL 2 alla Modulazione. Per assegnare un altro parametro a questi controlli. Vedi p. 65.

Vista Posteriore



35 Terminale di terra

A seconda delle circostanze di un particolare disposizione, si può avvertire una sensazione di formicolio nel punto in cui tocchi questa unità.

È possibile eliminare questa sensazione collegando il terminale di massa ad una terra esterna. Per dettagli vedi p. 20.

36 Presa DC IN

Connettere qui l'adattatore di rete in dotazione (p. 17).

NOTA

Utilizzate solo l'adattatore di rete (DEXIBELL DYS602-240250W) in dotazione con questa unità. Inoltre, accertarsi che la tensione di rete corrisponda alla tensione di ingresso specificata sul corpo dell'adattatore. Altri adattatori di rete potrebbero utilizzare una differente polarità, o essere progettati per una differente tensione, così da danneggiare questo apparecchio o provocare scosse elettriche.

37 Prese UNBALANCED OUTPUT R, L/MONO

Queste prese TS permettono di connettere casse amplificate o amplificatori (p. 17). Sia le prese di tipo TS che XLR (17) emettono lo stesso audio.

38 Prese BALANCE OUTPUT R, L

Queste prese XLR permettono di connettere mixer, casse amplificate o amplificatori (p. 17). Sia le prese di tipo XLR che TS (35) emettono lo stesso audio.

39 DAMPER PEDAL (Pedale Damper)

Utilizza questo pedale per sostenere il suono (p. 17).

NOTA

Si consiglia di connettere a questa presa un pedale a controllo continuo. In questo modo si potranno apprezzare tutte le sfumature musicali.

40 Presa ASSIGN 1 [Foot] pedal

Collegando a questa presa un foot switch (opzionale) tu puoi controllare una funzione (assegnabile) attraverso il piede. Vedere p. 17

41 Presa ASSIGN 2 [Expression] pedal

Collegando a questa presa un pedale (disponibile in commercio) consente di controllare una funzione assegnabile attraverso il piede (p. 64).

Questa presa riconoscere automaticamente qualsiasi pedale di espressione collegato impostando automaticamente la funzione di "expression" indipendentemente dalla funzione correntemente assegnata.

42 Presa ASSIGN 3 [MORPHING] pedal

Collegando a questa presa un pedale (disponibile in commercio) consente di controllare una funzione assegnabile attraverso il piede (p. 64).

Di default, puoi usare questo pedale per pilotare le transizioni tra due diverse combinazioni di 'draw-faders' (MORPHING). Vedi p. 16.

43 Prese MIDI THRU/OUT/IN

Queste prese ti permettono di connettere l'S9 a dispositivi MIDI esterni per trasmettere e ricevere messaggi MIDI. Vedi p. 18. La presa IN ti permette anche di connettere una pedaliera MIDI (disponibile in commercio) e suonare la sezione PEDAL con i tuoi piedi. Se tu connetti qui una pedaliera MIDI, la sezione PEDAL suonerà in modo polifonico.

44 USB Porta Computer

Usa un cavo USB per connettere l'S9 al tuo computer (p. 18).

45 Porta della Memoria USB

Collegare una memoria USB disponibile in commercio qui. Se si collega a questa porta una tastiera o un modulo MIDI USB è possibile scambiare dati MIDI senza un computer e senza utilizzare due cavi MIDI. Fare riferimento a "Collegare l'S9 ad una tastiera USB MIDI (Funzione USB host)" (p. 19).

NOTA

* Inserire con cautela la memoria USB in modo che il connettore del dispositivo sia adeguato e venga inserito nella direzione corretta.

* Dexibell Non raccomanda di utilizzare hubs USB sia passivi che attivi. Connettere una memoria USB a questa porta.

46 Presa AUDIO IN

Questo mini jack consente di collegare l'uscita audio di una sorgente di segnale esterna (CD/mp3 player, etc.).

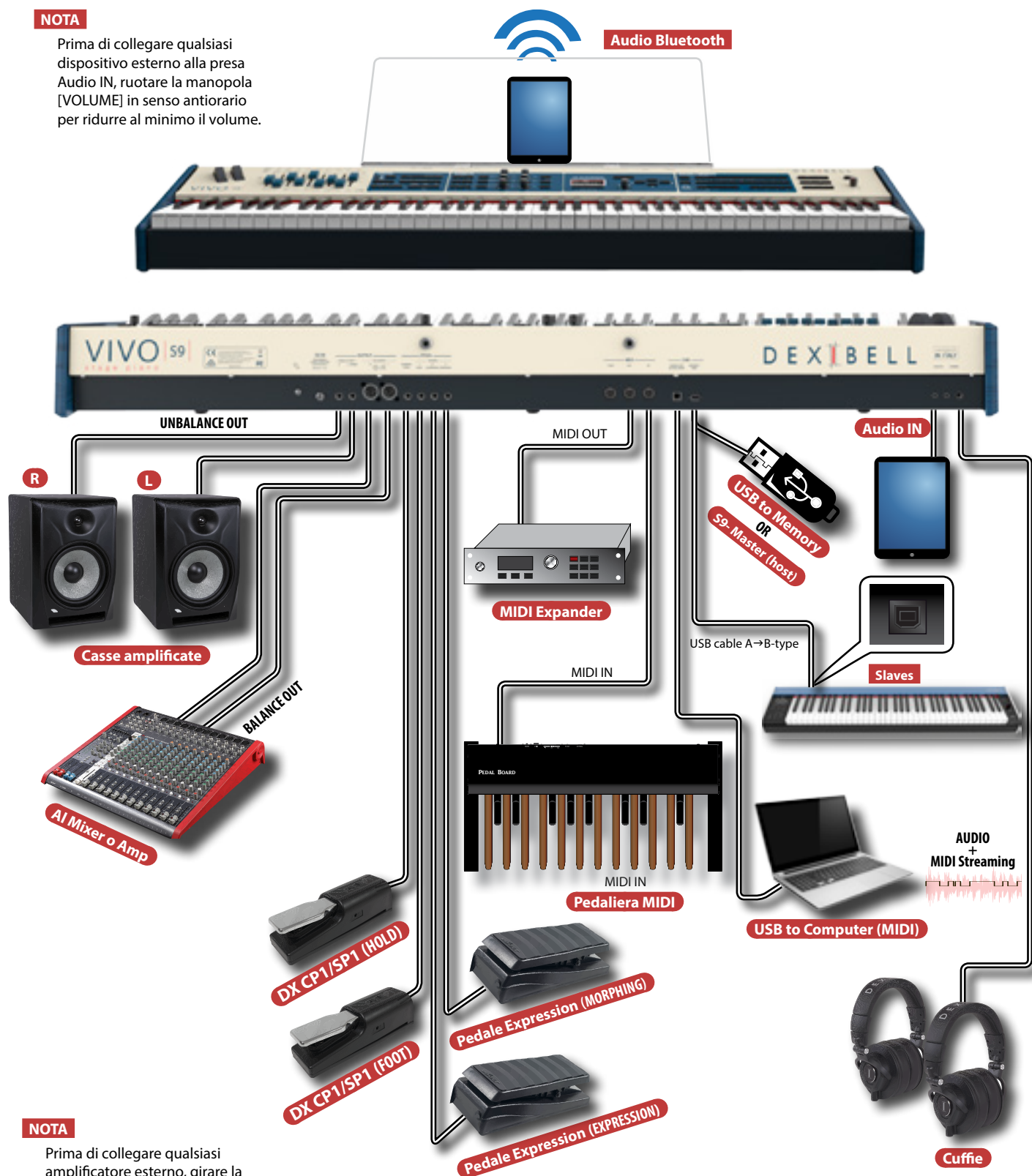
47 Prese cuffia PHONES

Qui puoi connettere una o due paia di cuffie opzionali.

Connessioni

NOTA

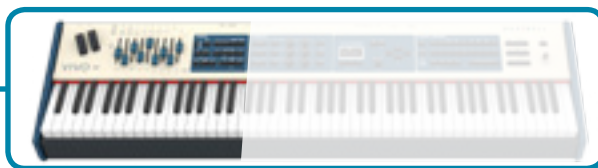
Prima di collegare qualsiasi dispositivo esterno alla presa Audio IN, ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.



NOTA

Prima di collegare qualsiasi amplificatore esterno, girare la manopola [VOLUME] verso la posizione più bassa per ridurre al minimo il volume.

5 Guida Rapida



Draw-faders Motorizzati

Usa i 'draw-faders' in tempo reale, facendoli scorrere su e giù, per creare una varietà timbrica. Quando si richiama un tonewheel preimpostato o una memoria, i 'draw-faders' si muoveranno automaticamente per raggiungere la nuova posizione. Il display mostra i numeri di ciascun piede.

Tipo di Organo

L'S9 riproduce le caratteristiche tonali dei famosi organi d'epoca. Gli "USER 1" e "USER 2" consentono di importare i suoni scaricabili dal sito www.dexibell.com.

1. Premere ripetutamente il bottone finché non si accende l'indicatore del tipo di organo desiderato.

Distorsione Overdrive

Questa funzione aggiunge una distorsione al suono, tipica di un amplificatore a valvole.

1. Premere il bottone [OVERDRIVE] per attivare la distorsione. Il bottone si accende.

Vibrato & Chorus

1. Premere il bottone [ON] per attivare l'effetto.
2. Premere il bottone [TYPE] per selezionare il tipo di effetto (V1, C1, V2, C2, V3, C3 e TREMULANT 1 ~ 6 (solo per l'organo a canne).

Percussione

L' S9 vi offre la possibilità di emulare i suoni percussivi tipici dell'organo d'epoca.

1. Premere il bottone [ON] per aggiungere la percussione al suono.
2. Premendo il bottone [SOFT] il suono della percussione sarà più morbido.
3. Premendo il tasto [FAST], il suono della percussione decade immediatamente, producendo un attacco più nitido.
4. Premere il tasto [3rd / 2nd] per selezionare tra la terza (bottone illuminato) o la seconda armonica.

Funzione Morphing

Con questa sezione è possibile gestire alcune utili funzioni legate al movimento dei 'draw-faders'.

1. Premere il bottone [MORPHING] per attivare la funzione. Per i dettagli, fare riferimento alla sezione appropriata.

Aggiungi l'Effetto Rotary

In questa sezione è possibile attivare o disattivare l'effetto Rotary. Questo effetto simula la modulazione sonora tipica generata da un mobile con altoparlanti rotanti.

1. Premere il bottone [ON] per aggiungere l'effetto rotary. Il bottone si accende.
2. Premere il bottone [FAST/SLOW] per scegliere tra la rotazione veloce (bottone illuminato) o lenta.
3. Premere il bottone [BRAKE] per arrestare la rotazione del rotary.

Controllo con i "Draw-faders"

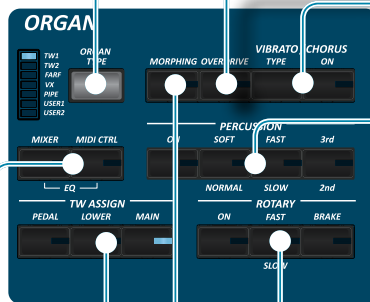
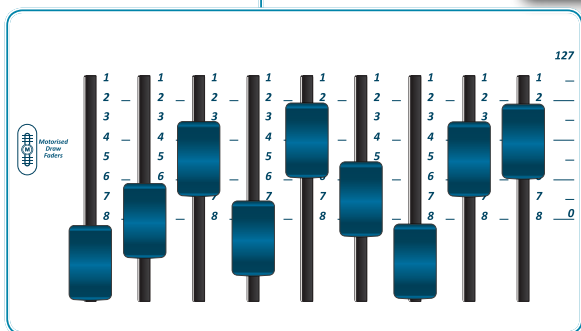
Tu puoi controllare gruppi di parametri (Mixer, MIDI o EQ) attraverso i Draw-faders.

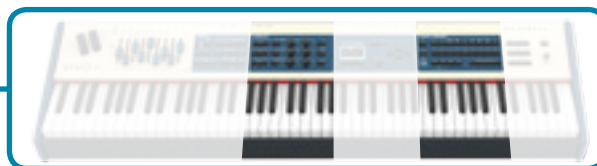
1. Premi il bottone [MIXER] o [MIDI CTRL] per controllare attraverso i draw-faders il relativo gruppo di parametro.
2. Per controllare il gruppo dei parametri dell'equalizzatore Globale, premi questi due bottoni simultaneamente.

Assegnazione dei Draw-faders

E' possibile selezionare suoni di organo per le parti tastiera MAIN, LOWER and PEDAL. E' evidente che è possibile assegnare solo una parte alla volta alla sezione draw-faders section.

1. Premere il bottone [MAIN], [LOWER] o [PEDAL] per assegnare la parte alla sezione draw-faders.





Effetti per i Suoni Orchestrali

Sono disponibili due processori AUDIO FX per ogni parte (MAIN, COUPLED e LOWER/PEDAL).

1. Usare i bottoni [FX SELECT] per selezionare quale processore audio (AUDIO FX) A o B si vuole per controllare per le parti Main, Coupled e Lower. I bottoni [ON] e le manopole di controllo (C1-C2, C3-C4, C5-C6) sono assegnate al processore AUDIO FX selezionato (A o B).
2. Usare questi bottoni per attivare o disattivare (ON/OFF) i processori degli effettori per le relative parti (Main, Coupled and Lower/Pedal).
3. Usare i controlli C1/C2, C3/C4, C5/C6 per regolare il valori del parametro dell'effettore relativo al suono corrente.

Controllare Dispositivi Esterni

1. Premere il bottone [C1~C6 / TO MIDI] per controllare dispositivi MIDI attraverso le manopole di controllo C1-C6.

Bottoni Assegnabili

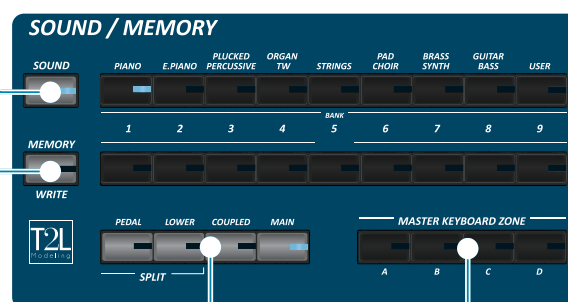
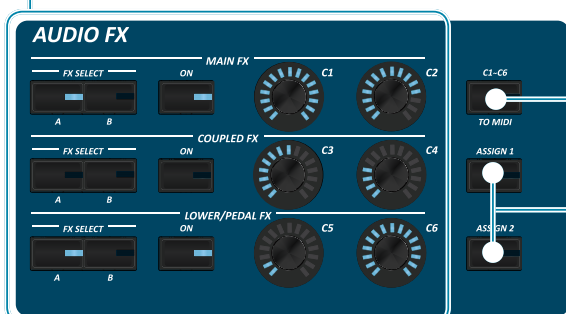
Si possono utilizzare per accedere direttamente alla funzioni più utilizzate che sono solo disponibili attraverso il menù funzioni.

Selezione di un Suono

1. Premi il bottone [SOUND].
2. Premere uno dei bottoni della famiglia suoni per richiamare un nuovo suono.
3. Premere uno dei pulsanti [1] a [9] per selezionare un altro suono nella stessa famiglia.

COME IMPOSTARE UN TONO FAVORITO

1. Premere e tenere premuto lo stesso bottone del suono precedentemente premuto.



Impostazioni Preferite

COME MEMORIZZARE LE TUE IMPOSTAZIONI PREFERITE

L'S9 permette di memorizzare le impostazioni preferite per richiamarle facilmente quando è necessario. Possono essere salvate fino a 81 configurazioni complete.

1. Premere e tenere premuto il bottone [MEMORY / WRITE] per visualizzare la pagina delle memorie (il suo indicatore lampeggia).
2. Usare i bottoni Bank (famiglie suoni) e Number per selezionare la posizione della memoria che vuoi rimpiazzare.
3. Premere il bottone funzione "SAVE" nella parte inferiore dello schermo.
4. Usare la manopola [DATA ENTRY] e i bottoni [◀] [▶] per inserire il nome desiderato.
5. Premi il bottone funzione che mostra "OK" nella parte inferiore dello schermo per confermare.

COME RICHIAMARE LE TUE IMPOSTAZIONI PREFERITE

1. Premere il bottone [MEMORY / WRITE] per visualizzare la pagina delle memorie.
2. Usare i bottoni bank e number per selezionare la locazione di memoria.

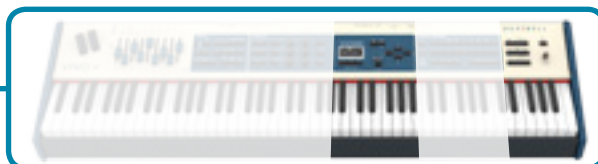
Attivare una Parte

1. Premere il relativo bottone per specificare la parte che desideri sia assegnata alla tastiera. Se si preme il bottone [PEDAL] o [LOWER] la tastiera è automaticamente divisa. Vedi il parametro "SPLIT OFF" per usare tutte le parti in modo layer.

Funzioni di Master Keyboard

L'S9 ha quattro zone MIDI programmabili separate. Per ogni zona è possibile selezionare il canale MIDI, l'estensione della tastiera, l'ottava, la trasposizione ed molti altri parametri.

1. Premere il relativo bottone per specificare la Zone MIDI che desideri sia assegnata alla tastiera.
2. Premi e mantieni premuto uno dei bottoni KEYBOARD ZONE per accedere alla pagina di Edit



Gestire la Libreria di Suoni

L'S9 ti permette di aggiungere nuovi suoni e gestire gli esistenti.

1. Premi il bottone [SONG LIBRARY] per accedere all'ambiente Sound Libraries.

CHORD ENHANCER e CHORD FREEZE

[CHORD ENHANCER]

Questa funzione rinforza il suono aggiungendo note all'accordo suonato. La funzione Chord Enhancer non lavora quando un suono percussivo è selezionato. Vedi la Lista dei Suoni Orchestrali

1. Selezionare un suono non percussivo. Vedi la lista suoni "S9 Elenco Suoni Orchestrali" (p. 75).
2. Premere il bottone [CHORD ENHANCER] per attivare la funzione (il suo indicatore si illumina).
3. Suonare un accordo sulla tastiera.

La funzione Chord Enhancer aggiunge note all'accordo che tu hai suonato, arricchendolo.

[CHORD FREEZE]

Chord Freeze permette di memorizzare un accordo complesso e suonarlo in tonalità diversa sulla tastiera utilizzando solo un dito.

1. Suonando e mantenendo premuto l'accordo (almeno due note) sulla tastiera che si desidera memorizzare, premere il bottone CHORD [FREEZE]. Il suo indicatore si accende.
2. Suonare una nota sulla tastiera con la desiderata tonalità. L'accordo precedentemente memorizzato è riprodotto con la stessa tonalità della nota appena suonata.

Registrare/Riprodurre una Canzone

1. Premere il bottone [RECORD] per avviare la registrazione.
2. Suonare il brano.
3. Premere il bottone [RECORD] per fermare la registrazione.
4. Premere il bottone [PLAY/PAUSE] per ascoltare il brano registrato.
5. Premere ancora il bottone [PLAY/PAUSE] per mettere in pausa la riproduzione.

Cambiare l'Ottava della Parte

La funzione "Octave" è un parametro utile che permette di modificare l'ottava della parte selezionata in unità di ottava (12 semitoni per volta).

1. Premere il bottone [OCTAVE].

Modalità Song

1. Premere il bottone [SONG] per passare in modalità song (il suo indicatore si illumina).
2. Premere il bottone funzione F2 "SONG LIST". Il display visualizza il contenuto della memoria interna delle canzoni.

Trasposizione della Tastiera

1. Premere il bottone [TRANPOSE] per richiamare la pagina dove puoi cambiare la trasposizione.
2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [LEFT] [RIGHT] per modificare il valore.

Aftertouch

Questa funzione permette di modificare il suono attraverso la pressione addizionale del tasto.

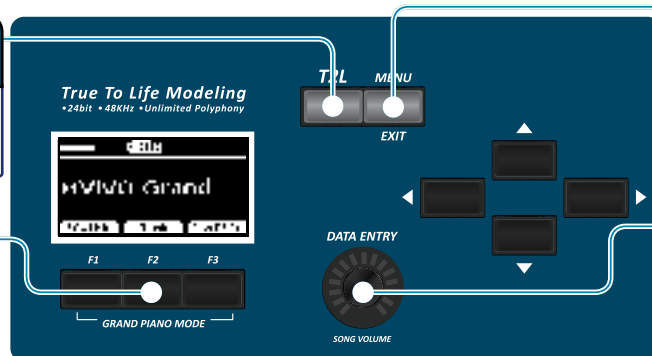
1. Premi il bottone [AFTERTOUCH] per abilitare la funzione aftertouch. Il suo indicatore si accende.
2. Premi e mantieni premuto questo bottone per aprire la pagina aftertouch ed editare i parametri.

Personalizza i Suoni

1. Premi questo bottone per accedere alla pagina T2L e personalizzare i suoni degli strumenti.

Bottoni funzione

1. Premere questi pulsanti per selezionare le funzioni / opzioni mostrate nella parte inferiore dello schermo



Bottone Menu/Exit

1. Premere questo bottone per aprire e chiudere la pagina del menù dove puoi selezionare tutte le funzioni disponibili.

Data Entry/Song Volume

Quando un parametro è selezionato questa manopola ne modifica il valore. Quando lo strumento è in Song Mode questa manopola ti permette di regolare il volume del riproduttore di canzoni.

6 Prima di Iniziare ad Usare l'S9

Connettere l'adattatore di Rete

1. Ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.
2. Collegate il cavo di alimentazione (incluso) all'adattatore di rete.

L'indicatore si illumina una volta collegato l'adattatore alla presa di rete.



Alla presa di rete



NOTA

A seconda della vostra nazione, il cavo di alimentazione incluso potrebbe differire da quello illustrato sopra.

NOTA

Utilizzate solo l'adattatore di rete (DEXIBELL DYS602-240250W) in dotazione con questa unità. Inoltre, accertarsi che la tensione di rete corrisponda alla tensione di ingresso specificata sul corpo dell'adattatore. Altri adattatori di rete potrebbero utilizzare una differente polarità, o essere progettati per una differente tensione, così da danneggiare questo apparecchio o provocare scosse elettriche.

NOTA

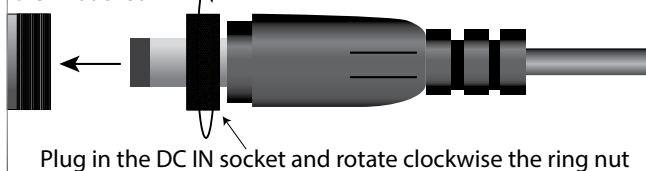
Se non usate l'S9 per un tempo prolungato, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.

NOTA

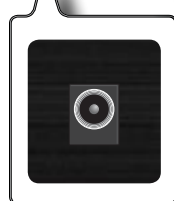
Per evitare malfunzionamenti, non scollegate l'adattatore di rete mentre lo strumento è acceso.

3. Collegate l'adattatore di rete dell'S9 alla presa DC IN posizionata sul retro dello strumento. Fissarlo manualmente avvitando la ghiera alla presa DC IN.

DC IN socket



Plug in the DC IN socket and rotate clockwise the ring nut



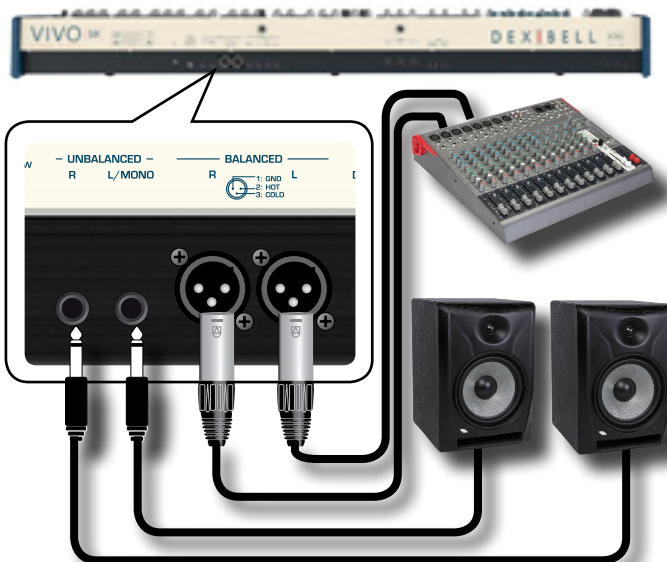
Collegare un Amplificatore Esterno

E' possibile collegare amplificatori esterni, mixer, etc, attraverso le prese audio sbilanciate o bilanciate. Da entrambe le prese di tipo XLR o TS esce lo stesso segnale audio.

NOTA

Se si desidera utilizzare solo un canale audio (MONO), collegare la presa L/MONO all'ingresso dell'amplificatore esterno. Per una qualità del suono ottimale, consigliamo comunque di lavorare in modalità stereo.

1. Ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.
2. Connettere la prese OUTPUT dell'S9 all'ingresso del vostro dispositivo audio esterno.



Collegare i Pedali



DX CP1/SP1 (damper)



DX CP1/SP1 (switch)



Pedale Expression

Pedale Expression (morphing)

- 1. Connettere alla presa DAMPER (HOLD) un pedale sustain.**
Questo è il pedale più usato negli strumenti a percussione. Quando il pedale viene premuto, tutte le note suonate continueranno a suonare finché il suono cesserà naturalmente.
- 2. Collegare un interruttore a pedale alla presa ASSIGN 1.**
Un interruttore a pedale opzionale collegato alla presa ASSIGN 1 può essere utilizzato per eseguire varie funzioni. Per dettagli vedere "PEDAL SETTING" (p. 63).

NOTA

La presa ASSIGN 1 accetta solo pedali di tipo ad interruttore.

- 3. Collegare un a pedale expression alla presa ASSIGN 2 (EXPRESSION).**
Puoi controllare il volume della sezione Organo, Orchestra e Piano. Le funzioni del pedale collegato alla presa EXPRESSION sono assegnabili. Per dettagli vedere "PEDAL SETTING" (p. 63).
- 4. Collegare un pedale expression alla presa ASSIGN 3 (MORPHING).**
Se la funzione Morphing è attiva, tu puoi usare un pedale expression per pilotare le transizioni tra due diverse combinazioni di 'draw-faders' (MORPHING). Vedi "Utili Funzioni dei Draw-faders (Morphing)" (p. 29).

Ascoltare tramite le Cuffie

Potete usare delle cuffie per suonare con l'S9 senza disturbare i vicini, per esempio nelle ore notturne.

- 1. Qui puoi connettere delle cuffie stereo. L'S9 ha 2 prese cuffia. Due persone possono usare le cuffie contemporaneamente.**



- 2. Ruotare la manopola [VOLUME] dell'S9 per regolare il volume delle cuffie.**

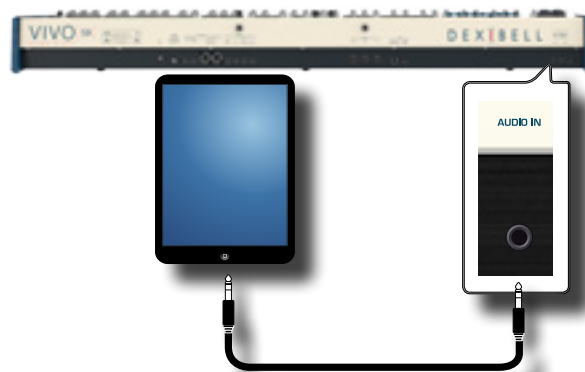
Precauzioni quando si usano le cuffie

- Per evitare di danneggiare i cavi conduttori interni, maneggiateli con cura. Quando usate le cuffie, maneggiatele principalmente dalla spina o dall'archetto.
- Le vostre cuffie potrebbero danneggiarsi se il volume di un dispositivo è alto quando le collegate. Abbassate sempre al minimo il volume prima di collegare le cuffie.
- Un eccessivo volume non solo danneggia il vostro udito, ma può anche rovinare le cuffie. Godetevi la musica ad un volume ragionevole.

Collegare un Dispositivo Riproduttore

Puoi connettere il mini jack d'ingresso AUDIO IN ad un dispositivo riproduttore esterno.

- 1. Ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.**
- 2. Connettere il mini jack AUDIO IN dell'S9 alla presa d'uscita della sorgente audio esterna.**



- 3. Per regolare il livello di ingresso AUDIO IN dell'S9, premere il tasto [MENU] e selezionare la funzione AUDIO INPUT.**

Collegare l'S9 al tuo Computer

Se si usa un cavo USB (disponibile in commercio) per collegare la porta USB COMPUTER, posta sulla pannello posteriore dell'S9 alla presa USB del tuo computer, è possibile registrare e riprodurre audio o dati MIDI attraverso una applicazione (DAW).

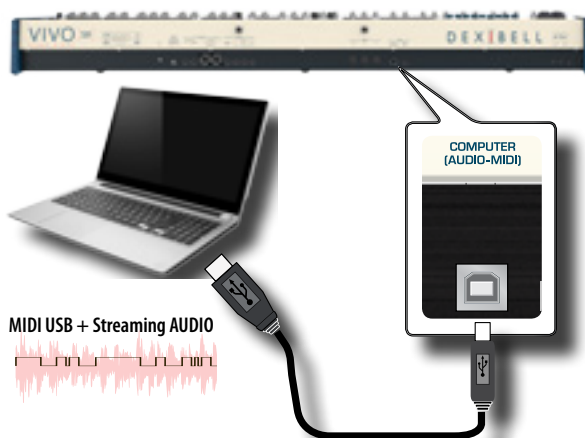
NOTA

Per utilizzare lo streaming audio USB è necessario un computer dotato di MAC OSX o LINUX, un iPad o un iPhone.

NOTA

L'S9 non supporta lo standard GM/GS.

- 1. Utilizzare un cavo USB standard (di tipo A→B, disponibile in commercio) per collegare l'S9 al computer come illustrato qui di seguito.**

**NOTA**

- Accendere l'S9 prima di avviare l'applicazione DAW sul computer.
- Prima di collegare qualsiasi dispositivo esterno, ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.

Lo stesso suono riprodotto dalle uscite audio dell'S9 possono ora essere registrate dal vostro computer attraverso la porta MIDI ed il suono proveniente dal vostro computer potrà essere riprodotto dal

Collegare l'S9 ad una tastiera USB MIDI (Funzione USB host)

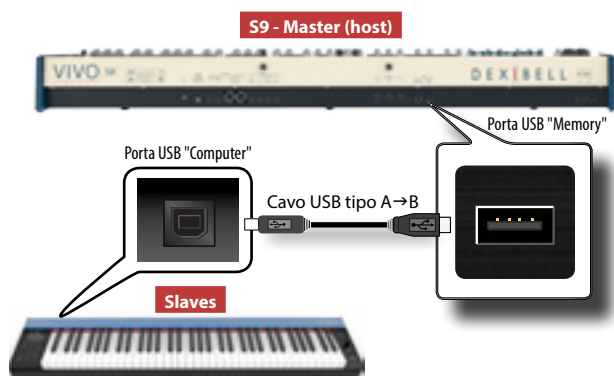
sistema audio connesso alle prese di uscita audio OUTPUT dell'S9.

Collegare l'S9 ad una tastiera USB MIDI (Funzione USB host)

Usando la seguente connessione, la vostra tastiera diventa un master (host). È possibile collegare altre tastiere o moduli di qualsiasi marca direttamente alla porta "Memory" USB del S9 e scambiare dati MIDI senza un computer e senza utilizzare due cavi MIDI.

La connessione è composta dai seguenti componenti principali:

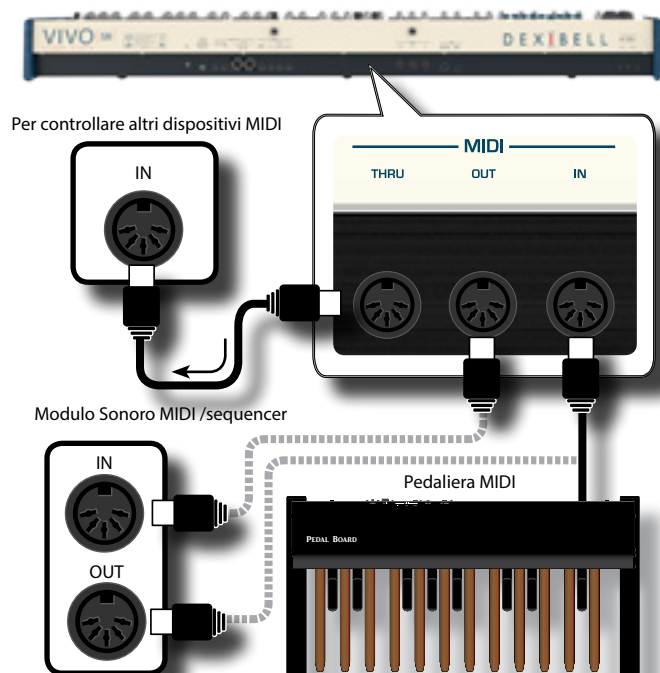
- La vostra tastiera DEXIBELL.
- Un dispositivo MIDI USB Devices (slave) come una tastiera.
- Un bus fisico rappresentato dal cavo USB che collega i dispositivi all'host.



Collegare l'S9 ad un dispositivo MIDI

MIDI è uno standard universale, il che significa che i dati musicali possono essere inviati e ricevuti da strumenti di diversi tipi e produttori. MIDI consente di collegare lo strumento a un altro dispositivo come un modulo sonoro MIDI.

Qui di seguito un esempio di connessione MIDI:



1. Se necessario, utilizzare un cavo MIDI standard opzionale (codice: CHL400LU15) per connettere la presa MIDI OUT dell'S9 alla presa MIDI IN di un dispositivo MIDI esterno.
2. Se necessario, utilizzare un cavo MIDI standard opzionale

(codice: CHL400LU15) per connettere la presa MIDI OUT di un dispositivo esterno alla presa MIDI IN dell'S9.

3. Se è necessario inviare nuovamente i messaggi MIDI ricevuti dalla presa IN dell'S9 a un altro dispositivo, collegare la presa THRU utilizzando un cavo MIDI aggiuntivo (codice: CHL400LU15) alla relativa presa MIDI IN.

Per i dettagli sulle impostazioni MIDI del dispositivo esterno, fare riferimento al suo manuale utente.

Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)

1. Come mostrato nell'illustrazione, collegare una memoria USB alla porta MEMORY.



Rimozione Sicura della Memoria USB

IMPORTANTE

Si deve sempre estrarre in modo sicuro la memoria USB prima di scollegarla fisicamente dalla presa USB. Prima di scollegare la memoria USB utilizzare la funzione "USB REMOVE".

1. Premere il bottone [MENU/EXIT].



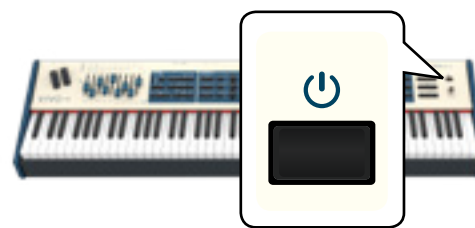
2. Usare i bottoni [▲] [▼] per scorrere l'elenco e selezionare la funzione "USB REMOVE".
3. Premere il bottone [▶] per accedere alla funzione.

Il display visualizza:



1. Premere il bottone funzione "YES" per rimuovere in modo sicuro la memoria USB.

Ora è possibile scollegare la memoria USB in modo sicuro.



Lo strumento si accende ed una barra di avanzamento compare sullo schermo dell'S9.



Dopo un breve intervallo, apparirà la pagina principale. L' S9 sarà pronto per essere suonato.



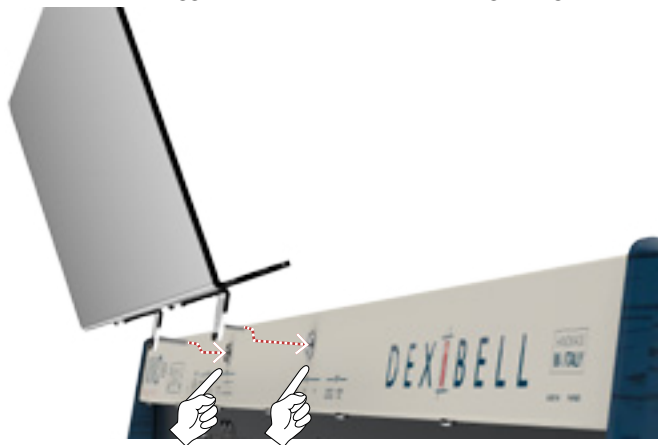
3. Usare la manopola [VOLUME] per regolare il volume del suono.

NOTA

Questa unità è dotata di un circuito di protezione. Un breve intervallo (pochi secondi) dopo l'accensione sono necessari prima che l'apparecchio funzioni normalmente.

Installare il leggio

Installare il leggio incluso come mostrato nella figura seguente.



Terminale di Terra

A seconda delle circostanze di un particolare disposizione, si può avvertire una sensazione di formicolio nel punto in cui tocchi questa unità.

È possibile eliminare questa sensazione collegando il terminale di massa ad una terra esterna.



1. Utilizzare la vite del terminale di terra a per la connessione al telaio di un mixer, preamplificatore, o altro dispositivo del sistema.

Accendere l'Unità

Una volta che tutto è collegato correttamente, assicurarsi di seguire la procedura qui di seguito per accendere lo strumento.

1. Ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.

NOTA

Prima di accendere o spegnere l'S9, assicurarsi sempre di abbassare il volume. Anche con il volume abbassato, si potrebbe sentire un piccolo rumore quando si accende o spegne l'S9.

Tuttavia, questo è normale e non è indicativo di un malfunzionamento.

2. Per accendere l'S9, premer il bottone [⏻] posizionato sul pannello destro.

Spegnere lo Strumento

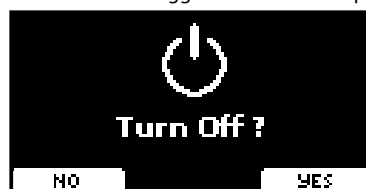
1. Ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per ridurre al minimo il volume.

NOTA

Per evitare malfunzionamenti, non scollegate l'adattatore di rete mentre lo strumento è acceso.

2. Premere il bottone [⏻] dell'S9.

Viene visualizzato un messaggio di conferma di spegnimento:



3. Premere il bottone funzione "YES" per confermare.

Lo schermo visualizza il seguente messaggio:



e l'unità si spegnerà dopo pochi secondi.

Se non si vuole più spegnere lo strumento, premere il bottone funzione "NO".

NOTA

Se vuoi disattivare completamente l'alimentazione, prima spegnere lo strumento, poi scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Fare riferimento "Connettere l'adattatore di Rete" (p. 17).

Se non si utilizza l'unità per un certo periodo di tempo, l'unità si spegne automaticamente.

Se non volete che lo spegnimento avvenga automaticamente, disattivate la funzione "AUTO OFF"!

Con le impostazioni di fabbrica, l'unità si spegnerà automaticamente trascorsi 120 minuti di inattività.

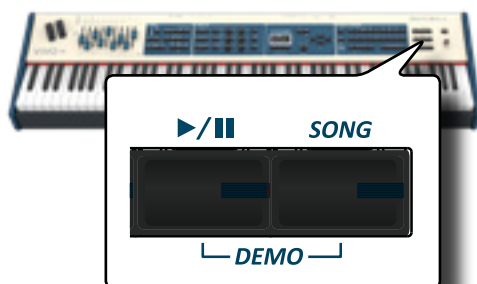
Poco prima che l'S9 si spenga automaticamente, lo schermo visualizzerà il conto alla rovescia dei secondi. Se volete continuare ad usare l'S9, premete un tasto.

Se non volete che lo strumento si spenga automaticamente, impostate il parametro "AUTO OFF" su "OFF" come descritto a p. 70.

Demo dell'S9

Il tuo S9 contiene brani dimostrativi che presentano i più bei suoni.

1. Per iniziare la riproduzione di tutti i brani dimostrativi premere simultaneamente i bottoni [▶/II] e [SONG].



La riproduzione dei brani demo inizierà automaticamente.

2. Premere il bottone [MENU/EXIT] per uscire dalla funzione Demo.

NOTA

Nessun dato per la musica che viene riprodotta verrà emesso dalla presa MIDI OUT.

NOTA

Tutti i diritti sono riservati. L'uso non autorizzato di questo materiale per scopi diversi dall'uso privato e personale, è una violazione delle leggi vigenti.

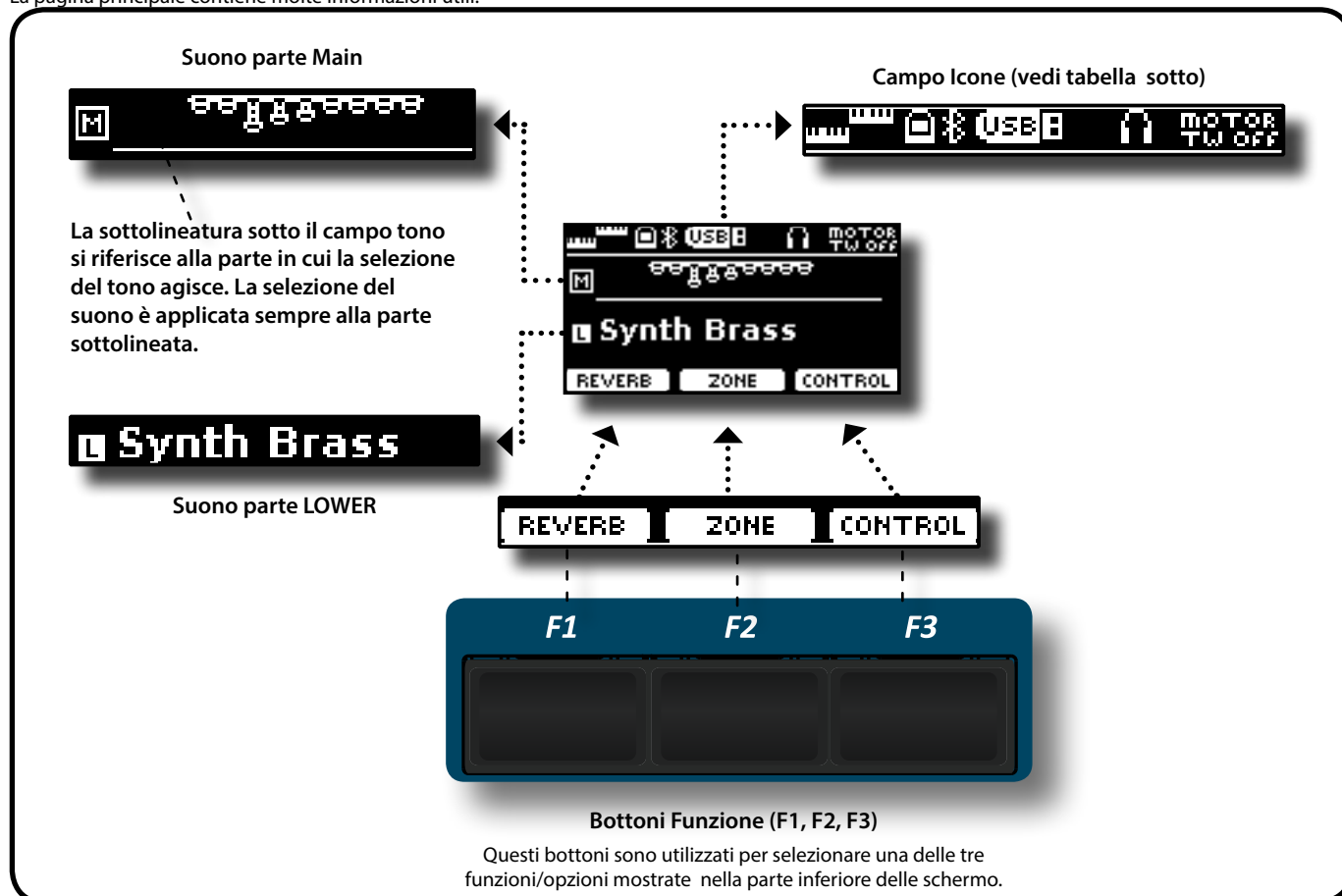
7 Funzionamento di Base

Riguardo allo Schermo ed al funzionamento del Cursore

Questa sezione presenta le informazioni che appaiono nella pagina principale. Inoltre illustra come navigare tra le pagine dei menù.

Pagina Principale

La pagina principale contiene molte informazioni utili.



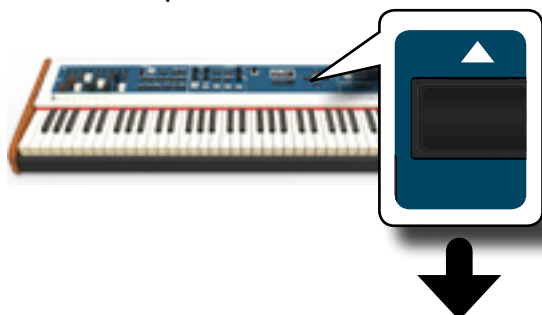
Esempio di finestra principale con tutte le parti della tastiera attive.



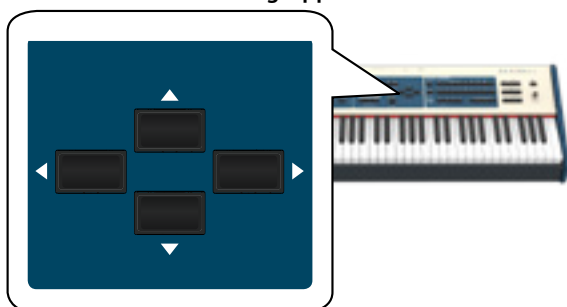
Campo Icona	Significato	Campo Icona	Significato
	Modo Tastiera:		Indicatore Bluetooth
	• No DIVISA		• Icona fissa: Connesso al dispositivo esterno
	• Tastiera DIVISA (parte PEDAL o/e LOWER)		Una memoria USB è connessa alla vostra unità.
	Un computer è connesso alla porta USB "COMPUTER" dell'S9.		Una cuffia è inserita nella presa jack "PHONES".
			Il parametro "Motor Slider" è impostato a "Off". Vedi "Motor Slider" (p. 70).

Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri

1. Premere il bottone [MENU/EXIT] per accedere ai gruppi funzione disponibili.



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare la voce del gruppo di funzioni desiderato.



3. Premere il bottone [▶] per entrare nel gruppo funzioni selezionato.



4. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per scorrere l'elenco delle impostazioni e premere il bottone [▶] per accedere all'impostazione selezionata.
5. Usare i bottoni [▲] [▼] per scorrere la lista dei parametri. Il parametro selezionato è evidenziato.
6. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per impostare il valore desiderato.



7. Premere il bottone [MENU/EXIT] per tornare alla pagina.

Come Assegnare un Nome

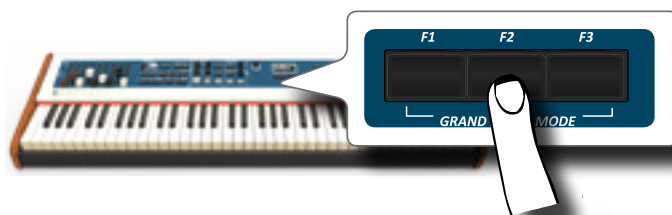
In molti casi vi capiterà di assegnare un nome ad un file. Nell'esempio seguente, impareremo ad inserire un nome ad una memoria.

Dopo aver selezionato il salvataggio di una memoria, il display mostrerà quanto segue:

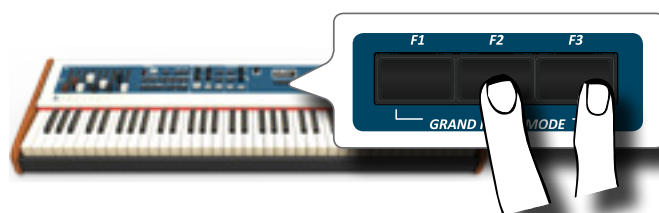


L'S9 vi propone un nome per la memoria da salvare.

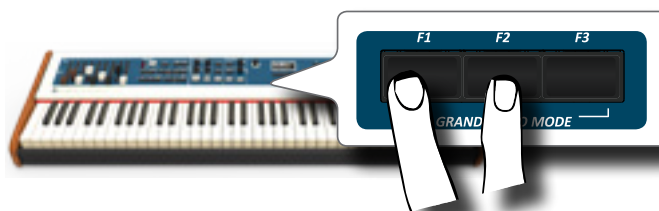
1. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare un carattere differente.
2. Usare i bottoni [◀] [▶] per selezionare la prossima posizione del carattere che volete cambiare, quindi selezionare il nuovo carattere usando la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼].
3. E' possibile premere il bottone funzione [A/a/#] F2 per alternare tra caratteri maiuscoli, caratteri minuscoli, numeri e simboli.



4. Per cancellare il carattere selezionato, premere contemporaneamente il bottone funzione F2 e laterale F3.



5. Per inserire un carattere, premere contemporaneamente il bottone funzione F1 e F3.



L'S9 ha una vasta selezione di toni di alta qualità disposti in nove categorie. L'S9 consente di assegnare uno qualsiasi dei toni disponibili a una delle quattro parti della tastiera. La selezione di un suono è applicata sempre alla parte (Main, Coupled, Lower o Pedal) il cui campo è attualmente sottolineato nella pagina principale.

Come Selezionare i Suoni

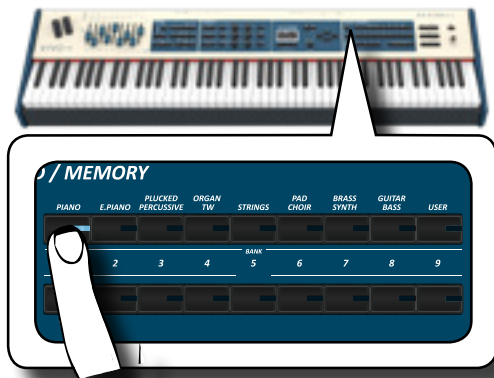
Se tu desideri selezionare i suoni [TW/ORGAN], fai riferimento a "Sezione Organo" (p. 28).

1. Se il bottone [SOUND] non è già illuminato, premerlo per abilitare i nove bottoni delle famiglie e numeri alla selezione dei suoni.



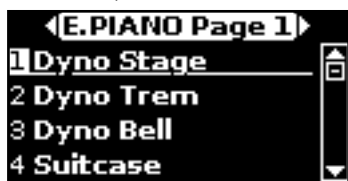
Il bottone [SOUND] si illumina.

2. Premere il bottone della famiglia desiderata per selezionare la categoria del suono che si desidera riprodurre.



L'ultimo suono che selezionaste per quella categoria è richiamato.

L'indicatore del pulsante si illumina e una finestra temporanea mostra l'elenco dei toni, il suono richiamato è sottolineato:

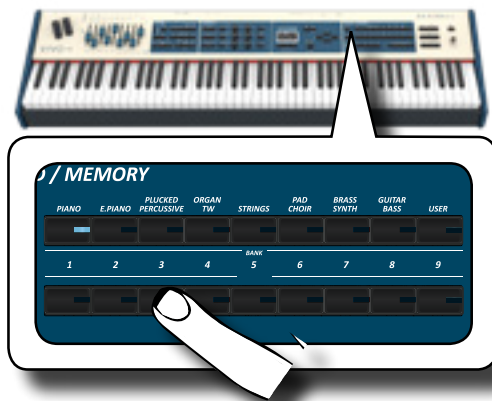


Nell'esempio è stato premuto il tasto [E. PIANO].

PROMEMORIA

Mentre la finestra tono è attiva, utilizzare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare un tono nella stessa categoria. Se durante il normale funzionamento la finestra si chiude automaticamente, premere di nuovo il tasto della famiglia.

3. Premere il bottone desiderato [1 ~ 9] per selezionare un tono nella stessa categoria.



Il tono viene selezionato e la finestra ne evidenzia il nome. Dopo alcuni secondi di inattività di cambio tono, viene visualizzata la nuovamente pagina principale.

Vedi pagina 75 per la lista dei suoni disponibili.

4. Suonate la tastiera.

Sentirete il suono dello strumento selezionato.

PROMEMORIA

L'ultimo suono selezionato in ogni categoria viene memorizzato temporaneamente e verrà richiamato ogni volta che si preme il tasto della famiglia del suono corrispondente.

PROMEMORIA

Mentre la finestra tono è attiva, premere i tasti [◀] [▶] per selezionare la categoria precedente o successiva. Dopo alcuni secondi di inattività di cambio tono, viene visualizzata la nuovamente pagina principale.

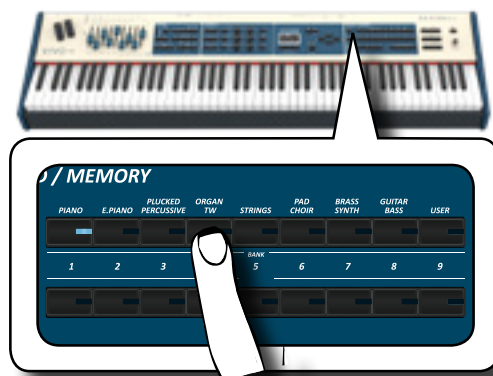
SUGGERIMENTO

Un modo rapido per cambiare un suono dalla pagina principale: utilizzare i bottoni [◀] [▶] per selezionare un tono successivo o precedente nella stessa categoria.

Suoni più Frequentemente Utilizzati (Favorite Tone)

La funzione "Favorite Tone" consente un facile richiamo dei suoni utilizzati più di frequente. È possibile memorizzare il suono preferito per ciascuna delle nove categorie e richiamarlo semplicemente premendo il pulsante di un tono. Questa funzione è utile nelle situazioni live.

1. Selezionare un suono che preferite. Vedi "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).
2. Premere e tenere premuto il tasto della famiglia che contiene il suono scelto per memorizzarlo.



Il display mostrerà un messaggio di conferma.

La posizione del suono selezionato viene memorizzato e verrà richiamata ogni volta che si premerà il tasto Tone corrispondente.

Lo strumento ricorderà la vostra scelta al prossimo accensione.

NOTA

Questa funzione non è disponibile per la famiglia "TW/ORGAN".

Suonare Due Suoni sull'Intera Tastiera (Layer)

Nel precedente paragrafo "How to Select Tones", si è appreso come selezionare un tono. Qui di seguito imparerete ad aggiungere un secondo suono su l'intera tastiera.

1. Premere il bottone [COUPLED] per aggiungere una seconda parte (Coupled) su tutta la tastiera.



La parte "Coupled" [C] è automaticamente selezionata.

Se la pagina principale è attiva il display mostra:



Il campo della parte "Coupled" [C] nella pagina principale è sottolineato per informarvi che la selezione toni sarà applicata a questa parte.

NOTA

Per la selezione del tono, sarebbe una buona idea controllare sulla pagina principale, che la parte sia attualmente selezionata in modo da non selezionare un tono per la parte sbagliata.

NOTA

Si noti che non è possibile selezionare un suono di organo (tonewheel) per la parte Coupled. Questo perché la parte Coupled non è una tipica parte d'organo. Gli organi hanno solo tre parti della tastiera: Upper, Lower e Pedal.

2. Suonate la tastiera.

Sentirete i toni della parte "Main" [M] e della parte "Coupled" [C] che suonano assieme.

3. Per regolare il volume usate la manopola [VOLUME].

4. Per regolare il volume della parte "Main" e della parte "Coupled", vedere "Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parte attraverso i Draw Faders" (p. 33).

5. Per cambiare il tono della parte "Coupled", vedere "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).

6. Per selezionare la parte "Main" dalla pagina principale, usare la manopola [DATA ENTRY] od i tasti [▲] [▼].

7. Per cambiare il tono della parte "Main", vedere "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).

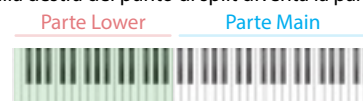
Dividere la Tastiera per Suonare Due Suoni Differenti(LOWER)

Il modo "Split" permette di suonare due voci diverse sulla tastiera, una con la mano sinistra (LOWER) ed un'altra con la mano destra (MAIN).

1. Se si desidera utilizzare la mano sinistra e destra per riprodurre diversi suoni, premere il bottone [LOWER].



La tastiera si divide in due sezioni. La sezione della tastiera a sinistra dal punto di split diventa la LOWER mentre la regione della tastiera alla destra del punto di split diventa la parte MAIN.



Se la pagina principale è attiva il display mostra:



Il campo della parte "Lower" [L] nella pagina principale è sottolineato per informarvi che la selezione del tono sarà applicata a questa parte.

2. Suonate la tastiera.

Per regolare il volume usare la manopola [VOLUME].

NOTA

Impostare il parametro "SPIT" in "OFF" è possibile suonare la parte Lower in modo layer con le parti Main e Coupled. Vedi "Suonare Tutte le Parti in Modo Layer" (p. 26).

PROMEMORIA

Il punto di "split" è impostato a default tra i tasti F3 and F#3. Per cambiare il punto di "split" vedere "Come Cambiare il punto di "Split"" (p. 26).

3. Per regolare il volume della parte "Main" e della parte "Lower", vedere "Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parte attraverso i Draw Faders" (p. 33).

4. Per cambiare il tono alla parte lower, vedere "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).

5. Per selezionare la parte "Main" dalla pagina principale, usare la manopola [DATA ENTRY] od i tasti [▲] [▼].

6. Per cambiare il tono della parte "Main", vedere "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).

Aggiungere la parte PEDAL

La parte Pedal può essere suonata tramite la tastiera o con una pedaliera MIDI disponibile in commercio.

1. Premere il bottone [PEDAL] per aggiungere la parte Pedal.

Il suo indicatore si accende.



La tastiera è divisa in due sezioni. La sezione della tastiera a sinistra dal punto di split diventa la parte Pedal mentre la regione della tastiera alla destra del punto di split diventa la parte Main.

Se la parte Lower è attiva, la parte Pedal è monofonica e viene aggiunta la nota più a sinistra suonata sulla tastiera. In tutti gli altri casi la parte Pedal è polifonica.

2. Per cambiare il suono della parte PEDAL, vedi "Come Selezionare i Suoni" (p. 24)..

3. Suonate la tastiera.

Per regolare il volume usare la manopola [VOLUME].

PROMEMORIA

Il punto di "split" è impostato a default tra i tasti F3 and F#3. Per cambiare il punto di "split" vedere "Come Cambiare il punto di "Split"" (p. 26).

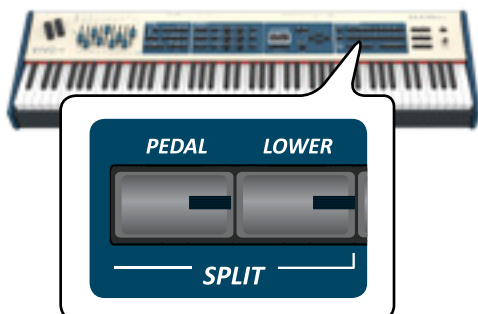
4. Per regolare il volume della parte Upper e della parte Pedal, vedere "Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parte attraverso i Draw Faders" (p. 33).

Suoni Speciali per la Pedaliera: "Pedal Bass" e "Pedal DoublBs".

Nel set di suoni dell'S9 ci sono due suoni speciali che sono utili quando suonate note di basso in rapida successione come nel jazz. I suoni "Pedal Bass" e "Pedal DoublBs" sono stati campionati con un po' di sustain. In questo modo, allungando il rilascio del suono, permette all'organista di suonare un giro di basso.

Suonare Tutte le Parti in Modo Layer

L'S9 vi dà la possibilità di suonare le parti Lower e Pedal in layer con le parti Main e Coupled. Per fare questo occorre impostare un parametro in off, questo parametro è chiamato "Split".



1. Premere e mantenere premuto il bottone [LOWER] o il bottone [PEDAL] fino a quando il display visualizza la pagina seguente.



2. Usare i bottoni [▲][▼] per selezionare il parametro "Split".
3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀][▶] per impostare il parametro "Split" ad OFF.

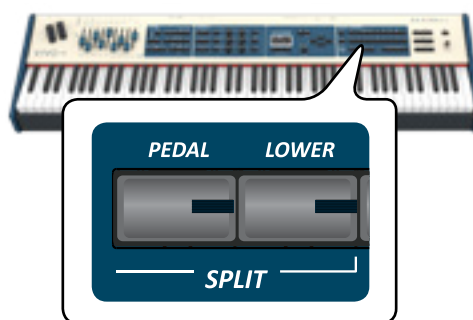
Parametro	Valore
Split	OFF, ON Default: ON

Ora tutte le parti della tastiera suonano in layer.

PROMEMORIA

Per suonare la tastiera in modalità "split" impostare nuovamente il parametro "SPLIT" in "ON".

Come Cambiare il punto di "Split"



1. Premere e mantenere premuto il bottone [LOWER] o il bottone [PEDAL] fino a quando il display visualizza la pagina seguente.



2. Usare i bottoni [▲][▼] per selezionare il parametro "Split Point".
3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀][▶] per cambiare il valore del punto di split.

Parametro	Valore
Split Point	F1~ E7 Default: F3

PROMEMORIA

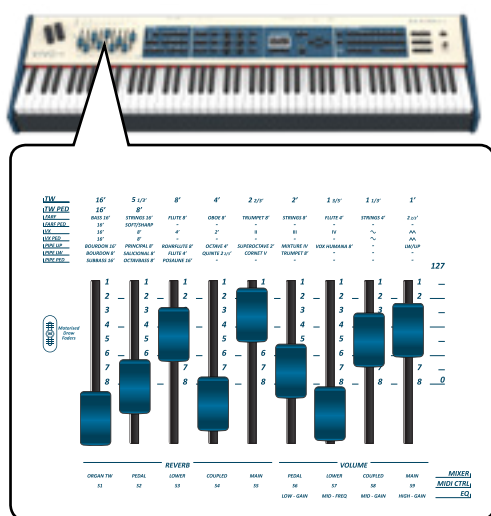
Il parametro "Split Point" lavora quando la tastiera è in modalità "split" (la parte Lower o Pedal è selezionata) ed il parametro "Split" è impostato in "ON" (default).

Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parter attraverso i Draw Faders

Attraverso i draw-faders è possibile regolare il volume di ogni parte della tastiera.



1. Premere il bottone [MIXER] per assegnare i 9 draw-faders alla regolazione del volume o/e reverbero di ogni parte della tastiera.
2. E' possibile regolare il volume di ogni parte muovendo il draw-fader corrispondente. Sul pannello, sotto ognuno dei draw-faders, è indicata la parte della tastiera corrispondente.
3. E' possibile regolare il reverbero di ogni parte muovendo il draw-fader corrispondente. Sul pannello, sotto ognuno dei draw-faders, è indicata la parte della tastiera corrispondente.



2. Premere uno dei pulsanti Funzione situati sotto il display



Le informazioni MIDI del suono sono temporaneamente mostrate:



Informazioni MIDI del Suono

I suoni possono essere selezionati via MIDI. A tal fine, il cambio suono utilizza un indirizzo "interno", che di solito non viene visualizzato. Per le applicazioni MIDI che coinvolgono sequencers o controller esterni, conoscere l'indirizzo "ufficiale" potrebbe tornare utile. L'S9 ha un pratico sistema che fornisce istantaneamente queste informazioni: non è quindi necessario cercare l'indirizzo MIDI nell'elenco dei suoni alla fine di questo manuale.

1. Selezione di un Suono. Vedi "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).

Viene mostrata la seguente pagina temporanea:



Nel precedente esempio abbiamo selezionato il suono "VIVO Live".

9 Sezione Organo

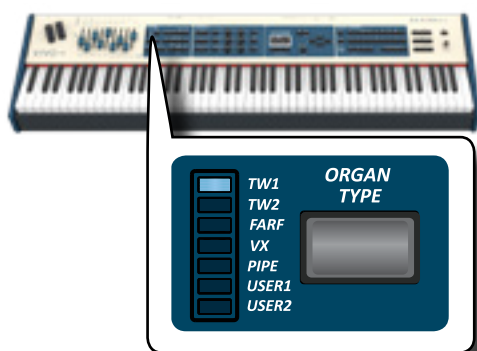
L'S9 ha una sezione che simula i famosi organi elettrici. Facendo scorrere i nove 'draw-faders' motorizzati in alto o in basso puoi creare un'ampia varietà timbrica. Puoi aggiungere vari effetti tipici di un organo elettrico come un Leslie.

Selezionare Vari Tipi di Organo

L'S9 viene fornito con vari modelli di organi che riproducono le caratteristiche sia degli organi con ruote foniche (tonewheel) che a transistor: TW1, TW2, FARF, VX e PIPE. Inoltre, sono disponibili due locazioni di memoria (USER 1, USER 2) che consentono di espandere la libreria di suoni dello strumento. Tu puoi scaricare questa selezione di suoni dal sito www.dexibell.com. Vedi "Come Caricare Librerie di Suoni in una Memoria USB" (p. 38).

La modifica del suono all'interno della sezione Organ viene eseguita principalmente tramite l'uso dei draw-faders. È possibile richiamare varie impostazioni di posizione dei draw-faders attraverso la selezione dei bottoni bank e number nella sezione SOUND/MEMORY.

1. Premere ripetutamente il bottone [ORGAN TYPE] fino a quando l'indicatore della selezione desiderata si accende.



Tipo di Organo	Significato
TW1	È una simulazione di un organo che utilizza un apparato con ruote foniche (tonewheel) per generare note musicali.
TW2	Si tratta di una simulazione di un cabinet in stile "home organ" con alcuni altoparlanti incorporati che utilizza un apparato con ruote foniche (tonewheel) per generare note musicali.
FARF	Questa è una simulazione di un organo portatile basato su transistor.
VX	Questa è una simulazione di un organo combo basato su transistor.
PIPE	Questo simula un organo a canne. È uno strumento musicale che produce suoni grazie all'aria forzata che attraversa le canne d'organo.
USER1	Tu puoi scaricare questa selezione di suoni dal sito www.dexibell.com . Vedi "La Libreria dei Suoni" (p. 37).
USER2	

La selezione del tipo di organo è ora disponibile.

2. Vedi "Selezionare Suoni di Organo Preimpostati" (p. 28) per selezionare una ruota fonica (tonewheel) per quel tipo di organo.

Selezionare Suoni di Organo Preimpostati

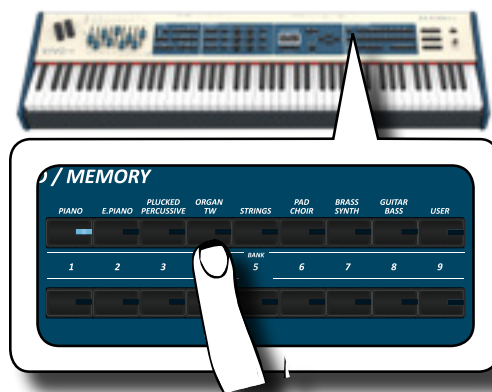
1. Seleziona il modello di organo che desideri. Vedi "Selezionare Vari Tipi di Organo" (p. 28).
2. Se il bottone [SOUND] non è già illuminato, premerlo

per abilitare i nove bottoni delle famiglie e numeri alla selezione dei suoni.



Il bottone [SOUND] si illumina.

3. Premi il bottone [TW ORGAN] per selezionare una famiglia di organi a ruota fonica (tonewheel).



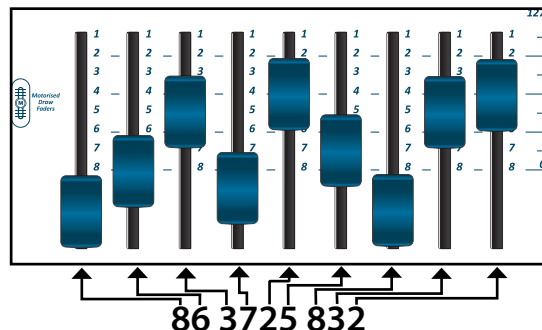
L'ultimo suono selezionato per quella categoria di organo è richiamato ed i 'draw-faders' si muovono per raggiungere il nuovo valore di piedaggio.

Il bottone si illumina ed una pagina temporanea mostra la lista dei suoni. Il suono richiamato è sottolineato:



"Manual" indica la corrente posizione dei 'draw-faders'.

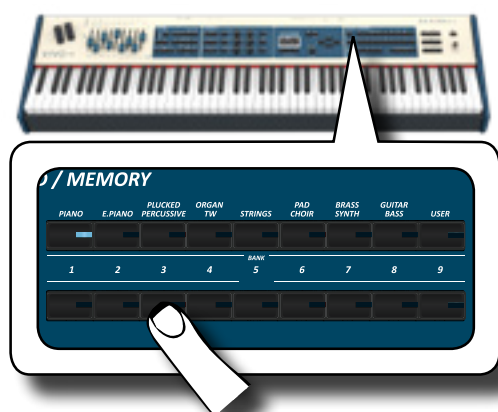
Gli altri elementi dell'elenco indicano le combinazioni più utilizzate. Ogni numero è l'indicazione della posizione del singolo 'draw-faders'. Ad esempio, "00 5320 000" corrisponde alla seguente posizione dei 'draw-faders':



PROMEMORIA

Mentre la finestra tono è attiva, utilizzare i bottoni [▲] [▼] per selezionare un tono nella stessa categoria. Se durante il normale funzionamento la finestra si chiude automaticamente, premere di nuovo il tasto della famiglia.

4. Premere il desiderato bottone [1 ~ 9] per selezionare un suono nella stessa categoria.



Il suono (tonewheel) è selezionato e la finestra evidenzia la configurazione dei 'draw-faders'. I 'draw-faders' si muovono per raggiungere la nuova posizione del piedaggio.

Dopo alcuni secondi di inattività di cambio tono, viene visualizzata la nuovamente pagina principale. La pagina principale mostra la posizione corrente di ciascun "draw-faders" e l'indicazione del piedaggio.



Sul pannello dello strumento, sotto o sopra ciascuno dei draw-fader, sono elencati i piedi utilizzati per ogni tipo di organo.

5. Suona la tastiera per ascoltare il suono dell'organo.
6. Usare i draw-fader per modificare in tempo reale il volume di ciascun piede (Vedi "Modifica del Suono Usando i Draw-fader" (p. 29)) o selezionare un'altro suono.

Draw-faders Motorizzati

I 'draw-faders' sono il cuore e l'anima del suono del tuo organo. È possibile modificare la varietà del suono attraverso la manipolazione dei 'draw-faders'.

L'S9 ha una potente sezione di draw-fader. I draw-fader motorizzati sono sempre nella giusta posizione pronti per un uso immediato. Questo risolve il comune problema in ogni tastiera d'organo: la posizione dei draw-fader che non cambia dopo un richiamo di un preset/memory.

Modifica del Suono Usando i Draw-fader

Ci sono nove cursori motorizzati, ognuno dei quali è accoppiato con un piede.



VOLUME MASSIMO



VOLUME MINIMO

1. Muovi verso il basso un draw-fader per aumentare il volume da 0 (nessun suono) ad 8 (volume massimo).
 2. Muovi verso l'alto il draw-fader per diminuire il volume.
- La pagina principale mostra la posizione corrente di ciascun "draw-faders" e l'indicazione del piedaggio.

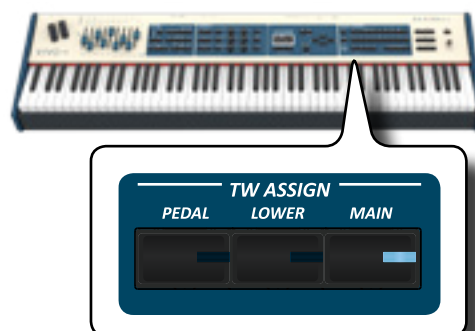


Assegnazione dei Draw-faders(TW ASSIGN)

E' possibile selezionare suoni di organo per le parti tastiera MAIN, LOWER and PEDAL. E' evidente che è possibile assegnare solo una parte alla volta alla sezione draw-faders section.

Attraverso i tre bottoni (MAIN, LOWER e PEDAL) potete specificare quale parte della tastiera assegnare alla sezione draw-fader.

1. Premere il bottone [MAIN], [LOWER] o [PEDAL] per assegnare la parte alla sezione draw-fader.



Utili Funzioni dei Draw-faders (Morphing)

Attraverso questi bottoni è possibile gestire alcune utili funzioni legate al movimento dei 'draw-faders'.



Morphing

Questa funzione agisce sul movimento automatico dei "draw-fader". Ci sono due modi operativi:

- **AUTO** - Quando tu richiami una combinazione di un tonewheel (preset), la posizione dei 'draw-faders' non è raggiunta immediatamente ma entro un tempo specifico.
- **PEDAL** - La transizione fra due differenti combinazioni di 'draw-faders' (FROM, TO) è eseguita attraverso il movimento del pedale di espressione connesso al presa "ASSIGN 3 (MORPHING)". Vedi "Collegare i Pedali" (p. 17).

Attivare la Funzione Morphing

1. Premere il bottone [MORPHING] per attivare la funzione.
Il suo indicatore si accende.

Selezionare l'AUTO Mode

1. Premi e mantieni premuto il bottone [MORPHING] finché la pagina MORPHING appare:



2. Imposta la modalità "Auto". Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).
3. Seleziona il tempo desiderato per il movimento dei 'draw-faders': Slow, Medium e Fast.

Selezionare il PEDAL mode

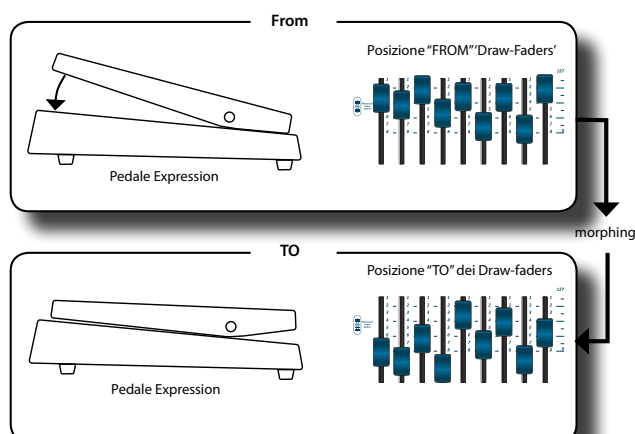
1. Premere e mantenere premuto il bottone [MORPHING].
2. Imposta la modalità "PEDAL". Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).

Il display mostra:



Ora puoi impostare i seguenti parametri:

Parametro	Valore	Passi
Parte	Main, Lower, Pedal	3. Seleziona la parte della tastiera sulla quale si vuole che agisca la funzione.
From	Posizione dei Draw-faders	Posizione di partenza dei 'draw-faders'. 4. Selezionare il parametro "From" e spostare i 'draw-faders' per impostare la posizione "From" desiderata.
To	Posizione dei Draw-faders	Posizione di destinazione dei 'draw-faders'. 5. Selezionare il parametro "To" e spostare i 'draw-faders' per impostare la posizione "To" desiderata.



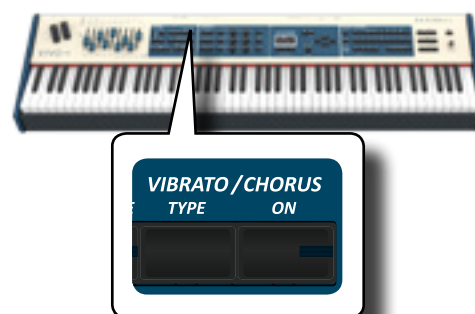
6. Muovendo il pedale di espressione partendo con il piede con la punta verso l'alto alla punta verso il basso, i 'draw-faders' si muoveranno gradualmente dalla combinazione "FROM" alla combinazione "TO".

PROMEMORIA

Le impostazioni del morphing possono essere salvate nelle memorie. Vedi "Lavorare con le Memorie" (p. 47).

Applicare l'Effetto Vibrato/Chorus

L'S9 ha un effetto di vibrato ed un effetto chorus per arricchire le proprie esecuzioni. Il sistema vibrato e chorus è composto da sei impostazioni, V1, V2, V3, C1, C2 e C3 (cioè 3 di vibrato e 3 di chorus), che possono essere selezionate tramite il bottone [TYPE].



1. Premere il bottone [ON] per attivare l'effetto. Il suo indicatore si accende.
2. Premere il bottone [TYPE] per aprire la pagina VIBRATO/CHORUS e cambiare effetto.
3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per impostare il desiderato effetto e profondità.
4. Tu puoi premere anche il bottone [TYPE] per selezionare il prossimo effetto.

Valore	Significato
V1,C1	Vibrato o Chorus leggera profondità dell'effetto
V2, C2	Vibrato o Chorus profondità standard dell'effetto
V3,C3	Vibrato o Chorus maggiore profondità dell'effetto
TREMULANT 1 ~ 6	È un effetto caratteristico dell'organo a canne che produce una fluttuazione dell'ampiezza e dell'intonazione del suono, producendo un effetto di tremolo e vibrato. NOTA Questo effetto può essere selezionato in presenza di un suono di organo a canne.

Aggiungere l'Effetto Overdrive

Questo è l'effetto tipico di un amplificatore valvolare ed è ottenuto saturando un amplificatore a valvole.



1. Premere il bottone [OVERDRIVE] per aggiungere l'effetto. Il suo indicatore si accende. Il display mostra il valore di overdrive.
2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per impostare il valore desiderato.

Parametro	Valore
DRIVE	1~100

Editare i Parametri Overdrive

1. Premere il bottone [OVERDRIVE] per aprire la pagina "OVERDRIVE".
2. Premere il bottone funzione "EDIT" per accedere alla pagina "OVERDRIVE EDIT".
3. Ora puoi impostare i seguenti parametri:

Parametro	Valore	Significato
Drive	1~100	Regola la quantità di effetto. Cambia anche il volume.
Tone	1~100	Regola la brillantezza del suono.
Level	1~100	Utilizzare questo parametro per compensare le differenze di livello derivanti dalle impostazioni effettuate.
Eq Low freq	80 ~ 400 Hz	Regola la banda delle basse frequenze.
Eq Low gain	-12dB~0~12dB	Guadagno della frequenza della gamma bassa.
Eq High freq	800Hz ~ 8KHz	Regola la banda delle alte frequenze
Eq High gain	-12dB~0~12dB	Guadagno della frequenza della gamma alta.

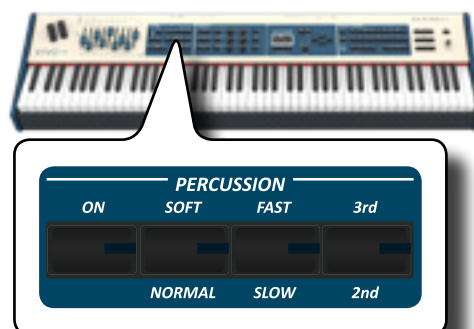
4. Premere il bottone [MENU/EXIT] per tornare alla pagina principale.

Aggiungere una Percussione Armonica

È il classico attacco, unico per l'organo vintage. Questo effetto è stato progettato per emulare i suoni percussivi dell'arpa, xilofono e marimba. Quando viene premuto un tasto e questa funzione è selezionata, viene aggiunto un suono percussivo di seconda o terza armonica superiori.

NOTA

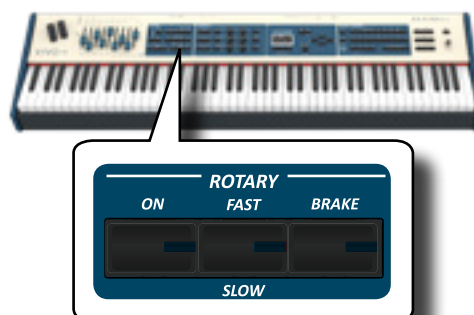
La funzione di percussione armonica è disponibile per il tipo di organo TW1 e TW2 e solo per le parti MAIN o LOWER della tastiera.



1. Premere il bottone [ON] per aggiungere la percussione al suono. Il suo indicatore si accende.
2. Premere il bottone [SOFT/NORMAL] per selezionare tra un livello di percussione basso (soft) (bottone illuminato) o forte (hard).
3. Premere il bottone [FAST/SLOW] per selezionare tra un decadimento veloce (bottone illuminato) o lento.
4. Premere il tasto [3rd / 2nd] per selezionare tra la terza (bottone illuminato) o la seconda armonica..

Aggiungere l'Effetto Rotary

In questa sezione è possibile attivare o disattivare l'effetto Rotary. Questo effetto simula la modulazione sonora tipica generata da un mobile con altoparlanti rotanti.



1. Premere il bottone [ON] per aggiungere l'effetto rotary. Il suo indicatore si accende.
2. Premere il bottone [FAST/SLOW] per scegliere tra la rotazione veloce (bottone illuminato) o lenta.
3. Premere il bottone [BRAKE] per arrestare la rotazione del rotary. Quando si attiva (bottone illuminato), la rotazione si interrompe gradualmente. Quando si disattiva, la rotazione riprenderà gradualmente.

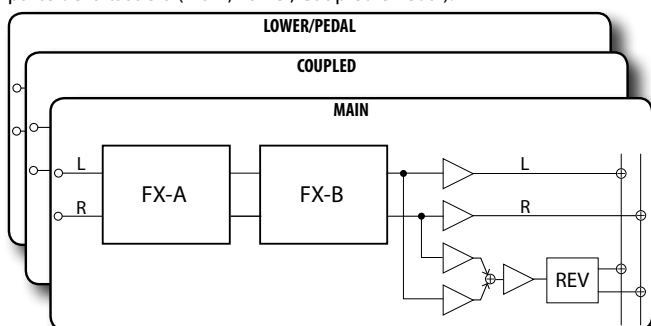
NOTA

Questa sezione effetti non è disponibile per i suoni di organo a ruote foniche (Tonewheel).

Riguardo agli Effetti Sonori

L'S9 è uno strumento superlativo con la più avanzata e miglior tecnologia di generazione sonora che Dexibel ha da offrire.

L'S9 è equipaggiato con due unità di effettori (FX-A and FX-B) per ogni parte della tastiera (Main, Lower, Coupled e Pedal).

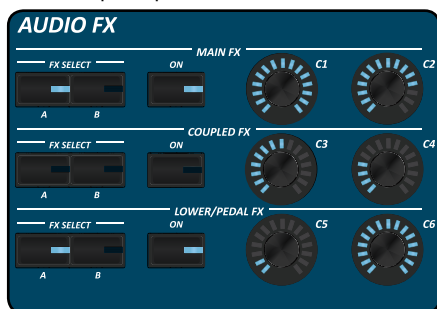


Quando si richiama un suono lo strumento automaticamente aggiunge l'effetto per quel suono.

Controlli FX in Tempo Reale

Il pannello dell'S9 è equipaggiato con manopole per regolare in tempo reale i parametri dell'effettore durante le vostre esecuzioni musicali.

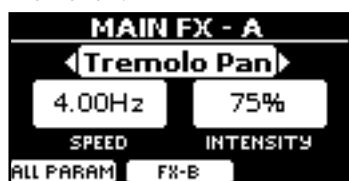
Due dei parametri rilevanti degli effetti correnti vengono assegnati automaticamente alle manopole: C1, C2 per la parte the Main, C3, C4 per la parte Coupled e C5, C6 per la parte Lower/Pedal.



1. Premere il bottone [FX SELECT] della parte relativa per selezionare quale effettore (A o B) volete assegnare alle manopole di controllo.

2. Ruotare la relativa manopola C1~C6 per regolare la quantità dell'effetto assegnato.

Il display mostrerà in una pagina a tempo il valore corrente ed altre importanti informazioni.



Nell'esempio abbiamo ruotato la manopola 1 della parte Main.

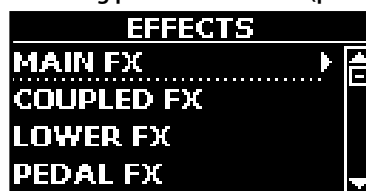
Se il suono corrente è un organo a ruote foniche (tonewheel), l'S9 ti ricorda che questa sezione è solo disponibile per suoni orchestrali.



3. Premere il bottone [ON] per escludere l'effetto. Il suo indicatore è spento.

Selezionare un Effetto per la Parte

1. Selezionare: Bottone [MENU] → EFFECTS Vedi "Moving the cursor and setting parameter values" (p. 16).



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] ed il bottone [▶] per selezionare la parte ed accedere ai relativi parametri.



Nell'esempio sopra abbiamo selezionato la "Main Fx".

PROMEMORIA

Al posto della manopola [DATA ENTRY] knob, è possibile anche utilizzare i bottoni [▲] [▼] per scorrere i parametri

3. Usare la manopola [DATA ENTRY] per scegliere il tipo (Type) di effettore.
Per la lista degli effetti vedi "Effects Types and Parameters List" (p. 44).
4. Usare i bottoni [▲] [▼] per selezionare il parametro relativo all'effettore scelto.
5. Usare la manopola [DATA ENTRY] per regolare il valore del parametro.
Per dettagli riguardo ai parametri per ogni effettore, vedere "Effects Types and Parameters List" (p. 44).
6. Per editare il secondo processore FX, premere il bottone funzione F2 "FX-B".

Aggiunta di riverbero al Suono

La funzione riverbero consente di selezionare vari effetti di riverbero digitale che aggiungono profondità ed espressione al suono creando un ambiente acustico realistico. Il display mostra la pagina del riverbero:

1. Mentre è visualizzata la pagina principale, premere il tasto funzione F1 per accedere ai parametri del riverbero.



Il display mostra la pagina del riverbero:



Come potrete notare, avete una parte addizionale, la parte **ORGAN**. La parte ORGAN è la parte dei suoni di organo a ruota fonica (tonewheel). Per esempio, se selezionate un suono di organo a ruote foniche (tonewheel) per la parte Main, per regolare il riverbero occorre cambiare il valore associato alla parte ORGAN e non quello della parte Main.

PROMEMORIA

Tu puoi anche accedere a questa pagina premendo [MENU] → EFFECTS → REVERB.

- Usare i bottoni [▲] [▼] per specificare la parte dove desideri modificare il livello del riverbero.
- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per regolare il livello del riverbero.
- Usando il bottone funzione F1 è possibile abilitare o disabilitare il riverbero per tutte le parti della tastiera.



Cambiare il Tipo di Riverbero

Questo parametro consente di specificare il tipo di effetto di riverbero che necessita.



- Mentre è visualizzata la pagina "REVERB", premere il bottone funzione F2 "TYPE" per accedere al pagina di Reverb Type.



- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per scegliere il tipo di Macro che preferisci.

I tipi di Macro reverb disponibili sono:

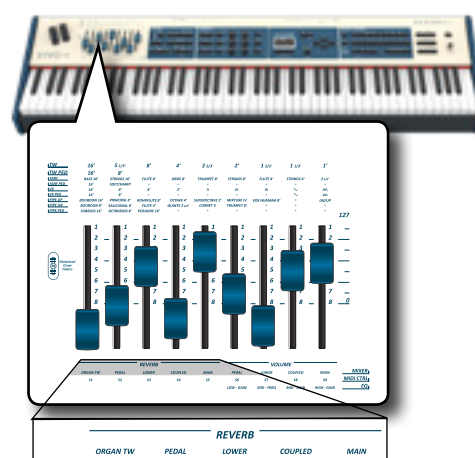
Valore
Hall, Dark Hall, Mid Hall, Concert Hall, Large Hall, Chathedral, Arena, Cave, Chamber, Room, Venue, Ambience, Wooden Room, Brick Room, Studio Booth, Small Room, Living Room, Office, Warehouse, Music Club, Plate, Small Spring, Bright Spring, AmpSpring

Regolare il Volume ed il Reverbero di Ogni Parte attraverso i Draw Faders

Attraverso i draw-faders è possibile regolare il riverbero per ogni parte della tastiera.



- Premere il bottone [MIXER] per assegnare i 9 draw-faders alla regolazione del riverbero per ogni parte della tastiera.
- E' possibile regolare il riverbero di ogni parte muovendo il draw-fader corrispondente. Sul pannello, sotto ognuno dei draw-faders, è indicata la parte della tastiera corrispondente.



11 Altre Funzioni

Trasporre l'intonazione della tastiera

Attraverso questa impostazione è possibile alzare o abbassare in semitoni l'intonazione della tastiera.

Ciò è particolarmente utile quando ci si accompagna con strumenti intonati con chiavi diverse, o quando un brano che si è imparato in una certa chiave deve essere suonato in una chiave diversa o quando un cantante canta in una diversa tonalità rispetto alla musica originale.

1. Premere il bottone [TRANPOSE].



Il display mostra la seguente pagina.



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per regolare il livello di trasposizione.

Impostazione "Transpose"

-12 ~ 0 ~ +12 (semitone units)

Se si imposta un valore diverso da 0, l'indicatore del bottone [TRANPOSE] si illumina e la tastiera viene trasposta.

3. Premere il bottone funzione F1 per abilitare o disabilitare la trasposizione.

PROMEMORIA

Tu puoi selezionare questo parametro anche premendo il bottone [MENU] SETTING → TRANPOSE.

Spostare la Tonalità della Tastiera in Unità di Ottava

La funzione "Octave" è un parametro utile che permette di modificare la tonalità della parte selezionata in unità di ottava (12 semitoni per volta).

1. Premere il bottone [OCTAVE].



La seguente pagina appare:



Il display mostra il valore di ottava per ogni parte.

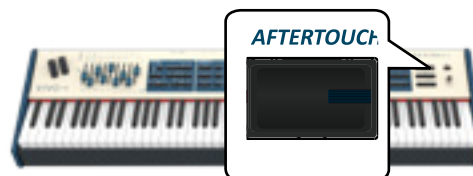
2. Usare i bottoni [▲] [▼] per selezionare la parte di tastiera a cui si vuole cambiare l'ottava.
3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per impostare la desiderata ottava per la parte desiderata.

Aftertouch

L'S9 è equipaggiato con una tastiera sensibile alla pressione del tasto dopo l'attivazione della nota (aftertouch).

La funzione aftertouch è generata quando si preme un tasto ancora più in basso dopo aver suonato una nota. L'aftertouch influirà su tutte le note suonate in quella parte della tastiera. L'effetto ottenuto è normalmente un filtro.

1. Premi il bottone [AFTERTOUCH] per abilitare la funzione. Il suo indicatore si accende.



Assegnare una Funzione

1. Premere e mantenere premuto il bottone [AFTERTOUCH] fino ad aprire la pagina "AFTERTOUCH".



2. Usare i bottoni [▲] [▼] per selezionare il parametro "Funct." (Funzione).
3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per impostare la funzione desiderata.
4. Attraverso i parametri "Main", "Coupled", "Lower" e "Pedal" è possibile scegliere su quale parte far lavorare l'aftertouch.

Vedere qui di seguito la lista dei controlli che potete assegnare:

Controllo	Significato
Aftertouch	E' possibile controllare l'aftertouch.
Modulation	E' possibile controllare la modulazione attraverso l'aftertouch.
FX Manual	E' possibile controllare l'effettore attraverso l'aftertouch, vedere "16: Wah-Wah" (p. 73) e "17: Cut Filter" (p. 74).

Esecuzione di Accordi Musicali

L'S9 è dotato di due funzioni per gli accordi: Chord Enhancer e Chord Freeze.

Chord Enhancer

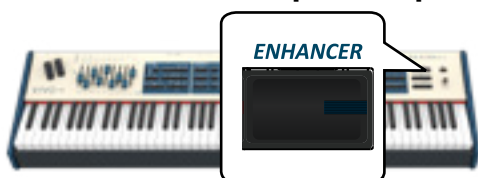
Questa funzione rende più ricco l'accordo suonato nella parte Main e/o Lower aggiungendo automaticamente delle note all'accordo stesso.

La funzione di Chord Enhancer funziona quando è selezionato un tono della famiglia Strings, Choir o Pad e la funzione è attiva (botone CHORD [ENHANCER] acceso). Per conoscere quale tono è possibile utilizzare, vedere "S9 Elenco Suoni Orchestrali" (p. 75).

1. Ad esempio, selezionare un tono della famiglia String, Choir o Pad, nella parte Main. Vedi "Come Selezionare i Suoni" (p. 24).

Stessa cosa se al punto (1) è stato selezionato un tono per la parte Lower.

2. Premere il bottone CHORD [ENHANCER].



Il bottone [ENHANCER] si illumina indicando che la funzione è attiva.

NOTA

Se il tono corrente selezionato corrente non è un tono della famiglia String, Choir, Pad, Brass o Synth, la funzione Enhancer è disabilitata.

3. Suonare un accordo sulla tastiera.

La funzione Chord Enhancer aggiunge note all'accordo che tu hai suonato, arricchendolo.

4. Premere il bottone CHORD [ENHANCER] per uscire da questa funzione.

Chord Freeze

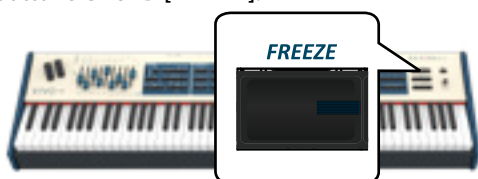
Se avete bisogno di suonare lo stesso accordo complesso e suonarlo rapidamente in tonalità diverse sulla tastiera, questa è la vostra funzione.

Chord Freeze permette di memorizzare un accordo complesso e suonarlo in tonalità diversa sulla tastiera utilizzando solo un dito.

PROMEMORIA

La funzione Chord Freeze è disponibile solo per le parti tastiera Main e Coupler.

1. Suonando e mantenendo premuto l'accordo (almeno due note) sulla tastiera che si desidera memorizzare, premere il bottone CHORD [FREEZE].



L'accordo è memorizzato ed il bottone CHORD [FREEZE] si illumina.

2. Suonare una nota sulla tastiera con la desiderata tonalità. L'accordo precedentemente memorizzato è riprodotto con la stessa

tonalità della nota appena suonata.

Tu puoi ora, finché la funzione è attiva, suonare gli accordi usando un dito.

3. Se avete bisogno di memorizzare un'altro accordo:

- a. Premere il bottone CHORD [FREEZE] per uscire dalla funzione.

- b. Suonando e mantenendo il nuovo accordo, premere il bottone CHORD [FREEZE].

L'accordo è ora memorizzato e potrete suonarlo come fatto in precedenza.

4. Premi il bottone CHORD [FREEZE] per uscire da questa funzione.

5. Se durante la vostra esecuzione è necessario utilizzare l'ultimo accordo precedentemente usato, non è necessario memorizzarlo nuovamente. Senza premere nessun tasto della tastiera, premere il bottone CHORD [FREEZE] per abilitare la funzione.

Regolazione della risposta della tastiera (Key Touch)

Questo parametro è solo per i suoni orchestrali. Come sapete, i suoni d'organo hanno una dinamica fissa.

Se la risposta della tastiera non soddisfa il vostro gusto, è possibile modificarla. È possibile scegliere fino a sette curve di dinamica.

1. Premere il bottone [MENU/EXIT] e selezionare la funzione SETTING→KEYBOARD TOUCH. Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).
2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per scegliere la desiderata risposta di dinamica.

Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Impostazione	Valore	Significato
Keyboard Touch	Light++, Light+, Light, Normal, Heavy, Heavy+, Heavy++, Fixed [1~127]	Intervallo "Light": Selezionate una di queste impostazioni se non desiderate che i cambiamenti di dinamica portino a grandi cambiamenti di volume. "Normal": Valore medio di sensibilità. La tastiera risponde alle variazioni di velocità, ma il volume massimo può essere ottenuto più facilmente che la curva "Heavy". Intervallo "Heavy": Selezionate una di queste impostazioni per ottenere la massima espressività. Piccole variazioni di forza di pressione del tasto producono cambiamenti udibili. La relazione è che necessario premere i tasti con forza per raggiungere il volume massimo. "Fixed": Selezionate questa impostazione se tutte le note suonate sulla tastiera devono avere lo stesso valore di velocità. Quando si imposta questo parametro, il campo "Fixed value" (Valore fisso) può essere impostato.
	*Fixed Value	Consente di impostare il valore quando "Keyboard Touch" è impostato su "Fixed".

[*] Questo parametro può essere editato solo se il parametro "Keyboard Touch" è impostato a "Fixed".

Personalizza la Risposta Globale della Tastiera (Key Touch)

Abbiamo visto in precedenza come è possibile scegliere la risposta della tastiera da 7 curve predefinite: Heavy ++, Heavy+, Heavy, Normal, Light, Light+, Light++. Qui di seguito vedremo come modificare la curva di velocità a proprio piacimento, partendo da una delle curve preimpostate.

1. Premere il bottone [MENU/EXIT] e selezionare la funzione SETTING→KEYBOARD TOUCH. Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).

La seguente pagina appare.



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per scegliere la desiderata risposta di dinamica.
3. Per personalizzare la curva di velocità premere il bottone funzione F1.
4. Usare i bottoni [◀] [▶] per selezionare uno dei 5 punti che caratterizzano la curva: "pp", "p", "mf", "f", "ff".
5. Usare i bottoni [▲] [▼] per modificare il valore del punto selezionato.

Punto della Curva	Significato
	"pp" rappresenta il <i>pianissimo</i> .
	"p" rappresenta il <i>Piano</i> .
	"mf" rappresenta il <i>mezzo-forte</i> .
	"f" rappresenta il <i>forte</i> .
	"ff" rappresente il <i>fortissimo</i> .

6. Premere il bottone funzione "RESET" per ripristinare i parametri al valore predefinito.

La curva di dinamica viene automaticamente salvata nell'area globale allo spegnimento dello strumento.

(p. 23).



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per scegliere il desiderato livello audio.

Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica (Factory Reset)

La seguente funzione permette di richiamare le impostazioni di fabbrica originali dell'S9.

ATTENZIONE

Tutti i dati verranno cancellati. Salvare le proprie impostazioni in una memoria USB.

1. Premere il bottone [MENU/EXIT] e selezionare la funzione FACTORY RESET. Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).

Il display mostra la seguente videata.



2. Premere il bottone funzione "YES" per procedere.

Il messaggio "Complete" ti informa che l'S9 è stato inizializzato.

NOTA

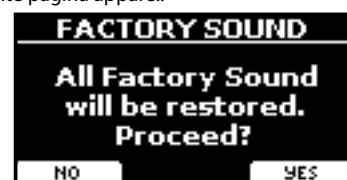
La funzione "Factory Reset" non inizializza l'area global.

Ripristino dei Suoni di Fabbrica

Usando questa funzione è possibile ripristinare tutte le librerie audio come sono uscite dalla fabbrica.

1. Premere il bottone [MENU/EXIT] e selezionare la funzione FACTORY SOUND. Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).

La seguente pagina appare:



2. Premere il bottone funzione "YES" per procedere.

Il messaggio "Complete" ti informa che l'S9 è stato inizializzato.

Se non si desidera più ripristinare le librerie audio, premere il bottone funzione "NO".

Regolazione del livello dell'ingresso AUDIO IN

Il livello di ingresso della sorgente audio connessa può essere impostato attraverso il parametro "AUDIO INPUT Level".

1. Premere il bottone [MENU/EXIT] e selezionare la funzione SETTING→AUDIO INPUT usando i bottoni [▲], [▼] e [▶]. Vedi "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri"

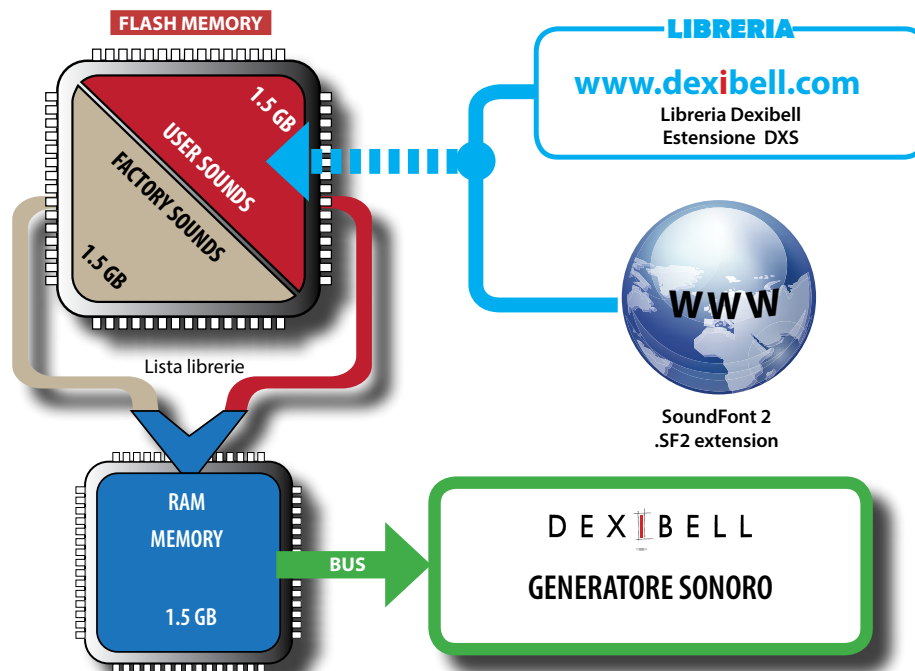
12 La Libreria dei Suoni

Cosa è una Libreria di Suoni?

Il suono (patch) nei dispositivi DEXIBELL è composto da diversi oscillatori che riproducono forme d'onda. La patch contiene anche informazioni su Pitch, TVA, inviluppo TVF, filtri e così via. Tutto questo e molto altro contribuisce a dare forma al suono.

Una libreria di suoni contiene suoni che utilizzano le stesse forme d'onda. Ad esempio, la libreria "Electric Piano" contiene i seguenti suoni: Dyno Stage, Suitcase, Phaser EP, etc.

Struttura Memoria di una Libreria di Suoni



La memoria interna dell'S9 contiene le librerie di suoni. Questa memoria è divisa in due parti da 1.5 GB ciascuna:

- la prima parte, non cancellabile, contiene le librerie di fabbrica (Factory Sounds).
- la seconda parte, programmabile, può contenere le librerie di suoni dell'utente (User Sounds).

All'accensione, l'S9 copia le librerie di suoni dalla memoria flash alla RAM di 1,5 GB. Di default, la lista di librerie da caricare contiene solo le librerie di fabbrica. È possibile importare nuove librerie nell'area User prelevandole dalla libreria DEXIBELL (www.dexibell.com) o da librerie di terze parti (estensione .SF2). E' possibile scegliere quali librerie di suoni (utente o di fabbrica o parte di esse) caricare nella RAM Memoria interna. Puoi decidere di sostituire completamente i suoni di fabbrica caricando tutti i suoni dall'area utente (User Sounds) o decidere di caricare una parte di suoni dall'area di fabbrica e un'altra dall'area utente,

Libreria di Suoni



L'S9 ti permette di installare nuovi suoni da:

- ☐ Suoni ufficiali DEXIBELL (estensione .DXS)

Questi suoni saranno disponibili e scaricabili dal seguente sito web:

<http://www.dexibell.com/>

Restate sintonizzati per nuovi suoni e aggiornamenti visitando il nostro sito regolarmente!

- ☐ Suoni di terze parti (estensione .SF2)

Tu puoi facilmente trovare in rete molte librerie di suoni con estensione ".SF2". L'S9 è compatibile con questi tipi di suoni.

Le librerie rimosse non vengono cancellate. Esse rimangono nell'area di fabbrica ("INTERNAL ARCHIVE") pronte ad essere ricaricate ancora. Vedi "Recuperare una libreria dal "INTERNAL ARCHIVE"" (p. 39) e "Ripristino dei Suoni di Fabbrica" (p. 36).

1. Premere il bottone [SOUND LIBRARY] per aprire la pagina "SOUND LIBRARY".



Una pagina come questa appare:



Viene mostrato l'elenco delle librerie di suoni nella memoria RAM interna. Potete notare un'icona a sinistra del nome di ciascuna libreria:

Rimuovere ed Aggiungere Librerie di Suoni

Nella pagina "SOUND LIBRARY" è possibile decidere quali librerie caricare nell'area RAM.

NOTA

Icona	Significato
	Il suono proviene dall'area Factory Sounds.
	Il suono proviene dall'area User Sounds.

Nella parte inferiore dello schermo sono visualizzate due funzioni: "REMOVE" e "ADD". Qui di seguito, spiegheremo come rimuovere o aggiungere librerie di suoni.

Rimuovere una Libreria di Suoni



1. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare la libreria di suoni che volete temporaneamente rimuovere.
2. Se vuoi sapere quali suoni sono contenuti nella libreria, premi il bottone [►].



3. Se si desidera ascoltare i suoni della libreria, utilizzare i bottoni the ▼] [▲ per selezionare il suono ed ascoltarlo tramite la tastiera dell'S9.
Se non si ha bisogno di questi suoni, si può procedere con la rimozione.
4. Dalla pagina "SOUND LIBRARY", premere il bottone funzione F1 "REMOVE" per eseguire la rimozione.
Il display visualizza:



5. Premere il bottone funzione "YES" per confermare la rimozione.
Premere "NO" se non vuoi più eseguire la funzione.

NOTA SULLA RIMOZIONE DELLE LIBRERIE AUDIO

- **Librerie di Fabbrica** - Le librerie di fabbrica non vengono eliminate ma vengono rimosse dall'elenco di librerie da caricare all'avvio.
- **Librerie dell'Utente** - Le librerie dell'utente vengono eliminate in modo permanente. Assicuratevi di avere un backup, se pensate di averne bisogno di nuovo.

Come Caricare Librerie di Suoni in una Memoria USB

E' possibile caricare librerie di suoni nella memoria interna dell'S9 per poi utilizzarle nelle tue esecuzioni musicali. Per importare queste librerie avete bisogno di una USB Memory ed un computer.

Caricare una libreria di suoni nella USB Memory

1. Usare un computer per scaricare la nuova libreria di suoni dal sito DEXIBELL (estensione .DXS) o da qualsiasi altro sito che contenga suoni (estensione .SF2).
2. Creare una cartella "SOUND" nella direttori principale della USB Memory.
3. Copiare la libreria di suoni (.DXS/.SF2) nella cartella "/SOUND" della USB Memory.
4. Inserire la USB Memory nella porta USB dell'S9. Vedi "Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)" (p. 19).
5. Vedi "Aggiungere una Libreria dalla Memoria USB" (p. 38) per importare la libreria di suoni.

Aggiungere una Libreria



1. Premere il bottone funzione F2 "ADD" per aggiungere una libreria.

Il display mostra le librerie precedentemente rimosse:



Nell'esempio sopra, l'elenco delle librerie rimosse è vuoto (nessuna libreria è stata precedentemente rimossa). In questo caso è possibile aggiungere solo le librerie da una memoria USB precedentemente caricata.

L'esempio seguente mostra che alcune librerie sono state rimosse e la lista "INTERNAL ARCHIVE" mostra quali sono:



2. Se si desidera avere informazioni sulla memoria libera della RAM interna, premere il pulsante funzione F1 "FREE SIZE".



La pagina mostra la RAM interna disponibile espressa in MB ed in percentuale.

Questa funzione è utile per sapere quanta memoria è disponibile per caricare nuove librerie.

Aggiungere una Libreria dalla Memoria USB

1. Per caricare una libreria nella Memoria USB, fare riferimento a "Caricare una libreria di suoni nella USB"

Memory" (p. 38).

- Inserire la USB Memory nella porta USB dell'S9.
- Dalla pagina "INTERNAL ARCHIVE", premere il bottone funzione "USB" per visualizzare le librerie di suoni nella Memoria USB.

Viene mostrata la seguente pagina:



Lo strumento mostra le librerie contenute nella cartella "\SOUND" della USB Memory

PROMEMORIA

Per navigare all'interno delle cartelle, usare il bottone [▶] per aprire una cartella ed il bottone [◀] per risalire di livello.

Premere il bottone funzione "INTERNAL" per ritornare a visualizzare l'archivio interno.

- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare la libreria di suoni che preferite.
- Per visualizzare il contenuto della libreria, premere il bottone [▶].

I suono/suoni contenuti nella libreria sono visualizzati.



- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare i suoni ed ascoltarli attraverso la tastiera.
Se il suono che avete ascoltato è di vostro gradimento, potete importare la libreria nella memoria interna.
- Se si vuole conoscere le dimensioni della libreria, premere il pulsante funzione F2 "INFO".



- Premere il bottone Funzione "IMPORT ALL" per importare i suoni della libreria.
Lo strumento vi chiederà in quale famiglia di suoni volete importare la libreria:



- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per selezionare in quale famiglia di suoni volete importare la libreria.
- Premere il bottone funzione F1 "EXECUTE" per eseguire la

funzione.

Un messaggio conferma che la libreria è stata importata.

Recuperare una libreria dal "INTERNAL ARCHIVE"

Grazie a questa funzione è possibile ricaricare le librerie interne rimosse in precedenza.



- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare la libreria di suoni che volete ricaricare nella memoria interna.
- Per visualizzare il contenuto della libreria, premere il bottone [▶].

I suono/suoni contenuti nella libreria sono visualizzati.



- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare i suoni ed ascoltarli attraverso la tastiera.
Se il suono che avete ascoltato è di vostro gradimento, potete importare la libreria nella memoria interna.
- Se si vuole conoscere le dimensioni della libreria, premere il pulsante funzione F2 "INFO".



- Premere il bottone F1 Funzione "IMPORT ALL" per importare i suoni della libreria.
Lo strumento vi chiederà in quale famiglia di suoni volete importare la libreria:



- Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per selezionare in quale famiglia di suoni volete importare la libreria.
- Premere il bottone funzione F1 "EXECUTE" per eseguire la funzione.
Un messaggio conferma che la libreria è stata importata.

Ripristino dei Suoni di Fabbrica

Vedi "Ripristino dei Suoni di Fabbrica" (p. 36).

Come selezionare un suono della libreria USER

L'S9 ha due aree di memoria.

La prima area, divisa in USER1 e USER2, è selezionabile dal pulsante [ORGAN TYPE].

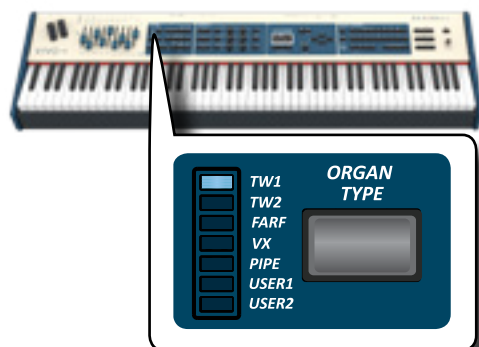
La seconda area è selezionabile dal pulsante [USER] nel pannello di selezione dei suoni orchestrali.

Per selezionare un suono utente (USER), vedere "Selezionare Vari Tipi di Organo" (p. 28).

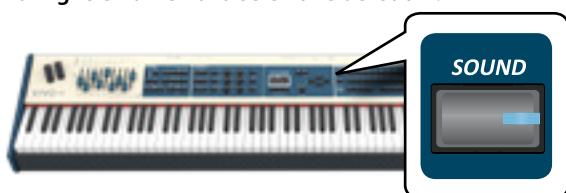
Come Selezionare un Suono User di Organo

Prima di selezionare un suono USER, occorre importarlo. Si prega di vedere "Come Caricare Librerie di Suoni in una Memoria USB" (p. 38).

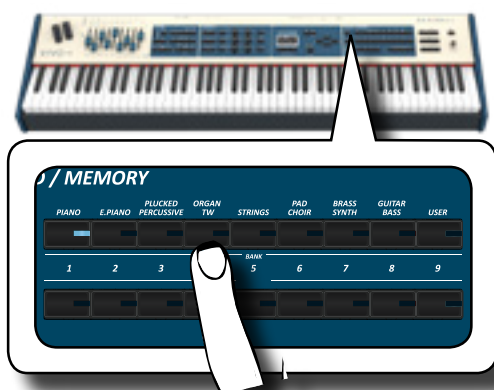
1. Premere ripetutamente il bottone [ORGAN TYPE] fino a quando l'indicatore seleziona il tipo di organo "USER 1" o "USER2".



2. Se nessun suono di organo (Tonewheel) è selezionato, è necessario selezionarne uno. Se il bottone [SOUND] non è già illuminato, premerlo per abilitare i nove bottoni delle famiglie e numeri alla selezione dei suoni.



3. Premi il bottone [TW ORGAN] per selezionare una famiglia di organi a ruota fonica (tonewheel).



Il display mostra la lista degli organi a ruota fonica.

4. Premere il desiderato bottone [1 ~ 9] per selezionare un

suono.

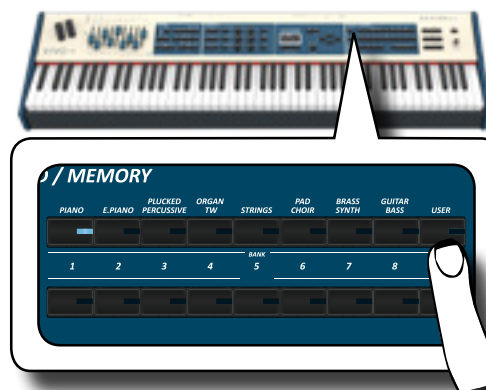
Come Selezionare un Suono Orchestrale USER

Prima di selezionare un suono USER, occorre importarlo. Si prega di vedere "Come Caricare Librerie di Suoni in una Memoria USB" (p. 38).

1. Se il bottone [SOUND] non è già illuminato, premerlo per abilitare i nove bottoni delle famiglie e numeri alla selezione dei suoni.



2. Premere il bottone [USER].



L'ultimo suono selezionato della famiglia è richiamato.

Il bottone si illumina ed una pagina temporanea mostra la lista dei suoni. Il suono "user" richiamato è sottolineato:



3. Premere il desiderato bottone [1 ~ 9] per selezionare un suono USER.

Il suono "user" è selezionato e la finestra ne evidenzia il nome. Dopo alcuni secondi di inattività di cambio suoni, viene visualizzata la pagina principale.

4. I suoni dell'utente (USER) sono disposti in pagine di 9 suoni. Mentre la finestra dei suoni è attiva, utilizzare i bottoni [◀] [▶] per selezionare un suono "user" nella precedente o successiva pagina. Dopo alcuni secondi di inattività di cambio tono, viene visualizzata la nuovamente pagina principale.

SUGGERIMENTO

Un modo veloce per cambiare suono dalla pagina principale: usare i bottoni [◀] [▶] per selezionare un successivo o precedente suono della stessa categoria.

13 Set di Suoni (Export/Import)

Questa è una funzione utile che consente di preparare un set di suoni per un'esecuzione musicale. Se in una vostra esecuzione musicale, utilizzerete solo suoni di pianoforte, potrete creare un set di suoni che contenga solo suoni di pianoforte. In questo modo sarà possibile utilizzare tutta la memoria interna per caricare i vostri migliori suoni di pianoforte.

A vostro piacimento, è anche possibile scaricare set di suoni dal sito WEB <http://www.dexibell.com/>.

Esportare un Set di Suoni ("EXPORT SETUP")

Questa funzione consente di esportare un set di suoni, precedentemente preparato, in una memoria USB.

1. Preparare il vostro set di suoni usando le funzioni spiegate in precedenza: "ADD" e "REMOVE". Vedi "Rimuovere ed Aggiungere Librerie di Suoni" (p. 37).
2. Inserire una memoria USB nella presa USB Memory del vostro strumento.
3. Premere il bottone [MENU/EXIT] e usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare il gruppo di funzioni "SOUND SETUP".



La pagina "SOUND SETUP" appare:



4. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare la funzione "EXPORT SETUP" e premere il

bottone [▶] per accedere alla funzione.

Il display mostra:



5. Se si desidera dare un nome al Set di Suoni, fate riferimento a "Come Assegnare un Nome" (p. 23).
6. Premere il bottone funzione "OK" per salvare il vostro Set. Un messaggio di conferma viene mostrato.

Importare un Set di Suoni ("EXPORT SETUP")

Questa funzione consente di Importare un set di suoni, precedentemente preparato, in una memoria USB.

NOTA

Prima di importare dalla memoria interna un set di suoni, tenete presente che il Set di Suoni corrente sarà rimpiazzato.

Potreste perdere librerie di suoni precedentemente caricati da una memoria USB. Per quanto riguarda le librerie audio interne, non c'è nessun problema. Potranno sempre essere ripristinate tramite "INTERNAL ARCHIVE". Vedi "Aggiungere una Libreria" (p. 38).

1. Inserire una memoria USB, contenente il set di suoni salvato in precedenza, nella porta USB dello strumento.
2. Premere il bottone [MENU/EXIT] e usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare il gruppo funzione "SOUND SETUP".



La pagina "SOUND SETUP" appare:



3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare la funzione "IMPORTSETUP" e premere il bottone [▶] per accedere alla funzione.

Il display mostra la lista dei Set di Suoni contenuti nella memoria USB.



4. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▼] [▲] per selezionare il Set di Suoni.
5. Premere il bottone F1 Funzione IMPORT" per importare il Set di suoni.

Un messaggio di conferma viene mostrato.

Modellazione T2L



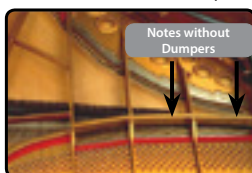
Questa tecnologia rivoluzionaria è implementata su tutte le tastiere DEXIBEL. La modellazione T2L è la combinazione di tecnologie innovative sviluppate per ottenere la massima accuratezza timbrica e perfetta reattività del suono alle molteplici articolazioni di un pianista.

La modellazione T2L ha molti algoritmi che simulano tutte le caratteristiche di un pianoforte acustico. Esso si prende cura di molti aspetti come:

No Damper (sulle note alte)

Nelle ultime 18 note più acute, come nella strumento acustico, non sono presenti i damper e quindi sono libere di vibrare anche se i tasti sono rilasciati.

La durata di queste 18 note, suonando in modo staccato, è molto più lunga rispetto alle precedenti note che hanno i dampers.



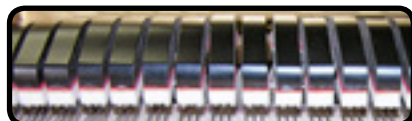
Simulazione FP ("DAMPER Pedal" simulazione multipla azione)

Il Pedale "DAMPER" (Sustain), compie diverse azioni che vengono stimulate attraverso questa funzione.

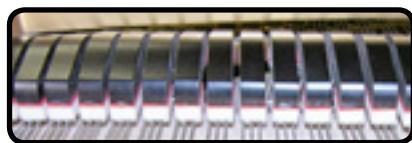
A) Quando viene premuto il pedale "DAMPER", viene generato un suono che simula il rumore dei feltri ammortizzatori che rilasciano le corde.

B) Premendo il pedale "DAMPER", le note attive verranno arricchite con le risonanze prodotte da tutte le corde libere di vibrare, grazie agli smorzatori alzati (risonanza delle corde). Il risultato delle corde in risonanza rende il suono di una nota sostenuta tramite il pedale "DAMPER" sostanzialmente diversa dal suono di una nota normalmente tenuta.

C) Quando il pedale "DAMPER" viene rilasciato, un suono viene generato simulando il rumore meccanico nello strumento acustico.



(A) & (B) Il pedale "DAMPER" è premuto, gli smorzatori sono sollevati.



(C) Il pedale "DAMPER" è rilasciato, gli smorzatori sono sulle corde.

Vedi "DAMPER PEDAL" (p. 40).

"Soft Pedal" Simulazione

Il pedale "Piano", agisce come un cambiamento di volume e colore timbrico del suono, simulando la funzione "piano" di un pianoforte acustico.



Pedale Piano

È possibile modificare a piacere molti parametri del suono.

Modificare Lievemente il Suono o Alterarlo

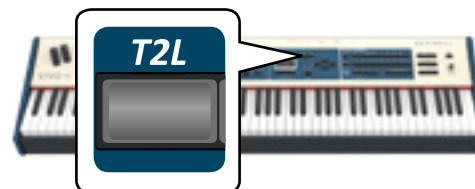
Sebbene i suoni Dexibel sono sviluppati per ottenere la massima accuratezza sonora, è possibile modificarli a vostro gusto per creare nuove sonorità.

Prendere nota che i parametri del suono che si desidera modificare sono della parte (Main, Coupled, Lower, Pedal). Ciò significa che lo stesso suono modificato per la parte Main suonerà in modo diverso se selezionato dalla parte Couples.

1. Selezionare il suono che vuoi personalizzare. Vedi "Come selezionare un suono della libreria USER" (p. 40).
2. Premere il bottone [T2L] per accedere alla funzione di edit.

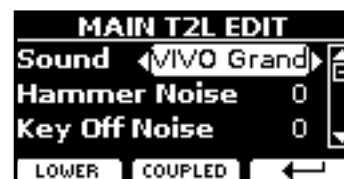
PROMEMORIA

È anche possibile selezionare questa funzione premendo [MENU] button → T2L EDITOR.



3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare in quale famiglia di suoni volete importare la libreria.

Il display visualizza la pagina di Editor che contiene tutti i parametri possibili per il tono correntemente selezionato:



Nell'esempio sopra è stato selezionato la VIVO Grand piano.

4. Usare i bottoni [▲] [▼] per selezionare il parametro che si desidera modificare.
5. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per regolare il valore.

Salvataggio del modifiche

Tutto quello che dovete fare è quello di salvare le impostazioni in una memoria. Vedi "Lavorare con le Memorie" (p. 47).

Parametri da Modificare

L'elenco dei parametri dipende dalle caratteristiche del suono selezionato.

Parametri dei Suoni Orchestrali

Hammer-Noises (Rumore del Martelletto)



L'attacco di una nota contiene una porzione impulsiva del suono prodotto dal colpo del martelletto sulle corde, amplificato e sostenuto dalla risonanza della cassa. Questo strumento mette a disposizione un parametro per ridurre o incrementare questo elemento del suono.

Parametro	Impostazione
Hammer Noise	-64 ~ 0 ~ +63

Kei Off Noise (Rumore meccanico a rilascio del tasto)

Il rilascio di tasti provocano rumori meccanici proporzionali alla velocità del rilascio dello stesso. Questo comportamento dello strumento acustico è riprodotto da questo strumento

Parametro	Impostazione
Key Off Noise	-64 ~ 0 ~ +63

Damper Noise (Rumore degli Smorzatori)

Questo è il tipico rumore di un pianoforte acustico quando viene premuto il pedale sostenuto (si alzano tutti gli smorzatori) o rilasciato (si abbassano tutti gli smorzatori).



Parametro	Impostazione
Damper Noise (Rumore degli Smorzatori)	-64 ~ 0 ~ +63

String Reso (Risonanza delle Corde)

Come nel Piano acustico, quando si tengono premuti alcuni tasti e si suonano altre note in modalità staccato, una moltitudine di armoniche supplementari si possono ascoltare, grazie alla risonanza generata dal libero di vibrare delle corde a causa delle nuove note premute.



Parametro	Impostazione
String Reso	-64 ~ 0 ~ +63

Damper Reso

E' il tipico rumore generato dalle corde libere di vibrare (tutti gli smorzatori alzati) quando il pedale è premuto.

Parametro	Impostazione
Damper Reso	-64 ~ 0 ~ +63

Cabinet Reso (Wurly, Ac. Guitar, and Harp)

Grazie a questo parametro è possibile aumentare o diminuire la risonanza del cassa del mobile.

Parametro	Impostazione
Cabinet Reso	-64 ~ 0 ~ +63

Bell (per il Piano Elettrico)

Il "Bell" è un suono caratteristico di alcuni pianoforti elettrici che sono diventati particolarmente popolari negli anni '70..

You can adjust the quantity of this typical sound.

Parametro	Impostazione
Bell	-64 ~ 0 ~ +63

Click (per Organi Vintage)

Il "click" del tasto è tipico degli organi vintage. E' un rumore elettrico che è il risultato dei tasti che fanno contatto. Fu considerato un difetto, nonostante tutti i tipi di sforzi per ridurlo, non è mai stato del tutto eliminato. Nel tempo il "click" è diventato caratteristico per i musicisti rock e moderni. È possibile regolare la quantità di rumore "click" quando si preme e rilascia un tasto.

Parametro	Impostazione
NOTA	-64 ~ 0 ~ +63

Growl (per il Piano Elettrico)

Questa è una distorsione tipica del suono durante la fase di attacco che genera un effetto tipo "ringhio". Grazie a questo parametro è possibile aumentare o diminuire questo effetto.

Parametro	Impostazione
Growl	-64 ~ 0 ~ +63

Off Noise (per Clavinet, Harpsy, Church Organ, E. Piano, Bass, Trumpet)

È possibile regolare la quantità di rumore che alcuni strumenti producono quando il tasto viene rilasciato.

Parametro	Impostazione
Off Noise	-64 ~ 0 ~ +63

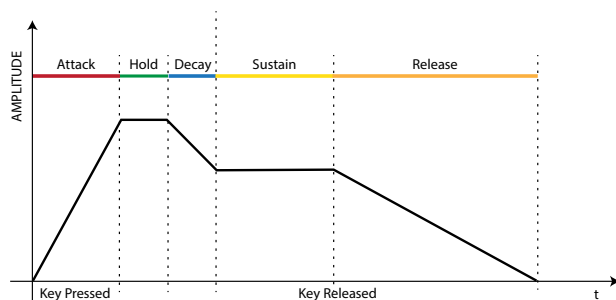
On Noise (per Trumpet, Flugelhorn)

Questo parametro regola la quantità del rumore del pistone della tromba quando questo viene premuto.

Parametro	Impostazione
On Noise	-64 ~ 0 ~ +63

Attack, Hold, Decay, Sustain e Release (Per Brass, Strings, Pad, Choir, Synth)

Questi parametri caratterizzano l'involuppo del suono. Per esempio, quando si preme un tasto con un suono di organo, viene generata una nota a volume costante; il suono muore rapidamente quando il tasto viene rilasciato. Al contrario, il suono di una chitarra è subito forte appena dopo la corda viene pizzicata, e svanisce in fretta. Provare a cambiare l'involuppo di un suono attraverso questi parametri.



Parametro	Impostazione
Attack	
Hold	
Decay	-64 ~ 0 ~ +63
Sustain	
Release	

Ride

Questo parametro aumenta o diminuisce il volume audio dei Ride Cymbals contenuti nel suono. Bass&Ride".

Parametro	Impostazione
Ride	-64 ~ 0 ~ +63

Amp noise

Questo parametro simula il rumore tipico di un amplificatore per basso.

Parametro	Impostazione
Amp noise	-64 ~ 0 ~ +63

String noise

Questo parametro simula la risonanza delle corde di un basso.

Parametro	Impostazione
String noise	-64 ~ 0 ~ +63

Key Noise

Questo parametro simula il rumore tipico delle chiavi di un sassofono.

Parametro	Impostazione
Key Noise	-64 ~ 0 ~ +63

Polyphonic

Questo parametro è utile quando si usano strumenti solisti come flauto, violino, sassofono, tromba e fisarmonica.

Parametro	Impostazione	Significato
Polyphonic	Low, High, Last, Poly	Low - La parte diventa monofonica e suona la nota più a sinistra di quelle suonate. High - La parte diventa monofonica e suona la nota più a destra di quelle suonate. Last - La parte suona in modalità monofonica. Poly - La parte suona in modalità polifonica.

Blow

Il rumore tipico del soffio è probabilmente la parte più importante di qualsiasi strumento a fiato. Questo parametro regola la quantità di rumore del soffio in un suono di flauto.

Parametro	Impostazione
Blow	-64 ~ 0 ~ +63

Pluck

Questo parametro è usato per enfatizzare i suoni di "Pedal Bass" e "Pedal DoubleBs". Esso enfatizza la fase di attacco del suono.

Parametro	Impostazione
Pluck	-64 ~ 0 ~ +63

Parametri Organi (Tonewheel)

Volume

Questo parametro riduce il volume delle ruote foniche (dette Tonewheel). Quando si imposta il valore "Soft", il volume della Tonewheel diventa leggermente più morbido sia in volume che in equalizzazione.

Parametro	Impostazione
Volume	Normal, Soft

Leakage

Negli organi elettro-meccanici d'epoca può accadere che a volte il segnale proveniente dalle ruote foniche (tonewheels) intercettino attraverso i pickups suoni da altre ruote foniche adiacenti. Questo rumore, originariamente considerato un difetto, è diventato parte integrante del suono di organo elettromeccanico. Utilizzare questo parametro per modificare la quantità di rumore.

Parametro	Impostazione
Leakage	0~127

Hum noise

Il suono dell'organo è prodotto da un pick-up elettromagnetico. Quindi qualche ronzio è normale ed inevitabile in un organo elettromeccanico. Se pensi che il ronzio (hum) sia eccessivo, puoi modificare il livello.

Parametro	Impostazione
Hum noise	0~127

Click On Noise e Click Off Noise

Alcuni organi elettromeccanici generano un rumore 'pop' o 'click' quando un tasto viene premuto o rilasciato. Originariamente, il "click" del tasto era considerato un difetto di progettazione. I progettisti lavorarono per eliminarlo o almeno ridurlo usando filtri di equalizzazione. Nel tempo è diventata una parte caratteristica del suono ed è stata accettata come parte del suono classico. Utilizzare questo parametro per modificare la quantità di rumore 'click'.

Parametro	Impostazione
Click On Noise	0~127
Click Off Noise	

Perc. Manual

È il classico attacco, unico per l'organo vintage. Vedi "Aggiungere una Percussione Armonica" (p. 31). La percussione è un registro tipico del manuale Upper. Con questo parametro, puoi scegliere in quale parte della tastiera (MAIN o LOWER) aggiungere l'effetto percussivo.

Parametro	Impostazione
Perc. Manual	Main, Lower

Expression Min

Il pedale di espressione è un controllo importante per molti strumenti musicali, inclusi gli organi. Usa questo parametro per impostare il valore minimo dell'espressione quando il pedale viene sollevato.

Parametro	Impostazione
Expression Min	0~127

Express. Tone

Quando il volume diminuisce, il suono delle frequenze alte o basse diventa difficile da ascoltare. Quando questo parametro è impostato su "On" le basse frequenze sono meno attenuate rispetto alle frequenze medio/alte.

Parametro	Impostazione
Express. Tone	OFF, ON

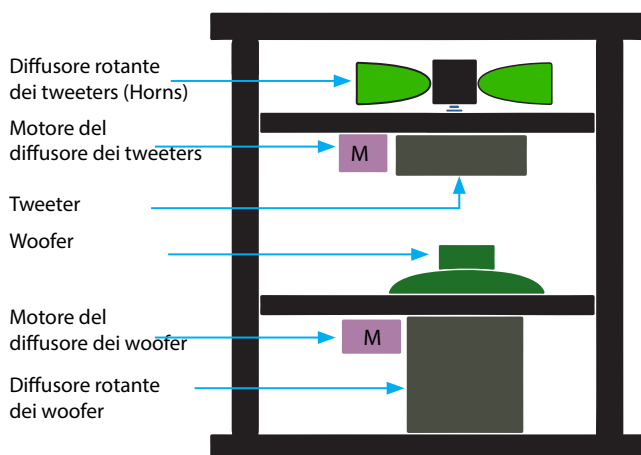
Brilliance

Questo parametro è abilitato quando si seleziona un tipo di organo a canne (Pipe). Tu puoi regolare la brillantezza del suono.

Parametro	Impostazione
Brilliance	-12~+12

Rotary Parameters

Diagramma a blocchi del Rotary



Rotary Noise

Questo è il rumore quando il motore è in funzione. Usa questo parametro per regolare la quantità del rumore.

Parametro	Impostazione
Rotary Noise	0~127

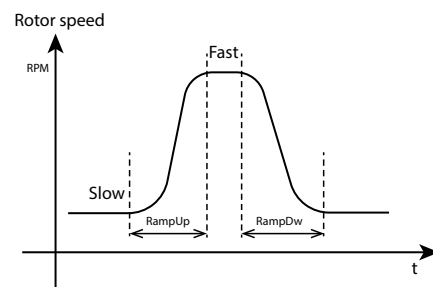
Horn Slow RPM e Horn Fast RPM

Questi parametri regolano la velocità del rotore dei tweeter in modalità lenta e veloce.

Parametro	Impostazione
Horn Slow RPM	20~100
Horn Fast RPM	300~500

Horn RampUp and Horn RampDw

Questi parametri impostano il tempo in cui i rotori dei tweeters devono "accelerare" e "decelerare" quando si passa da lento (slow) a veloce (fast) (Horn RampUp) o quando si passa da veloce a lento (Horn RampDw).



Parametro	Impostazione
Horn RampUp	0.2 ~ 15 sec.
Horn RampDown	

Bass Slow RPM e Bass Fast RPM

Questi parametri regolano la velocità del rotore del woofer in modalità lenta e veloce.

Parametro	Impostazione
Bass Slow RPM	20~100
Bass Fast RPM	300~500

Bass RampUp e Bass RampDw

Questi parametri impostano il tempo in cui i rotori del woofer devono "accelerare" e "decelerare" quando si passa da lento (slow) a veloce (fast) (Horn RampUp) o quando si passa da veloce a lento (Horn RampDw).

Parametro	Impostazione
Bass RampUp	0.2 ~ 15 sec.
Bass RampDown	

Regolazione della Risposta di Dinamica in Base al Suono

Con la funzione "Velocity Comand" nel MENU T2L, è possibile regolare la risposta di dinamica per ciascun suono. E' possibile scegliere di alleggerire la risposta di dinamica di un Piano o indurire la risposta di dinamica di un suono di archi o pad.

1. Fate riferimento a "Modificare Lievemente il Suono o Alterarlo" (p. 42) per accedere alla funzione "T2L EDITOR". Come selezionare la parte della tastiera ed il suono per modificarlo.

2. Nell'esempio seguente abbiamo selezionato il suono della parte Main. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per spostare il cursore sotto la funzione "Velocity Compand".



3. Premere il bottone [▶] per accedere all funzione.

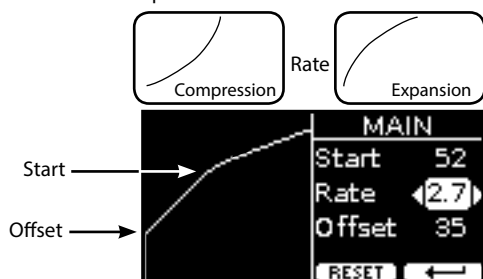
La seguente pagina appare::



4. Usare il bottone [▲] [▼] per selezionare uno dei tre parametri.
5. Usare il bottone [◀] [▶] per regolare il valore del parametro selezionato.

Parametro	Imposta- zione	Significato
Start	0~127	È il punto di partenza della curva di dinamica in cui si desidera agire per comprimere o espandere.
Rate	0,1~8,0	È il coefficiente di compressione / espansione che si desidera utilizzare.
Offset	0~127	E' il valore minimo di dinamica.

Nell'esempio seguente è possibile vedere che il punto di partenza (Start) è stato impostato su 52, il valore di "Offset" inizia da 35 ed il "Rate" è stata impostato su 2.7.



6. Premere il bottone funzione "RESET" per ripristinare i parametri al valore predefinito.

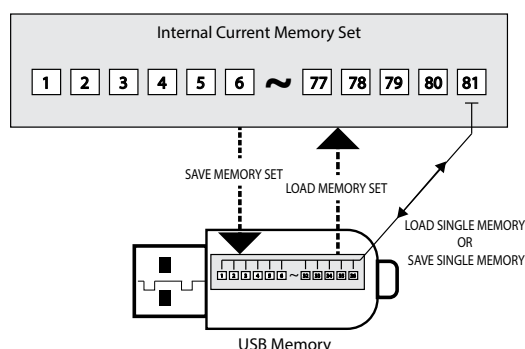
15 Lavorare con le Memorie

Utilizzando le Memorie è molto più veloce richiamare una delle funzioni dell'S9, modificare delle impostazioni, ecc, durante la vostra prestazione.

Lo strumento dispone di 81 memorie che consentono di memorizzare quasi tutte le impostazioni (o registri) del pannello ed i parametri contenuti nelle varie pagine del display. Le memorie vengono salvate nella memoria interna o in una memoria USB esterna.

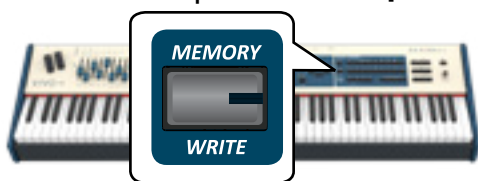
Informazioni sulla struttura dei Set e delle Memorie.

Le Memorie create vengono salvate nel set di memoria interno o in un set di memoria esterno precedentemente salvato nella memoria USB. Le memorie consentono di preparare una serie di impostazioni per matrimoni, per eventi aziendali, per anniversari, ecc.

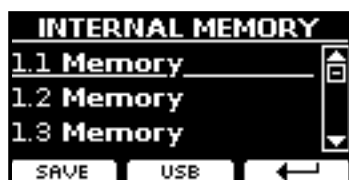


Salvataggio delle Impostazioni nella Memoria Interna

1. Modificare tutte le impostazioni che si desidera salvare.
Per dettagli sulle impostazioni memorizzate, vedere p. 61.
2. Premere e mantenere premuto il bottone [MEMORY/WRITE].



Il display visualizza:



Il bottone [MEMORY/WRITE] si illumina e la lista interna delle memorie è visualizzata.

PROMEMORIA

Tu puoi accedere a questa funzione premendo [MENU] → MEMORY → WRITE.

3. Usare i bottoni Bank (famiglie suoni) e Number per selezionare la posizione della memoria che vuoi rimpiazzare.
E' possibili anche utilizzare i bottoni [▲][▼] per spostare il cursore all'interno della lista per selezionare la memoria che si vuole sostituire.
4. Premere il bottone funzione "SAVE" per confermare.

Il display mostra:



5. Se volete dare un nome alla nuova Mmeoria, per dettagli vedere "Come Assegnare un Nome" (p. 23).
6. Premere il bottone funzione "OK" per salvare la memoria.
La memoria viene salvata e viene visualizzato l'elenco delle memorie interne.



Richiamare le Impostazioni dalla Memoria Interna

1. Premere il bottone [MEMORY/WRITE].
L'indicatore del bottone [MEMORY/WRITE] si illumina e la lista delle Memorie interne è mostrata.



PROMEMORIA

Tu puoi accedere a questa funzione premendo [MENU] → MEMORY → RECALL.

2. Usare i bottoni Bank e Number per richiamare la Memoria desiderata.
E' possibile anche usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per spostare il cursore all'interno della lista per selezionare la posizione della memoria che si vuole richiamare e premere il bottone funzione "RECALL".

La Memoria è richiamata è evidenziata sullo schermo.



Salvataggio delle Impostazioni nella Memoria USB

1. Connettere una memoria USB nella quale si vuol salvare la memoria. Vedi "Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)" (p. 19).
2. Modificare tutte le impostazioni che si desidera salvare.

3. Premere e tenere premuto il bottone [MEMORY/WRITE] fino a quando il display mostrerà:



La lista delle Memorie interne è mostrata.

PROMEMORIA

Tu puoi accedere a questa funzione premendo [MENU] → MEMORY → WRITE.

4. Premere il bottone funzione [USB] per selezionare la memoria di destinazione.

Il display visualizza un elenco di tutti i file e cartelle sul dispositivo di memorizzazione USB che avete appena collegato.



Ora è possibile salvare:

- In un Set Memoria precedentemente salvato. Continuare dallo step (5)
- In un nuovo Set Memoria. Vedere "Salvataggio in un nuovo Set Memoria" più avanti.

Salvataggio in un Set Memoria salvato in precedenza

5. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per scorrere attraverso i files e cartelle per selezionare il Set Memoria.

Icona Set Memoria	Estensione File
	.rif

Usare il bottone funzione "OPEN" if hai bisogno di accedere in un folder.

Se per sbaglio si è aperta una cartella, premere il bottone funzione [←] per ritornare al livello superiore.

6. Premere la bottone funzione "OPEN" per richiamare il Set Memoria.

Il display mostra la lista delle memorie contenute nel Set Memoria.



7. Usare i bottoni Bank (famiglie suoni) e Number per selezionare la posizione della memoria che vuoi rimpiazzare.

E' possibile anche usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per spostare il cursore all'interno della lista per selezionare il Memory Set che volete salvare e premete il bottone "SAVE".

8. Premere il bottone funzione "SAVE" per confermare.

Il display mostra:



Viene suggerito il nome della corrente Memoria.

9. Se volete dare un nome alla nuova Memoria, per dettagli vedere "Come Assegnare un Nome" (p. 23).

10. Premere il bottone funzione "OK" per salvare la memoria.

La memoria sarà salvata e la lista delle memorie è mostrata.



Salvataggio in un nuovo Set Memoria

1. Premere il bottone funzione "NEW SET" per creare una Set Memoria vuoto.

Questa pagina ti permette di creare una Set Memoria vuoto. Il nome del Set Memoria è impostato automaticamente dall'S9.



2. Se volete dare un nome al nuovo Set Memoria, vedi "Come Assegnare un Nome" (p. 23).

3. Premere il bottone funzione "OK" per confermare il nome.

Il display visualizza i contenuti del nuovo set appena creato.



4. Usare i bottoni banco (Famiglie Suoni) ed i bottoni numerici per selezionare la posizione nella quale vuoi scrivere la memoria.

E' possibile anche usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per spostare il cursore all'interno della lista per selezionare la posizione della Memoria che volete salvare e premete il bottone Funzione "SAVE".

5. Premere il bottone Funzione "SAVE" per confermare.

Il display mostra:



Viene suggerito il nome della corrente Memoria.

6. Se volete dare un nome alla nuova Memoria, per dettagli vedere "Come Assegnare un Nome" (p. 23).

7. Premere il bottone funzione "OK" per salvare la memoria.

La memoria sarà salvata e la lista delle memorie è mostrata.



Richiamare le Vostre impostazioni da una memoria USB

1. Connettere una memoria USB nella quale volete salvare la memoria. Vedi "Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)" (p. 19).

Una icona USB appare nel campo icone della pagina principale. Vedi "Pagina Principale" (p. 22).

2. Premere il bottone [MEMORY/WRITE].

L'indicatore del bottone [MEMORY/WRITE] si illumina e la lista delle Memorie interne è mostrata.



PROMEMORIA

Tu puoi accedere a questa funzione premendo [MENU] → MEMORY → RECALL.

3. Premere il bottone funzione "USB".

Il display visualizza un elenco di tutti i file e cartelle sul dispositivo di memorizzazione USB che avete appena collegato.



4. Usare i bottoni [▲][▼] per scorrere i files e cartelle per selezionare il Set Memoria.

Icona Set Memoria	Estensione File del Set Memoria
	.rif

Usare il bottone funzione "OPEN" per accedere ad una cartella.

Se per sbaglio si è aperta una cartella, premere il bottone funzione [↶] per ritornare al livello superiore.

5. Premere il bottone funzione "OPEN" per aprire il Set Memoria selezionato.

Il display mostra la lista delle memorie contenute nel Set Memoria.



6. Usare i bottoni Bank e Number per richiamare la Memoria desiderata.

E' possibili anche utilizzare i bottoni [▲][▼] per spostare il cursore all'interno della lista per selezionare la memoria che si vuole richiamare.

7. Premere il bottone funzione "RECALL" per richiamare la memoria.

La Memoria è richiamata è evidenziata sullo schermo.



PROMEMORIA

Per visualizzare nuovamente le memorie interne, premere il bottone funzione "INTERNAL".

Rinominare una Memoria

Questa funzione consente di cambiare il nome di una memoria selezionata.

1. Premere il bottone [MENU] e selezionare MEMORY → RENAME.

La lista delle Memorie interne è mostrata:



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per muovere il cursore all'interno della lista nella posizione della memoria da rinominare.

3. Premere il bottone funzione "RENAME" per confermare.

Il display mostra:



4. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀][▶] per rinominare la Memoria. Per dettagli vedere "Come Assegnare un Nome" (p. 23).

5. Premere il bottone funzione "OK" per confermare il nome.

La Memoria sarà rinominata e la lista delle Memorie interne è visualizzata.



Tutte le Memorie Interne di un Set nella Memoria USB Esterna

Usare questa funzione per esportare il set Memoria interna nella memoria USB (disponibile in commercio).

Questa funzione è utile per creare dei set speciali per ogni evento e importarli in un secondo momento a vostro piacimento.

È inoltre possibile utilizzare questa funzione per eseguire il backup del memorie interne.

1. Connettere una memoria USB alla presa dell'S9. Per dettagli vedere p.19.

Una icona USB appare nel campo icone della pagina principale. Vedi "Pagina Principale" (p. 22).

2. Premere il bottone [MENU] e selezionare MEMORY→EXPORT SET.



Il display visualizza un elenco di tutti i file e cartelle sul dispositivo di memorizzazione USB che avete appena collegato.



3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per scorrere attraverso le cartelle per selezionare la cartella di destinazione.

Usare il bottone funzione "OPEN" per accedere ad una cartella.

Se per sbaglio si è aperta una cartella, premere il bottone funzione [←] per ritornare al livello superiore.

4. Premere il bottone funzione "EXPORT" per confermare la selezione.

Il display mostra:



L'S9 vi suggerisce un nome per il Set memoria.

5. Se desiderate rinominare il Set Memoria, vedi "Come Assegnare un Nome" (p. 23).

6. Premere il bottone funzione "OK" per esportare il Set Memoria.

Un messaggio conferma l'operazione.

NOTA

Si deve sempre espellere in modo sicuro la memoria USB prima di scollegarla fisicamente dalla presa USB. Prima di scollegare la memoria USB utilizzare la funzione "USB REMOVE". Vedi "Rimozione Sicura della Memoria USB" (p. 19).

2. Premere il bottone [MENU] e selezionare MEMORY→IMPORT SET.

Il display visualizza un elenco di tutti i file e cartelle sul dispositivo di memorizzazione USB che avete appena collegato.



3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per scorrere attraverso le cartelle per selezionare il Set di Memoria che si vuole importare.



Usare il bottone funzione "OPEN" per accedere ad una cartella.

Se per sbaglio si è aperta una cartella, premere il bottone funzione [←] per ritornare al livello superiore.

4. Premere il bottone funzione "IMPORT" per confermare la selezione.

Un messaggio conferma che il Set Memoria è stato importato.

NOTA

Si deve sempre espellere in modo sicuro la memoria USB prima di scollegarla fisicamente dalla presa USB. Prima di scollegare la memoria USB utilizzare la funzione "USB REMOVE". Vedi "Rimozione Sicura della Memoria USB" (p. 19).

Salvare le Proprie Impostazioni come Predefinite

Grazie a questa funzione dell'S9 richiamerà all'avvio le tue impostazioni preferite. Per fare questo, seguite la seguente procedura:

1. Richiamare una memoria o effettuare manualmente tutte le impostazioni che desiderate.

2. Premere il bottone [MENU] e selezionare MEMORY→SAVE AS DEFAULT.



Lo strumento vi chiederà se volete come default le vostre impostazioni.



3. Premere il bottone Funzione "Yes" per confermare l'operazione. Premere "No" per uscire dalla funzione.

Importare un Set dalla Memoria USB

Usare questa funzione per importare i Set Memoria da una memoria USB (disponibile in commercio) nella memoria interna.

1. Connettere una memoria USB alla presa dell'S9. Per dettagli vedere p.19.

Una icona USB appare nel campo icone della pagina principale. Vedi "Pagina Principale" (p. 22).

16 Riproduzione di un File Audio

L'S9 è in grado di riprodurre file audio nei formati mp3 e WAV direttamente da una memoria USB connessa alla sua porta USB MEMORY.

E' possibile far pratica suonando sopra una base.

L'S9 riproduce i seguenti tipi di files:

Tipo di File	Estensione
File audio	.mp3
	.wav
	.aiff or .aif

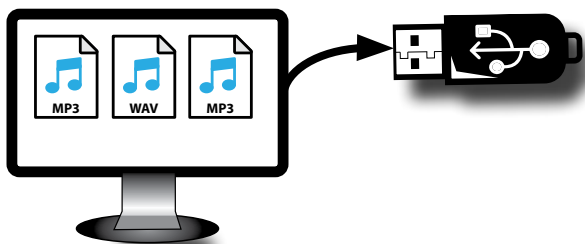
Prima di riprodurre i brani

Prima di essere in grado di riprodurre un audio (mp3 o WAV) sull'S9, è necessario caricare i brani in una memoria USB.

Per eseguire queste operazioni è necessario un personal computer.

Copiare i File Audio su una Memoria USB

1. Inserisci la tua memoria USB nella presa USB del tuo computer.
2. Copia tutti i file audio nella memoria USB.



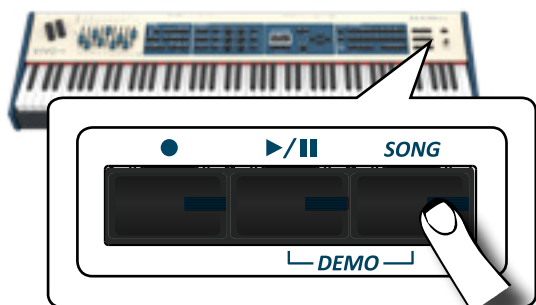
3. Disconnetti la tua memoria USB in modo sicuro.

Selezionare ed Eseguire un Brano

1. Inserire una memoria USB che contiene canzoni. Vedere "Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)" (p. 19) e vedere "Prima di riprodurre i brani" (p. 51).

Selezionare una canzone

2. Premere il bottone [SONG] per passare in modalità song.



Il display mostra la pagina principale del riproduttore e, se caricato, viene visualizzato il nome del brano.



3. Premere il bottone "SONG LIST". Il display visualizza il contenuto della memoria interna delle canzoni.



4. Premere il tasto funzione "USB" se si desidera selezionare un brano nella memoria USB.

Il display mostra il contenuto della memoria USB.



5. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per scorrere attraverso i files e cartelle.
6. Se la canzone che si vuol caricare si trova all'interno di una cartella, è necessario innanzitutto selezionare la cartella, premere il bottone funzione "OPEN" per visualizzarne il contenuto e quindi selezionare il brano. Se è stata aperta una cartella per errore, premere il tasto funzione "←" per tornare a un livello superiore.
7. Premere il bottone Funzione "SELECT" per caricare la canzone.



L'icona della canzone è evidenziata ad indicare la canzone selezionata.

Suonare il brano

8. Premere il bottone [▶/||].
Il bottone [▶/||] si illumina e inizia la riproduzione del brano.
9. Premere nuovamente il bottone [▶/||] per mettere in pausa la riproduzione del brano.
L'indicatore del bottone [▶/||] si spegne.
10. Premere ancora una volta il bottone [▶/||] per riprendere la riproduzione.
11. Dalla pagina principale dell song, ruotare la manopola [DATA ENTRY/SONG VOLUME] per regolare il volume della riproduzione del brano.
L'informazione del livello di volume del brano viene mostrata.

**PROMEMORIA**

La manopola [DATA ENTRY/SONG VOLUME] quando un parametro è selezionato funziona come Data Entry. In tutti gli altri casi questa manopola ti permette di regolare il volume della canzone.

Controlli Utili del Riproduttore di Brani

L'S9 dispone controlli della canzone che consentono di regolare il volume, riavvolgere o avanzare velocemente il brano selezionato, etc.

1. Caricare la canzone che vuoi riprodurre. Vedi "Selezionare ed Eseguire un Brano" (p. 51).



2. Dalla pagina principale del riproduttore, premere il bottone Funzione "CONTROL".

Il display visualizza:



3. Usare i bottoni [▲][▼] per selezionare il parametro.
4. Usare i bottoni [◀][▶] per scegliere la tua impostazione.

Parametro	Valore	Significato
Volume	0~127	Regolare il volume del riproduttore. È possibile regolare direttamente il volume della song con la manopola [DATA ENTRY/SONG VOLUME].
Time	Dipende dalla durata della song.	• Premere [◀] per riavvolgere il brano • Premere [▶] per avanzare nel brano.
Loop Mode	OFF, SONG, LIST	"OFF": nessun loop. La riproduzione si arresta alla fine del brano corrente. "SONG": Ripete continuamente la riproduzione della canzone corrente selezionata. La riproduzione del brano corrente viene ripetuta fino a che non si seleziona un brano diverso o si ferma la riproduzione del brano. "LIST": Ripete continuamente la riproduzione di tutti i file musicali disponibili in una cartella, in ordine consecutivo. La riproduzione del brano corrente viene ripetuta fino a che non si seleziona un brano diverso o si ferma la riproduzione del brano.

17 Registrare una Esecuzione Musicale

L'S9 consente di registrare le vostre esecuzioni musicali e salvarle in un dispositivo di archiviazione USB.

La registrazione Audio

La tua esecuzione musicale sarà registrata in un file audio. La registrazione del brano può essere riprodotta su un computer, cellulare e in qualsiasi riproduttore di file audio.

NOTA

Per usare questa funzione devi connettere una memoria USB alla porta USB dello strumento (p. 19).

Registrare la tua Musica in Formato Audio (WAVE)

Questa utile funzione permette registrazioni stereo di qualità professionale.

È possibile riprodurre direttamente da un lettore musicale portatile utilizzando un computer.

Le registrazioni vengono salvate nella memoria USB esterna (disponibile in commercio).

Inoltre, l'S9, consente di registrare tutto ciò che è collegato alla presa AUDIO IN. È possibile riprodurre una base audio da un lettore esterno collegato alla presa AUDIO IN, suonarci sopra con il vostro pianoforte e registrare l'esecuzione..

NOTA

- Per registrare la tua esecuzione musicale hai bisogno di una memoria USB (disponibile in commercio).

Formato di registrazione

Formato Audio	Specifiche
WAV	48 kHz, 32 bit, Stereo

Prima di iniziare la registrazione

1. Collegare una memoria USB nella quale si desidera salvare i dati audio. Vedi "Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)" (p. 19).
2. Predisponete tutto ciò con cui si desidera registrare: selezionare il tono e il modo di tastiera che si desidera utilizzare per l'esecuzione.

Avviare/Fermare la registrazione

3. Premere il bottone [●] (Rec) per iniziare la registrazione.
Il bottone [●] si illumina ed l'S9 inizia a registrare ogni cosa viene suonata sulla tastiera.
4. Al termine della esecuzione, premere il bottone [●] (Rec) per fermare la registrazione.
La registrazione si interrompe e il bottone [●] (Rec) si spegne.
Il file audio viene salvato nella cartella "Recording" della memoria USB.

NOTA

Non scollegare la memoria USB durante la registrazione del brano.

Info sui Dati di Registrazione

I file audio vengono salvati nella cartella "Recording" della memoria USB. Se la cartella "Recording" non esiste, verrà creata automaticamente alla prima registrazione.



Le canzoni sono salvate con un numero progressivo: rec_0001.wav, rec_0002.wav e così via.

Ascoltare la registrazione

5. Premere il bottone [▶/||] per ascoltare la vostra canzone.

Se tu vuoi iniziare una nuova registrazione, ripeti dallo step 3.

NOTA

Si deve sempre espellere in modo sicuro la memoria USB prima di scollegarla fisicamente dalla presa USB. Prima di scollegare la memoria USB utilizzare la funzione "USB REMOVE". Vedi "Rimozione Sicura della Memoria USB" (p. 19).

Come Registrare la tua Esecuzione su una Base Audio Esistente (Overdub)

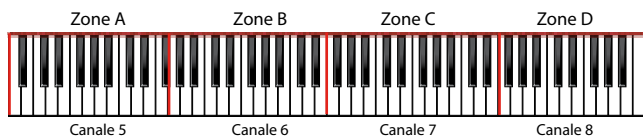
Questa è una tecnica utilizzata nelle registrazioni audio. Si tratta di un processo che consente alle registrazioni di essere registrate in modo sincrono con il brano pre-registrato. Tutto è registrato in una nuova canzone.

1. Collegare una memoria USB nella quale si desidera salvare i dati audio. Vedi "Connettere una Memoria USB (disponibile in commercio)" (p. 19).
2. Predisponete tutto ciò con cui si desidera registrare.
3. Caricare una base audio. Vedi "Selezionare una canzone" (p. 51).
4. Premere il bottone [●] (Rec) per iniziare la registrazione.
5. Premere il bottone [▶/||] per iniziare la riproduzione del brano pre-registrato.
6. Riproduci la tua performance mentre ascolti il brano audio preregistrato.
7. Al termine del brano, premere il bottone [●] (Rec) per fermare la registrazione.
La registrazione si interrompe e il bottone [●] si spegne.
8. Premere il bottone [▶/||] per ascoltare il nuovo brano registrato.

18 Funzione di Master Keyboard

L'S9 è anche una master keyboard. Usando i bottoni [MASTER KEBOARD ZONE] è possibile dividere la tastiera in quattro zone con canali MIDI separati e altre impostazioni associate in modo da poter controllare più parti di un dispositivo esterno contemporaneamente.

L'illustrazione seguente mostra un esempio di configurazione a 4 zone. Una zona fa riferimento a un intervallo di tasti specifico sulla tastiera.



Puoi connetterti direttamente dall'S9 ad un dispositivo esterno tramite il bus USB o la presa MIDI. Vedere "Collegare l'S9 al tuo Computer" (p. 18) o "Collegare l'S9 ad un dispositivo MIDI" (p. 19). È possibile utilizzare molte applicazioni software commerciali come sequencer, composizione e così via.

Quattro MIDI Zone Programmabili

L'S9 ha quattro zone MIDI separate programmabili. Per ogni zona è possibile selezionare il canale MIDI, l'estensione della tastiera, l'ottava, la trasposizione ed molti altri parametri.

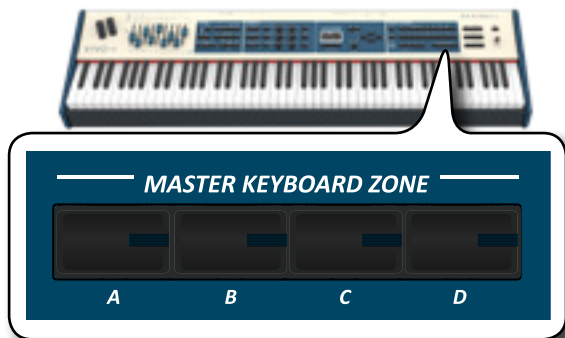
PROMEMORIA

Le impostazioni di zona possono essere salvate nelle memorie. Vedi "Lavorare con le Memorie" (p. 47).

PROMEMORIA

Per facilitare le impostazioni MIDI quando si utilizzano le zone, si ha a disposizione uno speciale MIDI SET chiamato "KeyboardZone". Si prega di vedere "MIDI SET" (p. 70).

1. Per abilitare una zona, premere il bottone relativo [A], [B], [C], [D].



Il suo indicatore si illumina e la zona scelta è abilitata. Le informazioni MIDI di tasto premuto nella zona della tastiera vengono inviate al dispositivo esterno. Per disabilitare la zona attiva premere nuovamente il corrispondente bottone.

PROMEMORIA

Ogni zona può sovrapporsi l'una all'altra.

Configurare le Zone MIDI

1. Premere e mantenere premuto il pulsante relativo alla zona che desideri modificare.



Nell'esempio è stato premuto il bottone della Zona A.

PROMEMORIA

È anche possibile selezionare questa funzione premendo il bottone [MENU] → SETTINGS.

2. Usare i bottoni [▲][▼] per selezionare il parametro.
3. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀][▶] per regolare il valore.

Qui di seguito una breve spiegazione dei parametri di configurazione della Zona MIDI:

Parametro	Impostazione	Significato
Switch	OFF, ON	Disabilita o abilita la zona MIDI.
Channel	1~16	Seleziona il canale di trasmissione.
Octave	-4 ~ 0 ~ +4	Regola il valore di ottava.
Transpose	-12 ~ 0 ~ +12	Regola la trasposizione.
Note Low	A-0 ~ B-7	Imposta l'estensione della Zona MIDI.
Note High	B [♭] -0 ~ C-8	PROMEMORIA Un modo semplice per impostare i valori: - Selezionare il parametro (Note Low o Note High). - Premere un tasto della tastiera.
CC00	0~127	Questi messaggi sono trasmessi per selezionare un suono su un dispositivo esterno quando si attiva la zona.
CC32	0~127	
PC	1 ~ 128	Selezionare la tripletta (cc00, cc32, PC) per definire il suono.
Level	0~127	Regola il livello del volume da trasmettere ad un dispositivo esterno.
Panpot	-64 ~ 0 ~ 63	Regola il livello di panpot da trasmettere ad un dispositivo esterno.
Reverb	0~127	Regola il livello di Reverb da trasmettere ad un dispositivo esterno.
PC Send	OFF, ON	OFF: Usa questa impostazione se tu non vuoi che la tripletta (cc00, cc32, PC) sia trasmessa via MIDI. ON Usa questa impostazione per trasmettere la tripletta (cc00, cc32, PC) via MIDI.
Level Send	OFF, ON	OFF: Il messaggio di volume non è trasmesso via MIDI. ON Il messaggio di volume è trasmesso via MIDI.
Panpot Send	OFF, ON	OFF: Il messaggio di panpot non è trasmesso via MIDI. ON Il messaggio di panpot è trasmesso via MIDI.
Reverb Send	OFF, ON	OFF: Il messaggio di Reverb non è trasmesso via MIDI. ON Il messaggio di Reverb è trasmesso via MIDI.
Bender	OFF, ON	OFF: La rotella bender non è accoppiata alla zona. ON: La rotella bender è accoppiata alla zona. I valori di bender sono trasmessi via MIDI.
Modulation	OFF, ON	OFF: La rotella modulation non è accoppiata alla zona. ON La rotella modulation è accoppiata alla zona. I valori di modulation sono trasmessi via MIDI.
Aftertouch	OFF, ON	OFF: L'aftertouch non è accoppiato alla zona. ON L'aftertouch è accoppiato alla zona. I valori di Aftertouch sono trasmessi via MIDI.

Parametro	Impostazione	Significato
Foot SW	OFF, ON	OFF: La funzione del pedale non è accoppiata alla zona. ON La funzione è associata al pedale è accoppiata alla zona MIDI. I valori sono trasmessi via MIDI.
Damper	OFF, ON	
Expression	OFF, ON	
C1~ C6	OFF, ON	Questi parametri sono relativi alle sei manopole di controllo posizionate sul pannello sinistro. OFF: La manopola di controllo è disaccoppiata. ON La manopola di controllo è associata alla zona quando il canale MIDI è impostato a "Zone". Vedi "CONTROL 1/2/3/4/5/6" (p. 65). I valori sono trasmessi via MIDI.
S1~ S9	OFF, ON	Questi parametri sono relativi ai nove controlli a cursore (draw-faders). OFF: I "draw-faders" non è accoppiato alla zona. ON I "draw-faders" sono associati alla zona quando il canale MIDI è impostato a "Zone". Vedi "SLIDER 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9" (p. 66). I valori sono trasmessi via MIDI.
CC Assign1	OFF, CC1 ~ CC127	Questi quattro messaggi di Control Change sono disponibili ad essere trasmessi ad un dispositivo esterno quando la zona viene attivata. OFF: Nessun Control Change è trasmesso. CC1 ~ CC127 : Seleziona il tipo di Control Change da trasmettere via MIDI. 0~127: Seleziona il valore del Control Change.
CC Value 1	0~127	
CC Assign2	OFF, CC1 ~ CC127	
CC Value 2	0~127	
CC Assign3	OFF, CC1 ~ CC127	
CC Value 3	0~127	
CC Assign4	OFF, CC1 ~ CC127	
CC Value 4	0~127	

19 Suonare con X MURE

Grazie all'applicazione X MURE® e l'S9 è possibile suonare le tue melodie preferite mentre controlli le tracce audio di un accompagnamento musicale.



X MURE® è una applicazione DEXIBELL®

CHE COSA E' X MURE

- X-MURE è un'applicazione che gira su iPhone o iPad.
- "X MURE", con l'uso di "Armonia Poly Fragmentor", il primo algoritmo al mondo in grado di modificare le tracce audio in tempo reale, consente di riprodurre musica in formato audio direttamente sullo schermo del vostro iPad / iPhone e uno strumento musicale collegato via USB.
- "X MURE" non usa generatori di suoni, strumenti virtuali o "MIDI Standard Files". Esso si basa esclusivamente sulle tracce audio registrate da strumenti musicali reali, non simula la realtà ... è la realtà.

COSA TU PUOI FARE CON X MURE

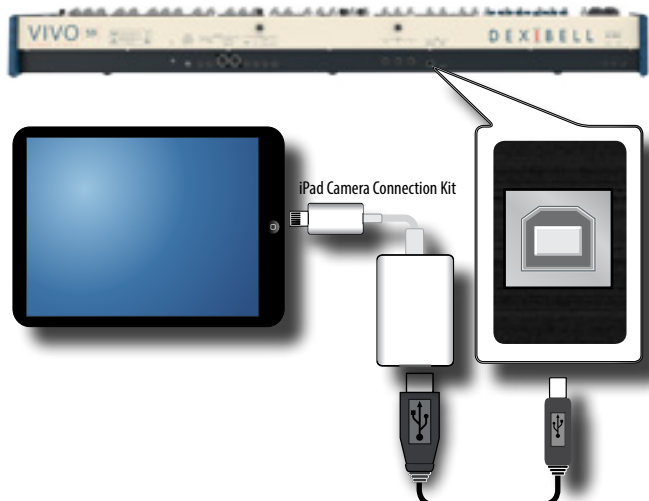
- Controllare le tracce audio di X MURE suonando attraverso l'S9 una progressione di accordi.
- Arrangiare i tuoi brani musicali preferiti utilizzando innumerevoli generi musicali o creare una nuova canzone di successo.

DI COSA HAI BISOGNO PER UTILIZZARE X MURE

- Lo strumento S9.
- Kit di connessione USB per fotocamere (Camera connectors è realizzato da Apple Inc.).
- Cavo USB (tipo A—maschio - tipo B—maschio: disponibile in commercio).
- Cavo audio (3.5 mm jacks).
- Scarica l'applicazione X MURE da App Store.

Collegare il Dispositivo Mobile

1. Connettere il dispositivo Mobile (iPad) al tuo S9 usando un Kit di connessione USB per fotocamere ed un cavo USB.



2. Ruotare la manopola [VOLUME] in senso antiorario per minimizzare il volume.
3. Connettere l'ingresso AUDIO dell'S9, posizionato nel pannello posteriore, all'uscita audio del vostro dispositivo mobile. Vedi "Collegare un Dispositivo Riproduttore" (p. 18).

Suonare con l'Applicazione X MURE

1. Accendi l'S9 ed il tuo iPad.
2. Toccare l'icona X MURE sul vostro iPad per aprire l'applicazione.

Tu hai tre possibili scelte:



3. Scegliere l'icona "DEXIBELL VIVO" per avere le massime prestazioni con l'S9.

La seguente pagina appare::



4. Suonare una nota sulla tastiera per far sapere a X MURE quale parte vuoi utilizzare per controllarlo.
5. Selezionare su X MURE il brano audio che vuoi riprodurre.
6. Toccare l'icona play di X MURE.
X MURE inizia a riprodurre il brano.
7. Suonare degli accordi sulla tastiera. Il brano audio seguirà la progressione dei tuoi accordi.
8. Toccare i bottoni icona "A", "B", "C", "D" su X MURE per scegliere una scena diversa.

PROMEMORIA

Tu puoi anche utilizzare un pedale per riprodurre o interrompere il brano audio. Vedi "CONTROL" (p. 63).

PROMEMORIA

Tu puoi anche utilizzare un pedale per selezionare una scena musicale diversa. Vedi "CONTROL" (p. 63).

9. Toccare i bottoni icona "1", "2", "3", "4" su X MURE ore scegliere una differente traccia di batteria.

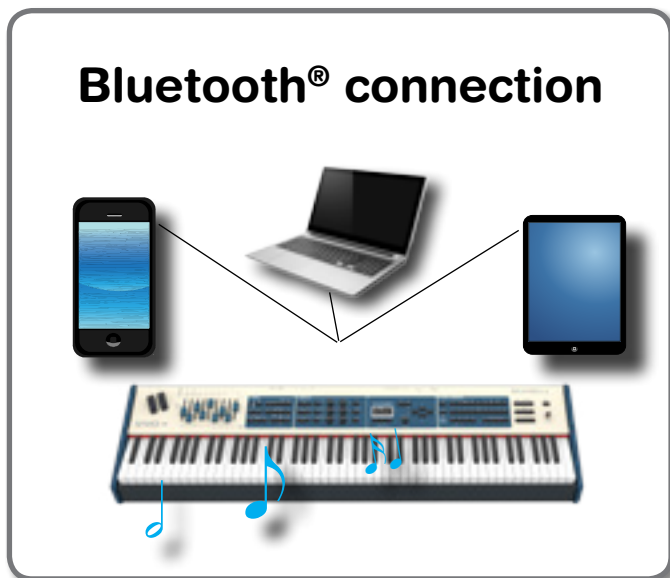
PROMEMORIA

Tu puoi anche utilizzare un pedale o un bottone assegnabile per selezionare una diversa traccia di batteria. Vedi "CONTROL" (p. 63).

Bluetooth® Connettività Audio

L'S9 è dotato della funzione Bluetooth® Audio.

Grazie a questa tecnologia, sarete in grado di trasmettere musica in modalità wireless da un smartphone, tablet o computer all'S9.



Operazioni Preliminari, Associare un Dispositivo Mobile

La prima volta che si utilizza un nuovo dispositivo mobile, è necessario "associare" esso con il pianoforte in modo che entrambi i dispositivi sappiano come connettersi in modo sicuro gli uni agli altri.



NOTA

Considerate che la spiegazione per associare il dispositivo mobile con l'S9 è un esempio. Le operazioni per associare il dispositivo mobile possono essere diverse dalla nostra spiegazione e dipendono dal sistema operativo del dispositivo. Per ulteriori informazioni, si prega di fare riferimento al manuale di istruzioni del tuo dispositivo mobile.

1. Posizionare il dispositivo portatile entro 1 metro (3 ft) dall'S9.

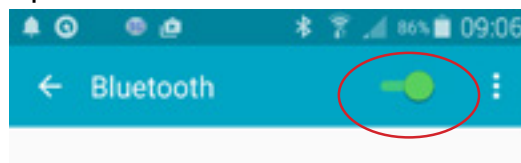
NOTA

Durante la fase di associazione, fate in modo che altri dispositivi siano spenti o fuori portata.

2. Assicurarsi che l'S9 sia visibile ad altri dispositivi. Per farlo, premere il bottone [MENU] e selezionare la pagina Bluetooth®.



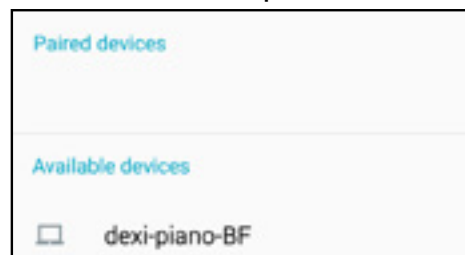
3. Se necessario, usare i bottoni [▲][▼] per selezionare il parametro di visibilità (Visible).
4. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀][▶] per impostare il parametro di visibilità "On".
Il pianoforte è ora visibile agli altri dispositivi.
5. Sul dispositivo mobile che si desidera collegare, attivare la funzione Bluetooth® e, se necessario, cercare i dispositivi disponibili.



Per ulteriori informazioni su come attivare la funzione Bluetooth, fare riferimento al manuale di istruzioni del tuo dispositivo mobile.

L'elenco dei dispositivi disponibili viene ora mostrato nel tuo dispositivo mobile.

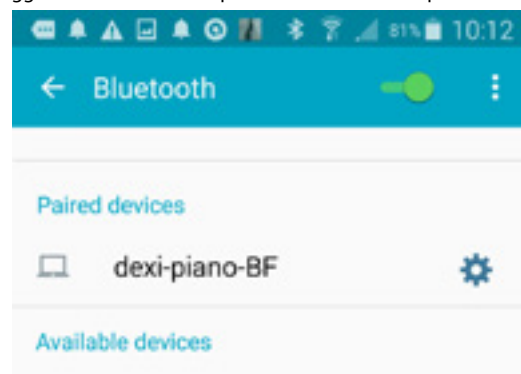
6. Selezionare il dispositivo "Dexi-piano-xx" visualizzato nella lista Bluetooth® del dispositivo mobile.



Nell'esempio sopra il nome del dispositivo è "dexi-piano-AA".

7. Se il dispositivo mobile ed l'S9 ti chiedono di confermare la connessione mostrando una schermata con la "chiave di accesso", conferma prima su e poi sul tuo dispositivo mobile.

Quando l'associazione ha esito positivo, "Dexi-piano-xx" viene aggiunto alla lista dei dispositivi associati nel dispositivo mobile.



8. Selezionare il dispositivo "Dexi-piano-xx" che viene visualizzato nell'elenco dei dispositivi associati del dispositivo mobile.

La connessione è ora stabilita e l'icona Bluetooth viene visualizzata nel menu principale. I dati musicali riprodotti dal dispositivo mobile non possono essere ascoltati attraverso l'S9.

PROMEMORIA

Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del tuo dispositivo mobile.

PROMEMORIA

Una volta che i dispositivi sono stati associati, non vi è alcuna necessità di eseguire di nuovo l'accoppiamento. Una volta che il dispositivo è riconosciuto, l'S9 chiede l'autorizzazione alla connessione:



Scegliere "YES" per autorizzare la connessione. La seguente pagina appare:



Vedere "Collegamento ad un dispositivo mobile già associato" (p. 58) per connettere l'S9 con un dispositivo mobile.

NOTA

L'associazione è necessaria nuovamente se si esegue il "Factory Reset" (p. 34).

Collegamento ad un dispositivo mobile già associato

NOTA

Considerate che la spiegazione per collegare il dispositivo mobile con l'S9 è un esempio. Le operazioni per collegare il dispositivo mobile potrà essere diversa dalla nostra spiegazione e dipende dal sistema operativo del dispositivo. Per ulteriori informazioni, si prega di fare riferimento al manuale di istruzioni del tuo dispositivo mobile.

- 1. Posizionare il dispositivo portatile entro 1 metro (3 ft) dall'S9.**
- 2. Se non già attivato, attivare la funzione Bluetooth® sul dispositivo mobile.**
- 3. Selezionare il dispositivo "Dexi-piano-xx" visualizzato nella lista Bluetooth® del dispositivo mobile.**

I dati musicali riprodotti dal dispositivo mobile non possono essere ascoltati attraverso l'S9.

PROMEMORIA

Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del tuo dispositivo mobile.

21 Equalizzatore Globale

L'S9 è dotato di un utile equalizzatore. È possibile regolare il livello delle frequenze basse ed alte (Low Gain, High Gain), impostare la frequenza di taglio nelle medie (Middle Freq), per ottenere il miglior suono possibile quando si ascolta lo strumento attraverso un sistema esterno di riproduzione o si vuole adattare la risposta sonora di una stanza.

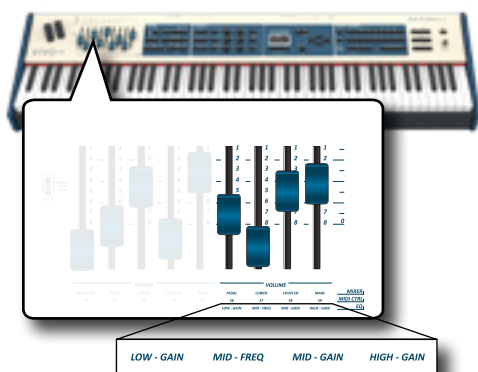
Controlli in tempo reale

È possibile regolare i parametri dell'equalizzatore globale mediante i "draw-faders". Per fare questo:

1. Premere contemporaneamente i bottoni [MIXER] e [MIDI CTRL].



Ora le quattro "draw-faders" sono assegnate ai parametri dell'equalizzatore.



2. Muovere uno dei "draw-faders" per regolare il parametro desiderato.

Viene mostrata la seguente pagina temporanea:



3. Usare i "draw-faders" per scegliere la migliore equalizzazione.

Per maggiori informazioni riguardo i parametri dell'equalizzatore globale, vedi "MASTER EQ" (p. 63).

4. Premere contemporaneamente i bottoni [MIXER] e [MIDI CTRL] per uscire dall'ambiente.

Regolazioni Tramite l'Equalizzatore Globale

L'equalizzatore vi dà la possibilità di aumentare o ridurre la gamma delle basse e alte frequenze del suono. Regolate i parametri dell'equalizzatore per raggiungere il miglior suono possibile

ascoltando attraverso diversi sistemi di riproduzione come cuffie o un sistema di amplificazione esterni.

1. Accedere alla pagina "MASTER EQ" attraverso il bottone [MENU] → EFFECTS → MASTER EQ.

La lista dei parametri è mostrata.



1. Usare i bottoni [▲], [▼] per selezionare il parametro ed usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [◀] [▶] per regolare il valore.

Parametro	Impostazione	Significato
High Gain	-12 ~ 0 +12 dB	Utilizzare questo parametro per impostare il livello delle alte frequenze. Valori positivi aumentano il volume di quella frequenza. Valori negativi le attenuano.
High Freq	400 ~ 10000 Hz	Questo parametro consente di impostare la frequenza di taglio della banda centrale.
Mid Freq	100 ~ 8000 Hz	Questo parametro consente di impostare la frequenza di taglio della banda centrale.
Mid Gain	-12 ~ 0 +12 dB	Utilizzare questo parametro per impostare il livello delle frequenze della banda centrale. Valori positivi aumentano il volume di quelle frequenze. Valori negativi le attenuano.
Mid Q	0,5 ~ 12,0	Spostare questo parametro per regolare la larghezza della zona intorno alla frequenza Middle 2 che sarà influenzata dalla impostazione del guadagno. Valori più elevati di Mid Q impostano una zona più stretta.
Low Gain	-12 ~ 0 +12 dB	Utilizzare questo parametro per impostare il livello delle basse frequenze. Valori positivi aumentano il volume di quella frequenza. Valori negativi le attenuano.
Low Freq	40 ~ 600 Hz	Questo parametro consente di impostare la frequenza di taglio delle basse frequenze.

Pre-impostazioni dell'Equalizzatore

L'S9 è dotato di alcune impostazioni di fabbrica che possono essere utili in particolari situazioni o essere un buona base da cui partire. Si può scegliere di partire da una di queste impostazioni, personalizzarla fino a raggiungere il risultato voluto e salvare il tutto nella user area.

1. Dalla pagina "MASTER EQ" premere il bottone funzione "PRESET".



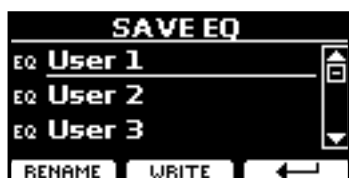
2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare la desiderata pre-impostazione (preset).
3. Premere il bottone funzione "SELECT" per confermare la vostra scelta.

L'icona "EQ" a sinistra è evidenziata ad indicare che il preset è stato caricato.

Salvare il proprio "Preset"

Effettuare le regolazioni necessarie per ottenere il suono che si meglio si adatta.

1. Dalla pagina "MASTER EQ", premere il bottone Funzione "SAVE".



2. Se lo si desidera, è possibile dare un nome al preset premendo il bottone Funzione "RENAME". Per i dettagli su come rinominare vedere "Come Assegnare un Nome" (p. 23).
3. Premere il bottone Funzione "WRITE" per salvare il vostro preset.

Il display mostrerà un messaggio di conferma.

PROMEMORIA

La pre-impostazione dell'equalizzatore corrente viene salvata automaticamente quando l'S9 viene spento e ricaricata all'accensione.

Il bottone [MENU] dell'S9 consente di accedere a tutti i parametri e le funzioni disponibili.

Procedura Generale

1. Premere il bottone [MENU].

Il display mostra:



2. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲] [▼] per selezionare la voce del gruppo di funzioni desiderato.

3. Premere il bottone [►] per andare alla pagina in cui è possibile modificare i parametri del gruppo selezionato, o per eseguire una funzione.

Per maggiori dettagli sulla selezione dei parametri, vedere "Spostare il cursore ed impostare i valori dei parametri" (p. 23).

I seguenti parametri e funzioni sono disponibili:

Parameters Group

SETTING Gruppo di Parametri	62
MAIN SETTING	62
Level	62
Panpot	62
Octave	62
Mute	62
Coarse Tune	62
Fine Tune	62
Note Low	62
Note High	62
COUPLED SETTING	63
Level	63
Panpot	63
Octave	63
Mute	63
Coarse Tune	63
Fine Tune	63
Note Low	63
Note High	63
LOWER SETTING	63
PEDAL SETTING	63
KEYBOARD TOUCH	63
OCTAVE	63
Main	63
Coupled	63
Lower	63
Pedal	63
ZONE 1	63
ZONE 2	63
ZONE 3	63
ZONE 4	63
TRANPOSE	63
SPLIT MODE	63
Split Point	63
Split	63
T2L EDITOR	63
EFFECT	63
MAIN FX	63
COUPLED FX	63
LOWER FX	63
PEDAL FX	63

REVERB	63
MASTER EQ	63
CONTROL	63
DAMPER PEDAL	64
Main	64
Coupled	64
Lower	64
Pedal	64
ASSIGN 1 PEDAL	64
Funct	64
Main	64
Coupled	64
Lower	64
Pedal	64
ASSIGN 2 PEDAL	64
ASSIGN 3 PEDAL	64
EXPRESSION PEDAL	64
Funzione	64
Organ	65
Main	65
Coupled	65
Lower	65
Pedal	65
MORPHING PEDAL	65
Funzione	65
Organ	65
Main	65
Coupled	65
Lower	65
Pedal	65
ASSIGN 1, 2 SWITCH	65
Funzione	65
WHEEL 1	65
Funzione	65
Pitch	65
Main	65
Coupled	65
Lower	65
Pedal	65
WHEEL 2	65
Funzione	65
Main	65
Coupled	65
Lower	65
Pedal	65
AFTERTOUCH	65
CONTROL 1/2/3/4/5/6	65
Channel	65
Funzione	66
SLIDER 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	66
Channel	66
Funzione	66
TUNING	66
MASTER TUNE	66
TEMPERAMENT	66
Equal Flat	66
Equal Stretch (default)	66
VIVO Stretch	66
Vallotti	66
Just Major	66
Pythagorean	66
Mean-Tone	66
Werckmeister III	66
Kimberger III	66
User 1, User 2, User 3	66
MEMORY	67
USB REMOVE	67
USB AUDIO	68
Input Level	68
Output Level	68

AUDIO INPUT	68
LEVEL	68
BLUETOOTH	68
MIDI	68
RECEPTION	68
Main, Coupled, Lower, Pedal	68
Status	68
Channel	69
Shift	69
Modulation	69
Volume	69
Panpot	69
Expression	69
Aftertouch	69
Reverb	69
Hold	69
Sostenuto	69
Soft	69
PG (Program Change)	69
PB (Pitch Bender)	69
Memory	69
Status	69
Channel	69
Memory	69
Status	69
Channel	69
TRANSMISSION	69
Main, Coupled, Lower	69
Status	69
Channel	69
Shift	69
Local	69
Modulation	69
Volume	69
Panpot	69
Expression	69
Aftertouch	69
Reverb	69
Hold	69
Sostenuto	69
Soft	69
PG (Program Change)	69
PB (Pitch Bender)	69
Memory	69
Status	69
Channel	70
Memory	70
Status	70
Channel	70
Common	70
Active Sensing (FEH)	70
MIDI SET	70
SAVE MIDI SET	70
GLOBAL	70
Auto OFF	70
Switch	70
Pedal	70
Motor Slider	70
Wheel	71
SOUND LIBRARY	71
SOUND SETUP	71
FACTORY RESET	71
FACTORY SOUNDS	71
VERSION INFO	71

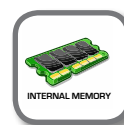
AREA DI MEMORIA DEI PARAMETRI

I parametri possono essere memorizzati in due aree di memoria dello strumento. Ogni icona vi indicherà su quale area i parametri saranno memorizzati.

Icons	Significato
	Questo simbolo indica che il parametro o il gruppo di parametri possono essere memorizzati nell'area di memoria interna. Vedi "Lavorare con le Memorie" (p. 47).
	Questo simbolo indica che il parametro o il gruppo di parametri possono essere memorizzati nell'area Globale della memoria interna. L'area di memoria interna globale viene salvata automaticamente quando si spegne lo strumento.
NOTA	Utilizzare il pulsante appropriato per spegnere lo strumento. Non scollegare l'alimentatore dalla presa di corrente prima che lo strumento viene spento.

SETTING Gruppo di Parametri

Bottone [MENU] → SETTING



In questo gruppo di parametri è possibile accedere alle impostazioni importanti del vostro strumento.



MAIN SETTING

Qui è possibile modificare i parametri relativi alla tastiera parte "Main"

Parametro	Impostazione	Significato
Level	0~127	Regola il volume della parte Main della tastiera. Selezionando "0" indica che la parte in questione non è più udibile.
Panpot	-64 ~ 0 ~ +63	Utilizzare questo parametro per impostare il posizionamento stereo dello strumento selezionato. "0" significa "nessun cambiamento", valori negativi spostano lo strumento verso sinistra e valori positivi spostano verso destra.
Octave	-4 ~ 0 ~ +4	Usa questo parametro per trasporre la parte su o giù di 4 ottave.
Mute	OFF, ON	Selezionare "ON" per escludere la parte della tastiera.
Coarse Tune	-24 ~ 0 ~ +24	Il "Coarse Tune" ed il "Fine Tune" sono utilizzati per creare dissonanze tra due suoni di frequenze leggermente diverse. Cambia il "pitch" a passi di semitono.
Fine Tune	-99 ~ 0 ~ +99	Cambia il "pitch" a passi di un cent (1/100 semi-tono).
Note Low	A0 ~ B7	Tu puoi scegliere la porzione di tastiera della parte Main.
Note High	Bb0 ~ C8	

COUPLED SETTING

Contiene i parametri della parte Coupled della tastiera.

Parametro	Impostazione	Significato
Level	0~127	
Panpot	-64 ~ 0 ~ +63	Stesse impostazioni come la parte Main. Vedi sopra.
Octave	-4 ~ 0 ~ +4	
Mute	OFF, ON	Selezionare "ON" per escludere la parte della tastiera.
Coarse Tune	-24 ~ 0 ~ +24	Il "Coarse Tune" ed il "Fine Tune" sono utilizzati per creare dissonanze tra due suoni di frequenze leggermente diverse. Cambia il "pitch" a passi di semitono.
Fine Tune	-99 ~ 0 ~ +99	Cambia il "pitch" a passi di un cent (1/100 semi-tono).
Note Low	A0 ~ B7	Tu puoi scegliere la porzione di tastiera della parte Coupled.
Note High	Bb0~ C8	

LOWER SETTING

Contiene i parametri della parte Lower della tastiera.

Stesse impostazioni come la parte Coupled e Main. Vedi sopra.

PEDAL SETTING

Contiene i parametri della parte Pedal della tastiera.

Stesse impostazioni come la parte Main, Coupled e Lower. Vedi sopra.

KEYBOARD TOUCH

Vedi "Regolazione della risposta della tastiera (Key Touch)" (p. 35) e "Personalizza la Risposta Globale della Tastiera (Key Touch)" (p. 36).

OCTAVE

Parametro	Impostazione	Significato
Main	-4 ~ 0 ~ +4	Usa questo parametro per trasporre la parte selezionata su o giù di 4 ottave.
Coupled	-4 ~ 0 ~ +4	
Lower	-4 ~ 0 ~ +4	
Pedal	-4 ~ 0 ~ +4	
ZONE 1	4 ~ 0 ~ +4	Usa questo parametro per trasporre la zona selezionata su o giù di 4 ottave. Vedi "Funzione di Master Keyboard" (p. 54).
ZONE 2	4 ~ 0 ~ +4	
ZONE 3	4 ~ 0 ~ +4	
ZONE 4	4 ~ 0 ~ +4	

TRANPOSE

Questa funzione consente di trasporre la tonalità dell'S9 a passi di semi-tono. Per maggiori dettagli vedere "Trasporre l'intonazione della tastiera" (p. 34).

SPLIT MODE

Questi parametri permettono di gestire il modo di divisione (split) della tastiera.



Parametro	Impostazione	Significato
Split Point	F1~ E7 Default: F3	Vedi "Come Cambiare il punto di "Split"" (p. 26).
Split	OFF, ON Default: ON	Vedi "Suonare Tutte le Parti in Modo Layer" (p. 26).

T2L EDITOR

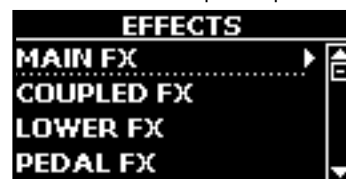
[MENU] → T2L EDITOR

Vedi "Personalizza i Suoni (T2L)" (p. 42).

EFFECT

Bottone [MENU] → EFFECT

Lo strumento contiene due processori multi-effetto (FX-A e FX-B) che possono essere utilizzati per l'elaborazione di una qualsiasi parte della tastiera.



MAIN FX

Questa selezione permette di accedere alle pagine di visualizzazione in cui è possibile impostare i parametri dell'effetto della parte Main dell'S9.



Per dettagli riguardo ai parametri degli effetti, fare riferimento a "Tipi di Effettore e Lista Parametri" (p. 72).

Per ulteriori dettagli sulla selezione degli FX ed i relativi parametri, vedere la sezione "Aggiungere Effetti ai Suoni Orchestrali" (p. 32).

COUPLED FX

Contiene i parametri degli effetti per la parte Coupled della tastiera. Stesse impostazioni della parte Upper. Vedi sopra.

LOWER FX

Contiene i parametri degli effetti per la parte Lower. Stesse impostazioni della parte Upper. Vedi sopra.

PEDAL FX

Contiene i parametri degli effetti per la parte Pedal. Stesse impostazioni della parte Upper. Vedi sopra.

REVERB

Vedi "Aggiunta di riverbero al Suono" (p. 32).

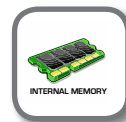
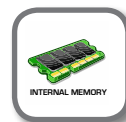
MASTER EQ

Si prega di vedere "Regolazioni Tramite l'Equalizzatore Globale" (p. 59).

CONTROL

[MENU] → CONTROL

Questo gruppo di parametri è relativo ai bottoni assegnabili (assign switches), pedali, draw-sliders, manopole e controlli a ruota (wheel). L'S9 permette di gestire ed assegnare varie funzioni a queste unità di controllo. Ecco la pagina in cui puoi assegnare queste funzioni.



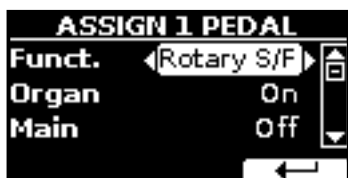


► DAMPER PEDAL



Parametro	Impostazione	Significato
Main	OFF, ON	Off: Select "OFF" se tu non necessiti del pedale Damper. On: Selezionare "On" per assegnare il pedale damper ad una delle parti.
Coupled		
Lower		
Pedal		

► ASSIGN 1 PEDAL



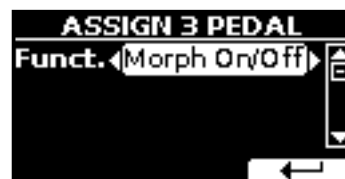
Parametro	Impostazione	Significato
Funct.	OFF: Sostenuto, Soft, Damper, FXA On-Off, FXB On-Off, Mem. Prev, Mem. Next, Rotary On/Off, Rotary S/F, Rotary Brake, Perc. On/Off, VibChoOn/Off, Drive On/Off, Morph On/Off, Part On/Off, XMure FillUp, XMure FillDw, XMure SceneUp, XMure SceneDw, XMure Play, XMure Ending, TW Norm/Soft Default: Rotary S/F	OFF: Nessuna funzione assegnata. Vedi "Spiegazione delle Funzioni del Pedale" (p. 64). PROMEMORIA Alcune funzioni sono comandi e non necessitano che si specifichi la parte (Main, Coupled, Lower o Pedal).
	Main Coupled Lower Pedal	Off: Seleziona "OFF" se tu non necessiti del pedale. On: il pedale è assegnato alla parte specificata.

► ASSIGN 2 PEDAL



Si prega di fare riferimento al parametro del ASSIGN 1 PEDAL.

► ASSIGN 3 PEDAL



Si prega di fare riferimento al parametro del ASSIGN 1 PEDAL.

Spiegazione delle Funzioni del Pedale

Funzione	Significato
Sostenuto	Il pedale è usato come Sostenuto.
Soft	Il pedale è usato come Soft. Il pedale è usato come sordina, riduce il volume e cambia leggermente il timbro delle note suonate mentre il pedale è premuto.
Damper	Il pedale è usato come Damper.
FXA On-Off FXB On-Off	Consente di attivare o disattivare l'MFXA/B.
Mem. Prev, Mem. Next,	Consente di selezionare la memoria precedente o successiva.
Rotary On/Off	Attiva o disattiva il rotary.
Rotary S/F	Questa funzione alterna fra la velocità veloce e lenta del rotary. Ha la stessa funzione del pulsante [FAST/SLOW] nella sezione del pannello ROTARY.
Rotary Brake	Questa funzione interrompe gradualmente la rotazione. Ha la stessa funzione del pulsante [BRAKE] nella sezione del pannello ROTARY.
Perc On/Off	Aggiunge o meno le percussioni. Ha la stessa funzione del pulsante [ON] nella sezione del pannello PERCUSSION.
VibChoOn/Off	Abilita o disabilita l'effetto vibrato o chorus. Ha la stessa funzione del pulsante [ON] nella sezione del pannello VIBRATO/CHORUS.
Drive On/Off	Questo è l'effetto tipico dell'amplificatore valvolare. Aggiunge o meno l'effetto overdrive. Esegue la stessa funzione del pulsante [OVERDRIVE] nella sezione del pannello ORGAN.
Morph On/Off	Abilita o disabilita la funzione di morphing. Ha la stessa funzione del pulsante [MORPHING] nella sezione "ORGAN".
Part On/Off	Abilita o disattiva la parte della tastiera selezionata.
XMure FillUp, XMure FillDw	Usando questa funzione tu puoi selezionare un successivo o precedente pattern di batteria nell'applicazione XMure®.
XMure SceneUp XMure SceneDw	Queste funzioni permettono di cambiare scena dell'accompagnamento nell'applicazione XMure®.
XMure Play	Riprodurre o interrompere un brano nell'applicazione XMure®.
XMure Ending	Seleziona la traccia di Ending.
TW Norm/Soft	Questo parametro riduce il volume delle ruote foniche (dette Tonewheel). Vedere "VOLUME" nella "Parametri Organi (Tonewheel)" (p. 44).

► EXPRESSION PEDAL



Parametro	Impostazione	Significato
Funzione	Expression, Modulation, FX Manual	Expression: Il pedale è assegnato alla funzione "expression".
		Modulation: Il pedale è assegnato alla funzione "Modulation".
		FX Manual : È possibile controllare il parametro "Manuale" dell'effetto. Vedere "16: Wah-Wah" (p. 73) e "17: Cut Filter" (p. 74).

Pre-impostazioni dell'Equalizzatore

Parametro	Impostazione	Significato
Organ	Off, On	Off: Seleziona "Off" se tu non necessiti del pedale di espressione. On: il pedale è assegnato alla parte specificata.
Main		
Coupled		
Lower		
Pedal		

► MORPHING PEDAL



Parametro	Impostazione	Significato
Funzione	Morphing, Modulation, FX Manual	Morphing: Il pedale è assegnato alla funzione "Funzione Morphing". Vedi "Morphing" (p. 29). Modulation: Il pedale è assegnato alla funzione "Modulation". FX Manual : È possibile controllare il parametro "Manuale" dell'effettore. Vedere "16: Wah-Wah" (p. 73) e "17: Cut Filter" (p. 74).
Organ	Off, On	Off: Selezionare "Off" se non è necessaria la funzione per la parte specificata. On: il pedale è assegnato alla parte specificata.
Main		
Coupled		
Lower		
Pedal		

► ASSIGN 1, 2 SWITCH



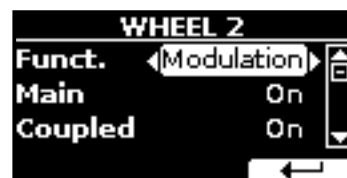
Parametro	Impostazione	Significato
Funzione	Mem. Prev, Mem. Next,	Consente di selezionare la memoria precedente o successiva.
	Main Hold, Lower Hold, Coupled Hold	Questa impostazione consente di impostare la funzione Hold per la parte Main, Lower e Coupled tramite i bottoni di assegnazione (Assign Switches).
	XMure FillUp, XMure FillDw	Usando questa funzione tu puoi selezionare un successivo o precedente pattern di batteria nell'applicazione XMure®.
	XMure SceneUp, XMure SceneDw	Queste funzioni permettono di cambiare scena dell'accompagnamento nell'applicazione XMure®.
	XMure Play	Riprodurre o interrompere un brano nell'applicazione XMure®.
	XMure Ending	Seleziona la traccia di Ending.

► WHEEL 1



Parametro	Impostazione	Significato
Funzione	Pitch	Cambia l'intonazione delle note che stai suonando.
Pitch	0 ~ +24	Selezionare l'intervallo di intonazione.
Main	Off, On	Off: il cambio di intonazione non ha effetto sulla note della parte. On: l'intonazione agisce sulle note della parte.
Coupled		
Lower		
Pedal		

► WHEEL 2



Parametro	Impostazione	Significato
Funzione	Modulation, Expression, FX Manual, Default: Modulation	Modulation: Utilizzando il controllo a rotella 2 ("WHEEL 2") si aggiungerà modulazione alle note suonate in quel momento.. Expression: Il "WHEEL 2" è assegnato alla funzione "expression". FX Manual : È possibile controllare il parametro "Manuale" dell'effettore. Vedere "16: Wah-Wah" (p. 73) e "17: Cut Filter" (p. 74).
Main	Off, On	Off: la funzione assegnata al "WELL 2" non ha effetto sulla parte. On: la funzione assegnata al "WELL 2" agisce sulla parte.
Coupled		
Lower		
Pedal		

► AFTERTOUCH



Vedi "Aftertouch" (p. 34).

► CONTROL 1/2/3/4/5/6

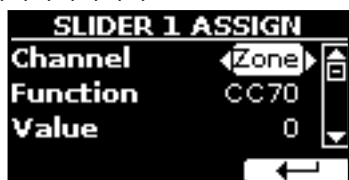


Questa pagina permette di assegnare una funzione alle manopole di controllo (C1, C2, C3, C4, C5, C6).

Parametro	Impostazione	Significato
Channel	1 ~ 16, Zone	1~16: Seleziona il canale MIDI. Zone: Il canale è collegato al canale MIDI della zona. Utilizzare questa impostazione quando si usa la funzione ZONE. Vedi "Funzione di Master Keyboard" (p. 54).

Parametro	Impostazione	Significato
Funzione	CC1~ CC127	CC#: È possibile scegliere uno dei 127 controlli MIDI (control change). I valori di controllo (control change) vengono spediti spostando le manopole di controllo C1, C2, C3, C4, C5 o C6.
	NOTA Non è possibile assegnare il control change CC#32 (Bank select LSB).	

► SLIDER 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9



Questa pagina permette di assegnare una funzione ai nove controlli a slitta (draw-bars).

Parametro	Impostazione	Significato
Channel	1 ~ 16, Zone	1~16: Seleziona il canale MIDI. Zone: Il canale è collegato al canale MIDI della zona. Utilizzare questa impostazione quando si usa la funzione ZONE. Vedi "Funzione di Master Keyboard" (p. 54).
	CC1~ CC127	CC#: È possibile scegliere uno dei 127 controlli MIDI (control change). Per controllare i valori muovere i controlli a slitta (draw-bars).
Funzione	NOTA Non è possibile assegnare il control change CC#32 (Bank select LSB).	

Alcune Informazioni sull'accordatura principale (Master Tune)

I pianoforti sono generalmente accordati a 440 Hz (LA centrale), frequenza adottata ai primi del 1900 in risposta ai numerosi standard precedenti. Dalla fine del 1700 ed i primi del 1800 l'intonazione è aumentata gradatamente passando dai 415 Hz ai 435 Hz durante la fine del 1800. Sebbene lo standard è di 440 Hz, alcune orchestre, soprattutto in Europa, utilizzano una intonazione più alta, come 444 Hz.

► TEMPERAMENT

**NOTA**

Questa funzione non lavora quando si seleziona un organo di tipo TW1, TW2, FARF o VX.

Gli strumenti moderni sono accordati con una scala temperata chiamata "Equal Stretch", in cui ogni coppia di valori adiacenti è separata dallo stesso intervallo.

Ci sono altre scale usate in diversi stili musicali. Nella musica moderna, nella cultura occidentale, le scale sono diverse rispetto alla vecchia musica classica. Al tempi di Bach le scale erano basate sul LA centrale intorno ai 415 Hz. Al tempo di Handel la frequenza del LA centrale era invece di 422,5 Hz, oggi è di 440,0 Hz. Impostazioni

Impostazione	Significato
Equal Flat:	Ogni ottava è accordatura in 12 intervalli uguali.
Equal Stretch (default),	Equal Stretch: Questa accordatura è una modifica alla Equal Flat. Un vantaggio è la correzione della dissonanza che la Equal Stretch conferisce alla quinta perfetta.
VIVO Stretch	Questa accordatura è simile alla Equal Stretch con piccoli aggiustamenti per adattarla al suono del pianoforte.
Vallotti,	Questa accordatura è lo standard per molte musiche Barocche oggi.
Just Major	Si tratta di una scala solo per i pezzi in chiave maggiore.
Pythagorean	Questo sistema fu inventato nella Grecia antica. Esso risolve l'ambiguità delle quarte e delle quinte. Sebbene le terze sono a volte imperfette, le melodie suonano più chiare.
Mean-Tone	Un scala che aggiunge alcuni compromessi al corretto temperamento ma facilita la trasposizione.
Werckmeister III	E' una combinazione fra la Mean Tone e la Pythagorean. Questa scala permette di suonare in qualsiasi chiave.
Kimberger III	E' il miglioramento apportato alla Mean. Quest scala è relativamente tollerante verso la trasposizione e può essere usata in tutte le chiavi.
User 1, User 2, User 3	User 1, User 2, User 3: Queste impostazioni si riferiscono alle scale da voi programmate (o da chiunque altro).

1. Seleziona la tua scala temperata favorita.
2. Premere il bottone Funzione "RECALL" per caricare la scala temperata.

TUNING

[MENU] → TUNING



► MASTER TUNE



Impostazione	Significato
415.30 Hz~ 440.00 Hz~ 466.10 Hz	Selezionare l'accordatura desiderata.
"440.00 Hz" Bottone Funzione	Usare i bottoni funzione "440.00 Hz" and "442.00 Hz" per accordare lo strumento a questi valori.
"442.00 Hz" Bottone Funzione	

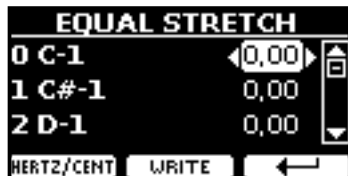
La scala temperata è caricata.

Editando la scala Equal Flat, Equal Stretch o Vivo Stretch

Se si seleziona una scala Equal Flat, Equal Stretch or Vivo Stretch: Il bottone Funzione "EDIT" appare.

Il bottone funzione "EDIT" appare.

1. Premere la Funzione "EDIT" per programmare la tua scala.



Nel precedente esempio abbiamo selezionato la scala Equal Stretch Upper.

2. Per selezionare la nota, usa i bottoni [▲][▼] o suona la nota sulla tastiera.
3. Usare i bottoni [◀][▶] o la manopola [DATA ENTRY] per modificare la tonalità della nota selezionata.
4. Premere il bottone Funzione [HERTZ/CENT] per cambiare l'intonazione a passi di 1/100 di cent.

+2,10
HERTZ CENT

Impostazione	Significato
-99.99 ~ 0 ~ +99.99 (cent)	Impostare l'intonazione della nota

5. Premere la funzione "WRITE" per salvare la tua scala.

La seguente pagina appare:



6. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per selezionare la memoria USER dove tu vuoi salvare la tua scala.
7. Premere la funzione "WRITE" per salvare la tua scala.

Un messaggio di conferma viene visualizzato.

Se si seleziona una scala diversa dal temperamento equabile:

1. Se si seleziona una scala diversa dal temperamento equabile come Pythagorean, Mean-Tone, Werckmeister III, Kimberger III e Just Major e Minor Equal, è possibile specificare la nota fondamentale:

In questo caso il bottone Funzione "ROOT NOTE" appare.



2. Premere il bottone Funzione "ROOT NOTE" se tu vuoi specificare la nota fondamentale.



3. Selezionare la nota fondamentale.

Impostazione	Significato
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B	Selezionare la nota fondamentale della scala temperata.

4. Premere il bottone Funzione "←" per tornare alla pagina precedente.

Se si seleziona una scala USER:

Il bottone funzione "EDIT" appare.



1. Premere la Funzione "EDIT" per programmare la tua scala.



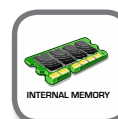
2. Per selezionare la nota, usa i bottoni [▲][▼] o suona la nota sulla tastiera.
3. Usare i bottoni [◀][▶] o la manopola [DATA ENTRY] per modificare la tonalità della nota selezionata.
4. Premere il bottone Funzione [HERTZ/CENT] per cambiare l'intonazione a passi di 1/100 di cent.

Impostazione	Significato
-99.99 ~ 0 ~ +99.99 (cent)	Impostare l'intonazione della nota

5. Premere la funzione "WRITE" per salvare la tua scala.
- Un messaggio di conferma viene visualizzato.
6. Premere il bottone Funzione "←" per tornare alla pagina precedente.

MEMORY

[MENU] → MEMORY



Per la spiegazione di questa sezione si rimanda a "Lavorare con le Memorie" (p. 47).

USB REMOVE

[MENU] → USB REMOVE

Prima di scollegare la memoria USB, utilizzare questa funzione per rimuoverla in sicurezza. Vedi "Rimozione Sicura della Memoria USB" (p. 19).

USB AUDIO

[MENU] → USB AUDIO

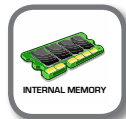
Utilizzare questa funzione se è necessario regolare i livelli audio di uscita e di ingresso USB.



Parametro	Impostazione
Input Level	-inf ~ 0 dB Default: 0 dB
Output Level	-inf ~ 0 dB Default: 0 dB

AUDIO INPUT

[MENU] → AUDIO INPUT

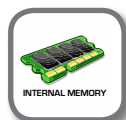


► LEVEL

Impostazione	Significato
0 ~ 127	Qui è possibile regolare il livello di ingresso dei segnali ricevuti tramite presa Audio In.

BLUETOOTH

[MENU] → BLUETOOTH



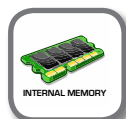
L'S9 è dotato della funzione Bluetooth® Audio.

Grazie a questa tecnologia, sarete in grado di trasmettere musica in modalità wireless da un smartphone, tablet o computer all'S9.

Vedi "Funzione Wireless" (p. 57).

MIDI

[MENU] → MIDI



Questo gruppo consente di configurare i parametri MIDI. È possibile trasferire dati MIDI tra l'S9 ed un sequencer o altro dispositivo MIDI.



Ecco una breve spiegazione delle parti della tastiera dell'S9:

Parte	Significato
Main	Se viene selezionato un suono orchestrale o di organo (tonewheel), la nota suonata viene inviata sulla parte MIDI Main. Parte Main
Coupled	Questa parte può essere combinata con la parte Main. Per fare questo, premere il bottone [COUPLED]. La seconda parte (COUPLED) suonerà su tutta la tastiera in combinazione con la parte Main. La seconda parte Coupled suonerà su tutta la tastiera in combinazione con la parte Main. Parte Main + Parte Coupled
Lower	Questa parte viene attivata premendo il bottone [LOWER]. La tastiera è divisa in due sezioni: Sinistra e Destra. La sezione della tastiera a sinistra dal punto di split diventa la LOWER mentre la regione della tastiera alla destra del punto di split diventa la parte MAIN. Parte Lower Parte Main
Pedal	Questa parte viene attivata premendo il bottone [PEDAL]. La tastiera è divisa in due sezioni. La sezione della tastiera a sinistra dal punto di split diventa la parte PEDAL mentre la regione della tastiera alla destra del punto di split diventa la parte MAIN. Parte Pedal Parte Main Se la parte Lower è attiva, la parte Pedal è monofonica e viene aggiunta la nota più a sinistra suonata sulla tastiera. In tutti gli altri casi la parte Pedal è polifonica.
Memory	Questa parte viene utilizzata per ricevere o inviare messaggi MIDI per la selezione delle memorie da parte di uno strumento esterno.
Organ control	Questa parte è usata per controllare la posizione dei draw-fader via MIDI.

1. Seleziona il gruppo di parametri che ti servono (Reception, Transmission, MIDI Set o Save MIDI Set)

► RECEPTION



È possibile configurare i parametri relativi alla ricezione MIDI della parte Main, Coupled e Pedal. Inoltre, è possibile gestire i messaggi MIDI ricevuti per le memorie e i controlli dell'organo (tonewheel).

1. Selezionare la parte che si desidera modificare (Main, Lower o Pedal).



Nell'esempio sopra abbiamo selezionato la parte Main.

Main, Coupled, Lower, Pedal		
Parametro	Impostazione	Significato
Status	OFF, ON Default: On	Selezionare "On" se si vuole che la parte selezionata riceva dati MIDI.

Main, Coupled, Lower, Pedal		
Parametro	Impostazione	Significato
Channel	1~16	Consente di assegnare un canale di ricezione MIDI per la parte selezionata.
Shift	-48~0~+48 Default : 0	Questo parametro consente di trasporre i messaggi di nota ricevuti prima di inviarli al generatore sonoro dell'S9. La trasposizione massima possibile è di quattro ottave sopra (48) e quattro sotto (-48). Ogni unità rappresenta un semitono.
Modulation	OFF, ON Default: On	Questi filtri permettono di specificare se ricevere (On) o meno (Off) i messaggi in questione.
Volume		
Panpot		
Expression		
Aftertouch		
Reverb		
Hold		
Sostenuto		
Soft		
PG (Program Change)		
PB (Pitch Bender)		

Parte	Ricezione Canali MIDI (default)
Main	1
Coupled	2
Lower	3
Pedal	4
Memory	15
Organ control	14

2. Se si è selezionata la parte "Memory", la seguente pagina è visualizzata:



Memory		
Parametro	Impostazione	Significato
Status	OFF, ON Default: ON	Selezionare "ON" se si vuole ricevere messaggi MIDI per la selezione delle memorie
Channel	1~16 Default: 15	Consente di assegnare un canale di ricezione MIDI per la parte "Memory".

3. Se si è selezionata la parte "Organ Control" la seguente pagina è visualizzata:



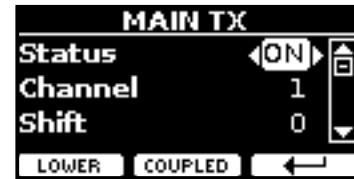
Memory		
Parametro	Impostazione	Significato
Status	OFF, ON Default: ON	Selezionare "ON" se si desidera ricevere messaggi MIDI dei draw-faders. Per i dettagli relativi ai messaggi MIDI ricevuti, vedere "Controllo MIDI dei Draw-faders MIDI" (p. 76).
Channel	1~16 Default: 14	Consente di assegnare un canale di ricezione MIDI alla parte "Organ Control".

TRANSMISSION



È possibile configurare i parametri relativi alla ricezione MIDI della parte Main, Coupled e Pedal. Inoltre, tu puoi gestire i messaggi MIDI in trasmissione riguardo alle memorie e i controlli dell'organo (tonewheel). Attraverso la sezione "COMMON", è possibile decidere se trasmettere o no i messaggi Active Sensing".

1. Selezionare la parte che si desidera modificare (Main, Lower o Pedal).



Nell'esempio sopra abbiamo selezionato la parte Main.

Main, Coupled, Lower		
Parametro	Impostazione	Significato
Status	OFF, ON Default: ON	Selezionare "ON" se si vuole che la parte trasmetta dati MIDI.
Channel	1~16 Default: 1	Consente di assegnare un canale di trasmissione MIDI per la parte selezionata.
Shift	-48~0~+48 Default : 0	Questo parametro consente di trasporre i messaggi di nota prima che essi siano trasmessi ad un dispositivo MIDI esterno. La trasposizione massima possibile è di quattro ottave sopra (48) e quattro sotto (-48).
Local	OFF, ON Default: ON	È possibile scollegare la parte selezionata dalla sorgente sonora interna ("Off") o ri-stabilire la connessione ("On").
Modulation	OFF, ON Default: ON	Questi filtri permettono di specificare se trasmettere (On) o meno (Off) i messaggi in questione.
Volume		
Panpot		
Expression		
Aftertouch		
Reverb		
Hold		
Sostenuto		
Soft		
PG (Program Change)		
PB (Pitch Bender)		

2. Se si è selezionata la parte "Memory", la seguente pagina è visualizzata:



Memory		
Parametro	Impostazione	Significato
Status	OFF, ON Default: ON	Selezionare "ON" se si vuole trasmettere messaggi MIDI quando si seleziona una Memoria. Vedi "Lavorare con le Memorie" (p. 47).

Memory		
Parametro	Impostazione	Significato
Channel	1~16 Default: 15	Consente di assegnare un canale di trasmissione MIDI per la parte "Memory".

3. Se si è selezionata la parte "Organ Control" la seguente pagina è visualizzata:



Memory		
Parametro	Impostazione	Significato
Status	OFF, ON Default: ON	Selezionare "ON" se si vuole trasmettere via MIDI la posizione dei Draw-faders. Per i dettagli relativi ai messaggi MIDI trasmessi, vedere "Controllo MIDI dei Draw-faders MIDI" (p. 76).
Channel	1~16 Default: 14	Consente di assegnare un canale di trasmissione MIDI alla parte "Organ Control".

4. Se si è selezionata la parte "Common", la seguente pagina è visualizzata:



Common		
Parametro	Impostazione	Significato
Active Sensing (FEH)	OFF, ON Default: ON	Questo messaggio MIDI viene trasmesso costantemente ad intervalli approssimativi di 250 ms. Questo messaggio MIDI è usato per monitorare la connessione MIDI. Se c'è stata una disconnessione, dopo che è stata effettuata una connessione, il dispositivo collegato non riceve più il messaggio di "active sensing" (FEH) e spegne le note rimaste attive. Selezionare "On" se si desidera trasmettere l'Active Sensing via MIDI.

► MIDI SET

I MIDI Sets sono memorie per le impostazioni MIDI. L'S9 fornisce cinque Set di Memorie MIDI.

Il primo Set MIDI, chiamato "Dexibell", è di sola lettura e consente di ripristinare le impostazioni di fabbrica MIDI.

Il secondo Set MIDI chiamato "KeyboardZone", è di sola lettura ed è un modo veloce per configurare i canali MIDI quando si usano le zone. Vedi "Funzione di Master Keyboard" (p. 54).

Il terzo Set MIDI chiamato "Pedalboard", è di sola lettura. IE' un modo veloce per configurare i canali MIDI quando si usa una pedaliera MIDI esterna. La parte del pedale della tastiera è impostata su Local Off. In altre parole, la connessione interna tra la parte della tastiera ed il generatore di suoni viene interrotta.

Le altre tre memorie (User 1, User 2, User 3) consentono di memorizzare e richiamare le vostre configurazioni MIDI.



1. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per selezionare il Set MIDI e premere il bottone Funzione "RECALL" per caricarlo.
2. Premere il bottone Funzione "SAVE" per saltare nella pagina "SAVE MIDI SET".

► SAVE MIDI SET



1. Usare la manopola [DATA ENTRY] o i bottoni [▲][▼] per selezionare il Set MIDI e premere il bottone Funzione "WRITE" per salvare la vostra configurazione.

GLOBAL

[MENU] → GLOBAL



Questi parametri vengono salvati automaticamente nell'area di memoria globale dell'S9.



Parametro	Impostazione	Significato
Auto OFF	Off, 5 min, 10 min, 30 min, 2 hours, 4 hours Default: 2 hours	Questo parametro consente lo spegnimento automatico dell'S9 dopo un certo numero di minuti di inutilizzo. Selezionare "Off" se si preferisce non utilizzare questa funzione.
Switch	Global, Memory Default: Memory	Global: Impostare questo valore se si desidera che le assegnazioni degli "switch" vengano salvate nella memoria globale. L'assegnazione dello "switch" non dipende dalla memoria richiamata (Memory). Memory: Impostare questo valore se si desidera che le assegnazioni degli "switch" vengano salvate nelle memorie (Memory). L'assegnazione dello "switch" dipende dalla memoria richiamata. Per la assegnazione degli "switch", vedere "ASSIGN 1, 2 SWITCH" (p. 65).
Pedal	Global, Memory Default: Memory	Global: Impostare questo valore se si desidera che le assegnazioni del pedale vengano salvate nella memoria globale. L'assegnazione del pedale non dipende dalla memoria richiamata (Memory). Memory: Impostare questo valore se si desidera che le assegnazioni del pedale vengano salvate nelle memorie (Memory). L'assegnazione del pedale dipende dalla memoria richiamata. Per la assegnazione degli "Pedal", vedere p. 64.
Motor Slider	Off, On Default: ON	On: Impostare questo valore se si desidera che i "draw-faders" siano motorizzati. Off: Impostare questo valore se non si desidera che i "draw-faders" siano motorizzati.

Parametro	Impostazione	Significato
Wheel	Global, Memory Default: Memory	Global: Impostare questo valore se si desidera che le assegnazioni delle rotelle di controllo "wheel" vengano salvate nella memoria globale. L'assegnazione delle rotelle di controllo "wheel" non dipendono dalla memoria richiamata (Memory). Memory: Impostare questo valore se si desidera che le assegnazioni delle rotelle di controllo "wheel" vengano salvate nelle memorie (Memory). L'assegnazione delle rotelle di controllo "wheel" dipendono dalla memoria richiamata. Per le assegnazione rotelle di controllo (WHEEL 1, WHEEL 2) vedere p. 65.

SOUND LIBRARY

Bottone [MENU] button → SOUND LIBRARY

Tu puoi caricare librerie di suoni nella memoria interna dell'S9 per poi utilizzarli nei tuoi esibizioni musicali. Per dettagli vedere "La Libreria dei Suoni" (p. 37).

SOUND SETUP

Bottone [MENU] button → SOUND SETUP

Questa è una funzione utile che consente di preparare un set di suoni per un'esecuzione musicale. Per dettagli vedere "Set di Suoni (Export/Import)" (p. 41).

A vostro piacimento, è anche possibile scaricare set di suoni dal sito WEB <http://www.dexibell.com/>.

FACTORY RESET

[MENU] → FACTORY RESET

Questa funzione permette di richiamare le impostazioni originali di fabbrica dell'S9. Si prega di vedere "Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica (Factory Reset)" (p. 36).

FACTORY SOUNDS

[MENU] → FACTORY SOUND

Usando questa funzione è possibile ripristinare tutte le librerie audio come sono uscite dalla fabbrica. Si prega di vedere "Ripristino dei Suoni di Fabbrica" (p. 36).

VERSION INFO

[MENU] → VERSION INFO

Su questa pagina trovi il numero di versione del sistema operativo dell'S9.

Tipi di Effettore e Lista Parametri

1: Thru

Il processore di effetti viene bypassato.

2: EP Tremolo

Questo effetto modula ciclicamente in frequenza (Speed) e ampiezza (Intensity) per aggiungere tremolo al suono. È il tipico effetto del piano elettrico.

Parametro	Impostazione	Significato
Speed	0,10 ~ 12,50 Hz	Imposta la velocità dell'effetto tremolo.
Intensity	0~100	Imposta la profondità a cui viene applicato l'effetto.

3: Equalizer

Questo è un equalizzatore a quattro bande stereo (low, mid x 2, high).

Parametro	Impostazione	Significato
Low Freq	40 ~ 400 Hz	Regola la banda delle basse frequenze.
Low Gain	-12 ~ 0 ~ +12	Regola il guadagno nelle basse frequenze.
High Freq	400 Hz ~ 8 KHz	Regola la banda delle alte frequenze.
High Gain	-12 ~ 0 ~ +12	Regola il guadagno nelle alte frequenze.
Mid1 Freq	100Hz ~ 4 KHz	Seleziona la frequenza della gamma Mid1.
Mid1 Gain	-12 ~ 0 ~ +12	Regola il guadagno della frequenza Mid1.
Mid1 Q	0,5~12,0	Spostare questo parametro per regolare la larghezza della zona intorno alla frequenza Middle 1 che sarà interessata dalla regolazione del guadagno. Valori più elevati di Mid1 Q impostano una zona più stretta.
Mid2 Freq	100Hz ~ 4KHz	Seleziona la frequenza della gamma Mid2.
Mid2 Gain	-12 ~ 0 ~ +12	Regola il guadagno della frequenza Mid2.
Mid2 Q	0,5~12,0	Spostare questo parametro per regolare la larghezza della zona intorno alla frequenza Middle 2 che sarà interessata dalla regolazione del guadagno. Valori più elevati di Mid2 Q impostano una zona più stretta.

4: Vibrato

Vibrato è un effetto musicale costituito da un regolare cambiamento pulsante di intonazione. È utilizzato per aggiungere espressione alla musica strumentale.

Parametro	Impostazione	Significato
Rate	0,10 ~ 12,50 Hz	Imposta la velocità dell'effetto vibrato.
Intensity	0~100	Consente di impostare l'intensità di vibrazione.

5: Flanger

Questo effetto dà una significativa ondulosità e movimento dell'intonazione del suono. Produce una risonanza metallica.

Parametro	Impostazione	Significato
Rate	0,10 ~ 12,50 Hz	Regola la velocità di modulazione.
Intensity	0~100	Permette di regolare l'intensità dell'effetto Flanger.

Parametro	Impostazione	Significato
Feedback	-96 ~ +96 %	Regola la proporzione del suono del Flanger che è riportata nell'effetto. Valori negativi (-) invertono la fase.
Balance	0~100	Bilancia il volume tra il suono diretto ed il suono effettato.
PreDelay	0 ~ 100 ms	Regola il ritardo tra il segnale diretto e il momento in cui il flanger inizia a lavorare.
Phase	0 ~ 180 deg	Imposta la differenza di fase del LFO tra il canale sinistro e destro in passi da 10 gradi.

6: Chorus

Questo effetto aggiunge spessore e calore al suono attraverso la modulazione di linee di ritardo del segnale di ingresso. È possibile aggiungere ampiezza al suono sfasando l' LFO sinistro e destro uno dall'altro.

Parametro	Impostazione	Significato
Rate	0,10 ~ 12,50 Hz	Regola la velocità di modulazione.
Intensity	0~100	Consente di impostare l'intensità.
Feedback	-96 ~ +96 %	Regola la proporzione del suono che viene riportata nell'effetto. Valori negativi (-) invertono la fase.
Balance	0~100	Bilancia il volume tra il suono diretto ed il suono effettato.
PreDelay	0 ~ 100 ms	Regola il ritardo tra il segnale diretto e il momento in cui il chorus inizia a lavorare.
Phase	0 ~ 180 deg	Imposta la differenza di fase del LFO tra la sinistra e la destra, a passi di 10 gradi.

7: Phaser

Questo effetto crea un aumento di ampiezza del segnale spostando la fase del suono. È molto efficace sui suoni di piano elettrico. È possibile aggiungere ampiezza al suono sfasando l' LFO sinistro e destro uno dall'altro.

Parametro	Impostazione	Significato
Rate	0,10 ~ 12,50 Hz	Regola la velocità di modulazione.
Intensity	0~100	Consente di impostare l'intensità.
Feedback	-96 ~ +96 %	Regola la proporzione del suono che viene riportata nell'effetto. Valori negativi (-) invertono la fase.
Phase	0 ~ 180 deg	Imposta la differenza di fase del LFO tra la sinistra e la destra, a passi di 10 gradi.

8: Reverb

Questo effetto aggiunge riverbero al suono, simulando uno spazio acustico come una stanza, una grande sala o uno stadio.

Parametro	Impostazione	Significato
Level	0~127	Imposta la quantità di riverbero
Damping	0~127	Regola la quantità di smorzamento della stanza (moquette, legno, mattoni, cemento, marmo). Valori più elevati aumentano la quantità di attenuazione alle alte frequenze.
Room Size	0~127	Determina la dimensione della stanza simulata.

Parametro	Impostazione	Significato
Width	0~127	Regola l'ampiezza stereo dell'effetto. Valori più alti aumentano l'ampiezza stereo.
PreDelay	0 ~ 100 ms	Regola il ritardo tra il segnale diretto e il momento in cui il riverbero inizia a lavorare. Questo è utilizzato per simulare la distanza tra il segnale originale e le superfici riflettenti

9: Delay

L'effetto di ritardo viene utilizzato per simulare l'eco.

Parametro	Impostazione	Significato
Delay L	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale sinistro.
Delay R	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale destro.
Feedback	-96 ~ +96 %	Regola la proporzione del suono che viene riportata nell'effetto. Valori negativi (-) invertono la fase.
Wet	0 ~ 100 %	Regolare la quantità del segnale ritardato.
Dry	0 ~ 100 %	Regolare la quantità del segnale non modificato.

10: Cross Delay

Cross Delay consente di creare un avanzato delay stereo.

Ogni eco può essere inviato al canale opposto dal segnale sorgente (eco del canale sinistro si sente a destra).

Parametro	Impostazione	Significato
Delay L	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale sinistro.
Delay R	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale destro.
Feedback	-96 ~ +96 %	Regola la proporzione del suono che viene riportata nell'effetto. Valori negativi (-) invertono la fase.
Wet	0 ~ 100 %	Regolare la quantità del segnale ritardato.
Dry	0 ~ 100 %	Regolare la quantità del segnale non modificato.

11: Triple Tap Delay

Il Triple Tap Delay produce tre suoni ritardi: centro, destra e sinistra.

Parametro	Impostazione	Significato
Delay L	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale sinistro.
Delay R	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale destro.
Delay C	0 ~ 750 ms	Imposta il tempo di ritardo per il canale centrale (L + R).
Feedback	-96 ~ +96 %	Regola la proporzione del suono che viene riportata nell'effetto. Valori negativi (-) invertono la fase.
Level L	0~100	Regolare il volume del suono del delay di sinistra.
Level R	0~100	Regolare il volume del suono del delay di destra.
Level C	0~100	Regolare il volume del suono del delay centrale.
Wet	0 ~ 100 %	Regolare la quantità del segnale ritardato.
Dry	0 ~ 100 %	Regolare la quantità del segnale non modificato.

12: Rotary

Il rotary è un tipico effetto generato dalla rotazione degli altoparlanti, questa rotazione crea un effetto larsen. Esso dà spazialità al suono.

Parametro	Impostazione	Significato
Speed	Slow, Fast	Cambia la velocità di rotazione degli altoparlanti tra lento e veloce.
Brake	OFF, ON	Questo parametro consente di frenare manualmente la rotazione. "Off" è l'impostazione predefinita; gli altoparlanti girano normalmente. Mettendo questo parametro a "On" gli altoparlanti rallenteranno gradualmente fino a fermarsi.
Vibrato Sw	OFF, ON	Disabilita e abilita l'effetto vibrato.
Vibrato Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Seleziona uno dei sei classici preset Vibrato / Chorus. "V" sta per Vibrato, e "C" sta per Chorus.

13: Tremolo

Questo effetto modula ciclicamente in frequenza (Speed) e ampiezza (Intensity) per aggiungere tremolo al suono.

Parametro	Impostazione	Significato
Speed	0,10 ~ 12,50 Hz	Imposta la velocità dell'effetto tremolo.
Intensity	0~100	Imposta la profondità a cui viene applicato l'effetto.

14: Tremolo Pan

Questo effetto è simile a quello Tremolo. Esso comprende un parametro aggiuntivo che indica la fase tra il canale sinistro e destro.

Parametro	Impostazione	Significato
Speed	0,10 ~ 12,50 Hz	Imposta la velocità dell'effetto tremolo.
Intensity	0~100	Imposta la profondità a cui viene applicato l'effetto.
Phase	0 ~ 180 deg	Imposta la differenza di fase del LFO tra la sinistra e la destra, a passi di 10 gradi.

15: Overdrive

Questo effetto simula un vecchio amplificatore valvolare in distorsione al massimo volume. È adatto per hard rock e simili generi musicali.

Parametro	Impostazione	Significato
Drive	1~100	Valori elevati significano più distorsione.
Tone	100 Hz ~ 10,0 KHz	Utilizzare questo parametro per accentuare o attenuare certe armoniche dominanti o indesiderate.
Level	0~100	Aumenta o diminuisce il volume dell'effetto.
Low Freq	80~400	Regola la banda delle basse frequenze.
Low Gain	-12 ~ 0 ~ +12	Regola il guadagno nelle basse frequenze.
High Freq	800Hz ~ 8KHz	Regola la banda delle alte frequenze.
High Gain	-12 ~ 0 ~ +12	Regola il guadagno nelle alte frequenze.

16: Wah-Wah

È un tipo di effetto che altera il tono e le frequenze del segnale di ingresso per creare un suono unico, imitando la voce umana e prendendo il nome onomatopeico "Wah-Wah".

Parametro	Impostazione	Significato
Mode	Auto, Manual, Envelope	Auto: Il parametro "Manual" è controllato automaticamente del LFO interno. Manual: Il parametro "Manual" è controllato dal pedale di espressione o the "WHEEL 2". Tenete presente che occorre anche assegnare la funzione "FX-MANUAL" alla presa Expression Pedal Vedi "EXPRESSION PEDAL" (p. 64) e "WHEEL 2" (p. 65). Il parametro è anche controllato dall'aftertouch. Envelope: questo effetto è controllato attraverso l'involuppo del suono e di conseguenza dalla dinamica delle note suonate sulla tastiera.
Manual	0~127	Regola la frequenza centrale alla quale viene applicato l'effetto Questo parametro può essere anche controllato dal pedale di espressione o dal "WELL 2". Tenete presente che occorre la presa "EXPRESSION" deve essere assegnata alla funzione "FX-MANUAL". Vedi "EXPRESSION PEDAL" (p. 40).
Filter	Low Pass, High Pass, Band Pass, Peak	Low Pass : L'effetto wah verrà applicato su un intervallo di bassa frequenza High Pass: L'effetto wah verrà applicato su un intervallo di alta frequenza. Band Pass : L'effetto wah verrà applicato su uno stretto intervallo di frequenza. Peak: L'effetto wah verrà applicato su una specifica frequenza centrale.
Low Freq	100Hz ~ 10,0KHz	Seleziona la frequenza della gamma bassa.
High Freq	100Hz ~ 10,0KHz	Seleziona la frequenza della gamma alta.
Low Q	0,5~10,0	Variare questo parametro per regolare la larghezza dell'area intorno alla frequenza bassa o alta.
Hi Q	0,5~10,0	
LFO Rate	0,1Hz ~ 12,50Hz	Frequenza di modulazione.
LFO Curve	Linear, Quadratic	Tendenza della curva LFO.
Balance	0 %~ 100%	Regola il bilanciamento tra il suono originale ed il suono effettato.
Env Threshold	- 40dB~ 0dB	Regola la soglia dell'involuppo.
Env Attack	0ms~ 250ms	Regola l'attacco dell'involuppo.
Env Release	0ms~ 1000ms	Regola la fase di release dell'involuppo.

Parametro	Impostazione	Significato
High Freq	100Hz ~ 10,0KHz	Seleziona la frequenza della gamma alta.
Low Q	0,5~10,0	Variare questo parametro per regolare la larghezza dell'area intorno alla frequenza bassa o alta.
Hi Q	0,5~10,0	

18: Compressor

Questo filtro attenua ("cut") un intervallo di frequenza.

Parametro	Impostazione	Significato
Threshold	- 40dB~ 0dB	La compressione viene attivata solo quando il segnale di ingresso supera il livello di soglia (threshold). I livelli di ingresso al di sopra della soglia (threshold) verranno compressi e i livelli di ingresso al di sotto della soglia non verranno compressi.
Ratio	1:1 ~ inf:1	Questo parametro determina quanto è forte la compressione. - A 1:1, la compressione non ha effetto. - Per tutti gli altri valori, il segnale di uscita verrà compresso in base al valore del "Ratio". - A Inf:1, il compressore diventa un limitatore "brick-wall"; quando il segnale raggiunge la soglia "threshold", il livello di uscita non aumenterà più, indipendentemente dal livello di ingresso.
Knee Width	0,0 ~ 1,0	Aumentando questo valore si produrrà una variazione di volume più morbida attorno al livello di soglia "threshold".
Attack time	0ms~ 250ms	Questo parametro determina la velocità con cui il compressore avrà effetto dopo che il segnale supera la soglia "threshold".
Release time	0ms~ 1000ms	Questo parametro determina la velocità con cui il compressore avrà effetto dopo che il segnale supera la soglia "threshold".
Makeup	- 24dB~ - 24dB	Ti permette di aumentare il segnale compresso poiché la compressione spesso attenua significativamente il segnale.
Stereo Link	Off, On	Impostare il parametro "On" per operare in modalità stereo.

17: Cut Filter

Questo filtro attenua ("cut") un intervallo di frequenza.

Parametro	Impostazione	Significato
Manual	0~127	Regola la frequenza centrale alla quale viene applicato l'effetto Questo parametro può essere anche controllato dal pedale di espressione o dal "WELL 2". Tenete presente che occorre la presa "EXPRESSION" deve essere assegnata alla funzione "FX-MANUAL". Vedi "EXPRESSION PEDAL" (p. 40). Il parametro è anche controllato dall'aftertouch.
Slope	12db/Octave, 24db/Octave	La pendenza dell'attenuazione del filtro viene solitamente misurata in decibel per ottava.
Type	Low Pass, High Pass, Band Pass, Peak	Low Pass : Attenua le frequenze sopra una frequenza di taglio, consentendo alle basse frequenze di passare attraverso il filtro. High Pass: Attenua le frequenze sotto una frequenza di taglio, consentendo alle alte frequenze di passare attraverso il filtro. Band Pass : Il filtro verrà applicato su uno stretto intervallo di frequenze. Peak: Il filtro è applicato applicato su una specifica frequenza centrale.
Low Freq	100Hz ~ 10,0KHz	Seleziona la frequenza della gamma bassa.

S9 Elenco Suoni Orchestrali

PROMEMORIA

Il numero del suono in grassetto indica che può essere utilizzato per la funzione Chord Enhancer.

Num.	Nome	PC	CC00
PIANO			
0001	VIVO Live	2	2
0002	Japan Grand	2	5
0003	Japan Live	2	6
0004	VIVO Upright	1	2
0005	VIVO Grand	2	0
0006	Pop Grand	2	1
0007	Japan Bright	2	8
0008	Classic Grand	1	0
0009	Japan Classic	2	7
0010	Bright Piano	2	3
0011	Piano Memory	2	4
0012	Japan Memory	2	9
0013	Elec.Grand	3	2
0014	E.Grand Trem	3	3
0015	Rock Piano	3	1
E.PIANO			
0016	Dyno Stage	5	0
0017	Dyno Trem	5	7
0018	Dyno Bell	5	8
0019	Suitcase	5	1
0020	Phaser EP	5	2
0021	Wurly	5	5
0022	Trem.Wurly	5	6
0023	Soft E.Piano	5	3
0024	Bright E.Piano	5	4
0025	FM Full Tines	6	0
0026	FM E.Piano	6	1
PERCUSSIVE			
0027	Doctor Clav	8	2
0028	Cool Clav	8	0
0029	Funky Clav	8	3
0030	Groovy Clav	8	1
0031	Wah-Wah Clav	8	4

Num.	Nome	PC	CC00
0032	Drive Clav	8	5
0033	Vibraphone	12	0
0034	Marimba	13	0
0035	Celesta	9	0
STRINGS			
0036	Easy Strings	50	10
0037	FastOrchestra	50	4
0038	Attack Strings	49	2
0039	Choir Strings	52	1
0040	Large Strings	50	5
0041	MellowStrings	50	6
0042	Soft Strings	50	7
0043	5th Strings	50	8
0044	Slow Analog	50	9
PAD/CHOIR			
0045	Warm Pad	90	0
0046	Soft Pad	90	1
0047	Square Pad	90	2
0048	Organ Pad	90	3
0049	90's Pad	51	2
0050	Mmh Choir	53	0
0051	Choir Pad	54	1
0052	Space Vox	55	1
0053	Fanta Bell	101	0
BRASS/SYNTH			
0054	Brass Sect.	62	0
0055	Brass Ens.	62	1
0056	Synth Brass	63	0
0057	Poly Brass	63	1
0058	Analog Brass	63	2
0059	Fat Syn Brass	63	3
0060	OB Synth 1	81	0
0061	OB Synth 2	81	1
0062	OB Synth 3	81	2
0063	OB Synth 4	81	3
0064	Lyle Lead	81	4
0065	Super Saw	91	1
0066	Fast Synth	91	2
0067	Poly Saw	91	3

Num.	Nome	PC	CC00
0068	Euro Synth	91	4
0069	Euro Stack	94	0
0070	Poly Chord	94	1
0071	Dexi Heaven	101	1
GUITAR/BASS			
0072	Nylon Guitar	25	0
0073	Steel Guitar	26	0
0074	Overdrive GT.	30	0
0075	Acoustic Bs.	33	0
0076	Double Bass	33	3
0077	Ac.Bass&Ride	33	1
0078	Double Bs&Ride	33	4
0079	Fingered Bs.	34	0
0080	5 String Bass	34	1
0081	Picked Bs.	35	0
0082	Pedal Bass	39	5
0083	Pedal DoubleBs	33	5
0084	Modular Bass	39	1
0085	Fat Bass	39	2
0086	Reso Bass	39	3
0087	Big Reso Bass	39	4
0088	FM Bass	40	3
0089	Synth Bass	39	0

Controllo MIDI dei Draw-faders MIDI

CC number	Valore	Description	Parte	Draw-faders
CC 16	0 ~ 127	0 = 0 1 = 1 2 = 2 3 = 3 4 = 4 5 = 5 6 = 6 7 = 7 8 = 8	Main	Drawbars 16'
CC 17			Main	Drawbars 5 1/3'
CC 18			Main	Drawbars 8'
CC 19			Main	Drawbars 4'
CC 20			Main	Drawbars 2 2/3'
CC 21			Main	Drawbars 2'
CC 22			Main	Drawbars 1' 3/5'
CC 23			Main	Drawbars 1 1/3'
CC 24			Main	Drawbars 1'
CC 70			Lower	Drawbars 16'
CC 71			Lower	Drawbars 5 1/3'
CC 72			Lower	Drawbars 8'
CC 73			Lower	Drawbars 4'
CC 74			Lower	Drawbars 2 2/3'
CC 75			Lower	Drawbars 2'
CC 76			Lower	Drawbars 1' 3/5'
CC 77			Lower	Drawbars 1 1/3'
CC 78			Lower	Drawbars 1'
CC 14			Pedal	Drawbars 16'
CC 15			Pedal	Drawbars 5 1/3'
CC 25			Pedal	Drawbars 8'
CC 26			Pedal	Drawbars 4'
CC 27			Pedal	Drawbars 2 2/3'
CC 28			Pedal	Drawbars 2'
CC 29			Pedal	Drawbars 1' 3/5'
CC 30			Pedal	Drawbars 1 1/3'
CC 31			Pedal	Drawbars 1'

CC number	Valore	Description	Percussion
CC 87	0 ~ 63 ~ 64 ~ 127	0 = Off, 1 = On	On/Off
CC 88		0 = Normal, 1 = Soft	Normal/Soft
CC 89		0 = Slow, 1 = Fast	Slow/Fast
CC 95		0 = 2nd, 1 = 3rd	2nd/3rd

Numero CC	Valore	Descrizione	Vibrato
CC 84	1,2,3,4,5,6	1 = V1, 2 = C1, 3 = V2, 4 = C2, 5 = V3, 6 = C3	Vibrato mode
CC 69	0 ~ 63 ~ 64 ~ 127	0 = Off, 1 = On	ON/OFF panel

Numero CC	Valore	Descrizione	Rotary Leslie
CC 80 (general purpose)	0 ~ 63 ~ 64 ~ 127	0 = Off, 1 = On	On/Off
CC 82 (general purpose)		0 = Slow, 1 = Fast	Slow/Fast
CC 81 (general purpose)		0 = Off, 1 = On	Brake On/Off

Numero CC	Valore	Descrizione	Overdrive
CC 83	0 ~ 63 ~ 64 ~ 127	0 = Off, 1 = On	On/Off
CC 92	1 ~ 100		Drive
CC 94			Tone
CC 90			Level

24 Troubleshooting

Sintomo	Azione	Pagina
Lo strumento si spegne automaticamente.	Questo è normale ed è dovuto alla funzione di spegnimento automatico. Se necessario, impostare il parametro della funzione Power Off. Se non desideri che lo strumento si spenga in automatico, imposta il parametro "AUTO OFF" ad "Off".	70
Lo strumento non si accende.	Il cavo dell'alimentatore è correttamente collegato ad una presa di corrente ed all'S9?	17
	NOTA Non utilizzare alcun adattatore di corrente o cavo diverso da quello in dotazione. Usa di altri adattatori i cavi può malfunzionamenti.	
	Hai acceso velocemente o lo strumento subito dopo aver spento? Aspetta almeno 5 secondi prima di riaccendere lo strumento.	-
Nessun suono dall'S9.	Hai acceso l'S9?	20
	La [VOLUME] potrebbe essere al minimo? Seleziona un livello più alto.	-
	Hai selezionato un suono (organo o orchestrale)?	28, 24
Il volume dello strumento è troppo bassa quando è collegato ad un amplificatore.	Hai utilizzato un cavo di collegamento con una alta impedenza? Usare cavi di connessione a bassa impedenza.	-
Il volume dello strumento connesso alla presa AUDIO IN dell'S9 è troppo basso.	Hai utilizzato un cavo di collegamento con una impedenza? Usa cavi di connessione a bassa impedenza.	-
	Il livello del AUDIO IN potrebbe essere basso? Seleziona un livello più alto.	68
Insufficiente volume audio dello strumento connesso alla porta USB dell'S9.	Il livello d'ingresso USB AUDIO potrebbe essere basso? Seleziona un livello più alto.	68
	Il livello di uscita USB AUDIO potrebbe essere basso? Seleziona un livello più alto.	
L'intonazione dello strumento non è corretta.	L'impostazione del "tuning" o "Temperament" è appropriata? Controllare i parametri.	66
	Hai trasposto lo strumento?	34
Dall'amplificatore esterno si sente un ronzio..	L'amplificatore esterno o un altro dispositivo connesso all'S9 è collegato ad una diversa presa di corrente?	-
	Connetti l'amplificatore esterno o altro dispositivo alla stessa presa di corrente dell'S9.	-
	Il rumore può essere dovuto all'interferenza causata dall'utilizzo di un telefono cellulare nelle immediate vicinanze dello strumento. Spegnerne il telefono cellulare o usarlo lontano dallo strumento.	
Impossibile leggere/scrivere nella memoria USB.	Controllate la formattazione della vostra memoria USB. l'S9 utilizza Memorie USB che sono state formattate con formato FAT. Se la vostra Memoria USB è formattata usando altri formati, formattatela in formato MS-DOS FAT..	-
Le canzoni non vengono riprodotte.	Potrebbe la USB memory essere protetta in scrittura?	-
	C'è spazio sufficiente nella Memoria USB?	-
La registrazione audio non si avvia o si arresta inaspettatamente.	C'è spazio sufficiente nella Memoria USB?	-
Le canzoni non vengono riprodotte.	Il file non è in un formato riconosciuto dall'S9.	53
	La file potrebbe essere corrotto.	-
Il nome del modello "dxi-piano-xx" non compare nell'elenco dei dispositivi Bluetooth del vostro dispositivo mobile.	Hai reso lo strumento visibile ad altri dispositivi?	57
I dati musicali riprodotti dal dispositivo mobile non possono essere ascoltati attraverso l'S9.	E' stata avviata la funzione associazione tra questa unità e il dispositivo mobile?	56
I draw-faders non si muovono automaticamente.	Il parametro "Motor Slider" è impostato ad ON? Impostare il parametro su ON.	70

25 Specifications

VOCI		S9
TIPO DI TASTIERA	TP 400 Hybrid (con parti in legno)	
GENERATORE SONORO	T2L: Tecnologia di Campionamento e Modellazione del suono	
MODELLAZIONE	Reattivo all'articolazione del musicista (suoni orchestrali)	
CAMPIONAMENTO	XXL dimensione dei campionamenti, registrazioni olofoniche fino a 15 secondi sulle note gravi	
FORMATO DEI CAMPIONAMENTI	24 bit lineari - 48 KHz (Elaborazione interna e DSP a 32 bit virgola mobile)	
CONVERSIONE DIGITALE ANALOGICA (DAC)	24 bit lineari - 48 KHz, Range Dinamico, S/N:106dB	
MASSIMA POLIFONIA	Illimitata con 320 oscillatori	
TIPI DI ORGANO	TW1, TW2, FARF, VX, PIPE + User1, User2 scaricabile dal sito web	
SUONI	Oltre 100 preset di organo + 85 suoni + suoni user scaricabili dal sito Web (compatibile con .sf2)	
TONE WHEEL	9 motorizzati	
MEMORY	Interni: 81 User: Illimitate, caricabili da Memoria USB	
MODI TASTIERA	4 Parti (MAIN, LOWER, COUPLED, PEDAL)	
SENSIBILITA' AL TOCCO	7 Tipi + Fissi	
REVERB	24 Tipi	
EFFETTI	Rotary, Overdrive, Vibrato/Chorus per Organo + 2 FX x 14 tipi per ogni parte	
EQUALIZZATORE	3-bande Equalizzatore Digitale	
INTONAZIONE GENERALE	7 preset storici + regolazione fine	
CHORD ENHANCER	SI	
CONTROLLORI	Draw-faders (Organo TW, S1~ S9 Riverbero e Volume)	
	EQ/FX manopole di controllo x 6	
	Manopola Data Entry/Song Level x 1	
	Manopola Volume globale	
RIPRODUTTORE AUDIO	.wav, .aiff, .mp3, in tutti i formati, frequenze e bit rate	
REGISTRATORE AUDIO	.wav (48 kHz, 32-bit virgola mobile) su Memoria USB	
INTONAZIONE GENERALE	SI: 415,4Hz a 466,1 Hz (incrementi regolabili di 0,1 Hz) + 2 Preset (440 Hz, 442 Hz)	
TEMPERAMENTO	9 Tipi + 3 User	
CONNESSIONE WIRELESS	Bluetooth® audio streaming	
PATTERN RITMICI	X MURE APP per i-Phone e i-Pad (FREE) con pattern audio multi-traccia	
CONNETTORI	Presse DC IN	per l'adattatore di rete (in dotazione)
	Presse AUDIO IN	Mini jack stereo 3,5 mm
	Presse UNBALANCE OUTPUT (L/Mono, R)	Jack mono 6,3 mm x 2
	Presse BALANCE OUTPUT (L, R)	Tipo XLR x 2
	Presse Cuffie	1 x Mini jack stereo 3,5 mm 1 x Jack Stereo 6,3 mm
	Porta USB COMPUTER (porta tipo B)	Uscita Audio Digitale su USB (24 bit, 48 KHz) Ingresso Audio Digitale su USB (24 bit, 48 KHz)
	Porta USB COMPUTER (Porta tipo A)	Funzione To Host (MIDI), To Device (MEMORY)
	Presse MIDI	IN, OUT, THRU
	Presse pedale DAMPER (HOLD)	Damper ad azione progressiva con simulazione della risonanza simpatica (accetta anche pedali on/off)
	Presse pedale ASSIGN 1 [FOOT]	Assegnabile
	Presse pedale ASSIGN 2 [EXPRESSION]	Assegnabile
	Presse pedale ASSIGN 3 [MORPHING]	Assegnabile
ALIMENTAZIONE	24V DC 2,5A, adattatore di rete AC/DC (in dotazione)	
CONSUMI DI ENERGIA	Stand By: < 0,2 W Massimo: 20 W Efficienza di consumo in stand-by "ErP" LIVELLO VI	
DIMENSIONI	1270 (L) x 354 (P) x 130 (A) 50 (L) x 13-15/16 (DP x 5-1/8 (A) inches	
PESO	20 kg (escluso adattatore di rete) 44 lbs 2 oz (escluso adattatore di rete)	
ACCESSORI FORNITI	Guida Rapida Adattatore di rete (DEXIBELL DYS602-240250-18208A) Pedale Damper (DEXIBELL DX CP1) Leggio	
ACCESSORI OPZIONALI (venduti separatamente)	Cuffia Professionale DX HF7	

• Bluetooth® è un marchio registrato di Bluetooth SIG, Inc.

Symbols

A

Adattatore di Rete	17
Aggiungere una Libreria	38
AUDIO INPUT	68
AUTO OFF	21

B

Bluetooth®	57
------------------	----

C

Computer	18
CONTROLS	63
COUPLED FX	63
COUPLED Impostazione	63
Cuffie	18
Cursore	22
Funzione del cursore	22

D

DC IN jack	17
Demo	21
Display	22
Dispositivi digitali di riproduzione	
Connessioni	18
Draw-faders	29

E

Effect	
Riverbero effetto	32
Esportare	
Esportazione del Set Memoria interno	49
Esportare un Set di Suoni	41

F

Factory Sounds	36
----------------------	----

G

GLOBAL	70
Guida Rapida	14

H

I

Importare	
Importare Set di Memoria	50
Importare un Set di Suoni	41

J

K

KEYBOARD TOUCH	63
----------------------	----

L

La Libreria dei Suoni	37
Layer	

Suonare Tutte le Parti in Modo Layer 26

Leggio	20
LOWER FX	63
LOWER SETTING	63

M

MASTER EQ	63
MASTER TUNE	66
Memorie	
Esportazione di un Set nella Memoria USB	
49	
Importare un Set di Memoria dalla Memo-	
ria USB nella Memoria interna. 50	
Richiamare le Vostre impostazioni dalla	
memoria interna 47	
Richiamare le Vostre impostazioni da una	
memoria USB 49	
Rinominare una Memoria 49	
MEMORY	67
MIDI	19,68
MIDI zone	54
Morphing	29

N

Nome File	
Assegnare un nome specifico 23	

O

Overdrive	30
-----------------	----

P

Pairing	57
Parametri	
GLOBAL 70	
PEDAL FX	63
Pedali	17
PEDAL Part	25
Percussioni armoniche	31
Power On/Off	20
Accendere/spegnere 20	
Presettet Organ	28

Q

R

Recorder	
Registrare una Esecuzione Musicale 53	
Rename	
Rinominare una Memoria 49	
Reverb	
Riverbero effetto 32	
REVERB	63
Risoluzione dei Problemi	77

S

SETTING	
SETTING Gruppo di Parametri 62	
Sezione Organo	28

Song	
Riprodurre un brano 51	
Sound Setup	41
Specifiche Tecniche	78
Split	
Come Cambiare il punto di "Split" 26	
Dividere la Tastiera per Suonare Due Suoni	
Differenti(LOWER) 25	
SPLIT MODE	63
Suoni	
Personalizza i Suoni(T2L) 42	

T

T2L EDITOR	63
T2L-Modelling	42
TEMPERAMENT	66
Tipi di Organo	28
tonewheel	28,40
Tracce Audio Accompagnamento	56
TRANSPOSE	63
TUNE	
MASTER TUNE 66	
TUNING	66
TW ASSIGN	29

U

USB host	19
USB Memoria	
Connettere una Memoria USB 19	
Importare un Set di Memoria dalla Memo-	
ria USB nella Memoria interna. 50	
Richiamare le Vostre impostazioni da una	
memoria USB 49	

V

W

Wireless	
Associare un dispositivo mobile 57	
Collegamento ad un dispositivo mobile	
già associato 58	

X

X MURE	56
--------------	----

Y

Z

Zone (MIDI)	54
-------------------	----



This product complies with the requirements of EMC Directive 2004/108/EC.

For European Countries

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For Canada

EUROPEAN COMMUNITY DECLARATION OF CONFORMITY Radio and Telecommunications Terminal Equipment.

Dexibell declares that the wireless module of this unit is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.

For European Countries

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

DEXIBELL

DEXIBELL
is a brand of

PROEL SPA
(Worldwide Headquarters)
Via alla Ruenia, 37/43
64027 Sant'Omero (TE) - ITALY
Tel. +39 0861 81241
Fax +39 0861 887865
P.I. 00778590679
N.Reg.AEE IT 08020000002762

info@dexibell.com
www.dexibell.com