

MV-8800

PRODUCTION STUDIO

Appendice

Sommario

Risoluzione di eventuali problemi	3
Messaggi di Errore	10
Scorciatoie	11
Glossario	12
Patch Preset e Lista Algoritmi.....	14
Blocchi Effetti	16
Riguardo al MIDI	65
Tabelle di Implementazione MIDI	66
Specifiche.....	68

Diagramma a Blocchi del Mixer



Copyright © 2006 ROLAND CORPORATION

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcuna forma senza il permesso scritto della ROLAND CORPORATION.

Sito Web Internazionale Roland: <http://www.Roland.com>

Risoluzione di eventuali problemi

Se il sistema non funziona nel modo in cui vi attendete, controllate i punti seguenti. Se questo non risolve il problema, contattate il centro di assistenza Roland più vicino.

■ Problemi con l'alimentazione

Problema	Causa
L'unità non si accende	● Il cavo di alimentazione dell'MV-8800 è collegato correttamente alla presa di corrente e alla presa di alimentazione dell'MV-8800?

■ Problemi con il suono

Problema	Causa
Nessun suono / Volume troppo basso	<ul style="list-style-type: none">● I cavi audio sono collegati correttamente?● Un cavo audio potrebbe essere interrotto?● L'amplificatore e/o i diffusori collegati sono accesi? Il loro volume potrebbe essere basso?● Il volume è stato abbassato tramite le manopole MASTER o PHONES?
Nessun suono quando colpite i velocity pad	<ul style="list-style-type: none">● Il modo multi-timbre sampler potrebbe essere attivo?<ul style="list-style-type: none">→ Se il modo multi-timbre sampler è attivo, il generatore sonoro interno non suona. Se volete riprodurre i suoni colpendo i velocity pad, accedete alla schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177), e impostate Multi Timbre Sampler Mode su Off.● Non si sente alcun suono dopo aver creato un nuovo project<ul style="list-style-type: none">→ Quando create un nuovo project, il nuovo project creato non riproduce immediatamente dei suoni, a meno che non copiate le impostazioni degli instrument, delle audio phrase, o dei pattern dal project correntemente selezionato.Quando create un nuovo project, usate la schermata CREATE NEW PROJECT (Guida alle Schermate; p. 166) per effettuare le impostazioni appropriate in Copy From Current Project. Se volete riprodurre nuovi suoni nel project nuovo, iniziate preparando i vostri suoni.☞ schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219), schermata SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209)● Un velocity pad specifico non produce suono<ul style="list-style-type: none">→ Usate il riquadro PAD BANKS (Guida alle Schermate; p. 5) per controllare se un suono (partial, audio phrase, o pattern) è assegnato a quel velocity pad e ad altri pad bank. Per assegnare un nuovo suono, effettuate l'assegnazione desiderata.• Assegnare un partial<ul style="list-style-type: none">☞ riquadro PATCH QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 216)• Assegnare un'audio phrase<ul style="list-style-type: none">☞ riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 214)• Assegnare un pattern<ul style="list-style-type: none">☞ riquadro ASSIGN TO PAD (Guida alle Schermate; p. 100)● Il volume è stato abbassato tramite le manopole MASTER o PHONES?● Il valore fisso della velocity potrebbe essere basso?<ul style="list-style-type: none">→ Se [FIXED VELOCITY] è acceso, il suono viene riprodotto con il valore di velocity (dinamica) specificato dall'impostazione Fixed Velocity Level nella schermata PAD (Guida alle Schermate; p. 174), indipendentemente dalla forza effettiva con cui colpite il pad.● I dati dell'esecuzione sulla traccia hanno una destinazione di uscita appropriata?<ul style="list-style-type: none">→ Nella schermata SONG o PATTERN, i suoni riprodotti dai pad vengono determinati dal tipo di traccia corrente.Nel riquadro TRACK PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 11–15), impostate il parametro Output Assign o MIDI sul numero della parte o canale MIDI che volete riprodurre con quella traccia.

■ Problemi con il suono (continuazione)

Problema	Causa
Una parte specifica di un instrument non suona, o ha un volume troppo basso	<ul style="list-style-type: none"> ● Avete caricato la patch appropriata nella parte? → Nella schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114), controllate il valore Patch.
	<ul style="list-style-type: none"> ● La parte è silenziata? → Nella schermata MIXER (INSTRUMENTS PART) (Guida alle Schermate; p. 236), impostate il parametro Mute su Off.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il livello di volume della parte è abbassato? → Nella schermata MIXER (INSTRUMENTS PART) (Guida alle Schermate; p. 236), alzate il valore Level.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'impostazione output assign della parte è appropriata? → Nella schermata MIXER (INSTRUMENTS PART) (Guida alle Schermate; p. 236), controllate il valore Output. Per emettere il suono dalla master out, scegliete Mix.
Un partial specifico non suona, o ha un volume troppo basso	<ul style="list-style-type: none"> ● Il livello di volume del partial è abbassato? → Nella schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125), alzate il valore Level.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'impostazione output assign del partial è appropriata? → Nella schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125), controllate il valore Output Assign. Per emettere il suono dalla master out, scegliete Mix.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'SMT switch è impostato su off? → Nella schermata PARTIAL EDIT (SMT) (Guida alle Schermate; p. 141), impostate Sw su On.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il livello di volume del SMT è abbassato? → Nella schermata PARTIAL EDIT (SMT) (Guida alle Schermate; p. 141), alzate il valore Level.
Una specifica audio phrase non suona, o ha un volume troppo basso	<ul style="list-style-type: none"> ● Il livello di volume dell'audio phrase è abbassato? → Nella schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155), alzate il valore Level.
Un'audio track specifica non suona, o ha un volume troppo basso	<ul style="list-style-type: none"> ● L'audio track del mixer è silenziata? → Nella schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235), impostate Mute su Off.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il livello di volume dell'audio track del mixer è abbassato? → Nella schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235), alzate il valore Level.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'impostazione output assign dell'audio track del mixer è appropriata? → Nella schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235), controllate il valore Output. Per emettere il suono dalla master out, scegliete Mix.
Il suono è interrotto	<ul style="list-style-type: none"> ● Avete cercato di riprodurre più di 64 note simultaneamente? → Nella schermata PARTIAL EDIT (SMT) (Guida alle Schermate; p. 141), utilizzate le impostazioni SMT dei partial per impostare gli Sw su Off per i sample che non utilizzate. → Nella schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114), regolate il valore VoRsv delle parti che non volete vengano interrotte.
Il volume del dispositivo collegato alle prese ANALOG INPUT (MIC/LINE o PHONO) è troppo basso	<ul style="list-style-type: none"> ● State usando un cavo che contiene una resistenza? → Usate cavo privo di resistenze (come i cavi Roland della serie PCS).
	<ul style="list-style-type: none"> ● La sensibilità dell'ingresso è stata abbassata con la manopola SENS?
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il volume dell'input mixer volume è abbassato? → Nella schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (Guida alle Schermate; p. 237), alzate il valore Level.
Impossibile immettere il suono da un dispositivo collegato a ANALOG INPUT (PHONO)	<ul style="list-style-type: none"> ● Un altro dispositivo è collegato alle prese ANALOG INPUT (MIC/LINE)? → Se dei cavi sono collegati alle prese ANALOG INPUT (MIC/LINE), il suono non può essere immesso da un dispositivo collegato alle prese ANALOG INPUT (PHONO). Dovete scollegare i cavi dalle prese ANALOG INPUT (MIC/LINE).
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'impostazione della sorgente in ingresso dell'input mixer è appropriata? → Nella schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173), impostate il parametro Input Select su Analog.

■ Problemi con il suono (continuazione)

Problema	Causa
Impossibile immettere il suono da un dispositivo collegato a DIGITAL IN (A o B) o al connettore R-BUS	<ul style="list-style-type: none"> ● La scheda di espansione audio I/O (MV8-OP1) è installata correttamente? <ul style="list-style-type: none"> → Potete usare la schermata SYSTEM INFORMATION (Guida alle Schermate; p. 181) per controllare se l'MV-8800 ha riconosciuto la MV8-OP1. Nella schermata SYSTEM INFORMATION, se la voce Option di Audio I/O Expansion indica "Not Installed," la MV8-OP1 non è stata riconosciuta. Dopo aver spento l'MV-8800, rimuovete la MV8-OP1, e verificate che il cavo della MV8-OP1 sia inserito stabilmente nel connettore sulla scheda principale. ☞ "Installare la MV8-OP1" (Manuale dell'Utente; p. 337) Se la MV8-OP1 non viene riconosciuta anche se non vi sono problemi con il collegamento, è possibile che la MV8-OP1 sia guasta, e dovete consultare un centro di assistenza autorizzato.
	<ul style="list-style-type: none"> ● La sorgente in ingresso dell'input mixer è impostata in modo appropriato? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173), controllate l'impostazione Input Select.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il volume dell'input mixer è abbassato? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (Guida alle Schermate; p. 237), alzate il valore Level.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il dispositivo collegato al connettore DIGITAL IN (A o B) o R-BUS trasmette un segnale digitale che può essere riconosciuto dall'MV-8800? <ul style="list-style-type: none"> → L'MV-8800 può ricevere segnali digitali compatibili con IEC 60958 (Type 2/consumer).
Il suono è distorto	<ul style="list-style-type: none"> ● State usando un effetto che distorce il suono? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229), controllate l'impostazione MFX (multieffetto).
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il volume di una parte specifica è troppo alto? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata MIXER (INSTRUMENTS PART) (Guida alle Schermate; p. 236), abbassate il Level.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il volume di un'audio track specifica è troppo alto? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235), abbassate il Level.
	<ul style="list-style-type: none"> ● La manopola MASTER è impostata su un volume eccessivamente alto?
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il suono distorce quando suonate molte note simultaneamente? <ul style="list-style-type: none"> → Se viene alzato il volume generale dell'intero campionatore, possono verificarsi distorsioni quando vengono riprodotte simultaneamente molte note. Nella schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173), abbassate il Sampler Output Gain.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il suono distorce anche se abbassate le impostazioni output level nella schermata mixer? <ul style="list-style-type: none"> → È possibile che il suono sia stato registrato in una condizione di distorsione perché il livello di ingresso era troppo alto durante la registrazione. In tal caso, dovete registrare nuovamente.
L'intonazione è sbagliata	<ul style="list-style-type: none"> ● L'intonazione generale dell'intero MV-8800 è sbagliata? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173), controllate Master Tune.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'intonazione è scorretta solo per una patch specifica? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata PATCH EDIT (Guida alle Schermate; p. 118), controllate le impostazioni Coarse e Fine.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'intonazione è scorretta solo per un partial specifico? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125), controllate le impostazioni Pitch Coarse e Pitch Fine. → Nella schermata PARTIAL EDIT (SMT) (Guida alle Schermate; p. 141), controllate le impostazioni Pitch KF, Tune Coarse, e Tune Fine.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Avete cambiato l'intonazione di riproduzione di un'audio phrase specifica? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155), controllate le impostazioni Coarse Tune e Fine Tune.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Avete cambiato l'intonazione di riproduzione di un audio event specifico? <ul style="list-style-type: none"> → Nel riquadro AUDIO EVENT PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 28), controllate le impostazioni Coarse Tune e Fine Tune.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'intonazione potrebbe essere scorretta a causa di messaggi di pitch bend ricevuti da un dispositivo MIDI esterno?

■ Problemi con il suono (continuazione)

Problema	Causa
Quando suonate legato da un registro basso della tastiera ad un registro acuto, l'intonazione non si alza completamente	<ul style="list-style-type: none"> ● Il sample che state utilizzando per l'esecuzione legato ha superato il limite superiore a cui può essere riprodotto. <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (Guida alle Schermate; p. 122), impostate il parametro Legato Retrigger su On.
Un partial che consiste di due o più sample non suona come una nota singola quando suonate legato da un registro basso a un registro acuto	<ul style="list-style-type: none"> ● Il rispettivo sample ha superato il limite superiore di intonazione a cui può essere riprodotto. <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (Guida alle Schermate; p. 122), impostate il parametro Legato Retrigger su On.
Suonando in un registro acuto, l'intonazione è scorretta, o si sente del rumore	<ul style="list-style-type: none"> ● Il sample ha superato il limite superiore di intonazione a cui può essere riprodotto. <ul style="list-style-type: none"> → Questo problema si verifica nei registri che non dovrebbero essere normalmente utilizzati. Non si tratta di un malfunzionamento.

■ Problemi con gli effetti

Problema	Causa
Un effetto non viene applicato	<ul style="list-style-type: none"> ● L'effetto è disattivato? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229), attivate l'effetto che volete utilizzare. ● Le varie impostazioni dell'effetto sono appropriate? <ul style="list-style-type: none"> → Controllate le impostazioni nella schermata EFFECTS EDIT (Guida alle Schermate; p. 231). ● Il send level del segnale da ogni parte o audio track è abbassato? <ul style="list-style-type: none"> → In ogni schermata MIXER, controllate le impostazioni DlyCho Send o Reverb Send. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235) ☞ schermata MIXER (INSTRUMENTS PART) (Guida alle Schermate; p. 236) ☞ schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASES/INPUT) (Guida alle Schermate; p. 237) ● Il routing dell'MFX (multi-effetto) è appropriato? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229), controllate l'impostazione Routing.

■ Problemi con il campionamento

Problema	Causa
Impossibile campionare	<ul style="list-style-type: none"> ● La memoria wave dispone di spazio libero? <ul style="list-style-type: none"> → Controllate lo stato della Wave Memory. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermate SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209) e RESAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209) → Se vi sono dei sample inutilizzati, cancellateli. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169) ● Avete effettuato le impostazioni appropriate per iniziare il campionamento? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209), controllate Start Trigger.
Il campionamento termina prematuramente	<ul style="list-style-type: none"> ● Sta esaurendo la memoria wave? <ul style="list-style-type: none"> → Controllate lo stato della Wave Memory. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermate SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209) e RESAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209) → Se vi sono dei sample inutilizzati, cancellateli. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169) ● Avete effettuato impostazioni per l'arresto del campionamento? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209), controllate Stop Trigger.
Quando un sample è assegnato a un partial o a un'audio phrase e viene riprodotto, ha un volume inferiore a quando è stato campionato originariamente	<ul style="list-style-type: none"> ● Il volume generale del campionatore viene abbassato per evitare le distorsioni a causa delle impostazioni del filtro (o per altri motivi) quando vengono riprodotte simultaneamente molte note. <ul style="list-style-type: none"> → A seconda del suono che state utilizzando o del numero di note da eseguire simultaneamente, potete regolare il parametro Sampler Output Gain nella schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173) su un valore appropriato.

Problema	Causa
Si sentono rumore o distorsione nel suono campionato	<ul style="list-style-type: none"> ● La sensibilità dell'ingresso è regolata in modo appropriato? <ul style="list-style-type: none"> → Usate la manopola SENS per regolare la sensibilità in ingresso così che il misuratore di livello si muova nell'intervallo -12-0 dB.

■ Problemi con il sequencer

Problema	Causa
Impossibile riprodurre	<ul style="list-style-type: none"> ● L'indicatore [PLAY] sta lampeggiando? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81), controllate il Sync Mode.
Impossibile cambiare il tempo durante la riproduzione	<ul style="list-style-type: none"> ● La tempo track è attiva? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata SONG PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 79), impostate la Tempo Track su "Off."
Impossibile registrare su una traccia MIDI	<ul style="list-style-type: none"> ● Vi è spazio libero nella sequence memory? <ul style="list-style-type: none"> → Controllate lo stato della Sequence Memory. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) e PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91) → Usate il riquadro DATA THIN (Guida alle Schermate; p. 42) per ridurre i dati dell'esecuzione inutili. ● Il Multi-Timbre Sampler Mode è on? <ul style="list-style-type: none"> → Se il Multi-Timbre Sampler Mode è on, non potete registrare un'esecuzione nella schermata sequencer. Andate nella schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177) e impostate il Multi Timbre Sampler Mode su Off.
Impossibile registrare su una traccia audio	<ul style="list-style-type: none"> ● Vi è spazio libero nella wave memory? <ul style="list-style-type: none"> → Controllate lo stato di Remain. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) e PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91) → Se vi sono dei sample inutilizzati, cancellateli. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169) ● Il modo di registrazione è appropriato? <ul style="list-style-type: none"> → Nel riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (Guida alle Schermate; p. 19), controllate l'impostazione Rec Mode.
I dati MIDI che dovrebbero esistere non vengono visualizzati	<ul style="list-style-type: none"> ● Le impostazioni del view filter sono appropriate? ● Nella schermata EVENT LIST o PIANO ROLL EDIT, avete selezionato la traccia da visualizzare? <ul style="list-style-type: none"> → Specificate la traccia corrente come traccia di cui volete visualizzare i dati MIDI.
I suoni cambiano inaspettatamente	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono stati immessi dei program change indesiderati? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata EVENT LIST (Guida alle Schermate; p. 23), cancellate i program change indesiderati.
Dopo la riproduzione, non sentite più il suono	<ul style="list-style-type: none"> ● Dei messaggi di control change possono aver abbassato il volume? ● State utilizzando la mute control track? <ul style="list-style-type: none"> → Nel riquadro TRACK PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 11-16), controllate l'impostazione Mute Control di ogni traccia. → Controllate le impostazioni Mute Control Track di ogni song o pattern. <ul style="list-style-type: none"> ☞ schermata SONG PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 79) riquadro PATTERN PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 99)
Le note sono ritardate o interrotte	<ul style="list-style-type: none"> ● Il numero di note simultanee al superato il limite di 64? <ul style="list-style-type: none"> → Provate a ridurre il numero di note riprodotte simultaneamente. <p>A seconda della struttura di un partial, certi partial possono usare sino a otto sample (quattro sample stereo). Se utilizzate partial di questo tipo, otto note di polifonia vengono impiegate da ogni nota eseguita.</p> <p>Inoltre, i suoni che hanno un rilascio lungo potrebbero ancora stare utilizzando capacità di calcolo anche se sono divenuti inudibili, e questo significa che i dati dell'esecuzione potrebbero differire dalle numero reale di note riprodotte.</p> ● State utilizzando suoni che impiegano quantità significative di LFO? <ul style="list-style-type: none"> → Provate a usare altri suoni. L'elaborazione dell'LFO pone un carico pesante sul processore, e un uso esteso dell'LFO aumenta il carico di elaborazione complessivo dell'MV-8800, e potrebbe anche influenzare la precisione della temporizzazione delle note.

Risoluzione di eventuali problemi

Problema	Causa
Le note sono ritardate o interrotte (continuazione)	<ul style="list-style-type: none"> ● I dati sono concentrati all'inizio dei movimenti nella schermata sequence data? <ul style="list-style-type: none"> → Spostate i dati di uno o due tick così che non si verifichino nello stesso istante. Se avete registrato in step i dati della vostra song, o se avete registrato in tempo reale e successivamente quantizzato, i dati tendono ad essere concentrati all'inizio dei movimenti. Ciò fa sì che grandi quantità di dati vengano inviate all'MV-8800 nello stesso momento, e potrebbero ritardare l'elaborazione delle note.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Vi è un program change nel punto in cui la riproduzione rallenta? <ul style="list-style-type: none"> → Cambiate la posizione dei dati del program change. Se un program change viene inserito durante una song, è necessaria una certa quantità di tempo di elaborazione per cambiare le patch, e ciò può rallentare la riproduzione.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Vi è un messaggio system exclusive nel punto in cui la riproduzione rallenta? <ul style="list-style-type: none"> → Cambiate la posizione dei dati system exclusive. Poiché un messaggio system exclusive contiene una grande quantità di dati, pone un carico significativo sul sequencer e sul modulo del generatore sonoro. Cambiate la posizione dei dati, o usate alternativamente un control change (se è possibile sostituire un control change al messaggio system exclusive).
	<ul style="list-style-type: none"> ● Vi è una grande quantità di aftertouch o di altri dati nel punto in cui la riproduzione rallenta? <ul style="list-style-type: none"> → Cambiate la posizione dei dati. → Usate il riquadro DATA THIN (Guida alle Schermate; p. 42) per ridurre i dati in eccesso. Se vi sono dati non necessari, cancellateli. Se state registrando dei dati da una tastiera che trasmette l'aftertouch, è facile immettere inavvertitamente grandi quantità di dati dell'aftertouch senza rendersene conto. Queste grandi quantità di dati pongono un carico di elaborazione eccessivo sul sequencer e generatore sonoro.

■ Problemi con il MIDI

Problema	Causa
Nessun suono da un dispositivo MIDI collegato	<ul style="list-style-type: none"> ● Il cavo MIDI è collegato correttamente?
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il cavo MIDI è guasto? <ul style="list-style-type: none"> → Usate un cavo MIDI differente.
	<ul style="list-style-type: none"> ● L'assegnazione di uscita della MIDI track corrisponde al canale di ricezione MIDI impostato sul vostro dispositivo MIDI? <ul style="list-style-type: none"> → Nel riquadro TRACK PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 11), controllate l'impostazione MIDI.
La tastiera MIDI non funziona correttamente durante il collegamento MIDI	<ul style="list-style-type: none"> ● Sulla vostra tastiera MIDI, l'impostazione Soft Thru (o Local Control) è attivata? <ul style="list-style-type: none"> → Disabilitate l'impostazione Soft Thru, e poi collegate la vostra tastiera MIDI.
Ricevendo messaggi di pitch bend via MIDI, l'intonazione della patch non si alza completamente	<ul style="list-style-type: none"> ● Per un sample usato da una patch, potrebbe essere stato il limite superiore di intonazione a cui può essere riprodotto quel sample? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata PATCH EDIT (Guida alle Schermate; p. 118), regolate l'impostazione Bend Range Up.
Un dispositivo MIDI esterno non si sincronizza al MIDI clock o ai dati MTC trasmessi dall'MV-8800	<ul style="list-style-type: none"> ● Il cavo MIDI è collegato correttamente?
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il cavo MIDI è guasto?
	<ul style="list-style-type: none"> ● Avete effettuato le impostazioni appropriate per trasmettere il MIDI clock o l'MTC? <ul style="list-style-type: none"> → Nella schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81), controllate le impostazioni Sync Mode o Frame Rate.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Avete effettuato le impostazioni appropriate sul vostro dispositivo esterno così che si sincronizzi ai messaggi MIDI clock e MTC in arrivo? <ul style="list-style-type: none"> → Controllate le impostazioni di sincronizzazione del vostro dispositivo esterno.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il sequencer è impostato per la riproduzione? <ul style="list-style-type: none"> → Premete [SONG].

Problema	Causa
L'MV-8800 non si sincronizza al MIDI clock o ai dati MTC trasmessi da un dispositivo MIDI esterno	● Il cavo MIDI è collegato correttamente?
	● Il cavo MIDI è guasto?
	● Avete effettuato le impostazioni appropriate sull'MV-8800 così che si sincronizzi ai messaggi MIDI clock o MTC in arrivo? → Nella schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81), controllate le impostazioni Sync Mode o Frame Rate.

■ Problemi con l'hard disk interno

Problema	Causa
I contenuti del project non vengono salvati correttamente	● Avete salvato il project? → Salvate tutti i dati necessari per la vostra song come un "project" sull'hard disk.
Impossibile leggere correttamente i dati dall'hard disk	● Avete effettuato l'operazione Shutdown? → Accertatevi di salvare il vostro lavoro, e siate certi di effettuare l'operazione di Shutdown per eseguire lo spegnimento in modo sicuro.
	● Avete spento l'unità mentre l'hard disk stava funzionando?
	● Avete sottoposto l'hard disk ad un forte impatto? → Formattate l'hard disk. ☞ schermata DISK UTILITY (Guida alle Schermate; p. 193)

■ Problemi con il drive CD-RW interno

Problema	Causa
Impossibile leggere un disco	● State utilizzando un disco CD-R o CD-RW che non è stato ancora finalizzato?
	● Il disco è in un formato che l'MV-8800 è in grado di leggere? → L'MV-8800 è in grado di leggere dischi nei seguenti formati. <ul style="list-style-type: none"> • CD Audio • CD-ROM in formato ISO9660 • libreria di CD-ROM Roland serie S-700 • libreria di CD-ROM AKAI MPC2000/2000XL • libreria di CD-ROM AKAI S1000/3000
Un CD audio creato dall'MV-8800 non suona in un lettore di CD convenzionale	● State utilizzando un disco CD-RW? → Se create un CD audio usando un disco CD-RW, potrebbe non essere riproducibile in un lettore di CD convenzionale. Potreste essere in grado di riprodurlo utilizzando la funzione CD Player dell'MV-8800.
Impossibile scrivere su un disco CD-R/RW	● State utilizzando un disco CD-R/RW vuoto?

■ Altri problemi

Problema	Causa
Variando la forza con suonate i velocity pad, il volume (velocity) non si modifica	● L'indicatore [FIXED VELOCITY] è acceso? → Premete ancora [FIXED VELOCITY] per far spegnere l'indicatore.
Sentite lo stesso suono indipendentemente dal velocity pad che colpite	● L'indicatore [MULTILEVEL] è acceso? → Premete ancora [MULTILEVEL] per far spegnere l'indicatore.

Messaggi di Errore

Messaggio	Contenuto
Can't create more audio track.	Non potete creare altre tracce audio.
Can't create more MIDI track.	Non potete creare altre tracce MIDI.
Can't delete current Song.	Non potete cancellare la song su cui state lavorando correntemente.
Can't delete current Project.	Non potete cancellare il project su cui state lavorando correntemente.
Can't delete last one track.	Non potete cancellare l'ultima traccia della song.
CD-R/RW disc full.	Lo spazio sul disco CD-R/RW è insufficiente (i file audio non possono essere aggiunti).
Cue Sheet is Full.	Non potete registrare più di 99 song nel cue sheet.
Current Project is protected.	Il project su cui state correntemente lavorando è protetto in scrittura.
Current Project is protected. Saving Project is not performed before.	Il project corrente non è stato salvato, poiché è protetto in scrittura. Volete caricare senza salvare il project corrente?
Disk full.	Non vi è spazio libero sul disco. La scrittura o la modifica non è possibile.
Disk not ready.	Nessun disco inserito.
File name duplicate.	Il nome dei file è un duplicato. La modifica non è possibile.
File not found.	Non è stato possibile trovare il file.
File read error.	Non è stato possibile leggere il file.
File write error.	Non è stato possibile scrivere il file.
Invalid file name.	Il nome del file non è valido. Cambiatelo con un nome appropriato.
MIDI buffer full.	È stata ricevuta una quantità di dati MIDI estremamente grande, più velocemente delle possibilità di elaborazione dell'unità.
MIDI offline.	Vi è un problema con il collegamento del cavo MIDI (MIDI IN). Oppure, il cavo MIDI è stato scollegato durante la trasmissione.
Mixdown Mode.	L' MV-8000 è in modo Mixdown.
Marker memory full.	Non potete salvare altri Marker.
No space to add more MIDI Clips.	Non potete salvare altre MIDI clip.
No more Song numbers.	Non potete creare altre song.
No more Sample numbers.	Non potete salvare altri sample (non potete più campionare o registrare).
No region selected.	Non è stata selezionata una regione per le modifiche.
Operation Failed.	L'operazione non può essere completata per qualche motivo.
Preview unsupported drive.	I dati dal floppy disk non possono essere preascoltati.
Preview unsupported file.	Questo file non può essere preascoltato.
Selected Project is too large.	Il project non può essere caricato (non vi è abbastanza memoria wave per caricarlo).
Sequence memory full.	Non potete registrare/modificare altri dati della song.
Unformatted disk.	Il disco è di un tipo sconosciuto (non può essere usato dall'MV-8800).
Unknown disc.	
Unsupported file format.	L'MV-8800 non può gestire questo file.
Wave memory full.	Non potete salvare altri sample (non potete più campionare o registrare).
Write Protected.	Il disco è protetto in scrittura.

Ecco una lista delle operazioni utili che potete effettuare premendo simultaneamente più tasti o usando un tasto insieme alla manopola VALUE.

Scorciatoia	Spiegazione
[SHIFT] + [SHUTDOWN]	Da accesso al riquadro SAVE PROJECT
[SHIFT] + [V-LINK]	Da accesso alla schermata V-LINK (Guida alle Schermate ; p. 179)
[SHIFT] + [AUTO PUNCH]	Da accesso al riquadro AUTO PUNCH (Guida alle Schermate ; p. 49)
[SHIFT] + [LOOP [ON]]	Da accesso al riquadro LOOP (Guida alle Schermate ; p. 48)
[SHIFT] + [JUMP]	Da accesso al riquadro JUMP (Guida alle Schermate ; p. 60)
[SHIFT] + [ASSIGNABLE SLIDER]	Da accesso alla schermata ASSIGNABLE SLIDER (Guida alle Schermate ; p. 182)
[SHIFT] + [ROLL]	Da accesso al riquadro PAD ROLL INTERVAL
[SHIFT] + MEAS [▶▶]	Avanti, a passi di un movimento
[SHIFT] + MEAS [◀◀]	Indietro, a passi di un movimento
[SHIFT] + manopola VALUE	Incrementa/riduce il valore di un parametro a passi di dieci
[JUMP] + manopola VALUE	Cambia la posizione del tempo del sequencer a passi di un tick
[SHIFT] + [INC]	Incrementa il valore di un parametro a passi di dieci
[SHIFT] + [DEC]	Riduce il valore di un parametro a passi di dieci
[JUMP] + CURSOR [▲]	Cancella i dati nell'intervallo specificato.
[JUMP] + CURSOR [▶]	Sposta i dati nell'intervallo specificato.
[JUMP] + CURSOR [▼]	Incolla i dati nella posizione corrente.
[JUMP] + CURSOR [◀]	Da accesso al riquadro AUDIO EVENT PARAMETER (Guida alle Schermate ; p. 28)
[SHIFT] + [EXIT]	Seleziona lo schermo operativo (VGA/LCD).
[SHIFT] + [1]	Imposta lo Step Time ♪ (30).
[SHIFT] + [2]	Imposta lo Step Time ♪♩ (60).
[SHIFT] + [3]	Imposta lo Step Time ♪♩♩ (80).
[SHIFT] + [4]	Imposta lo Step Time ♪ (120).
[SHIFT] + [5]	Imposta lo Step Time ♪♩♩ (160).
[SHIFT] + [6]	Imposta lo Step Time ♪ (240).
[SHIFT] + [7]	Imposta lo Step Time ♪♩♩ (320).
[SHIFT] + [8]	Imposta lo Step Time ♪ (480).
[SHIFT] + [9]	Imposta lo Step Time ♪ (960).

AKAI MPC 2000 (XL), S1000, S3000

L'AKAI MPC2000, MPC2000XL, S1000 e S3000 solo prodotti della Pro Audio Japan KK. Potete caricare i dati dei suoni utilizzati da questi dispositivi (file .SND, .A1S, e .A3S), disponendo così di una vasta libreria.

Audio Phrase (frase audio)

Un campionamento di una certa durata. Esecuzioni di diverse battute possono essere utilizzate come se fossero i dati registrati che vengono riprodotti ripetutamente dai sequencer.

Audio Track (traccia audio)

L'area del sequencer che permette di salvare le esecuzioni delle audio phrase e la registrazione diretta dell'ingresso audio da sorgenti esterne.

BPM

BPM sta per Beats Per Minute. Fa riferimento al numero di movimenti (generalmente il numero di note da 1/4) al minuto, ed è un'indicazione del tempo (metronomico).

CD-R

Acronimo di **Compact Disc Recordable**. È un sistema per leggere e scrivere dischi nello stesso formato usato per i CD (CD-ROM e CD musicali). Un drive CD-R apposito permette una sola scrittura per ogni singolo disco.

Però, sino a quando i dati non sono stati finalizzati, e vi è sufficiente capacità restante sul disco, il drive CD-R può essere usato per aggiunte e modifiche al materiale.

Qualche volta prendono il nome di "Write Once CD," "CD-Write Once," o simili.

CD-RW

Acronimo di **Compact Disc ReWritable**. È un sistema che permette la creazione di dischi che possono essere letti usando lo stesso formato usato dai normali CD (CD-ROM e CD musicali). Pur somigliando al sistema CD-R poiché usa un drive CD-RW apposito, questi dischi possono essere riscritti più volte.

Compressor

Effetto che sopprime le variazioni di volume. Quando il segnale d'ingresso supera un livello specificato (threshold), il guadagno viene ridotto quando il segnale d'ingresso si alza, sopprimendo così il sovraccarico del segnale. Lo stesso algoritmo può anche venire usato come un limiter (un effetto che sopprime istantaneamente i picchi).

Tra gli effetti di questo sistema, solo il compressore incluso nel guitar-multi 1-3 simula un compressore a pedale per chitarra, e funziona in maniera differente da un limiter. (Sopprime i sovraccarichi del segnale, e rende anche omogeneo il volume alzando i segnali con livello basso.)

COSM

È l'abbreviazione di **Composite Object Sound Modeling**. È "una tecnologia che combina più modelli sonori per creare nuovi suoni", che è stata impiegata per la prima volta sul Roland VG-8 V-Guitar System. Per esempio, i suoni creati sul VG-8 sono il risultato di una varietà di modelli sonori (elementi) come il pickup, il corpo della chitarra, l'amplificatore per chitarra, microfono, diffusori, etc.

Cue Sheet

Dati che includono la sequenza dei brani e informazioni dettagliate sui tempi registrati nei CD audio. I CD audio vengono creati secondo questi cue sheet, che vengono scritti sui dischi CD-R/RW.

Current Song

La song correntemente registrata, riprodotta o modificata prende il nome di song corrente (current song).

Current Track

La traccia correntemente selezionata, oggetto delle vostre modifiche e registrazioni.

DIMM

La memoria incorporata nell'MV-8800. L'unità lascia la fabbrica con una DIMM 128 MB installata. La DIMM può essere espansa sino a 512 MB (Manuale dell'Utente; p. 335).

Dynamics (effetti)

Effetti che comprimono/espandono l'intervallo di variazione del volume. Questi effetti vengono usati per ridurre il rumore quando registrate su nastro, o per aumentare la dinamica di un nastro o di un microfono senza fili. Gli effetti Dynamics offerti da questo sistema includono Enhancer, Expander, Compressor, e Limiter.

DSP

Abbreviazione di **Digital Signal Processing**. Tecnologia che usa una circuiteria dedicata o calcoli software per elaborare segnali audio o video digitalizzati per implementare la funzionalità di un mixer, filtro, o processore di effetti. Per estensione, DSP viene anche usato per riferirsi ai dispositivi degli effetti e alla funzionalità degli effetti che utilizzano tale tecnologia nel loro insieme.

Expander

Effetto che aumenta (di una percentuale fissa) la differenza tra i livelli di volume alti e bassi, rendendo più deboli i segnali con livello basso, e più forti i segnali con livello alto.

Frame

Simile ai singoli fotogrammi (frame) nel rotolo di pellicola di un film, le molte immagini fisse che vengono visualizzate in rapida successione, per creare un'immagine video in movimento, sono conosciute come "frame." Circa trenta di queste frame sono mostrate per ogni secondo. Quando registratori su hard disk, sequencer e altre apparecchiature simili sono sincronizzate al video, si assume comunemente che vi sia un frame ogni 1/30 di secondo.

IEC

I segnali che vengono trasferiti tramite l'ingresso/uscita digitale di questo dispositivo sono conformi ai formati IEC60958 e IEC958 (consumer).

Limiter

Effetto che funziona in modo simile a un compressore. Quando il segnale d'ingresso supera un livello specificato (threshold - soglia), il limiter abbassa istantaneamente il guadagno per limitare il livello di uscita. Il grado di compressione viene specificato da Ratio. In generale, rapporti di 1:10 o meno vengono chiamati compressione, per distinguerli dal limitatore.

MIDI Track

Locazioni nel sequencer che contengono i dati MIDI.

MMC

MMC è l'acronimo di **MIDI Machine Control**. È una regola che definisce come i messaggi MIDI system exclusive possono essere usati per controllare più dispositivi di registrazione da un dispositivo singolo. L'MV-8000 supporta il MMC. Oltre a riproduzione, arresto e avanzamento veloce della song, potete anche selezionare le tracce per la registrazione, etc.

MTC

MTC sta per **MIDI Time Code**. È un gruppo di messaggi che sono trasmessi e ricevuti tra dispositivi MIDI per sincronizzare il loro funzionamento. A differenza dei messaggi MIDI Clock, il MTC specifica un tempo assoluto. Come il time code SMPTE, MTC supporta anche una varietà di frame rate. Se volete usare l'MTC per sincronizzare il funzionamento di due dispositivi, entrambi devono avere lo stesso frame rate.

Patch

Le patch sono "gruppi di suoni." Sull'MV-8800, le patch vengono fatte suonare secondo una temporizzazione programmata (riproduzione del sequencer), o suonate usando i velocity pad.

Partial

Questi sono i singoli suoni che compongono le patch. I Partial sono campioni (dati delle forme d'onda) che vengono processati applicando una varietà di parametri, assegnati ai note number e riprodotti.

Program File

I Program file usati con un AKAI MPC2000, MPC2000XL, S1000 e S3000 corrispondono alle patch dell'MV-8800.

PS/2 (Mouse)

Mouse collegabile al connettore utilizzato dei computer PS/2 della IBM in U.S.A. In futuro, l'utente potrà effettuare operazioni sull'MV-8800 utilizzando un mouse PS/2.

R-BUS

Le specifiche della comunicazione digitale Roland sono state sviluppate per permettere lo scambio di dati audio e dati di controllo tra i dispositivi. Possono essere scambiati segnali audio multicanale, word clock, e i dati delle operazioni compatibili MIDI e segnali di sincronizzazione. Un singolo connettore R-BUS permette il trasferimento simultaneo bi-direzionale di otto canali di dati audio digitali. Il connettore è del tipo DB-25, e utilizza uno speciale cavo per le connessioni. NON collegatelo ad altri tipi di porte che usano connettori simili!

RSS

RSS sta per **Roland Sound Space**. È un effetto che permette di porre una sorgente sonora in uno spazio tridimensionale quando viene riprodotta su un sistema stereo convenzionale. Il suono può essere posto non solo davanti all'ascoltatore, ma anche direttamente a lato, sopra, sotto e dietro chi ascolta.

S-7000 (serie)

Nome generico dei sequencer S-750/770 e S-760 Roland.

Sample (campionamento)

I dati delle forme d'onda (materiale sonoro) che serve all'MV-8800 per produrre i suoni.

Sampling (campionare)

Il processo di registrazione e caricamento dei suoni usando un campionatore.

SCMS

SCMS sta per **Serial Copy Management System**. È una funzione che protegge i diritti d'autore (copyright) impedendo la registrazione tramite un collegamento digitale per più di due generazioni. Quando vengono eseguiti collegamenti digitali tra registratori digitali che implementano questa funzione, i dati SCMS vengono registrati assieme ai dati audio. I dati digitali audio che contengono questi dati SCMS non possono essere registrati ancora tramite un collegamento digitale.

Shutdown

Per spegnere l'unità in modo sicuro, dovete prima assicurarvi che l'esecuzione sia stata salvata sull'hard disk, e che le testine dell'hard disk siano state "parcheeggiate". Questa procedura si chiama Shutdown.

SMF

SMF sta per Standard MIDI File, il formato standard dei file per la gestione dei dati musicali MIDI.

SMPTE time code

È un formato di segnale definito dall'organizzazione americana SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) che è usato per sincronizzare il funzionamento di dispositivi video o audio. L'SMPTE specifica "hours:minutes:seconds:frames" ("ore:minuti:secondi:frame") per indicare l'indirizzo di ogni frame di un'immagine video. Per questa ragione, vi è una varietà di frame rate.

SMT

La Sample Mix Table contiene dati collettivi inclusi livelli, pan, e accordatura per un massimo di quattro file di dati audio (sample).

Song

Questi sono dati registrati, contenenti informazioni (eventi) delle esecuzioni nell'MV-8800, insieme all'asse del tempo con i dati registrati degli instrument e le impostazioni degli effetti. I dati chiamati "dati del sequencer" vengono salvati nelle song.

TOC

Abbreviazione di Table of Contents (sommario). È la regione del disco CD-R che gestisce le informazioni come la durata delle song, i tempi finali, sequenze e così via. Affinché le song su un disco e la loro durata possano essere visualizzate quando un CD audio viene posto nel riproduttore di CD, questo è perché possono essere lette automaticamente dalla TOC. La TOC viene registrata in modo diverso dai dati musicali, e la sua caratteristica principale è l'accesso al disco, come la capacità di andare istantaneamente all'inizio di qualsiasi song.

USB

Universal Serial Bus è una serie di specifiche per l'interfaccia seriale. "USB mass storage class" viene supportata dall'MV-8800, così che possa essere riconosciuto dal computer collegato come un hard disk esterno.

Velocity

Uno dei parametri di espressione del suono, la velocity viene utilizzata per esprimere l'intensità relativa del suono. Nell'MV-8800, il valore di questo parametro cambia a seconda della forza usata per suonare i velocity pad o i tasti di una tastiera esterna collegata.

VGA

VGA è l'acronimo di Video Graphics Array. Benché questo si riferisca al sistema grafico a 640 x 480 punti in grado di visualizzare 16 colori sviluppato dalla IBM in U.S.A., un sistema compatibile VGA che permette di visualizzare molti colori ad alta risoluzione è stato sviluppato da altre aziende. Oggi, VGA è divenuta solamente un'indicazione della risoluzione e non fa più riferimento al sistema grafico.

Patch Preset e Lista Algoritmi

Lista delle Patch Effetti Preset

■ MFX preset library

Numero Library	Nome Library	Algoritmo	Numero Library	Nome Library	Algoritmo
P001	01>Iso&Filtr	Isolator & Filter	P023	23>MicModel	Mic.Modeling
P002	02>Ct.Cancel	Center Canceler	P024	24>Vocoder10	10 Band Vocoder
P003	03>Comp&Etc.	St.Dynamics Processor	P025	25>AnlgBass1	Analog Modeling Bass
P004	04>Rev&Gate	Reverb & Gate	P026	26>AnlgBass2	Analog Modeling Bass
P005	05>TapeEcho	Tape Echo 201	P027	27>AnlgBass3	Analog Modeling Bass
P006	06>EZ Delay	EZ Delay	P028	28>AnlgBass4	Analog Modeling Bass
P007	07>Delay RSS	Delay RSS	P029	29>AnlgBass5	Analog Modeling Bass
P008	08>AnalogD&C	Analog Delay & Chorus	P030	30>AnlgBass6	Analog Modeling Bass
P009	09>StDigiCho	Digital Chorus	P031	31>AnlgBass7	Analog Modeling Bass
P010	10>4bton Cho	4 Button Chorus 320	P032	32>AnlgBass8	Analog Modeling Bass
P011	11>Flange325	Vintage Flanger 325	P033	33>AnlgBass9	Analog Modeling Bass
P012	12>FlgBOSSx2	2 x BOSS Flanger	P034	34>AnlgBass10	Analog Modeling Bass
P013	13>Pitch-Sft	Stereo Pitch Shifter	P035	35>MAD COMP	St.Dynamics Processor
P014	14>80sPhaser	80s Phaser	P036	36>AIR Vocal	Vocal Multi
P015	15>2xAutoWah	Stereo Auto Wah	P037	37>AutoWah90	Stereo Auto Wah
P016	16>2xDistort	Stereo Distortion	P038	38>YOU MOVE!	Analog Delay&Chorus
P017	17>Records	Phonograph	P039	39>SPACY RSS	Delay RSS
P018	18>RadioTune	Radio Modeling	P040	40>FunkyBsWh	Stereo Auto Wah
P019	19>Lo-FiProc	Lo-Fi Processor	P041	41>GateRev09	Reverb & Gate
P020	20>GuitarMlt	Guitar Multi	P042	42>OLDSAMPLR	Lo-Fi Processor
P021	21>VocalMlt	Vocal Multi	P043	43>NICEPhase	80's Phaser
P022	22>VoTrans	Voice Transformer	P044	44>MPS WIDE	Stereo Pitch Shifter

■ Delay/Chorus preset library

Numero Library	Nome Library	Algoritmo	Numero Library	Nome Library	Algoritmo
P01	01>Delay	Delay	P02	02>Chorus	Chorus

■ Reverb preset Library

Numero Library	Nome Library	Algoritmo	Numero Library	Nome Library	Algoritmo
P01	01>Reverb	Reverb	P03	03>SRV Hall	SRV Hall
P02	02>SRV Room	SRV Room	P04	04>SRV Plate	SRV Plate

■ Mastering Tool Kit preset library

Numero Library	Nome Library	Algoritmo	Numero Library	Nome Library	Algoritmo
P01	Mixdown	Mastering Tool Kit	P14	RockBand	Mastering Tool Kit
P02	PreMastr	Mastering Tool Kit	P15	Orchestr	Mastering Tool Kit
P03	LiveMix	Mastering Tool Kit	P16	LoBoost	Mastering Tool Kit
P04	PopMix	Mastering Tool Kit	P17	Brighten	Mastering Tool Kit
P05	DanceMix	Mastering Tool Kit	P18	DJsVoice	Mastering Tool Kit
P06	JinglMix	Mastering Tool Kit	P19	PhoneVox	Mastering Tool Kit
P07	HardComp	Mastering Tool Kit	P20	Cassette	Mastering Tool Kit
P08	SoftComp	Mastering Tool Kit	P21	Phono	Mastering Tool Kit
P09	ClnComp	Mastering Tool Kit	P22	D4R-Set 1	Mastering Tool Kit
P10	DnceComp	Mastering Tool Kit	P23	D4R-Set 2	Mastering Tool Kit
P11	OrchComp	Mastering Tool Kit	P24	D4R-Set 3	Mastering Tool Kit
P12	VocalComp	Mastering Tool Kit	P25	D4R-Set 4	Mastering Tool Kit
P13	Acoustic	Mastering Tool Kit	P26	D4R-Set 5	Mastering Tool Kit

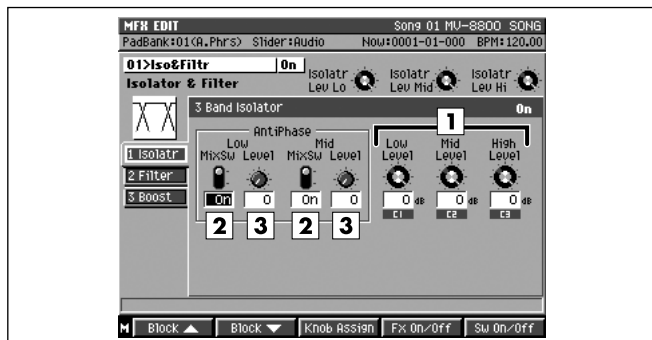
Lista degli Algoritmi

	Algoritmo	Blocco Effetti						
01	Isolator & Filter	3 Band Isolator	Filter	Low Booster				
02	Center Canceler	Center Canceler	3 Band EQ					
03	St.Dynamics Processor	Comp/Limiter	Enhancer	3 Band EQ	Noise Suppressor			
04	Reverb & Gate	3 Band EQ	Reverb + Gate					
05	Tape Echo 201	Tape Echo						
06	EZ Delay	EZ Delay						
07	Delay RSS	Delay RSS						
08	Analog Delay & Chorus	Analog Delay	Analog Chorus					
09	Digital Chorus	Digital Chorus						
10	4 Button Chorus 320	4 Button Chorus						
11	Vintage Flanger 325	Vintage Flanger						
12	2 x BOSS Flanger	Stereo Flanger						
13	Stereo Pitch Shifter	Stereo Pitch Shifter						
14	80s Phaser	Stereo Phaser						
15	Stereo Auto Wah	Stereo Auto Wah						
16	Stereo Distortion	Stereo Distortion	3 Band EQ	Noise Suppressor				
17	Phonograph	Phonograph						
18	Radio Modeling	Radio Modeling						
19	Lo-Fi Processor	Bit/Rate Down	Filter	Noise Suppressor				
20	Guitar Multi	Comp/Sustainer	Auto Wah	Drive	Guitar Amp	Noise Suppressor	Delay	Chorus/ Flanger
21	Vocal Multi	Noise Suppressor	Limiter/De-esser	Enhancer	3 Band EQ	Pitch Shifter	Delay	Chorus
22	Voice Transformer	Voice Transformer	3 Band EQ	Simple Delay				
23	Mic.Modeling	Mic Modeling Link	Mic Modeling (Ch A)	Mic Modeling (Ch B)				
24	10 Band Vocoder	Vocoder	Stereo Delay	Chorus				
25	Analog Modeling Bass	Synth Common	Synth LFO	Virtual VOC + Ring	Cirtual VCF	Virtual VCA	Delay	Chorus/ Flanger

01 Isolator & Filter

Isolator (3 Band Isolator)

Questo effetto separa il suono in ingresso in tre bande di frequenza: High, Mid, e Low, e le taglia o le estrae.



1 Low Level, Mid Level, High Level

Valore: -60 dB-4 dB

Questi tagliano (o incrementano) ogni banda di frequenza. A -60 dB, il suono diventa inudibile. 0 dB è equivalente al livello di ingresso del suono.

2 AntiPhase Low MixSw, AntiPhase Mid MixSw

Valore: Off, On

Attiva e disattiva la funzione Anti-Phase delle bande di frequenze basse e medie. Quando è attiva, il contro canale del suono stereo viene invertito e aggiunto al segnale.

3 AntiPhase Low Level, AntiPhase Mid Level

Valore: 0-100

Imposta il livello Anti-Phase delle bande di frequenze basse e medie. L'impostazione del livello vi permette di ottenere l'effetto di estrarre solo una parte in particolare. (Questo è efficace solo per le sorgenti stereo.)

MEMO

- In questo algoritmo, le funzioni delle macchine più usate dei artisti del remix e dai DJ pro sono state dettagliatamente analizzate e riprodotte. Mentre con gli equalizzatori ordinari, certi suoni sono ancora udibili anche quando il guadagno è abbassato al minimo, l'Isolator taglia completamente il suono. Attivandolo e disattivandolo e cambiando ogni livello in tempo reale, potete ottenere l'effetto di far apparire e scomparire il suono di parti particolari.

Filter

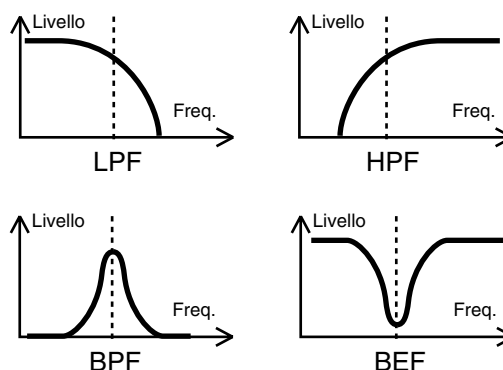
Questi filtri vi permettono di modificare ampiamente la risposta in frequenza del suono in ingresso e di caratterizzare il suono.



1 Type

Imposta il tipo di filtro usato.

Valore	Spiegazione
LPF	Low pass filter. Fa passare le frequenze sotto alla frequenza di taglio.
BPF	Band pass filter. Fa passare le frequenze vicino alla frequenza di taglio.
HPF	High pass filter. Fa passare le frequenze sopra alla frequenza di taglio.
BEF	Band eliminate filter. Fa passare le frequenze diverse dalla frequenza di taglio.



2 Curve

Valore: -12 dB/oct, -24 dB/oct

Imposta la pendenza di attenuazione del filtro (-24 dB per ottava: ripido; -12 dB per ottava: leggero).

3 Freq (Cutoff Frequency)

Valore: 0-100

Imposta la frequenza di taglio del filtro. Impostata vicino a zero, la cutoff frequency si abbassa; impostata vicino a 100, la frequenza si alza.

4 Gain

Valore: 0–24 dB

Compensa il volume ridotto nella gamma di frequenza tagliata prodotto da certi filtri. Il livello della compensazione aumenta quando si incrementa il valore, e alza il volume.

5 Resonance

Valore: 0–100

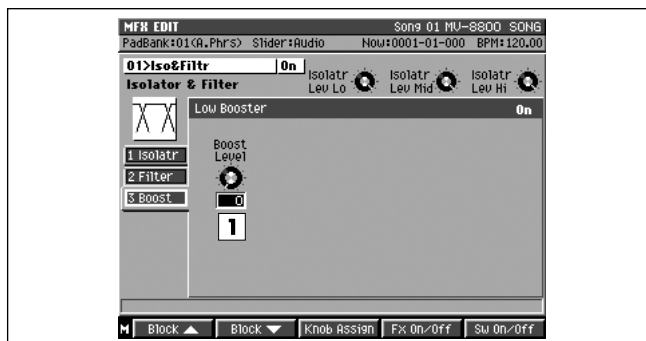
Imposta il livello di risonanza del filtro. Alzando l'impostazione si aumenta la risonanza vicino alla frequenza di taglio, dando al suono una caratteristica speciale.

NOTE

- Se il valore della Resonance viene alzato troppo, iniziano ad apparire strani suoni intensi (conosciuti come oscillazione). Fate attenzione ad evitare che questi suoni danneggino il vostro udito o le vostre apparecchiature di riproduzione.

Boost (Low Booster)

Enfatizza i bassi per creare un suono di basso potente.



1 Boost Level

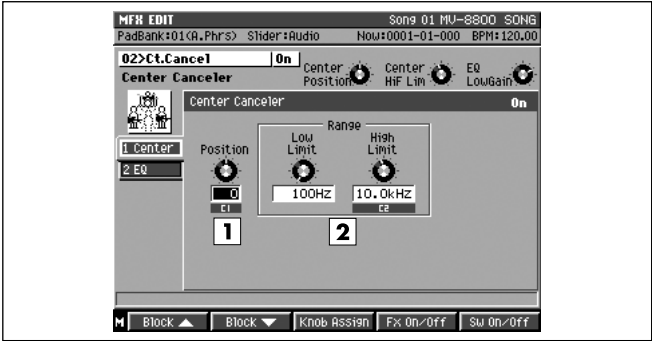
Valore: 0–100

Aumentando questo valore si ottiene un suono dei bassi più potente. (A seconda delle impostazioni di Isolator e Filter questo effetto può essere difficile da distinguere.)

02 Center Canceler

Center (Center Canceler)

Taglia il suono al centro del campo sonoro stereo (come le voci).



- 1

Position (Cancel Position)

Valore: -50–50

Regola la posizione in modo preciso. Regolatelo così che il suono venga tagliato completamente.
- 2

Range

Imposta i limiti superiore e inferiore della gamma di frequenze da tagliare. Quando selezionate “Thru”, le frequenze da tagliare non vengono limitate.

Valore	Spiegazione
Low Limit	Thru, 20–2000 Hz
High Limit	1.0–20.0 kHz, Thru

MEMO

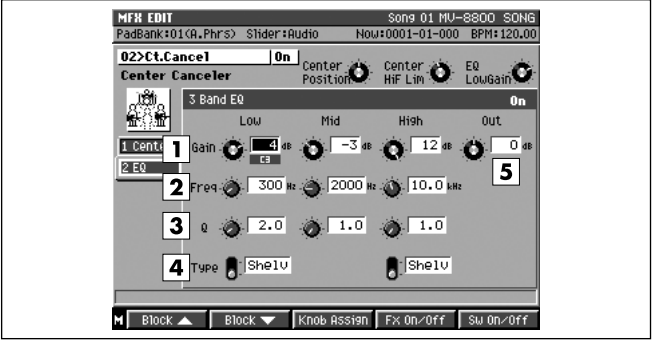
- Benché possiate ottenere un effetto simile usando la funzione Anti-Phase nell’Algoritmo 01 Isolator & Filter (p. 16), questo algoritmo è differente poiché potete specificare i limiti di frequenza superiore e inferiore dell’effetto. Questo è particolarmente efficace per tagliare le voci, per esempio.

NOTE

- Questo non ha effetto se il suono in ingresso è mono. Inoltre, anche in stereo, il risultato del taglio può differire a seconda della particolare registrazione.

EQ (3 Band EQ)

Questo equalizzatore lavora in tre bande di frequenza: Low, Midrange, e High. Potete impostare le frequenze ed enfatizzare o tagliare il livello.



- 1

Gain

Imposta il guadagno (enfasi o taglio) dell’equalizzatore.

Parametro	Valore
Low Gain	-12–12 dB
Mid Gain	
High Gain	
- 2

Freq

Imposta la frequenza di riferimento da enfatizzare o tagliare. Con l’equalizzatore di tipo peaking, questa rappresenta la frequenza centrale; con l’equalizzatore di tipo shelving, questa diviene la frequenza di taglio.

Parametro	Valore
Low Freq	20–2000 Hz
Mid Freq	200–8000 Hz
High Freq	1.4–20.0 kHz

- 3

Q

Imposta l’ampiezza della banda del suono che viene enfatizzato o tagliato. Aumentando il valore della frequenza l’ampiezza della banda si restringe (vedi il parametro “Type”).

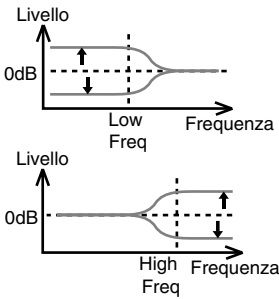
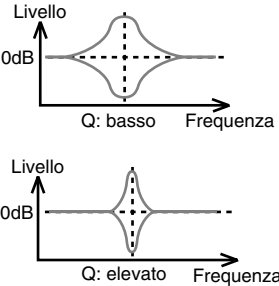
MEMO

- Questo non ha effetto per l’equalizzatore di tipo shelving.

Parametro	Valore
Low Q	0.3–16.0
Mid Q	
High Q	

4 Type

Cambia le caratteristica della curva di EQ Low o High.

Valore	Spiegazione
Shelv	<div>Tipo Shelving</div> <div></div>
Peak	<div>Tipo Peaking</div> <div></div>

5 Out Level

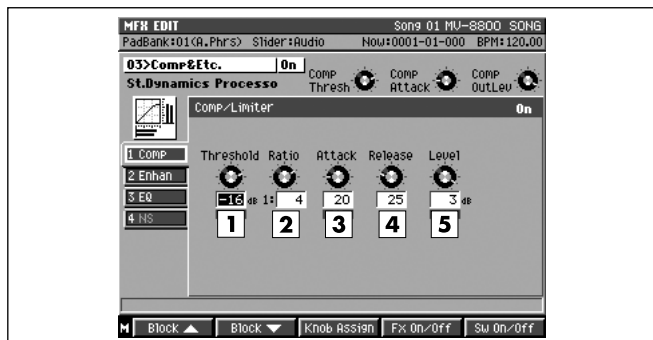
Valore: -12–12 dB

Imposta il volume di uscita.

03 St. Dynamics Processor

Comp (Comp/Limiter)

Questo effetto può essere utilizzato come un compressore, che controlla le inconsistenze nei livelli sonori sopprimendo i livelli sonori elevati e alzando i segnali più deboli, o come un limiter, che impedisce al segnale di raggiungere livelli eccessivi.



1 Threshold

Valore: -60–0 dB

Imposta il livello di volume a cui inizia la compressione.

2 Ratio

Valore: 1:1.5, 1:2, 1:4, 1:100

Imposta il rapporto di compressione “suono sorgente : suono in uscita”.

3 Attack

Valore: 0–100

Imposta il tempo che trascorre dal momento in cui il volume ha superato il livello di soglia (threshold level) e l'inizio della compressione.

4 Release

Valore: 0–100

Imposta il tempo impiegato dalla compressione per arrestarsi dopo che il suono è tornato sotto al livello di soglia.

5 Output Level

Valore: -60–12 dB

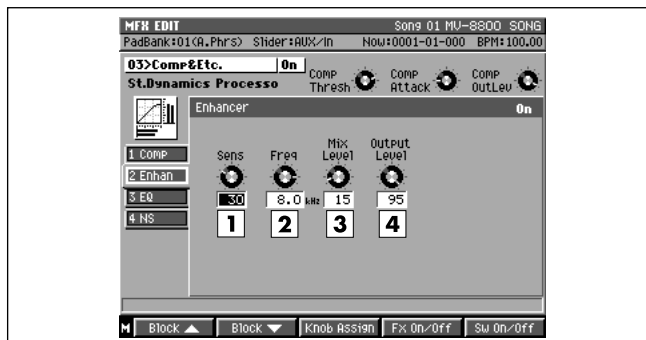
Imposta il volume di uscita.

MEMO

- Per utilizzarlo come limiter, impostate Ratio su 100:1, con un tempo di rilascio breve. Se il volume supera il livello di soglia, il suono viene soppresso immediatamente.

Enhan (Enhancer)

Questo effetto regola gli armonici più acuti, rendendo più chiaro e definito il suono.



1 Sens

Valore: 0–100

Imposta con quale intensità avviene applicato l'Enhancer.

2 Freq

Valore: 1.0–10.0 kHz

Imposta il limite inferiore delle frequenze a cui viene applicato l'effetto dell'enhancer.

3 Mix Level

Valore: 0–100

Imposta il livello degli armonici prodotti dall'Enhancer che vengono mixati con il suono sorgente.

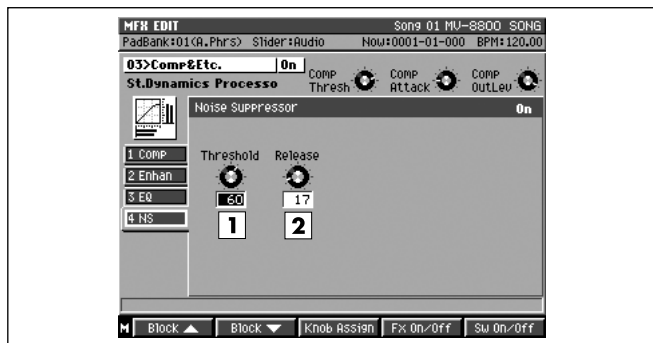
4 Output Level

Valore: 0–100

Imposta il volume di uscita.

NS (Noise Suppressor)

Sopprime il rumore (come il rumore di fondo e il ronzio proveniente dai microfoni) quando non viene prodotto alcun suono. Il soppressore di rumore osserva il livello in ingresso al fondo della catena di effetti, e quando non vi è ingresso, elimina qualsiasi emissione in uscita.



1 Threshold

Valore: 0–100

Imposta il livello di volume a cui inizia il silenziamento. Impostate un valore elevato quando vi è molto rumore, e se il livello di rumore è inferiore, riducete il valore.

2 Release

Valore: 0–100

Imposta il tempo che trascorre dal momento in cui inizia il silenziamento e il momento in cui il volume raggiungere lo 0.

MEMO

- Se il livello threshold è troppo basso, l'effetto è nullo; se è troppo elevato, vengono silenziati anche i suoni che volete ascoltare. Inoltre, se il tempo di rilascio è troppo lungo, il rumore resta udibile durante questa fase; se è troppo breve, suona innaturale. Impostatelo in un punto adatto alle condizioni di rumore presenti in quel momento.

■ Altri blocchi effetti

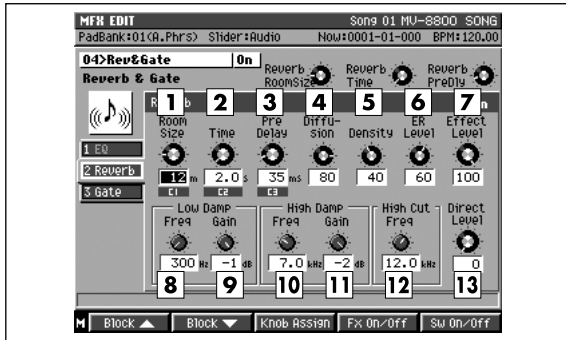


- EQ (3 Band EQ) (p. 18)

04 Reverb & Gate

Reverb

Questo è un riverbero digitale di alta qualità. Arricchisce il suono con le riverberazioni, rendendolo simile a quello prodotto in una sala da concerto.



1 Room Size

Valore: 5–40 m

Imposta la dimensione dell'ambiente. Per esempio, il valore "10m" vi offre il riverbero che si genera in uno spazio grande dieci metri.

2 Time

Valore: 0.1–32 sec

Imposta la durata del riverbero in secondi.

3 Pre Delay

Valore: 0–200 msec

Imposta il tempo di ritardo tra il suono sorgente e l'inizio del suono del riverbero. Questo valore indica la distanza dalla sorgente sonora.

4 Diffusion

Valore: 0–100

Aumentando questo valore si intensifica il senso di ampiezza dello spazio. È efficace riproducendo in stereo.

5 Density

Valore: 0–100

Aumentando questo valore si rende più denso il suono del riverbero. Per ricreare i suoni di sale o garage, rendetelo più diffuso.

6 ER Level

Valore: 0–100

Aumentando il valore di questo parametro, viene incrementato il volume delle prime riflessioni.

MEMO

- Le prime riflessioni sono le riflessioni dirette che provengono dalle pareti. Potete sentirle all'inizio del suono del riverbero.

7 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono del riverbero. Abbassatelo

per bilanciarlo con il livello del suono diretto.

8 Low Damp Freq

Valore: 50–4000 Hz

Imposta il limite superiore della gamma di frequenze che viene smorzata da "Low Damp." La funzione Low Damp smorza la banda delle basse frequenze del riverbero più velocemente delle altre bande, rendendo più chiaro l'effetto del riverbero.

9 Low Damp Gain

Valore: -36–0 dB

Imposta l'intensità di Low Damp.

10 High Damp Freq

Valore: 1–20 kHz

High Damp, attenuando per prime le frequenze acute rende più naturale il suono del riverbero. Imposta il limite inferiore della gamma di frequenze da smorzare.

MEMO

- Nel mondo reale, le frequenze più acute del riverbero si riducono più velocemente delle altre bande.

11 High Damp Gain

Valore: -36–0 dB

Imposta l'intensità di High Damp.

MEMO

- Combinando Low Damp e High Damp, potete ricreare le caratteristiche della stanza, come il materiale delle superfici (cioè le loro caratteristiche di assorbimento del suono.)

12 High Cut Freq

Valore: 0.2–20 kHz

La banda di frequenze del riverbero che supera questa frequenza viene smorzata delicatamente per creare una riverberazione più stabile. Non vengono create variazioni basate sul tempo.

13 Direct Level

Valore: 0–100

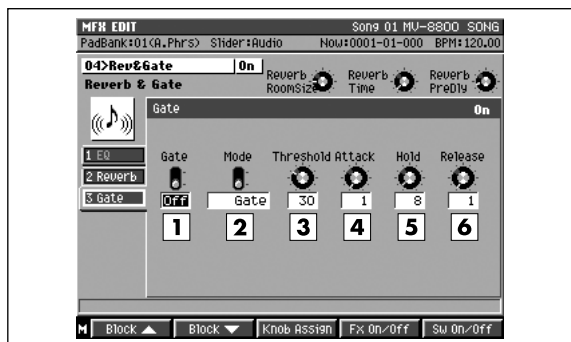
Imposta il volume del suono sorgente.

MEMO

- Per rendere più semplici le impostazioni gate quando usate questa funzione per ottenere effetti di riverbero speciali, impostate dei tempi di riverbero più lunghi. In questi casi, invece di usare Low Damp o High Damp per cambiare il tono, fatelo con le impostazioni High Cut frequency o tramite l'equalizzazione in uno stadio precedente. Per ottenere una riverbero gate incisivo, usate dei tempi di attack e release estremamente brevi, e impostate la durata così che corrisponda al ritmo, con l'impostazione Hold Time. Per ottenere un riverbero reverse, impostate un tempo di attacco piuttosto lungo, e mantenete un tempo di rilascio breve.

Gate

Questo taglia il segnale. Fornisce anche il caratteristico effetto gate che taglia il suono del riverbero quando viene prodotto, offrendovi riverberi ducking, e altri effetti particolari.



1 Gate (Gate Switch)

Valore: Off, On

Attiva e disattiva la funzione gate che taglia l'uscita del suono del riverbero in funzione del volume del suono sorgente.

MEMO

- L'interruttore del blocco dell'effetto (premete [F5](Fx On/Off) per cambiare) viene condiviso con il blocco Reverb. Per disattivare solo il Gate, impostate l'interruttore Gate su Off.

2 Mode

Valore	Spiegazione
Gate	(Gate Reverb) Quando il volume sorgente scende al di sotto di un certo livello, il gate si chiude creando l'effetto del suono del riverbero che viene tagliato con un gate reverb.
Duck	(Ducking Reverb) Quando il volume sorgente si alza sufficientemente, il gate si chiude, creando l'effetto del ducking reverb. Arrestate il suono del riverbero solo quando vi è un suono intenso in ingresso, così da evitare che il suono originale resti confuso con il suono del riverbero.

3 Threshold

Valore: 0–100

Imposta il livello di volume in ingresso che fa chiudere il gate che taglia il suono del riverbero.

4 Attack

Valore: 1–100

Imposta il tempo impiegato dal gate per aprirsi completamente dopo che è stato innescato.

5 Hold

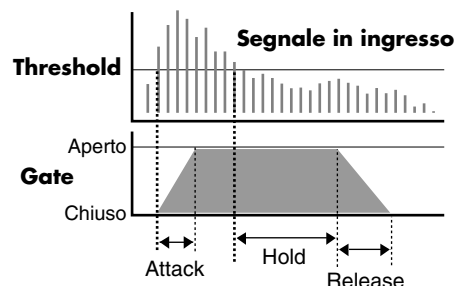
Valore: 1–100

Imposta il tempo impiegato dal gate per iniziare a chiudersi dopo che il suono sorgente è sceso al di sotto del livello di soglia.

6 Release

Valore: 1–100

Imposta il tempo impiegato dal gate per chiudersi una volta che è trascorso l'hold time.



Altri blocchi effetti

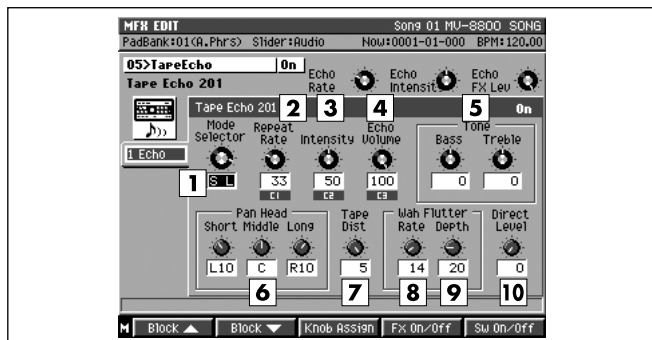


- EQ (3 Band EQ) (p. 18)

05 Tape Echo 201

Echo (Tape Echo 201)

Simula la sezione eco a nastro dello Space Echo Roland RE-201.



1 Mode Selector

L'RE-201 aveva tre testine di riproduzione per creare tempi di ritardo differenti (Short, Medium, e Long delay) contemporaneamente. Usate il parametro Mode Selector per impostare le combinazioni di testine di riproduzione da usare. Per esempio, impostando "ML," vengono selezionate le testine short e middle (breve e medio).

Valore	Testine di riproduzione da usare
S	Short
M	Middle
L	Long
SM	Short e Middle
ML	Middle e Long
S L	Short e Long
SML	Tutte

2 Repeat Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità del nastro. Corrisponde al tempo di ritardo nei moderni effetti di delay. Aumentando il valore, l'intervallo tra i suoni del delay si accorcia.

3 Intensity

Valore: 0–100

Imposta numero di ripetizioni del suono del delay. Questo corrisponde all'impostazione feedback dei delay contemporanei. Aumentando questo valore si aumenta il numero di ripetizioni.

4 Echo Volume

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono dell'eco. Abbassatelo per ottenere il bilanciamento corretto con il suono diretto.

5 Bass/Treble

Valore: -100–100

Queste sono le regolazioni dei bassi e degli acuti del suono dell'eco. Con il valore 0, il suono non cambia.

6 Pan Head Short, Pan Head Middle, Pan Head Long

Valore: L63–R63

Queste sono le impostazioni del pan (sinistra – destra) di ognuna delle testine dei tempi di ritardo Short, Medium, e Long. Questo parametro non era presente nell'RE-201 originale.

7 Tape Dist.

Valore: 0–5

Questo parametro aggiunge le caratteristiche di distorsione del nastro. Riproduce quelle minime variazioni nel tono che possono essere misurate solamente con gli strumenti. La distorsione diviene più intensa aumentando questo valore.

8 Wow/Flutter Rate

Valore: 0–100

L'oscillazione diviene più rapida alzando il valore di Wow/Flutter Rate.

MEMO

- L'oscillazione di più frequenze che deriva dal consumo del nastro e dalle irregolarità nella rotazione viene chiamata wow e flutter. (Questo fenomeno viene chiamato "wow" quando si verifica a basse velocità di rotazione, e "flutter" quando il nastro gira più veloce.)

9 Wow/Flutter Depth

Valore: 0–100

L'oscillazione diviene più intensa alzando il valore di Wow/Flutter Depth.

10 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente.

MEMO

- Poiché l'RE-201 SPACE ECHO è stato prodotto dal 1974, un gran numero di fan lo stanno ancora usando. Questo algoritmo riproduce fedelmente il suono dell'eco a nastro dell'unità originale, basandosi sull'unità originale e sui dati di progettazione. Inoltre include le impostazioni necessarie a rendere le oscillazioni provocate dal motore, la distorsione, e il pan di ognuna delle tre testine (una caratteristica non presente sull'originale). Ora potete ottenere facilmente quel caldo suono di eco Lo-Fi, differente dal suono chiaro dei delay digitali di oggi. Potete cambiare la velocità delle ripetizioni (velocità del nastro) con le manopole Realtime Effects, e godervi la sensazione realistica di agire su questo dispositivo vintage.

10 High Damp Gain

Valore: -36–0 dB

Imposta l'intensità del High Damp.

MEMO

- Combinando Low Damp e High Damp, potete ricreare le caratteristiche della stanza, come il materiale delle superfici (cioè le loro caratteristiche di assorbimento del suono).

11 Feedback

Valore: 0–100

Imposta la durata delle ripetizioni del suono del delay.

Con il valore 0, ogni suono ritardato viene eseguito solo una volta.

NOTE

- Aumentando eccessivamente il valore potrebbe prodursi oscillazione nel suono.

12 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente.

11 High Damp Gain

Valore: -36–0 dB

Imposta l'intensità del High Damp.

12 Feedback Level

Valore: 0–100

Imposta la durata delle ripetizioni del suono del delay. Con il valore 0, ogni suono ritardato viene eseguito solo una volta.

NOTE

- Aumentando eccessivamente il valore potrebbe prodursi oscillazione nel suono.

13 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente.

Normalmente, potete avvertire al meglio l'effetto RSS impostando il livello del delay mono a 0. Con L-R shift impostato a 0 (nessuno spostamento), l'effetto RSS può essere difficile da sentire. I punti da conoscere quando sincronizzate il delay al tempo della song sono gli stessi dell'algoritmo 06 EZ Delay (p. 25).

RSS (Roland Sound Space) è una tecnologia per gli effetti speciali che vi permette di riprodurre suoni tridimensionali con diffusori stereo ordinari. La tecnologia RSS viene usata, in parte, in questo algoritmo, che vi dà l'effetto di avere il suono posizionato esattamente ai vostri lati (fuori dal campo definito dai diffusori sinistro e destro). (Su alcuni processori effetti Roland che usano la tecnologia RSS dedicata, potete controllare liberamente la direzione (sopra, sotto o dietro), così come la distanza (vicino o lontano), da cui proviene apparentemente il suono.)

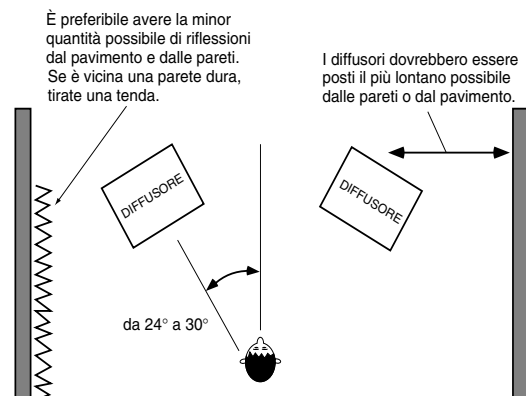
Affinché l'effetto RSS offra le migliori prestazioni, ricordate quanto segue.

- Funziona meglio in ambienti con poca riverberazione.
- Sono più adatti i diffusori con un solo altoparlante. Sono anche adatti diffusori coassiali o coassiali virtuali a più vie.
- I diffusori devono essere distanziati il più possibile dalle pareti laterali.
- Non separate eccessivamente i diffusori sinistro e destro.
- I punti migliori per l'ascolto sono indicati sotto.



Per i Diffusori Stereo

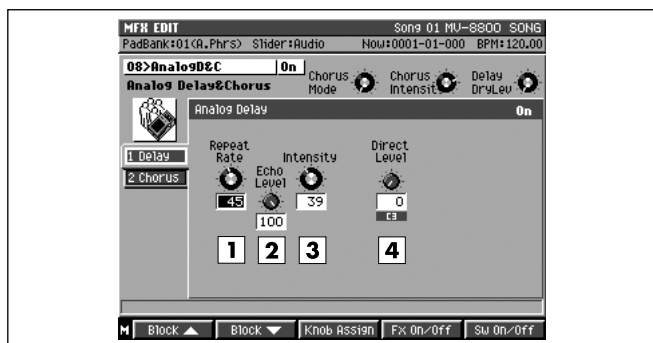
Questo suono è stato creato per essere riprodotto specificamente tramite diffusori. L'effetto corretto non può essere ottenuto ascoltando in cuffia.



08 Analog Delay & Chorus

Delay (Virtual Analog Delay)

Questo effetto simula i delay analogici compatti usati per chitarra negli anni '80. Questo genera la sensazione caratteristica delay analogici, offrendovi quel suono morbido e vellutato.



1 Repeat Rate

Valore: 0–100

Corrisponde al tempo di ritardo di una normale unità di delay odierna. Più alto il valore selezionato, più breve l'intervallo del suono del delay.

2 Echo Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono del delay.

3 Intensity

Valore: 0–100

Imposta numero di ripetizioni del suono del delay. Questo corrisponde all'impostazione feedback dei delay contemporanei.

Aumentando questo valore si aumenta il numero di ripetizioni.

4 Direct Level

Valore: 0–100

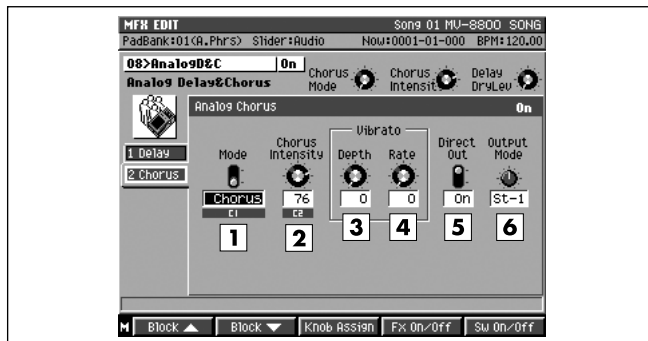
Imposta il volume del suono sorgente.

MEMO

- Questo effetto riproduce alcuni parametri, come la risposta in frequenza, dell'eco analogico compatto BOSS prodotto a metà degli anni '80. Mentre simula le limitazioni delle prestazioni del "BBD (analog IC)", i tempi di ritardo sono più brevi di altri effetti di delay. Benché l'unità originale non abbia l'impostazione del livello del suono diretto, l'abbiamo inclusa in questo algoritmo per una maggiore praticità.

Chorus (Virtual Analog Chorus)

Questo algoritmo riproduce il suono del BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Aggiunge un effetto vibrante e ampiezza al suono sorgente.



1 Mode (CE Mode)

Valore: Chorus, Vibrato

Alterna il suono tra i modi chorus e vibrato.

MEMO

- Questo algoritmo riproduce fedelmente il suono del CE-1 originale, basandosi sulle specifiche di sviluppo. In modo chorus (Chorus), potete ottenere l'effetto del vibrato dell'intonazione-chorus aggiunto al suono sorgente. In modo vibrato (Vibrato), la forma d'onda e la velocità dell'oscillazione dell'intonazione differiscono dal suono del chorus. (Benché i successivi effetti di vibrato BOSS non inserissero nel mix il suono sorgente, il CE-1 mixava il suono sorgente anche quando veniva impostato sul vibrato.)

2 Chorus Intensity

Valore: 0–100

Quando CE Mode è Chorus, imposta l'intensità dell'effetto Chorus.

3 Vibrato Depth

Valore: 0–100

Quando CE Mode è Vibrato, imposta l'intensità del vibrato dell'intonazione.

4 Vibrato Rate

Valore: 0–100

Quando CE Mode è Vibrato, imposta la velocità del vibrato dell'intonazione.

5 Direct Out

Valore: Off, On

Questo interruttore determina se il suono sorgente (anche se monofonico) viene mixato o meno con il suono dell'effetto. Sul CE-1 originale, questo parametro era fisso su ON.

6 Output Mode

Seleziona il formato dell'uscita (mono/stereo). Include due impostazioni stereo differenti.

Valore	Spiegazione
Mono	L'uscita è monofonica.
St-1(Stereo-1)	Il suono del chorus della vibrazione dell'intonazione, la cui fase è invertita tra sinistra e destra, viene mixato con il suono sorgente. Questo è un effetto Chorus più ampio, con un debole senso di posizionamento.
St-2(Stereo-2)	L'uscita sinistra contiene il suono sorgente, e il lato destro contiene il suono oscillante del chorus.

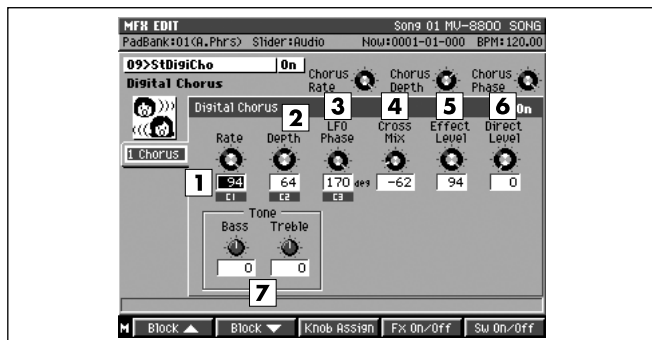
MEMO

- Il modo output fu aggiunto ad un modello successivo, il CE-3. (I suoni del CE-1 vengono riprodotti da “Mono” e “St-1.”)

09 Digital Chorus

Chorus (Digital Chorus)

Questo effetto dona al suono una maggiore ampiezza spaziale aggiungendo il vibrato.



1 Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità del vibrato dell'intonazione.

2 Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità del vibrato dell'intonazione.

3 LFO Phase

Valore: 0–180 deg

Imposta il grado di spostamento della fase sinistra e destra nel Low Frequency Oscillator (LFO) che produce il vibrato dell'intonazione (vedi il MEMO).

MEMO

- Quando impostate il la fase dell'LFO, potete spostare la temporizzazione della salita e della discesa dell'intonazione del suono del chorus sinistro e destro. A 0 deg. (0 gradi), le intonazioni sinistra e destra si alzano e si abbassano insieme. A 180 gradi, sono completamente opposte. Impostando un piccolo spostamento, specialmente con l'ingresso monofonico, si mette in risalto l'effetto di allargamento.

4 Cross Mix

Valore: -100–100

Questo invia il suono del chorus sinistro nel canale destro e il chorus del lato destro nel sinistro, creando così un maggior senso di ampiezza.

Le impostazioni con valori positivi fanno sì che il suono del chorus torni con la fase normale, e le impostazioni con valori relativi lo fanno tornare con la fase invertita.

MEMO

- Impostando un valore moderatamente negativo per Cross Mix, potete ottenere un chorus stereo con una particolare sensazione di fluttuazione.

5 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono del chorus. Questo viene

normalmente impostato a 100.

6 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente.

7 Bass/Treble

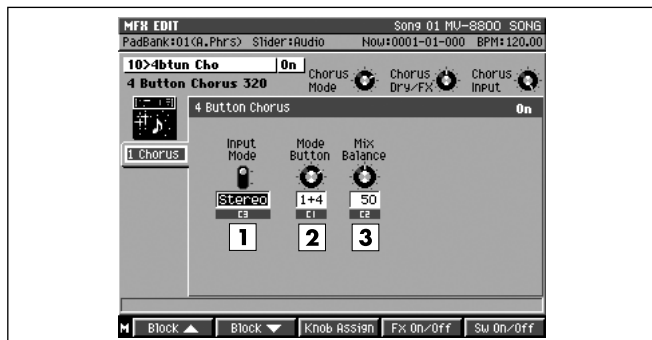
Valore: -100–100

Queste sono le impostazioni dei bassi e degli acuti del chorus. Con il valore 0, il suono non cambia.

10 4 Button Chorus 320

Chorus (4 Button Chorus: Virtual SDD-320)

Questo effetto crea ampiezza spaziale.



1 Input

Valore: Mono, Stereo

Questa impostazione determina se il suono sorgente stereo viene convertito in mono (Mono) o lasciato così com'è (Stereo). (Sull'SDD-320, questo si otteneva con i collegamenti delle prese di ingresso.)

2 Mode Button

Valore: 1-4, 1+4, 2+4, 3+4

L'SDD-320 è dotato di quattro tasti dei modi per cambiare l'effetto. Questa impostazione determina quali tasti sono stati premuti. ("1+4" rappresenta la condizione in cui i tasti 1 e 4 sono stati premuti simultaneamente.)

3 Mix Balance

Valore: 0-100

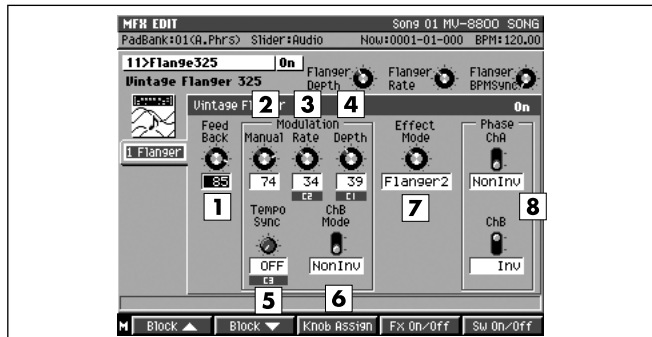
Imposta il bilanciamento di volume tra il suono sorgente e il suono dell'effetto. L'impostazione 50 vi offre lo stesso bilanciamento dell'SDD-320. A 0 viene emesso solo il suono sorgente, a 100 solo l'effetto.

MEMO

- Questo effetto cambia delicatamente a seconda delle impostazioni dei tasti Mode. Provate ognuno dei modi e selezionate quello più adatto a voi.
- Il Roland SDD-320, nato nel 1979 e prodotto per otto anni, era un notevole effetto analogico che aggiungeva ampiezza spaziale. Il pannello offriva solo cinque tasti (quattro tasti dei modi operativi e un tasto OFF), che permettevano all'utente di selezionare gli effetti. Benché sia un effetto della famiglia dei chorus, la sua caratteristica particolare era l'ampiezza naturale priva di un forte vibrato. Questo modello ha ancora un gran numero di fan tra gli artisti del remix, e così via.

11 Vintage Flanger 325

Flanger (Vintage Flanger)



1 Feedback

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'effetto flanger. È disabilitato in modo Chorus.



- Riproducendo fedelmente il funzionamento dell'SBF-325, impostare un valore troppo alto può provocare l'autoscillazione. Fate attenzione ad evitare che questi suoni danneggino il vostro udito o le vostre apparecchiature di riproduzione.

2 Manual

Valore: 0–100

Imposta la frequenza centrale dell'effetto. Questo cambia l'intonazione del suono metallico del flanger.

3 Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità di oscillazione del suono del flanger. In Tempo Sync questo è disabilitato, e non potete eseguire l'impostazione.

4 Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'oscillazione del suono del flanger.

5 Tempo Sync

Valore: OFF, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Impostate questo parametro quando sincronizzate l'impostazione Rate al tempo della song. Quando non vi sincronizzate, impostatelo su "OFF." Quando selezionate la nota, l'impostazione Rate è disabilitata, e Rate viene impostato sulla durata della nota corrispondente al tempo della song.



- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione possibile di Rate, per i cambiamenti del tempo della song, il Rate potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare "?" prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è

stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

6 ChB Mode (Channel B Modulation Phase)

Valore: NonInv, Inv

Questo viene normalmente impostato su "Normal" (NonInv). Impostandolo su "Invert" (Inv) si inverte la fase della modulazione (salita e discesa) nel canale destro. Potete far sì che l'effetto di modulazione nei canali sinistro e destro sia opposto tra i due canali.



- Questo algoritmo riproduce fedelmente il suono dell'SBF-325, offrendo numerose variazioni degli effetti, e crea potenti suoni con le caratteristiche del flanger analogico. Il flanger analogico SBF-325, nato nel 1979, fu prodotto per circa cinque anni. Anche ora, è apprezzato dai musicisti, inclusi quelli della scena della musica dance, ma è una delle macchine che sta diventando difficile da trovare.

7 Effect Mode

Imposta il tipo di effetto. Provate ogni modo e selezionate quello più adatto.

Valore	Spiegazione
Flanger1	Un flanger generico monofonico
Flanger2	Un flanger stereo che utilizza il posizionamento stereo del suono sorgente
Flanger3	Un flanger cross mix che offre un effetto più intenso
Chorus	Un effetto chorus

8 Phase ChA (Channel A Phase)/ Phase ChB (Channel B Phase)

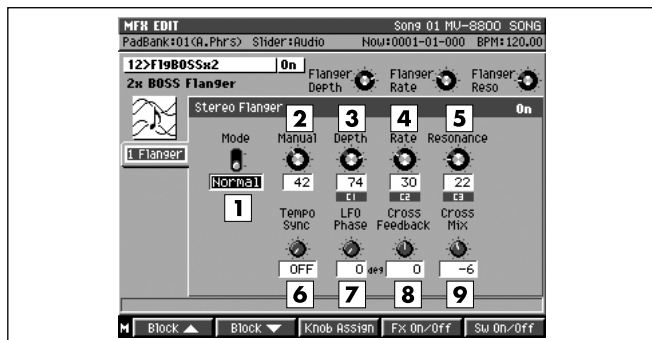
Valore: NonInv Inv

Imposta la fase dei canali sinistro e destro quando il suono sorgente viene mixato con il suono del flanger. "Normal" (NonInv) corrisponde alla fase positiva (+), "Invert" (Inv) a invertita, o fase negativa (-). Questo cambia l'ampiezza del suono. Controllate il suono con l'effetto, e selezionate l'impostazione più appropriata.

12 2x BOSS Flanger

Flanger (Stereo flanger)

Aggiunge una particolare modulazione del suono metallico al suono sorgente.



1 Model Type

Seleziona il modello di flanger simulato.

Valore	Spiegazione
Normal	(Tipo normale <BOSS BF-2>)
HiBand	(Tipo High-Band <BOSS HF-2>) Impostando HiBand si alza il suono del flanger di un'ottava rispetto a Normal.

2 Manual

Valore: 0–100

Imposta la frequenza centrale dell'effetto. Questo cambia l'intonazione del suono metallico del flanger.

3 Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'oscillazione del flanger.

4 Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità di oscillazione del suono del flanger.
In Tempo Sync questo è disabilitato, e non potete
eseguire l'impostazione.

5 Resonance

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'effetto flanger. Corrisponde al parametro "Feedback" di 11 Vintage Flanger 325 (p. 33).

NOTE

- Un valore troppo elevato di Resonance può provocare oscillazioni estreme. Fate attenzione ad evitare che questi suoni danneggino il vostro udito o le vostre apparecchiature di riproduzione.

6 Tempo Sync

[illegible]

Impostate questo parametro quando sincronizzate l'impostazione Rate al tempo della song. Quando non vi

sincronizzate, impostatelo su “OFF.” Quando selezionate la nota, l'impostazione Rate è disabilitata, e Rate viene impostato sulla durata della nota corrispondente al tempo della song.

MEMO

- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione possibile di Rate, per i cambiamenti del tempo della song, il Rate potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

7 LFO Phase

Valore: 0–180 deg

Imposta il grado di spostamento della fase nel Low Frequency Oscillator (LFO) che produce il ciclo del flanger. Potete cambiare la temporizzazione della fase ascendente e discendente della modulazione dei canali sinistro destro. A 0 deg. (0 gradi), i suoni degli effetti sinistro e destro salgono e scendono insieme. A 180 gradi, sono completamente opposti.

8 Cross Feedback

Valore: -100–100

Questa impostazione fa sì che il suono del flanger di ognuno dei canali sinistro e destro torni all'ingresso del canale opposto. Questo crea un effetto flanger ancora più intenso. Il "+" indica che il suono del flanger torna con la fase normale, e il "-" che il suono torna con la fase invertita.

NOTE

- Un valore troppo elevato di Cross Feedback può provocare oscillazioni estreme. Fate attenzione ad evitare che questi suoni danneggino il vostro udito o le vostre apparecchiature di riproduzione.

9 Cross Mix

Valore: -100–100

Questa impostazione fa sì che il suono del flanger di ognuno dei canali sinistro e destro venga mixato con il suono del flanger del canale opposto.

Valori positivi mixano i suoni in fase, e valori negativi li mixano con la fase invertita.

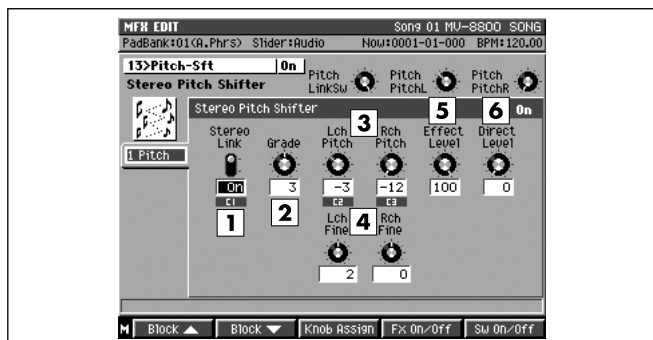
MEMO

- Cross Feedback e Cross Mix sono effetti che non potete ottenere anche usando due flanger veri collegati in parallelo. Questi parametri sono stati aggiunti a questo algoritmo considerandone il loro utilizzo in stereo. Impostando un valore negativo per Cross Mix, potete ottenere un effetto flanger stereo una particolare sensazione di fluttuazione.

13 Stereo Pitch Shifter

Pitch (Stereo pitch shifter)

Questo effetto cambia l'intonazione del suono sorgente. La quantità di trasposizione può essere impostato separatamente per ogni canale.



1 Stereo Link

Valore: Off, On

Seleziona se la trasposizione dei canali sinistro e destro deve essere uguale o viene impostata indipendentemente. Come l'impostazione "ON," la trasposizione del canale destro resta legata a quella del canale sinistro.

2 Grade

Valore: 1, 2, 3, 4, 5

Imposta la qualità del suono dell'effetto. Più alto è il valore, maggiore è la naturalezza del suono ottenuto; però, questo aumenta anche il ritardo dal suono sorgente. A seconda delle impostazioni, potreste avvertire qualche interruzione dei suoni di batteria e di altre parti, per cui selezionate l'impostazione adatta dopo aver ascoltato il suono con impostazioni differenti.

3 Lch Pitch/Rch Pitch (Left/Right Channel Pitch)

Valore: -12-12

Imposta la trasposizione dei canali sinistro e destro. Potete regolare la trasposizione in semitoni.

4 Lch Fine/Rch Fine (Left/Right Channel Fine Pitch)

Valore: -100-100

Imposta la trasposizione dei canali sinistro e destro. Potete regolare la trasposizione in cent (1/100 di semitono) per una regolazione fine della trasposizione.



- Quando Stereo Link è on, i cambiamenti nell'impostazione del canale destro vengono ignorati.

5 Effect Level

Valore: 0-100

Imposta il volume dell'effetto.

6 Direct Level

Valore: 0-100

Imposta il volume del suono sorgente.

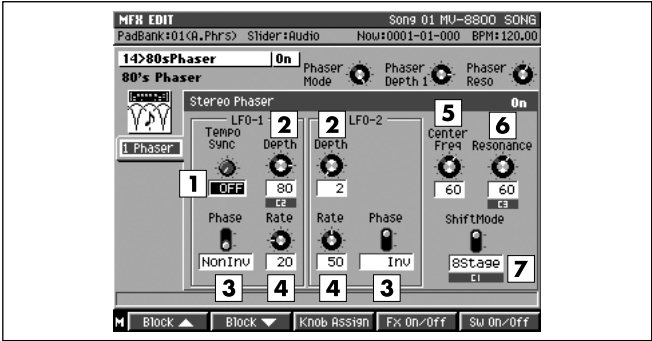


- Quando volete cambiare semplicemente l'intonazione del suono sorgente, impostate il livello diretto a 0.

14 80s Phaser

Phaser (Stereo Phaser)

Questo effetto offre due phaser monofonici collegati in parallelo.



1 Tempo Sync

Valore: OFF, ♯₃, ♭, ♮, ♯₃, ♭, ♮, ♯₃, ♭, ♮, ♯₃, ♭, ♮, ♯₃, ♭, ♮,
○x1 – ○x4

Questa impostazione sincronizza l'LFO1 rate al tempo della song. Quando non vi sincronizzate, impostatela su "OFF." Quando selezionate la nota, l'impostazione LFO1 Rate è disabilitata, e LFO1 Rate viene impostato sulla durata della nota corrispondente al tempo della song.

MEMO

- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione possibile di Rate, per i cambiamenti del tempo della song, il Rate potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

2 Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità del suono oscillante.

3 Phase

Valore: NonInv, Inv

Imposta la fase dell'oscillazione sinistra e destra. Col valore "Normal" (NonInv), entrambe hanno la stessa fase; con "Invert" (Inv), la fase del canale destro è invertita.

4 Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità del suono oscillante. Quando Tempo Sync è attivo, questo parametro è disabilitato, e non potete effettuare questa impostazione.

MEMO

- Queste sono le impostazioni dell'LFO2. Le funzioni di questi parametri sono le stesse di LFO1 (però, non esiste la funzione Tempo Sync).

5 Center Freq

Valore: 0–100

Imposta la frequenza centrale a cui viene applicato l'effetto phaser. Aumentando questo valore si sposta il punto dell'effetto phaser in gamme di frequenze più acute.

6 Resonance

Valore: 0–100

Aumentando questo valore si da un suono più caratteristico all'effetto.

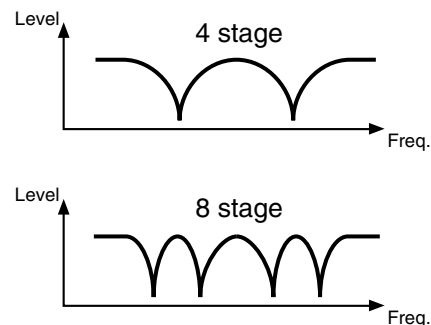
NOTE

- Un valore troppo elevato di Resonance può provocare oscillazioni estreme. Fate attenzione ad evitare che questi suoni danneggino il vostro udito o le vostre apparecchiature di riproduzione.

7 Shift Mode

Valore: 4Stage, 8Stage

Imposta il numero di stadi del circuito di pitch shift (quattro (4STG) o otto (8STG)). Impostandolo su otto stadi (8STG) aumenta il numero dei punti di frequenza che vengono cancellati, creando un effetto più incisivo.



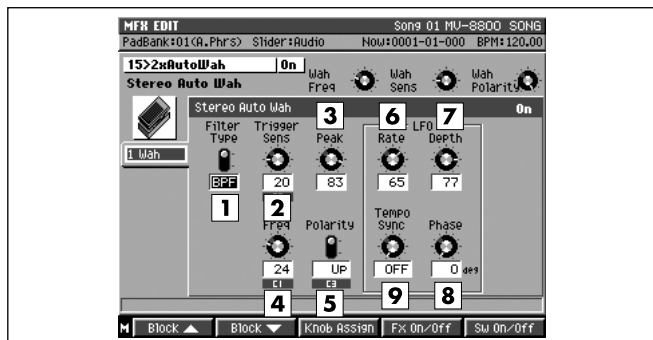
MEMO

- Questo algoritmo riproduce il suono dei phaser da 2U rack dei primi anni '80. Due phaser monofonici con un solo ingresso e una sola uscita sono disposti in parallelo. Due oscillatori (LFO) che creano il suono oscillante installati in ogni phaser, permettono la creazione di complessi pattern di modulazione. Le velocità dei suoni oscillanti di LFO1 e LFO2 differiscono. LFO1 crea una modulazione estremamente lenta, mentre quella dell'LFO2 è più rapida. Potete impostare la fase di ognuno indipendentemente, e creando un'oscillazione ampia con LFO1 e un'oscillazione molto breve dalla fase invertita con l'LFO2, potete dare al suono una sensazione di grande ampiezza.

15 Stereo Auto Wah

Wah (Stereo Auto Wah)

Questo algoritmo offre due autowah collegati in parallelo, per un funzionamento stereofonico.



1 Filter Type

Imposta il tipo di filtro usato per creare lo wah. (Figura del parametro Filter p. 16)

Valore	Spiegazione
LPF	(Low pass filter) Passa le frequenze sotto alla cutoff frequency. Crea l'effetto wah in un'ampia gamma di frequenze.
BPF	(Band pass filter) Passa le frequenze vicine alla cutoff frequency (centrale). Mantiene l'effetto wah in una gamma di frequenze ristretta.

2 Trigger Sens

Valore: 0–100

Imposta il livello di sensibilità quando l'effetto wah viene attivato dai cambiamenti del volume del suono sorgente. L'effetto wah viene aggiunto a volumi più bassi aumentando questo valore.

3 Peak

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'effetto wah vicino alla frequenza di riferimento. L'intervallo si restringe aumentando questo valore; abbassando il valore, ottenete l'effetto wah su una gamma più ampia.

4 Freq

Valore: 0–100

Imposta la frequenza di riferimento dell'effetto wah. Più alto è il valore impostato, più acuta diviene la frequenza.

5 Polarity

Valore: Down, Up

Quando l'effetto wah viene attivato dai cambiamenti del volume del suono sorgente, questa impostazione seleziona se l'effetto deve prodursi nelle frequenze acute (UP) o nelle frequenze basse (DOWN).

6 LFO Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità del suono periodico dello wah. Se usate Tempo Sync, questo parametro è disabilitato, e non potete effettuare questa impostazione.

7 LFO Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità del suono periodico dello wah.

8 LFO Phase

Valore: 0–180 deg

Sposta la fase del Low Frequency Oscillator (LFO) che produce il ciclo di apertura/chiusura dello stereo wah. Potete cambiare la temporizzazione degli effetti wah ciclici nei canali sinistro e destro. A "0deg" (0 gradi), gli effetti wah sinistro e destro si aprono e chiudono insieme. A 180 gradi, sono completamente opposti.

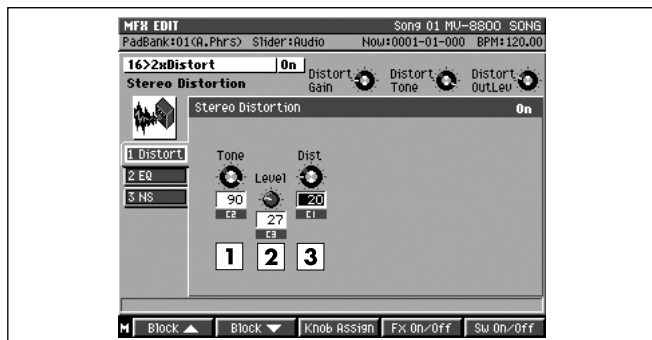
9 Tempo Sync

Valore: OFF, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 3, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576, 2097152, 4194304, 8388608, 16777216, 33554432, 67108864, 134217728, 268435456, 536870912, 1073741824, 2147483648, 4294967296, 8589934592, 17179869184, 34359738368, 68719476736, 137438953472, 274877906944, 549755813888, 1099511627776, 2199023255552, 4398046511104, 8796093022208, 17592186044416, 35184372088832, 70368744177664, 140737488355328, 281474976710656, 562949953421312, 1125899906842624, 2251799813685248, 4503599627370496, 9007199254740992, 18014398509481984, 36028797018963968, 72057594037927936, 144115188075855872, 288230376151711744, 576460752303423488, 1152921504606846976, 2305843009213693952, 4611686018427387904, 9223372036854775808, 18446744073709551616, 36893488147419103232, 73786976294838206464, 147573952589676412928, 295147905179352825856, 590295810358705651712, 1180591620717411303424, 2361183241434822606848, 4722366482869645213696, 9444732965739290427392, 18889465931478580854784, 37778931862957161709568, 75557863725914323419136, 151115727451828646838272, 302231454903657293676544, 604462909807314587353088, 1208925819614629174706176, 2417851639229258349412352, 4835703278458516698824704, 9671406556917033397649408, 19342813113834066795298816, 38685626227668133590597632, 77371252455336267181195264, 154742504910672534362390528, 309485009821345068724781056, 618970019642690137449562112, 1237940039285380274899124224, 2475880078570760549798248448, 4951760157141521099596496896, 9903520314283042199192993792, 19807040628566084398385987584, 39614081257132168796771975168, 79228162514264337593543950336, 158456325028528675187087900672, 316912650057057350374175801344, 633825300114114700748351602688, 1267650600228229401496703205376, 2535301200456458802993406410752, 5070602400912917605986812821504, 10141204801825835211973625643008, 20282409603651670423947251286016, 40564819207303340847894502572032, 81129638414606681695789005144064, 162259276829213363391578010288128, 324518553658426726783156020576256, 649037107316853453566312041152512, 1298074214633706907132624082305024, 2596148429267413814265248164610048, 5192296858534827628530496329220096, 10384593717069655257060992658440192, 20769187434139310514121985316880384, 41538374868278621028243970633760768, 83076749736557242056487941267521536, 166153499473114484112975882535043072, 332306998946228968225951765070086144, 664613997892457936451903530140172288, 1329227995784915872903807060280344576, 2658455991569831745807614120560689152, 5316911983139663491615228241121378304, 10633823966279326983230456482242756608, 21267647932558653966460912964485513216, 42535295865117307932921825928971026432, 85070591730234615865843651857942052864, 170141183460469231731687303715884105728, 340282366920938463463374607431768211456, 680564733841876926926749214863536422912, 1361129467683753853853498429727072845824, 2722258935367507707706996859454145691648, 5444517870735015415413993718908291383296, 10889035741470030830827987437816582766592, 21778071482940061661655974875633165533184, 43556142965880123323311949751266331066368, 87112285931760246646623899502532662132736, 174224571863520493293247799005065324265472, 348449143727040986586495598010130648530944, 696898287454081973172991196020261297061888, 1393796574908163946345982392040522594123776, 2787593149816327892691964784081045188247552, 5575186299632655785383929568162090376495104, 11150372599265311570767859136324180752990208, 22300745198530623141535718272648361505980416, 44601490397061246283071436545296723011960832, 89202980794122492566142873090593446023921664, 178405961588244985132285746181186892047843328, 356811923176489970264571492362373784095686656, 713623846352979940529142984724747568191373312, 1427247692705959881058285969449495136382746624, 2854495385411919762116571938898990272765493248, 5708990770823839524233143877797980545530986496, 11417981541647679048466287755595961091061972992, 22835963083295358096932575511191922182123945984, 45671926166590716193865151022383844364247891968, 91343852333181432387730302044767688728495783936, 182687704666362864775460604089535377456991567872, 365375409332725729550921208179070754913983135744, 730750818665451459101842416358141509827966271488, 1461501637330902918203684832716283019655932542976, 2923003274661805836407369665432566039311865085952, 5846006549323611672814739330865132078623730171904, 11692013098647223345629478661730264157247460343808, 23384026197294446691258957323460528314494920687616, 46768052394588893382517914646921056628989841375232, 93536104789177786765035829293842113257979682750464, 187072209578355573530071658587684226515959365500928, 374144419156711147060143317175368453031918731001856, 748288838313422294120286634350736906063837462003712, 1496577676626844588240573268701473812127674924007424, 2993155353253689176481146537402947624255349848014848, 5986310706507378352962293074805895248510699696029696, 11972621413014756705924586149611790497021399392059392, 23945242826029513411849172299223580994042798784118784, 47890485652059026823698344598447161988085597568237568, 95780971304118053647396689196894323976171195136475136, 191561942608236107294793378393788647952342390272950272, 383123885216472214589586756787577295904684780545900544, 766247770432944429179173513575154591809369561091801088, 1532495540865888858358347027150309183618739122183602176, 3064991081731777716716694054300618367237478244367204352, 6129982163463555433433388108601236734474956488734408704, 12259964326927110866866776217202473468949912977468817408, 24519928653854221733733552434404946937899825954937634816, 49039857307708443467467104868809893875799651909875269632, 98079714615416886934934209737619787751599303819750539264, 196159429230833773869868419475239575503198607639501078528, 392318858461667547739736838950479151006397215279002157056, 784637716923335095479473677900958302012794430558004314112, 1569275433846670190958947355801916604025588861116008628224, 3138550867693340381917894711603833208051177722232017256448, 6277101735386680763835789423207666416102355444464034512896, 12554203470773361527671578846415332832204710888928069025792, 25108406941546723055343157692830665664409421777856138051584, 50216813883093446110686315385661331328818843555712276103168, 100433627766186892221372630771322662657637687111424552206336, 200867255532373784442745261542645325315275374222849104412672, 401734511064747568885490523085290650630550748445698208825344, 803469022129495137770981046170581301261101496891396417650688, 1606938044258990275541962092341162602522202993782792835301376, 3213876088517980551083924184682325205044405987565585670602752, 6427752177035961102167848369364650410088811975131171341205504, 12855504354071922204335696738729300820177623950262342682411008, 25711008708143844408671393477458601640355247900524685364822016, 51422017416287688817342786954917203280710495801049370729644032, 102844034832575377634685573909834406561420991602098741459288064, 205688069665150755269371147819668813122841983204197482918576128, 411376139330301510538742295639337626245683966408394965837152256, 822752278660603021077484591278675252491367932816789931674304512, 1645504557321206042154969182557350504982735865633579863348609024, 3291009114642412084309938365114701009965471731267159726697218048, 6582018229284824168619876730229402019930943462534319453394436096, 13164036458569648337239753460458804039861886925068638906788872192, 26328072917139296674479506920917608079723773850137277813577744384, 52656145834278593348959013841835216159447547700274555627155488768, 105312291668557186697918027683670432318895095400549111254310977536, 210624583337114373395836055367340864637790190801098222508621955072, 421249166674228746791672110734681729275580381602196445017243910144, 842498333348457493583344221469363458551160763204392890034487820288, 1684996666696914987166688442938726917102321526408785780068975640576, 3369993333393829974333376885877453834204643052817571560137951281152, 6739986666787659948666753771754907668409286105635143120275902562304, 13479973333575319897333507543509815336818572211270286240551805124608, 26959946667150639794667015087019630673637144422540572481103610249216, 53919893334301279589334030174039261347274288845081144962207220498432, 107839786668602559178668060348078522694548577690162289924414440996864, 215679573337205118357336120696157045389097155380324579848828881993728, 431359146674410236714672241392314090778194310760649159697657763987456, 862718293348820473429344482784628181556388621521298319395315527974912, 1725436586697640946858688965569256363112777243042596638790631055949824, 3450873173395281893717377931138512726225554486085193277581262111899648, 6901746346790563787434755862277025452451108972170386555162524223799296, 13803492693581127574869511724554050904902217944340773110325048447598592, 27606985387162255149739023449108101809804435888681546220650096895197184, 55213970774324510299478046898216203619608871777363092441300193790394368, 110427941548649020598956093796432407239217743554726184882600387580788736, 220855883097298041197912187592864814478435487109452369765200775161577472, 441711766194596082395824375185729628956870974218904739530401550323154944, 883423532389192164791648750371459257913741948437809479060803100646309888, 1766847064778384329583297500742918515827483896875618958121606201292619776, 3533694129556768659166595001485837031654967793751237916243212402585239552, 7067388259113537318333190002971674063309935587502475832486424805170479104, 14134776518227074636666380005943348126619871175004951664972849610340958208, 28269553036454149273332760011886696253239742350009903329945699220681916416, 56539106072908298546665520023773392506479484700019806659891398441363832832, 113078212145816597093331040047546785012958969400039613319782796882727665664, 226156424291633194186662080095093570025917938800079226639565593765455331328, 452312848583266388373324160190187140051835877600158453279131187530910662656, 904625697166532776746648320380374280103671755200316906558262375061821325312, 1809251394333065553493296640760748560207343510400633813116524750123642650624, 3618502788666131106986593281521497120414687020801267626233049500247285301248, 7237005577332262213973186563042994240829374041602535252466099000494570602496, 14474011154664524427946373126085988481658748083205070504932198000989141204992, 28948022309329048855892746252171976963317496166410141009864396001978282409984, 578960446186580977117854925043439539266349923328202820

16 Stereo Distortion

Distort (Stereo Distortion)

Questo è un distorsore analogico virtuale che riproduce il suono degli effetti compatti per chitarra.



1 Tone

Valore: 0–100

Regola la brillantezza del suono. Con valori elevati, la distorsione è forte e brillante.

2 Level

Valore: 0–100

Imposta il volume di uscita. La distorsione aumenta anche i livelli di volume: potete usare questo parametro per controllarlo.

3 Dist

Valore: 0–100

Imposta il grado di distorsione. Se il suono sorgente ha un livello di volume basso, potrebbe non esservi distorsione, anche con valori elevati di questo parametro.

MEMO

- Due distorsori sono collegati e disposti in parallelo (sinistro e destro) per rendere questo algoritmo utilizzabile in stereo. Se non potete regolare sufficientemente il tono con il controllo Tone, usate l'equalizzatore nello stadio successivo.

■ Altri blocchi effetti

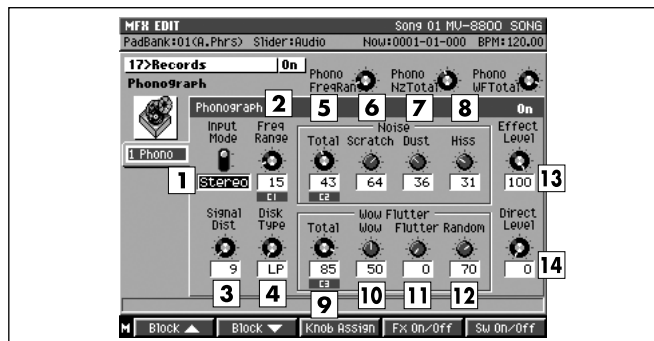


- EQ (3 Band EQ) (p. 18)
- NS (Noise Suppressor) (p. 21)

17 Phonograph

Phono (Phonograph)

Questo effetto ricrea il suono di un disco analogico in vinile.



1 Input Mode

Valore: Mono, Stereo

Usate questa impostazione per selezionare il giradischi stereo o mono per l'effetto.

2 Freq. Range

Valore: 0–100

Imposta la risposta in frequenza del giradischi. Abbassando il valore si degradano le caratteristiche di frequenza, rendendo il suono simile a quello dei sistemi più vecchi.

3 Signal Dist (Signal Distortion)

Valore: 0–100

Imposta il grado di distorsione. Più alto il valore impostato, maggiore la distorsione del suono.

4 Disk Type

Imposta la velocità di rotazione del giradischi. Questo influenza i cicli dei graffi e dei rumori riprodotti.

Valore	Spiegazione
LP:	33 1/3 r.p.m.
EP:	45 r.p.m.
SP:	78 r.p.m.

5 Noise Total

Valore: 0–100

Livello di rumore totale.

6 Scratch

Valore: 0–100

Graffi sul disco.

7 Dust

Valore: 0–100

Polvere sul disco.

8 Hiss

Valore: 0–100

Fruscio continuo.

Queste impostazioni aggiungono i rumori tipici del disco. Questi aumentano alzando il valore. Impostate ognuno dei livelli di rumore Scratch, Dust, e Hiss per ottenere il bilanciamento, poi regolate la quantità totale di rumore con il controllo Total Noise Level.

9 Wow Flutter Total

Valore: 0–100

Wow e flutter totale.

10 Wow

Valore: 0–100

Wow, irregolarità del ciclo di rotazione lungo.

11 Flutter

Valore: 0–100

Flutter, irregolarità del ciclo di rotazione breve.

12 Random

Valore: 0–100

Irregolarità di rotazione casuale.

Queste impostazioni determinano le irregolarità di rotazione del giradischi. Impostate ognuno dei livelli di Wow, Flutter, e Random per ottenere il bilanciamento, poi regolate l'intensità totale dell'effetto con il controllo Total Wow/Flutter.

13 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono dell'effetto. Viene normalmente impostato a 100.

14 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente. Viene normalmente impostato a 0. Alzatelo quando volete mixare il suono sorgente.

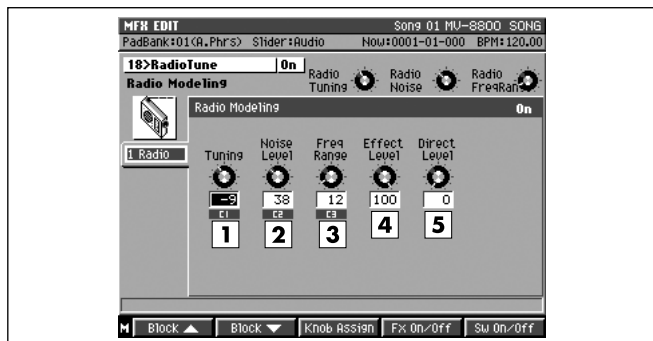
MEMO

- Riproducendo il suono di vecchi dischi come gli SP, potete rendere il suono più realistico impostando Input su "Mono." Questo effetto continua a creare il rumore durante le "parti silenziose del disco." Per arrestare velocemente il rumore, premete [F4 (FX ON/OFF)] per disattivare l'effetto.

18 Radio Modeling

Radio (AM radio modeling)

Questo effetto ricrea il suono riprodotto da una radio AM.



1 Tuning

Valore: -50—+50

Questa impostazione regola il grado di rumore che si genera sintonizzando la radio. Il valore 0 corrisponde alla sintonizzazione esatta.

2 Noise Level

Valore: 0—100

Imposta il livello di rumore.

3 Freq Range

Valore: 0—100

Imposta la risposta in frequenza della radio. Abbassando il valore si degradano le caratteristiche di frequenza, rendendo il suono simile a quello di un piccolo altoparlante della radio.

4 Effect Level

Valore: 0—100

Imposta il volume del suono dell'effetto. Viene normalmente impostato a 100.

5 Direct Level

Valore: 0—100

Imposta il volume del suono sorgente. Viene normalmente impostato a 0. Alzato quando volete mixare il suono sorgente.

MEMO

- Con qualsiasi impostazione di Noise Level diversa da 0, il rumore della radio continua anche quando non vi è suono in ingresso.

NOTE

- Riguardo agli algoritmi di effetti per produrre suoni, i seguenti due algoritmi di effetti includono funzioni per sintetizzare rumori di radio, dischi, e altri rumori simili.
 - 17 Phonograph
 - 18 Radio Modeling

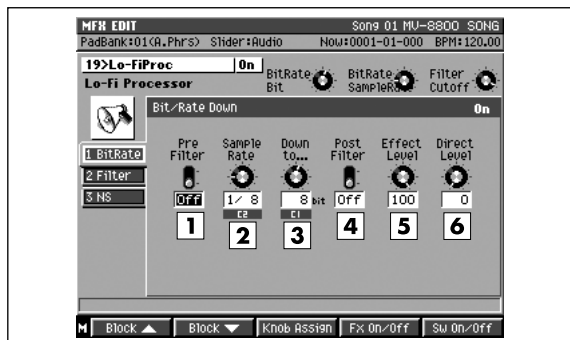
Ricordate quanto segue quando utilizzate effetti con questi parametri inseriti solo su tracce specifiche.

- Se i livelli di gruppi di frasi (Guida alle Schermate; p. 153) su tracce con inserito l'effetto vengono impostati individualmente su livelli differenti, anche il livello del suono dell'effetto (rumore) prodotto dall'effetto cambia concordemente. Se questa procedura crea dei problemi, provate una soluzione alternativa, come ricampionare in tracce separate e impostare il livello di tutte le frasi a 100.

19 Lo-Fi Processor

BitRate (Bit/Rate Down)

Questo algoritmo cambia il numero di bit e la frequenza di campionamento del suono sorgente per produrre il suono lo-fi della prima generazione di campionatori digitali. Collegato in serie a valle di Bit/Rate Down vi è un filtro che altera il tono e un soppressore di rumore.



1 Pre Filter (Pre-Process Filter)

Valore: Off, On

Questo è l'interruttore del filtro posto davanti all'elaboratore Lo-Fi. Quando è impostato su "ON," sopprime la distorsione digitale generata abbassando le frequenze di campionamento.

2 Sample Rate

Valore: Thru, 1/2–1/32

Imposta la frazione delle frequenze di campionamento correnti da usare per l'elaborazione. Impostate Sample Rate su "Thru" se non desiderate alcun cambiamento.

3 Down to...

Valore: 16–1 bit

Riduce il conteggio dei bit. Col il valore 16 bit, viene preservato il numero di bit usato correntemente.

4 Post Filter (Post-Process Filter)

Valore: Off, On

Questo è l'interruttore del filtro posto a valle dell'elaboratore Lo-Fi. Come il filtro a monte, quando è impostato su "ON," sopprime la distorsione digitale generata abbassando le frequenze di campionamento.

5 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono dell'effetto. Viene normalmente impostato a 100.

6 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente. Viene normalmente impostato a 0. Alzate lo quando volete mixare il suono sorgente.

MEMO

- Entrambi i filtri sono componenti necessari nel trattamento generale del suono digitale. Permettono la soppressione della distorsione digitale che avviene abbassando il sample rate, o lasciano invariata la distorsione quando sono disattivati.
- Lo-Fi è un termine che deriva da Hi-Fi (high fidelity, cioè, un suono riprodotto che è estremamente vicino al suono originale), ma ha il significato opposto. I metodi di elaborazione Lo-Fi che "degradano i suoni in maniera piacevole" sono oggi molto usati nella dance music.

Altri blocchi effetti

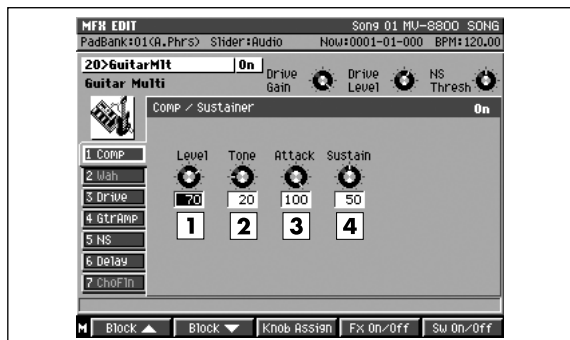


- Filter (p. 16)
- NS (Noise Suppressor) (p. 21)

20 Guitar Multi

Comp (Comp/Sustainer)

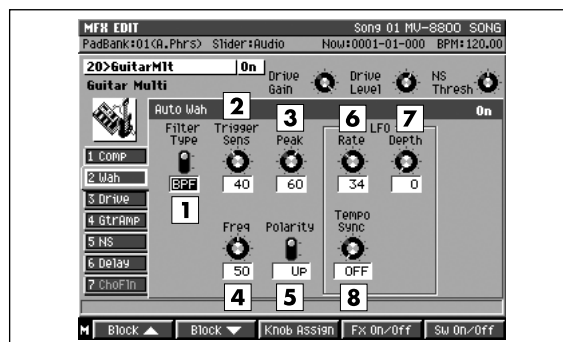
Questo effetto comprime il livello del segnale riducendo i segnali troppo forti ed enfatizzando quelli troppo deboli.



- 1 Output Level**
Valore: 0–100
Regola il livello di volume del compressore.
- 2 Tone**
Valore: 0–100
Regola il tono del compressore.
- 3 Attack**
Valore: 0–100
La regola l'intensità dell'attacco quando viene immesso il suono.
- 4 Sustain**
Valore: 0–100
Imposta per quanto tempo il compressore continua ad alzare e a mantenere il livello dei segnali più deboli.

Wah (Auto Wah)

Lo Wah è un effetto creato da cambiamenti periodici delle caratteristiche di frequenza di un filtro, che producono un particolare tipo di variazione del tono. Potete generare l'effetto wah cambiando volume del suono in ingresso o usando cambiamenti ciclici basati sul tempo.



- 1 Filter Type**
Valore: LPF, BPF
Scegliendo il BPF, l'effetto wah si verifica in una gamma di frequenze ristretta, mentre scegliendo il filtro LPF l'effetto wah si produce in un'ampia gamma di frequenze.
- 2 Trigger Sens**
Valore: 0–100
Imposta il livello di sensibilità quando l'effetto wah viene attivato dai cambiamenti del volume del suono sorgente. L'effetto wah viene aggiunto a volumi più bassi aumentando questo valore. Impostatelo a 0 se l'effetto wah non dev'essere aggiunto in risposta ai cambiamenti di volume del suono in ingresso.
- 3 Peak**
Valore: 0–100
Imposta l'intensità dell'effetto wah vicino alla frequenza di riferimento. L'intervallo si restringe aumentando questo valore; abbassando il valore, ottenete l'effetto wah su una gamma più ampia.
- 4 Freq**
Valore: 0–100
Imposta la frequenza di riferimento dell'effetto wah (la frequenza da cui inizia lo wah).
- 5 Polarity**
Valore: Down, Up
Quando l'effetto wah viene attivato dai cambiamenti del volume del suono sorgente, questa impostazione seleziona se l'effetto deve prodursi nelle frequenze acute (Up) o nelle frequenze basse (Down).

6 LFO Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità del suono periodico dello wah quando l'effetto cambia ciclicamente.

7 LFO Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dello wah quando l'effetto cambia ciclicamente. Impostatelo a 0 quando cambiamenti dell'effetto non sono basati su cambiamenti ciclici.

8 LFO Tempo Sync

Valore: OFF, ♯₃, ♯, ♯_♭, ♯₃, ♯, ♯_♭, ♯₃, ♯, ♯_♭, d₃, d, d_♭
 ○x1 – ○x4

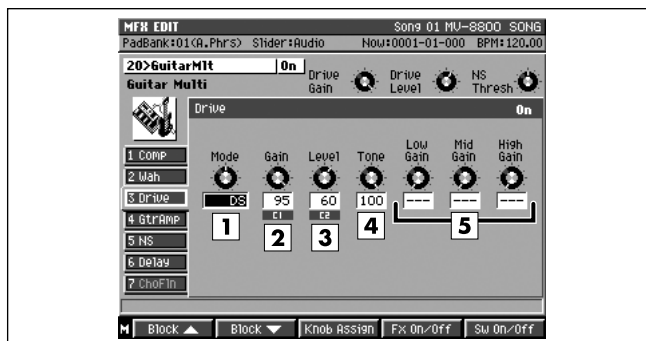
Impostate questo parametro quando sincronizzate l'impostazione Rate al tempo della song. Quando non vi sincronizzate, impostatelo su "OFF." Quando selezionate la nota, l'impostazione Rate è disabilitata, e Rate viene impostato sulla durata della nota corrispondente al tempo della song.

MEMO

- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione possibile di Rate, per i cambiamenti del tempo della song, il Rate potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

Drive

Questo effetto aggiunge distorsione, “diffondendo” il suono.



1 Mode

Seleziona il tipo di effetto.

Valore	Spiegazione
Metal	Distorce profondamente il suono.
DS	Questo viene considerato l'effetto di distorsione più tipico.
OD	Offre la distorsione più delicata tra le tre impostazioni.

2 Gain

Valore: 0–100

Imposta la quantità di distorsione.

3 Output Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono dell'effetto.

4 Tone

Valore: 0–100

Regola il tono. Questa impostazione è valida quando TYPE è DS o OD.

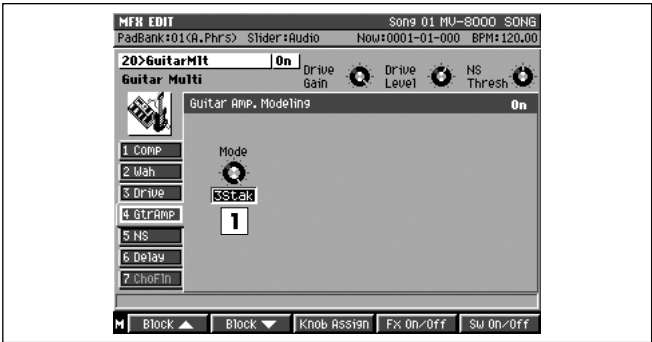
5 Low/Mid/High Gain

Valore: 0–100

Imposta il guadagno. Questa impostazione è valida quando TYPE è impostato su METAL.

GtrAmp (Guitar Amp. Modeling)

Simula il suono di un amplificatore per chitarra.



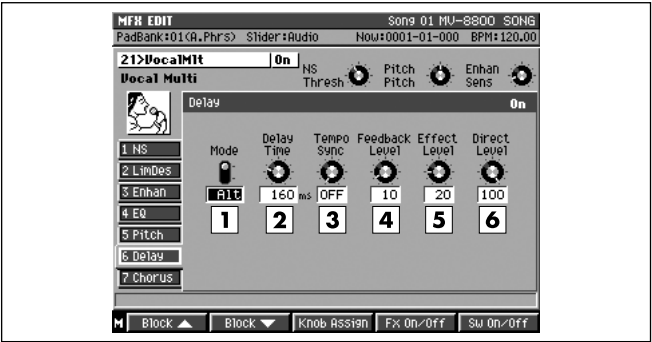
1 Mode

Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra.

Valore	Spiegazione
Small	Piccolo amplificatore
Bltn	Amplificatore combo
2Stak	Grande doppio stack
3Stak	Grande triplo stack

Delay

Questo delay digitale può essere impostato nei modi mono e alternate (canali sinistro e destro che si alternano). Offre un tempo di ritardo massimo di 2400 ms (2,4 secondi), permettendovi di creare effetti di eco e di dare ai suoni una maggior densità.



1 Mode

Valore: Mono, Alt

Seleziona il modo del delay.

Valore	Spiegazione
Mono	(Monofonico) Un delay con un singolo ingresso e un'uscita singola
Alt	(Alternato) Un delay con un singolo ingresso e un'uscita doppia in cui le uscite sinistra e destra vengono alternate (delay alternato).

2 Delay Time

Valore: 1–2400 (Mono), 1–1200 (Alt) msec

Imposta il delay time, cioè, il tempo che trascorre tra il suono sorgente e il suono dell'eco. Quando Tempo Sync (spiegato sotto) è attivo, questa impostazione non è effettiva, e non può essere eseguita.

3 Tempo Sync

Valore: OFF, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Impostatelo quando sincronizzate il tempo di delay al tempo della song. Quando selezionate la nota, il tempo di delay viene impostato per corrispondere alla durata della nota.

MEMO

- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione del delay time possibile, il delay time potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra delay time e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

4 Feedback Level

Valore: 0–100

Imposta la durata delle ripetizioni del suono del delay. Con il valore 0, ogni suono ritardato viene eseguito solo una volta (se Mode è “Alternate” (Alt), i suoni ritardati in ogni canale vengono riprodotti una volta sola).



- Aumentando eccessivamente il valore potrebbe prodursi oscillazione nel suono.

5 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono del delay. Regolatelo per ottenere il bilanciamento col livello diretto.

6 Direct Level

Valore: 0–100

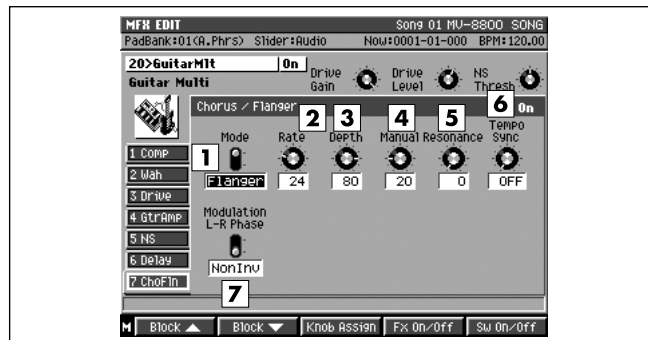
Imposta il volume del suono sorgente. Viene di norma impostato a 100



- L'effetto viene abbreviato con “Delay” nella schermata. Benché l'algoritmo sia simile a “06 EZ Delay”, le funzioni sono semplificate, per esempio omettendo High e Low Damp. Delay lunghi sino a un massimo di 2,4 secondi sono disponibili in modo Mono.

ChoFln (Chorus/Flanger)

Vi mette a disposizione un chorus o un flanger, da utilizzare a seconda delle necessità. Il chorus è un effetto che aggiunge spessore e pienezza al suono. Il flanger crea un effetto che ricorda il suono di un jet che si alza e che scende.



1 Mode

Valore: Chorus, Flanger

Seleziona tra chorus e flanger.

2 Rate

Valore: 0–100

Imposta il tempo del ciclo della modulazione del chorus o del flanger. Non ha alcun effetto e non è impostabile quando usate Tempo Sync.

3 Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità della modulazione del chorus o del flanger.

4 Manual

Valore: 0–100

Imposta la frequenza centrale a cui viene applicato l'effetto del chorus o del flanger. Cambia l'intonazione del suono metallico dell'effetto flanger. Questo è disabilitato quando è impostato il modo Chorus.

5 Resonance

Valore: 0–100

Imposta la quantità di rinforzo dell'effetto flanger. Questo è disabilitato quando è impostato il modo Chorus.

6 Tempo Sync

Valore: OFF, ♩_3 , ♩ , $\text{♩}_.$, ♩_3 , ♩ , $\text{♩}_.$, ♩_3 , ♩ , $\text{♩}_.$, ♩_3 , ♩ , $\text{♩}_.$, ♩_3 , ♩ , $\text{♩}_.$,
 ○x1 – ○x4

Impostatelo quando sincronizzate l'impostazione Rate al tempo della song. Quando non vi sincronizzate, impostatelo su "OFF." Quando selezionate la nota, l'impostazione Rate è disabilitata, e Rate viene impostato sulla durata della nota corrispondente al tempo della song.

MEMO

- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione possibile di Rate, per i cambiamenti del tempo della song, il Rate potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

7 Modulation L-R Phase

Valore: NonInv, Inv

Imposta la fase quando il suono del chorus o del flanger viene mixato con il suono sorgente nei canali sinistro e destro. Quando questo parametro è impostato su NORM, i canali sono in fase; con il valore INV (inverted), le fasi dei canali sinistro e destro sono invertite tra loro.

■ Altri blocchi effetti

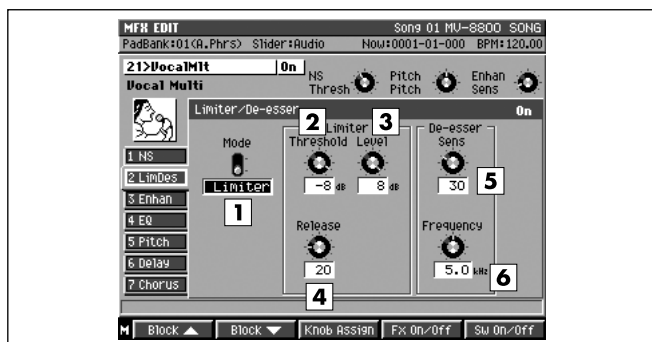


- NS (Noise Suppressor) (p. 21)

21 Vocal Multi

LimDes (Limiter/De-esser)

Potete usare le funzioni Limiter o De-esser di questo effetto. Il limiter è un effetto che comprime i segnali ad alto livello, evitando così le distorsioni. Il de-esser è un effetto che taglia le sibilanti nelle vocali, dando al suono una qualità più morbida.



- 1 Mode**
Valore: Limiter, De-esser
Determina se viene utilizzata la funzione Limiter o De-esser.
- 2 Limiter Threshold**
Valore: -60–0 dB
Regola il livello del segnale a cui inizia a funzionare il Limiter (il livello di soglia).
- 3 Limiter Level**
Valore: -60–12 dB
Imposta il livello del segnale che attraversa il Limiter.
- 4 Limiter Release**
Valore: 0–100
Questo regola il tempo impiegato dal Limiter per smettere di funzionare dopo che il segnale è sceso sotto al livello di soglia.
- 5 De-esser Sens**
Valore: 0–100
Questo regola la sensibilità dell'effetto de-esser in base al livello di ingresso.
- 6 De-esser Frequency**
Valore: 1.0–10.0 kHz
Questo regola la frequenza a cui viene applicato l'effetto De-esser. L'effetto funziona al meglio alle frequenze più elevate.

Pitch (Pitch Shifter)

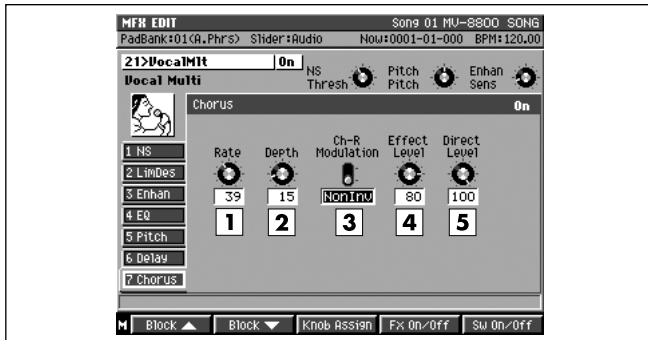
Questo effetto cambia l'intonazione del suono sorgente.



- 1 Pitch**
Valore: -12–12
Questo regola l'intonazione in intervalli di semitono.
- 2 Fine**
Valore: -100–100
Questa è una regolazione fine della trasposizione.
- 3 Effect Level**
Valore: 0–100
Imposta il volume del suono trasposto.
- 4 Direct Level**
Valore: 0–100
Imposta il volume del suono diretto.

Chorus

Questo effetto aggiunge ampiezza al suono, rendendolo “più grasso”.



1 Rate

Valore: 0–100

Imposta la durata del ciclo della modulazione del chorus.

2 Depth

Valore: 0–100

Imposta l'intensità di modulazione del chorus.

3 Ch-R Modulation (Right Channel Modulation Phase)

Valore: NonInv, Inv

Questo normalmente viene impostato su NonInv. Con l'impostazione Inv (Invert), la modulazione del canale destro viene invertita rispetto a quella del canale sinistro.

4 Effect Level (Effect Level)

Valore: 0–100

Regola il livello di volume del chorus.

5 Direct Level

Valore: 0–100

Regola il livello di volume del suono diretto.

■ Altri blocchi effetti



- NS (Noise Suppressor) (p. 21)
- Enhan (Enhancer) (p. 20)
- EQ (3 Band EQ) (p. 18)
- Delay (p. 44)

22 Voice Transformer

V.Trns (Voice Transformer)

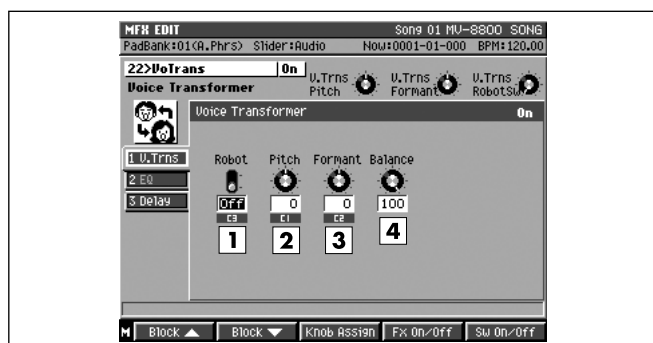
Questo effetto, controllando indipendentemente la nota fondamentale (tonica) e la formante, vi permette di creare una varietà di caratteristiche vocali.

- Nel registrare le voci, fate cantare una persona alla volta. L'effetto non funziona correttamente immettendo più voci.
- Evitate che le voci provenienti dai diffusori entrino nel microfono. Questo equivale ad immettere più voci, per cui l'effetto non funziona correttamente.
- Raccomandiamo di usare un microfono unidirezionale. Inoltre, cantate o parlate il più vicino possibile al microfono.

■ Altri blocchi effetti



- EQ (3 Band EQ) (p. 18)
- Delay (p. 44)



1 Robot (Robot Switch)

Valore: Off, On

Attiva e disattiva la funzione Robot. Quando è attiva, i suoni vengono emessi con la stessa intonazione, indipendentemente dall'intonazione in ingresso, producendo suoni di voce senza alcuna intonazione.

2 Pitch

Valore: -63–63

Regola l'intonazione del carattere vocale.

3 Formant

Valore: -63–63

Regola la formante del carattere vocale.

4 Balance

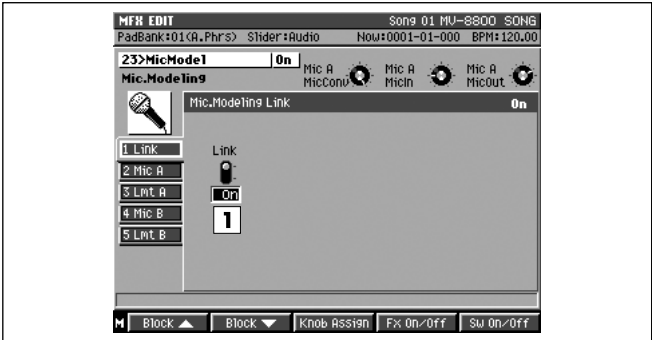
Valore: 0–100

Regola il bilanciamento del volume tra il suono del carattere vocale creato dall'effetto e il suono normale della voce.

23 Mic Modeling

Link (Mic. Modeling Link)

È l'interruttore che collega Channel A e Channel B.



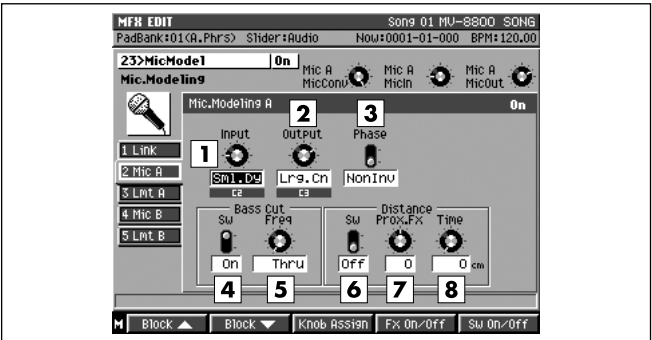
1 Link (Link Switch)

Valore: Off, On

Col valore Off, ognuno dei due canali funziona indipendentemente come un equalizzatore mono. Col valore On, entrambi i canali dell'equalizzatore funzionano simultaneamente sul Channel A. (Le impostazioni del Channel B vengono ignorate.)

Mic (Mic Modeling)

Questo effetto converte le caratteristiche di un mediocre microfono “general purpose” nelle caratteristiche di un eccellente microfono da studio (conversione da microfono a microfono). Fa suonare i segnali che sono già stati registrati nel vostro project come se i cambiamenti nella qualità del suono derivassero dalla selezione e dal posizionamento dei microfoni. Può anche aggiungere le caratteristiche dei microfoni ai suoni strumentali registrati tramite l'ingresso di linea (conversione da linea a microfono).



1 Input

Seleziona il tipo di microfono usato per la registrazione.

Valore	Tipo di microfono usato per registrare
DR-20	Roland DR-20 (microfono dinamico Roland)
Sml.Dy	Piccolo microfono dinamico usato per gli strumenti e le voci
Hed.Dy	Microfono dinamico indossato alla testa
Min.Cn	Microfono a condensatore in miniatura
Flat	Ingresso di Linea
C3000B	AKG C3000B (Microfono a condensatore AKG)

2 Output

Seleziona il tipo di microfono simulato.

Valore	Tipo di microfono simulato
Sml.Dy	Microfono dinamico per strumenti o voce. Ideale per gli amplificatori per chitarra o il rullante.
Voc.Dy	Microfono dinamico per la voce. Caratterizzato da medi pieni. Adatto alle voci.
Lrg.Dy	Microfono dinamico con bassi estesi. Da usare con la cassa o i tom.
Sml.Cn	Piccolo microfono a condensatore per strumenti. Caratterizzato da acuti scintillanti. Da usare con percussioni metalliche o chitarra acustica.
Lrg.Cn	Microfono a condensatore con risposta piatta. Da usare con voci, per il parlato o strumenti dal vivo.
Vnt.Cn	Microfono a condensatore vintage. Da usare con voci, o strumenti dal vivo.
Flat	Microfono con risposta in frequenza piatta. Per cancellare le caratteristiche del microfono usato in registrazione.

MEMO

- Se avete impostato il parametro Input su "Min.Cn," le solo scelte per il parametro Output sono "Sml.Cn" e "Lrg.Cn".
- Quando un microfono del tipo a condensatore è selezionato in TypeOut, il rumore della gamma dei bassi trasmesso dall'asta del microfono può venire enfatizzato a causa delle caratteristiche della gamma dei bassi del microfono. In questi casi, tagliate i bassi indesiderati con un filtro sui bassi, oppure dotate l'asta di un montaggio isolato (un reggimicrofono che usa gomma o altri materiali per assorbire le vibrazioni).

3 Phase

Imposta la fase del microfono.

Valore	Spiegazione
NonInv	In fase con l'ingresso.
Inv	Fase invertita rispetto all'ingresso.

4 Bass Cut Sw (Bass Cut Filter Switch)

Valore: Off, On

Il filtro taglia i rumori indesiderati alle basse frequenze. Attivandolo si crea un filtro taglia-bassi virtuale. Quando è disattivato, l'impostazione Freq è disabilitata.

5 Bass Cut Freq (Frequency)

Valore: Thru, 20–2000 Hz

Questo regola la frequenza di taglio del filtro bass cut.

6 Distance Sw

Valore: Off, On

I microfoni tendono ad accentuare la gamma delle basse frequenze quando vengono posizionati vicini alla sorgente sonora. Questo viene chiamato effetto proximity. Attivando questo effetto vengono simulate le caratteristiche di frequenza e le differenze di temporizzazione che variano con la distanza. Quando è disattivato le impostazioni ProxFx e Interval sono disabitate.

7 Prox.Fx (Proximity Effect)

Valore: -12–12

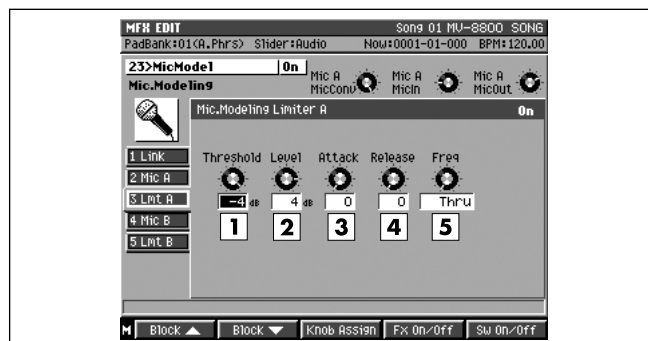
I microfoni tendono ad accentuare la gamma delle basse frequenze quando vengono posizionati vicini alla sorgente sonora. Questo effetto simula queste caratteristiche, e compensa le differenze nella risposta alle basse frequenze provocate dalle variazioni nella distanza dalla sorgente sonora. Impostazioni positive avvicinano il microfono alla sorgente, e impostazioni negative lo allontanano.

8 Time

Valore: 0–3000 cm

Simula la differenza di tempo che cambia con la distanza dalla sorgente.

Lmt (Mic. Modeling Limiter)



1 Threshold

Valore: -60–0 dB

Regola il livello del segnale a cui inizia a funzionare il Limiter (il livello di soglia).

2 Output Level

Valore: -60–24 dB

Imposta il livello di uscita del limiter.

3 Attack

Valore: 0–100

Regola il tempo che trascorre tra il momento in cui il livello supera il livello di soglia e il momento in cui inizia ad essere applicato l'effetto.

4 Release

Valore: 0–100

Regola il tempo che trascorre tra il momento in cui il livello scende al di sotto del livello di soglia e il momento in cui smette di essere applicato l'effetto.

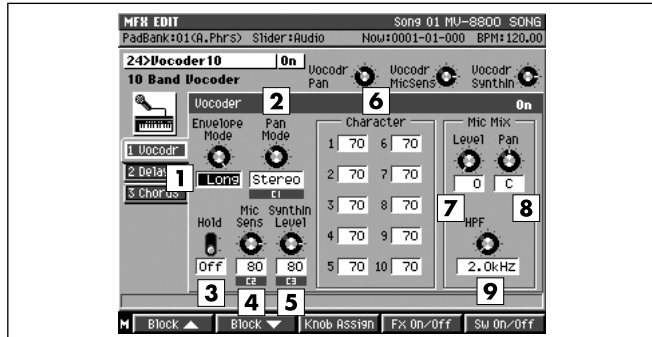
5 Freq (Frequency)

Valore: Thru, 20–2000 Hz

Regola la frequenza di taglio della sezione di rilevamento del livello.

24 10 Band Vocoder

Vocodr



1 Envelope Mode

Determina le caratteristiche del suono.

Ogni suono ha un suo inviluppo unico. Questo dona a ogni suono le sue qualità caratteristiche. Nel distinguere un suono dall'altro, è spesso l'inviluppo ad offrirci le maggiori indicazioni.

Valore	Spiegazione
Sharp:	La voce umana viene enfatizzata.
Soft:	Il suono strumentale viene enfatizzato.
Long:	Suono vintage con lungo decadimento.

2 Pan Mode

Determina come viene posizionato il suono del vocoder.

Valore	Spiegazione
Mono	i componenti di ogni banda di frequenza vengono posti al centro
Stereo	le bande di frequenza dispari vengono poste a sinistra, e quelle pari a destra.
L >> R	le bande di frequenze basse vengono poste progressivamente verso sinistra, e le bande di frequenze acute vengono poste progressivamente verso destra.
R << L	le bande di frequenze basse vengono poste a destra, e le bande di frequenze acute vengono poste progressivamente verso sinistra.

3 Hold

Valore: Off, On

Questa impostazione fissa le formanti (p. 49) e determina se viene o non viene riprodotto il suono dello strumento.

Questo permette di suonare timbri strumentali con le stesse formanti vocali del suono immesso tramite il microfono. Se impostate il parametro Hold su On e, per esempio, parlate nel microfono (per es., "A-E-I-O-U"), il suono dello strumento viene riprodotto usando le stesse formanti dei dati Hold ricevuti nell'istante in cui immettete la "E".

4 Mic Sens.

Valore: 0–100

Imposta la sensibilità d'ingresso del microfono.

5 SynthIn Level

Valore: 0–100

Imposta il livello d'ingresso del suono strumentale.

MEMO

- Usando questo effetto, immettete il microfono nel canale L (sinistro) e lo strumento nel canale R (destro).

6 Character 1-10

Valore: 0–100

Regola il volume di ogni banda di frequenza. Questa impostazione regola il tono del vocoder.

MEMO

- Le frequenze centrali di ogni banda sono elencate sotto.

Ch1 = 100.0 [Hz]
 Ch2 = 166.8 [Hz]
 Ch3 = 278.3 [Hz]
 Ch4 = 464.2 [Hz]
 Ch5 = 774.3 [Hz]
 Ch6 = 1.292 [kHz]
 Ch7 = 2.154 [kHz]
 Ch8 = 3.594 [kHz]
 Ch9 = 5.995 [kHz]
 Ch10 = 10.00 [kHz]

7 Mic Mix Level

Valore: 0–100

Regola la quantità di audio dal microfono (ingresso del canale L) che attraversa il filtro HPF del microfono che viene aggiunto all'uscita del vocoder.

8 Mic Mix Pan

Valore: L63–R63

Regola il pan dell'audio del microfono.

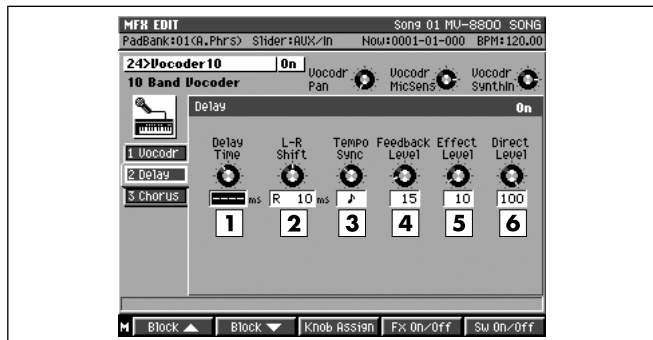
9 MicMix HPF

Valore: Thru, 1.0–20.0 kHz

Quando viene usato il microfono, regola la frequenza a cui il filtro passa-alto (HPF) inizia ad agire sull'audio del microfono.

Con il valore Thru, l'HPF non viene applicato.

Delay



1 Delay Time

Valore: 1–1200 msec

Imposta il delay time, cioè, il tempo che trascorre tra il suono sorgente e il suono dell'eco.

Quando Tempo Sync (spiegato sotto) è attivo, questa impostazione non è effettiva, e non può essere eseguita.

2 L-R Shift

Valore: L700–R700 ms

Dei suoni del delay sui canali sinistro e destro, il tempo di ritardo viene aumentato solo su un canale, spostando l'emissione del suono. A seconda dell'impostazione del tempo, i valori impostabili possono essere limitati. Questa impostazione è disabilitata in modo Alternate, e non può essere eseguita.

MEMO

- Il tempo totale che potete specificare per i Delay Time e L-R Shift è limitato a un massimo di 1200 millesimi di secondo.

3 Tempo Sync

Valore: OFF, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Impostatelo quando sincronizzate il tempo di delay al tempo della song. Quando selezionate la nota, il tempo di delay viene impostato per corrispondere alla durata della nota. Quando non vi sincronizzate, impostate questo parametro su Off.

MEMO

- Se la durata della nota impostata è più lunga (o più breve) dell'intervallo di impostazione del delay time possibile, il delay time potrebbe non corrispondere alla durata della nota. Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra delay time e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

4 Feedback Level

Valore: 0–100

Imposta la durata delle ripetizioni del suono del delay. Con il valore 0, ogni suono ritardato viene eseguito solo una volta.

NOTE

- Aumentando eccessivamente il valore potrebbe prodursi oscillazione nel suono.

5 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono dell'eco. Regolatelo per ottenere il bilanciamento corretto con il suono diretto.

6 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono originale sorgente. Di norma, impostatelo a 100.

Altri blocchi effetti

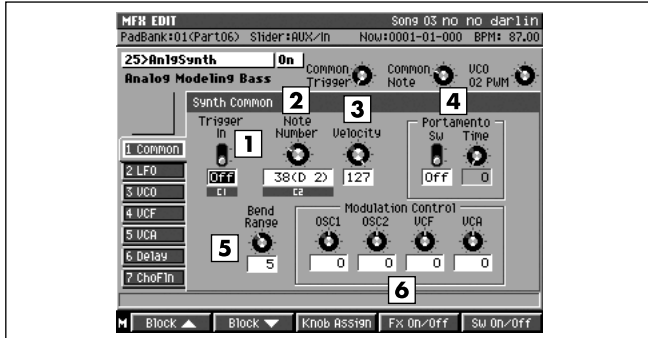


- Chorus (Digital Chorus) (p. 31)

25 Analog Modeling Bass

Common (Synth Common)

Questi sono i parametri relativi al controllo generale del sintetizzatore.



1 Trigger In

Valore: Off, On

Attiva e disattiva il suono del sintetizzatore. Impostando questo parametro da a "Off" a "On" equivale a premere un tasto sulla tastiera.

2 Note Number

Valore: 0 (C-1)–127 (G 9)

Imposta quale tasto viene premuto (note number) e la forza della pressione del tasto (velocity).



- Vicino ai limiti superiore ed inferiore dei note number, l'intonazione potrebbe non cambiare, o i cambiamenti potrebbero essere instabili (questo cambia a seconda delle condizioni delle impostazioni di ognuno dei parametri).

3 Velocity

Valore: 0–127

Questo parametro regola l'intensità dei suoni riprodotti in risposta alla forza usata per suonare i tasti (la velocity, o dinamica).

4 Portamento

• Sw (Switch)

Valore: Off, On

Attiva e disattiva l'effetto portamento (una transizione lineare dell'intonazione del suono del sintetizzatore da una nota all'altra).

• Time (Portamento Time)

Valore: 0–100

Imposta il tempo della transizione impiegato dall'effetto portamento per passare da una nota alla successiva. Il tempo trascorso aumenta con l'aumentare del valore.

5 Bend Range

Valore: 0–12

Specifica l'intervallo di trasposizione quando vengono ricevuti messaggi MIDI di Pitch Bend Change. Potete impostare questo parametro in intervalli di semitono, sino ad un massimo di un'ottava.

6 Modulation Control

Valore: -100–100

Potete aggiungere o sottrarre un Offset massimo pari a 100 ai/dai valori dei parametri che sono già stati impostati quando viene ricevuto un messaggio MIDI Control Change (modulation).

OSC1: OSC1 (Vibrato)

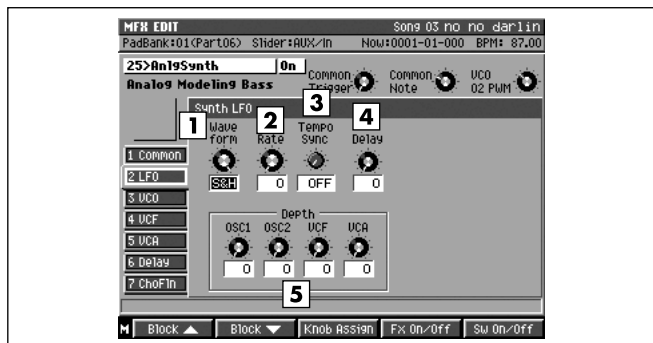
OSC2: OSC2 (Vibrato)

VCF: VCF (Wah, Growl)

VCA: VCA (Tremolo)

LFO (Synth LFO)

L' LFO è l'oscillatore che crea variazioni cicliche del suono. Aumentando grandemente i valori di parametri come VCF vibrato (p. 55) e PWM depth (p. 56), potete ottenere vari tipi di suoni oscillanti (che cambiano in modo periodico e ciclico) sia nel tono che nell'altezza.



1 Waveform

Imposta la forma d'onda dell'oscillazione.

Tri (onda triangolare)

Sqr (onda quadra)

SAW (onda a dente di sega)

S/H (Sample & Hold crea cambiamenti casuali)

2 Rate

Valore: 0–100

Imposta la velocità della vibrazione. Col valore 0, la velocità è di circa 0,1 Hz (10 secondi per ciclo), e con l'impostazione 100, la velocità è circa 20 Hz (20 cicli al secondo). Quando è abilitato Tempo Sync, questo parametro viene disabilitato, e non potete effettuare questa impostazione.

3 Tempo Sync

Valore: Off, $\times 4$

Questa impostazione sincronizza il valore di Rate (della velocità) al tempo della song. Quando non volete sincronizzarvi, impostate questo parametro su "Off." Quando selezionate una nota, l'impostazione Rate viene disabilitata, e la velocità viene impostata sulla durata della nota corrispondente al tempo, per la sincronizzazione al tempo della song.

MEMO

- Se appare "?" prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

4 Delay

Valore: 0–100

Imposta il tempo che trascorre tra il momento in cui Trigger In viene impostato su "On" e il punto in cui la modulazione dell' LFO raggiunge l'intensità stabilita. Aumentando il valore, il tempo trascorso aumenta, intensificando gradualmente l'oscillazione.

5 Depth

• OSC1/OSC2

Valore: 0–100

Imposta l'intensità del vibrato di OSC1 o OSC2 (il cambiamento ciclico dell'intonazione provocato dall' LFO).

• VCF

Valore: 0–100

Imposta l'intensità della variazione nella cutoff frequency generata dall' LFO. Aumentando il valore, il cambiamento ciclico del tono diviene maggiore.

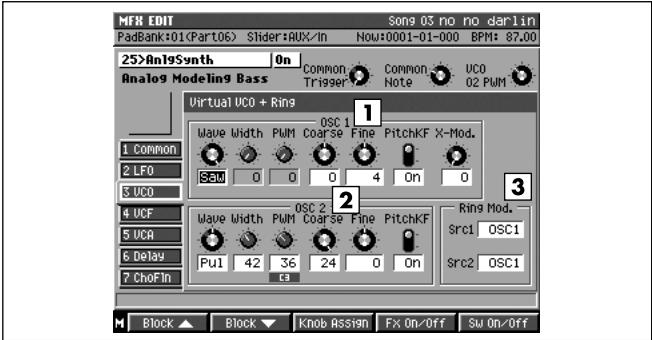
• VCA

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'oscillazione del volume (effetto tremolo). Aumentando il valore, la variazione del volume aumenta.

VCO (Virtual VCO + Ring)

Questo riproduce in modo virtuale un VCO (Voltage Controlled Oscillator). Comprende due oscillatori, OSC1 e OSC2, un generatore di rumore (noise generator), e un modulatore ad anello (ring modulator). Le impostazioni includono quelle delle forme d'onda, che sono alla base del suono del sintetizzatore e dell'intonazione dei due oscillatori.



1 OSC1 (Oscillator 1)

• Wave

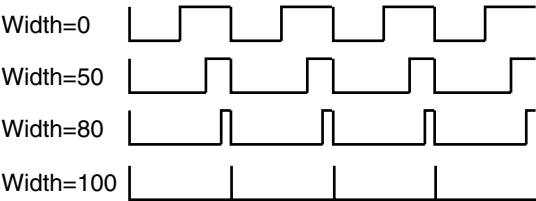
Imposta la forma d'onda del suono prodotto da OSC1.

Valore	Spiegazione
Tri	Onda triangolare: un suono pulito con pochi armonici.
Pul	Onda impulsiva: il suono varia a seconda delle impostazioni dei seguenti parametri (Width, PWM).
Saw	Onda a dente di sega: un suono robusto ricco di armonici.

• Width

Valore: 0–100

Imposta l'ampiezza dell'impulso quando selezionate Pul per la forma d'onda di OSC1. Aumentando il valore si restringe l'ampiezza. Non ha effetto se la forma d'onda di OSC1 non è impostata su Pul.



• PWM (Pulse Width Modulation)

Valore: 0–100

Quando OSC1 Wave è impostato su “pulse wave” (Pul), questo parametro regola l'intensità con cui l'LFO altera l'ampiezza dell'impulso. Questo offre un caratteristico cambiamento ciclico del tono. Aumentando il valore si intensifica l'effetto. Questo è utilizzabile solo quando la forma d'onda di OSC1 è impostata su “pulse wave” (Pul).



- Quando sia OSC1 Pulse Width che OSC1 Pulse Width Modulation sono impostati su valori grandi, la variazione periodica potrebbe non essere avvertibile.

• Coarse/Fine

Valore Coarse: -24+24

Valore Fine: -100–100

Imposta l'intonazione del suono dell'OSC1. Con 0 come riferimento, coarse regola l'intonazione in incrementi di semitono, e fine in intervalli di cent (1/100 di semitono).

• PitchKF (Pitch Key Follow)

Valore: Off, On

Questa impostazione determina se l'intonazione dell'Oscillator 1 (OSC1) cambia (On) o non cambia (Off) a seconda del Note Number nei parametri Common.

• X-Mod. (Cross Modulation)

Valore: 0–100

Imposta l'intensità dell'effetto di cross modulation di OSC1 (la modulazione dell'intonazione dell'OSC1 generata dall'oscillazione di OSC2). Aumentando il valore, l'incremento degli armonici rende il suono più potente.

2 OSC2 (Oscillator 2)

Queste sono le impostazioni di OSC2. L'effetto di queste impostazioni è uguale a quelle dell'OSC1 (non vi è la cross modulation inclusa nell'OSC2).

3 Ring Mod. (Ring Modulator)

• Src1 (Source 1)/Src2 (Source 2)

Valore: OSC1, OSC2, Noise, ExtIn

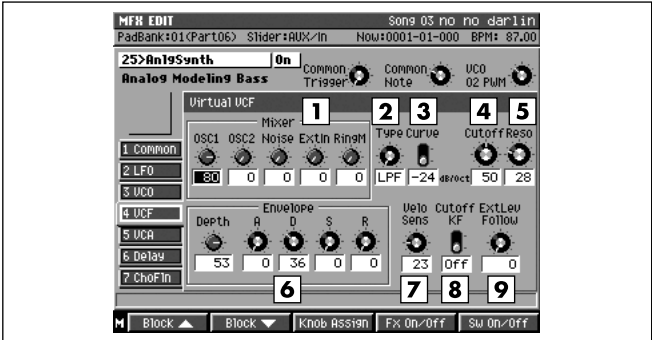
Potete selezionare tra due ingressi per il ring modulator. Oltre agli oscillatori OSC1 e OSC2, potete selezionare anche “Noise” o “ExtIn” (ingresso esterno).

MEMO

- Moltiplicando tra loro i due ingressi del ring modulator, potete creare suoni che includono molti armonici che non si trovano nelle forme d'onda originali. Potete ottenere suoni metallici privi di intonazione. Per suonare i timbri del VCO (OSC1, OSC2, noise generator, e ring modulator), alzate il livello di volume di ognuno nel mixer VCF allo stadio successivo. I suoni del sintetizzatore sono accordati su A4 (440.0 Hz). Se volete impostare A4 a 442 Hz, regolate il parametro dell'intonazione di riferimento Fine di OSC1 e OSC2 descritto sopra non a ±0, ma a +8.

VCF (Virtual VCF)

Questo riproduce in modo virtuale il VCF (Voltage Controlled Filter). I suoni dal VCO o immessi da sorgenti esterne vengono processati con un filtro che sposta la cutoff frequency (frequenza di taglio) a seconda delle impostazioni, e crea timbri più brillanti o scuri variando il tono nel tempo. Vi è un mixer per impostare il livello di ingresso da ognuno dei generatori sonori nella sezione di ingresso del VCF.



1 Mixer

- OSC1 (Oscillator 1)
- OSC2 (Oscillator 2)
- Noise
- ExtIn
- Ring M

Valore: 0–100

Imposta il livello di ingresso nel VCF da ognuno dei generatori sonori. Silenziate i suoni indesiderati impostandoli a 0.

2 Type

Imposta il tipo di filtro utilizzato.

Valore	Spiegazione
LPF	Low pass filter. Fa passare le frequenze sotto alla frequenza di taglio.
BPF	Band pass filter. Fa passare le frequenze vicino alla frequenza di taglio.
HPF	High pass filter. Fa passare le frequenze sopra alla frequenza di taglio.
BEF	Band eliminate filter. Fa passare le frequenze diverse dalla frequenza di taglio.

3 Curve

Valore: -12 dB, -24 dB

Imposta le caratteristiche di pendenza del filtro nel punto della frequenza di taglio (-24 dB per ottava: ripido; -12 dB per ottava: piano).

MEMO

- Certi sintetizzatori analogici offrivano filtri con una pendenza di -12 dB/ottava, -24 dB/ottava, o altre pendenze.

4 Cutoff (Cutoff Frequency)

Valore: 0–100

Imposta la frequenza di taglio del filtro. Impostandola vicino a zero, la cutoff frequency sia abbassa; impostandola vicino 100, la frequenza di taglio diviene più alta.

Questa impostazione varia a seconda dei valori dell’inviluppo, dell’LFO, e di altri fattori.

5 Reso (Resonance)

Valore: 0–100

Imposta il livello di risonanza del filtro. Aumentando l’impostazione si incrementa la risonanza vicino alla cutoff frequency, dando al suono una caratteristica particolare.

NOTE

- Alzando eccessivamente il valore della resonance, possono provocarsi oscillazioni estreme. Fate attenzione affinché questo suono non danneggi il vostro udito o i vostri dispositivi di riproduzione.

6 Envelope

- Depth (Envelope Depth)

Valore: -100–100

Imposta l’intensità del Filter Envelope (la funzione che cambia le caratteristiche della frequenza del filtro nel tempo).

- A (Attack Time)

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre dal momento in cui Trigger In viene impostato su “On” al momento in cui la frequenza di taglio raggiunge il valore di picco.

- D (Decay Time)

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre dal momento in cui la frequenza di taglio raggiunge il valore di picco sino al raggiungimento del sustain level (la prossima voce).

- S (Sustain Level)

Valore: 0–100

Il livello mantenuto dalla cutoff frequency dopo che è trascorso il decay time (voce precedente), sino a quando Trigger In viene impostato su “Off.”

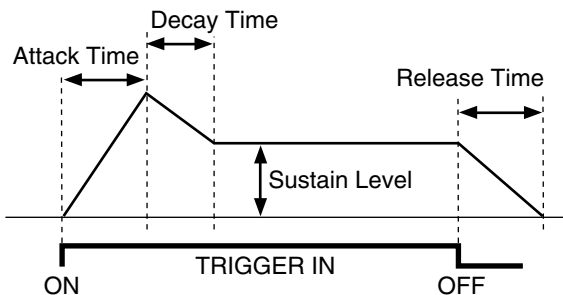
- **R (Release Time)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre da quando Trigger In viene impostato su “Off” a quando la cutoff frequency torna al valore originale (pre-attack).

MEMO

- Queste sono le impostazioni dell'involuppo del filtro. Selezionate il profilo tramite attack, decay, sustain, e release, e impostate l'intensità dell'effetto tramite envelope depth. Se viene selezionato un valore negativo per envelope depth, la forma dell'involuppo viene invertita.



7 Velo Sens (Velocity Sens)

Valore: 0–100

Imposta in che grado la cutoff frequency riflette il valore di Velocity nei parametri Common. Aumentando il valore, la cutoff frequency che segue l'andamento della Velocity (la dinamica con cui suonate il tasto) diviene più alta.

8 Cutoff KF (Cutoff Key Follow)

Valore: Off, On

Questa impostazione determina se la cutoff frequency cambia (On) o no (Off) a seconda del Note Number nei parametri Common.

9 Ext Lev Follow (External Level Follow)

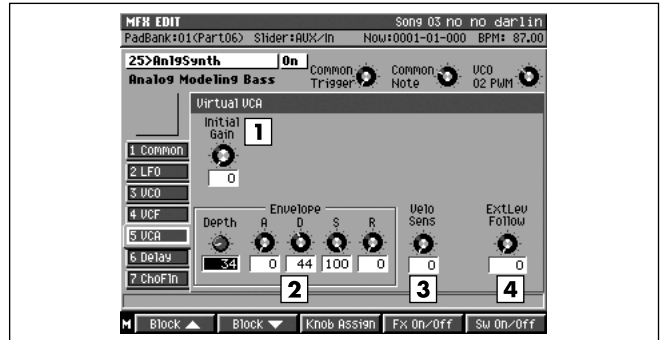
Valore: -100–100

Imposta in che grado il livello di volume dell'ingresso esterno cambia la cutoff frequency. Aumentando il valore, ottenete un effetto in cui il tono cambia in modo più dinamico a seconda del ritmo dell'ingresso.

VCA (Virtual VCA)

Questo riproduce in modo virtuale il VCA (Voltage Controlled Amplifier).

I suoni dal VCF vengono amplificati mentre cambiano nel tempo, e i livelli e cambiamenti del volume amplificato vengono successivamente emessi.



1 Initial Gain

Valore: 0–100

Imposta il volume di riferimento. Con qualsiasi valore diverso da 0, il suono viene emesso anche quando Trigger In è Off, con il volume che si incrementa aumentando il valore. (I cambiamenti di volume basati sull'involuppo, LFO, o altro ingresso vengono aggiunti a questo livello di volume.) Perciò, quando impostate Trigger In per regolare l'immissione del suono, impostate questo parametro a 0, e regolate il volume con envelope depth.

2 Envelope

- **Depth**

Valore: 0–200

Imposta l'intensità dell'involuppo (la funzione che cambia il volume dell'amplificatore nel tempo).

- **A (Attack Time)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre da quando Trigger In viene impostato su “On” al raggiungimento del volume massimo.

- **D (Decay Time)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre dal raggiungimento del volume massimo al raggiungimento del sustain level (prossima voce).

- **S (Sustain Level)**

Valore: 0–100

Il livello di volume dopo che è trascorso il decay time (voce precedente) sino a quando Trigger In viene impostato su “Off.”

- **R (Release Time)**

Valore: 0–100

Il tempo che trascorre da quando Trigger In viene impostato su “Off” a quando il volume raggiunge il suo valore minimo.

MEMO

- Queste sono le impostazioni dell'involuppo del volume. Selezionate il profilo tramite attack, decay, sustain, e release, e impostate l'intensità dell'effetto tramite envelope depth.

3 Velo Sens (Velocity Sens)

Valore: 0–100

Imposta in che grado il volume riflette il valore di Velocity nei parametri Common. Aumentando il valore, il livello di volume che segue l'andamento della Velocity (la dinamica con cui suonate il tasto) diviene più alto.

4 Ext Lev Follow (External Level Follow)

Valore: 0–100

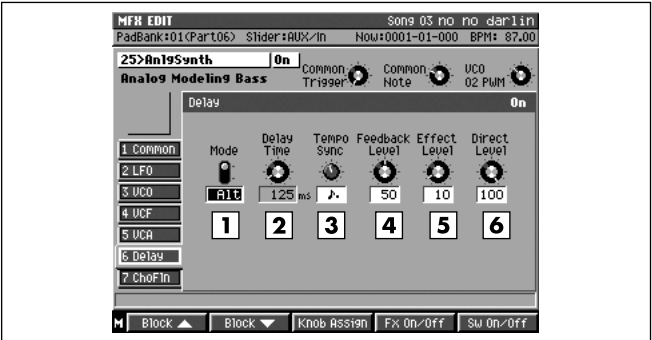
Imposta in che grado i cambiamenti dell'effetto tremolo sono legati e controllati dal livello di volume dell'ingresso esterno. Aumentando il valore, ottenete un effetto in cui il suono del sintetizzatore viene riprodotto in modo intermittente a seconda del ritmo dell'ingresso esterno (per esempio, frasi di batteria).

Delay

Questo delay digitale può essere impostato nei modi mono e alternate (canali sinistro e destro che si alternano). Offre un tempo di ritardo massimo di 2400 ms (2,4 secondi), permettendovi di creare effetti di eco e di dare ai suoni una maggior densità.

MEMO

- Potete utilizzarlo in modo semplice ed efficace come delay lungo impostando l'ingresso del VCF su "ExtIn" (ingresso esterno) e alzando poi solamente quello.



1 Mode

Seleziona il modo del delay.

Valore	Spiegazione
Mono (Monaural)	Un delay con un singolo ingresso e un'uscita singola
ALT (Alternate)	Un delay con un singolo ingresso e un'uscita doppia in cui le uscite sinistra e destra vengono alternate (delay alternato).

2 Delay Time

Imposta il tempo di ritardo, cioè, il tempo che trascorre tra il suono sorgente e quello del delay.

Mode	Valore
Mono	1–2400 msec
Alt	1–1200 msec
Se il parametro Tempo sync non è Off.	N/A

3 Tempo Sync

Valore: Off, -

Impostatelo quando sincronizzate il tempo di delay al tempo della song. Quando selezionate la nota, il tempo di delay viene impostato per corrispondere alla durata della nota. Quando non vi sincronizzate, impostate questo parametro su Off.

MEMO

- Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra delay time e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

4 Feedback Level

Valore: 0–100

Imposta la durata delle ripetizioni del suono del delay. Con il valore 0, ogni suono ritardato viene eseguito solo una volta (se Mode è “Alternate” (Alt), i suoni ritardati in ogni canale vengono riprodotti una volta sola.)

5 Effect Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono del delay. Regolatelo per ottenere il bilanciamento col livello diretto.

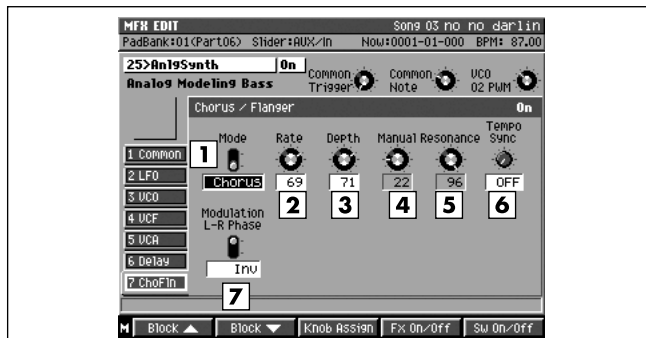
6 Direct Level

Valore: 0–100

Imposta il volume del suono sorgente. Viene di norma impostato a 100

ChoFln (Chorus/Flanger)

Vi mette a disposizione un chorus o un flanger, da utilizzare a seconda delle necessità. Il chorus è un effetto che aggiunge spessore e pienezza al suono. Il flanger crea un effetto che ricorda il suono di un jet che si alza e che scende.



1 Mode

Valore: Chorus, Flanger

Seleziona tra chorus e flanger. Impostandolo su “Chorus” si aggiunge un effetto di spaziosità e oscillazione, e impostandolo su “Flanger” si aggiunge l’effetto flanger, un’oscillazione metallica (suono che si alza e sia abbassa).

2 Rate

Valore: 0–100

Imposta il tempo del ciclo della modulazione del chorus o del flanger. Non ha alcun effetto e non è impostabile quando usate Tempo Sync.

3 Depth

Valore: 0–100

Imposta l’intensità della modulazione del chorus o del flanger.

4 Manual

Valore: 0–100

Imposta la frequenza centrale a cui viene applicato l’effetto del chorus o del flanger. Cambia l’intonazione del suono metallico dell’effetto flanger. Questo è disabilitato quando è impostato il modo Chorus.

5 Resonance

Valore: 0–100

Imposta la quantità di rinforzo dell’effetto flanger. Questo è disabilitato quando è impostato il modo Chorus.

6 Tempo Sync

Valore: Off, $\text{♩}_3 - \circ \times 4$

Questa impostazione sincronizza il valore di Rate (della velocità) al tempo della song. Quando non volete sincronizzarvi, impostate questo parametro su “Off.” Quando selezionate una nota, l'impostazione Rate viene disabilitata, e la velocità viene impostata sulla durata della nota corrispondente al tempo, per la sincronizzazione al tempo della song.

MEMO

- Se appare “?” prima del simbolo della nota durante l'impostazione, è perché il limite superiore (o inferiore) dell'intervallo impostabile è stato superato, e la sincronizzazione non è corretta. Inoltre, la precisione tra l'impostazione Rate e tempo della song differiscono. Se viene lasciata svilupparsi per tempi prolungati, la sincronizzazione potrebbe andar persa.

7 Modulation L-R Phase

Valore: NonInv, Inv

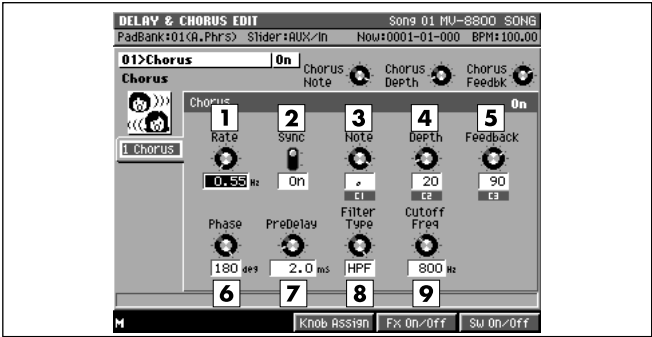
Questa impostazione determina se la temporizzazione dell'oscillazione dell'intonazione e l'ondulazione (salita e discesa) coincide (NonInv) o viene invertita (Inv).

MEMO

- L'oscillatore (LFO) usato per creare questi suoni di chorus e flanger è separato dall'oscillatore comune utilizzato dal sintetizzatore in generale.

Effetti Dly/Cho (Delay/Chorus)

Chorus



- 1

Rate
Range: 0.05–10.00 Hz

Quando il parametro Sync è Off, imposta la velocità del vibrato dell'intonazione.
- 2

Sync
Valore: Off, On

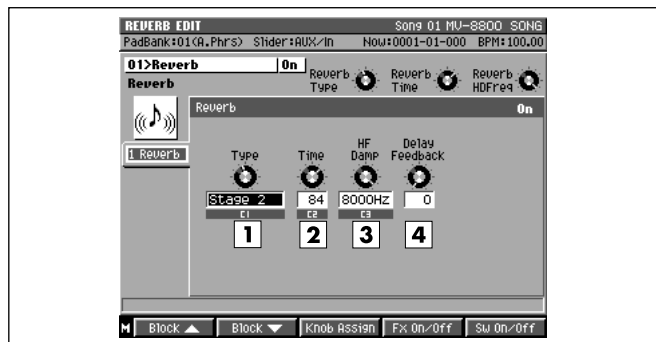
Impostate questo parametro su On quando sincronizzate la velocità di modulazione al tempo della song. Se non volete sincronizzarvi, impostatelo su off.
- 3

Note
Valore: $\text{♩}_3, \text{♩}_4, \text{♩}_8, \text{♩}_{16}, \text{♩}_{32}, \text{♩}_{64}, \text{♩}_{128}, \text{♩}_{256}, \text{♩}_{512}, \text{♩}_{1024}, \text{♩}_{2048}, \text{♩}_{4096}, \text{♩}_{8192}, \text{♩}_{16384}, \text{♩}_{32768}, \text{♩}_{65536}, \text{♩}_{131072}, \text{♩}_{262144}, \text{♩}_{524288}, \text{♩}_{1048576}, \text{♩}_{2097152}, \text{♩}_{4194304}, \text{♩}_{8388608}, \text{♩}_{16777216}, \text{♩}_{33554432}, \text{♩}_{67108864}, \text{♩}_{134217728}, \text{♩}_{268435456}, \text{♩}_{536870912}, \text{♩}_{1073741824}, \text{♩}_{2147483648}, \text{♩}_{4294967296}, \text{♩}_{8589934592}, \text{♩}_{17179869184}, \text{♩}_{34359738368}, \text{♩}_{68719476736}, \text{♩}_{137438953472}, \text{♩}_{274877906944}, \text{♩}_{549755813888}, \text{♩}_{1099511627776}, \text{♩}_{2199023255552}, \text{♩}_{4398046511104}, \text{♩}_{8796093022208}, \text{♩}_{17592186044416}, \text{♩}_{35184372088832}, \text{♩}_{70368744177664}, \text{♩}_{140737488355328}, \text{♩}_{281474976710656}, \text{♩}_{562949953421312}, \text{♩}_{1125899906842624}, \text{♩}_{2251799813685248}, \text{♩}_{4503599627370496}, \text{♩}_{9007199254740992}, \text{♩}_{18014398509481984}, \text{♩}_{36028797018963968}, \text{♩}_{72057594037927936}, \text{♩}_{144115188075855872}, \text{♩}_{288230376151711744}, \text{♩}_{576460752303423488}, \text{♩}_{1152921504606846976}, \text{♩}_{2305843009213693952}, \text{♩}_{4611686018427387904}, \text{♩}_{9223372036854775808}, \text{♩}_{18446744073709551616}, \text{♩}_{36893488147419103232}, \text{♩}_{73786976294838206464}, \text{♩}_{147573952589676412928}, \text{♩}_{295147905179352825856}, \text{♩}_{590295810358705651712}, \text{♩}_{1180591620717411303424}, \text{♩}_{2361183241434822606848}, \text{♩}_{4722366482869645213696}, \text{♩}_{9444732965739290427392}, \text{♩}_{18889465931478580854784}, \text{♩}_{37778931862957161709568}, \text{♩}_{75557863725914323419136}, \text{♩}_{151115727451828646838272}, \text{♩}_{302231454903657293676544}, \text{♩}_{604462909807314587353088}, \text{♩}_{1208925819614629174706176}, \text{♩}_{2417851639229258349412352}, \text{♩}_{4835703278458516698824704}, \text{♩}_{9671406556917033397649408}, \text{♩}_{19342813113834066795298816}, \text{♩}_{38685626227668133590597632}, \text{♩}_{77371252455336267181195264}, \text{♩}_{154742504910672534362390528}, \text{♩}_{309485009821345068724781056}, \text{♩}_{618970019642690137449562112}, \text{♩}_{1237940039285380274899124224}, \text{♩}_{2475880078570760549798248448}, \text{♩}_{4951760157141521099596496896}, \text{♩}_{9903520314283042199192993792}, \text{♩}_{19807040628566084398385987584}, \text{♩}_{39614081257132168796771975168}, \text{♩}_{79228162514264337593543950336}, \text{♩}_{158456325028528675187087900672}, \text{♩}_{316912650057057350374175801344}, \text{♩}_{633825300114114700748351602688}, \text{♩}_{1267650600228229401496703205376}, \text{♩}_{2535301200456458802993406410752}, \text{♩}_{5070602400912917605986812821504}, \text{♩}_{10141204801825835211973625643008}, \text{♩}_{20282409603651670423947251286016}, \text{♩}_{40564819207303340847894502572032}, \text{♩}_{81129638414606681695789005144064}, \text{♩}_{162259276829213363391578010288128}, \text{♩}_{324518553658426726783156020576256}, \text{♩}_{649037107316853453566312041152512}, \text{♩}_{1298074214633706907132624082305024}, \text{♩}_{2596148429267413814265248164610048}, \text{♩}_{5192296858534827628530496329220096}, \text{♩}_{10384593717069655257060992658440192}, \text{♩}_{20769187434139310514121985316880384}, \text{♩}_{41538374868278621028243970633760768}, \text{♩}_{83076749736557242056487941267521536}, \text{♩}_{166153499473114484112975882535043072}, \text{♩}_{332306998946228968225951765070086144}, \text{♩}_{664613997892457936451903530140172288}, \text{♩}_{1329227995784915872903807060280344576}, \text{♩}_{2658455991569831745807614120560689152}, \text{♩}_{5316911983139663491615228241121378304}, \text{♩}_{10633823966279326983230456482242756608}, \text{♩}_{21267647932558653966460912964485513216}, \text{♩}_{42535295865117307932921825928971026432}, \text{♩}_{85070591730234615865843651857942052864}, \text{♩}_{170141183460469231731687303715884105728}, \text{♩}_{340282366920938463463374607431768211456}, \text{♩}_{680564733841876926926749214863536422912}, \text{♩}_{1361129467683753853853498429727072845824}, \text{♩}_{2722258935367507707706996859454145691648}, \text{♩}_{5444517870735015415413993718908291383296}, \text{♩}_{10889035741470030830827987437816582766592}, \text{♩}_{21778071482940061661655974875633165533184}, \text{♩}_{43556142965880123323311949751266331066368}, \text{♩}_{87112285931760246646623899502532662132736}, \text{♩}_{174224571863520493293247799005065324265472}, \text{♩}_{348449143727040986586495598010130648530944}, \text{♩}_{696898287454081973172991196020261297061888}, \text{♩}_{1393796574908163946345982392040522594123776}, \text{♩}_{2787593149816327892691964784081045188247552}, \text{♩}_{5575186299632655785383929568162090376495104}, \text{♩}_{11150372599265311570767859136324180752990208}, \text{♩}_{22300745198530623141535718272648361505980416}, \text{♩}_{44601490397061246283071436545296723011960832}, \text{♩}_{89202980794122492566142873090593446023921664}, \text{♩}_{178405961588244985132285746181186892047843328}, \text{♩}_{356811923176489970264571492362373784095686656}, \text{♩}_{713623846352979940529142984724747568191373312}, \text{♩}_{1427247692705959881058285969449495136382746624}, \text{♩}_{2854495385411919762116571938898990272765493248}, \text{♩}_{5708990770823839524233143877797980545530986496}, \text{♩}_{11417981541647679048466287755595961091061972992}, \text{♩}_{22835963083295358096932575511191922182123945984}, \text{♩}_{45671926166590716193865151022383844364247891968}, \text{♩}_{91343852333181432387730302044767688728495783936}, \text{♩}_{182687704666362864775460604089535377456991567872}, \text{♩}_{365375409332725729550921208179070754913983135744}, \text{♩}_{730750818665451459101842416358141509827966271488}, \text{♩}_{1461501637330902918203684832716283019655932542976}, \text{♩}_{2923003274661805836407369665432566039311865085952}, \text{♩}_{5846006549323611672814739330865132078623730171904}, \text{♩}_{11692013098647223345629478661730264157247460343808}, \text{♩}_{23384026197294446691258957323460528314494920687616}, \text{♩}_{46768052394588893382517914646921056628989841375232}, \text{♩}_{93536104789177786765035829293842113257979682750464}, \text{♩}_{187072209578355573530071658587684226515959365500928}, \text{♩}_{374144419156711147060143317175368453031918731001856}, \text{♩}_{748288838313422294120286634350736906063837462003712}, \text{♩}_{1496577676626844588240573268701473812127674924007424}, \text{♩}_{2993155353253689176481146537402947624255349848014848}, \text{♩}_{5986310706507378352962293074805895248510699696029696}, \text{♩}_{11972621413014756705924586149611790497021399392059392}, \text{♩}_{23945242826029513411849172299223580994042798784118784}, \text{♩}_{47890485652059026823698344598447161988085597568237568}, \text{♩}_{95780971304118053647396689196894323976171195136475136}, \text{♩}_{191561942608236107294793378393788647952342390272950272}, \text{♩}_{383123885216472214589586756787577295904684780545900544}, \text{♩}_{766247770432944429179173513575154591809369561091801088}, \text{♩}_{1532495540865888858358347027150309183618739122183602176}, \text{♩}_{3064991081731777716716694054300618367237478244367204352}, \text{♩}_{6129982163463555433433388108601236734474956488734408704}, \text{♩}_{12259964326927110866866776217202473468949912977468817408}, \text{♩}_{24519928653854221733733552434404946937899825954937634816}, \text{♩}_{49039857307708443467467104868809893875799651909875269632}, \text{♩}_{98079714615416886934934209737619787751599303819750539264}, \text{♩}_{196159429230833773869868419475239575503198607639501078528}, \text{♩}_{392318858461667547739736838950479151006397215279002157056}, \text{♩}_{784637716923335095479473677900958302012794430558004314112}, \text{♩}_{1569275433846670190958947355801916604025588861116008628224}, \text{♩}_{3138550867693340381917894711603833208051177722232017256448}, \text{♩}_{6277101735386680763835789423207666416102355444464034512896}, \text{♩}_{12554203470773361527671578846415332832204710888928069025792}, \text{♩}_{25108406941546723055343157692830665664409421777856138051584}, \text{♩}_{50216813883093446110686315385661331328818843555712276103168}, \text{♩}_{100433627766186892221372630771322662657637687111424552206336}, \text{♩}_{200867255532373784442745261542645325315275374222849104412672}, \text{♩}_{401734511064747568885490523085290650630550748445698208825344}, \text{♩}_{803469022129495137770981046170581301261101496891396417650688}, \text{♩}_{1606938044258990275541962092341162602522202993782792835301376}, \text{♩}_{3213876088517980551083924184682325205044405987565585670602752}, \text{♩}_{6427752177035961102167848369364650410088811975131171341205504}, \text{♩}_{12855504354071922204335696738729300820177623950262342682411008}, \text{♩}_{25711008708143844408671393477458601640355247900524685364822016}, \text{♩}_{51422017416287688817342786954917203280710495801049370729644032}, \text{♩}_{102844034832575377634685573909834406561420991602098741459288064}, \text{♩}_{205688069665150755269371147819668813122841983204197482918576128}, \text{♩}_{411376139330301510538742295639337626245683966408394965837152256}, \text{♩}_{822752278660603021077484591278675252491367932816789931674304512}, \text{♩}_{1645504557321206042154969182557350504982735865633579863348609024}, \text{♩}_{3291009114642412084309938365114701009965471731267159726697218048}, \text{♩}_{6582018229284824168619876730229402019930943462534319453394436096}, \text{♩}_{13164036458569648337239753460458804039861886925068638906788872192}, \text{♩}_{26328072917139296674479506920917608079723773850137277813577744384}, \text{♩}_{52656145834278593348959013841835216159447547700274555627155488768}, \text{♩}_{105312291668557186697918027683670432318895095400549111254310975536}, \text{♩}_{210624583337114373395836055367340864637790190801098222508621951072}, \text{♩}_{421249166674228746791672110734681729275580381602196445017243902144}, \text{♩}_{842498333348457493583344221469363458551160763204392890034487804288}, \text{♩}_{1684996666796914987166688442938726917102321526408785780068975608576}, \text{♩}_{3369993333593829974333376885877453834204643052817571560137951217152}, \text{♩}_{6739986667187659948666753771754907668409286105635143120275902434304}, \text{♩}_{13479973334375319897333507543509815336818572211270286240551804868608}, \text{♩}_{26959946668750639794667015087019630673637144422540572481103609737216}, \text{♩}_{53919893337501279589334030174039261347274288845081144962207219474432}, \text{♩}_{107839786675002559178668060348078522694548577690162289924414438948864}, \text{♩}_{215679573350005118357336120696157045389097155380324579848828877897728}, \text{♩}_{431359146700010236714672241392314090778194310760649159697657755795456}, \text{♩}_{862718293400020473429344482784628181556388621521298319395315511590912}, \text{♩}_{1725436586800040946858688965569256363112777243042596638790631023181824}, \text{♩}_{3450873173600081893717377931138512726225554486085193277581262046363648}, \text{♩}_{6901746347200163787434755862277025452451108972170386555162524092727296}, \text{♩}_{13803492694400327574869511724554050904902217944340773110325048185454592}, \text{♩}_{27606985388800655149739023449108101809804435888681546220650096370909184}, \text{♩}_{55213970777601310299478046898216203619608871777363092441300192741818368}, \text{♩}_{110427941555202620598956093796432407239217743554726184882600385483636736}, \text{♩}_{220855883110405241197912187592864814478435487109452369765200770967273472}, \text{♩}_{441711766220810482395824375185729628956870974218904739530401541934546944}, \text{♩}_{883423532441620964791648750371459257913741948437809479060803083869093888}, \text{♩}_{1766847064883241929583297500742918515827483896875618958121606167738187776}, \text{♩}_{3533694129766483859166595001485837031654967793751237916243212335476375552}, \text{♩}_{7067388259532967718333190002971674063309935587502475832486424670952751104}, \text{♩}_{14134776519065935436666380005943348126619871175004951664972849341905502208}, \text{♩}_{28269553038131870873332760011886696253239742350009903329945698683811004416}, \text{♩}_{56539106076263741746665520023773392506479484700019806659891397367622008832}, \text{♩}_{113078212152527483493331040047546785012958969400039613319782794735244017664}, \text{♩}_{226156424305054966986662080095093570025917938800079226639565589470488035328}, \text{♩}_{452312848610109933973324160190187140051835877600158453279131178940976070656}, \text{♩}_{904625697220219867946648320380374280103671755200316906558262357881952141312}, \text{♩}_{1809251394440439735893296640760748560207343510400633813116524715763904282624}, \text{♩}_{3618502788880879471786593281521497120414687020801267626233049431527808565248}, \text{♩}_{7237005577761758943573186563042994240829374041602535252466098863055617130496}, \text{♩}_{14474011155523517887146373126085988481658748083205070504932197726111224260992}, \text{♩}_{28948022311047035774292746252171976963317496166410141009864395452222448521984}, \text{♩}_{57896044622094071548585492504343953926634992332820282019728790904444897043968}, \text{♩}_{115792089244188143097170985008687907853269984665640564039457581808889794087936}, \text{♩}_{231584178488376286194341970017375815706539969331281128078915163617779588175872}, \text{♩}_{463168356976752572388683940034751631413079938662562256157830327235559176351744}, \text{♩}_{9$

Effetto di Riverbero

Reverb

Questo è un riverbero di base. Aggiunge riverberazioni al suono simulando uno spazio acustico.



- Type**
Seleziona il tipo di riverbero.

Valore	Spiegazione
Room 1	Riverbero breve, ad alta densità
Room 2	Riverbero breve, a bassa intensità
Stage 1	Enfasi sulle componenti riverberanti del suono
Stage 2	Riverbero con prime riflessioni enfatizzate
Hall 1	Riverbero pulito e trasparente
Hall 2	Riverbero ricco e pieno
Delay	Delay generico
Pan-Delay	Delay con riflessioni indirizzate a sinistra e a destra

- Time**
Valore: 0–127 sec

Quando Type è impostato su Room, Stage, o Hall, imposta la durata del suono riverberante.

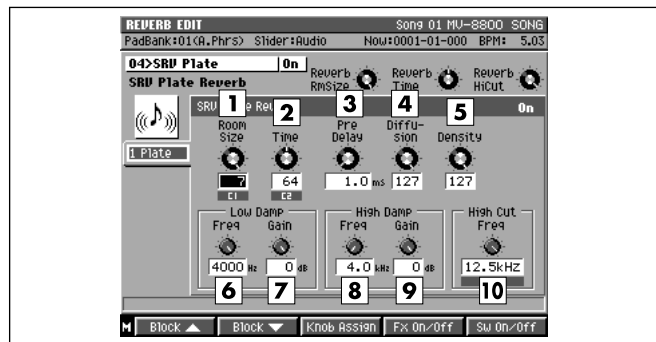
Quando Type è impostato su Delay o Pan-Delay, imposta il tempo di delay.
- HF Damp (High Frequency Damp)**
Valore: 200–8000 Hz, Bypass

Regola la frequenza al di sopra della quale viene tagliato il contenuto di frequenze acute del suono del riverbero. Se non volete tagliare le frequenze acute, impostate questo parametro su Bypass.
- Delay Feedback**
Valore: 0–127

Regola la quantità di ripetizioni del delay quando Type è impostato su Delay o Pan-Delay.

Riverbero SRV Room Riverbero SRV Hall Riverbero SRV Plate

I riverberi Room e Hall consentono simulazioni più precise modeling di quelle disponibili nel riverbero di base. Plate simula il tipo di riverbero che utilizza una piastra metallica.



- Room Size**
Valore: 5–40 m

Imposta la dimensione dell'ambiente. Per esempio, il valore "10m" vi offre il riverbero che si genera in uno spazio grande dieci metri.
- Time**
Valore: 0–127 sec

Imposta il tempo di riverbero in secondi.
- Pre Delay**
Valore: 0–200 msec

Regola il ritardo tra il suono diretto e quello del riverbero.
- Diffusion**
Valore: 0–100

Aumentando questo valore si intensifica il senso di ampiezza spaziale. Questo è efficace durante la riproduzione in stereo.
- Density**
Valore: 0–100

Aumentando questo valore si rende più denso il suono del riverbero. Per suoni hall o garage, diminuite la densità.
- Low Damp Freq**
Valore: 50–4000 Hz

Imposta il limite di frequenza superiore dell'intervallo da smorzare tramite "Low Damp." La funzione Low Damp smorza la banda delle basse frequenze del suono del delay più rapidamente delle altre bande, creando un effetto di delay più pulito.

7 Low Damp Gain

Valore: -36–0 dB

Imposta l'intensità del Low Damp.

8 High Damp Freq

Valore: 1–20 kHz

High Damp, attenuando per prime le frequenze acute, rende il suono del delay più naturale. Imposta il limite inferiore della frequenza dell'intervallo da smorzare.



- In natura, le frequenze acute dell'eco si smorzano prima delle altre bande di frequenza.

9 High Damp Gain

Valore: -36–0 dB

Imposta l'intensità High Damp.



- Combinando Low Damp e High Damp, potete ricreare le caratteristiche della stanza, come il materiale delle superfici (cioè le loro caratteristiche di assorbimento del suono).

10 High Cut Freq

Valore: 0.2–20 kHz

Le frequenze più acute di quella impostata nel suono del riverbero vengono delicatamente tagliate per rendere più stabile la riverberazione. Questo non crea cambiamenti basati sulla temporizzazione.

Questo paragrafo spiega i concetti basilari del MIDI, e come l'MV-8800 gestisce i messaggi MIDI.

Cos'è il MIDI

MIDI sta per **Musical Instrument Digital Interface**. È lo standard mondiale che permette agli strumenti musicali elettronici ed ai personal computer di scambiare dati dell'esecuzione musicale e messaggi quali selezioni sonore. Qualsiasi dispositivo compatibile MIDI può trasmettere dati musicali (adatti per il tipo di dispositivo) a qualsiasi altro dispositivo compatibile MIDI, indipendentemente dalla sua casa costruttrice o dal tipo di modello.

Prese MIDI

I messaggi MIDI (i dati gestiti dal MIDI) vengono trasmessi e ricevuti utilizzando i seguenti due tipi di prese. L'MV-8800 ha due connettori MIDI OUT: A e B.

MIDI IN: Questa riceve i messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno.

MIDI OUT A/B: Questa trasmette i messaggi MIDI dall'MV-8800.

Canali MIDI

Il MIDI è in grado di inviare indipendentemente informazioni su un singolo canale MIDI a due o più dispositivi MIDI. Questo è reso possibile dal concetto di canali MIDI. Potete pensare ai canali MIDI come ai canali di una televisione. Cambiando il canale su una televisione, potete vedere una varietà di programmi trasmessi da stazioni televisive differenti. Questo perché i dati vengono ricevuti solo dal trasmettitore il cui canale viene selezionato sul ricevitore.

Nello stesso modo, un dispositivo MIDI il cui canale ricevente è impostato su "1" riceve solo i dati che vengono trasmessi da un altro dispositivo MIDI il cui canale trasmittente sia anche impostato su "1."

Messaggi MIDI

L'MV-8800 usa i seguenti tipi di messaggi MIDI.

● Messaggi Note:

Questi messaggi vengono utilizzati per suonare le note. Su una tastiera, questi messaggi trasmettono il tasto (note number) che è stato premuto e con quale forza sia stato premuto (velocity). Sull'MV-8800, questi messaggi vengono utilizzati quando usate una sorgente sonora MIDI per riprodurre il suono del metronomo.

● Messaggi di Control Change:

In generale, questi messaggi vengono utilizzati per trasmettere informazioni quali il vibrato, l'hold, il volume etc., che rendono un'esecuzione più ricca ed espressiva. Le diverse funzioni sono differenziate da un controller number da 0–127 ed il controller number viene definito per ciascuna funzione. Le funzioni che possono essere controllate su un qualsiasi dispositivo dipendono da quel dispositivo.

Sull'MV-8800, questi messaggi possono venire trasmessi ai dispositivi MIDI esterni dai cursori del pannello superiore.

● Messaggi Exclusive:

A differenza dei messaggi note e dei messaggi di control change, i messaggi exclusive vengono utilizzati per trasmettere impostazioni che sono esclusive di un particolare dispositivo. Sull'MV-8800, i messaggi exclusive possono essere utilizzati per controllare i parametri del mixer dell'MV-8800, quando riceve messaggi exclusive.

I messaggi exclusive intesi per unità differenti vengono distinti dal loro Device ID, piuttosto che dal canale MIDI. Quando devono essere trasmessi o ricevuti i messaggi exclusive dovete impostare il Device ID di entrambe le unità su un'impostazione corrispondente.

Tabella di Implementazione MIDI

Il MIDI permette ad una varietà di strumenti musicali elettronici di comunicare gli altri. Comunque non è necessariamente il caso che tutti i dispositivi siano in grado di comunicare utilizzando tutti i tipi di messaggi MIDI. Possono comunicare solo utilizzando quei tipi di messaggi MIDI che hanno in comune.

Ciascun manuale dell'utente di un dispositivo MIDI include una Tabella di Implementazione MIDI. Questa tabella vi indica con un'occhiata i tipi di messaggi MIDI che possono essere trasmessi e ricevuti. Comparando le tabelle di implementazione dei due apparecchi, siete in grado di vedere i tipi di messaggi con cui possono comunicare.

Tabella di Implementazione MIDI

PRODUCTION STUDIO

Data: 25 Agosto 2006

Modello MV-8800

Tabella di Implementazione MIDI (sezione del Sequencer) Versione: 1.00

Funzione...	Trasmissione	Riconoscimento	Note
Basic channel: Default Changed	All channels x	All channels 1–16	Non esiste uno specifico basic channel.
Mode: Default Message Altered	x x *****	x x x	
Note number: True voice	o 0–127	o 0–127	
Velocity: Note On Note Off	o o	o o	
Aftertouch Key's Channel's	o o	o *1 o *1	
Pitch bend	o	o *1	
Control change 0–119	o	o *1	
Program change True number	o *****	o *1 0–127	
System exclusive	o	o *1	
System common: Quarter frames Song position Song select Tune request	o *1 o *1 x o	o *1 *2 o *1 x o	
Real time: Clock Command	o *1 o *1	o *1 o *1	
Aux message: All sound off Reset all controller Local On/Off All note off Active sensing System reset	o o o o *3 o x	o *2 *3 *4 o *4 o *2 *3 o *2 *4 o *2 x	
Note	*1 o x selezionabile. *2 Non salvato quando viene ricevuto. *3 Può essere creato e trasmesso usando la schermata EVENT LIST. *4 Tutte le note che suonano correntemente vengono interrotte.		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Sì
x: No

PRODUCTION STUDIO

Data: 25 Agosto 2006

Modello MV-8800 Tabella di Implementazione MIDI (sezione del generatore sonoro) Versione: 1.00

Funzione...		Trasmissione	Riconoscimento	Note
Basic Channel:	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorizzato
Mode:	Default Messages Altered	Mode 3 x *****	Mode 3 Mode 3, 4(M=1) x	*7
Note number:	True voice	o 21-116	o 0-127	
Velocity:	Note On Note Off	o o	o o	
Aftertouch	Key's Channel's	o o *3	o *1 o *1	
Pitch bend		x	o	
Control change	1	x	o *1	Modulation
	5	x	o	Portamento time
	7	x	o *1	Volume
	10	x	o *1	Panpot
	11	x	o *1	Expression
	64	x *4	o *1	Hold 1
	65	x	o	Portamento
	66	x	o	Sostenuto
	68	x	o	Legato foot switch
	71	x	o	Resonance
	72	x	o	Release time
	73	x	o	Attack time
	74	x	o	Cutoff
	84	x	o	Portamento control
	91	x	o	General purpose effects 1
	93	x	o	General purpose effects 3
	0 - 119	o *3 *5	o *6	
Program change	True number	o *3 *****	o *1 0-127	Patch Library 1-128
System Exclusive		o *3	x	
System common:	Quarter frames Song position Song select Tune request	x x x x	x x x x	
System real time:	Clock Commands	x x	x x	
Aux messages:	All sound off Reset all controllers Local On/Off All notes off Active sensing System reset	o o *3 o o *3 o o	o *2 x x o *2 x x	
<p>Note</p> <p>*1 o x selezionabile.</p> <p>*2 Tutte le note che suonano correntemente vengono interrotte.</p> <p>*3 Trasmesso quando V-LINK è On.</p> <p>*4 Trasmesso quando Foot Switch Type è "Damper."</p> <p>*5 Trasmesso quando il control number è assegnato agli Assignable Sliders.</p> <p>*6 Ricevuto quando il control number è assegnato al Common Control Change Number.</p> <p>*7 Riconosciuto come M=1 anche se M ≠ 1</p>				

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Sì
x: No

● MV-8800: PRODUCTION STUDIO

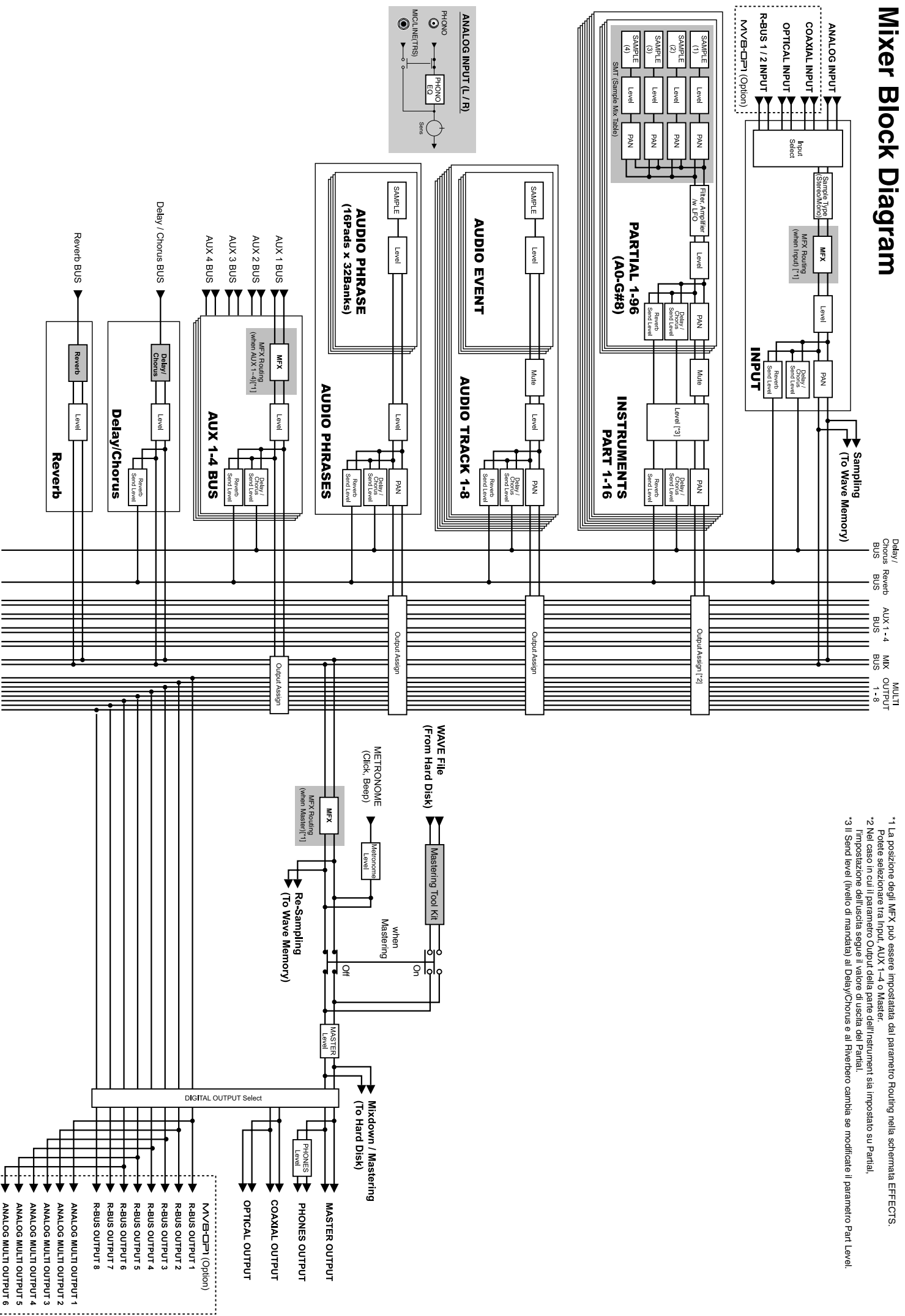
Sezione del Campionatore			
Formato dei Dati Audio		16-bit lineari	
Frequenza di Campionamento		44.1 kHz (fissa)	
Polifonia Massima		64 voci	
Parti		16 (Instrument) + 9 (Audio Track) + 1 (Audio Phrase)	
Memoria Wave (RAM)		DIMM: 1 slot (168 pin, PC100 CL = 2 o PC133 CL = 3, 3.3 V, 128 M byte, 256 M byte, 512 M byte) 128 M byte (standard) Espandibile a 512 M byte (è necessaria una DIMM da 512 M byte sostitutiva.)	
Tempo Massimo di Campionamento	con una DIMM da 128 M byte (standard)	mono: 24 min. circa (stereo: 12 min. circa)	
	con una DIMM da 512 M byte (espansa)	mono: 100 circa (stereo: 50 min. circa)	
Effetti	Multi-effetti (MFX)	1 (25 tipi)	
	Riverbero	1 (2 tipi)	
	Chorus	1 (4 tipi)	
	Mastering Tool Kit	1 (solo in Modo Mastering)	
Sezione del Sequencer			
Tracce	Song	Tracce MIDI (1 canale MIDI per traccia)	128
		Tracce Audio	8
		Pattern track	1
		Tempo track	1
		Mute Control Track	1
	Pattern	Tracce MIDI (1 canale MIDI per traccia)	64
		Tracce Audio	1
		Mute Control Track	1
Risoluzione		480 TPQN	
Tempo		5–300	
Capacità di Note		circa 150.000 note	
Lunghezza della Song		9.999 battute	
Metodo di Registrazione		Registrazione degli eventi (Tempo reale/Step) Registrazione audio	
Altro			
Project	Song	16	
	Pattern	500	
	Patch	16 (per Song)	
	Partial	96 (16 pad x 6 banchi per Patch)	
	Sample	9.999	
	Audio Phrase	512 (16 pad x 32 banchi)	
	Librerie Patch	128	
	MIDI Clip	100	
	Librerie Multi-effetti (MFX)	144 (Preset: 44, User: 100)	
	Librerie Chorus	52 (Preset: 2, User: 50)	
	Librerie Reverb	54 (Preset: 4, User: 50)	
	Librerie Mastering Tool Kit	76 (Preset: 26, User: 50)	
	Immagini (Foto) per la Funzione Pix Jam	16	
Elaborazione del Segnale	Conversione AD	24 bit, 64 sovracampionamenti	
	Conversione DA	24 bit, 128 sovracampionamenti	
Risposta in Frequenza	Ingressi MIC/Line	20 Hz–20 kHz (+0/-2 dB)	
Livello di Ingresso Nominale	Ingressi MIC/Line	-50→+14 dBu (massimo +26 dBu: bilanciato, massimo +20 dBu: sbilanciato)	
	Ingressi Phono	-87– -27 dBu	
Impedenza in Ingresso	Ingressi MIC/Line	40 k ohm	
	Ingressi Phono	50 k ohm	

Altro (continuazione)		
Livello di Uscita Nominale		+4 dBu (bilanciato)
Impedenza in Uscita		600 ohm
Impedenza di Carico Raccomandata	Uscite Master	10 k ohm o maggiore
	Cuffia	8–600 ohm
Livello di Rumore Residuo		-86 dBu o inferiore (SENS: Prese LINE, Phono Input: ponticellate, IHF-A Typ.)
Display		LCD grafico (retroilluminato) 320 x 240 punti (a colori)
Pad		16 Pad, sensibili a Velocity e Aftertouch
Controlli	Manopole di controllo degli effetti	C1–C3
	Cursori del mixer	1–8
Hard Disk Drive		2,5", 40 G byte
Drive CD-R/RW		Incorporato CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Connettori	Prese di Ingresso Phono	L, R (tipo phono RCA)
	Prese di Ingresso MIC/Line	L, R (da 1/4" TRS tipo phone)
	Prese di Uscita Master	L, R (da 1/4" TRS tipo phone)
	Presa Cuffie	Stereo da 1/4" tipo phone
	Connettore Digital Out A	Tipo Coassiale
	Connettore Digital Out B	Tipo Ottico
	Connettori MIDI	IN, OUT A, OUT B
	Connettore USB	supporta il trasferimento file (mass storage class)
	Connettore VGA Out	Tipo HD DB-15
	Connettore PS/2 Mouse	Tipo 6-pin mini DIN
	Presa Foot Switch	da 1/4" tipo phone
	Presa di ingresso CA	
Connettori * Con l'espansione MV8-OP1 Audio I/O (opzionale) installata	Prese Analogiche Multi Output	1–6 (da 1/4" TRS tipo phone)
	Connettore Digital In A	Tipo Coassiale
	Connettore Digital In B	Tipo Ottico
	Connettore R-BUS	Tipo DB-25
Alimentazione		CA 115 V, CA 117 V, CA 220 V, CA 230 V, CA 240 V (50/60 Hz)
Consumo		35 W
Dimensioni		480 (L) x 482 (P) x 136 (A) mm 18-15/16 (L) x 19 (P) x 5-3/8 (A) pollici
Peso		9,0 kg / 19 lbs 14 oz (esclusa MV8-OP1)
Temperatura Operativa		5–40° centigradi / 41–104° Fahrenheit
Accessori		Manuale dell'Utente, Guida alle Schermate, Appendice, Booklet "Content Discs," Dischi Contenuti (CD-ROM), Mouse (PS/2), Mouse Pad, Cavo di Alimentazione, Terminatore
Accessori Opzionali		Espansione I/O Audio: MV8-OP1 Interruttori a pedale: BOSS FS-5U, DP-2
Compatibilità Formati File		
	Importazione	
	Da CD-ROM	CD audio file .WAV/AIFF, ACIDized S-700 (Sample, Partial, Patch) AKAI MPC2000 (Program file (.PGM), Sound file (.SND)) AKAI S1000/3000 (Program, Sample) SMF (formato 0/1) Immagini statiche (.BMP/JPG) MV-8000 Patch, MV-8000 Project (dati backup)
	Su CD-R/RW	CD audio MV-8800 Project (dati backup)
	PC/Mac via USB	file .WAV/AIFF, ACIDized KAI MPC2000 (Program file (.PGM), Sound file (.SND)) SMF (formato 0/1) Immagini statiche (.BMP/JPG) MV-8000 Patch, MV-8000 Project
		Esportazione
		MV-8800 Sample, Audio Phrase (in .WAV/AIFF) MV-8800 Song, Pattern (in SMF (formato 1))

* (0 dBu = 0.775 V rms)

* Nell'interesse del miglioramento del prodotto, le caratteristiche tecniche e/o l'aspetto di questa unità sono soggetti a modifica senza preavviso.

Mixer Block Diagram



*1 La posizione degli M-FX può essere impostata dal parametro Routing nella schermata EFFECTS

Potete selezionare tra Input, AUX 1-4 o Master.

*2 Nel caso in cui il parametro Output della parte dell'Instrument sia impostato su Partial,

*3 Il Send level (livello di mandata) al Delay/Chorus e al Riverbero cambia se modificate il parametro Part Level



* 0 4 3 4 8 4 2 3 - 0 1 *

04348423

06-10-1N