Manuale Operativo

GROOVE AGENT SE4

steinberg

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traduzione: Filippo Manfredi

Il presente PDF offre un accesso facilitato per utenti portatori di handicap visivi. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. I licenziatari registrati del prodotto descritto di seguito, hanno diritto a stampare una copia del presente documento per uso personale.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Tutti i diritti riservati.

Indice

4 Introduzione
4 Panoramica della finestra
5 Informazioni sui kit, sui preset e sui contenuti di Groove Agent ONE

7 Metodologie di editing comuni
7 Selezione multipla e controlli dei parametri
8 Preset

10 Gestione dei suoni
10 Caricare i kit
10 Menu contestuale dei kit

12 La sezione dei pad
12 Instrument pad
17 Pattern pad
22 Impostazioni comuni dei pad
22 Funzioni dei pad

24 Modificare i kit
24 Modifiche globali o su una selezione
24 Editing assoluto e relativo
25 Pagina Edit

49 Importare ed esportare i file
49 Importare i file MPC e GAK
49 Importare i file REX e i loop segmentati
50 Esportare i kit con i relativi campioni
50 Trovare i campioni mancanti

52 Mixaggio e gestione degli effetti
52 Mixaggio
54 Gestione degli effetti

56 Riferimento degli effetti
56 Effetti di riverbero e delay
60 Effetti di equalizzazione
63 Effetti di filtro
68 Effetti di distorsione
70 Effetti di modulazione
79 Effetti di dinamica
89 Effetti panner

91 Automazione e controller MIDI
91 Automazione
92 Controller MIDI

95 Funzioni e impostazioni globali
95 La sezione delle funzioni del plug-in
97 Il nome del plug-in e il logo Steinberg
97 Le Toolbar
99 La pagina Options

Introduzione

Panoramica della finestra

L'interfaccia dell'applicazione si basa su un concept a finestra singola di dimensione fissa.



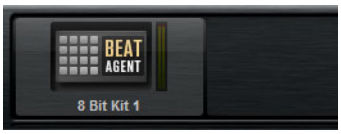
La finestra è divisa in diverse sezioni:

- La sezione dei pad sulla sinistra.
- Il riquadro di editing sulla destra, contenente le pagine **Edit**, **Mixer** e **Options**.
- La sezione relativa alle funzioni del plug-in in alto.
- Le toolbar sopra il riquadro di editing.

Informazioni sui kit, sui preset e sui contenuti di Groove Agent ONE

Kit

I kit possono essere salvati e caricati dal rack dei kit o dalla sezione dello slot dei kit.



Rack dei kit



Sezione dello slot dei kit

I kit contengono tutte le informazioni relative al kit o al loop segmentato e agli effetti in insert utilizzati sul canale del mixer. I kit possono inoltre contenere dei pattern MIDI.

Kit dei loop segmentati

I kit dei loop segmentati contengono, anziché i pattern MIDI, la frase MIDI necessaria per riprodurre il loop. A parte questo aspetto, i kit dei loop segmentati sono simili ai kit regolari, nel senso che possono utilizzare degli effetti in insert, ecc.

Preset del plug-in (Preset VST)

Un preset del plug-in contiene tutte le informazioni necessarie per ripristinare lo stato completo del plug-in. Sono inclusi il kit, i pattern MIDI, oltre a tutti gli effetti in insert e gli effetti AUX. Tutte queste impostazioni vengono anche salvate con il progetto nell'applicazione host.

Contenuti di Groove Agent ONE

Groove Agent SE è in grado di caricare i preset di Groove Agent ONE. Questi preset possono essere caricati sia come kit nel rack dei kit, sia nella sezione dello slot dei kit, oppure come preset del plug-in tramite il menu di gestione dei preset nell'intestazione del plug-in.

Se si carica un preset di Groove Agent ONE come preset del plug-in, i parametri globali del plug-in come gli effetti AUX FX e gli effetti master vengono rimossi e impostati sui valori di default.

Se si carica un preset come kit, tutti i parametri globali del plug-in rimangono invariati.

NOTA

I preset di Groove Agent ONE visualizzano sempre l'icona relativa a un preset del plug-in in MediaBay, anche se questi vengono visualizzati nella sezione di caricamento dei preset.

Metodologie di editing comuni

Selezione multipla e controlli dei parametri

Per modificare contemporaneamente i parametri per più pad, selezionare i pad che si desidera modificare.

Se sono selezionati più pad e questi non sono configurati esattamente sugli stessi valori, la maggior parte dei controlli indicano questa differenza di configurazione diventando di colore rosso. Ciò vale per potenziometri, interruttori, combo box, campi valore e fader di testo.

Ad esempio, se sono stati selezionati 3 pad con valori di frequenza di cutoff pari a 1.200, 1.400, e 2.500 Hz, la corona del potenziometro della frequenza visualizza un intervallo ricompreso tra 1.200 e 2.500. Il campo corrispondente riporta il valore del pad focalizzato in rosso.

NOTA

I controlli più complessi, come gli editor degli inviluppi, visualizzano solamente i valori del pad focalizzato.

Regolare gli intervalli dei valori

È possibile regolare l'intervallo dei valori di un parametro utilizzando la corona del relativo potenziometro. I valori dei pad vengono distribuiti entro questo nuovo intervallo, mantenendo le relative distanze.

- Trascinare la corona per comprimere o espandere l'intervallo dei valori.
- Fare [Ctrl]/[Command]-trascinamento sulla corona per regolare il limite superiore dell'intervallo.
- Fare [Alt]/[Option]-trascinamento sulla corona per regolare il limite inferiore dell'intervallo.

Preset

Groove Agent SE dispone di due tipi di preset: preset sezione/modulo e preset VST. I preset VST contengono tutte le informazioni necessarie a ripristinare lo stato completo del plug-in. I preset sezione e modulo consentono di salvare e richiamare la configurazione di uno specifico componente del pannello di Groove Agent SE.

Durante la configurazione del programma, i preset di fabbrica vengono installati in una cartella dedicata, mentre viene creata una cartella utente per i propri preset personalizzati. La gestione dei preset è la stessa in tutto il programma.

NOTA

I preset di fabbrica sono protetti da scrittura, ma potrebbero venire sovrascritti a seguito dell'esecuzione di un aggiornamento del software. I preset contenuti nella cartella utente non vengono mai e in nessun caso modificati dal software.

Gestione dei preset sezione e modulo

I controlli dei preset si trovano in tutte le sezioni del programma. La loro gestione è sempre la medesima.

- Per salvare un preset, fare clic sul pulsante **Save** (icona a forma di disco).

NOTA

Non è possibile sovrascrivere i preset di fabbrica. Per salvare delle modifiche apportate a un preset di fabbrica, salvare il preset con un nuovo nome o in una nuova posizione.

- Per caricare un preset, fare clic sull'icona freccia e selezionare un preset dall'elenco.
- Per eliminare un preset, fare clic sul pulsante **Delete** (icona a forma di cestino). Si noti che i preset di fabbrica non possono essere eliminati.

Gestione dei preset VST

Caricare i preset VST

1) Nell'intestazione del pannello del plug-in, fare clic sul pulsante di gestione dei preset a fianco del campo del nome del preset e selezionare **Carica Preset**.
2) Selezionare un preset per caricarlo. Fare doppio-clic su un preset per caricarlo e chiudere la sezione di caricamento dei preset.

Salvare i preset VST

Nell'intestazione del pannello del plug-in, fare clic sul pulsante di gestione dei preset a fianco del campo del nome del preset e selezionare **Salva Preset**.

NOTA

Per maggiori informazioni sui preset VST, fare riferimento al Manuale Operativo di Cubase/Nuendo.

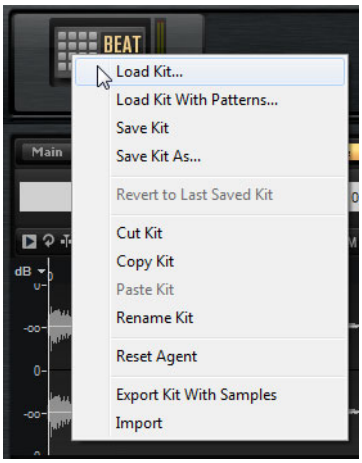
Gestione dei suoni

Caricare i kit

I kit possono essere caricati in vari modi:

- Tramite drag & drop da MediaBay o da Windows Explorer/Mac OS Finder.
- Dal menu contestuale del rack dei kit.
- Facendo clic sul pulsante **Load Kit** a destra del nome del kit nella sezione dello slot dei kit.

Menu contestuale dei kit



Load Kit

Apre un menu a tendina contenente i kit disponibili. Fare doppio-clic su un kit per caricarlo.

Load Kit With Patterns

Consente di caricare un kit con i relativi pattern MIDI, se ve ne sono.

Save Kit

Salva il kit. Se si tenta di sovrascrivere dei contenuti di fabbrica protetti da scrittura, si apre una finestra di dialogo che consente di salvare il kit modificato con un nuovo nome.

Save Kit As

Consente di salvare il kit con un nuovo nome.

Revert to Last Saved Kit

Selezionare questa opzione per annullare qualsiasi modifica apportata al kit dopo che è stato caricato.

Cut Kit

Copia il kit e lo rimuove dallo slot.

Copy Kit

Copia il kit.

Paste Kit

Incolla il kit copiato nello slot. Se lo slot contiene già un kit, questo viene sostituito.

Rename Kit

Consente di rinominare un kit.

Reset Agent

Riporta lo slot ai valori di default.

Export Kit With Samples

Esporta il kit insieme ai campioni ad esso associati.

Import

Consente di importare dei file MPC e GAK.

La sezione dei pad

La sezione dei pad sulla sinistra può visualizzare i pad Instrument o i pad Pattern.

Per passare da un display all'altro, fare clic sul pulsante corrispondente sotto i pad.

Instrument pad



La sezione dei pad offre fino a 128 pad, organizzati in 8 gruppi di 16 pad. Gli instrument pad possono essere utilizzati per attivare (triggerare) i suoni. Ciascun pad è mappato su una nota MIDI, la quale a sua volta attiva un campione. Se a un pad sono assegnati dei campioni, il LED sopra di esso si illumina.

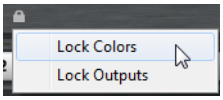
È possibile passare da un gruppo all'altro facendo clic sui pulsanti numerici sotto i pad. Il pulsante del gruppo attivo è illuminato. Se uno o più pad di un gruppo hanno dei campioni mappati, un LED di colore arancione sopra il pulsante del gruppo si illumina. Se un pad all'interno di un gruppo riceve una nota MIDI, un indicatore MIDI di colore verde si illumina.

Di default, quando si apre Groove Agent SE è attivo il gruppo 3.

Visualizzare informazioni sugli Instrument pad

- Attivare il pulsante **i** sotto la sezione dei pad per visualizzare le seguenti informazioni per i pad: il numero del pad, il numero di campioni e l'uscita.
- Attivare il pulsante **e** per visualizzare le impostazioni dei gruppi esclusivi per i pad. Se si porta il mouse sopra un pad che appartiene a un gruppo esclusivo, tutti i pad appartenenti allo stesso gruppo esclusivo si illuminano. Se un gruppo nascosto contiene dei pad che appartengono allo stesso gruppo esclusivo, si illumina un LED di colore rosso sopra il pulsante del gruppo.

Bloccare le impostazioni dei colori e delle uscite



- È possibile bloccare le impostazioni dei colori e delle uscite per i pad. Ciò consente ad esempio di bloccare la configurazione di uscita per i pad e quindi di passare da un kit all'altro mantenendo queste uscite. È possibile specificare quali parametri si intende bloccare per i pad utilizzando il menu contestuale del pulsante Lock (icona a forma di lucchetto) che si trova sotto i pad. Se il pulsante si illumina, significa che almeno una delle due impostazioni è stata bloccata.

Utilizzare un'assegnazione delle note MIDI alternativa

Se si utilizza un controller hardware a percussione esterno in grado di inviare note MIDI specifiche per strumenti specifici, è possibile specificare una mappatura delle trigger note alternativa.

PROCEDIMENTO

1. Attivare il pulsante **Use Hardware Controller Mapping** che si trova nell'angolo inferiore-destro della sezione dei pad.

   Si potrà ora caricare, salvare ed eliminare diverse configurazioni delle trigger note.
2. Specificare una nuova trigger note per il pad.
   - Fare clic-destro su un pad, selezionare **Edit/Learn Trigger Note** e specificare la nuova trigger note inserendola nel campo valore, oppure suonando la nota corrispondente sul proprio controller hardware.
   - Dal menu contestuale del pad, aprire il sottomenu **Assign Trigger Note** e selezionare la nota dai sottomenu.
3. Groove Agent SE salta al pad successivo. Assegnare una nota MIDI a tutti i pad che si desidera utilizzare e fare clic su [Invio] per interrompere l'assegnazione delle note MIDI.

Drag & drop di materiale audio

È possibile trascinare uno o più campioni da Explorer/Finder e dalla propria applicazione host a Groove Agent SE. I campioni possono essere mappati sullo stesso pad o su pad differenti.

I file possono essere trascinati dalle seguenti posizioni:

- MediaBay
- Finestra Progetto
- Pool
- Editor dei Campioni (regioni)
- Editor delle Parti Audio
- Segmenti di LoopMash

Assegnare un campione a un pad

Per assegnare un campione a un pad, trascinarlo sul pad desiderato.

- Trascinare il campione sull'icona di rilascio più in alto per aggiungerlo al pad.
- Trascinare il campione sull'icona di rilascio mediana per sostituire il campione corrente con quello nuovo.

Icone di rilascio

Quando si trascinano uno o più campioni su un pad vengono visualizzate le icone di rilascio. Queste icone determinano se i campioni vengono aggiunti al pad, se il campione corrente viene sostituito con quello che si sta trascinando, o se i campioni trascinati vengono assegnati a più pad consecutivi.

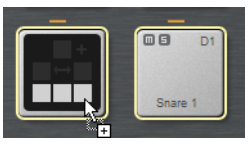
- Trascinare i campioni sull'icona di rilascio più in alto per aggiungerli al pad.



- Trascinare uno o più campioni sull'icona di rilascio mediana per sostituire i campioni correnti con quelli nuovi che si stanno trascinando.



- Trascinare più campioni sull'icona di rilascio inferiore per assegnarli a più pad consecutivi.



Un bordo di colore giallo viene visualizzato intorno ai pad che ricevono uno dei campioni.

Disporre i campioni su più layer dello stesso pad

È possibile assegnare fino a 8 campioni a un pad.

Drag & drop su più pad

Anzichè rilasciare più campioni sullo stesso pad, è possibile distribuirli sui pad disponibili, in uno o più gruppi.

- Selezionare i campioni, trascinarli sull'icona di rilascio più in basso di un pad e rilasciarli.

I campioni vengono mappati sui pad disponibili.

NOTA

Il numero di campioni che possono essere rilasciati su più pad dipende dal numero di pad disponibili.

Se Groove Agent SE non è in grado di fornire un numero sufficiente di pad liberi per i campioni rilasciati, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di procedere o annullare l'operazione. Se i pad contengono già dei campioni, questi vengono sostituiti.

Sostituire i singoli campioni

È possibile sostituire dei singoli campioni trascinando un altro campione su un pad o su un campione nella vista della mappatura.

- Per sostituire un campione per un pad nella sezione dei pad, trascinare il nuovo campione su un pad fino a quando vengono visualizzate le icone delle opzioni di rilascio, quindi rilasciarlo a metà di queste icone.
- Per sostituire un campione nella vista della mappatura, trascinare il nuovo campione su un campione esistente.

  Il campione che verrà sostituito è indicato da un rettangolo di colore rosso.

Rimuovere i campioni dai pad

- Per rimuovere un campione da un pad, fare clic-destro sul pad desiderato e selezionare **Remove Sample** dal menu a tendina.
- Per rimuovere più campioni selezionati, fare clic-destro su uno dei campioni e selezionare **Remove Sample**.
- Per rimuovere tutti i campioni da un gruppo di pad, fare clic-destro sul pulsante del gruppo desiderato e selezionare **Remove All Samples**.

Spostare e copiare i campioni tra i pad

I campioni possono essere spostati e copiati tra i diversi pad.

Per spostare dei campioni da un pad a un altro, trascinare il pad sull'icona di rilascio superiore, mediana o inferiore del pad di destinazione.

NOTA

Per copiare i campioni anzichè spostarli, tenere premuto [Alt]/[Option] durante il trascinamento.

NOTA

Quando si copiano dei pad che fanno parte di un loop segmentato, questi vengono incollati come fossero normali instrument pad, cioè, non vengono più collegati al loop.

Spostare e copiare i campioni tra i gruppi

Per spostare o copiare i campioni su dei pad in un altro gruppo, trascinare anzitutto i campioni sul pulsante del gruppo scelto in modo da visualizzare il gruppo, quindi trascinarli sul nuovo pad.

Le opzioni sono le stesse utilizzate quando si spostano i campioni tra i pad dello stesso gruppo.

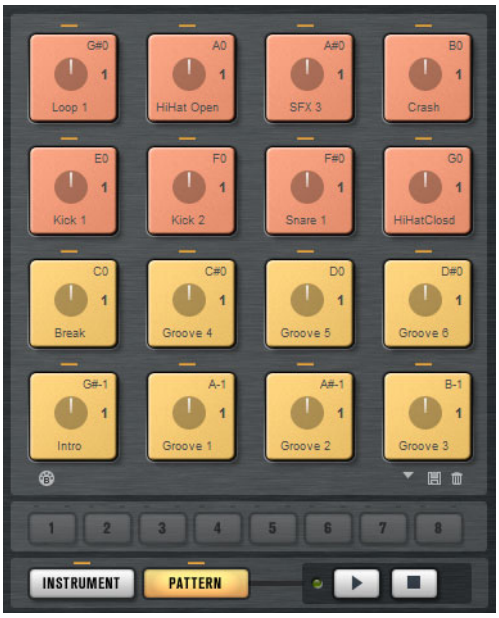
Spostare i loop segmentati

È possibile spostare i loop segmentati mediante un'operazione di drag & drop.

- Trascinare il primo segmento del loop, quindi spostarlo nella sezione dei pad.

  Quando si avvia il trascinamento, Groove Agent SE visualizza i pad sui quali il loop segmentato può essere rilasciato, cioè, i pad che sono seguiti da un numero sufficiente di pad vuoti per consentire l'inserimento di tutti i segmenti. I pad sui quali il loop non può essere rilasciato appaiono in grigio.
- Rilasciare il segmento sul pad dal quale si intende iniziare l'inserimento dei segmenti.

Pattern pad



La sezione dei pad presenta 16 pattern pad. Ciascun pad è mappato su una nota MIDI. È possibile assegnare delle frasi MIDI a ciascun pattern pad, in modo da attivare dei pattern percussivi completi o singole frasi strumentali, a seconda dei file MIDI. I pad vengono utilizzati per passare da un pattern all'altro.

Se un file MIDI è assegnato a un pad, il pad visualizza un indicatore di progresso e un contatore dei beat. Quando il pattern viene attivato, l'indicatore di progresso mostra in forma grafica il progresso della riproduzione. Inoltre, il contatore dei beat visualizza il beat corrente durante la riproduzione. In tal modo è possibile vedere quali pattern sono attualmente riprodotti e a quale posizione di riproduzione, relativamente alla lunghezza del pattern. Questa funzione può essere particolarmente utile quando è selezionata la modalità **Toggle**, poichè è in grado di offrire una rapida panoramica dei pattern che verranno interrotti e di quelli che verranno attivati.

I controlli di trasporto sotto i pad consentono di attivare il pattern pad focalizzato senza dover suonare una nota MIDI. Fare clic sul pulsante **Stop** per arrestare la riproduzione. Se durante la riproduzione si passa da un pattern pad all'altro, il pattern cambia in base alla **Restart Mode** impostata.

Assegnare un file MIDI a un pad

- Trascinare un file MIDI da Explorer/Finder o da MediaBay su un pad.
- Trascinare una parte MIDI dall'applicazione host su un pad.
- Selezionare un pad per visualizzare l'editor nella vista edit. Fare clic sul selettore delle frasi e scegliere una delle frasi MIDI di fabbrica o personalizzate.
- Trascinare un file da Explorer/Finder al campo di importazione. Il file viene importato nella propria libreria utente di frasi e assegnato al pad selezionato.

Assegnare più file MIDI ai pad

È possibile anche eseguire un drag & drop di più file MIDI contemporaneamente.

- Portare il mouse sulla parte inferiore del pad sul quale si desidera rilasciare il primo file MIDI.

  Una cornice di colore giallo indica i pad che ricevono un file MIDI.

- Rilasciare i file.

I file MIDI vengono importati nella propria libreria utente di frasi MIDI e vengono assegnati automaticamente ai pad.

Rimuovere i file MIDI dai pad

- Per rimuovere una frase MIDI, fare clic-destro su un pad e selezionare **Remove Phrase** dal menu contestuale.
- Per rimuovere le frasi MIDI da tutti i pad selezionati, fare fare clic-destro su uno dei pad e selezionare **Remove Phrase** dal menu contestuale.

Utilizzare la porta MIDI B per i pattern pad

Di default, gli instrument pad e i pattern pad condividono la stessa porta MIDI. Se due pad vengono attivati in parallelo, il pattern pad ottiene sempre la priorità, di conseguenza, gli instrument pad che utilizzano la medesima trigger note del pattern pad non possono essere riprodotti via MIDI.

Per poter suonare tutti gli instrument pad e i pattern pad via MIDI, assegnare la porta MIDI B alla sezione dei pattern pad. In tal modo, è possibile attivare gli instrument su una porta MIDI e i pattern sull'altra.

- Per utilizzare la porta B, attivare il pulsante **Use MIDI Port B for Pattern Pads** nell'angolo inferiore-sinistro della sezione dei pattern pad.

Pattern Player

Il Pattern Player è dove si assegna una frase MIDI a un pad e si specifica il modo in cui essa viene attivata. Inoltre, il Pattern Player dispone di una serie di parametri di performance che consentono di modificare ulteriormente la riproduzione della frase.

Il Pattern Player si apre quando si fa clic su un pattern pad ed è diviso nelle sezioni **Pad**, **Phrase** e **Performance**.



Sezione Pad

Active

Attiva/disattiva la riproduzione del pad.

Exclusive

Per attivare la riproduzione esclusiva per un pad, attivare questo pulsante. L'attivazione esclusiva di un pad causa l'arresto della riproduzione del pattern corrente, in base alla modalità di riavvio (Restart mode) impostata. I pad per i quali non è attivato questo pulsante possono suonare in contemporanea con gli altri pattern.

Play Mode

- Per riprodurre un pattern per tutto il tempo in cui viene tenuto premuto un tasto, selezionare **Hold**.
- Per avviare e interrompere la registrazione con la trigger note per un pad, selezionare **Toggle**.

  La modalità **Toggle** trova il suo impiego ideale nelle performance live. Diversamente, potrebbe generare risultati imprevisti, ad esempio quando si arresta e si riavvia la registrazione nell'applicazione host o quando ci si porta in un'altra posizione lungo la linea temporale nel corso della riproduzione.

Restart Mode

Determina se una frase inizia a essere riprodotta immediatamente, al beat successivo, o alla misura successiva.

Sync to Beat

Se l'opzione **Sync to Beat** è attivata, se si attiva una frase questa viene avviata in sync con qualsiasi altra frase attualmente in riproduzione. Ad esempio, se si attiva una frase e si attiva la frase successiva dopo 3 beat, questa frase inizia la riproduzione al relativo beat 3. Se **Sync to Beat** è disattivata, la seconda frase parte dall'inizio.

Sezione Pattern

Pattern Library

Consente di selezionare un pattern MIDI. Fare clic per selezionare il file desiderato dall'elenco.

Per accedere alla cartella dove sono salvati i pattern MIDI utente, fare clic-destro sul campo **Pattern Library** e selezionare «Show in Explorer/Finder». In questa posizione è possibile aggiungere, rimuovere e rinominare i file e creare delle sottocartelle per organizzare i propri pattern MIDI.

NOTA

I pattern pad contengono sempre i dati MIDI e non fanno riferimento ai file MIDI originali.

Original Tempo

Visualizza il tempo originale, così come è stato salvato nel file MIDI.

Start

Specifica il beat dal quale la frase inizia la riproduzione.

Length

Specifica la lunghezza della frase. Inizialmente, questo parametro è impostato sulla lunghezza originale della frase MIDI.

Campo di importazione

Per importare dei file MIDI da un proprio archivio oppure per importare delle parti MIDI dall'applicazione host alla libreria di pattern utente, trascinarli nel campo di importazione MIDI.

È possibile importare più file MIDI contemporaneamente, rilasciandoli sul campo di importazione. Il primo file viene assegnato al pad selezionato.

Campo di esportazione

Per esportare un pattern, fare clic sul campo di esportazione MIDI e trascinarlo su una traccia MIDI nell'applicazione host. Si può anche trascinare il campo di esportazione in altre posizioni e applicazioni che supportano i file MIDI.

Importazione/esportazione e mappature delle trigger note alternative

Se si sta lavorando con delle mappature delle trigger note alternative, ciò viene tenuto in considerazione e il pattern MIDI viene automaticamente adattato in fase di importazione/esportazione. Questo aspetto è particolarmente importante se si sta registrando il MIDI con un controller percussivo hardware e si desidera importare le parti MIDI dall'applicazione host o esportare i pattern da Groove Agent all'applicazione host nel corso di tale processo.

Se il file MIDI è stato registrato con la mappatura delle trigger note standard, disattivare la mappatura delle trigger note alternativa nella sezione dei pad.

Sezione Performance

Swing

Consente di spostare la temporizzazione delle note su beat dispari, in modo da conferire alla frase un feel swing. Valori negativi causano uno spostamento indietro della temporizzazione, quindi le note vengono riprodotte in anticipo. Valori positivi la spostano invece in avanti; le note vengono quindi riprodotte in ritardo.

Gate Scale

Consente di accorciare o allungare le note della frase. Al 100%, le note vengono riprodotte alla loro lunghezza originale.

NOTA

Il parametro **Gate Scale** non ha effetto sui campioni riprodotti in modalità **One Shot**, i quali suonano sempre fino alla fine.

Velocity Scale

Aumenta o riduce le velocity note-on della frase. Al 100%, le note vengono riprodotte alla loro velocity originale.

Amount

Questo parametro definisce il grado di applicazione della griglia di quantizzazione. Al 100% gli eventi nota MIDI vengono riprodotti solamente al valore nota di quantizzazione specificato. Valori più bassi causano uno spostamento solo parziale delle note verso il valore nota di quantizzazione successivo. Allo 0% non viene applicata alcuna quantizzazione.

Quantize

Questo parametro consente di impostare una griglia di quantizzazione, in frazioni di beat. Si possono specificare anche valori col punto e terzine.

Tempo Scale

Definisce la velocità alla quale la frase viene riprodotta. Si può scegliere tra le opzioni half (metà), normal (normale) e double (velocità doppia).

Impostazioni comuni dei pad

- I pad visualizzano le note MIDI ad essi associate nell'angolo superiore-destro.

  Per i pattern pad è possibile modificare l'assegnazione delle note MIDI. Per gli instrument pad la si può cambiare solamente se è attivata l'opzione **Use Hardware Controller Mapping**.
- Nella sezione inferiore è visualizzato il nome del pad.
- Se vi sono dei campioni assegnati a un instrument pad, il LED sopra il pad si illumina.
- Se un file MIDI è mappato su un pattern pad, il LED sopra il pad si illumina.
- Un pad si illumina se la nota MIDI ad esso associata viene attivata.
- Un contorno di colore giallo intorno a un pad indica che quel pad è selezionato per l'editing.

I colori dei pad

I pad possono essere colorati utilizzando fino a 16 diversi colori. Questa funzione può essere utilizzata per aumentare la visione d'insieme degli strumenti contenuti in un kit. Ad esempio, è possibile impostare la cassa su un colore, il rullante su un altro colore, tom e piatti su un altro ancora, e così via.

- Per applicare un colore a un pad o a più pad selezionati, aprire il menu contestuale e selezionare un colore dal sottomenu **Set Color**.

Selezionare i pad

Oltre alle opzioni di selezione regolari, è possibile utilizzare delle opzioni aggiuntive presenti nel menu contestuale dei pad.

- **Select All Pads** – Vengono selezionati tutti i 128 pad.
- **Select All Pads in Group** – Vengono selezionati tutti i 16 pad del gruppo.
- **Invert Selection** – Seleziona tutti i pad non selezionati e deseleziona quelli selezionati.
- **Invert Selection in Group** – Come sopra, ma solo per il gruppo di pad.

Funzioni dei pad

- Per modificare il nome di un pad, cliccarci sopra col tasto destro, selezionare **Rename Pad** dal menu contestuale, inserire un nuovo nome e premere [Invio].

  Questa funzione è utile se i nomi dei campioni sono troppo lunghi o non molto intuitivi. Rinominare i pad consente ad esempio di indicare che più di un campione è mappato su un pad.

- Si possono modificare più pad selezionati. Il primo pad selezionato visualizza una cornice di colore giallo, mentre il resto dei pad selezionati una cornice giallo più chiaro.
- Per selezionare un pad senza attivare un campione o un pattern, fare [Alt]/[Option]-clic sul pad.
- In modalità Instrument, i pad possono essere utilizzati per attivare i suoni, con diversi valori di velocity. I valori di velocity sono più bassi, quanto più in basso sulla superficie di un pad si fa clic. Se si fa clic sulla parte alta del pad, si ottengono velocity più elevate.
- Per mettere in mute o in solo un instrument pad, fare clic sull'icona corrispondente nell'angolo superiore sinistro di un pad. Fare nuovamente clic per rimuovere dal solo o dal mute il pad.
- Per rimuovere dal solo o dal mute tutti gli instrument pad, fare clic sui pulsanti **Reset All Mute**/**Reset All Solo** sotto i pad.
- Per rimuovere i campioni da un instrument pad, fare clic-destro sul pad desiderato e selezionare **Remove All Sample** dal menu a tendina.
- Per reinizalizzare un pad, fare clic-destro sul pad e selezionare **Reset Pad** dal menu a tendina. Per reinizalizzare tutti i 128 pad, fare clic-destro su un pad e selezionare **Reset All Pad** dal menu a tendina.

  Per gli instrument pad, questa funzione rimuove tutti i campioni e riporta i nomi, i colori e le trigger note per i pad ai relativi valori di default.

  Per i pattern pad, questa funzione rimuove il file MIDI e il nome dai pad e riporta i colori e le trigger note ai valori di default.

Modificare i kit

Modifiche globali o su una selezione

È possibile applicare le modifiche solo alle zone selezionate (SEL), o a tutti i campioni del pad (PAD), a seconda dell'impostazione del pulsante corrispondente nella toolbar.

Editing assoluto e relativo

Quando si vanno a modificare più campioni, è possibile modificare i valori in maniera assoluta per tutti i campioni (ABS) oppure effettuare delle modifiche relative REL), a seconda dell'impostazione del pulsante corrispondente nella toolbar.

- Quando si utilizza l'editing di tipo assoluto e si modifica un parametro dal 50% al 60% per un campione, tutti gli altri campioni vengono anch'essi impostati al 60%.
- Quando si utilizza l'editing di tipo relativo e si modifica un parametro dal 50% al 60% in un campione, un altro campione selezionato che era impostato al 70% viene impostato all'80%.

NOTA

Le modifiche di tipo relativo possono essere eseguite per tutti i parametri regolabili in maniera continua. Le modifiche ai parametri che consentono di selezionare una o più modalità oppure di passare tra due diversi stati (ad es. gli interruttori) sono sempre assolute.

Pagina Edit

La pagina **Edit** è dove si modificano i suoni dei kit.



- Per aprire la pagina **Edit**, fare clic sul pulsante **Edit** nella sezione inferiore-destra del pannello del plug-in.

La pagina **Edit** contiene sei schede: **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample** e **Slice**.

La vista della mappatura

La vista della mappatura mostra la mappatura corrente dei campioni per il pad selezionato.



È possibile qui sostituire e rimuovere i campioni e regolarne gli intervalli di velocity. Il campione focalizzato è visualizzato in un colore più tenue.

NOTA

La vista della mappatura mostra sempre gli intervalli di velocity, anche se questi non sono utilizzati per attivare i campioni. Tuttavia, i valori hanno effetto solamente in modalità Velocity.

Mode

Determina la modalità di attivazione per i campioni di un pad:

- In modalità **Velocity**, la velocity entrante determina quale campione viene riprodotto.
- In modalità **Layer**, tutti i campioni sono riprodotti contemporaneamente, indipendentemente dalla loro velocity.
- In modalità **Round Robin**, i campioni sono riprodotti ripetutamente, uno dopo l'altro, da sinistra a destra.
- In modalità **Random**, i campioni sono riprodotti a caso. Possono verificarsi delle ripetizioni.
- In modalità **Random Exclusive**, i campioni sono riprodotti a caso, ma non sono consentite ripetizioni.

Poly

Definisce la polifonia massima di un pad. Ad esempio, se questo parametro è impostato su 4, è possibile attivare un pad 4 volte prima che vengano sottratte delle note.

NOTA

Il valore di polifonia rappresenta il numero di note che possono suonare contemporaneamente, di conseguenza, l'attivazione di un campione che ha più layer su un pad potrebbe generare un numero molto superiore di voci effettive.

Fade

Specifica il tempo impiegato da una voce per sfumare in uscita (fade-out) quando vengono sottratte delle note.

NOTA

È possibile specificare diverse impostazioni di fade per i diversi campioni di un pad.

Gruppi esclusivi (icona Excl)

Consente di assegnare un pad a uno dei 32 gruppi esclusivi. I pad all'interno di un gruppo non vengono mai riprodotti contemporaneamente. Quando viene suonata una nuova nota, quella precedente si interrompe.

Modificare l'intervallo di velocity dei campioni

- Selezionare il campione nella vista della mappatura e inserire i nuovi valori nei campi **Hi** e **Lo** sulla destra.
- Posizionare il mouse tra due campioni, in modo che compaia una doppia freccia, quindi trascinare verso sinistra o destra.

NOTA

La modifica dell'intervallo di velocity di un campione fa adattare automaticamente i campioni adiacenti; gli intervalli di velocity non si possono cioè sovrapporre.

Modificare la mappatura di un pad

Un pad può contenere fino a 8 campioni.



- I campioni possono essere aggiunti semplicemente rilasciandoli nella vista della mappatura. Questi possono essere inseriti tra altri due campioni, dietro l'ultimo campione o davanti al primo campione. Ciò è indicato da un linea di inserimento di colore rosso.
- Per sostituire un campione, trascinare un nuovo campione su quello esistente. Il campione che verrà sostituito è indicato da una cornice di colore rosso.
- Per modificare l'ordine dei campioni, trascinarli nella nuova posizione.
- Per mappare un campione su un altro pad, trascinare il campione sul pad desiderato.

  In tal modo, il campione viene rimosso dal pad corrente. Per mappare il campione su un altro pad senza perdere la mappatura corrente, tenere premuto [Alt]/[Option] durante il trascinamento.

La scheda Main

La scheda **Main** offre l'accesso alla mappatura dei campioni del pad, oltre ai principali parametri quali **Volume**, **Pan**, **Cutoff** ecc.

La scheda **Main** visualizza inoltre un editor dei campioni semplificato. Nel display è possibile regolare i marker di inizio e fine del campione, i marker di fade-in e fade-out e le curve di dissolvenza.

Volume

Regola il livello del campione.

Pan

Imposta la posizione del campione nel panorama stereo.

Coarse

Regola l'intonazione in semitoni.

Fine

Consente di regolare l'intonazione con precisione al centesimo.

Cutoff

Controlla la frequenza di cutoff del filtro.

NOTA

I parametri **Cutoff**, **Resonance** e **Distortion** sono disponibili solamente se è utilizzato un filtro.

Resonance

Definisce la risonanza del filtro.

Distortion

Regola la quantità di distorsione. L'effetto di questo parametro dipende dalla modalità di filtro selezionata.

Output

L'uscita verso la quale il campione è assegnato.

- Di default, i campioni sono assegnati al Mixer Kit, dove essi vengono inviati anche attraverso gli effetti in insert.
- I campioni possono anche essere assegnati a una delle 16 uscite stereo disponibili. La prima uscita stereo è sempre l'uscita Master. Questa uscita è sempre attiva e può anche contenere degli effetti in insert.
- È inoltre possibile assegnare un pad direttamente a uno dei 4 canali AUX, per creare ad esempio dei sottogruppi.

NOTA

I campioni che sono assegnati a un'uscita che è disattivata nella propria applicazione host vengono inviati automaticamente all'uscita Master del plug-in.

Playback Quality

Definisce la qualità.

- **Standard**: Selezionare questa modalità per riprodurre il campioni con i valori originali di profondità in bit e frequenza di campionamento.
- **Vintage**: Selezionare questa modalità per emulare la qualità sonora delle prime drum machine a 12-bit. La desintonizzazione dei campioni produce il tipico effetto aliasing. La frequenza di campionamento è limitata a 26.040 Hz.
- La modalità **Turntable** è simile alla modalità **Vintage**. I campioni sono riprodotti a 12 bit/26.040 Hz. Utilizzare questa modalità per emulare il tipico flusso di lavoro dei produttori hip hop. Poichè le prime drum machine digitali disponevano di un quantitativo di RAM molto limitato, i turntable erano campionati a una velocità di 45 RPM anzichè di 33 1/3 RPM. In tal modo potevano essere salvati molti più campioni all'interno della RAM disponibile. Nel corso della riproduzione quindi, l'intonazione dei campioni veniva abbassata, in modo da correggere il cambio di altezza. Questo aggiungeva il tipico effetto crunch e aliasing per cui erano famose le prime drum machine.

NOTA

Se per un campione è selezionata la modalità **Vintage** o **Turntable**, non è possibile modificare il campione utilizzando le funzioni AudioWarp della scheda **Sample**. Se si tenta di selezionare una di queste modalità per un campione che utilizza le funzioni AudioWarp, viene visualizzato un messaggio di allerta.

Filter Type

Definisce il tipo di filtro. Si può scegliere tra **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** e **Rate Reduction**.

Per disattivare il filtro, selezionare **Off**.

Filter Shape

- LP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-basso con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- BP 12 e BP 24 sono filtri passa-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- HP6+LP18 e HP6+LP12 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 6 dB/oct e di un filtro passa-basso rispettivamente con 18 e 12 dB/oct (filtro passa-banda asimmetrico). Le frequenze al di sotto della frequenza di cutoff vengono attenuate. L'attenuazione è più pronunciata per le frequenze sopra il cutoff.
- HP12+LP6 e HP18+LP6 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 12 e 18 dB/oct e di un filtro passa-basso con 6 dB/oct (filtro passa-banda asimmetrico). Le frequenze al di sotto della frequenza di cutoff vengono attenuate. L'attenuazione è più pronunciata per le frequenze sotto il cutoff.
- HP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-alto con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- BR 12 e BR 24 sono filtri elimina-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- BR12+LP6 e BR12+LP12 sono combinazioni di un filtro elimina-banda con 12 dB/oct e di un filtro passa-basso rispettivamente con 6 e 12 dB/oct. Le frequenze intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- BP12+BR12 è un filtro passa-banda con 12 dB/oct più un filtro elimina-banda con 12 dB/oct. Le frequenze al di sotto, al di sopra e intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- HP6+BR12 e HP12+BR12 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 6 e 12 dB/oct e di un filtro elimina-banda con 12 dB/oct. Le frequenze al di sotto e intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- AP è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- AP+LP6 è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct più un filtro passa-basso con 6 dB/oct. Le frequenze intorno e sopra la frequenza di cutoff vengono attenuate.
- HP6+AP è un filtro passa-alto con 6 dB/oct più un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.

Modificare l’inviluppo

Nelle schede **Pitch**, **Filter** e **Amp** è disponibile una sezione inviluppo. Ciascun inviluppo multisegmentato presenta fino a 128 nodi con i parametri **Time**, **Level** e **Curve**. I nodi e i relativi parametri specificano la forma complessiva dell’inviluppo. È possibile modificare uno o più nodi nell’editor grafico degli inviluppi oppure inserendone direttamente i valori.

Selezionare i nodi

- Per selezionare un nodo, cliccarci direttamente sopra nell’editor grafico. I nodi selezionati diventano di colore azzurro. Il nodo focalizzato è indicato da una cornice di colore arancio. I campi valore a sinistra dell’editor grafico degli inviluppi visualizzano i parametri del nodo focalizzato.
- Se sono selezionati più nodi, è possibile utilizzare il menu a tendina **Node** per impostare il focus su un nodo diverso senza perdere la selezione corrente.
- Fare [Shift]-clic su un nodo per aggiungerlo alla selezione. I nodi selezionati vengono modificati insieme.
- È possibile selezionare più nodi tracciando un rettangolo di selezione con il mouse intorno ai nodi desiderati.
- Se l’editor grafico ha il focus è possibile selezionare il nodo successivo o precedente mediante i tasti freccia sinistro e destro.

Regolare il parametro Time

Il parametro **Time** specifica il periodo di tempo tra due nodi. A seconda della modalità **Sync** impostata, il parametro **Time** viene visualizzato in millisecondi e secondi, oppure in frazioni di beat.

- Per impostare il parametro **Time**, selezionare i nodi che si desidera regolare e inserire un valore nel campo **Time**.
- Il parametro **Time** può essere impostato anche nell’editor grafico degli inviluppi trascinando i nodi verso sinistra e destra, in modo da ridurre o aumentare l’arco temporale.

  Per avere una maggiore risoluzione, tenere premuto [Shift] mentre si spostano i nodi.

  Per limitare il movimento sull’asse del tempo, cioè per modificare solamente la posizione orizzontale di un nodo, tenere premuto [Ctrl]/[Command] durante il trascinamento.

Regolare il parametro Level

Il parametro **Level** specifica l’ampiezza dell’inviluppo alla posizione impostata mediante il parametro **Time**.

- Per regolare il parametro **Level**, selezionare i nodi che si desidera modificare e inserire un valore nel campo **Level**.

- Il parametro **Level** può essere regolato anche nell'editor grafico degli inviluppi trascinando i nodi selezionati verso l'alto e verso il basso, in modo da ridurre o aumentare i livelli.

  Per avere una maggiore risoluzione, tenere premuto [Shift] mentre si spostano i nodi.

  Per limitare il movimento sull'asse del livello, cioè per modificare solamente la posizione verticale di un nodo, tenere premuto [Alt]/[Option] durante il trascinamento.

Regolare il parametro Curve

Il parametro **Curve** consente di regolare la curvatura della curva dell'inviluppo tra due nodi; è possibile definire un comportamento lineare, logaritmico o esponenziale.

- Per impostare il parametro **Curve**, selezionare i nodi che si desidera regolare e inserire un valore nel campo **Curve**. Valori positivi modificano la curvatura verso un comportamento logaritmico, mentre valori negativi la modificano su un comportamento esponenziale.
- Il parametro **Curve** può essere regolato anche nell'editor grafico degli inviluppi, trascinando la curva tra due nodi.

  Fare [Ctrl]/[Command]-clic su una curva per riportarla a un comportamento lineare.

Aggiungere e rimuovere i nodi

Tutti i nodi aggiunti dopo il nodo del sustain agiscono sempre sulla fase di rilascio dell'inviluppo.

- Per aggiungere un nodo, fare doppio-clic alla posizione desiderata.
- Per rimuovere un nodo, cliccarci sopra due volte.
- Per eliminare più nodi selezionati, premere [Del] o [Backspace].

NOTA

Non è possibile rimuovere il primo e l'ultimo nodo o il nodo del sustain.

Aggiungere i nodi utilizzando la funzione Fill

La funzione **Fill** consente di aggiungere più nodi dell'inviluppo dopo le note selezionate.

1) Nel menu a tendina a destra del pulsante **Fill**, selezionare il numero di nodi che si desidera aggiungere.
2) Nell'editor grafico degli inviluppi, selezionare il nodo dopo il quale andare ad aggiungere dei nodi.

   Se sono selezionati più nodi, i nodi nuovi vengono inseriti dopo l'ultimo nodo selezionato.
3) Se la funzione **Fixed** è disattivata, i nodi aggiunti vengono posizionati con l'intervallo specificato mediante il parametro Time relativo al nodo selezionato.

Se sono selezionati più nodi, l'intervallo viene specificato per mezzo del nodo focalizzato.

Attivando il parametro **Sync** è possibile specificare l'intervallo con il valore nota **Sync**. Ad esempio, se è selezionato 1/4, i nuovi nodi vengono aggiunti esattamente a intervalli di note da un quarto.

4) Se la funzione **Fixed** è attivata, i nodi aggiunti riempiono lo spazio tra l'ultimo nodo selezionato e quello seguente.

5) Fare clic sul pulsante **Fill**.

Vengono aggiunti i nodi.

Fixed

Se il parametro **Fixed** è attivato, solamente i nodi selezionati vengono spostati sull'asse temporale. Se il parametro **Fixed** è disattivato, vengono spostati anche tutti i nodi che seguono i nodi modificati.

Snap

È possibile selezionare un secondo inviluppo da visualizzare sullo sfondo dell'inviluppo che è in fase di editing. Se il parametro **Snap** è attivato e si modifica la posizione dei nodi, questi scattano sui nodi dell'inviluppo che è visualizzato sullo sfondo.

- Per specificare l'inviluppo per lo sfondo, aprire il menu a tendina a destra del pulsante **Snap** e selezionare un inviluppo dall'elenco.

Utilizzare la sincronizzazione

È possibile sincronizzare gli inviluppi al tempo impostato nella propria applicazione host. In tal modo si possono impostare dei tempi per gli inviluppi in relazione a intervalli temporali musicali, indipendentemente da qualsiasi modifica di tempo.

1) Fare clic su **Sync** per attivare la modalità di sincronizzazione per l'inviluppo.

La sincronizzazione è attiva quando il pulsante Sync è illuminato. Una griglia strutturata in frazioni di beat viene visualizzata nell'editor grafico degli inviluppi.

2) Nel menu a tendina che si trova a destra del pulsante **Sync**, selezionare un valore nota.

Viene in tal modo impostata la risoluzione della griglia. Ad esempio, se si specifica un valore nota pari a 1/4, i nodi scattano a intervalli di note da un quarto. Se il pulsante **T** è attivato, i valori nota corrispondono a terzine.

È inoltre possibile inserire manualmente i valori nota e le terzine nel campo valori.

Il campo **Time** relativo a un nodo visualizza i tempi in frazioni di beat. La frazione viene sempre ridotta al minore valore possibile. Ad esempio, 2/16 è visualizzato come 1/8.

NOTA

I nodi degli inviluppi che non corrispondono esattamente a un valore nota visualizzano il valore ad essi più prossimo.

NOTA

I nodi che corrispondono esattamente a un valore nota sono indicati da un punto rosso all'interno della relativa maniglia. Ciò può essere ad esempio utile se si alterna la griglia tra valori nota normali e in terzine. I nodi in terzine continuano a indicare che corrispondono a un valore nota, anche se la griglia visualizza valori nota normali.

Selezionare una modalità per gli inviluppi

È possibile selezionare una delle 4 modalità per gli inviluppi disponibili, per specificare il modo in cui l'inviluppo viene riprodotto ogni volta che si preme un tasto. Queste modalità vengono selezionate dal menu a tendina Mode. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Sustain**: L'inviluppo inizia la riproduzione dal primo nodo fino al relativo sustain. Il livello del sustain viene mantenuto per tutto il tempo in cui si suona la nota. Al suo rilascio, l'inviluppo continua con le fasi dopo il sustain. Questa modalità è ideale per i campioni in loop.
- **Loop**: L'inviluppo inizia la riproduzione dal primo nodo fino ai nodi del loop. Il loop viene ripetuto per tutto il tempo in cui viene tenuto premuto il tasto. L'inviluppo riproduce le fasi dopo il sustain al rilascio della nota. Questa modalità è ideale per aggiungere movimento e dinamica al sustain.
- **One Shot**: L'inviluppo viene riprodotto dal primo all'ultimo nodo, anche se si rilascia il tasto. L'inviluppo non ha sustain. Questa modalità è ideale per i campioni percussivi.
- **Sample Loop**: Preserva l'attacco naturale del campione. Il decadimento dell'inviluppo non inizia fino a quando il campione non raggiunge l'inizio del loop.

  Se si imposta il secondo nodo sul livello massimo e si usano i nodi successivi per modellare il decadimento durante la fase di loop del campione, l'inviluppo agisce solamente sulla fase di loop. L'attacco dell'inviluppo viene comunque eseguito.

La scheda Pitch

Coarse

Regola l'intonazione in semitoni.

Fine

Consente di regolare l'intonazione con precisione al centesimo.

Random

Determina quanto viene modificata in maniera casuale l'altezza di un campione con ciascuna nota che viene suonata.

Env Amnt

Determina quanto l'altezza è influenzata dall'inviluppo dell'altezza.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determina quanto la velocity agisce sul livello dell'inviluppo. Il livello dipende da questo parametro e dalla forza con cui si preme un tasto. Valori positivi causano l'aumento del livello dell'inviluppo quanto più forte si preme un tasto. Valori negativi causano la riduzione del livello dell'inviluppo quanto più forte si preme un tasto.

Time Velocity (Vel>Time)

Regola l'influenza che la velocity ha sulle fasi dell'inviluppo. Valori positivi riducono i tempi per valori di velocity più elevati. Valori negativi aumentano i tempi per valori di velocity più elevati.

Segments

È qui possibile selezionare quali fasi dell'inviluppo vengono influenzate dal parametro **Time Velocity**.

- **Attack** – La velocity ha effetto solamente sull'attacco.
- **Attack + Decay** – La velocity ha effetto su tutte le fasi fino al sustain.
- **Decay** – La velocity ha effetto su tutte le fasi fino al sustain ma senza l'attacco.
- **Attack + Release** – La velocity ha effetto sulle fasi di attacco e rilascio.
- **All** – La velocity ha effetto su tutte le fasi.

Level Velocity Curve

È possibile selezionare il tipo di curva per specificare il modo in cui la velocity in entrata si traduce nel livello dell'inviluppo. La caratteristica di ciascuna curva è visulizzata da una piccola icona.

La scheda Filter

La scheda **Filter** consente di regolare il colore tonale del suono. L'inviluppo del filtro controlla la frequenza di cutoff per modellare il contenuto armonico nel tempo.

Filter Type

Definisce il tipo di filtro. Si può scegliere tra **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** e **Rate Reduction**.

Per disattivare il filtro, selezionare **Off**.

Filter Shape

- LP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-basso con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- BP 12 e BP 24 sono filtri passa-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- HP6+LP18 e HP6+LP12 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 6 dB/oct e di un filtro passa-basso rispettivamente con 18 e 12 dB/oct (filtro passa-banda asimmetrico). Le frequenze al di sotto della frequenza di cutoff vengono attenuate. L'attenuazione è più pronunciata per le frequenze sopra il cutoff.
- HP12+LP6 e HP18+LP6 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 12 e 18 dB/oct e di un filtro passa-basso con 6 dB/oct (filtro passa-banda asimmetrico). Le frequenze al di sotto della frequenza di cutoff vengono attenuate. L'attenuazione è più pronunciata per le frequenze sotto il cutoff.
- HP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-alto con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- BR 12 e BR 24 sono filtri elimina-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- BR12+LP6 e BR12+LP12 sono combinazioni di un filtro elimina-banda con 12 dB/oct e di un filtro passa-basso rispettivamente con 6 e 12 dB/oct. Le frequenze intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- BP12+BR12 è un filtro passa-banda con 12 dB/oct più un filtro elimina-banda con 12 dB/oct. Le frequenze al di sotto, al di sopra e intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- HP6+BR12 e HP12+BR12 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 6 e 12 dB/oct e di un filtro elimina-banda con 12 dB/oct. Le frequenze al di sotto e intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- AP è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- AP+LP6 è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct più un filtro passa-basso con 6 dB/oct. Le frequenze intorno e sopra la frequenza di cutoff vengono attenuate.
- HP6+AP è un filtro passa-alto con 6 dB/oct più un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.

Cutoff

Controlla la frequenza di cutoff del filtro.

Resonance

Definisce la risonanza del filtro.

Distortion

Regola la quantità di distorsione. L'effetto di questo parametro dipende dalla modalità di filtro selezionata.

Velocity

Questo parametro determina l'influenza che la velocity ha sulla frequenza di cutoff. Se la **Velocity** è impostata allo 0%, l'impostazione non ha effetto. Con un valore diverso, la frequenza di cutoff cambia con la velocity.

Env Amnt

Determina quanto il filtro è influenzato dall'inviluppo.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determina quanto la velocity agisce sul livello dell'inviluppo. Il livello dipende da questo parametro e dalla forza con cui si preme un tasto. Valori positivi causano l'aumento del livello dell'inviluppo quanto più forte si preme un tasto. Valori negativi causano la riduzione del livello dell'inviluppo quanto più forte si preme un tasto.

Time Velocity (Vel>Time)

Regola l'influenza che la velocity ha sulle fasi dell'inviluppo. Valori positivi riducono i tempi per valori di velocity più elevati. Valori negativi aumentano i tempi per valori di velocity più elevati.

Segments

È qui possibile selezionare quali fasi dell'inviluppo vengono influenzate dal parametro **Time Velocity**.

- **Attack** – La velocity ha effetto solamente sull'attacco.
- **Attack + Decay** – La velocity ha effetto su tutte le fasi fino al sustain.
- **Decay** – La velocity ha effetto su tutte le fasi fino al sustain ma senza l'attacco.
- **Attack + Release** – La velocity ha effetto sulle fasi di attacco e rilascio.
- **All** – La velocity ha effetto su tutte le fasi.

LINK CORRELATI

Modificare l'inviluppo a pag. 30

La scheda Amp

Volume

Regola il livello del campione.

Pan

Imposta la posizione del campione nel panorama stereo.

AUX 1-4

È qui possibile specificare il livello del segnale che viene inviato ai 4 canali AUX FX integrati.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determina quanto la velocity agisce sul livello dell'inviluppo. Il livello dipende da questo parametro e dalla forza con cui si preme un tasto. Valori positivi causano l'aumento del livello dell'inviluppo quanto più forte si preme un tasto. Valori negativi causano la riduzione del livello dell'inviluppo quanto più forte si preme un tasto.

Time Velocity (Vel>Time)

Regola l'influenza che la velocity ha sulle fasi dell'inviluppo. Valori positivi riducono i tempi per valori di velocity più elevati. Valori negativi aumentano i tempi per valori di velocity più elevati.

Segments

È qui possibile selezionare quali fasi dell'inviluppo vengono influenzate dal parametro **Time Velocity**.

- **Attack** – La velocity ha effetto solamente sull'attacco.
- **Attack + Decay** – La velocity ha effetto su tutte le fasi fino al sustain.
- **Decay** – La velocity ha effetto su tutte le fasi fino al sustain ma senza l'attacco.
- **Attack + Release** – La velocity ha effetto sulle fasi di attacco e rilascio.
- **All** – La velocity ha effetto su tutte le fasi.

Level Velocity Curve

È possibile selezionare il tipo di curva per specificare il modo in cui la velocity in entrata si traduce nel livello dell'inviluppo. La caratteristica di ciascuna curva è visulizzata da una piccola icona.

La scheda Sample

La scheda **Sample** è divisa in varie sezioni. La sezione superiore visualizza il display della forma d'onda, mentre la sezione inferiore offre l'accesso a tutti i parametri relativi al campione.

Toolbar

La toolbar contiene diversi tool per la modifica dei marker del campione, dei marker del loop e dei segmenti.

Play Sample



Attivare questo pulsante per riprodurre il campione.

Play Selection Looped



Attivare questo pulsante per riprodurre la selezione in maniera ripetuta.

Auto Scroll



Se questo pulsante è attivato, il display della forma d'onda scorre durante la riproduzione mantenendo visibile il cursore di riproduzione.

Follow Sample Playback



Attivare questo pulsante per visualizzare un localizzatore di riproduzione quando si attiva un campione via MIDI.

Range Selection Tool



Fare clic su questo tool per creare una selezione.

Zoom Tool



Se è selezionato questo tool, è possibile fare clic nella forma d'onda per eseguire un ingrandimento alla posizione di clic.

Play Tool



Se è selezionato questo tool, fare clic nel display della forma d'onda per riprodurre il campione. Il campione viene riprodotto da questa posizione fino al rilascio del pulsante del mouse.

Scrub Tool



Se è selezionato questo tool, è possibile fare clic nella forma d'onda ed eseguire un trascinamento di lato per riprodurre l'audio. La velocità di riproduzione dipende dalla velocità con cui si muove il mouse.

Snap



Se il pulsante Snap è attivato, i punti di inizio e di fine della selezione e i marker scattano verso gli altri marker.

Snap to Zero Crossing



Se questo pulsante è attivato, i marker e i punti di inizio e di fine della selezione vengono posizionati solamente ai punti di zero crossing (posizioni nell'audio in cui l'ampiezza è pari a zero). Ciò è utile per evitare che si generino pop e click causati da improvvisi cambi di ampiezza.

Edit Loop



Se questa icona è attivata, l'editor visualizza la regione in loop in maniera ripetuta anzichè i dati del campione originali. In tal modo risulta ad esempio più semplice lavorare su specifiche sezioni di loop particolarmente lunghi.

Se la modalità loop è disattivata quando si attiva l'icona **Edit Loop**, la modalità loop viene automaticamente impostata su **Continuous** e i marker del loop vengono posizionati all'inizio e alla fine del campione.

Show Resulting Loop Crossfade



Attivare questo pulsante per osservare nel display della forma d'onda gli effetti delle impostazioni di dissolvenza che sono state impostate. Se questo pulsante è attivato, la forma d'onda risultante viene visualizzata in rosso.

NOTA

Questo pulsante ha effetto solamente se è attivato il parametro **Edit Loop**.

Show Fades in Waveform (solo scheda Sample)



Attivare questo pulsante per visualizzare le impostazioni di dissolvenza direttamente nella forma d'onda.

Show Channel Sum



Attivare questo pulsante per visualizzare la somma dei canali sinistro e destro nel display della forma d'onda.

Show Left Channel



Attivare questo pulsante per visualizzare il canale sinistro nel display della forma d'onda.

Show Right Channel



Attivare questo pulsante per visualizzare il canale destro nel display della forma d'onda.

Preview Volume



Fare clic su questa icona per visualizzare un cursore di livello. Utilizzare il cursore per specificare il livello per l'anteprima dei campioni.

Output



Da questo menu a tendina è possibile specificare verso quale uscita del plug-in l'Editor dei Campioni invia i suoi segnali.

Righello

Il righello visualizza la linea del tempo nel formato di visualizzazione specificato.

- Per selezionare il formato, fare clic sul pulsante a forma di freccia a destra del righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.

  Si può scegliere di visualizzare misure e beat, secondi o campioni.

Se è selezionata la scheda Slice, il righello visualizza la linea del tempo in misure e beat.

Display della forma d'onda e scala del livello

Il display della forma d'onda visualizza l'immagine della forma d'onda del campione. A sinistra del display si trova una scala di livello che indica l'ampiezza dell'audio.

- Per selezionare se il livello deve essere visualizzato in percentuale o in dB, fare clic sulla relativa etichetta (dB o %) e scegliere l'opzione desiderata dal menu a tendina.
- Per visualizzare gli assi di metà livello, fare clic-destro nel display della forma d'onda e selezionare l'opzione corrispondente dal menu contestuale.

La sezione dei parametri

Velocity Start Range

Determina l'influenza che la velocity ha sull'inizio del campione. Spostare il marker di inizio dell'intervallo verso destra per avviare il campione in ritardo per le velocity basse. La velocity massima avvia il campione al suo valore di inizio originale.

Key On Delay

Tramite questo parametro è possibile ritardare la riproduzione della zona di un tempo o di un valore nota specifici.

- Per sincronizzare il tempo del ritardo con il tempo dell'applicazione host, attivare il pulsante **Sync** e selezionare un valore nota dal menu a tendina.
- Per cambiare il valore nota selezionato in una terzina, attivare il pulsante **T**.

Se il pulsante **Sync** è disattivato, il ritardo è specificato in millisecondi. Se il pulsante **Sync** è attivato, il ritardo è specificato in frazioni di beat.

Loop Mode

- **One Shot** – il campione viene riprodotto dall'inizio alla fine.
- **No Loop** – il campione viene riprodotto per tutto il tempo in cui la nota viene tenuta.
- **Continuous** – il loop viene riprodotto anche se si rilascia la nota.
- **Until Release** – il campione viene riprodotto per tutto il tempo in cui la nota viene tenuta, quindi continua fino alla fine del campione.

Reverse

Inverte il campione, in modo che lo si possa sentire al contrario.

Sample Start

Il marker di inizio del campione.

Sample End

Il marker di fine del campione.

Link Sample Start and End

Se questo pulsante è attivato, spostando l'inizio del campione si sposta anche la fine, e viceversa.

Loop Start

Specifica dove inizia il loop. Si può inserire un valore in forma numerica oppure spostare il marker di inizio nel display del campione.

Loop End

Specifica dove termina il loop. Si può inserire un valore in forma numerica oppure spostare il marker di fine nel display del campione.

Link Loop Start and End

Se questo pulsante è attivato, spostando l'inizio del loop si sposta anche la fine, e viceversa.

Loop Crossfade

Specifica il tempo della dissolvenza incrociata.

Il parametro **Curve** definisce la curva della dissolvenza incrociata, da lineare a stessa potenza.

Loop Tuning

Si può qui regolare la frequenza del loop in centesimi.

Detune

Consente di accordare il campione di +/- 1200 centesimi.

Gain

Determina il livello del campione.

Pan

Determina la posizione nel panorama stereo del campione.

Parametri AudioWarp

Nella sezione **AudioWarp** è possibile applicare le funzioni di time stretching (modifica della durata) e di formant shifting (spostamento delle formanti) ai propri campioni.

NOTA

Le funzionalità AudioWarp non sono disponibili se la qualità della riproduzione è impostata su **Vintage** o **Turntable** nella scheda **Main**.

Mode

In questo menu a tendina è possibile selezionare la modalità utilizzata per le funzioni AudioWarp.

- La modalità **Solo** offre dei parametri per le funzioni di time stretching e formant shifting. Questa modalità è adatta per i loop e per i campioni di strumenti solisti o voci. Si tratta di una modalità estremamente efficiente che supporta la riproduzione polifonica.
- La modalità **Music** offre dei parametri per la funzione di time stretching. Questa modalità è adatta per materiale audio complesso come loop percussivi e campioni contenenti musica mixata. È una modalità che comporta un carico sulla CPU decisamente superiore rispetto alla modalità Solo. Si noti che maggiore è il numero di campioni a cui viene applicato il time stretching, maggiore è il carico sulla CPU.
- Selezionare **Off** per disattivare le funzioni AudioWarp.

Modalità Sync

Le modalità **Sync** vengono utilizzate per far corrispondere la velocità di riproduzione del campione con il tempo dell'applicazione host.

- Se è impostata su **Off**, è possibile specificare la velocità di riproduzione manualmente, in percentuale.
- Se è impostata su **Tempo**, la velocità di riproduzione viene calcolata utilizzando il rapporto tra il tempo originale del campione e il tempo dell'applicazione host.
- Se è impostata su **Beats**, la velocità di riproduzione viene calcolata utilizzando la lunghezza nota dei beat, il numero di beat e il tempo dell'applicazione host.

NOTA

Affinchè le modalità **Sync** funzionino adeguatamente, il loop del campione deve essere impostato correttamente. In modalità Tempo, il tempo originale deve essere impostato nella maniera più esatta possibile.

Speed

Questo controllo regola la velocità di riproduzione del campione in percentuale. Il tempo può essere velocizzato fino all'800% del tempo originale. In modalità Music, il limite inferiore della regolazione della velocità di riproduzione è pari al 12.5%. Valori al di sotto di tale limite non hanno effetto.

Original BPM

Se la modalità **Sync Mode** è impostata su **Tempo**, è possibile inserire il tempo originale del campione in beat per minuto. Groove Agent SE regola la velocità di riproduzione del campione in modo da farla corrispondere al tempo dell'applicazione host.

NOTA

Se si carica un campione che contiene l'informazione di tempo nell'intestazione del file, questa informazione viene utilizzata per impostare il parametro **Original Tempo**. Se un campione non contiene alcuna informazione di tempo, il valore viene stimato. I valori del parametro possono essere modificati manualmente.

Note Length e Number of Beats

Quando la modalità **Sync** è impostata su **Beats**, Groove Agent SE calcola il tempo del campione, in base alla lunghezza note e al numero di beat inseriti. Ad esempio, se il campione è un loop percussivo con quattro note da un quarto, impostare i parametri **Note** su 1/4 e **Beats** su 4. Groove Agent SE regola la velocità di riproduzione del campione in modo da farla corrispondere al tempo dell'applicazione host.

NOTA

Se si carica un campione che contiene l'informazione di tempo nell'intestazione del file, questa informazione viene utilizzata per impostare i parametri **Note Length** e **Number of Beats**. Se un campione non contiene alcuna informazione di tempo, i valori vengono stimati. I valori del parametro possono essere modificati manualmente.

Formant (solamente modalità Solo)

Specifica la quantità di formant shifting.

Marker

È possibile utilizzare un set di marker differenti per specificare le posizioni rilevanti all'interno di un campione.

Sample Start

Definisce il punto in cui il campione inizia la riproduzione. L'audio che si trova prima di questo marker viene ignorato.

Sample End

Definisce il punto in cui il campione arresta la riproduzione. L'audio che si trova dopo questo marker viene ignorato.

Loop Start

Definisce dove inizia il loop.

Loop End

Definisce dove termina il loop.

Sample Start Range

Definisce la fase di attacco di un campione, la quale può essere utilizzata per la modulazione dell'inizio del campione mediante la velocity.

Creazione delle dissolvenze



- Per creare delle dissolvenze, trascinare le maniglie nel display dei campioni nella scheda Sample oppure specificare la lunghezza di fade-in e fade-out nella scheda Slice (se sono stati creati dei segmenti dall'audio).
- Per regolare la curvatura, trascinare la linea di dissolvenza nel display verso l'alto o verso il basso.

NOTA

Le dissolvenze influenzano direttamente la riproduzione del campione ma non fanno parte dell'inviluppo dell'ampiezza.

Zoom

- Per aumentare o ridurre l'ingrandimento sugli assi del tempo e del livello, utilizzare i cursori di zoom orizzontale e verticale.



Cursore di zoom verticale

- I tre pulsanti a destra del cursore di zoom orizzontale consentono di zoomare sull'inizio, sulla fine e sull'intero intervallo.



A seconda della situazione di lavoro, queste opzioni si riferiscono al campione, alla selezione o a un loop. Facendo clic più volte si aumenta il fattore di ingrandimento.

- Per passare dallo zoom pieno all'impostazione di zoom precedente, fare clic sul pulsante **A** a destra del cursore di zoom orizzontale.
- Per aumentare/ridurre l'ingrandimento sulla posizione del localizzatore, premere [G] e [H].
- È possibile fare clic e trascinamento sul righello per aumentare/ridurre l'ingrandimento sulla posizione di clic.
- Utilizzare le opzioni del sottomenu **Zoom** del menu contestuale.

L’intervallo di visualizzazione (View Range)

Quando si passa da un campione a un altro, è possibile specificare l’intervallo da visualizzare nel display della forma d’onda per il nuovo campione.

Queste opzioni si trovano nel sottomenu **View Range** del menu contestuale del display della forma d’onda.

Auto

Segue l’intervallo di visualizzazione visibile del campione precedente.

Last

Ciascun campione salva singolarmente l’intervallo di visualizzazione visibile. Quando si seleziona nuovamente un campione, viene ripristinato il relativo intervallo di visualizzazione.

Full

Visualizza l’intero campione.

Sample

Visualizza l’intervallo ricompreso tra i marker di inizio e di fine del campione.

Sample Start

Visualizza il marker di inizio del campione con il fattore di ingrandimento corrente.

Sample Start Range

Visualizza il marker dell’intervallo di inizio del campione con il fattore di ingrandimento corrente.

Sample End

Visualizza il marker di fine del campione con il fattore di ingrandimento corrente.

Loop

Visualizza l’intero loop.

Loop Start

Visualizza il marker di inizio del loop con il fattore di ingrandimento corrente.

Loop End

Visualizza il marker di fine del loop con il fattore di ingrandimento corrente.

Ascoltare i campioni

È possibile riprodurre i campioni utilizzando l’icona **Play Sample** nella toolbar.

Si applicano le seguenti regole:

- Se non è stata definita una selezione, viene riprodotto l’intero campione.
- Se è stata definita una selezione, viene riprodotta la selezione.

- Se l'icona **Edit Loop** è attivata, la riproduzione continua ripetutamente fino a quando si disattiva la funzione di ascolto.

Definire delle selezioni

PROCEDIMENTO

1. Per definire una selezione, fare clic e trascinamento con il tool Range Selection.
   - Se l'opzione **Snap to Zero Crossing** è attivata, l'inizio e la fine della selezione sono sempre impostati a zero crossing.
2. Per ridimensionare la selezione, trascinarne i bordi sinistro o destro, oppure fare [Shift]-clic alla posizione in cui si desidera che la selezione abbia inizio/termini.

Definire l'inizio e la fine di un campione da una selezione

- Eseguire una selezione, fare clic-destro nell'Editor dei Campioni, aprire il sottomenu **Selection** e selezionare **Set Sample Start/End to Selection**.

Definire l'inizio e la fine di un loop da una selezione

- Eseguire una selezione, fare clic-destro nell'Editor dei Campioni, aprire il sottomenu **Selection** e selezionare **Set Loop to Selection**.

La scheda Slice

Nella scheda **Slice** è possibile tagliare i loop audio e mappare automaticamente i segmenti risultanti sugli instrument pad. Durante questo processo, viene creata una traccia MIDI che viene associata al primo pattern pad vuoto.

Dopo aver tagliato un loop è possibile riprodurre l'intero loop tramite un pattern pad oppure attivare i singoli segmenti attraverso gli instrument pad.

Toolbar

La toolbar contiene diversi tools che sono disponibili anche nella scheda **Sample**. Sono inoltre disponibili i seguenti tools:

Play Slice



Attivare questo pulsante per riprodurre i segmenti quando vi si clicca sopra.

Lock Slices



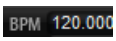
Attivare questo pulsante per evitare che i marker dei segmenti vengano spostati. I segmenti bloccati sono visualizzati con dei marker di colore rosso.

Jump to Previous/Next Slice



Fare clic su questi pulsanti per saltare al segmento successivo/precedente.

BPM



Visualizza il tempo del loop, così come viene letto dal file del campione o calcolato dalla sua lunghezza.

Questo valore può essere regolato manualmente.

Bars/Beats



Visualizza la lunghezza del campione, rilevata dalla funzione di individuazione automatica del tempo, in misure e beat. Questo valore può essere regolato manualmente, con conseguenze sulla griglia e sul tempo.

La sezione dei parametri

Create/Remove Slices

Fare clic su questo pulsante per creare dei segmenti per il loop selezionato. Se esistono dei segmenti, fare clic su questo pulsante per rimuoverli.

Slice Detection Mode

Il processo di individuazione dei segmenti imposta automaticamente dei marker per i segmenti nella forma d'onda del campione. Per questa funzione sono disponibili le seguenti modalità:

- La modalità **Transient** consente di specificare il livello di picco minimo che un transiente deve avere per diventare un marker di un segmento.
- La modalità **Grid** imposta i marker dei segmenti in base a una griglia di beat.

  È possibile combinare le modalità **Transient** e **Grid** in modo da individuare dei segmenti che soddisfino entrambe le condizioni.
- In modalità **Manual**, non viene eseguita alcuna individuazione automatica dei segmenti. È invece possibile aggiungere e rimuovere manualmente i segmenti facendo -clic nella forma d'onda.

Threshold

Determina il livello minimo che un transiente deve avere affinchè possa essere rilevato come inizio di un nuovo segmento.

Min Length

Determina la lunghezza minima di un segmento. Utilizzare questo parametro per evitare che vengano creati dei segmenti brevi indesiderati.

Grid Catch

In modalità **Transient+Grid** è possibile utilizzare questo controllo per specificare quanto un marker di un transiente debba essere vicino alla griglia.

Fade In/Out

Definisce la lunghezza di fade-in e di fade-out per tutti i segmenti del loop.

Campo di esportazione MIDI

È possibile esportare la frase MIDI trascinando il campo di esportazione MIDI su una traccia MIDI nella propria applicazione host.

Tagliare un loop

PREREQUISITI

Per tagliare un loop è buona norma iniziare con un kit vuoto.

NOTA

Il numero massimo di segmenti ottenibili è 128, pertanto, si consiglia di iniziare su un pad assegnato a una nota più bassa, in modo che sia disponibile un numero sufficiente di pad vuoti.

PROCEDIMENTO

1. Rilasciare il loop audio sull'instrument pad con il quale si desidera iniziare.

   Se il numero di segmenti supera il numero di pad disponibili, alcuni segmenti non potranno essere mappati sugli instrument pad. Questi segmenti sono visualizzati in rosso nel display della forma d'onda. In tal caso, il loop viene riprodotto solamente con la lunghezza dei segmenti mappati.
2. Aprire la scheda **Slice** e fare clic su **Create Slices**.
3. Regolare i parametri nella scheda **Slice** in modo da creare il miglior set di segmenti possibile.

   Qualsiasi modifica che porta a un numero superiore o inferiore di segmenti creerà dei segmenti sui pad o li rimuoverà.

Aggiungere e rimuovere dei segmenti

- Per aggiungere un marker di un segmento, fare [Alt]/[Option]-clic nell'editor.
- Per rimuovere un marker di un segmento, fare [Alt]/[Option]-clic su di esso.

NOTA

Il numero di segmenti che è possibile creare è limitato al numero di instrument pad vuoti disponibili.

Importare ed esportare i file

Importare i file MPC e GAK

È possibile importare in Groove Agent SE file AKAI MPC 500 e MPC 1000 e file GAK creati in Groove Agent ONE.

Importazione mediante drag & drop

- Per importare un file, trascinarlo da Explorer/Finder alla sezione dello slot dei kit, oppure sul nome del kit nel rack dei kit.

Importazione dal menu contestuale

I file possono anche essere importati dal menu contestuale dei kit.

1) Fare clic-destro sul kit nel rack dei kit o nella sezione dello slot dei kit e selezionare **Import**.
2) Selezionare il file da importare e fare clic su **OK**.

NOTA

Quando si importano dei file GAK è necessario specificare la cartella in cui salvare i file inclusi.

Importare i file REX e i loop segmentati

È possibile importare i file REX e le parti audio segmentate da Cubase/Nuendo in Groove Agent SE.

- Per importare un file REX o una parte audio segmentata in Groove Agent SE, semplicemente rilasciare il file o la parte su un pad vuoto.

  I segmenti vengono automaticamente distribuiti sui pad e la frase MIDI viene creata e assegnata al primo pattern pad vuoto.

Una volta che il file è stato importato è possibile attivare i segmenti mediante gli instrument pad, oppure riprodurre l'intero loop attivando il pattern pad.

I file REX e le parti audio segmentate che sono stati importati vengono trattati come loop audio tagliati in Groove Agent SE.

I pad che fanno parte del loop segmentato visualizzano un icona di loop. Il pad che contiene il primo segmento visualizza un icona di loop più grande.

NOTA

Se il numero di pad disponibili non è sufficientemente elevato da mappare tutti i segmenti sui pad, i segmenti che non possono essere aggiunti sono visualizzati in rosso nella pagina di modifica dei segmenti. I pad possono essere spostati mediante drag & drop, in modo da liberare i pad necessari. Finchè vi sono sufficienti pad disponibili, i segmenti che non possono essere mappati vengono aggiunti automaticamente.

NOTA

Se si importa un file REX, la **Slice Mode** nell'editor dei segmenti viene automaticamente impostata su **Manual**, in modo da preservare i marker dei segmenti specificati nel file REX. Si noti tuttavia, che in alcuni casi i segmenti salvati in un file REX potrebbero non costituire un loop audio utile.

Esportare i kit con i relativi campioni

I kit di Groove Agent SE possono essere esportati con i relativi campioni ad essi associati.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul kit nella barra del kit e selezionare **Export with Samples** dal menu contestuale.
2. Nella finestra di dialogo che compare, specificare un nome e una posizione per il file.

RISULTATO

Il file del kit viene creato insieme a una cartella contenente i campioni.

NOTA

I campioni che fanno parte dei contenuti di fabbrica protetti non possono essere esportati.

Trovare i campioni mancanti

Potrebbero verificarsi situazioni in cui i programmi caricati non sono in grado di trovare i campioni da essi utilizzati. Ciò può accadere ad esempio se i campioni di riferimento si trovano su un supporto diverso e il nome del supporto è stato modificato, oppure se il programma è stato creato su un computer differente.

In questi casi, si apre la finestra di dialogo **Find Missing Sample** che riporta un elenco di tutti i campioni mancanti, con alcune informazioni aggiuntive sul formato, sulla dimensione e sulla data di creazione. L'elenco raggruppa tutti i campioni che si trovano nella stessa sottocartella.

Inserire un percorso di ricerca

Nella finestra di dialogo **Find Missing Sample**, sotto all'elenco dei campioni mancanti, è possibile inserire un percorso di ricerca per trovare i campioni mancanti.

NOTA

La ricerca viene eseguita in tutte le sottocartelle prima che vengano visualizzati i risultati, perciò il processo impiegherà più tempo se si specificano interi drive.

Avviare la ricerca

Una volta specificato il percorso di ricerca, fare clic sul pulsante **Start Search** per avviare il processo di ricerca.

Se la ricerca dà come risultato un solo file per ciascun campione mancante, il percorso dei campioni viene automaticamente corretto nel programma e i campioni scompaiono dall'elenco **Missing Files**. Se vengono trovati tutti i campioni, la finestra di dialogo si chiude.

Risultati multipli

Se vengono trovati dei file dei campioni con lo stesso nome in più posizioni, compare un elenco **Found File** aggiuntivo sotto l'elenco **Missing File**. Questo elenco visualizza i campioni disponibili con le posizioni dei relativi file.

- Per selezionare un campione o una cartella completa da utilizzare per risolvere il problema dei campioni mancanti, fare doppio-clic nell'elenco **Found Files**.

  Ciascun campione o cartella risolti in questo modo scompaiono dall'elenco **Missing File**.

Una volta che tutti i campioni hanno trovato soluzione, la finestra di dialogo si chiude.

Percorsi preferiti

Se si ritiene che un percorso potrebbe rivelarsi utile per ricerche future, è possibile aggiungerlo all'elenco dei percorsi di ricerca. La volta successiva che si apre la finestra di dialogo, sarà possibile selezionare uno o più percorsi predefiniti per specificare quali posizioni includere nella ricerca.

- Per aggiungere un percorso, fare clic sul segno **+**.

Opzioni di ricerca

Di default, Groove Agent SE cerca i campioni che non solo hanno lo stesso nome file, ma che corrispondono anche in termini di informazioni di tempo, dimensione e formato. Un campione è considerato «trovato» solo se tutte le informazioni sono identiche. Tuttavia, è possibile escludere queste informazioni attivando le opzioni **Ignore File Time and Size** e **Ignore Audio Format**.

Mixaggio e gestione degli effetti

Mixaggio

Pagina Mixer

La pagina **Mixer** contiene le schede relative al mixer **Kit**, al mixer **AUX** e al mixer **Master**.

Mixer Kit

Il mixer Kit contiene il channel strip per il bus assegnato allo slot dei kit.



Level

Il fader del livello consente di regolare il volume dello slot.

Pan

Imposta la posizione dello slot nel panorama stereo.

Mute

Attivare questa opzione per mettere in mute lo slot.

Indicatore di livello

Gli indicatori del canale del mixer visualizzano il livello di uscita del kit.

Indicatore del livello di picco

Questo indicatore visualizza il livello più alto nel bus, in dB. Per reinizializzare l'indicatore di picco fare clic sul campo valori.

Slot degli effetti

I 4 slot a destra del channel strip possono essere utilizzati per aggiungere degli effetti in insert allo slot.

Mixer AUX

Groove Agent SE dispone di 4 bus AUX utilizzabili per ottenere dei classici effetti in mandata. Ciascun bus è in grado di portare fino a 4 effetti in insert, il che consente di configurare degli effetti particolarmente complessi. I bus possono essere assegnati all'uscita Master del plug-in o a una delle uscite singole.



Output

Da questo menu a tendina è possibile selezionare una delle 16 uscite disponibili per il bus AUX.

Mute

Mette in mute il bus AUX.

Level

Consente di impostare il livello del bus AUX.

Slot degli effetti

I 4 slot a destra di ciascun channel strip possono essere utilizzati per aggiungere degli effetti in insert allo slot.

Mixer Master

Il mixer Master visualizza il canale per il bus di uscita stereo Master, il quale può portare fino a 4 effetti in insert, utilizzabili ad esempio per aggiungere un'equalizzazione o un compressore globali alla catena del segnale.



Level

Consente di impostare il livello del bus Master.

Slot degli effetti

I 4 slot sulla destra possono essere utilizzati per aggiungere degli effetti in insert allo slot.

Gestione degli effetti

Groove Agent SE dispone di 4 bus AUX utilizzabili per ottenere dei classici effetti in mandata. Ciascun bus è in grado di portare fino a 4 effetti in insert, il che consente di configurare degli effetti particolarmente complessi. I bus possono essere assegnati all'uscita **Master** del plug-in o a una delle uscite individuali.

Il mixer Kit offre l'accesso al canale del mixer del kit, il quale dispone anche di 4 insert.

Inoltre, il mixer consente di accedere al bus di uscita master, utilizzabile ad esempio per aggiungere un'equalizzazione o un compressore globali alla catena del segnale.

Impostazioni di default degli effetti

Ciascun effetto viene fornito con delle impostazioni di fabbrica di default. È comunque possibile salvare le proprie impostazioni di default personalizzate per ciascun effetto, sottoforma di preset.

- Configurare l'effetto.
- Fare clic sul pulsante **Save Preset** nella barra del titolo della sezione effetti e salvare il preset con il nuovo nome «--Default--».

Il preset viene salvato nella cartella dei preset dell'effetto e viene caricato ogni volta che si carica l'effetto.

- Per ritornare alle impostazioni di fabbrica di default, eliminare il proprio preset di default personalizzato.

Utilizzo degli slot degli effetti in insert

Nella pagina **Mixer** è possibile configurare gli effetti in insert per il canale del kit e per i bus AUX.

Ciascun bus dispone di 4 slot per gli effetti in insert.

- Per assegnare un effetto, fare clic sullo slot e selezionare l'effetto desiderato dal menu.
- Per rimuovere un effetto, con incluse le relative impostazioni correnti, fare clic sullo slot e selezionare l'opzione **None** dal menu.
- Per bypassare un effetto, attivare il pulsante Bypass che si trova sopra lo slot. La funzione di bypass è attiva quando il pulsante si illumina.
- Per modificare un effetto in insert, fare clic sul pulsante **e** dello slot corrispondente. È possibile modificare solamente un effetto alla volta. I parametri dell'effetto in insert vengono visualizzati nella sezione inferiore.
- Per spostare un effetto in un altro slot, portare il mouse sotto il pulsante edit (e) fino a quando compare l'icona di trascinamento, quindi trascinarlo nello slot desiderato. In tal modo si va a sostituire qualsiasi effetto precedentemente caricato in quello slot.

- Per modficare l'ordine degli effetti, portare il mouse sotto il pulsante edit (e) fino a quando compare l'icona di trascinamento, quindi trascinarlo in una nuova posizione tra due slot.
- Per copiare un effetto in un altro slot, tenere premuto [Alt]/[Option], portare il mouse sotto il pulsante edit (e) fino a quando compare l'icona di trascinamento, quindi trascinarlo nel nuovo slot. In tal modo si va a sostituire qualsiasi effetto precedentemente caricato in quello slot.
- Per copiare un effetto e inserirlo tra due slot, tenere premuto [Alt]/[Option], portare il mouse sotto il pulsante edit (e) fino a quando compare l'icona di trascinamento, quindi trascinarlo tra due slot.

Riferimento degli effetti

Effetti di riverbero e delay

Reverb

Questo effetto produce un riverbero algoritmico di elevata qualità, caratterizzato da prime riflessioni (early reflections) e coda del riverbero (reverb tail).



Le prime riflessioni sono responsabili dell'impressione spaziale nei primi millisecondi del riverbero. Per l'emulazione di diversi tipi di stanze è possibile scegliere tra vari pattern di prime riflessioni e modificarne la dimensione. La coda del riverbero offre diversi parametri per il controllo della dimensione della stanza e del tempo del riverbero. Il tempo del riverbero può essere regolato attraverso 3 bande di frequenza, in maniera individuale.

Predelay

Determina l'intervallo di tempo tra il segnale non effettato e l'attacco del riverbero. Con valori di predelay più elevati, è possibile simulare stanze di dimensioni maggiori.

Early Reflections

È qui possibile selezionare un pattern di prime riflessioni; in esso sono contenuti i delay più importanti per conferire le informazioni chiave per l'impressione spaziale della stanza.

ER/Tail Mix

Definisce il livello di bilanciamento tra prime riflessioni e coda del riverbero. Al 50% le prime riflessioni e la coda hanno il medesimo volume. Con valori inferiori al 50% vengono aumentate le prime riflessioni e ridotta la coda, col risultato che la sorgente sonora si sposta verso la parte frontale della stanza. Con valori superiori al 50% viene aumentata la coda e ridotte le prime riflessioni, col risultato che la sorgente sonora si sposta verso la parte posteriore della stanza.

Size

Regola la lunghezza del pattern delle prime riflessioni. Al 100% il pattern viene applicato con la sua lunghezza originale e la stanza suona nella maniera più naturale possibile. A valori inferiori al 100% il pattern delle prime riflessioni viene compresso e viene percepita una dimensione della stanza minore.

Low Cut

Attenua le basse frequenze delle prime riflessioni. Più alto è questo valore, minore sarà il contenuto in basse frequenze presente nelle prime riflessioni.

High Cut

Attenua le alte frequenze delle prime riflessioni. Più basso è questo valore, minore sarà il contenuto in alte frequenze delle prime riflessioni.

Delay

Ritarda l'attacco della coda del riverbero.

Room Size

Controlla le dimensioni della stanza simulata. Al 100% le dimensioni sono pari a quelle di una cattedrale o di un'ampia sala da concerto. Al 50% le dimensioni corrispondono a quelle di una stanza o di uno studio di medie dimensioni. Valori inferiori al 50% simulano le dimensioni di una stanza di piccole dimensioni o di una cabina di regia.

Main Time

Controlla il tempo complessivo della coda. Più alto è questo valore, più lungo sarà il tempo di decadimento della coda del riverbero. Al 100% il riverbero dura all'infinito. Il parametro **Main Time** rappresenta anche la banda media della coda del riverbero.

High Time

Controlla il tempo per le alte frequenze della coda del riverbero. Con valori positivi, le alte frequenze hanno un tempo di decadimento più lungo. Con valori negativi, il tempo di decadimento è più breve. Le frequenze ne verranno influenzate in base al parametro **High Freq**.

Low Time

Controlla il tempo per le basse frequenze della coda del riverbero. Con valori positivi, le basse frequenze hanno un tempo di decadimento più lungo e viceversa. Le frequenze ne verranno influenzate in base al parametro **Low Freq**.

High Freq

Definisce la frequenza di cross-over tra le bande media e alta della coda del riverbero. Il tempo del riverbero per le frequenze al di sopra di questo valore può essere compensato rispetto al tempo principale del riverbero, tramite il parametro **High Time**.

Low Freq

Definisce la frequenza di cross-over tra le bande basse e media della coda del riverbero. Il tempo del riverbero per le frequenze al di sotto di questo valore può essere compensato rispetto al tempo principale del riverbero, tramite il parametro **Low Time**.

Shape

Controlla l'attacco della coda del riverbero. A 0% l'attacco è più immediato; si tratta di un'impostazione ottimale per le batterie. Più alto è questo valore, meno immediato sarà l'attacco.

Density

Regola la densità dell'eco della coda del riverbero. Al 100% le singole riflessioni provenienti dai muri non sono distinguibili. Più basso è questo valore, maggiore è il numero di singole riflessioni udibili.

High Cut

Attenua le alte frequenze della coda del riverbero. Più basso è questo valore, minore sarà il contenuto in alte frequenze della coda del riverbero.

Width

Regola l'uscita del segnale del riverbero, tra mono e stereo. A 0% l'uscita del riverbero è mono, a 100% è stereo.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza effetto (dry) e con applicato l'effetto (wet).

Multi Delay

Questo effetto produce dei delay dotati di tempo, feedback e filtri regolabili.



Tramite il parametro **Mode** è possibile configurare questo effetto sulle modalità Stereo, Cross o Ping-Pong. A seconda della modalità selezionata, gli echi si ripetono secondo pattern mutevoli all'interno del panorama stereo.

Mode

Il Multi Delay offre tre diverse modalità:

- La modalità **Stereo** è caratterizzata da due linee di delay indipendenti, una per il canale audio sinistro e una per quello destro, ciascuna con un proprio percorso di feedback.
- La modalità **Cross** è caratterizzata da due linee di delay con cross feedback. Con la dicitura cross feedback si intende che il delay del canale sinistro viene inviato indietro nel delay del canale destro e viceversa.
- La modalità **Ping-Pong** mixa i canali di ingresso sinistro e destro e li invia a dei delay posizionati completamente a sinistra e a destra nel panorama. In tal modo, l'eco rimbalza come una pallina da ping-pong tra il lato destro e il lato sinistro nel panorama stereo.

Time

Imposta il tempo complessivo dei delay sinistro e destro. Utilizzare il parametro **Delay L/R** per ridurre il tempo del delay sinistro o destro. Attivare il parametro **Sync** per impostare il tempo del delay come valore nota.

Sync

Attivare il parametro **Sync** per sincronizzare il tempo del delay al tempo del sequencer host. Quando il parametro **Sync** è attivato, il tempo viene impostato come valore nota.

NOTA

Il tempo massimo impostabile per il delay è 5000 ms. Se la lunghezza della nota supera questo valore, essa viene automaticamente accorciata.

Delay L/R

Compensa il tempo del delay sinistro o destro rispetto al tempo complessivo del delay. Con un fattore di 1, il tempo del delay di destra o di sinistra ha la stessa lunghezza del tempo del delay complessivo. Con un fattore pari a 0.5, il delay è lungo la metà rispetto al tempo del delay complessivo. Per compensare il tempo del delay sinistro, ruotare il controllo verso sinistra. Per compensare il tempo del delay destro, ruotarlo verso destra.

Feedback

Definisce la quantità complessiva di feedback per il delay sinistro e destro. Il termine feedback indica che l'uscita del delay viene rimandata indietro al suo ingresso. A 0% si sente un solo eco. Al 100% gli echi si ripetono all'infinito.

Feedback L/R

Compensa la quantità di feedback del delay sinistro o destro rispetto al tempo complessivo del delay. Un fattore pari a 1 significa che la quantità di feedback corrisponde al feedback complessivo. Un fattore pari a 0.5 significa che la quantità di feedback è la metà rispetto al feedback complessivo. Per compensare il feedback sinistro, ruotare il controllo verso sinistra. Per compensare il feedback destro, ruotarlo verso destra.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente in modalità **Stereo**.

Filter Low

Attenua le basse frequenze dei delay.

Filter High

Attenua le alte frequenze dei delay.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Effetti di equalizzazione

Studio EQ

Studio EQ è un equalizzatore parametrico a 4 bande di elevata qualità.



Grazie alle 4 bande di frequenza è possibile intervenire sul colore tonale, in modo da creare ad esempio un suono più cupo o più brillante. Le due bande dei medi agiscono da filtri di picco, mentre le bande dei bassi e degli alti funzionano da filtri shelving. Tutte le bande sono totalmente parametriche, con valori regolabili per i parametri Gain, Frequency e fattore Q.

Ciascuna banda di frequenza dispone dei seguenti controlli:

Gain

Definisce la quantità di taglio o enfatizzazione della banda corrispondente.

Freq

Imposta la frequenza che viene tagliata o enfatizzata mediante il parametro **Gain**.

Q (Quality)

Utilizzare questo parametro per regolare l'ampiezza di banda dei filtri di picco delle medie frequenze, da ampio a stretto. Aumentando il valore **Q** nei filtri shelving low e high, è possibile aggiungere un'inclinazione alle forme dei filtri.

- Per regolare i parametri **Gain** e **Freq** simultaneamente, trascinare i punti nel display della curva di equalizzazione.

Graphic EQ

Questo equalizzatore dispone di dieci bande di frequenza che possono essere tagliate o enfatizzate fino a 12dB. Inoltre, è possibile specificare l'intervallo complessivo e l'uscita dell'equalizzatore.



Output

Controlla il livello di uscita complessivo dell'equalizzatore.

Mode

Consente di aggiungere colore o carattere all'uscita equalizzata. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- La modalità **True Response** utilizza dei filtri in serie con una risposta in frequenza precisa.
- La modalità **Classic** utilizza dei filtri in parallello in cui la risonanza dipende dalla quantità di guadagno.
- La modalità **Constant Q** utilizza dei filtri in parallello, in cui la risonanza viene aumentata quando si enfatizza il guadagno.

Range

Regola il livello massimo di taglio o enfatizzazione per tutte le bande di frequenza insieme.

Invert

Attivarlo per invertire la curva di equalizzazione.

Flatten

Riporta tutte le bande di frequenza a 0dB.

DJ-EQ

Questo plug-in è un equalizzatore parametrico a 3 bande di facile utilizzo, simile agli equalizzatori presenti sui classici mixer da DJ ed è stato progettato per apportare delle rapide regolazioni al suono.



Le bande di frequenza **Low**, **Mid** e **Hi** possono essere regolate nei modi seguenti:

- Facendo clic e trascinando i punti di equalizzazione. Premendo [Shift] ed eseguendo un trascinamento per modificare i valori in step più piccoli. Premendo [Ctrl]/[Command] e facendo clic su un parametro per impostarlo sul valore zero.
- Facendo clic sui valori di **Gain** e spostando il mouse verso l'alto e il basso per cambiare il valore.

Low Gain

Imposta la quantità di attenuazione/enfatizzazione per la banda delle basse.

Low Kill (Activates Low Cut)

Taglia la banda delle basse frequenze.

Mid Gain

Imposta la quantità di attenuazione/enfatizzazione per la banda Mid (media).

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Taglia la banda delle frequenze medie.

Effetti di filtro

Auto Filter

L'effetto Auto Filter offre 2 forme di filtro trasformabili tramite morphing, con distorsione.



Il morphing tra due forme di filtro, così come il cutoff, può essere controllato mediante un controllo a pedale manuale, un LFO o un envelope shaper.

Parametri di filtro

Forme dei filtri

- LP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-basso con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- BP 12 e BP 24 sono filtri passa-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- HP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-alto con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- BR 12 e BR 24 sono filtri elimina-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- AP è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.

Input

Regola il guadagno prima e dopo la distorsione del filtro. Questo parametro agisce solamente sul segnale con effetto.

Cutoff

Specifica la frequenza di cutoff del filtro.

Resonance

Enfatizza le frequenze intorno alla frequenza di cutoff. Con impostazioni elevate di risonanza, il filtro va in auto-oscillazione generando così un tono squillante.

Distortion

Aggiunge distorsione al segnale. L'effetto ottenuto dipende dal tipo di distorsione selezionato. A valori elevati, crea un effetto di distorsione molto intenso.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente per i tipi di distorsione **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** e **Rate Red**.

Type

Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Quando questo parametro è impostato su **Off**, il filtro non genera alcuna distorsione.
- **Tube Drive** crea un carattere marcato, grazie all'aggiunta di una distorsione calda, tipica delle apparecchiature a valvole.
- **Hard Clip** aggiunge una distorsione brillante, tipica delle apparecchiature a transistor.
- **Bit Red** aggiunge una distorsione digitale per mezzo del rumore di quantizzazione.
- **Rate Red** aggiunge una distorsione digitale per mezzo dell'aliasing.

Output

Regola il guadagno dopo il filtro e la distorsione. Questo parametro agisce solamente sul segnale con effetto.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Sezione LFO

LFO Waveform e Shape

Waveform seleziona il tipo di base di forma d'onda. **Shape** modifica le caratteristiche della forma d'onda.

- **Sine** produce una leggera modulazione. **Shape** aggiunge degli ulteriori armonici alla forma d'onda.
- **Triangle** è simile come caratteristiche all'opzione **Sine**. Questa forma d'onda accelera e decelera in maniera periodica. **Shape** cambia in maniera continua dalla forma d'onda triangolare a trapezoidale.
- **Saw** produce un ciclo a rampa. **Shape** cambia in maniera continua dalla forma d'onda a rampa in giù a triangolare a rampa in su.
- **Pulse** produce una modulazione a step, in cui la modulazione varia in maniera brusca tra due valori. **Shape** varia in maniera continua il rapporto tra lo stato alto e basso della forma d'onda. Al 50%, produce un'onda quadra.
- **Ramp** è simile alla forma d'onda **Saw**. **Shape** inserisce del silenzio in maniera crescente prima che la curva a dente di sega acceleri verso l'alto.
- **Log** è una curvatura logaritmica. **Shape** modifica in maniera continua la curvatura, da negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulazione a step casuale, in cui ciascuno step è differente. **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e produce un leggero segnale random quando viene ruotato completamente verso destra.
- **S&H 2** è simile a **S&H 1**. Gli step si alternano tra i valori random alto e basso. **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e produce un leggero segnale random quando viene ruotato completamente verso destra.

Freq

Determina la frequenza della modulazione del cutoff.

Sync

Attivarlo per impostare il parametro **Freq** in frazioni di beat.

Depth

Determina il livello di uscita del segnale della modulazione del LFO.

Cutoff

Determina l'intensità della modulazione del LFO nel cutoff del filtro.

Morph

Determina l'intensità della modulazione del LFO nel morphing del filtro.

Sezione Envelope Follower

L'Envelope Follower segue il progresso del segnale di ingresso con un tempo di attacco e di rilascio regolabili e genera un segnale di modulazione che rappresenta il livello dell'inviluppo del segnale.

Sensitivity

Su tutti i segnali in ingresso viene eseguito un mixdown in mono prima che questi vengano inviati all'Envelope Follower. Questo parametro definisce il livello di ingresso ottimale per l'Envelope Follower.

Attack

Regola il tempo di attacco, cioè il tempo impiegato dall'Envelope Follower per iniziare ad aumentare i livelli di ingresso.

Release

Regola il tempo di rilascio, cioè il tempo impiegato dall'Envelope Follower per iniziare a ridurre i livelli di ingresso.

Depth

Determina il livello di uscita del segnale di modulazione dell'Envelope Follower.

Cutoff

Determina l'intensità della modulazione dell'Envelope Follower sul cutoff del filtro.

Morph

Determina l'intensità della modulazione dell'Envelope Follower sul morphing del filtro.

Sezione Pedal

Pedal

Definisce la posizione del pedale.

Depth

Determina il livello di uscita del segnale di modulazione del pedale.

Cutoff

Determina l'intensità della modulazione del pedale sul cutoff del filtro.

Morph

Determina l'intensità della modulazione del pedale sul morphing del filtro.

MorphFilter

MorphFilter consente di mixare gli effetti di filtro passa-basso e passa-alto per la realizzazione di morphing creativi tra i due filtri. È possibile specificare le forme dei filtri in maniera indipendente per le forme A e B.



Filter Shape B

È qui possibile scegliere tra diverse forme di filtro passa-alto ed elimina-banda.

Filter Shape A

È qui possibile selezionare una forma di filtro passa-basso o passa-banda.

Morph

Consente di mixare l'uscita tra i due filtri selezionati.

Cutoff

Regola la frequenza di cutoff dei filtri.

NOTA

È inoltre possibile definire contemporaneamente i parametri **Cutoff** e **Morph** mediante clic e trascinamento nel display.

Resonance

Enfatizza le frequenze intorno alla frequenza di cutoff. Per ottenere un suono elettronico, aumentare la risonanza. Con impostazioni elevate di risonanza, il filtro va in auto-oscillazione generando così un tono squillante.

Effetti di distorsione

Distortion

Questo effetto offre un'intera gamma di distorsioni: dalle distorsioni digitali a bassa fedeltà a distorsioni di stampo analogico in alta fedeltà. I tipi di distorsione disponibili (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** e **Bit Red**) possono essere combinati a piacere.



In Gain

Regola il livello d'ingresso del suono.

Rate Red (Rate Reduction)

Rate reduction distorce il suono per mezzo dell'aliasing. Abilitare l'opzione **Rate Red** per attivare il controllo che regola la quantità di aliasing. Più basso è il valore scelto, maggiore sarà la quantità di aliasing che viene aggiunta.

Tube Drive

Aggiunge una distorsione calda di stampo valvolare al suono. Abilitare l'opzione **Tube Drive** per attivare il controllo che regola la quantità di distorsione. Più alto è il valore scelto, maggiore sarà la quantità di distorsione che viene aggiunta.

Hard Clip

Aggiunge al suono una distorsione brillante, tipica delle apparecchiature a transistor. Abilitare l'opzione **Hard Clip** per attivare il controllo che regola la quantità di distorsione. Più alto è il valore scelto, maggiore sarà la quantità di distorsione che viene aggiunta.

Bit Red (Bit Reduction)

Il parametro Bit reduction distorce il suono per mezzo di un rumore di quantizzazione. Abilitare l'opzione **Bit Red** per attivare il controllo che regola la quantità di rumore di quantizzazione. Più basso è il valore scelto, maggiore sarà il rumore di quantizzazione che viene aggiunto.

Out Gain

Regola il livello di uscita del suono.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Tape Saturator

L'effetto Tape Saturator simula il comportamento dei classici registratori a nastro. Queste macchine producevano una specifica saturazione durante la registrazione in presenza di elevati livelli in ingresso, generando così un segnale compresso con una leggera distorsione.



Mode

È qui possibile scegliere tra l'effetto di una singola macchina a nastro (**One Stage**) oppure di due macchine in cascata (**Two Stage**). La modalità **Two Stage** genera una maggiore saturazione e compressione.

Oversampling

Attivare questo parametro per aumentare la precisione dell'effetto per mezzo dell'oversampling.

NOTA

Quando il parametro **Oversampling** è attivo, l'effetto richiede maggiore potenza di processamento.

Drive

Determina il livello del segnale di ingresso e quindi la quantità di saturazione.

Auto Gain

Attivare questa opzione per ottenere una compensazione automatica del livello.

Low Filter

È qui possibile regolare l'intervallo delle basse frequenze al di sotto dei 1000zHz di +/- 3dB.

High Filter

È qui possibile attenuare l'intervallo delle alte frequenze. Questo filtro taglia-alto funziona con una pendenza di 24dB/ottava.

Output

Determina il livello del segnale in uscita.

Effetti di modulazione

Chorus

Il Chorus genera un ispessimento e un allargamento del suono per mezzo della modulazione dell'altezza.



Rate

Determina la frequenza della modulazione dell'altezza, in Hertz.

Sync

Attivarlo per impostare il parametro **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

Espande l'immagine sonora dell'effetto da mono a stereo.

Shape

Regola le caratteristiche della modulazione. A 0%, l'altezza cambia in maniera continua, producendo una modulazione regolare. Al 100%, l'altezza non cambia per tutto il tempo, producendo una modulazione meno regolare.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Flanger

Il Flanger genera un ispessimento e un allargamento del suono per mezzo della modulazione dell'altezza.



Rate

Consente di specificare la frequenza della modulazione dell'altezza in Hertz (Hz).

Sync

Attivare questo parametro per impostare il valore Rate in frazioni di beat.

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

Espande l'immagine sonora dell'effetto da mono a stereo. Questo parametro modifica anche le caratteristiche del parametro **Cross FB**.

Shape

Regola le caratteristiche della modulazione. L'effetto prodotto è meglio apprezzabile quando è attivato il parametro **Feedback**. A 0%, il suono si propaga in maniera lineare verso l'alto e il basso. Al 100%, il suono si propaga in maniera esponenziale verso l'alto e il basso.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Feedback

Aggiunge delle risonanze all'effetto e consente di ottenere degli sweep a velocità supersonica.

Cross FB

Questo parametro consente di mixare il feedback del canale sinistro con il canale destro e viceversa. L'effetto generato da questo parametro viene influenzato dal parametro **Phase**.

NOTA

Questo parametro ha effetto solamente se il parametro **Feedback** è impostato su un valore superiore allo 0%.

Tone

Regola il colore tonale del feedback. A valori inferiori, il feedback è meno brillante.

Step Flanger

L'effetto Step Flanger è un'espansione del Flanger con l'aggiunta di una sezione Sample and Hold che divide il segnale di modulazione in un numero definibile di step.



Rate

Consente di specificare la frequenza della modulazione dell'altezza in Hertz (Hz).

Sync

Attivarlo per impostare il parametro **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

Espande l'immagine sonora dell'effetto da mono a stereo. Questo parametro modifica anche le caratteristiche del parametro **Cross FB**.

Shape

Regola le caratteristiche della modulazione. L'effetto prodotto è meglio apprezzabile quando è attivato il parametro **Feedback**. A 0%, il suono si propaga in maniera lineare verso l'alto e il basso. Al 100%, il suono si propaga in maniera esponenziale verso l'alto e il basso.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Feedback

Aggiunge delle risonanze all'effetto e consente di ottenere degli sweep a velocità supersonica.

Cross FB

Questo parametro consente di mixare il feedback del canale sinistro con il canale destro e viceversa. L'effetto generato da questo parametro viene influenzato dal parametro **Phase**.

NOTA

Questo parametro ha effetto solamente se il parametro **Feedback** è impostato su un valore superiore allo 0%.

Tone

Regola il colore tonale del feedback. A valori inferiori, il feedback è meno brillante.

Type

Definisce la lunghezza della linea di delay che viene modulata. L'opzione **Short** produce un suono flanger più acuto, mentre **Long** genera un effetto meno definito e più confuso.

S&H Mix

Utilizzare questo parametro per fondere il segnale normale di modulazione con il segnale della modulazione a step. Al 100%, viene utilizzata solamente la modulazione a step.

Smooth

Utilizzare questo parametro per creare delle rampe tra gli step. In tal modo, il segnale della modulazione a step suona più omogeneo.

Steps

Determina in quanti step viene diviso il segnale della modulazione. È possibile utilizzare fino a 32 step.

Phaser

L'effetto Phaser genera un ispessimento e un allargamento del suono per mezzo della modulazione della fase.



Rate

Usare questo parametro per specificare la frequenza della modulazione della fase.

Sync

Attivarlo per impostare il parametro **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Regola l'intensità della modulazione della fase.

Shift

Sposta la modulazione della fase in alto verso le frequenze più alte dello spettro.

Phase

Espande l'immagine sonora dell'effetto da mono a stereo.

Low Cut

Attenua le basse frequenze.

High Cut

Attenua le alte frequenze.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Ring Modulator

Il Ring Modulator dispone di un oscillatore sinusoidale che viene moltiplicato con il segnale in ingresso, creando così delle frequenze metalliche o squillanti.

Il LFO integrato modula la frequenza dell'oscillatore sinusoidale in modo da variare le frequenze create nel tempo. Inoltre, è disponibile un envelope follower che può essere utilizzato per modulare la frequenza dell'oscillatore sinusoidale in base al livello del segnale in ingresso.



LFO Waveform e Shape

Waveform seleziona il tipo di base di forma d'onda. **Shape** modifica le caratteristiche della forma d'onda.

- **Sine** produce una leggera modulazione. **Shape** aggiunge degli ulteriori armonici alla forma d'onda.
- **Triangle** è simile come caratteristiche all'opzione **Sine**. Questa forma d'onda accelera e decelera in maniera periodica. **Shape** cambia in maniera continua dalla forma d'onda triangolare a trapezoidale.
- **Saw** produce un ciclo a rampa. **Shape** cambia in maniera continua dalla forma d'onda a rampa in giù a triangolare a rampa in su.
- **Pulse** produce una modulazione a step, in cui la modulazione varia in maniera brusca tra due valori. **Shape** varia in maniera continua il rapporto tra lo stato alto e basso della forma d'onda. Al 50%, produce un'onda quadra.
- **Ramp** è simile alla forma d'onda **Saw**. **Shape** inserisce del silenzio in maniera crescente prima che la curva a dente di sega acceleri verso l'alto.
- **Log** è una curvatura logaritmica. **Shape** modifica in maniera continua la curvatura, da negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulazione a step casuale, in cui ciascuno step è differente. **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e produce un leggero segnale random quando viene ruotato completamente verso destra.
- **S&H 2** è simile a **S&H 1**. Gli step si alternano tra i valori random alto e basso. **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e produce un leggero segnale random quando viene ruotato completamente verso destra.

LFO Freq

Utilizzare questo parametro per specificare la frequenza del LFO per la modulazione della frequenza dell'oscillatore sinusoidale.

Sync

Attivare questo parametro per impostare il valore Rate in frazioni di beat.

LFO Depth

Definisce l'intensità della modulazione del LFO della frequenza dell'oscillatore sinusoidale.

Frequency

Determina la frequenza dell'oscillatore sinusoidale.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Envelope Follower

L'Envelope Follower segue il progresso del segnale di ingresso con un tempo di attacco e di rilascio regolabili e genera un segnale di modulazione che rappresenta il livello dell'inviluppo del segnale.

Sensitivity

Su tutti i segnali in ingresso viene eseguito un mixdown in mono prima che questi vengano inviati all'Envelope Follower. Il parametro **Sensitivity** definisce il livello in ingresso ottimale per l'Envelope Follower.

Attack

Regola il tempo di attacco, cioè il tempo impiegato dall'Envelope Follower per iniziare ad aumentare i livelli in ingresso.

Release

Regola il tempo di rilascio, cioè il tempo impiegato dall'Envelope Follower per iniziare a ridurre i livelli in ingresso.

Depth

Determina il livello di uscita del segnale di modulazione dell'Envelope Follower.

Frequency Shifter

Un frequency shifter provoca lo spostamento di ciascuna frequenza del segnale in ingresso di un valore fisso.



A differenza dei pitch shifter, in cui le frequenze vengono spostate in base a un determinato fattore e in cui vengono mantenute le relazioni armoniche, un frequency shifter altera le relazioni armoniche. Di conseguenza, un più ampio spostamento delle frequenze si traduce spesso in un suono disarmonico.

Inoltre, un frequency shifter causa l'alterazione delle frequenze per mezzo dell'aggiunta di un offset (compensazione), mentre un pitch shifter moltiplica le frequenze in base a un determinato fattore. Il frequency shifter inoltre, altera maggiormente le basse frequenze rispetto alle alte frequenze.

Ad esempio, se il segnale in ingresso è caratterizzato dalle frequenze 100Hz, 1.000Hz e 10.000Hz e si sposta la frequenza di +100Hz, le frequenze risultanti saranno 200Hz, 1.100Hz e 10.100Hz.

Frequency Coarse

Viene qui regolata la quantità di spostamento delle frequenze.

Frequency Fine

Questo parametro consente di regolare con precisione la quantità di spostamento delle frequenze.

L/R Offset Coarse

Definisce un offset per i canali sinistro e destro. Valori positivi causano lo spostamento del canale destro verso l'alto e del canale sinistro verso il basso e viceversa.

L/R Offset Fine

Consentono una regolazione di precisione dell'offset tra i canali sinistro e destro. Valori positivi causano lo spostamento del canale destro verso l'alto e del canale sinistro verso il basso e viceversa.

Modulation Range Coarse

Definisce l'entità massima dello spostamento delle frequenze attraverso la modulazione dal LFO e dall'Envelope Follower.

Modulation Range Fine

Consente di regolare con precisione l'entità dello spostamento delle frequenze attraverso la modulazione dal LFO e dall'Envelope Follower.

Feedback

Definisce la quantità di feedback, cioè la quantità di segnale che viene reinviata dall'uscita dell'effetto, al relativo ingresso. Il suono che si ottiene è simile a quello generato da un phaser. È possibile controllare la direzione e la velocità di questo effetto tramite il parametro **Frequency Fine**.

Notches

Viene qui impostato il numero di notch prodotti dall'effetto phaser quando si usano valori elevati di Feedback.

Sezione LFO

LFO Waveform e Shape

Waveform seleziona il tipo di base di forma d'onda. **Shape** modifica le caratteristiche della forma d'onda.

- **Sine** produce una leggera modulazione. **Shape** aggiunge degli ulteriori armonici alla forma d'onda.
- **Triangle** è simile come caratteristiche all'opzione **Sine**. Questa forma d'onda accelera e decelera in maniera periodica. **Shape** cambia in maniera continua dalla forma d'onda triangolare a trapezoidale.
- **Saw** produce un ciclo a rampa. **Shape** cambia in maniera continua dalla forma d'onda a rampa in giù a triangolare a rampa in su.
- **Pulse** produce una modulazione a step, in cui la modulazione varia in maniera brusca tra due valori. **Shape** varia in maniera continua il rapporto tra lo stato alto e basso della forma d'onda. Al 50%, produce un'onda quadra.
- **Ramp** è simile alla forma d'onda **Saw**. **Shape** inserisce del silenzio in maniera crescente prima che la curva a dente di sega acceleri verso l'alto.
- **Log** è una curvatura logaritmica. **Shape** modifica in maniera continua la curvatura, da negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulazione a step casuale, in cui ciascuno step è differente. **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e produce un leggero segnale random quando viene ruotato completamente verso destra.
- **S&H 2** è simile a **S&H 1**. Gli step si alternano tra i valori random alto e basso. **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e produce un leggero segnale random quando viene ruotato completamente verso destra.

LFO Rate

Specifica la frequenza del LFO in Hertz.

Sync

Attivarlo per impostare il parametro **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Determina la direzione e l'entità dello spostamento delle frequenze dal segnale di modulazione del LFO.

Envelope Follower

L'Envelope Follower segue il progresso del segnale di ingresso con un tempo di attacco e di rilascio regolabili e genera un segnale di modulazione che rappresenta il livello dell'inviluppo del segnale.

Sensitivity

Su tutti i segnali in ingresso viene eseguito un mixdown in mono prima che questi vengano inviati all'Envelope Follower. Questo parametro definisce il livello di ingresso ottimale per l'Envelope Follower.

Attack

Regola il tempo di attacco, cioè il tempo impiegato dall'Envelope Follower per iniziare ad aumentare i livelli di ingresso.

Release

Regola il tempo di rilascio, cioè il tempo impiegato dall'Envelope Follower per iniziare a ridurre i livelli di ingresso.

Depth

Determina la direzione e l'entità dello spostamento delle frequenze dal segnale di modulazione dell'envelope follower.

NOTA

Lo spostamento massimo delle frequenze attraverso la modulazione dal LFO o dall'Envelope Follower è determinato dai parametri **Modulation Range Coarse** e **Modulation Range Fine**.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Vintage Ensemble

Questo effetto emula il suono dei classici effetti ensemble di modulazione e si basa su un delay con tempi modulati dal LFO. Un LFO secondario con frequenze più elevate viene utilizzato per produrre il cosiddetto shimmer.



Rate

Definisce la frequenza del LFO.

Sync

Attivare questo parametro per impostare il valore Rate in frazioni di beat.

Depth

Definisce l'intensità della modulazione del tempo del delay da parte del LFO.

Shimmer

Definisce l'intensità di una modulazione del tempo del delay secondaria più rapida.

Shimmer Rate

Determina il rapporto tra la velocità della modulazione del delay primaria e secondaria. Ad esempio, con un valore di 10, la modulazione secondaria è 10 volte più rapida.

Low Cut

Applica un filtro taglia-basso al segnale. Vengono inviate all'effetto solamente le frequenze al di sopra della frequenza impostata.

High Cut

Applica un filtro taglia-alto al segnale. Vengono inviate all'effetto solamente le frequenze al di sotto della frequenza impostata.

Level

Consente di adattare il livello del segnale dell'effetto in modo da compensare le riduzioni di livello causate dai filtri taglia-basso e taglia-alto.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza (dry) e con effetto (wet).

Effetti di dinamica

Compressor

L'effetto Compressor genera la riduzione dell'intervallo dinamico di un suono. In tal modo, il suono guadagna spazio in altezza. Questo spazio extra può essere utilizzato per alzare nuovamente il volume complessivo del suono.



Il controllo grafico a sinistra indica la curva di compressione. È possibile modificare graficamente i valori dei parametri **Threshold** e **Ratio** utilizzando le relative maniglie. I VU meter di ingresso (IN) e uscita (OUT) indicano il livello prima e dopo la compressione. L'indicatore di Gain Reduction (GR) indica l'attenuazione corrente del livello.

Threshold

Imposta il valore soglia. Il guadagno dei suoni il cui volume è maggiore rispetto al valore soglia verrà ridotto; i suoni al di sotto di esso rimangono immutati.

Ratio

Regola la quantità di riduzione del guadagno per i suoni il cui volume è maggiore rispetto al valore soglia. Più alto è il valore del parametro Ratio, maggiore sarà la riduzione applicata all'uscita. Ad esempio, se il parametro Ratio è impostato su 2:1 e l'ampiezza del suono è di 4 dB al di sopra del valore soglia, l'uscita verrà ridotta di 2 dB. Se l'ampiezza è di 8 dB al di sopra del valore soglia, l'uscita verrà ridotta di 4 dB.

Soft Knee

Se questo pulsante è disattivato, i segnali al di sopra della soglia vengono istantaneamente compressi, in base al rapporto impostato. Quando il parametro **Soft Knee** è attivato, l'attacco della compressione è più graduale e produce un risultato meno drastico.

Make-Up

Aumenta il suono complessivo. Questo parametro può rendersi particolarmente necessario se viene introdotta una riduzione del guadagno eccessiva da parte dei parametri **Threshold** e **Ratio**. La quantità di riduzione del guadagno può essere visualizzata nell'indicatore Gain Reduction (GR).

NOTA

Questo parametro non è disponibile quando è attivato il pulsante **Auto**.

Auto

Imposta automaticamente il **Make-Up** in base alle impostazioni correnti dei parametri **Threshold** e **Ratio**.

Attack

Determina la velocità con cui il Compressor reagisce ai suoni che superano il valore soglia. Più lungo è il tempo di attacco, maggiore sarà il tempo necessario per la riduzione del guadagno. Con tempi di attacco più lunghi, l'inizio dei suoni che superano il valore soglia viene lasciato passare senza essere processato.

Hold

Definisce il periodo di tempo durante il quale la compressione viene applicata dopo che il suono supera il valore soglia impostato.

Release

Determina la velocità con cui il Compressor reagisce ai suoni che scendono al di sotto del valore soglia definito. Maggiore è il tempo del Release, più lungo sarà il periodo di tempo necessario per ritornare al livello originale.

NOTA

Questo parametro non è disponibile quando è attivato il pulsante **Auto Release**.

Auto Release

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Compressor analizza in maniera continua il suono in ingresso, in modo da trovare le impostazioni ottimali.

Peak – RMS

Determina se il segnale in ingresso viene analizzato in base al picco o ai valori RMS, oppure a un mix di entrambi. A 0% il Compressor utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che il Compressor percepisce direttamente il livello di picco del suono. RMS indica che il Compressor percepisce la potenza media del suono. La percezione di tipo Peak risponde in maniera più rapida rispetto a quella di tipo RMS. In genere, la percezione di tipo Peak viene usata per i transienti mentre quella di tipo RMS per i suoni sostenuti.

VintageCompressor

Il plug-in VintageCompressor è costruito sulla falsa riga dei compressori vintage.

Questo effetto presenta dei controlli separati per guadagno d'ingresso e di uscita, attacco e rilascio. Inoltre, è disponibile una modalità **Punch** che mantiene la fase di attacco del segnale e una funzione Auto dipendente dal programma per il parametro **Release**.



Input (da -24 a 48 dB)

In combinazione con l'impostazione **Output**, questo parametro determina il valore della compressione. Maggiore è il valore di Input, minore sarà il valore di Output e più elevata sarà la quantità di compressione che viene applicata.

Output (da -48 a 24 dB)

Imposta il guadagno in uscita.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Consente di determinare la velocità di risposta del compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Punch (acceso/spento)

Se il pulsante è attivo, la prima fase di attacco del segnale viene mantenuta, conservando il punch originale nel materiale audio, anche se è il parametro **Attack** ha impostazioni brevi.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale. Se il pulsante **Auto** è attivato, il VintageCompressor individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

VU Meter

Consente di visualizzare il valore della riduzione del guadagno.

Indicatori In/Out

Consente di visualizzare i picchi più alti di tutti i canali di ingresso e uscita disponibili.

Tube Compressor

Questo compressore estremamente versatile, dotato di una simulazione integrata del suono valvolare, consente di ottenere degli effetti di compressione morbidi e caldi. Il VU meter consente di visualizzare il valore di riduzione del guadagno. Il Tube Compressor dispone inoltre di una sezione side-chain interna che consente di filtrare il segnale di attivazione.



Drive (da 1,0 a 6,0)

Consente di controllare la quantità di saturazione valvolare.

Input (da -24,0 a 48,0)

Consente di determinare il valore di compressione. Più alto è il guadagno in ingresso, maggiore sarà la compressione applicata.

Limit

Aumenta il rapporto del compressore per un effetto di limitazione.

Output (da -12,0 a 12,0)

Imposta il guadagno in uscita.

Attack (da 0,1 a 100,0)

Consente di determinare la velocità di risposta del compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della parte iniziale del segnale passerà oltre non processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale. Se è attivo il pulsante **Auto**, Tube Compressor individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Mix (da 0 a 100)

Consente di regolare il mix tra il segnale dry e wet mantenendo i transienti del segnale di ingresso.

Indicatori In/Out

Consente di visualizzare i picchi più alti di tutti i canali di ingresso e uscita disponibili.

VU Meter

Consente di visualizzare il valore della riduzione del guadagno.

Side-chain

Consente di attivare/disattivare il filtro side-chain interno. Il segnale di ingresso può quindi essere modellato in base ai parametri di filtro. Il side-chain interno è utile per regolare il modo in cui opera il compressore.

Sezione del filtro (LP, BP e HP)

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, è possibile utilizzare questi pulsanti per impostare il tipo di filtro su passa-basso, passa-banda o passa-alto.

Sezione Side-chain

Center

Imposta la frequenza centrale del filtro.

Q-Factor

Imposta la risonanza o l'ampiezza del filtro.

Monitor

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Limiter

L'effetto Limiter fa in modo che il suono non superi il livello di uscita definito e può essere ad esempio utilizzato per evitare il clipping negli effetti che seguono nella catena.



I VU meter di ingresso (IN) e uscita (OUT) indicano il livello prima e dopo il Limiter. L'indicatore di Gain Reduction (GR) al centro indica l'attenuazione corrente del livello.

Input

Regola il livello d'ingresso del suono. Aumentando questo valore, è possibile aumentare il livello dell'effetto limiter sul suono.

Output

Regola il livello massimo di uscita del suono.

Release

Imposta il tempo necessario affinché il gain ritorni al suo livello originale. Maggiore è il tempo del Release, più lungo sarà il periodo di tempo necessario per ritornare al livello originale.

NOTA

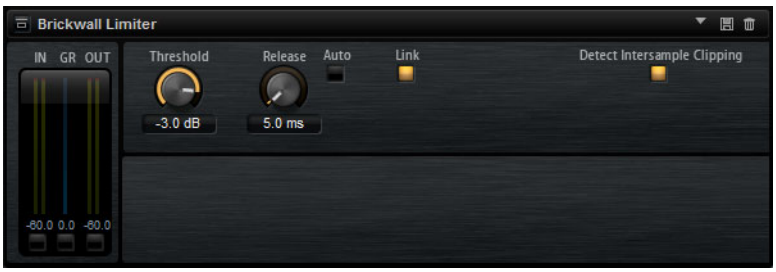
Questo parametro non è disponibile quando è attivato il pulsante **Auto**.

Auto

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Limiter analizza in maniera continua il suono in ingresso, in modo da trovare le impostazioni ottimali.

Brickwall Limiter

Il Brickwall Limiter agisce in modo che il livello di uscita non superi mai un limite definito.



A causa del suo rapido tempo di attacco, il Brickwall Limiter è in grado di ridurre anche dei brevi picchi di livello nell'audio, senza creare artefatti sonori udibili. Viene generata tuttavia una latenza di 1ms. Questo plug-in dispone di indicatori separati per il livello di ingresso, di uscita e per la quantità di limiting. Il Brickwall Limiter va posizionato alla fine della catena del segnale, prima del dithering.

Threshold (da -20 a 0dB)

Vengono processati solamente i livelli del segnale al di sopra della soglia impostata.

Release (ms)

Determina la quantità di tempo impiegata dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se il pulsante **Auto** è attivo, il Brickwall Limiter trova automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale a seconda del materiale audio.

Link

Se questo pulsante è attivato, il Brickwall Limiter utilizza il canale con il livello più alto per analizzare il segnale in ingresso. Se invece è disattivato, ciascun canale viene analizzato separatamente.

Detect Intersample Clipping

Se questa opzione è attivata, il Brickwall Limiter rileva e limita il segnale tra due campioni per impedire la distorsione durante la conversione dei segnali digitali in segnali analogici.

NOTA

Il Brickwall Limiter è stato progettato per la riduzione di picchi occasionali nel segnale. Se l'indicatore Gain Reduction (GR) indica un limiting costante, provare ad alzare il valore soglia o a ridurre il livello complessivo del segnale in ingresso.

Maximizer

Questo plug-in consente di aumentare il volume del materiale audio senza rischio di clipping. In alternativa, è disponibile una funzione soft clip che rimuove dei brevi picchi nel segnale d'ingresso e aggiunge al segnale una distorsione calda tipica del suono valvolare.



Output (da -24 a 6 dB)

Determina il livello massimo di uscita. Andrebbe normalmente impostato su 0 per evitare il clipping.

Optimize (da 0 a 100)

Determina la potenza del segnale.

Soft Clip

Se questo pulsante è attivo, Maximizer inizia a limitare leggermente o ad applicare un lieve clipping al segnale, generando al contempo degli armonici che conferiscono un calore tipico del suono valvolare al materiale audio.

Expander

L'effetto Expander riduce il livello in uscita in relazione al livello in entrata per i segnali al di sotto del valore soglia definito. Ciò risulta particolarmente utile quando si desidera aumentare l'intervallo dinamico o ridurre il rumore nei passaggi più silenziosi.



Il controllo grafico a sinistra indica la curva di espansione. È possibile modificare graficamente i valori dei parametri **Threshold** e **Ratio** utilizzando le relative maniglie. I VU meter di ingresso (IN) e uscita (OUT) indicano il livello prima e dopo l'espansione. L'indicatore di Gain Reduction (GR) indica l'attenuazione corrente del livello.

Threshold

Imposta il valore soglia. Il guadagno dei suoni il cui volume è più basso rispetto al valore soglia verrà ridotto; i suoni al di sopra di esso rimangono immutati.

Ratio

Regola la quantità di riduzione del guadagno per i suoni il cui volume è più basso rispetto al valore soglia. Più alto è il valore del parametro Ratio, maggiore sarà la riduzione applicata all'uscita. Ad esempio, se il parametro Ratio è impostato su 2:1 e l'ampiezza del suono è di 4 dB al di sotto del valore soglia, l'uscita verrà ridotta di 2 dB. Se l'ampiezza è di 8 dB al di sotto del valore soglia, l'uscita verrà ridotta di 4 dB.

Soft Knee

Se questo pulsante è disattivato, i segnali al di sopra della soglia vengono istantaneamente compressi, in base al rapporto impostato. Quando il parametro **Soft Knee** è attivato, l'attacco dell'espansione è più graduale e produce un risultato meno drastico.

Attack

Determina la velocità con cui l'Expander riduce il guadagno quando il suono scende al di sotto del valore soglia definito. Più lungo è il tempo di attacco, maggiore sarà il tempo necessario per la riduzione del guadagno.

Hold

Definisce il periodo di tempo durante il quale l'espansione viene applicata dopo che il suono scende al di sotto del valore soglia impostato.

Release

Determina la velocità con cui l'Expander aumenta il guadagno dopo che il suono supera il valore soglia definito. Più lungo è il tempo di rilascio, maggiore sarà il tempo necessario per l'aumento del guadagno.

NOTA

Questo parametro non è disponibile quando è attivato il pulsante **Auto Release**.

Auto Release

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. L'Expander analizza in maniera continua il suono in ingresso, in modo da trovare le impostazioni ottimali.

Peak – RMS

Determina se il segnale in ingresso viene analizzato in base al picco o ai valori RMS, oppure a un mix di entrambi. Allo 0% l'Expander utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che l'Expander percepisce direttamente il livello di picco del suono. RMS indica che l'Expander percepisce la potenza media del suono. La percezione di tipo Peak risponde in maniera più rapida rispetto a quella di tipo RMS. In genere, la percezione di tipo Peak viene usata per i transienti mentre quella di tipo RMS per i suoni sostenuti.

Gate

L'effetto Gate lascia passare il segnale e lo invia alla sua uscita solamente se il suono in ingresso supera il valore soglia definito. I suoni al di sotto del valore soglia vengono silenziati.

Un filtro side chain interno consente invece di analizzare una versione filtrata del suono in ingresso. In tal modo, il Gate percepisce solamente determinate frequenze del suono in ingresso.



Threshold

Determina il livello al quale si attiva il gate. Livelli del segnale al di sopra del valore soglia definito causano l'apertura del gate mentre livelli al di sotto di questo valore lo fanno chiudere.

Filter

Attiva il filtro side chain interno. Se questo pulsante è attivato, il suono in ingresso viene filtrato prima di essere analizzato. Il Gate si apre solamente se il suono filtrato supera il valore soglia (Threshold) definito. Quando il pulsante **Filter** è disattivato, i controlli di filtro non sono disponibili.

Filter Type

Definisce il tipo per il filtro side-chain. Selezionare high-pass (**HP**) per individuare le alte frequenze, band-pass (**BP**) per le medie frequenze e low-pass (**LP**) per individuare solo le basse frequenze.

Monitor

Attivare questo pulsante per ascoltare il suono del filtro side chain. Il gate è inattivo quando è attivato il pulsante **Monitor**.

Center

Definisce la frequenza centrale del filtro side-chain.

Q-Factor

Attivare questo pulsante per regolare l'ampiezza di banda del filtro passa-banda, da ampio a stretto.

Attack

Determina la velocità con cui il Gate si apre quando il suono supera il valore soglia definito. Maggiore è il tempo di attacco, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato dal suono per sfumare in ingresso (cioè per eseguire un fade-in).

Hold

Definisce il periodo di tempo durante il quale il gate viene applicato dopo che il suono scende al di sotto del valore soglia impostato.

Release

Determina la velocità con cui il Gate si chiude dopo che il suono scende al di sotto del valore soglia definito. Maggiore è il tempo di attacco, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato dal suono per sfumare in uscita (cioè per eseguire un fade-out).

NOTA

Questo parametro non è disponibile quando è attivato il pulsante **Auto**.

Auto

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Gate analizza in maniera continua il suono in ingresso, in modo da trovare le impostazioni ottimali.

Peak – RMS

Determina se il segnale in ingresso viene analizzato in base al picco o ai valori RMS, oppure a un mix di entrambi. Allo 0% il Gate utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che il Gate percepisce direttamente il livello di picco del

suono. RMS indica che il Gate percepisce la potenza media del suono. La percezione di tipo Peak risponde in maniera più rapida rispetto a quella di tipo RMS. In genere, la percezione di tipo Peak viene usata per i transienti mentre quella di tipo RMS per i suoni sostenuti.

Envelope Shaper

Questo effetto può essere utilizzato per attenuare o enfatizzare il guadagno della fase di attacco e di rilascio del materiale audio.

Fare attenzione ai livelli quando si enfatizza il guadagno e, se necessario, ridurre il livello di uscita per evitare problemi di clipping.



Attack – Gain

Modifica il guadagno della fase di attacco del segnale.

Attack - Length

Determina la lunghezza della fase di attacco del segnale.

Release - Gain

Modifica il guadagno della fase di rilascio del segnale.

Output

Imposta il livello di uscita.

Effetti panner

Stereo Pan

Questo effetto consente di definire la posizione stereo e l'ampiezza del segnale.



Input Swap

Inverte i canali stereo.

Pan

Definisce la posizione del segnale nel panorama. Il panning è disponibile per segnali in ingresso mono e stereo.

Width

Regola l'ampiezza stereo da stereo a mono.

StereoEnhancer

Questo plug-in espande l'ampiezza stereo di materiale audio (stereo). Non può essere utilizzato con file mono.



Width

Controlla l'ampiezza o la profondità dell'espansione stereo. Ruotare in senso orario per aumentare l'espansione.

Delay

Consente di incrementare la differenza tra i canali sinistro e destro per aumentare ulteriormente l'effetto stereo.

Color

Genera delle differenze aggiuntive tra i canali per incrementare il miglioramento stereo.

Mono

Porta l'uscita in mono, per verificare la presenza di possibile colore indesiderato nel suono che potrebbe talvolta verificarsi quando si espande l'immagine stereo.

Automazione e controller MIDI

Automazione

È possibile automatizzare la maggior parte dei parametri di Groove Agent SE direttamente dalla propria applicazione host, sia che si tratti di parametri dei kit, che di parametri globali come gli effetti AUX.

Groove Agent SE dispone di 512 parametri di automazione che possono essere indirizzati dall'applicazione host. I parametri di Groove Agent SE possono essere assegnati a uno di questi parametri di automazione ed è anche possibile assegnare più parametri allo stesso parametro di automazione, in modo da controllarli insieme.

I parametri automatizzati controllano sempre i parametri dei pad nella loro interezza e non i singoli campioni. Di conseguenza, le impostazioni individuali dei campioni vengono sovrascritte. Ad esempio, se i campioni di un pad hanno diversi valori di cutoff e si avvia l'automazione del parametro di cutoff, i campioni vengono tutti impostati sullo stesso valore di cutoff.

Configurare l'automazione

Di default, i parametri più importanti per i 16 pad del gruppo 3 sono già assegnati ai parametri di automazione.

- Per assegnare un parametro a un parametro di automazione, fare clic-destro sul controllo del parametro e selezionare **Assign to New Automation**.

  Il parametro di automazione viene creato sul primo parametro di automazione libero.

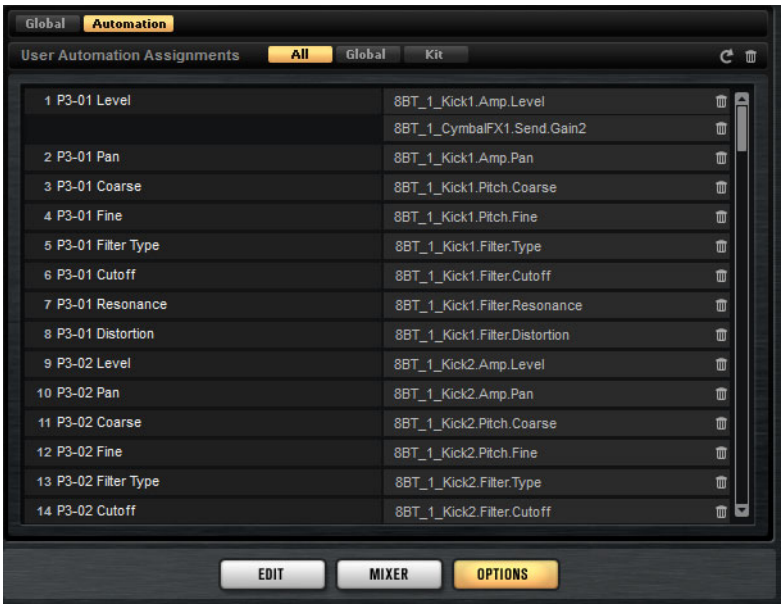
- Per aggiungere un parametro a un parametro di automazione esistente, fare clic-destro sul controllo, selezionare **Add to Automation** e selezionare il parametro di automazione.

- Per rimuovere un parametro dall'automazione, fare clic-destro su un controllo automatizzato e selezionare **Forget Automation**.

La pagina Automation

Tutti i parametri di automazione assegnati sono visualizzati nella pagina **Automation**.

Per aprirla, aprire la pagina **Options** e attivare il pulsante **Automation** in cima.



Tramite i 3 pulsanti in cima alla pagina **Automation** è possibile specificare se si intende visualizzare i parametri di automazione per il kit, i parametri globali o tutti i parametri di automazione.

Sulla sinistra è riportato il nome del parametro di automazione, mentre sulla destra si trova il nome del parametro di Groove Agent SE ad esso assegnato. Se sono assegnati più parametri di Groove Agent SE a un singolo parametro di automazione, questi vengono elencati uno sotto l'altro sulla destra.

- Per rimuovere un parametro di automazione, fare clic sull'icona cestino a destra del nome del parametro.
- Per rimuovere tutti i parametri di automazione, fare clic sull'icona cestino in cima alla pagina.
- Per rinominare un parametro di automazione, fare doppio-clic sul nome del parametro e inserire il nuovo nome. Questo nome verrà quindi utilizzato nella propria applicazione host.
- Per sostituire i nomi per tutti i parametri di automazione con i nomi dei pad, fare clic sul pulsante **Refresh All Parameter Names** nella toolbar.

Controller MIDI

È possibile assegnare i parametri di Groove Agent SE a dei controller MIDI. Tra questi sono inclusi i parametri degli AUX FX.

Alcuni parametri sono assegnati di default ai controller; tuttavia è possibile personalizzare questa mappatura di fabbrica dei controller. In tal modo si potrà adattare la mappatura sulla propria tastiera o controller MIDI.

Per ottenere un controllo maggiore si possono anche definire gli intervalli minimo e massimo in maniera separata per ciascuna assegnazione.

NOTA

Le assegnazioni dei controller per i parametri Volume (CC 007) e Pan (CC 010) sono fisse e non possono essere modificate o rimosse.

Assegnazione dei controller MIDI

Per assegnare un controller MIDI a un parametro, procedere come segue:

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul controllo che si desidera controllare in remoto.
2. Dal menu contestuale selezionare **Learn CC**.
3. Sulla tastiera o sul controller MIDI, utilizzare il potenziometro, fader, o pulsante desiderati.

RISULTATO

La prossima volta che si fa clic-destro sul controllo, il menu visualizzerà il controller MIDI assegnato.

NOTA

È possibile assegnare lo stesso controller MIDI più volte su parametri diversi. Non è tuttavia possibile assegnare diversi controller MIDI allo stesso parametro.

LINK CORRELATI

La pagina Options a pag. 99

Disassegnare i controller MIDI

PROCEDIMENTO

- Per rimuovere l'assegnazione di un controller MIDI, fare clic-destro sul controllo e selezionare **Forget CC**.

Impostare l’intervallo di un parametro

È possibile impostare i valori minimo e massimo per un parametro, in maniera separata per ciascuna assegnazione. In tal modo si avrà un controllo maggiore sul parametro, utile ad esempio nelle performance dal vivo.

PROCEDIMENTO

1. Impostare il parametro sul valore minimo.
2. Fare clic-destro su un controllo e selezionare **Set Minimum** dal menu contestuale.
3. Impostare il parametro sul valore massimo.
4. Fare clic-destro su un controllo e selezionare **Set Maximum**.

Funzioni e impostazioni globali

La sezione delle funzioni del plug-in

La sezione delle funzioni del plug-in contiene la sezione dello slot dei kit, la sezione master e i riquadri di performance.

La sezione dello slot dei kit



Questa sezione visualizza il nome del kit caricato. Sono inoltre disponibili i seguenti controlli globali:

Pulsante Load



Far clic su questo pulsante per visualizzare l'elenco dei kit disponibili.

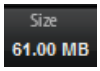
Per aprire questo elenco si può anche fare clic sul nome del kit. Fare clic-destro sul nome del kit per aprire il menu contestuale.

Load Previous/Next Kit



Far clic su questi pulsanti per caricare il kit precedente/successivo dall'elenco dei kit disponibili.

Size



Visualizza la dimensione di tutti i campioni caricati.

Polyphony



Imposta la polifonia del kit.

Indicatore dei segnali MIDI in ingresso



Il simbolo MIDI inizia a lampeggiare quando vengono rilevati dei segnali MIDI in entrata.

Velocity Curve



Definisce la curva di risposta alla velocity del kit. Questa funzione consente di adattare il kit al proprio hardware o al proprio stile di esecuzione.

Contatore di posizione della song



Il contatore di posizione visualizza la posizione corrente in misure, beat e note da 1/16. Se si attiva il pulsante **Play** in Groove Agent SE, il contatore inizia sempre a 1.0.0.0 e prosegue fino a quando si fa clic su Stop.

Display del tempo



Il display del tempo accanto al contatore di posizione visualizza il tempo dell'applicazione host.

La sezione Master

La sezione Master può essere utilizzata per impostare il volume e l'intonazione del plug-in.

Master Volume

Regola il volume complessivo del plug-in.

Master Tune

Il cursore **Master Tune** può essere regolato tra 415.3 Hz e 466.2 Hz, che corrisponde all'intervallo tra -100 centesimi e +100 centesimi.

I riquadri di performance

Gli indicatori e i riquadri di testo indicano il carico del plug-in sul sistema.



CPU

Questo indicatore visualizza il carico sul processore durante la riproduzione. Maggiore è il numero di voci riprodotte, più alto sarà questo valore. Se l'indicatore di sovraccarico (di colore rosso) si illumina, ridurre il valore **Max Voices** nella pagina **Options**.

Disk

Questo indicatore visualizza il carico del trasferimento dell'hard disk durante lo streaming dei campioni o mentre vengono caricati dei preset. Se l'indicatore di colore rosso si illumina, l'hard disk non è in grado di gestire i dati con la velocità necessaria. In tal caso, regolare il cursore **Disk vs. RAM** nella pagina **Options** sull'opzione **RAM** oppure ridurre il valore **Max Voices** nella pagina **Options**.

Poliphony (Voci mono)

Questo display indica il numero di campioni attualmente riprodotti e può essere d'aiuto per individuare eventuali problemi di performance del sistema. Ad esempio, se si deve ridurre il valore **Max Voices** nella pagina **Options**, è possibile verificare le impostazioni che sono state definite monitorando il numero di voci attualmente riprodotte.

MEM (Memoria)

Questo display indica la quantità complessiva di RAM attualmente utilizzata. Il numero si riferisce al buffer di streaming e ai campioni precaricati. Il display **MEM** può essere d'aiuto per individuare eventuali problemi legati alle performance del sistema. Ad esempio, se si ha necessità di liberare memoria per altre applicazioni, lo si può fare spostando il cursore **Disk vs. RAM** nella pagina **Options** verso l'opzione **Disk**. È possibile verificare le proprie impostazioni monitorando il display **MEM**.

Il nome del plug-in e il logo Steinberg

Per ottenere informazioni relative alla versione e al build number del plug-in, fare clic sul logo del plug-in. Si apre così un box di informazioni. Per chiudere il box, cliccarci sopra o premere [Esc] sulla tastiera del computer.

Se si fa clic sul logo Steinberg nell'angolo superiore-destro dell'interfaccia del plug-in, si apre un menu a tendina.

- Selezionare una delle opzioni disponibili per raggiungere diverse pagine del sito web di Steinberg contenenti informazioni su aggiornamenti software, risoluzione dei problemi, ecc.

Le Toolbar

Le due toolbar sopra il riquadro di editing contengono delle utili funzioni globali.

MIDI Follow



Attivare questo pulsante per visualizzare automaticamente nell'editor il campione attivato.

Controller Selector



Di default, i valori di velocity entranti determinano quale campione viene riprodotto. Si può comunque utilizzare un altro controller. Ciò consente ad esempio di selezionare il campione da riprodurre mediante la modulation wheel.

- Per utilizzare un altro controller, attivare questo pulsante, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare dall'elenco il controller desiderato.

NOTA

Non è possibile cambiare il controller per la riproduzione del campione se è attivato il parametro **Fix Velocity**.

Fix Velocity



Per attivare tutti i pad con la stessa velocity, attivare questo pulsante. Utilizzare il pulsante a destra per impostare il valore della velocity. Questo valore viene utilizzato per le note MIDI in ingresso, oltre che per le note che sono attivate tramite clic su un pad.

Pulsanti Insert, AUX e Pattern Player globali



Utilizzare questi pulsanti per disattivare contemporaneamente tutti gli effetti in insert, tutti gli effetti AUX e i pattern player per l'intero plug-in. Ad esempio, si può utilizzare questa funzione per comparare rapidamente i suoni con e senza effetti applicati, oppure per utilizzare un preset senza i pattern player.

Undo/Redo



È possibile annullare o ripetere le ultime 20 operazioni eseguite. Per annullare o ripetere una singola operazione, fare clic sui pulsanti **Undo** o **Redo**. Per annullare o ripetere più operazioni, fare clic sulla freccia a fianco del pulsante per aprire la storia delle operazioni e selezionare il passaggio al quale si desidera ritornare.

MIDI Reset



Fare clic su questo pulsante per interrompere la riproduzione e riportare tutti i controlli MIDI ai relativi valori di default.

RAM Save



La funzione RAM Save esegue una scansione della riproduzione del proprio progetto e annulla il caricamento dei campioni non utilizzati.

- Fare clic sul pulsante **RAM Save**.

  Nella finestra di dialogo che compare, fare clic su **Yes** per avviare la raccolta dei campioni necessari. Il pulsante **RAM Save** inizia a lampeggiare.
- Riprodurre il progetto nella propria applicazione host, dall'inizio alla fine o fino al punto in cui non vengono riprodotte nuove note.
- Fare clic nuovamente sul pulsante **RAM Save**. Nella finestra di dialogo, fare clic su **Yes** per annullare il caricamento dei campioni non utilizzati.

Per disattivare la funzione **RAM Save** e ricaricare i campioni non utilizzati, fare ancora clic sul pulsante RAM Save.

La modalità RAM Save mantiene sempre i campioni che si trovano all'interno dell'intervallo ricompreso tra la nota più alta e la nota più bassa dei programmi riprodotti.

La pagina Options

La pagina Options contiene le impostazioni relative alle performance del sistema, alcune funzioni globali e un set di opzioni per la gestione dei controller MIDI.



Disk Streaming

Alcuni programmi sono caratterizzati da una elevata quantità di dati. Idealmente, il computer dovrebbe caricare tutti i dati relativi ai programmi nella RAM in modo da garantire un accesso estremamente rapido. Tuttavia, in questo modo rimarrebbe disponibile pochissima RAM per le altre applicazioni. Inoltre, il computer potrebbe non essere in grado di gestire un tale carico. Di conseguenza, Groove Agent SE carica solamente i primi millisecondi di ciascun campione nella RAM. È possibile inoltre specificare la quantità di RAM che deve essere utilizzata e quanto Groove Agent SE deve invece affidarsi all'accesso all'hard-disk.

Bilanciare l'impiego dell'hard disk rispetto all'utilizzo della RAM

Utilizzare il cursore **Balance** per bilanciare l'impiego dell'hard disk rispetto all'utilizzo della RAM.

- Se si ha bisogno di un quantitativo maggiore di RAM per altre applicazioni, trascinare il cursore verso sinistra (verso l'opzione **Disk**).
- Se il proprio hard disk non è in grado di gestire i dati con sufficiente velocità, trascinare il cursore verso destra (verso l'opzione **RAM**).

NOTA

Il bilanciamento tra hard disk e RAM si applica sempre a tutte le istanze del plug-in; questa impostazione non viene salvata col progetto. La si configura una sola volta per il proprio sistema.

Memoria utilizzata e memoria disponibile

Questi display forniscono informazioni sul carico di memoria in Mb, in base alle impostazioni correnti del cursore Balance.

Performance

La sezione performance contiene una serie di impostazioni grazie alle quali è possibile ottimizzare le performance complessive della CPU da parte del plug-in.

Max Voices

Determina il numero di voci totale che un'istanza del plug-in è in grado di riprodurre. Quando viene raggiunto il limite qui definito, Groove Agent SE inizia a sottrarre delle voci.

Max CPU

Per evitare il verificarsi di click o altri problemi dovuti al sovraccarico sulla CPU, è possibile specificare un limite massimo di carico sulla CPU da parte dell'istanza del plug-in. Groove Agent SE sottrae automaticamente delle voci quando questo limite viene raggiunto. Al 100%, questo parametro è disattivato.

NOTA

A causa del tempo di reazione del plug-in, è possibile che vengano generati dei picchi della CPU che superano il limite definito. Ciò può dare origine ad artefatti sonori come ad esempio dei drop-out. È quindi consigliabile impostare il parametro **Max CPU** a un valore leggermente inferiore rispetto a quanto risulti realmente necessario.

Voice Fade Out

Definisce il tempo di fade out delle voci che devono essere sottratte per il fatto che è stato raggiunto il valore **Max Voices** o **Max CPU**.

Global

NOTA

Le impostazioni disponibili in questa sezione non vengono salvate con un progetto, ma agiscono in maniera globale sul plug-in.

Show Tooltips

Se questa opzione è attivata, quando si porta il mouse sopra un controllo viene visualizzato un tooltip.

Show Value Tooltips

Se si attiva questa opzione, i parametri che non dispongono di un campo valore visualizzano il relativo valore all'interno di un tooltip quando si utilizza il controllo corrispondente.

Solo Mode

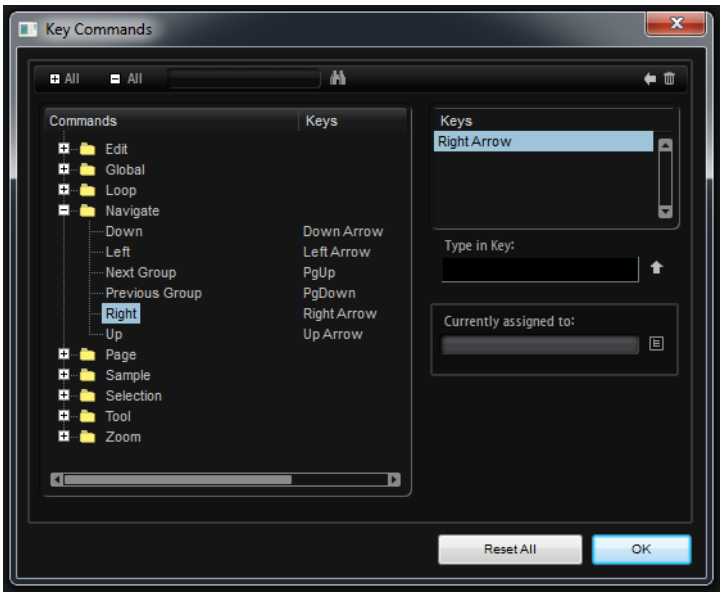
- In modalità **Standard** è possibile mettere in Solo più instrument pad, in modo da sentirli in combinazione.
- In modalità **Exclusive** è possibile mettere in Solo un unico instrument pad alla volta.

Reset Messages

Fare clic su questo pulsante per visualizzare nuovamente tutti i messaggi che sono stati soppressi tramite l'opzione **Don't Show again**.

Key Commands

Fare clic sul pulsante **Key Commands** per aprire la relativa finestra di dialogo.



I comandi sono organizzati in una struttura gerarchica a cartelle sulla sinistra. Quando si apre una cartella di una categoria, gli elementi e le funzioni in essa contenuti vengono visualizzati con tutti i relativi comandi da tastiera attualmente assegnati.

- Per impostare un comando da tastiera, selezionare la funzione desiderata dall'elenco, inserire il comando nel campo **Type in Key** e fare clic sul pulsante **Assign** a destra. Se tale comando è già in uso per un'altra funzione, ciò viene indicato nel campo in basso.
- Per eliminare un comando da tastiera, selezionare il comando corrispondente, selezionare il comando da tastiera nell'elenco **Keys** e fare clic sul pulsante **Delete** (l'icona a forma di cestino).

NOTA

È possibile cercare una funzione specifica inserendone il nome nel campo di ricerca che si trova in cima alla finestra di dialogo e facendo clic sul pulsante di ricerca (il pulsante a forma di lente d'ingrandimento).

NOTA

È anche possibile impostare più comandi da tastiera per la stessa funzione.

MIDI Controller

Assegnazione dei controller

Tramite i due pulsanti presenti in questa sezione è possibile salvare le proprie assegnazioni dei controller MIDI personalizzate come default, oppure ritornare alle assegnazioni di fabbrica.

NOTA

L'opzione **Save as Default** non include nessuna delle assegnazioni dei controller MIDI degli AUX FX.

La mappatura corrente dei controller MIDI viene anch'essa salvata con ciascun progetto. In tal modo, sarà possibile trasferire comodamente le proprie impostazioni su altri sistemi. Il progetto include anche le assegnazioni dei controller MIDI degli AUX FX.

Riproduzione dei pattern

Il pulsante **Hold Reset** invia un messaggio Hold Reset globale a tutti i pattern utilizzati.

Il menu a tendina **Reset Controller** consente di assegnare un controller MIDI dedicato al pulsante Hold Reset per controllarlo in remoto.