

**Manuale Operativo  
(non in Cubase LE)**



**GROOVE AGENT SE4**

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](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2017.

Tutti i diritti riservati.

# Indice

<b>4</b>	<b>Introduzione</b>	<b>77</b>	<b>Acoustic Agent SE</b>
4	Panoramica della finestra	77	Sound Editing
5	Una panoramica su agenti, kit, preset e contenuti di Groove Agent ONE	83	Modifica dei pattern
		89	Mixaggio
<b>7</b>	<b>Per cominciare</b>	<b>93</b>	<b>Mixaggio e gestione degli effetti</b>
7	Preset	93	Mixer AUX
7	Caricare un preset dei kit	94	Mixer Kit
8	Pattern pad e instrument pad, pattern MIDI e stili	95	Mixer Master
9	Riprodurre i pattern pad con lo Style Player	95	Gestione degli effetti
10	Creare le diverse parti di una traccia di batteria		
11	Registrazione le trigger note per i propri pattern	<b>98</b>	<b>Riferimento degli effetti</b>
11	Trascinare i pattern in un progetto	98	Effetti di riverbero e delay
12	Modificare i pattern all'interno della DAW	102	Effetti di equalizzazione
<b>13</b>	<b>Gestione dei suoni</b>	105	Effetti di filtro
13	Caricare i kit	109	Effetti di distorsione
13	Slot dei kit	112	Effetti di modulazione
14	Rack dei kit	122	Effetti di dinamica
15	Menu contestuale dei kit	132	Effetti panner
<b>17</b>	<b>Metodologie di editing comuni</b>	<b>134</b>	<b>Automazione e controller MIDI</b>
17	Encoder e cursori	134	Automazione
17	Selezione multipla e controlli dei parametri	135	Controller MIDI
18	Pulsanti		
18	Campi valore	<b>138</b>	<b>Funzioni e impostazioni globali</b>
19	Utilizzo dei comandi da tastiera	138	La sezione delle funzioni del plug-in
20	Preset	139	Il nome del plug-in e il logo Steinberg
		139	Toolbar
<b>22</b>	<b>Lavorare con i pad</b>	141	Pagina Options
22	Impostazioni comuni dei pad	<b>145</b>	<b>Diagrammi di assegnazione del mixer</b>
23	Funzioni dei pad	<b>147</b>	<b>Indice analitico</b>
24	Instrument pad		
31	Pattern pad		
<b>39</b>	<b>Beat Agent SE</b>		
39	Sound Editing		
71	Modifica dei pattern		
72	Mixaggio		
74	Importare ed esportare i file		

# Introduzione

## Panoramica della finestra

L'interfaccia dell'applicazione segue un concetto a finestra singola di dimensioni fisse.



La finestra è suddivisa in diverse sezioni:

- La sezione delle funzioni del plug-in in cima.
- La sezione dei pad sulla sinistra.
- Il display di modifica sulla destra che contiene le pagine **Edit**, **Mixer** e **Options**.

# Una panoramica su agenti, kit, preset e contenuti di Groove Agent ONE

## Agenti

Groove Agent SE combina la potenza creativa di diversi moduli ritmici: Acoustic Agent SE e Beat Agent SE.

Ciascuno di questi strumenti offre il proprio approccio personale alle parti di batteria e ai ritmi, con particolari modalità di creazione dei beat in un'ampia gamma di stili.

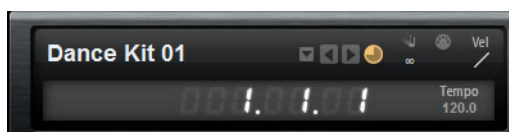
## Kit

I kit contengono tutte le informazioni relative al kit o al loop segmentato, oltre che agli effetti in insert utilizzati nel canale del mixer. I kit possono contenere inoltre i pattern MIDI.

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



Rack dei kit



Sezione degli slot dei kit

## Kit di loop segmentati

A differenza dei pattern MIDI, i kit di loop segmentati contengono la frase MIDI necessaria per riprodurre il loop. A parte questa differenza, i kit di loop segmentati sono simili ai kit regolari, nel senso che possono utilizzare effetti in insert, ecc.

## Preset del plug-in (preset VST)

I preset del plug-in contengono tutte le informazioni necessarie a ripristinare lo stato completo del plug-in. Sono inclusi il kit, i pattern MIDI, oltre a qualsiasi effetto in insert ed effetto AUX. Tutte queste impostazioni vengono anch'esse salvate con il progetto all'interno dell'applicazione host utilizzata.

## Contenuti di Groove Agent ONE

Groove Agent SE è in grado di caricare i preset di Groove Agent ONE. I preset possono essere caricati sia come kit nel rack dei kit o nella sezione degli slot dei kit, sia come preset del plug-in dal menu di gestione dei preset presente nell'interfaccia del plug-in.

Se si carica un preset di Groove Agent ONE come preset del plug-in, i parametri globali del plug-in vengono impostati sui valori di default.

Se si carica un preset sotto forma di kit, tutti i parametri globali del plug-in rimangono immutati.

### NOTA

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

---

## Contenuti sonori e struttura delle cartelle

Groove Agent SE è fornito di un'ampia gamma di contenuti sonori pronti all'uso. Questi contenuti sono protetti da scrittura. I file possono essere modificati mentre sono caricati, ma non è possibile sovrascrivere i file dei contenuti di fabbrica.

Per salvare le modifiche ai contenuti di fabbrica, salvare i file con un nuovo nome. Questi file, che assumono l'estensione `.vstpreset`, vengono considerati contenuti utente ed è possibile cercarli e categorizzarli nello stesso modo dei contenuti di fabbrica.


I contenuti utente vengono salvati in una struttura di cartelle predefinita sul proprio hard disk. All'interno di tale struttura è possibile creare delle sotto cartelle per facilitare lo spostamento o lo scambio di contenuti.

# Per cominciare

## Preset

Per poter riprodurre un suono in Groove Agent SE è necessario caricare un preset. Si possono caricare preset VST o preset dei kit.


### Preset VST

I preset VST contengono tutte le impostazioni di Groove Agent SE, cioè tutti i kit caricati con le relative configurazioni e tutte le impostazioni definite per l'istanza del plug-in. I preset VST possono essere caricati tramite i menu a tendina disponibili nell'interfaccia del plug-in e nella sezione relativa alle funzioni del plug-in. Nella finestra di dialogo **Load** e in **MediaBay**, questi preset sono identificati dall'icona VST preset .

### Preset dei kit

I preset dei kit contengono i seguenti elementi:

- Il kit con i relativi campioni (vengono utilizzati nella pagina **Instrument**).
- Il pattern MIDI o lo stile con i file MIDI corrispondenti (vengono utilizzati nella pagina **Pattern**).
- I preset del mixer (vengono utilizzati nel **Mixer**).

Inoltre, i preset dei kit contengono le informazioni relative all'agente utilizzato dal kit stesso. Nella finestra di dialogo **Load** e in **MediaBay**, i preset dei kit sono identificati dall'icona preset dei kit .

## Caricare un preset dei kit

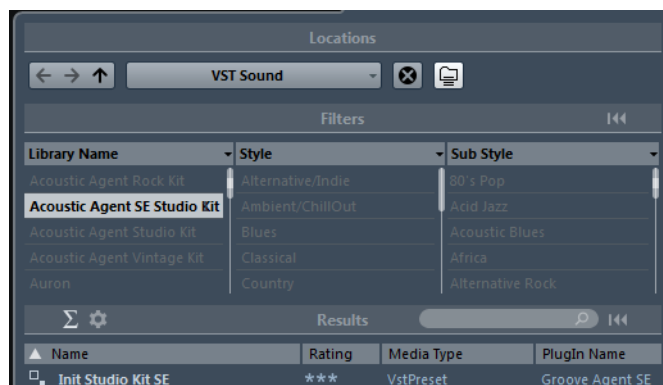
### PREREQUISITI

Groove Agent SE è assegnato a una traccia MIDI nella propria DAW.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo slot nel rack dei kit.
2. Nella DAW, aprire **MediaBay**.
3. Configurare **MediaBay** in modo che visualizzi gli attributi **Library Name**, **Style** e **Substyle**.



4. Nella colonna **Library Name**, selezionare un set di contenuti per un agente, ad esempio **Acoustic Agent SE Studio Kit**.
  5. Nelle colonne **Style** e **Substyle**, specificare lo stile musicale che si desidera utilizzare.
  6. Nell'elenco dei risultati, individuare un preset per Acoustic Agent SE e cliccarci sopra due volte.
- 

## Pattern pad e instrument pad, pattern MIDI e stili

In Groove Agent SE è possibile modificare sia i suoni che i pattern trasmessi dalle proprie tracce di batteria.

È possibile accedere ai suoni degli strumenti tramite gli instrument pad. Il pattern che viene riprodotto può essere modificato mediante i pattern pad.

- Per passare dagli instrument pad ai pattern pad e viceversa, fare clic sul pulsante corrispondente sopra i pad.



### Instrument pad

Se sono visualizzati gli instrument pad, i pad attivano i campioni degli strumenti ed è possibile modificarne i suoni. Questi strumenti vengono quindi utilizzati dai pattern pad per riprodurre il pattern MIDI o lo stile selezionati.

### Pattern pad

Se sono visualizzati i pattern pad, i pad attivano il pattern MIDI o lo stile selezionati.

- I **pattern MIDI** contengono informazioni su note e suoni di batteria e sui ritmi in cui sono suonate.
- Gli **stili** sono strutture complesse costituite da più pattern, adatti a creare diverse parti delle tracce di batteria, come ad esempio il pattern principale, i fill, il finale e l'intro.



## Riprodurre i pattern pad con lo Style Player


I pattern pad possono essere riprodotti utilizzando il MIDI pattern player o lo style player. Il MIDI pattern player consente di riprodurre e modificare un pattern. Lo style player offre un'ampia varietà di pattern, adatti a creare le diverse parti delle proprie tracce di batteria.

### PREREQUISITI

È stato caricato un preset di Acoustic Agent SE.

---

### PROCEDIMENTO

1. In Groove Agent SE, aprire la pagina **Pattern** e fare clic su un pattern pad vuoto.  
Se un pattern pad è vuoto, anch'esso riproduce il suono dello strumento, cioè, se si fa clic su un pattern pad vuoto per la nota C3, si sentirà lo stesso suono che si sentirebbe facendo clic sull'instrument pad per la nota C3.
  2. Per attivare il pattern pad e fare in modo che esso riproduca il pattern, aprire la pagina **Edit** nella sezione destra del pannello del plug-in e fare clic sul pulsante **Active** nella sezione **Pad**, in modo che si illumini.
  3. Nella sezione **Pattern**, fare clic sul pulsante **Active** per attivare il player, attivare il pulsante **Use Style** per utilizzare lo style player, quindi selezionare uno stile dal menu a tendina **Style Library**.
  4. Regolare il tempo nella DAW in modo da farlo coincidere con il tempo dello stile.  
Il tempo originale dello stile è indicato dal secondo numero nel nome del file dello stile e nel campo valori **Original Tempo** nella sezione **Pattern** accanto al menu a tendina **Style Library**.
- 
5. Fare clic sul pulsante **Play** nella sezione del trasporto per riprodurre lo stile.
  6. Nella sezione **Performance**, provare diverse configurazioni. Spostare il cursore **Complexity**, selezionare un pattern principale, un fill, un finale, ecc., quindi ascoltare i risultati.
  7. Mantenere le impostazioni come sono e selezionare diversi stili dal menu a tendina **Pattern Library** che si trova nella sezione **Pattern** per comparare il suono e trovare lo stile da utilizzare.
-

## Creare le diverse parti di una traccia di batteria

Per creare diverse parti per la propria traccia di batteria, ad esempio un intro, un fill, una parte principale e un finale, è utile partire copiando lo stile corrente su altri pad, quindi andare a modificare lo stile per quei pad.

### PREREQUISITI

È stato configurato un pattern pad per la riproduzione di uno stile.

---

### PROCEDIMENTO

1. Per copiare le impostazioni del pad corrente su un altro pad, tenere premuto [Alt]/[Opzione] e trascinare il pad sul pad desiderato.
2. Ripetere questa operazione fino a quando si hanno 4 pad con le stesse impostazioni.
3. Selezionare il secondo pad. Nella sezione **Performance**, impostare il quadrante di sinistra su un fill.  
Si può scegliere tra 8 diversi fill.
4. Configurare il fill utilizzando i controlli presenti nella sezione **Performance**. Modificare ad esempio la complessità, attivare la riproduzione a tempo dimezzato, provare diverse impostazioni di intensità, ecc.
5. Una volta che il fill suona come desiderato, fare clic-destro sul pattern pad, selezionare **Rename Pad** dal menu contestuale, quindi inserire un nome per il pad, ad esempio **Fill**.
6. Impostare i pad per l'intro e il finale allo stesso modo.



---

### DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È ora possibile registrare le trigger note per i pad nella DAW oppure trasferire i pattern all'interno della DAW trascinandoli in un progetto.

### LINK CORRELATI

- [Convertire intro, pattern principali, fill o finali nei pattern MIDI a pag. 85](#)
- [Trascinare i pattern in un progetto a pag. 11](#)
- [Registrare le trigger note per i propri pattern a pag. 11](#)

## Registrare le trigger note per i propri pattern

Quando si utilizza Groove Agent SE in un progetto all'interno di una DAW, è possibile registrare le trigger note alle posizioni in cui si desidera attivare il pattern. Ciò consente di creare le parti di batteria per il proprio progetto al volo, direttamente nel contesto del progetto.

### PREREQUISITI

È stato creato un progetto nella propria DAW, al quale si desidera aggiungere una traccia di batteria.

È stata aggiunta una traccia MIDI che è assegnata a Groove Agent SE.

---

### PROCEDIMENTO

1. In Groove Agent SE, configurare i pattern MIDI o gli stili per la propria traccia di batteria.
  2. All'interno della DAW, abilitare alla registrazione la traccia MIDI e avviare la riproduzione del progetto.
  3. Registrare le trigger note alle posizioni nel progetto in cui si desidera sentire le parti di batteria.
- 

### RISULTATO

Quando si va ora a riprodurre il progetto, le trigger note attivano la riproduzione del pattern. È possibile automatizzare i parametri come complessità e intensità direttamente all'interno della DAW. Qualsiasi modifica eseguita su un pattern in Groove Agent SE si riflette automaticamente in tutte le occorrenze di tale pattern nel progetto.

## Trascinare i pattern in un progetto

I pattern possono essere trascinati da Groove Agent SE a un progetto all'interno della propria DAW ed essere modificati lì direttamente.

### PREREQUISITI

È stato creato un progetto nella propria DAW, al quale si desidera aggiungere una traccia di batteria.

È stata aggiunta una traccia MIDI che è assegnata a Groove Agent SE.

Prima di trascinare i propri pattern in un progetto, assicurarsi che i pattern pad non siano mappati sulle stesse tonalità degli instrument pad.

Se i pattern pad e gli instrument pad condividono delle tonalità, attivare il pulsante **Use MIDI Port B for Pattern Pads** nell'angolo inferiore-sinistro della sezione dei pattern pad.

Se si utilizzano delle porte MIDI separate per i pattern pad e gli instrument pad, le trigger note dei pattern pad non interferiscono con le note che fanno parte dei pattern, anche se i pattern pad e gli instrument pad sono mappati sulle stesse tonalità.

---

#### PROCEDIMENTO

1. In Groove Agent SE, configurare i pattern MIDI o gli stili per la propria traccia di batteria.
  2. Selezionare il pad che riproduce il pattern che si desidera utilizzare e trascinarlo nella traccia MIDI alla posizione in cui si intende inserirlo.
  3. Analogamente, trascinare gli altri pad all'interno del progetto fino a quando si è assemblata la traccia di batteria.
- 

#### RISULTATO

I pattern vengono inseriti sotto forma di parti MIDI nella traccia. Quando si riproduce il progetto, vengono riprodotte anche le parti di batteria.

#### LINK CORRELATI

[Modificare i pattern all'interno della DAW a pag. 12](#)

## Modificare i pattern all'interno della DAW

Una volta create le parti MIDI per i propri pattern di Groove Agent SE all'interno del progetto, è possibile apportare ulteriori modifiche alle parti direttamente nella DAW.

#### PREREQUISITI

È stata assegnata una traccia MIDI a Groove Agent SE all'interno della propria DAW.

I pattern sono stati trascinati in questa traccia.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** della propria DAW Steinberg, aprire il menu a tendina **Drum Map** per la traccia e selezionare l'opzione **Crea drum map dall'instrument**.  
In tal modo si crea una drum map basata sulle informazioni relative ai suoni di batteria utilizzati in Groove Agent SE.
  2. Aprire la parte nell'**Editor delle Percussioni**.  
L'editor visualizza i nomi di batteria corretti nell'elenco dei suoni sulla sinistra. Nella visualizzazione eventi sulla destra sono visualizzate le note MIDI.
  3. Configurare il pattern eliminando o inserendo delle note, copiandole o spostandole, ecc.  
Per maggiori informazioni sulle modalità di modifica delle note e dei controller nell'**Editor delle Percussioni**, fare riferimento al Manuale Operativo della propria DAW Steinberg.
-

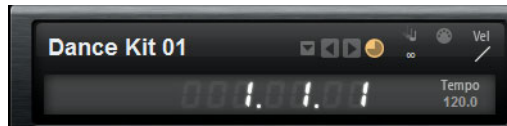
# Gestione dei suoni

## 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 nel rack dei kit.
- Facendo clic sul pulsante **Load Kit** a destra del nome del kit nella sezione degli slot dei kit.

## 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.

### Load Kit With Patterns

Attivare questo pulsante per assicurarsi che i kit vengano sempre caricati insieme ai relativi pattern.

### 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 controller MIDI hardware o al proprio stile esecutivo.

### Contatore di posizione del brano

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.

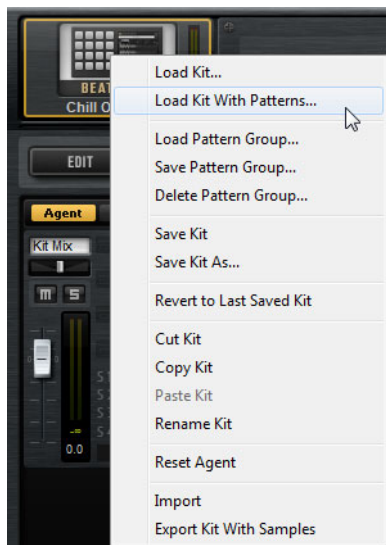
## Rack dei kit

Il rack dei kit si trova a destra della sezione degli slot dei kit.



Questo rack offre una panoramica del kit caricato e dei relativi agenti e consente di eseguire delle operazioni di modifica tramite il menu contestuale.

## Menu contestuale dei kit



### Load Kit

Apri 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 completo dei relativi pattern MIDI, se ve ne sono.

### Load Pattern Group

Consente di caricare un set predefinito di assegnazioni dei file MIDI e di impostazioni relative ai parametri di riproduzione per i 16 pad del gruppo.

### Save Pattern Group

Consente di salvare i 16 pad del gruppo con le relative impostazioni sotto forma di gruppo di pattern.

### Delete Pattern Group

Consente di eliminare un gruppo di pattern.

### 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

Consente di ritornare al kit che era stato caricato in origine nello slot. Se il kit era stato caricato senza pattern, viene caricato solamente il kit (i pattern non vengono caricati).

### **Cut Kit**

Copia il kit con i relativi pattern e lo rimuove dallo slot.

### **Copy Kit**

Copia il kit con i relativi pattern.

### **Paste Kit**

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

### **Rename Kit**

Consente di rinominare il kit.

### **Reset Agent**

Carica il preset `Init` dell'agente.

### **Import**

Consente di importare i file MPC e GAK all'interno dei kit di Beat Agent SE.

### **Export Kit With Samples**

Esporta il kit di Beat Agent SE insieme ai campioni ad esso associati.

#### **NOTA**

I campioni che fanno parte dei contenuti protetti, come ad esempio i contenuti VST Sound, non possono essere esportati.

---



# Metodologie di editing comuni

## Encoder e cursori

Encoder e cursori possono essere di tipo unidirezionale o bidirezionale. I valori unidirezionali, ad esempio il livello, iniziano al valore minimo fino a raggiungere il valore massimo. I controlli bidirezionali partono invece dalla posizione mediana e, se ruotati verso sinistra si ottengono valori negativi, mentre verso destra valori positivi.

La maggior parte delle metodologie di editing sono le medesime sia per gli encoder che per i cursori.

- Per regolare un valore, fare clic su un encoder o su un fader e trascinare verso l'alto o verso il basso, oppure utilizzare la rotella del mouse.

Se si preme [Alt]/[Opzione] mentre si fa clic su un encoder, compare un piccolo fader che consente di regolare il valore del parametro.

- Per eseguire delle regolazioni di precisione, premere [Shift] e muovere l'encoder o utilizzare la rotella del mouse.
- Per ripristinare i valori di default per un parametro, premere [Ctrl]/[Comando] e fare clic sul controllo.

## 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 indica questa differenza di configurazione diventando di colore rosso. Ciò è valido per encoder, 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 degli encoder 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 involucri, 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 encoder. I valori per i pad sono distribuiti all'interno del nuovo intervallo, mantenendo le distanze relative.

- Trascinare la corona per comprimere o espandere l'intervallo dei valori.
- Per regolare il limite superiore dell'intervallo tenere premuto [Ctrl]/[Comando] e trascinare la corona.
- Per regolare il limite inferiore dell'intervallo tenere premuto [Alt]/[Opzione] e trascinare la corona.

## Pulsanti

### Pulsanti On/Off

Questi controlli normalmente presentano due stati, off e on. Se si porta il mouse sopra un pulsante **On/Off**, il pulsante modifica il proprio aspetto a indicare che è possibile cliccarci sopra.

### Pulsanti Push

I pulsanti di tipo push attivano solamente un'azione, quindi tornano al proprio stato inattivo. Questi pulsanti consentono di aprire i menu o le finestre di dialogo di ricerca file.

## Campi valore

Per impostare un valore, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic in un campo valore, inserire un nuovo valore e premere [Enter].  
Se il valore inserito va oltre l'intervallo del parametro, esso viene automaticamente impostato sul valore massimo o minimo, rispettivamente.
- Fare clic nel campo valori e trascinare verso l'alto o verso il basso per modificare il valore.
- Posizionare il mouse sopra un campo valori e utilizzare la rotella del mouse per regolare il valore.
- Per impostare il parametro sul suo valore di default, fare [Ctrl]/[Comando]-clic sul campo valori.
- Per utilizzare un fader per la regolazione del valore, fare [Alt]/[Opzione]-clic su un campo valori.

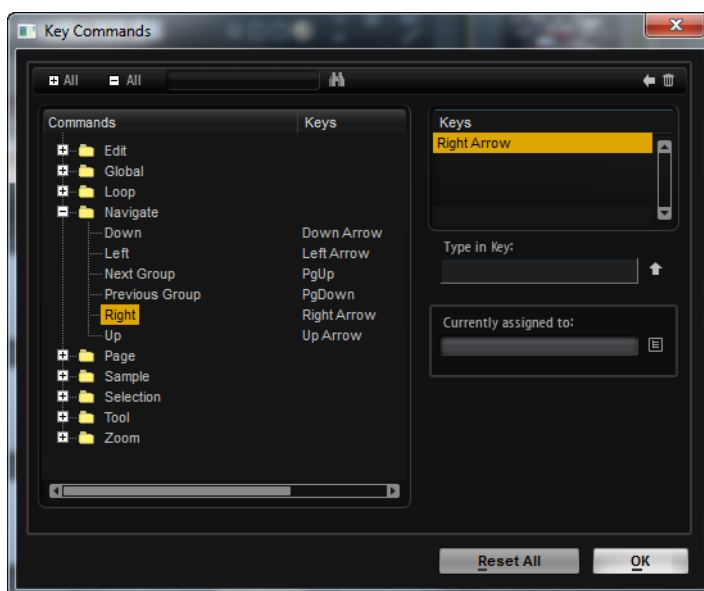
- Fare clic sui triangoli su/giù accanto al campo.
- I valori musicali, come ad esempio gli intervalli di tonalità o le note fondamentali, possono essere regolati utilizzando la tastiera MIDI.

Per inserire un valore utilizzando la propria tastiera MIDI, fare doppio-clic sul campo valori, premere un tasto sulla tastiera, quindi premere [Invio].

- Per raggiungere il parametro successivo, premere [Tab]. Per saltare indietro al parametro precedente, premere [Shift]-[Tab].

Se non è selezionato alcun parametro all'interno della vista focalizzata, premendo [Tab] si salta sempre al primo parametro.

## Utilizzo dei comandi da tastiera



- Per aprire la finestra di dialogo **Key Commands**, fare clic sul pulsante **Key Commands**.

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).

- Per cercare una funzione specifica, inserirne il nome nel campo di ricerca che si trova in cima alla finestra di dialogo e fare clic sul pulsante di ricerca (a forma di lente d'ingrandimento).

NOTA

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

---

## 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 modificati dagli aggiornamenti del software.

---

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

## 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

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'installazione del pannello del plug-in, fare clic sul pulsante **Preset management** a fianco del campo del nome del preset e selezionare **Load 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

---

#### PROCEDIMENTO

- Nell'installazione del pannello del plug-in, fare clic sul pulsante **Preset management** a fianco del campo del nome del preset e selezionare **Save Preset**.
-

# Lavorare con i pad

Instrument pad e pattern pad hanno varie funzioni e possono visualizzare diverse informazioni relative ai pad. Alcune di queste funzioni sono disponibili solamente per specifici agenti (in tali casi, ciò è sempre chiaramente indicato).

La sezione dei **Pad** sulla sinistra può visualizzare gli instrument pad o i pattern pad.

Gli instrument pad possono essere utilizzati per attivare (triggerare) i campioni. I pattern pad possono attivare i pattern percussivi MIDI o gli stili.



- Per passare dagli instrument pad ai pattern pad e viceversa, fare clic sul pulsante corrispondente sopra i pad.

## Controlli di trasporto



- Per avviare o arrestare la riproduzione del pad selezionato, utilizzare i controlli corrispondenti.

## 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

Gli instrument pad e i pattern pad possono essere colorati utilizzando fino a 16 diversi colori.

Questa funzione può essere ad esempio utilizzata per aumentare la visione d'insieme degli strumenti contenuti in un kit. Si può 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 sotto menu **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 deselecta 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]/[Opzione]-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 lo stato di solo o mute dal pad.
- Per rimuovere lo stato di solo o mute da 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 contestuale.
- Per reinizializzare un pad, fare clic-destro sul pad e selezionare **Reset Pad** dal menu contestuale. Per reinizializzare tutti i 128 pad, fare clic-destro su un pad e selezionare **Reset All Pad** dal menu contestuale.

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.

## 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 dei gruppi che si trovano sotto i pad. Il pulsante del gruppo attivo è illuminato. Se uno o più pad di un gruppo presentano 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.

Sotto la sezione dei pad si trovano vari pulsanti, diversi per i diversi agenti.



## Visualizzare informazioni sugli instrument pad (solo Beat Agent SE)

- 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.

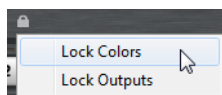
## Configurare l'uscita per i pad (solo Beat Agent SE)

È possibile configurare l'uscita dei campioni tramite il menu contestuale dei pad.

- Fare clic-destro su un pad, aprire il sotto menu **Assign Output** e selezionare l'uscita che si intende utilizzare.

In tal modo, tutti i campioni del pad vengono impostati su questa uscita.

## Bloccare le impostazioni dei colori e delle uscite (solo Beat Agent SE)



- 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.

## Bloccare le impostazioni dei pad (solo Acoustic Agent SE)

È possibile bloccare le impostazioni relative ai colori dei pad attivando il pulsante **Lock Pad Colors**. Il pulsante si illumina quando la funzione è attiva.

## 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.
    - Fare clic destro su un pad, selezionare **Trigger Notes > Assign Trigger Note** quindi selezionare la nota dai sotto menu.
  3. Groove Agent SE salta al pad successivo. Assegnare una nota MIDI a tutti i pad che si desidera utilizzare e premere [Invio] per interrompere l'assegnazione delle note MIDI.

Le trigger note assegnate vengono visualizzate nel sotto menu **Trigger Notes** del menu contestuale.
- 

## Assegnare più trigger note a un instrument pad

Alcuni controller hardware percussivi, come ad esempio i piatti crash, sono strutturati in diverse zone. Queste zone inviano diverse note MIDI, in modo da riprodurre articolazioni differenti.

Se un drum kit presenta una mappatura dei campioni che contiene tutte le articolazioni su degli instrument pad dedicati, ciascun instrument pad necessita solamente di una specifica trigger note.

Tuttavia, se il kit non offre un pad per ciascuna articolazione, potrebbe essere necessario assegnare più trigger note a un instrument pad, in modo che ciascuna zona del controller hardware attivi lo stesso campione.

---

### 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 trigger note aggiuntiva per il pad.
    - Fare clic-destro sull'instrument pad, selezionare **Trigger Notes > Add/remove Trigger Note** e selezionare la nota che si desidera aggiungere dai sotto menu.
    - Fare clic-destro sull'instrument pad, selezionare **Trigger Notes > Learn Additional Trigger Notes** e riprodurre la nota aggiuntiva sulla propria tastiera.

È possibile specificare fino a 3 note aggiuntive per ciascun pad.

Le trigger note assegnate vengono visualizzate nel sotto menu **Trigger Notes** del menu contestuale.
- 

## Rimuovere le trigger note aggiuntive

Le trigger note aggiuntive possono essere rimosse nei modi seguenti:

- Dal menu contestuale relativo a un instrument pad, selezionare **Trigger Notes > Add/Remove Trigger Note** e deselezionare la nota che si desidera rimuovere.

- Dal menu contestuale relativo a un instrument pad, selezionare **Trigger Notes** > **Remove Trigger Notes** e selezionare la nota che si desidera rimuovere.
- Per rimuovere tutte le trigger note aggiuntive e sostituirle con una singola trigger note, utilizzare l'opzione **Edit/Learn** del menu contestuale.

## Utilizzare gli effetti MIDI

Per ciascun instrument pad è possibile configurare degli effetti MIDI.

Per aprire la pagina MIDI effects, attivare il pulsante **Instrument** nella sezione dei pad, aprire la pagina **Edit** sul lato destro del pannello, quindi fare clic sulla linguetta **MIDI Fx**.



## Pad Mode

La modalità **Pad** determina a quale pad vengono applicate le impostazioni disponibili nella pagina **MIDI FX**.

### Internal

In modalità **Internal** gli effetti MIDI vengono applicati ai campioni sul pad selezionato.

### Remote

In modalità **Remote** è possibile selezionare a quale pad di destinazione si intende applicare gli effetti MIDI.

Ciò consente di attivare uno strumento con e senza effetti MIDI. Inoltre, qualsiasi operazione di editing può essere eseguita su un singolo pad.

#### NOTA

- Se il pad di destinazione contiene anche degli effetti MIDI, questi non vengono tenuti in considerazione.

- Se si configurano degli effetti MIDI remoti su un pad per il quale sono assegnati dei campioni, gli effetti MIDI remoti vengono applicati solamente ai campioni sul pad di destinazione.

Se si attiva la modalità **Remote** per un pad, viene visualizzata un'icona remoto sul pad nella sezione dei pad.



- Per bypassare gli effetti remoti, fare clic sul pulsante **Disable MIDI to Remote Pad** a sinistra dell'icona remoto.

## La sezione Rudiments

### Active

Fare clic su questo pulsante per attivare l'articolazione.

### Type

Determina il tipo di rudimento.

- **Flam** riproduce insieme 2 colpi molto ravvicinati.
- **Drag** riproduce insieme 3 colpi molto ravvicinati.
- **Ruff** riproduce insieme 4 colpi molto ravvicinati.
- **Roll** riproduce in maniera continua dei colpi di batteria in modo da generare un suono percussivo sostenuto.
- **Buzz** emula l'effetto di un batterista che preme la bacchetta sulla batteria quando esegue il colpo. La bacchetta rimbalza sulla batteria producendo dei colpi multipli che suonano come una rullata in decadimento.

## Flam, Drag e Ruff

Per le opzioni **Flam**, **Drag** e **Ruff** sono disponibili i seguenti parametri:

### Sync

Sincronizza i colpi al tempo del progetto. Il periodo di tempo tra i diversi colpi viene impostato in frazioni di beat.

### Time

Regola il periodo di tempo tra i diversi colpi.

### Note Value

Se il pulsante **Sync** è attivato, questo parametro regola il periodo di tempo che intercorre tra gli echi (in frazioni di beat).

### Dynamics

Regola la dinamica dei colpi.

- Con valori negativi, il primo colpo è più leggero rispetto al colpo o ai colpi successivi.
- Con valori positivi, il primo colpo è più potente rispetto al colpo o ai colpi successivi.

### Humanize

Utilizzare questo parametro per randomizzare la sincronizzazione, la dinamica e l'altezza dei colpi.

## Roll

Per il parametro **Roll**, sono disponibili i seguenti parametri:

### Sync

Attivare questo pulsante per sincronizzare i colpi al tempo del progetto. Il periodo di tempo tra i diversi colpi viene impostato in frazioni di beat.

### Time

Regola il periodo di tempo tra i diversi colpi.

### Note Value

Se il pulsante **Sync** è attivato, questo parametro regola il periodo di tempo che intercorre tra gli echi (in frazioni di beat).

### Dynamics

Regola la dinamica dei colpi. Valori più elevati attenuano i colpi pari della rullata.

### Humanize

Utilizzare questo parametro per randomizzare la sincronizzazione, la dinamica e l'altezza dei colpi.

## Buzz

Per il parametro **Buzz** sono disponibili i seguenti parametri:

### Grip

Determina il modo in cui viene tenuta la bacchetta. Valori più elevati producono un minore effetto buzz.

### Pressure

Regola la pressione sulla bacchetta. Valori più elevati producono un decadimento più lungo dell'effetto buzz.

### Humanize

Utilizzare questo parametro per randomizzare la sincronizzazione, la dinamica e l'altezza dei colpi.

## MIDI Delay

Il MIDI Delay produce degli effetti di eco mediante la ripetizione delle note suonate.

Gli eventi nota susseguenti possono essere modificati: è possibile ad esempio variare il periodo di tempo tra i diversi echi mediante il parametro **Distribution**.

### Active

Attiva/disattiva l'effetto MIDI Delay.

### Sync

Sincronizza gli echi al tempo del progetto. Il periodo di tempo tra i diversi echi viene impostato in frazioni di beat.

### Time

Regola il periodo di tempo tra gli echi.

### Note Value

Se il pulsante **Sync** è attivato, questo parametro regola il periodo di tempo che intercorre tra gli echi (in frazioni di beat).

### Repeats

Determina il numero massimo di echi.

### Damping

Determina se gli echi sfumano in entrata o in uscita con la velocity MIDI. Se si imposta questo parametro su valori negativi, la velocity MIDI aumenta gradualmente. Se si imposta questo parametro su valori positivi, la velocity MIDI diminuisce gradualmente.

#### NOTA

Il damping mostra solo un effetto se le impostazioni sonore dei campioni utilizzano la velocity.

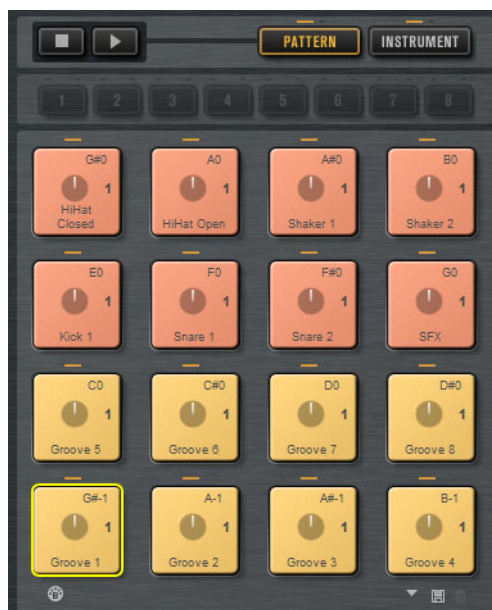
### Pitch

Determina di quanto l'altezza varia da un eco all'altro.

### Distribution

Determina la distribuzione temporale degli echi. Se si imposta questo parametro su valori negativi, il periodo di tempo tra gli echi si riduce, cioè gli echi si velocizzano. Con valori positivi, gli echi rallentano.

## Pattern pad



La sezione dei pad presenta 16 pattern pad. Ciascun pad è mappato su una nota MIDI. È possibile assegnare dei pattern MIDI a ciascun pattern pad, in modo da attivare dei pattern percussivi completi o pattern di strumenti singoli, a seconda dei file MIDI utilizzati. 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**, poiché è in grado di offrire una rapida panoramica dei pattern che verranno interrotti e di quelli che verranno attivati.

I controlli di trasporto sopra 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 i file MIDI ai pad

- Trascinare un file MIDI da Explorer/Finder o da MediaBay su un pad.
- Trascinare una parte MIDI dall'applicazione host su un pad.
- Trascinare un file da Explorer/Finder al campo di importazione. Il file viene importato nella propria libreria utente di pattern e viene assegnato al pad selezionato.

- Selezionare un pad e fare clic sulla linguetta **Agent** nella pagina **Edit**. Si apre così la pagina **Agent**. Nella sezione **Pattern**, aprire il menu a tendina **Pattern Library** o **Style Library**, quindi selezionare uno dei pattern MIDI di fabbrica o utente, oppure uno degli stili disponibili.

## Assegnare più file MIDI ai pad

È possibile trascinare più file MIDI sui pad contemporaneamente.

---

### PROCEDIMENTO

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

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



2. Rilasciare i file.
- 

### RISULTATO

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

## Rimuovere i file MIDI dai pad

- Per rimuovere un pattern MIDI, fare clic-destro su un pad e selezionare **Remove Pattern** dal menu contestuale.
- Per rimuovere i pattern MIDI da tutti i pad selezionati, fare clic-destro su uno dei pad e selezionare **Remove Pattern** 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 gli instrument pad e i pattern pad vengono entrambi assegnati e condividono la stessa trigger note, 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.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Per utilizzare la porta B, attivare il pulsante **Use MIDI Port B for Pattern Pads** nell'angolo inferiore-sinistro della sezione dei pattern pad.  
Se è utilizzata la porta B, i dati MIDI vengono ricevuti su tutti i canali MIDI.
  2. Nella propria DAW, configurare due tracce MIDI e impostare l'uscita MIDI della prima traccia su **Groove Agent SE Main** e l'uscita MIDI della seconda traccia su **Groove Agent SE Pattern**.
- 

#### RISULTATO

È possibile utilizzare una traccia MIDI per riprodurre gli instrument pad e un'altra traccia MIDI per riprodurre i pattern pad.

## Bloccare le impostazioni dei pad

Le impostazioni presenti nella sezione dei **Pad (Exclusive, Play Mode, ecc.)** sono comuni a tutti gli slot; ciò significa che è possibile definirle una sola volta globalmente. Queste impostazioni sono comunque parte dei preset dei kit, quindi vengono sostituite quando si carica un preset in uno slot dei kit.

- Per evitare di sovrascrivere le proprie impostazioni relative ai pad con le impostazioni contenute in un preset quando si carica un preset in uno slot dei kit, attivare il pulsante **Lock Pad Settings** che si trova sotto la sezione dei pad.

Se questo pulsante è attivato, le impostazioni del pad contenute nel preset non vengono applicate e rimangono quindi attive le impostazioni esistenti.

- Se il pulsante **Lock Pad Settings** è disattivato e si caricano dei preset dei kit su diversi slot, le impostazioni relative al pad salvate nei preset vanno a sovrascrivere le impostazioni esistenti.

Tutti i pattern pad attivi derivanti dal nuovo preset sovrascrivono le impostazioni correnti del pad sui pad associati. I pad inattivi non vengono ripristinati dal preset, di conseguenza, le impostazioni esistenti per questi pad rimangono attive.

## Spostare e copiare i pattern pad

È possibile copiare o spostare i pattern pad con tutte le relative impostazioni su altri pattern pad appartenenti allo stesso o a un altro gruppo di pattern.

- Per spostare il pattern pad attivo con tutte le relative impostazioni su un altro pad, trascinare il pad e rilasciarlo sul pad di destinazione.
- Per copiare un pattern pad su un altro pad, tenere premuto **[Alt]/[Opzione]** e trascinare il pad sul pad di destinazione.

- Per spostare o copiare uno o più pad su altri pad, utilizzare i comandi **Cut Pad**, **Copy Pad** e **Paste Pad**.

In tal modo è possibile spostare o copiare più pad contemporaneamente.

#### NOTA

È inoltre possibile spostare o copiare i pad tra diversi gruppi di pad. Per farlo, prima trascinare il pad sul pulsante relativo al gruppo sul quale si intende spostare o copiare il pad, quindi rilasciarlo sul pad di destinazione.

## Gestione dei gruppi di pattern

È possibile salvare i 16 pad con i relativi pattern e impostazioni, sotto forma di gruppo di pattern. Ciò consente di ripristinare e riutilizzare in maniera estremamente rapida determinati pattern e impostazioni. I gruppi di pattern includono tutte le impostazioni relative ai pad, cioè le impostazioni dei parametri **Exclusive Mode**, **Play Mode**, ecc.

- Per salvare il gruppo di pattern corrente per un kit, fare clic-destro sul kit desiderato nel rack dei kit e selezionare **Save Pattern Group....**
- Per caricare un gruppo di pattern, fare clic-destro sul kit desiderato nel rack dei kit e selezionare **Load Pattern Group....**

#### NOTA

Se si carica un gruppo di pattern, le impostazioni dei pad vengono ripristinate solamente sui pad vuoti. Se è stato assegnato un pattern a un pad, le impostazioni relative al pad non vengono sovrascritte dal gruppo di pattern.

## Pagina Agent

Per i pattern pad, la pagina **Agent** è disponibile nella pagina **Edit**.

La pagina **Agent** contiene le sezioni **Pad**, **Pattern** e **Performance**. A seconda dell'agente utilizzato, sono disponibili diverse funzioni e impostazioni.

### Sezione Pad

La sezione **Pad** della pagina **Agent** contiene una serie di funzioni e impostazioni relative alla riproduzione.



#### Active

Attiva/disattiva la riproduzione del pad.

## Exclusive

Attiva/disattiva la riproduzione esclusiva per un pad. 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.

Se per un pad è attivata la modalità **Exclusive**, ciò viene indicato da un'icona nell'angolo superiore sinistro di un pad.



## 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.
- Per riprodurre completamente un pattern fino alla fine, selezionare l'opzione **One Shot**. In questa modalità, gli eventi note-off vengono ignorati. La riproduzione si arresta automaticamente alla fine del pattern. Per assicurarsi che il pattern venga riprodotto dall'inizio alla fine, disattivare l'opzione **Sync to Beat**.

## Restart Mode

Determina se un pattern viene riprodotto immediatamente, al beat successivo, o alla misura successiva.

## Sync to Beat

Se l'opzione **Sync to Beat** è attivata, quando si attiva un pattern questo viene avviato in sync con qualsiasi altro pattern che è in quel momento in riproduzione. Ad esempio, se si attiva un pattern e si attiva il pattern successivo dopo 3 beat, questo pattern inizia la riproduzione al beat 3. Se l'opzione **Sync to Beat** è disattivata, il secondo pattern parte dall'inizio.

## Velocity Model

Specifica il modo in cui la velocity delle note suonate agisce sulle note del pattern.

- Se è selezionata l'opzione **Original**, le note del pattern vengono riprodotte con la velocity salvata con il pattern.
- Se è selezionata l'opzione **As Played**, le note del pattern vengono riprodotte con la velocity delle note che si stanno suonando sulla tastiera.

- Se è selezionata l'opzione **Original + As Played**, la velocity del pattern viene determinata dalla combinazione della velocity salvata con il pattern e della velocity delle note suonate.

## Sezione Pattern

Per i pattern pad di Beat Agent SE, la sezione **Pattern** della pagina **Agent** contiene le funzioni dei pattern MIDI e del pattern player. Per gli instrument pad di Acoustic Agent SE, è possibile scegliere tra MIDI pattern player e style player.

Il MIDI pattern player offre le seguenti funzioni e impostazioni:



### 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 il pattern inizia la riproduzione.

### End

Specifica la fine del pattern. Inizialmente, questo parametro è impostato sulla lunghezza originale del pattern 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 MIDI

Per esportare un pattern, fare clic sul campo **MIDI export** 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, questo aspetto 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 hardware percussivo e si desidera importare le parti MIDI dall'applicazione host o esportare i pattern da Groove Agent SE 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.

LINK CORRELATI

[Utilizzo dello Style Player a pag. 84](#)

## Sezione Performance

Se il MIDI pattern player è attivo per un pattern pad, la sezione **Performance** nella pagina **Agent** contiene una serie di impostazioni relative al MIDI pattern player stesso.



### Swing Grid

Determina la griglia per l'applicazione della funzione **Swing**. Ad esempio, per spostare la temporizzazione di ogni nota da un sedicesimo in un pattern, impostare questo parametro su **1/16**.

### Swing

Consente di spostare la temporizzazione delle note sui beat pari, in modo da conferire al pattern un impronta 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 del pattern. 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 del pattern. 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 il pattern viene riprodotto. Si può scegliere tra le opzioni half (metà), normal (normale) e double (velocità doppia).

# Beat Agent SE

Beat Agent SE è uno strumento completo per la produzione di beat, dotato di tutti gli strumenti di utility e i suoni per la creazione di incredibili beat destinati a qualsiasi genere di musica elettronica o urban.

Sono inclusi numerosi drum kit di altissima qualità, oltre a un'ampia serie di funzionalità avanzate con le quali poter modificare i kit esistenti e crearne di propri personalizzati.

Beat Agent SE eccelle anche nella manipolazione dei campioni e dei loop, grazie a funzionalità quali la segmentazione automatica dei loop, un rack effetti integrato e molto altro.

## Sound Editing

Nella pagina **Edit** relativa agli instrument pad è possibile configurare il suono dei kit.

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



La pagina **Edit** contiene le seguenti schede: **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice** e **MIDI FX**.

## Operazioni di editing di tipo assoluto e relativo

Quando si vanno a eseguire delle operazioni di editing su più campioni, è possibile sia modificare i valori in maniera assoluta per tutti i campioni (**ABS**), oppure inserire delle modifiche relative (**REL**), in base alle impostazioni del pulsante corrispondente nella toolbar.

- Se si utilizza la modalità di 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%.
- Se si utilizza la modalità di editing di tipo relativo e si modifica un parametro dal 50% al 60% in una zona, un'altra zona selezionata che era impostata al 70% viene impostata 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.

## Modifiche globali o su una selezione

È possibile applicare le modifiche solo alla selezione (**SEL**) o a tutti campioni del pad (**PAD**), a seconda dell'impostazione del pulsante corrispondente nella toolbar.

## Assegnare i campioni ai pad

È possibile assegnare i campioni ai pad utilizzando la funzione drag and drop o sostituire i campioni esistenti mediante il menu contestuale della vista della mappatura.

### Assegnare i campioni ai pad mediante drag and drop

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.

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

I file possono essere trascinati dalle seguenti posizioni:

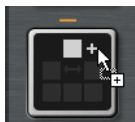
- MediaBay
- Finestra Progetto
- Pool
- Editor dei Campioni (regioni)



- Editor delle Parti Audio
- Segmenti di LoopMash

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.

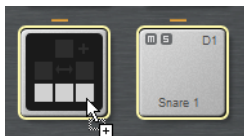
- Trascinare i campioni sull'icona di rilascio più in alto per aggiungerli al pad.  
È possibile assegnare fino a 8 campioni a un pad.



- 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 in uno o più gruppi.



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

#### 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.

#### LINK CORRELATI

[La vista della mappatura a pag. 43](#)

## 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 anziché spostarli, tenere premuto [Alt]/[Opzione] 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.

## Modificare l'ordine dei pad

Di default, gli instrument pad vengono organizzati in senso cromatico, in base alla mappatura standard. Tuttavia, in alcuni casi potrebbe essere utile visualizzare i pad provenienti da altri gruppi all'interno di un gruppo particolare. Di conseguenza, è possibile modificare la posizione dei pad.

Ad esempio, spesso una seconda cassa è mappata sulla nota B0, disponibile nel gruppo di pad 2. La maggior parte degli altri componenti dei drum kit si trovano invece nel gruppo 3. Per fare in modo che la seconda cassa venga visualizzata insieme agli altri strumenti del gruppo 3, scambiare il pad relativo alla nota B0 con un pad inutilizzato del gruppo 3.

- Per scambiare 2 pad, tenere premuto [Shift] e trascinare un pad su un altro pad.  
In tal modo viene scambiato l'intero contenuto dei pad, insieme a tutte le relative impostazioni.
- Per vedere se l'ordine dei pad differisce dall'ordinamento standard, è possibile sia verificare che le trigger note dei pad siano o meno mappate in senso cromatico, oppure si può fare clic sul pulsante **Info** per visualizzare l'indice di tutti i pad.
- Per reinizializzare l'ordine di tutti i pad in base alla scala cromatica, aprire il menu contestuale relativo a un pad e selezionare **Reset Pad Order**.

## 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.

## 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 una 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]/[Opzione] durante il trascinamento.

## Sostituire i campioni

È possibile sostituire singoli campioni nella vista della mappatura con altri campioni presenti sul proprio hard disk.

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul campione e selezionare **Replace Sample** dal menu contestuale.
  2. Nella finestra di dialogo, raggiungere il file che si desidera utilizzare, selezionarlo e fare clic su **Open**.
- 

### RISULTATO

Il campione viene sostituito.

## Rimuovere i campioni dai pad

- Per rimuovere un campione da un pad, fare clic-destro sul pad desiderato e selezionare **Remove Sample** dal menu contestuale.
- Per rimuovere tutti i campioni di un pad, fare clic-destro su uno dei campioni e selezionare **Remove Selected Samples**.

NOTA

Se il pulsante **PAD/SEL** è impostato su **PAD**, non è possibile selezionare i singoli campioni e l'opzione **Remove Selected Samples** rimuove tutti i campioni del pad.

---

## 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 Sample editor 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.

### 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.

### 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. Dal menu a tendina è possibile selezionare le seguenti uscite:

- Il mix del **Kit**.
- Uno dei 16 canali del mixer **Agent**.
- Uno dei 16 bus di uscita stereo del plug-in. La prima uscita stereo è sempre l'uscita Master. Questa uscita è sempre attiva.

#### NOTA

Tutte queste uscite possono contenere degli effetti in insert.

---

#### 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.

---

- È inoltre possibile assegnare un pad direttamente a uno dei 4 canali AUX, per creare ad esempio dei sottogruppi.

### Playback Quality

Definisce la qualità.

- **Standard:** Selezionare questa modalità per riprodurre il campione 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 de-sintonizzazione 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. Poiché le prime drum machine digitali disponevano di un quantitativo di RAM molto limitato, i turntable erano campionati a una velocità di 45 RPM anziché 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 18dB/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 6dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- BR 12 e BR 24 sono filtri elimina-banda con 12 e 24dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- BR12+LP6 e BR12+LP12 sono combinazioni di un filtro elimina-banda con 12dB/oct e di un filtro passa-basso rispettivamente con 6 e 12dB/oct. Le frequenze intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- BP12+BR12 è un filtro passa-banda con 12dB/oct più un filtro elimina-banda con 12dB/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 12dB/oct e di un filtro elimina-banda con 12dB/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 18dB/oct più un filtro passa-basso con 6dB/oct. Le frequenze intorno e sopra la frequenza di cutoff vengono attenuate.
- HP6+AP è un filtro passa-alto con 6dB/oct più un filtro passa-tutto con 18dB/oct. Le frequenze intorno e al di sotto della frequenza di cutoff vengono attenuate.

## Modificare l'involuppo

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

### Fixed

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



## Snap

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

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

## Selezionare i nodi

- Per selezionare un nodo, cliccarci 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 involuppi 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 involuppi trascinando i nodi verso sinistra e destra, in modo da ridurre o aumentare il periodo di tempo.

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]/[Comando] durante il trascinamento.

## Regolare il parametro Level

Il parametro **Level** specifica l'ampiezza dell'involuppo 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 involuppi 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]/[Opzione] durante il trascinamento.

## Regolare il parametro Curve

Il parametro **Curve** consente di regolare la curvatura della curva dell'involuppo 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 involuppi, trascinando la curva tra due nodi.

Fare [Ctrl]/[Comando]-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'involuppo.

- 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'involuppo dopo le note selezionate.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nel menu a tendina a destra del pulsante **Fill**, selezionare il numero di nodi che si desidera aggiungere.
  2. Nell'editor grafico degli involuppi, 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.  
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.  
Se la funzione **Fixed** è attivata, i nodi aggiunti riempiono lo spazio tra l'ultimo nodo selezionato e quello seguente.
  3. Fare clic sul pulsante **Fill**.
- 

### RISULTATO

Vengono aggiunti i nodi.

## Utilizzare la sincronizzazione

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

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Sync** per attivare la modalità di sincronizzazione per l'involuppo.  
La modalità sync è attiva se il relativo pulsante è illuminato. Una griglia strutturata in frazioni di beat viene visualizzata nell'editor grafico degli involuppi.
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.

#### NOTA

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.

---

3. Per utilizzare dei valori nota in terzine, attivare il pulsante **T**.

#### NOTA

- I nodi degli involuپی che non corrispondono esattamente a un valore nota visualizzano il valore ad essi più prossimo.
  - I nodi che corrispondono esattamente a un valore nota sono indicati da un punto rosso all'interno della relativa maniglia. Ciò è utile ad esempio 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.
4. È inoltre possibile inserire manualmente i valori nota e le terzine nel campo valori.
- 

## Modalità di involuppo

Nel menu a tendina **Mode** è possibile selezionare una delle 4 modalità di involuppo, per specificare il modo in cui l'involuppo viene riprodotto ogni volta che si preme un tasto.

### Sustain

L'involuppo avvia 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'involuppo continua con le fasi dopo il sustain. Questa modalità è ideale per i campioni in loop.

### Loop

L'involuppo avvia 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'involuppo riproduce le fasi dopo il sustain al rilascio della nota. Questa modalità è ideale per aggiungere movimento e dinamica al sustain.

### One Shot

L'involuppo viene riprodotto dal primo all'ultimo nodo, anche se si rilascia il tasto. L'involuppo non ha sustain. Questa modalità è ideale per i campioni percussivi.

### Sample Loop

Preserva l'attacco naturale del campione. Il decadimento dell'involuppo 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'involuppo agisce solamente sulla fase di loop. L'attacco dell'involuppo viene comunque eseguito.

## Impostare il loop

È possibile configurare l'inviluppo in modo che questo ripeta in maniera continua la sua riproduzione tra i nodi selezionati.

---

### PROCEDIMENTO

1. Impostare la modalità dell'inviluppo su **Loop**.
  2. Regolare il loop utilizzando l'editor grafico degli inviluppi.
  3. Il loop è indicato dalla regione di colore verde nell'editor grafico degli inviluppi. Specificare inizio e fine del loop trascinando i bordi della regione.  
La regione del loop può essere impostata solamente nella fase di decadimento dell'inviluppo.
- 

## La scheda Pitch

### Key Range

Attivare questo pulsante per specificare l'intervallo di tonalità del campione, cioè l'intervallo sul quale il campione è mappato cromaticamente sui pad.

- L'opzione **Low Key** specifica la prima tonalità per la mappatura.
- L'opzione **High Key** specifica l'ultima tonalità per la mappatura.

Se si disattiva il pulsante **Key Range**, i campi **Low Key** e **High Key** vengono reinizializzati.

### Fixed Pitch

- Se l'opzione **Fixed Pitch** è disattivata, il campione suona cromaticamente all'interno dell'intervallo di tonalità.
- Se l'opzione **Fixed Pitch** è attivata, il campione suona con la sua altezza originale su tutte le tonalità all'interno dell'intervallo. Questa funzione è utile ad esempio se si desidera sovrapporre un pad con i pad vicini.

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

### Time Velocity (Vel>Time)

Regola l'influenza che la velocity ha sulle fasi dell'involuppo. 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'involuppo 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'involuppo. La caratteristica di ciascuna curva è visualizzata da una piccola icona.

## Mappare i campioni cromaticamente su più pad

Le impostazioni **Key Range** nella sezione **Pitch** consentono di mappare i campioni cromaticamente su più pad.

#### NOTA

Se l'opzione **Edit Selected Sample or Pad (SEL)** è attivata, è possibile regolare l'intervallo di tonalità di ciascun campione individualmente.

---

#### PROCEDIMENTO

1. L'intervallo viene definito mediante i campi valore **Low Key** e **High Key**.  
Quando si regola l'intervallo di tonalità per dei campioni mappati cromaticamente, i pad all'interno dell'intervallo ottengono il nome del pad al quale è assegnato il campione originale. Il nome viene definito solamente se il pad corrispondente non ha un nome. La differenza in semitoni rispetto al pad originale viene aggiunta come suffisso al nome. In tal modo risulta più semplice individuare il pad originale.

2. Opzionale: impostare il parametro **Fixed Pitch**.
    - Se l'opzione **Fixed Pitch** è attivata, il campione viene suonato con la sua altezza originale su tutti i pad all'interno dell'intervallo di tonalità.
    - Se l'opzione **Fixed Pitch** è disattivata, il campione viene suonato cromaticamente all'interno dell'intervallo di tonalità.
- 

#### RISULTATO

I campioni vengono mappati sui pad. Un'icona con due note indica quali pad riproducono un campione mappato cromaticamente.

#### DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Il menu contestuale dei pad che contengono dei campioni mappati cromaticamente offre la funzione **Chromatically Mapped from** che consente di individuare il pad originale per i campioni mappati. Il pad originale stesso non contiene questa funzione.

## La scheda Filter

La scheda **Filter** consente di regolare il colore tonale del suono. L'involuppo 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 12dB/oct e di un filtro passa-basso rispettivamente con 6 e 12dB/oct. Le frequenze intorno alla frequenza di cutoff vengono attenuate.
- BP12+BR12 è un filtro passa-banda con 12dB/oct più un filtro elimina-banda con 12dB/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 12dB/oct e di un filtro elimina-banda con 12dB/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 18dB/oct più un filtro passa-basso con 6dB/oct. Le frequenze intorno e sopra la frequenza di cutoff vengono attenuate.
- HP6+AP è un filtro passa-alto con 6dB/oct più un filtro passa-tutto con 18dB/oct. Le frequenze intorno e al di sotto della 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'involuppo.

### Level Velocity (Vel>Lev)

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

### Time Velocity (Vel>Time)

Regola l'influenza che la velocity ha sulle fasi dell'involuppo. 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'involuppo 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'involuppo. La caratteristica di ciascuna curva è visualizzata da una piccola icona.

LINK CORRELATI

[Modificare l'involuppo a pag. 48](#)

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

## Time Velocity (Vel>Time)

Regola l'influenza che la velocity ha sulle fasi dell'involuppo. 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'involuppo 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'involuppo. La caratteristica di ciascuna curva è visualizzata da una piccola icona.

### Output

L'uscita verso la quale il campione è assegnato. Dal menu a tendina è possibile selezionare le seguenti uscite:

- Il mix del **Kit**.
- Uno dei 16 canali del mixer **Agent**.
- Uno dei 16 bus di uscita stereo del plug-in. La prima uscita stereo è sempre l'uscita Master. Questa uscita è sempre attiva.

#### NOTA

Tutte queste uscite possono contenere degli effetti in insert.

#### 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.

- È inoltre possibile assegnare un pad direttamente a uno dei 4 canali AUX, per creare ad esempio dei sottogruppi.

### Norm (Use Normalized Velocity)

- Se si sta lavorando con dei campioni normalizzati, tenere disattivato questo pulsante.
- Se si stanno invece utilizzando dei campioni a più strati di velocity che non sono normalizzati, attivare il pulsante. In caso contrario, potrebbero crearsi delle transizioni poco realistiche tra i diversi strati di velocity quando si configura il parametro **Vel<Lev**.

## La scheda Sample

La scheda **Sample** contiene il **Sample** editor. La sezione superiore visualizza il display della forma d'onda, mentre la sezione inferiore offre l'accesso a tutti i parametri significativi relativi al campione.

### Toolbar

La toolbar contiene diversi tools 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 direzione e la velocità di riproduzione dipendono da quanto si sposta il mouse verso sinistra o verso destra a partire dalla posizione di clic.

#### 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 anziché i dati del campione originali. Si ha in tal modo una migliore panoramica della transizione tra la fine e l'inizio del loop ed è possibile impostare i marker del loop sulle posizioni migliori.

Se la modalità loop è disattivata quando si attiva l'icona **Edit Loop**, essa 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**.

### Trim Sample



Ritaglia il campione e lo adatta sia sulla selezione, oppure sull'intervallo che è impostato con i marker di inizio/fine del campione.

### Normalize Sample



Normalizza il campione rilevando il livello di picco più elevato e regolando di conseguenza il gain in modo da raggiungere un livello predefinito.

### Normalize Level



Definisce il livello della funzione **Normalize**.

### Revert to Full Sample



Annulla la funzione di trimming, in modo che l'intero campione venga ripristinato.

NOTA

Dopo aver annullato le funzioni trim, assicurarsi di impostare i marker di inizio/fine alle loro posizioni originali, altrimenti quelle parti non verranno incluse nella riproduzione.

### Show Fades in Waveform



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 il Sample editor invia i suoi segnali.

Ciò è valido in particolare se l'uscita **Master** utilizza degli effetti in insert che non si desidera ascoltare mentre si modificano i campioni.

## 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 della forma d'onda.

### Loop End

Specifica dove termina il loop. Si può inserire un valore in forma numerica oppure spostare il marker di fine nel display della forma d'onda.

### 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.

#### NOTA

Quando si utilizza la funzione **Normalize**, questo parametro viene impostato automaticamente.

---

### 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.
- 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

Affinché 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.

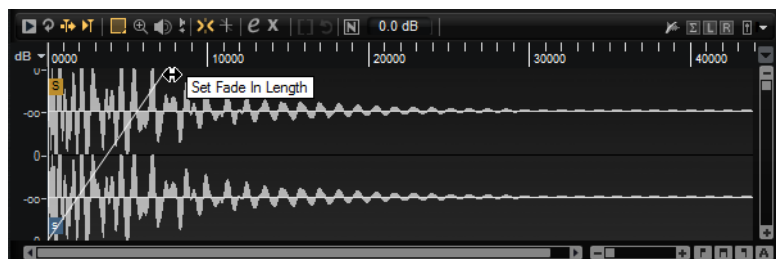
### Loop End

Definisce dove termina il loop.

### Velocity 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 della 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. Per riportare allo stato lineare la curva della dissolvenza, tenere premuto [Ctrl]/[Comando] e fare clic sulla linea di dissolvenza.

### NOTA

Le dissolvenze influenzano direttamente la riproduzione del campione ma non fanno parte dell'involuppo 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** che si trova 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 sotto menu **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 sotto menu **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 lo strumento **Selezione intervallo**.
    - 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.
  3. Per spostare una selezione, posizionare il puntatore del mouse all'interno della selezione e trascinare.
-

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

- Eseguire una selezione, fare clic-destro nel Sample editor, aprire il sotto menu **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 nel **Sample** editor, aprire il sotto menu **Selection** e selezionare **Set Loop to Selection**.

## Assegnare una porzione di un campione a un altro pad

- Definire una selezione, posizionare il puntatore del mouse al suo interno, quindi fare clic e trascinare la selezione su un nuovo pad.

Sul pad viene in tal modo assegnata solamente la parte del campione selezionata.

### NOTA

La porzione di campione che è assegnata al nuovo pad farà ancora riferimento al campione originale, di conseguenza non viene creato alcun nuovo campione sul disco fisso.


---

## Normalizzare i campioni

La funzione **Normalize** rileva il livello di picco più elevato del campione e regola di conseguenza il gain in modo da raggiungere un livello predefinito.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella toolbar, nel campo **Normalize Level**, specificare il livello al quale si intende normalizzare il campione.
  2. Fare clic sul pulsante **Normalize Sample**  nella toolbar, oppure fare clic-destro sul campione e selezionare **Normalize Sample** dal sotto menu **Sample** del menu contestuale.
- 

### RISULTATO

Il parametro **Gain** relativo al campione viene regolato in modo da conformarsi con il livello predefinito del parametro **Normalize**. L'ampiezza della forma d'onda nel **Sample** editor cambia di conseguenza.

### NOTA



Se si modifica il gain del campione, l'ampiezza della forma d'onda nel **Sample** editor cambia. Questa operazione potrebbe essere confusa con una regolazione dello zoom verticale della forma d'onda. Per ottenere un migliore feedback visivo, impostare lo zoom verticale al minimo prima di modificare il gain.

---

Per riprodurre il campione al suo livello originale, impostare il parametro **Gain** a 0.0dB.

## Ritagliare i campioni

Nel **Sample** editor è possibile ritagliare i campioni adattandoli ai marker di inizio o di fine, oppure alla selezione.

- Per ritagliare il campione e adattarlo ai marker di inizio e di fine, regolare i marker, quindi fare clic sul pulsante **Trim**  nella toolbar.
- Per ritagliare il campione e adattarlo a una selezione, definire una selezione e fare clic sul pulsante **Trim**  nella toolbar.

### NOTA

Le funzioni trim sono disponibili anche nel menu contestuale del **Sample** editor.

Tutte le operazioni di trim possono essere annullate.

- Per annullare un'operazione di trim, fare clic sul pulsante **Revert to Full Sample** nella toolbar, oppure fare clic-destro sul campione e selezionare **Revert to Full Sample** dal menu contestuale.

### NOTA

Dopo aver annullato le funzioni trim, assicurarsi di impostare i marker di inizio/fine alle loro posizioni originali, altrimenti quelle parti non verranno incluse nella riproduzione.

## 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 [Alt]/[Opzione]-clic nella forma d'onda.

### Threshold

Determina il livello minimo che un transiente deve avere affinché 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.
  2. Aprire la scheda **Slice** e fare clic su **Create Slices**.  
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.
  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]/[Opzione]-clic nell'editor.
- Per rimuovere un marker di un segmento, fare [Alt]/[Opzione]-clic su di esso.

### NOTA

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

---

## Modifica dei pattern

Nella pagina **Edit** relativa ai pattern pad è possibile regolare delle impostazioni per i pattern MIDI.

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



Le funzioni di modifica dei pattern di Beat Agent SE sono descritte nel capitolo «Lavorare con i pad».

LINK CORRELATI

[Lavorare con i pad a pag. 22](#)

## Mixaggio

Ciascun agente è fornito di un mixer **Agent** dedicato che contiene una serie di opzioni e impostazioni agente-specifiche.

Il mixer **AUX**, il mixer **Kit** e il mixer **Master** sono disponibili per tutti gli agenti e sono descritti in un capitolo separato.

LINK CORRELATI

[Mixaggio e gestione degli effetti a pag. 93](#)

## Mixer Agent



Nell'angolo superiore destro del mixer **Agent** si trovano i controlli **Mute** e **Solo** globali.



- Per reinizializzare tutti i pulsanti **Mute** del mixer **Agent**, fare clic sul pulsante **Mute** globale.
- Per reinizializzare tutti i pulsanti **Solo** del mixer **Agent**, fare clic sul pulsante **Solo** globale.

È possibile accedere ai bus mediante i pulsanti numerati nella parte alta dell'interfaccia.

- Fare clic sui pulsanti **1**, **2**, **3** o **4** per visualizzare rispettivamente i bus da 1 a 4, da 5 a 8, da 9 a 12 e da 13 a 16.
- Per assegnare un campione a un bus del mixer **Agent**, aprire la scheda **Edit** della sezione **Instrument**. Quindi aprire la scheda **Main**, selezionare il pad da modificare e scegliere il bus desiderato dal menu a tendina **Output**.

## Parametri

### Level

Il fader del livello consente di regolare il volume del bus.

### Pan

Imposta la posizione del bus nel panorama stereo.

### Mute

Attivare questa opzione per mettere in mute il bus.

### Indicatore di livello

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

### 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 in insert

I 4 slot a destra della striscia di canale possono essere utilizzati per aggiungere degli effetti in insert al bus.

### Nome del bus

In fondo a ciascuna striscia di canale è visualizzato il nome del bus.

- Per rinominare un bus, fare doppio-clic sul nome e inserirne uno nuovo.

## 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.

I file possono essere importati nei seguenti modi:

- Trascinare un file da Windows Explorer/Mac OS Finder allo slot nella sezione degli slot dei kit, oppure sul nome del kit nel rack dei kit.
- Nel menu contestuale relativo a un kit, selezionare **Import**, scegliere il file nella finestra di dialogo che si apre 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. Finché 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 nome del kit e selezionare **Export Kit 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 sotto cartella.

### 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**.

# Acoustic Agent SE

Acoustic Agent SE è un batterista acustico virtuale di ultima generazione che offre una serie di suoni di batteria di altissima qualità e un player integrato per la realizzazione di accompagnamenti ritmici allo stato dell'arte per le proprie creazioni musicali.

Lo style player è in grado di evocare diversi groove in un'ampia gamma di generi, inclusi blues, punk, hip hop e indie rock – perfetti per qualsiasi stile musicale contemporaneo – garantendo al contempo il pieno controllo sia sull'intensità e sulla complessità dello stile esecutivo, che sulle caratteristiche del suono, grazie al mixer **Agent** incluso.

Il MIDI pattern player è lo stesso di Beat Agent SE.

LINK CORRELATI

[Sezione Pattern a pag. 36](#)

## Sound Editing

Nella pagina **Edit** relativa agli instrument pad è possibile configurare il suono dei kit.



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

- Per visualizzare i parametri relativi a un particolare componente del set di batteria, cliccarci sopra. A seconda dell'impostazione del pulsante **Mute Instrument Trigger on Editor** che si trova nell'angolo superiore destro della pagina **Edit**, questo attiva anche un'anteprima dello strumento.
- Se viene attivato un componente del set di batteria, ciò viene indicato dal relativo strumento che diventa di colore più scuro.

## Anteprima degli strumenti

Nella pagina **Edit** è possibile specificare se, cliccando su uno strumento lo si seleziona e se ne ascolta un'anteprima, oppure lo si seleziona solamente e vengono visualizzati i relativi parametri sonori.

- Per ascoltare un'anteprima di uno strumento quando vi si clicca sopra, disattivare il pulsante **Mute Instrument Trigger on Editor** che si trova nell'angolo superiore destro della pagina **Edit**.

Gli strumenti che presentano varie articolazioni riproducono l'articolazione standard. Ad esempio, un rullante può essere suonato aperto, sul rimshot o con il dorso della bacchetta. Per l'anteprima viene utilizzata l'articolazione relativa al suono aperto. Per attivare le altre articolazioni, utilizzare gli instrument pad.

- Per selezionare uno strumento e visualizzare le relative impostazioni quando vi si clicca sopra, attivare l'opzione **Mute Instrument Trigger on Editor**.

## Parametri sonori

Se si seleziona uno strumento nell'immagine sulla destra, i relativi parametri sonori diventano disponibili in fondo al pannello.

Ciascuno strumento presenta un proprio set di parametri.

### Kick Drums

#### Room Level

Regola il livello del microfono room.

#### Overhead Level

Regola il livello del microfono overhead.

#### Bleed

Regola il livello di rientro della cassa nel microfono inferiore del rullante.

#### Tune

Regola l'intonazione.

#### Attack

Regola il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.

### **Hold**

Regola il tempo di tenuta dell'involuppo dell'amplificatore. Ruotare il controllo completamente verso destra per riprodurre l'intero campione.

### **Decay**

Regola il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore.

## **Snare Drums**

### **Room Level**

Regola il livello del microfono room.

### **Overhead Level**

Regola il livello del microfono overhead.

### **Master Bleed**

Regola il livello di rientro della cassa e dei tom nel microfono inferiore del rullante. Questo controllo agisce da controllo master attenuando i campioni del microfono inferiore del rullante relativi alla cassa e ai tom.

### **Tune**

Regola l'intonazione.

### **Attack**

Regola il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.

### **Hold**

Regola il tempo di tenuta dell'involuppo dell'amplificatore. Ruotare il controllo completamente verso destra per riprodurre l'intero campione.

### **Decay**

Regola il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore.

## **Toms**

### **Room Level**

Regola il livello del microfono room.

### **Overhead Level**

Regola il livello del microfono overhead.

### **Bleed**

Regola il livello di rientro dei tom nel microfono inferiore del rullante.

### **Tune**

Regola l'intonazione.

### **Attack**

Regola il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.

### **Hold**

Regola il tempo di tenuta dell'involuppo dell'amplificatore. Ruotare il controllo completamente verso destra per riprodurre l'intero campione.

### **Decay**

Regola il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore.

## **Cowbell**

### **Room Level**

Regola il livello del microfono room.

### **Overhead Level**

Regola il livello del microfono overhead.

### **Tune**

Regola l'intonazione.

### **Attack**

Regola il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.

### **Hold**

Regola il tempo di tenuta dell'involuppo dell'amplificatore. Ruotare il controllo completamente verso destra per riprodurre l'intero campione.

### **Decay**

Regola il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore.

## **Tambourine**

### **Room Level**

Regola il livello del microfono room.

### **Overhead Level**

Regola il livello del microfono overhead.

### **Attack**

Regola il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.

### **Hold**

Regola il tempo di tenuta dell'involuppo dell'amplificatore. Ruotare il controllo completamente verso destra per riprodurre l'intero campione.

### **Decay**

Regola il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore.



## Claps

### Room Level

Regola il livello del microfono room.

### Attack

Regola il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.

### Hold

Regola il tempo di tenuta dell'involuppo dell'amplificatore. Ruotare il controllo completamente verso destra per riprodurre l'intero campione.

### Decay

Regola il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore.

### Single, Small Group, Large Group

Determina se il tasto D#1 attiva un singolo battito di mani o più battiti generati da un gruppo piccolo o grande.

## Cymbals

### Room Level

Regola il livello del microfono room.

### Overhead Level

Regola il livello del microfono overhead.

### Choke On/Off

L'effetto choke (smorzamento) per un piatto viene creato suonando il piatto, quindi afferrandolo con una mano attenuando di conseguenza il suono. Se l'opzione **Choke** è attivata, è possibile smorzare un piatto utilizzando gli eventi poly pressure, aftertouch o note-off.

### Choke Controller

Specifica quali eventi MIDI attivano l'effetto choke per il piatto.

- **Note-off:** per suonare il piatto, premere e tenere premuto il tasto. Per smorzarlo, rilasciare il tasto.
- **Aftertouch:** per suonare il piatto, attivare la nota corrispondente. Per smorzarlo, inviare un evento aftertouch maggiore di 64.
- **Poly Pressure:** per suonare il piatto, attivare la nota corrispondente. Per smorzarlo, inviare un evento poly pressure maggiore di 64.

## Ride Cymbal

È possibile suonare il ride con il dorso della bacchetta sulla campana del piatto, con la punta sul corpo, oppure lo si può colpire sul bordo per ottenere un suono tipo crash.

### Room Level

Regola il livello del microfono room.

### Overhead Level

Regola il livello del microfono overhead.

### Bow

Regola il livello dell'articolazione **Bow** che viene attivata con il tasto D#2.

### Bell

Regola il livello dell'articolazione **Bell** che viene attivata con il tasto F2.

### Edge

Regola il livello dell'articolazione **Edge** che viene attivata con il tasto B2.

## Hihat



### Room Level

Regola il livello del microfono room.

### Overhead Level

Regola il livello del microfono overhead.

### Shank, Tip, Foot

È possibile suonare il charleston sul bordo con il dorso della bacchetta, oppure con la punta sul corpo dei piatti. Quando si chiude il charleston si genera un suono relativo al pedale utilizzato per chiuderlo. Il livello di ciascuna di queste articolazioni può essere regolato.

- L'opzione **Shank** regola il livello dell'articolazione relativa al charleston suonato sul bordo con il dorso della bacchetta che viene attivata con le note F#0 e A#0.
- L'opzione **Tip** regola il livello dell'articolazione relativa al charleston suonato con la punta sul corpo del piatto superiore che viene attivata con le note F#1 e A#1.
- L'opzione **Foot** regola il livello dell'articolazione relativa al piede e al pedale del charleston che viene attivata con le note G#0/G#1 (piede) e A0/A-1 (pedale).

### Hihat Open Min/Max

Questi controlli regolano lo stato di apertura minimo e massimo del charleston: specificano cioè di quanto il charleston può essere aperto o chiuso tramite il controller corrispondente.

## Controller Filter

Lo stato aperto del charleston chiuso sulla nota A#1 e l'articolazione relativa al charleston suonato sul bordo con il dorso della bacchetta sulla nota A#0 possono essere controllati mediante il controller MIDI #1 (modulation wheel) o il controller MIDI #4 (foot controller). Utilizzare questi pulsanti per filtrare qualsiasi dato MIDI in entrata per i controller #1 o #4.

Ad esempio, attivare l'opzione **MW** per evitare che qualsiasi controller MIDI #1 in entrata proveniente dalla propria tastiera MIDI venga ricevuto.

## Modifica dei pattern

Nella pagina **Edit** relativa ai pattern pad è possibile regolare una serie di impostazioni per i pattern MIDI e per gli stili.



## Pagina Agent

La pagina **Agent** contiene le sezioni **Pad**, **Pattern** e **Performance**.

Le funzioni comuni relative ai pad e ai pattern sono descritte nel capitolo «Lavorare con i pad». Le funzioni agente-specifiche vengono invece descritte nelle sezioni che seguono.

LINK CORRELATI

[Lavorare con i pad a pag. 22](#)

## Sezione Pattern

Per i pattern pad di Acoustic Agent SE, la sezione **Pattern** offre una serie di funzioni relative allo style player.



### Use Style

Attiva lo style player.

### Style Library

Consente di selezionare uno stile. Fare clic per selezionare il file desiderato dall'elenco.

### Original Tempo

Visualizza il tempo originale, così come è stato salvato nello stile.

### Campo di esportazione MIDI

- Per esportare un pattern, impostare il quadrante nella sezione **Performance** sul pattern MIDI che si intende esportare, regolare i parametri di riproduzione, quindi fare clic sul campo **MIDI export** e trascinarlo su una traccia MIDI all'interno dell'applicazione host utilizzata. Si può anche trascinare il campo di esportazione in altre posizioni e applicazioni che supportano i file MIDI.  
Se si esporta un pattern principale, questo avrà una lunghezza pari a 4 misure. Le lunghezze di intro, finali e fill sono variabili.  
Vengono tenute in considerazione le impostazioni definite per i parametri **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** e **Ride Mode**. Non vengono considerati invece i parametri che causano in automatico modifiche alla riproduzione, come **Auto Complexity** e **Auto Fill**.

## Utilizzo dello Style Player

Se il pulsante **Use Style** è attivato ed è selezionato uno stile dal menu a tendina, lo style player sarà attivo e sarà possibile assegnare intro, fill e finali ai pattern pad utilizzando l'ampio quadrante nella sezione Performance.

- Per fare ciò, attivare il pattern pad e impostare il quadrante sull'intro, il fill o il finale che si desidera utilizzare.

Il pattern pad riproduce la parte selezionata ogni volta che lo si attiva.

Si può scegliere tra 4 intro, 8 fill e 4 finali.

### NOTA

- Intro e finali non sono influenzati dai parametri **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill** e **Crash Mode**.

- I fill non sono influenzati dai parametri **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity** e **Auto Fill**.

## Rimuovere uno stile

- Per rimuovere lo stile selezionato, fare clic destro sul menu a tendina **Style Library** e selezionare l'opzione **Clear**.

## Convertire intro, pattern principali, fill o finali nei pattern MIDI

È possibile convertire la parte selezionata di uno stile in un pattern MIDI. Ciò consente ad esempio di modificare questa parte nel **Pattern** editor.

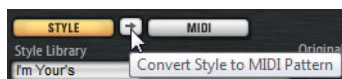
La conversione tiene in considerazione i parametri di riproduzione di uno stile come ad esempio **Intensity**, **Quantize**, **Swing** e **Crash Filter** e li converte in eventi MIDI nel pattern MIDI. Il pattern MIDI risultante per il pattern principale di uno stile riflette anche il valore del parametro **Complexity** impostato.

### NOTA

I parametri **Auto Complexity** e **Auto Fill** non sono presi in considerazione.

Gli stili possono essere convertiti nelle pagine **Agent** od **Overview**.

- Nella pagina **Agent** selezionare uno stile, quindi selezionare il pattern principale, l'intro, il fill, o il finale che si intende convertire. Definire i parametri di riproduzione, quindi fare clic sul pulsante **Convert Style to MIDI Pattern** che si trova tra i pulsanti **Use Style** e **Use MIDI File**.

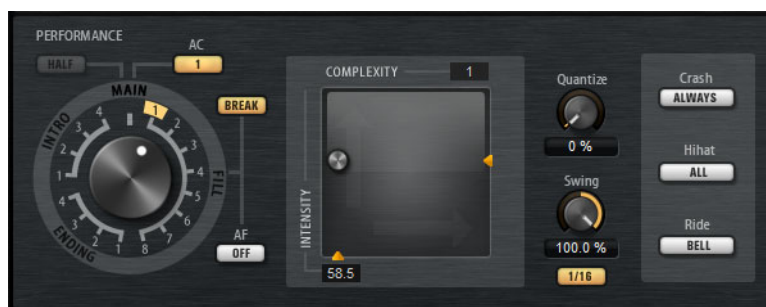


- Nella pagina **Overview** fare clic-destro sulla cella che contiene lo stile e selezionare l'opzione **Convert Style to MIDI Pattern** dal menu contestuale.

### NOTA

Una volta che è stata convertita una parte di uno stile in un pattern MIDI, tale parte non potrà più essere utilizzata nello style player.

## Sezione Performance (Style Player)



## Quadrante dei patter

Consente di specificare se lo style player deve suonare un pattern principale (main), un fill, un finale (ending) o un intro. A seconda di quale parte dello stile è stata selezionata, è possibile scegliere tra diversi tipi di variazioni: sono ad esempio disponibili 8 diversi fill.

## Complexity

È possibile modificare la complessità dei pattern di batteria. L'aumento del grado di complessità può ad esempio aggiungere un numero maggiore di note, oppure generare dei cambi dal charleston al ride o dal rullante ai tom. In tal modo si ha la libertà di introdurre un senso di esecuzione free-style a un pattern. La complessità può essere regolata nei seguenti modi:

- Spostare la maniglia **Complexity** che si trova sotto il display, verso destra o sinistra (verso destra si aumenta la complessità, verso sinistra la si riduce).
- Fare clic sul display e spostare il controllo combinato **Complexity/Intensity** verso sinistra o destra.  
È possibile modificare contemporaneamente la complessità e l'intensità spostando il controllo sia sull'asse delle x che sull'asse delle y.
- Fare doppio-clic nel campo Complexity che si trova al di sopra del display e inserire un nuovo valore.

### NOTA

Il parametro **Complexity** è disponibile solamente per i pattern principali e a tempo dimezzato, non per intro, fill e finali.

---

## Intensity

L'intensità viene controllata mediante l'asse y del controllo x/y dello Style Player. Tutti i pattern supportano il parametro **Intensity**. I pattern vengono riprodotti al rispettivo valore di velocity originale nella posizione superiore dell'asse delle y. Ridurre l'intensità corrisponde a ridurre la velocity. L'intensità può essere regolata nei seguenti modi:

- Spostare la maniglia **Intensity** che si trova a destra del display, verso l'alto o verso il basso.
- Fare clic sul display e spostare il controllo combinato **Complexity/Intensity** verso l'alto o verso il basso.  
È possibile modificare contemporaneamente la complessità e l'intensità spostando il controllo sia sull'asse delle x che sull'asse delle y.
- Fare doppio-clic nel campo Intensity che si trova al di sotto del display e inserire un nuovo valore.

## Half Time On/Off

Attiva il feel ritmico a tempo dimezzato per la riproduzione del pattern principale. Questo effetto viene ottenuto estendendo il ritmo normale su due misure, anziché raddoppiando il tempo. Se uno stile non contiene dei pattern a tempo dimezzato, questo parametro non sarà disponibile.

### NOTA

Questo parametro agisce solamente sui pattern principali. Intro, finali e fill non supportano la riproduzione a tempo dimezzato.

## Auto Complexity

Questo parametro varia il valore **Complexity** definito in maniera casuale, creando una riproduzione degli stili meno statica.

Per configurare il parametro **Auto Complexity**, fare clic sul pulsante **Auto Complexity** e selezionare un'opzione dal menu:

- **1/1 bar** – La complessità varia in maniera casuale dopo un'intera misura.
- **1/2 bar** – La complessità varia in maniera casuale dopo mezza misura.
- **1** – La complessità viene aumentata al primo beat della misura. Tutti gli altri beat presentano un valore di complessità uguale o inferiore.
- **1+3** – La complessità viene aumentata al primo e al terzo beat della misura. Gli altri beat presentano un valore di complessità uguale o inferiore.
- **2+4** – La complessità viene aumentata al secondo e al quarto beat della misura. Tutti gli altri beat presentano un valore di complessità uguale o inferiore.
- **1+4** – La complessità viene aumentata al primo e al quarto beat della misura. Tutti gli altri beat presentano un valore di complessità uguale o inferiore.
- Per disattivare il parametro **Auto Complexity**, selezionare **Off**.

Se il parametro **Auto Complexity** è attivato, il punto sullo sfondo del display complexity/intensity indica quale valore di complessità viene al momento riprodotto.

## Break

I fill dello style player non devono necessariamente coprire un'intera misura. Un fill ad esempio, potrebbe coprire solamente gli ultimi due beat di una misura.

- Per fare in modo che il pattern precedente riproduca l'inizio del fill, disattivare il pulsante **Break**. In tal modo non si generano dei vuoti. Se non è riprodotto alcun pattern quando si attiva un fill, viene utilizzato il pattern principale dello stile impiegato dal pad fino all'avvio del fill. Viene tenuto in considerazione il valore del parametro **Complexity**.
- Se si desidera inserire una pausa prima dell'inizio del fill, attivare il pulsante **Break**.

## Auto Fill

Grazie alla funzione **Auto Fill**, il pattern principale può riprodurre un fill dopo un intervallo di misure specificato, utile per suonare con Groove Agent SE. Ad esempio, con un valore di **4**, si ottiene un fill ogni 4 misure. Ogni volta, il fill viene scelto in maniera casuale dagli 8 diversi fill disponibili.

Se è attivata la funzione **Auto Fill**, il numero relativo al fill riprodotto in quel momento si illumina in giallo.

### NOTA

Questa impostazione ha effetto solamente sul pattern principale. Non sono influenzati intro, finali e fill, i quali vengono infatti riprodotti come di consueto e non si modificano in un fill dopo l'intervallo definito.

---

## Amount

Regola la temporizzazione del pattern, variando da uno stile di riproduzione dal vivo a un suono completamente quantizzato.

- Allo 0% il pattern suona con la propria temporizzazione originale.
- Al 100% la temporizzazione è del tutto quantizzata.

### NOTA

Flam e rullate non sono influenzati da questo parametro.

---

## Swing

Consente di spostare la temporizzazione delle note sui beat pari, in modo da conferire al pattern un'impronta 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.

## Crash Mode

Determina se il pattern principale, l'intro, i fill e il finale vengono riprodotti con dei piatti crash.

- Se è selezionata l'opzione **Always**, lo style player riproduce i piatti crash del pattern principale e un piatto crash sul primo beat dopo il fill.
- Se è selezionata l'opzione **Fill/Ending**, lo style player riproduce solamente i piatti crash che fanno parte del fill o del finale. Ad esempio, i piatti crash provenienti da un pattern principale utilizzati per riempire dei finali, che non iniziano al primo beat, non vengono riprodotti.
- Se è selezionata l'opzione **Main**, lo style player riproduce solamente i piatti crash del pattern principale.
- Se è selezionata l'opzione **Off**, lo style player non riproduce alcun piatto crash.

## Hihat Mode

Specifica se un pattern riproduce il charleston con tutte le articolazioni, oppure solamente con le articolazioni tip o shank.



NOTA

- Questa impostazione viene tenuta in considerazione quando si esporta un pattern mediante trascinamento del campo MIDI export su una traccia MIDI all'interno della propria applicazione host.
- L'ingresso MIDI esterno non è influenzato da questa impostazione, è cioè possibile suonare tutte le articolazioni.

---

### Ride Mode

Specifica se un pattern riproduce il ride con o senza l'articolazione bell.

NOTA

- Questa impostazione viene tenuta in considerazione quando si esporta un pattern mediante trascinamento del campo MIDI export su una traccia MIDI all'interno della propria applicazione host.
- L'ingresso MIDI esterno non è influenzato da questa impostazione, è cioè possibile suonare tutte le articolazioni.

## Mixaggio

Ciascun agente è fornito di un mixer **Agent** dedicato che contiene una serie di opzioni e impostazioni agente-specifiche.

Il mixer **AUX**, il mixer **Kit** e il mixer **Master** sono disponibili per tutti gli agenti e sono descritti in un capitolo separato.

LINK CORRELATI

[Mixaggio e gestione degli effetti a pag. 93](#)

## Mixer Agent



Nell'angolo superiore destro del mixer **Agent** si trovano i controlli **Mute** e **Solo** globali.

- Per reinizializzare tutti i pulsanti **Mute** del mixer **Agent**, fare clic sul pulsante **Mute** globale.
- Per reinizializzare tutti i pulsanti **Solo** del mixer **Agent**, fare clic sul pulsante **Solo** globale.

## Groups

La sezione sinistra del mixer contiene dei canali gruppo dedicati per cassa, rullante, charleston, tom, piatti e strumenti percussivi.

## Microfoni d'ambiente e overhead

La linguetta **Room/OH** contiene i canali relativi ai microfoni d'ambiente e overhead.

## Canale Kit Mix

La sezione **Kit Mix** contiene il channel strip per l'uscita del **Kit Mix**.

Per il canale di uscita **Kit Mix** è possibile aggiungere un effetto **Tube Saturator**.

- Per attivare l'effetto **Tube Saturator** fare clic sul relativo pulsante **On/Off**.
- Per modificare il suono dell'effetto, regolare il parametro **Drive**.

## Parametri dei canali

I canali presentano i seguenti parametri:

### Level

Regola il volume del canale.

### Pan

Definisce la posizione del suono nel panorama stereo.

### Mute

Mette in mute il canale.

### Solo

Mette in solo il canale e in mute tutti gli altri canali. È possibile mettere in solo più canali contemporaneamente.

### Peak Level

Indica il livello più alto nel bus.

- Per reinizializzare il livello di picco, fare clic sul campo testuale.

### Output

Ciascun canale può essere assegnato all'uscita principale di Groove Agent SE o a una delle singole uscite.

- Fare clic sul campo **Output** per aprire il menu a tendina contenente le uscite disponibili.

### AUX Sends 1-4

Utilizzare questi controlli per inviare il segnale ai bus AUX corrispondenti dell'agente.

### Width (solo Channel Strip Room e Overhead)

Regola l'ampiezza stereo del segnale da mono a stereo.

## Equalizzatore ed effetti del mixer Agent

Nella sezione inferiore del mixer **Agent** è possibile definire le impostazioni relative all'equalizzazione e agli effetti per i gruppi.



Se è selezionato un determinato channel strip, la sezione sotto i canali del mixer visualizza gli effetti in insert per quel canale. L'ordine degli effetti può essere modificato trascinando le relative linguette. Per visualizzare i parametri di un effetto in insert, selezionare la linguetta corrispondente.

- Per attivare un effetto in insert, fare clic sul pulsante **On/Off** corrispondente.

Ciascun canale dispone di un equalizzatore, un vintage compressor, un tape saturator e un envelope shaper per gli effetti in insert. Questi effetti corrispondono agli effetti plug-in inclusi aventi lo stesso nome.

LINK CORRELATI

[Studio EQ a pag. 102](#)

[VintageCompressor a pag. 123](#)

[Tape Saturator a pag. 110](#)

[Envelope Shaper a pag. 132](#)

## Preset del mixer

È possibile creare dei preset del mixer per Acoustic Agent SE. Questi preset contengono tutte le impostazioni relative al mixer **Agent**, al mixer **AUX** e al mixer **Kit** per il kit caricato.

I preset del mixer possono essere applicati solamente al kit per il quale sono stati salvati, per il fatto che il numero di strumenti utilizzati e di canali del mixer variano da un kit all'altro. Ciascun kit dispone di un proprio set di preset.

I controlli per il caricamento, il salvataggio e l'eliminazione dei preset del mixer si trovano a sinistra della linguetta **ROOM/OH**.

# Mixaggio e gestione degli effetti

Le operazioni di mixaggio vengono eseguite nella pagina **Mixer**.

Per ciascun agente è disponibile uno specifico mixer **Agent**. Le funzioni del mixer **Agent** sono descritte nei singoli capitoli relativi agli agenti.

La pagina **Mixer** contiene le schede relative al mixer **Agent**, al mixer **AUX**, al mixer **Kit** e al mixer **Master**. L'ordine delle linguette rappresenta il flusso del segnale.

## Mixer AUX

Il mixer **AUX** 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. Ciascun agente dispone di un proprio mixer **AUX**. Ciò significa che è possibile ad esempio utilizzare diversi effetti di riverbero in mandata per i diversi agenti. Tutte le impostazioni relative al mixer **AUX** vengono salvate nei preset dei kit.

## Parametri



### Output

Da questo menu a tendina è possibile selezionare una delle 16 uscite disponibili per il bus AUX oppure inviare il segnale al mixer **Kit**.

### Level

Consente di impostare il livello del bus AUX.

### Pan

Imposta la posizione del bus AUX nel panorama stereo.

### Mute

Mette in mute il bus AUX.

### Slot degli effetti

I 4 slot a destra di ciascuna striscia di canale possono essere utilizzati per aggiungere degli effetti in insert allo slot.

## Mixer Kit

Il mixer **Kit** contiene la striscia di canale relativa al bus assegnato allo slot dei kit.

### Parametri



### Output

Da questo menu a tendina è possibile selezionare una delle 16 uscite disponibili.

### Level

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

### Pan

Imposta la posizione dello slot nel panorama stereo.

### Mute

Mette in mute lo slot.

### Solo

Mette in solo lo slot.

### Indicatore di livello

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

### Indicatore del livello di picco

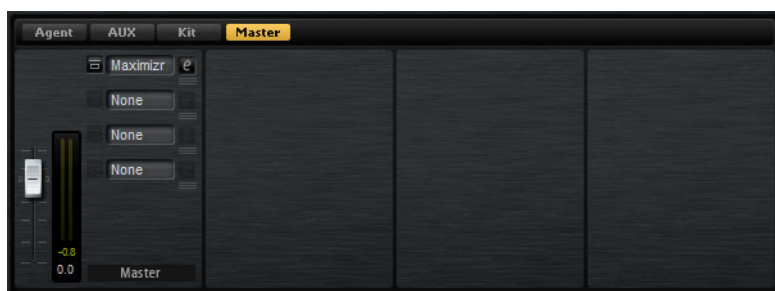
Questo indicatore visualizza il livello più alto nel bus, in dB. Per reinizializzare l'indicatore di picco fare clic sul campo valori.

### Slot degli effetti

I 4 slot a destra della striscia di canale possono essere utilizzati per aggiungere degli effetti in insert allo slot.

## Mixer Master

Il mixer **Master** visualizza il canale relativo al bus di uscita stereo Master, il quale può portare fino a 4 effetti in insert utilizzabili ad esempio per aggiungere un equalizzatore 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

Ciascun agente in Groove Agent SE dispone di un mixer **AUX** con 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, sotto forma 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 offre 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** relativo allo 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, fare clic sulla relativa icona di trascinamento sotto il pulsante edit e trascinarla nello slot desiderato. In tal modo si va a sostituire qualsiasi effetto precedentemente caricato in quello slot.
- Per modificare l'ordine degli effetti, fare clic sull'icona di trascinamento sotto il pulsante edit e trascinarla in una nuova posizione tra due slot.
- Per copiare un effetto in un altro slot, tenere premuto [Alt]/[Opzione], fare clic sull'icona di trascinamento sotto il pulsante edit e trascinarla nel nuovo slot. In tal modo si va a sostituire qualsiasi effetto precedentemente caricato in quello slot.

### NOTA

È inoltre possibile copiare gli effetti tra i diversi mixer. Trascinare prima un effetto sulla linguetta del mixer corrispondente. Quindi trascinarlo nella posizione in cui si desidera inserirlo.

---



- Per copiare un effetto e inserirlo tra due slot, tenere premuto [Alt]/[Opzione], fare clic sull'icona di trascinamento sotto il pulsante edit e trascinarla tra due slot.

NOTA

È inoltre possibile copiare gli effetti tra i diversi mixer. Trascinare prima un effetto sulla linguetta del mixer corrispondente. Quindi trascinarlo nella posizione in cui si desidera inserirlo.

---

# 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.

#### Pre-Delay

Determina quanto tempo passa prima dell'applicazione del riverbero. Questo parametro consente di simulare stanze più ampie aumentando il tempo impiegato dalla prima riflessione per raggiungere l'ascoltatore.

#### Early Reflections

È qui possibile selezionare un pattern di prime riflessioni; in esso sono contenuti i delay più importanti per conferire le informazioni chiave relative all'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

Consente di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Se l'effetto viene utilizzato in mandata, impostare questo parametro sul valore massimo dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale con/senza effetto tramite la mandata.

## 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 5000ms. 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 enfattizzazione 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 12 dB. 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 parallelo in cui la risonanza dipende dalla quantità di guadagno.
- La modalità **Constant Q** utilizza dei filtri in parallelo, in cui la risonanza viene aumentata quando si enfatizza il guadagno.

### Range

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

### Invert

Attivarlo per invertire la curva di equalizzazione.

## Flatten

Riporta tutte le bande di frequenza a 0 dB.

## 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.



- Per regolare le bande di frequenza **Low**, **Mid** e **Hi**, fare clic e trascinare i punti di EQ.
- Per eseguire delle regolazioni di precisione per le bande di frequenza **Low**, **Mid** e **Hi**, premere [Shift] e trascinare i punti di EQ.
- Per impostare un parametro sul valore zero, premere [Ctrl]/[Comando] e cliccarci sopra.
- Per modificare i diversi valori di **Gain** cliccarci sopra e spostare il mouse verso l'alto o verso il basso.

### Low Gain

Imposta la quantità di attenuazione o enfattizzazione per la banda bassa.

### 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.

### Indicatore del livello di uscita

Indica il livello del segnale di uscita.



## 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**

Attivare questo pulsante 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'involuppo 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

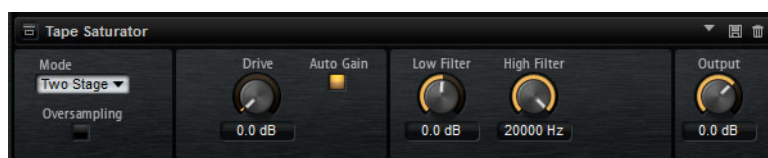
Regola il livello di uscita del suono.

### 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

Se questo parametro è attivato, l'effetto richiede una 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 1000Hz di +/- 3dB.

### High Filter

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

### Output

Determina il livello del segnale in uscita.

## Tube Saturator

Questo effetto arricchisce il suono aggiungendo al segnale audio gli armonici caratteristici, propri delle valvole saturate.

### Oversampling

Aumenta la precisione dell'effetto mediante oversampling.

#### NOTA

Se questo parametro è attivato, l'effetto richiede una maggiore potenza di processamento.

### Drive

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

### Low Filter Gain

Consente di ridurre l'intervallo delle basse frequenze fino a 6dB prima della saturazione.

### High Filter Gain

Consente di regolare l'intervallo delle alte frequenze di +/- 6dB prima della saturazione.

### 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

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

#### Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

#### Phase

Esponde 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

Attivare questo pulsante 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

Attivare questo pulsante 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'involuppo 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

Attivare questo pulsante 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'involucro 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 effetto 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 una 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.

Esso presenta dei controlli separati per guadagno di **Input** e di **Output**, **Attack** e **Release**. 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

Consente di determinare il valore di compressione. Più alto è il guadagno in ingresso, maggiore sarà la compressione 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 parte iniziale del segnale passerà oltre non processata.

### Punch

Se il pulsante è attivo, la prima fase di attacco del segnale viene mantenuta, conservando il punch originale nel materiale audio, anche se 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 è attivato il pulsante **Auto**, il plug-in individua un'impostazione di release ottimale per il 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

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 a 12 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 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 attivato il pulsante **Auto**, il plug-in individua un'impostazione di release ottimale per il materiale audio utilizzato.

### Mix

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

Attiva 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 gate.

### Pulsanti dei filtri (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 (da 50 a 20.000 Hz)

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, questa opzione imposta la frequenza centrale del filtro.

### Q-Factor

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, questa opzione 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

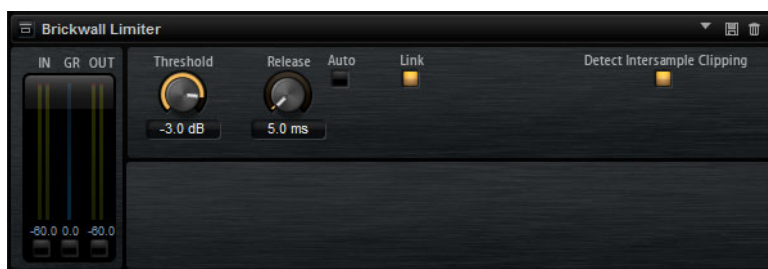
Questo parametro non è disponibile quando è attivato il pulsante **Auto**.

## 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 1 ms. 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)

Determina il livello al quale il limiter entra in funzione. Vengono processati solamente i livelli del segnale al di sopra della soglia impostata.

## Release(ms o modalità Auto)

Determina la quantità di tempo impiegata dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivato il pulsante **Auto**, il plug-in individua un'impostazione di release ottimale per il materiale audio utilizzato.

## 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.



### Output (da -24 a 6 dB)

Imposta il livello massimo di uscita.

### Optimize

Determina la potenza del segnale.

### Soft Clip

Se questo pulsante è attivato, il Maximizer inizia a limitare o ad applicare il clipping al segnale in maniera morbida. Allo stesso tempo, vengono generati degli armonici che aggiungono il calore tipico delle apparecchiature a valvole 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

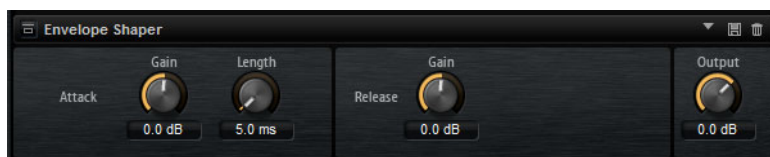
Determina se il segnale in ingresso viene analizzato in base al picco o ai valori RMS, oppure a un mix di entrambi. Allo 0% il Gate utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che il Gate percepisce direttamente il livello di picco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

Aumenta la quantità di 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

La maggior parte dei parametri di Groove Agent SE possono essere automatizzati direttamente dall'applicazione host, sia che si tratti di parametri relativi ai 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.

Se si sta lavorando con dei kit di Beat Agent SE, i parametri automatizzati controllano sempre i parametri dei pad nella loro interezza e non dei 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

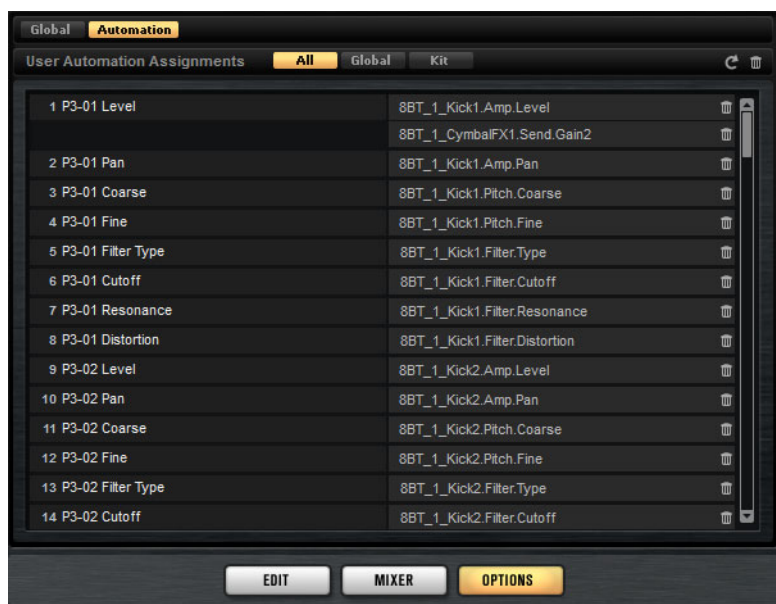
Di default, i parametri più importanti per i 16 pad del gruppo 3 sono già assegnati ai parametri di automazione.

- 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**.

## Pagina Automation

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

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



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.

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. Per modificare il volume o il pan relativi a uno slot dei kit, inviare dei messaggi CC#7 o CC#10 sul canale MIDI corrispondente dello slot.

---

## 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

[MIDI Controller a pag. 144](#)

## 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 degli slot dei kit, la sezione master e i riquadri di performance.

### 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**.

### Polyphony

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 attuali monitorando il numero di campioni che sono al momento riprodotti.

### 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

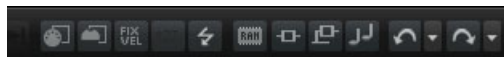
Per visualizzare una serie di informazioni relative alla versione e al build number, fare clic sul logo del plug-in. Si apre così un box di informazioni. Per chiudere il box, cliccarci sopra o premere [Esc] sulla tastiera del computer.

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.

## Toolbar

La toolbar contiene una serie di funzioni globali estremamente utili.



### MIDI Follow



Se questo pulsante è attivato e si attiva un campione o si riproduce uno strumento attraverso la tastiera, questi vengono automaticamente visualizzati nell'editor corrispondente (il campione viene visualizzato automaticamente nel **Sample** editor, mentre lo strumento appare automaticamente nel **Pattern** editor).

## 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



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.

### NOTA

Il numero di operazioni di annullamento/ripetizione effettivamente disponibili dipende dall'impostazione **Number of Undo Steps** presente nella pagina **Options**.

## 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.

## Pagina Options

La pagina **Options** contiene le impostazioni relative alle performance del sistema, delle 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

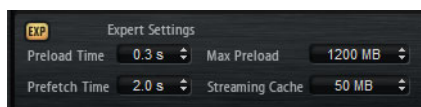
Questi display forniscono informazioni sul carico di memoria in MB, in base alle impostazioni correnti del cursore Balance.

### Max Preload

Determina la quantità massima di RAM utilizzata da parte di Groove Agent SE per il pre-caricamento dei campioni. Nella maggior parte dei casi, i valori di default sono sufficienti. Potrebbe tuttavia risultare necessario ridurre questi valori, ad esempio quando si lavora con altre applicazioni o plug-in che richiedono un elevato utilizzo di memoria.

### Expert Mode

Attivare questo pulsante se si desidera regolare le impostazioni della sezione **Disk Streaming** con un dettaglio più elevato.



- Il parametro **Preload Time** definisce la porzione della parte iniziale dei campioni che viene pre-caricata nella RAM. Valori più elevati consentono di attivare in breve tempo un numero maggiore di campioni.
- Il parametro **Prefetch Time** determina la portata della funzione read-ahead (o prelettura) nella RAM durante lo streaming dei campioni per una voce in riproduzione. Valori più elevati consentono maggiori velocità di trasferimento dal disco, e generalmente per più voci. Per contro, ciò richiede una dimensione maggiore della cache per lo streaming nella RAM. Se si aumenta il valore del parametro **Prefetch Time**, si consiglia di aumentare anche il valore di **Streaming Cache**.
- Il parametro **Streaming Cache** determina la quantità di RAM riservata per il prefetch. La dimensione effettivamente necessaria dipende dal valore di Prefetch Time impostato, dal numero di voci riprodotte contemporaneamente e dal formato audio dei campioni. Ad esempio, frequenze di campionamento e bit rate più elevati necessitano di un quantitativo maggiore di RAM.

## 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.

### Number of Undo Steps

Specifica il numero di step di annullamento disponibili.

### 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.

## Key Commands

Aprire la finestra di dialogo **Key Commands** in cui è possibile visualizzare e assegnare dei comandi da tastiera.

## Reset Messages

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

## 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.

#### NOTA

Le assegnazioni dei controller per i parametri Volume (CC 007) e Pan (CC 010) sono fisse e non possono essere modificate o rimosse. Per modificare il volume o il pan relativi a uno slot dei kit, inviare dei messaggi CC#7 o CC#10 sul canale MIDI corrispondente dello slot.

### 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.

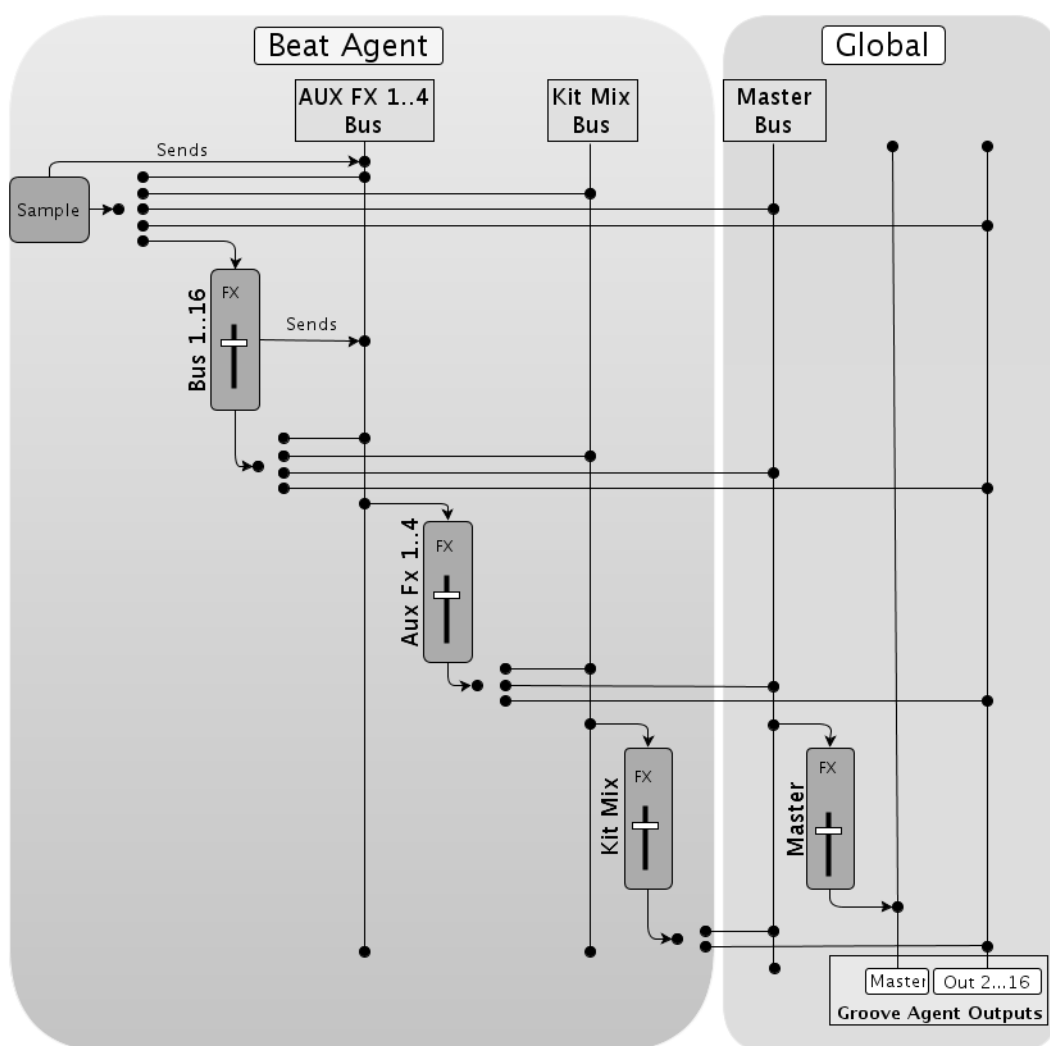
#### LINK CORRELATI

[Automazione e controller MIDI a pag. 134](#)

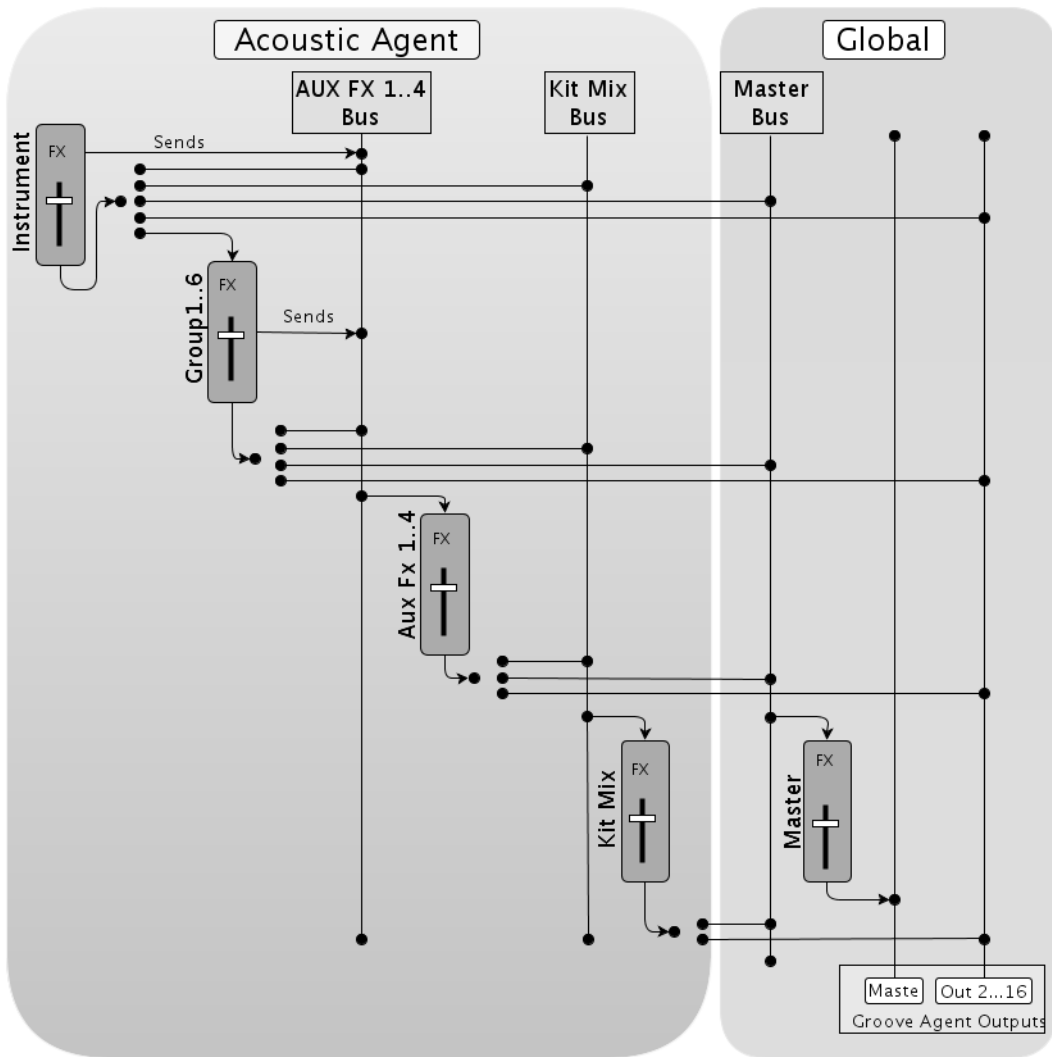


# Diagrammi di assegnazione del mixer

## Assegnazioni in Beat Agent SE



## Assegnazioni in Acoustic Agent SE



# Indice analitico

## A

- Acoustic Agent SE [77](#)
  - Modifica dei pattern [83](#)
  - Sound Editing [77](#)
- Automazione
  - Panoramica [134](#)

## B

- Beat Agent SE [39](#)
  - Esportare i file [74](#)
  - Importare i file [74](#)
  - Mixaggio [72](#)
  - Modifica dei pattern [71](#)
  - Sound Editing [39](#)

## C

- Campioni mancanti
  - Trovare [75](#)
- Compressor [123](#)
- Contenuti di Groove Agent ONE [5](#)
- Controller MIDI
  - Assegnare [136](#)
  - Intervallo di un parametro [137](#)
  - Panoramica [135](#)

## E

- Editing assoluto [40](#)
- Editing relativo [40](#)
- Effects
  - Panoramica [95](#)
  - Utilizzare [96](#)

## Effetti [93](#)

- Auto Filter [105](#)
- Chorus [112](#)
- Compressor [122](#)
- Distortion [109](#)
- Envelope Shaper [132](#)
- Envelope Stereo Pan [132](#)
- Expander [129](#)
- Flanger [112](#)
- Gate [130](#)
- Graphic EQ [103](#)
- Limiter [126](#)
- MorphFilter [108](#)
- Multi Delay [100](#)
- Phaser [115](#)
- Ring Modulator [116](#)
- Step Flanger [114](#)
- Studio EQ [102](#)
- Tape Saturator [110](#)
- Vintage Ensemble [120](#)
- Effetti di assegnazione [132](#)
- Effetti di delay [98](#)
- Effetti di dinamica [122](#)
- Effetti di distorsione [109](#)
- Effetti di equalizzazione [102](#)
- Effetti di filtro [105](#)
- Effetti di modulazione [112](#)
- Effetti di riverbero [98](#)
- Effetti panner [132](#)
- Esportare
  - Kit contenenti campioni [75](#)

## F

- File GAK
  - Importare [74](#)
- File MPC
  - Importare [74](#)
- File REX
  - Importare [74](#)

## I

- Instrument pad [24](#)
  - Effetti MIDI [27](#)
- Intervalli dei valori
  - Regolazione [17](#)
- Inviluppi
  - Modificare [48](#)

## K

- Kit
  - Caricare [13](#)
  - Panoramica [5](#)

## L

- Loop segmentati
  - Importare [74](#)

## M

- Menu contestuale dei kit [15](#)
- Mixaggio [93](#)

## P

- Pagina Edit
  - La scheda Amp [57](#)
  - La scheda Filter [55](#)
  - La scheda Main [45](#)
  - La scheda Pitch [53](#)
  - La scheda Sample [59](#)
  - La scheda Slice [69](#)
  - La vista della mappatura [43](#)
- Pagina Effects [96](#)
- Pagina Options [141](#)
- Pattern pad [31](#)
- Preset
  - Panoramica [5](#)
  - Preset modulo [20](#)
  - Preset VST [20](#)
- Pulsante ABS [40](#)
- Pulsante REL [40](#)

## R

- Rack dei kit [14](#)

## S

- Selezione multipla [17](#)
- Sezione Master [138](#)
- Sezione Pad [22](#)
  - Instrument pad [24](#)
  - Pattern pad [31](#)
- Slot degli effetti [96](#)
- Slot dei kit [13](#)

## T

- Trovare i campioni mancanti [75](#)