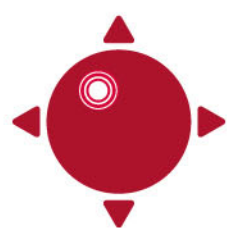


Manuale Operativo



HALION SONIC SE₂

Matthias Klag, Michael Ruf

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

Traduzione: Filippo Manfredi

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Tutti i diritti riservati.

Indice

| | | | |
|-----------|---|-----------|---|
| 4 | Introduzione | 83 | Funzioni e impostazioni globali |
| 4 | Panoramica della finestra | 83 | La sezione delle funzioni del plug-in |
| 5 | Tracce instrument e rack dei VST Instrument | 85 | Il nome del plug-in e il logo Steinberg |
| 5 | Informazioni sui programmi, sui layer, sui multi, sulle pagine macro e sui preset | 85 | Le Toolbar |
| 7 | Metodologie di editing comuni | 86 | La pagina Options |
| 7 | Preset | | |
| 9 | Gestione dei suoni | | |
| 9 | Caricamento dei programmi | | |
| 9 | Multi Program Rack | | |
| 10 | Il menu contestuale dello slot | | |
| 12 | Modifica dei programmi | | |
| 12 | La pagina Macro | | |
| 14 | La pagina Macro di Trip | | |
| 25 | Editing MIDI | | |
| 25 | Pagina MIDI | | |
| 26 | Modificare l'intervallo dei tasti | | |
| 26 | Modificare l'intervallo della velocity | | |
| 27 | Filtraggio dei controller | | |
| 27 | Controller MIDI | | |
| 31 | Mixaggio e gestione degli effetti | | |
| 31 | Mixaggio | | |
| 32 | Gestione degli effetti | | |
| 34 | Riferimento degli effetti | | |
| 34 | Effetti di riverbero e delay | | |
| 38 | Effetti di equalizzazione | | |
| 40 | Effetti di filtro | | |
| 45 | Effetti di distorsione | | |
| 49 | Effetti di modulazione | | |
| 58 | Effetti di dinamica | | |
| 64 | Effetti panner | | |
| 65 | Effetti legacy di HALion 3 | | |
| 77 | La sezione Performance | | |
| 77 | I controlli di performance | | |
| 78 | I controlli rapidi | | |
| 79 | I Trigger Pad | | |

Introduzione

Panoramica della finestra

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



La finestra è divisa in diverse sezioni:

- Il **Multi Program Rack** sulla sinistra.
- Il riquadro di editing sulla destra, contenente le pagine **Edit**, **MIDI**, **Mix**, **Effects** e **Options**.
- La sezione performance in basso, contenente i trigger pad, i controlli rapidi, i controlli di performance e il controllo a sfera.
- La sezione relativa alle funzioni del plug-in in alto.
- Le toolbar sopra il riquadro di editing.

Opzioni di visualizzazione

Sono disponibili 2 diverse opzioni di visualizzazione: la vista editor a grandezza intera e la vista player di dimensioni più ridotte. Nella vista player sono visibili solamente le funzioni del plug-in, i trigger pad, i controlli rapidi e i controlli di performance.

- Fare clic sul pulsante **p** nella toolbar sopra il riquadro di editing per alternare le viste. Quando è attiva la vista player, l'icona del pulsante cambia in **e**, a indicare che facendo nuovamente clic si ritorna alla vista editor.

Tracce instrument e rack dei VST Instrument

HALion Sonic SE può essere sia utilizzato in una traccia instrument, oppure caricato nel rack dei VST Instrument. In entrambi i casi, è possibile caricare fino a 16 programmi contemporaneamente.

Tuttavia, quando si utilizza HALion Sonic SE su una traccia instrument, tutti e 16 gli slot vengono assegnati all'uscita principale. Configurando più slot dei programmi sullo stesso canale MIDI è possibile creare suoni splittati e suoni su più layer, da poter quindi utilizzare su una traccia instrument.

Informazioni sui programmi, sui layer, sui multi, sulle pagine macro e sui preset

Programmi

Un programma è costituito da uno strumento o da un suono complessi, che combinano fino a quattro layer. Spesso, un programma contiene un layer singolo dotato già di tutte le componenti necessarie, come ad esempio la parte relativa alla sintesi o gli effetti in insert. I programmi aggiungono la possibilità di combinare tra loro diversi layer, in modo da creare dei suoni con un livello di complessità ancora maggiore, oppure di realizzare delle combinazioni dei suoni che si desidera poter caricare come un'unica entità. Un esempio tipico di ciò potrebbe essere uno split basso/piano o un suono su più layer di archi/piano.

Multi

HALion Sonic SE è un plug-in multitimbrico in grado di caricare fino a 16 suoni (o programmi) e di combinarli tra loro. Una tale combinazione è chiamata programma multi (chiamato anche multi come abbreviazione). I multi possono essere utilizzati per sovrapporre più programmi o per creare dei suoni splittati, assegnando ad esempio diversi programmi allo stesso canale MIDI. Tuttavia, il loro utilizzo più comune consiste nel creare dei set di suoni, in cui diversi strumenti sono assegnati a singoli canali MIDI.

Preset

È possibile salvare e caricare tutti i tipi di suoni sottoforma di preset; è cioè possibile creare dei preset per i singoli programmi e per i multi.

Contenuti e struttura delle cartelle

HALion Sonic SE viene fornito con una vastissima quantità di contenuti sonori pronti all'uso. Questi contenuti, costituiti da centinaia di multi, programmi e layer, sono protetti da scrittura. Ciò significa che è possibile modificare i file dei contenuti di fabbrica per il tempo in cui questi sono caricati, ma non è possibile sovrascriverli e rendere le modifiche permanenti. Per salvare qualsiasi tipo di modifica ai contenuti di fabbrica, è necessario salvare i file con un nuovo nome e in una posizione predefinita. Questi file hanno estensione *.vstpreset* e vengono chiamati «contenuti utente». È possibile categorizzare e cercare i contenuti utente nello stesso modo in cui vengono cercati i contenuti di fabbrica. I contenuti utente vengono salvati in una struttura a cartelle predefinita sul proprio hard disk (il percorso esatto dipende dal sistema operativo utilizzato). È possibile creare delle sottocartelle all'interno di questa struttura, in modo da facilitare lo spostamento e lo scambio di contenuti.

Metodologie di editing comuni

Preset

HALion Sonic 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 HALion Sonic SE.

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

NOTA

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

Gestione dei preset sezione e modulo

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

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

NOTA

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

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

Gestione dei preset VST

Caricare i preset VST

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

Salvare i preset VST

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

NOTA

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

Gestione dei suoni

Caricamento dei programmi

I programmi possono essere caricati in vari modi:

- Tramite drag & drop da MediaBay o da Windows Explorer/Mac OS Finder.
- Dal menu contestuale di uno slot nel Multi Program Rack.
- Tramite clic sul pulsante **Load Program** a destra dello slot.

NOTA

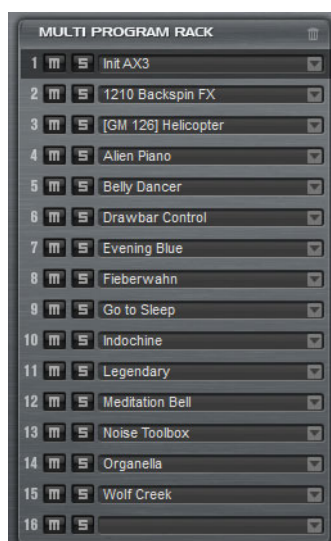
I programmi contenenti un numero elevato di campioni potrebbero impiegare del tempo per il caricamento.

LINK CORRELATI

[Il menu contestuale dello slot a pag. 10](#)

Multi Program Rack

Il **Multi Program Rack** dispone di 16 slot, ciascuno dei quali può contenere un programma.



Ciascuno slot dispone di un pulsante **Mute** e di un pulsante **Solo**. È possibile mettere in mute e in solo più programmi contemporaneamente. Il numero a sinistra di ciascuno slot si illumina quando vengono rilevati dati MIDI in entrata.

Quando si seleziona uno slot nel **Multi Program Rack**, le impostazioni e i parametri disponibili per quel programma vengono visualizzati nelle diverse pagine del riquadro di editing.

Il pulsante a forma di cestino nella parte superiore-destra del **Multi Program Rack** consente di rimuovere tutti i programmi attualmente caricati. Ciò non comporta la reinizializzazione di alcun parametro indipendente dai programmi, come ad esempio le impostazioni relative agli effetti o agli slot.

Il menu contestuale dello slot

Il menu contestuale offre diverse funzioni per la gestione dei programmi.

Load Program

Apri il pannello di caricamento dei programmi. Fare doppio-clic su un programma per caricarlo in quello slot.

Save Program

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

Save Program As

Consente di salvare il programma con un nuovo nome.

Save All Programs

Consente di salvare tutti i programmi come preset VST.

Remove Program

Rimuove il programma dallo slot.

Revert to last saved Program

Elimina qualsiasi modifica apportata al programma a partire dall'ultimo salvataggio effettuato.

Cut Program

Copia il programma e lo rimuove dallo slot.

Copy Program

Copia il programma.

Paste Program

Incolla il programma caricato nello slot. Se lo slot contiene già un programma, questo viene sostituito.

Rename Program

Consente di rinominare un programma.

Reset Slot

Riporta lo slot ai valori di default.

Reset All Slots

Riporta tutti gli slot ai valori di default.

NOTA

È anche possibile tagliare, copiare e incollare i programmi da un'istanza del plug-in a un'altra.

Modifica dei programmi

La pagina Macro

I contenuti di fabbrica dispongono di una pagina Macro per ciascun layer di un programma.

Questa pagina consente di configurare i parametri più importanti. Se un programma è costituito da più layer, è possibile accedere alle diverse pagine facendo clic su uno dei relativi pulsanti (L1, L2, L3, L4) nella barra del titolo della pagina Macro.

La pagina Macro è divisa nelle seguenti sezioni: **Voice/Pitch**, **Filter** e **Amplifier**.



La sezione Voice/Pitch

Questa sezione offre l'accesso ai parametri di intonazione.

Octave

Regola l'intonazione in ottave.

Coarse

Regola l'intonazione in semitoni.

Fine

Consente di regolare l'intonazione con precisione al centesimo.

Pitchbend Up/Down

Definisce l'intervallo per la modulazione che viene applicato quando si muove la rotellina del pitchbend.

Polyphony

Determina il numero di note che è possibile suonare contemporaneamente.

Mono Mode

Quando questo parametro è attivo, è possibile suonare una sola nota alla volta e il controllo **Polyphony** non è disponibile.

La sezione Filter

Questa sezione consente di regolare le impostazioni di filtro. Questi parametri agiscono da compensazione, cioè aumentano o riducono i valori effettivi.

NOTA

Questa sezione è disponibile solamente quando viene utilizzato un filtro.

Cutoff

Regola il timbro del layer.

Resonance

Enfatizza le frequenze intorno alla frequenza di cutoff.

Attack

Aumenta o riduce il tempo di attacco dell'involuppo del filtro.

Release

Aumenta o riduce il tempo di rilascio dell'involuppo del filtro.

La sezione Amplifier

Questa sezione offre l'accesso alle impostazioni relative a livello e pan. È qui inoltre possibile regolare i tempi di attacco e rilascio degli involuipi dell'amplificatore in maniera individuale.

Level

Regola il livello del layer.

Pan

Imposta la posizione del layer nel panorama stereo.

Attack

Compensa il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore. Valori positivi causano la riduzione del tempo di attacco, mentre valori negativi ne provocano l'aumento.

Decay

Compensa il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore. Valori positivi causano la riduzione del tempo di decadimento, mentre valori negativi ne provocano l'aumento.

La pagina Macro di Trip

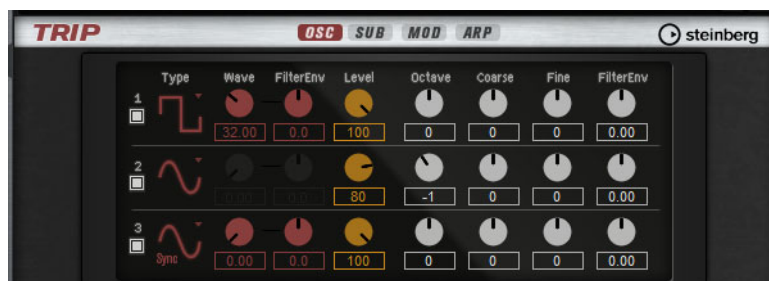
Trip è un synth virtuale analogico dotato di tre oscillatori, un sub-oscillatore, un ring modulator e un noise generator.



Dotato di una sezione di filtro estremamente flessibile che offre 13 forme di filtro e 5 diverse modalità, Trip offre un'architettura sonora di altissimo livello, unita a una grande facilità d'utilizzo. Grazie all'arpeggiatore e allo step sequencer integrati, che forniscono 4 diversi stili di arpeggio preconfigurati per ciascun preset, Trip è una vera fonte d'ispirazione.

La pagina Oscillator

Oltre alle classiche forme d'onda tipiche dei sintetizzatori (sinusoidale, triangolare, a dente di sega e quadra), i 3 oscillatori offrono delle versioni sync aggiuntive, con oscillatori master integrati.



Per attivare gli oscillatori, fare clic sui relativi pulsanti **On/Off**.

NOTA

Si raccomanda di disattivare gli oscillatori quando non sono necessari, poiché essi utilizzano dei cicli della CPU anche se non vengono uditi (ad esempio in una situazione in cui il livello è impostato a 0%).

OSC 1/2/3 Type

Il parametro Oscillator Type definisce il carattere sonoro di base dell'oscillatore. Il menu a tendina elenca le forme d'onda, seguite dal tipo di algoritmo. Sono disponibili i seguenti algoritmi:

- L'algoritmo **PWM** (pulse width modulation) è supportato solamente dalla forma d'onda quadra. Il parametro **Waveform** definisce il rapporto tra la parte alta e la parte bassa dell'onda quadra. Un valore del 50% produce un'onda quadra pura. Con impostazioni inferiori o superiori al 50 %, l'oscillatore produce onde rettangolari.
- L'algoritmo **Sync** offre diversi oscillatori hard-sync, in cui ciascuno di essi è una combinazione di un oscillatore master e di un oscillatore slave. La forma d'onda dell'oscillatore slave (sinusoidale, triangolare, a dente di sega e quadra) viene reinizializzata con ciascun ciclo completo dell'onda dell'oscillatore master. Ciò significa che un singolo oscillatore è già in grado di produrre un suono ricco senza dover utilizzare altri oscillatori come slave o master. I parametri della forma d'onda regolano l'altezza dell'oscillatore slave, producendo il tipico suono sync.

Waveform

Modifica il suono dell'algoritmo dell'oscillatore. L'effetto prodotto dipende dal tipo di oscillatore selezionato.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente per i tipi di oscillatori che consentono la modulazione della forma d'onda.

Filter Envelope Wave Amount

Specifica il grado in cui la modulazione dell'involucro del filtro influenza la forma d'onda dell'oscillatore.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente per i tipi di oscillatori che consentono la modulazione della forma d'onda.

Level

Regola il livello di uscita dell'oscillatore.

Octave

Regola l'altezza in step di un'ottava.

Coarse

Regola l'altezza in step di un semitono.

Fine

Regola l'altezza in step di un centesimo.

Filter Envelope Pitch Amount

È qui possibile specificare la quantità di modulazione dell'involuppo del filtro sull'altezza dell'oscillatore.

La pagina Sub

La pagina Sub contiene le impostazioni relative al sub-oscillatore, al ring modulator e al noise generator.



Per attivare il sub-oscillatore, il ring modulator e il noise generator, fare semplicemente clic sui relativi pulsanti **On/Off**.

NOTA

Si raccomanda di disattivare il sub-oscillatore, il ring modulator e il noise generator se non sono necessari, poiché essi utilizzano dei cicli della CPU anche se non vengono uditi (ad esempio in una situazione in cui il livello è impostato a 0%).

Sub Oscillator

L'altezza del sub-oscillatore è sempre di un'ottava più bassa rispetto all'altezza complessiva. L'altezza complessiva è determinata dalle impostazioni **Octave** nella sezione Trigger and Pitch.

Sub Oscillator Type

La forma d'onda del sub-oscillatore. È possibile scegliere tra Sine, Triangle, Saw, Square, Pulse Wide e Pulse Narrow.

Sub Oscillator Level

Regola il livello di uscita del sub-oscillatore.

Ring Modulator

Il Ring Modulator Produce le somme e le differenze tra le frequenze di due segnali.

Ring Modulation Source 1/2

Consente di selezionare le sorgenti della ring modulation. È possibile selezionare **OSC1** o **Sub** come Source 1 e **OSC2** o **OSC3** come Source 2.

NOTA

Accertarsi che gli oscillatori corrispondenti siano attivati quando li si seleziona. In caso contrario, non si sentirà alcun suono.

Ring Modulation Level

Regola il livello di uscita del Ring Modulator.

Noise Generator

Noise Type

Il colore sonoro del rumore. Si può scegliere tra le versioni standard e filtrate attraverso un filtro passa-banda (BPF) del rumore bianco e rosa.

Noise Level

Regola il livello di uscita del noise generator.

La sezione Trigger and Pitch



Polyphony

Se la modalità **Mono** non è attiva, è possibile utilizzare questo parametro per specificare il numero di note che possono essere riprodotte contemporaneamente.

Mono

Attiva la riproduzione monofonica.

Retrig

Questa opzione è disponibile solamente se è attivato il parametro **Mono** e consente la riattivazione di una nota sottratta. Se l'opzione **Retrig** è attivata, una nota che era stata sottratta da un'altra nota viene riattivata se al rilascio della nuova nota si sta ancora tenendo premuta la nota sottratta. In tal modo, è possibile ad esempio suonare dei trilli tenendo premuta una nota e premendo e rilasciando ripetutamente e in maniera rapida un'altra nota.

Trigger Mode

Definisce il comportamento di attivazione per le nuove note. Sono disponibili le seguenti impostazioni:

- In modalità **Normal** una nuova nota viene attivata quando la nota precedente è sottratta.
- In modalità **Resume** l'involuppo viene riattivato, ma riprende al livello della nota sottratta. L'altezza viene impostata sulla nuova nota.
- In modalità **Legato** gli involuppi continuano a essere riprodotti e l'altezza viene impostata sulla nuova nota.

Glide

Consente di piegare l'altezza di due note adiacenti. I migliori risultati sono ottenibili in modalità **Mono**.

Glide Time

Specifica il tempo necessario per piegare l'altezza da una nota all'altra.

Fingered

Attivare questo parametro per piegare l'altezza solamente delle note suonate in legato.

Octave

Regola l'altezza in step di un'ottava.

Pitchbend Up/Down

Definisce l'intervallo per la modulazione che viene applicato quando si muove la rotellina del pitchbend.

La pagina Mod

La pagina Mod contiene le impostazioni del LFO nella sezione superiore e le impostazioni del vibrato in quella inferiore.



Impostazioni del LFO

Freq

Controlla la frequenza della modulazione, cioè la velocità del LFO.

Sync

Quando l'opzione **Sync** è attivata, la frequenza viene impostata in frazioni di beat.

Pitch

Controlla la profondità della modulazione dell'altezza.

Cutoff

Controlla la profondità della modulazione del cutoff del filtro.

Osc1/2/3 Wave

Questi parametri controllano la profondità della modulazione della forma d'onda dei tre oscillatori principali.

NOTA

Questi controlli sono disponibili solamente se il tipo di oscillatore selezionato supporta la modulazione della forma d'onda.

Parametri del Vibrato

Vib Freq

Controlla la frequenza del secondo LFO che viene utilizzato per la modulazione dell'altezza (vibrato).

Vib Depth

Controlla la profondità della modulazione del vibrato.

Cutoff

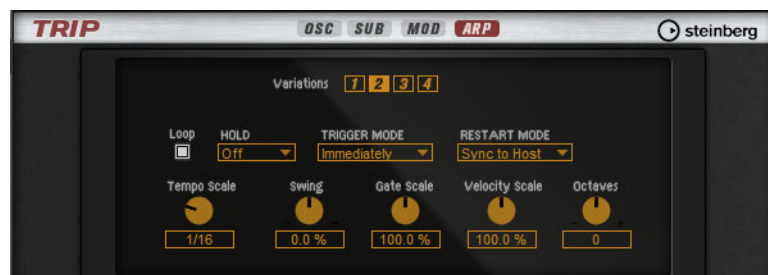
Controlla l'influenza della mod wheel nel cutoff del filtro.

Osc1/2/3 Wave

Questi parametri controllano l'influenza della mod wheel sulla forma d'onda dei tre oscillatori principali. Questi controlli sono disponibili solamente se il tipo di oscillatore selezionato supporta la modulazione della forma d'onda.

La pagina Arp

La pagina Arp contiene le impostazioni relative all'arpeggiatore e allo step sequencer integrati.



Variations

Fare clic sui pulsanti Variations per scorrere le diverse variazioni disponibili.

Loop

Definisce se la frase viene riprodotta una sola volta o in maniera continua sottoforma di loop. Se l'opzione **Loop** è attivata, la frase viene riprodotta in loop.

Hold

Mediante questo parametro è possibile fare in modo che al rilascio dei tasti la frase non venga interrotta o modificata. Inoltre, la modalità **Gated** attiva una riproduzione silenziosa in background al rilascio dei tasti e fa in modo che la riproduzione venga riattivata alla posizione corrente quando i tasti vengono premuti nuovamente. È possibile selezionare una delle seguenti opzioni:

- Se si seleziona **Off**, la frase cambia immediatamente al rilascio di un tasto. La frase si interrompe immediatamente al rilascio di tutti i tasti.
- Se si seleziona **On**, la frase viene riprodotta fino alla fine anche se i tasti vengono rilasciati. Se l'opzione **Loop** è attivata, la frase viene riprodotta in maniera continua in un ciclo.
- Se si seleziona **Gated**, viene avviata la riproduzione della frase con il primo tasto che viene suonato. La frase viene riprodotta in maniera silenziosa in background anche quando i tasti vengono rilasciati e la riproduzione viene ripresa alla posizione corrente quando si preme nuovamente un tasto qualsiasi. In tal modo è possibile controllare il riavvio della riproduzione della frase.

Trigger Mode

Questo parametro definisce quando l'arpeggiatore effettua una scansione per cercare i nuovi tasti suonati sulla tastiera.

- Se è selezionata l'opzione **Immediately**, l'arpeggiatore cerca sempre i nuovi tasti. La frase cambia immediatamente in risposta ai tasti che vengono premuti.
- Se è selezionata l'opzione **Next Beat**, l'arpeggiatore cerca i nuovi tasti in corrispondenza dei nuovi beat. La frase cambia immediatamente in risposta ai tasti che vengono premuti, su ciascun nuovo beat.
- Se è selezionata l'opzione **Next Measure**, l'arpeggiatore cerca i nuovi tasti in corrispondenza delle nuove misure. La frase cambia immediatamente in risposta ai tasti che vengono premuti, su ciascuna nuova misura.

Restart Mode

In base all'opzione selezionata per il parametro Restart Mode e a ciò che si sta suonando, è possibile riavviare la riproduzione dall'inizio della frase.

- Se è selezionata l'opzione **Off**, la frase viene riprodotta in maniera continua e non si riavvia in corrispondenza di cambi di accordo o di nota.
- Se è selezionata l'opzione **New Chord**, la frase si riavvia in corrispondenza di nuovi accordi. Tuttavia, la frase non si riavvia in corrispondenza di note suonate in legato, ad esempio se si suonano delle note aggiuntive a un accordo che si sta già tenendo premuto.
- Se è selezionata l'opzione **New Note**, la frase si riavvia in corrispondenza di ciascuna nuova nota suonata. In questo caso, la frase si riavvia anche in corrispondenza di note suonate in legato.
- Se è selezionata l'opzione **Sync to Host**, la frase si allinea con i beat e le misure dell'applicazione host ogni volta che si avviano i controlli di trasporto.

Tempo Scale

Definisce la frequenza con cui le note vengono attivate, cioè la velocità alla quale la frase è riprodotta. È possibile specificare un valore in frazioni di beat. Si possono impostare anche note col punto e terzine.

Swing

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

Gate Scale

Consente di accorciare o allungare le note della frase. A un valore del 100%, le note vengono riprodotte alla loro lunghezza originale.

Velocity Scale

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

Octaves

Estende la riproduzione della frase su ottave più alte o più basse. Valori positivi estendono la riproduzione su ottave più alte, mentre valori negativi su ottave più basse. Ad esempio, un valore di +1 riproduce prima la frase nell'intervallo di ottava al quale lo si è suonato in origine, quindi ripete la frase un'ottava sopra.

Lavorare con le variazioni

Trip dispone di 4 variazioni che consentono di configurare diverse frasi o variazioni di frasi o loop.

NOTA

Per evitare che le variazioni intervengano a metà di un beat o di una misura, utilizzare le modalità **Next Beat** o **Next Measure** del parametro Trigger Mode.

Creare le variazioni

- Per creare una variazione, fare clic su uno dei relativi pulsanti a destra del parametro Variations e configurare l'arpeggiatore.

La variazione viene modificata istantaneamente e può essere richiamata facendo clic sul pulsante **Variation**.

Copiare le variazioni

È possibile copiare le impostazioni relative alle variazioni tra i pulsanti Variations mediante i comandi corrispondenti nel menu contestuale.

Assegnare le variazioni ai trigger pad



Le variazioni possono essere assegnate ai trigger pad mediante i comandi corrispondenti nel menu contestuale.

Impostazioni Filter e Amplifier

La parte inferiore del riquadro di editing contiene le impostazioni Filter e Amplifier.



La sezione Filter

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.

Cutoff

Controlla la frequenza di cutoff del filtro.

Resonance

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

Distortion

Aggiunge distorsione al segnale. Sono disponibili i seguenti tipi di distorsione:

- **Tube** aggiunge una distorsione calda, tipica delle apparecchiature a valvole.
- **Hard Clip** aggiunge una distorsione brillante, tipica delle apparecchiature a transistor.
- **Bit Reduction** aggiunge una distorsione digitale per mezzo del rumore di quantizzazione.
- **Rate Reduction** aggiunge una distorsione digitale per mezzo dell'aliasing.
- **Rate Reduction Key Follow** aggiunge una distorsione digitale per mezzo dell'aliasing, ma con funzione Key Follow. L'effetto ottenuto dipende dalla tastiera, perciò più in alto si suona, maggiore sarà la frequenza di campionamento.

Env Amount

Controlla la modulazione del cutoff dall'involuppo del filtro.

Velocity

Controlla la modulazione del cutoff dalla velocity.

Key Follow

Regola la modulazione del cutoff utilizzando i numeri nota. Aumentare questo parametro per aumentare il cutoff con note più alte. Al 100%, il cutoff segue esattamente l'altezza riprodotta.

La sezione Filter Envelope

Attack

Controlla il tempo di attacco dell'involuppo del filtro.

Decay

Controlla il tempo di decadimento dell'involuppo del filtro.

Sustain

Controlla il livello di sustain dell'involuppo del filtro.

Release

Controlla il tempo di rilascio dell'involuppo del filtro.

La sezione Amplifier

Level

Controlla il volume complessivo del suono.

Velocity

Controlla la modulazione del livello dalla velocity. A 0, tutte le note vengono riprodotte allo stesso livello.

La sezione Amplifier Envelope

Attack

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

Decay

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

Sustain

Controlla il livello di sustain dell'involuppo dell'amplificatore.

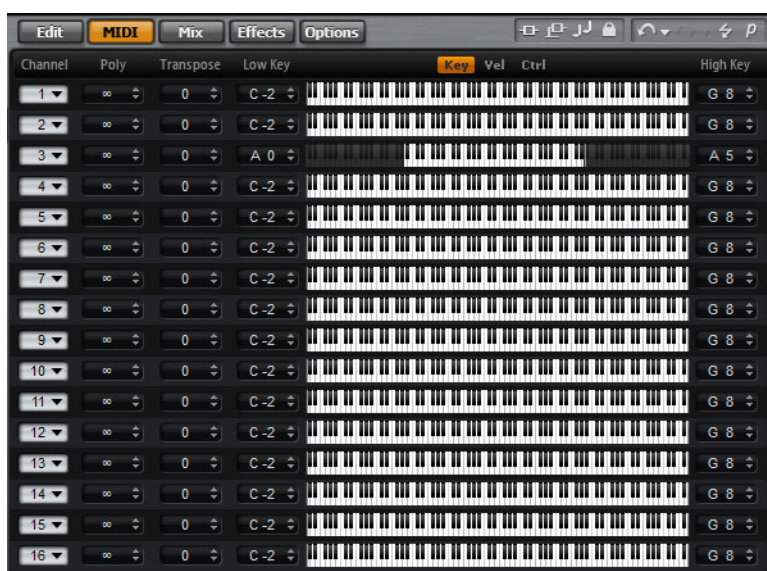
Release

Controlla il tempo di rilascio dell'involuppo dell'amplificatore.

Editing MIDI

Pagina MIDI

La pagina MIDI offre l'accesso ai parametri degli slot MIDI di HALion Sonic SE e include le impostazioni relative al canale MIDI, agli intervalli di tasti e velocity, alla trasposizione e alla polifonia.



Parametri

Channel

Specifica il canale MIDI dello slot. È possibile impostare più slot sullo stesso canale MIDI e attivarli contemporaneamente con lo stesso evento nota.

Poly (Polifonia)

Specifica il numero di note che è possibile suonare contemporaneamente. Poiché i programmi possono contenere fino a 4 layer, il numero di voci risultante (campioni stereo, voci dei synth ecc.) può risultare molto superiore rispetto al valore qui specificato.

Transpose

Consente di trasporre le note MIDI in entrata di ± 64 semitoni prima che queste vengano inviate al programma caricato.

Key Range (Low Key, High Key)

Per passare dall'intervallo di velocity a quello dei tasti e viceversa, usare gli interruttori **Key/Vel** che si trovano sopra i controlli degli intervalli.

Modificare l'intervallo dei tasti

Il range di azione di ciascuno slot può essere limitato a un determinato intervallo di tasti. Per visualizzare l'intervallo di tasti, attivare il pulsante **Key** in cima alla pagina MIDI.

L'intervallo dei tasti può essere definito nei seguenti modi:

- Inserendo i valori nei campi **Low Key** e **High Key** oppure facendo clic sulle frecce su/giù a fianco.
- Trascinando manualmente il bordo della relativa tastiera virtuale.
- Direttamente via MIDI, facendo clic in un campo valore e suonando la nota desiderata.

Modificare l'intervallo della velocity

Il range di azione di ciascuno slot può essere limitato a un determinato intervallo di velocity. Per visualizzare l'intervallo della velocity, attivare il pulsante **Vel** in cima alla pagina MIDI.

L'intervallo della velocity può essere definito nei seguenti modi:

- Inserendo i valori nei campi **Low Vel** e **High Vel** oppure facendo clic sulle frecce su/giù a fianco.
- Trascinando manualmente i bordi del controllo a toni blu/azzurro sulla destra.

Filtraggio dei controller

È possibile filtrare i controller MIDI di più comune utilizzo, in maniera separata per ciascuno slot.

Quando si configura uno split della tastiera con il basso e il pianoforte che suonano sul medesimo canale MIDI, entrambi i suoni ricevono gli stessi controller MIDI. Tuttavia, nella maggior parte dei casi non si ha bisogno che il basso riceva il pedale del sustain. Per evitare che tutti i suoni sullo stesso canale MIDI ricevano gli stessi controller MIDI si utilizza il filtro dei controller. Il filtraggio dei messaggi di control change può anche essere utilizzato ad esempio per evitare il verificarsi di program change indesiderati sul canale MIDI 10 (il canale delle batterie).

Procedere come segue:

PROCEDIMENTO

1. In cima alla pagina MIDI, attivare il pulsante **Ctrl**.
 2. Per ciascuno slot, attivare i controller MIDI che si desidera filtrare.
È possibile filtrare i seguenti messaggi MIDI: Sustain #64, Foot Controller #4, Foot Switches #65-69, Control Change, Pitchbend, Modulation Wheel #1 e Aftertouch.
-

Controller MIDI

È possibile assegnare i parametri volume, pan, mute, solo, send FX 1-4 e i controlli rapidi di ciascuno slot a un controller MIDI. Oltre ai parametri degli slot, è possibile anche assegnare i parametri degli AUX FX e la maggior parte dei parametri di editing.

Di default, volume, pan, send FX 1-4 e i controlli rapidi del programma sono già assegnati. È possibile personalizzare questa mappatura di fabbrica dei controller MIDI, assegnando i propri 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.

Assegnazione dei controller MIDI

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

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

NOTA

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

LINK CORRELATI

[La pagina Options a pag. 86](#)

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**.
-

Controller MIDI e AUX FX

È possibile assegnare i parametri degli AUX FX a dei controller MIDI.

A differenza degli slot, gli AUX FX non dispongono di una porta e di un canale MIDI propri, ma ascoltano tutti i dati dei controller MIDI in entrata, indipendentemente dal canale MIDI. Di conseguenza, se si assegna un parametro a un controller MIDI, per tale controller andrebbe utilizzato un numero che non sia già in uso da parte di una delle assegnazioni definite per gli slot.

NOTA

Se si rimuove o si sostituisce l'effetto, l'assegnazione del controller MIDI relativa a tale effetto andrà perduta.

Automazione e assegnazioni dei controller MIDI di fabbrica

Diversi parametri dell'interfaccia del plug-in sono disponibili per le operazioni di automazione dal proprio software host e possono essere assegnate a un controller MIDI esterno.

La tabella che segue mostra i numeri e i nomi dei controller relativi alle assegnazioni dei controller MIDI di fabbrica di default. I numeri dei controller MIDI assegnati sono gli stessi per tutti gli slot. Tuttavia, i controller MIDI ascoltano solamente i canali MIDI dello slot corrispondente.

| Parametro | Numero del Controller | Nome |
|--------------|-----------------------|---------------------|
| Volume | #7 | Volume |
| Pan | #10 | Pan |
| Send FX 1 | #91 | Effect 1 Depth |
| Send FX 2 | #92 | Effect 2 Depth |
| Send FX 3 | #93 | Effect 3 Depth |
| Send FX 4 | #94 | Effect 4 Depth |
| Program QC 1 | #74 | Brightness |
| Program QC 2 | #71 | Harmonic Content |
| Program QC 3 | #73 | Attack Time |
| Program QC 4 | #72 | Release Time |
| Program QC 5 | #75 | Sound Controller #6 |
| Program QC 6 | #76 | Sound Controller #7 |

| Parametro | Numero del Controller | Nome |
|--------------|-----------------------|---------------------|
| Program QC 7 | #77 | Sound Controller #8 |
| Program QC 8 | #78 | Sound Controller #9 |

NOTA

È possibile controllare in remoto qualsiasi altro parametro, assegnando il parametro prima a un controllo rapido, e quindi a un controller MIDI.

Supporto per l'unità CC121

HALion Sonic SE può essere controllato tramite la AI knob dell'unità controller MIDI CC121 di Steinberg. Per modificare il valore di un parametro, spostare il puntatore del mouse su un controllo, quindi ruotare la AI knob per impostare il valore.

NOTA

La AI knob ha effetto solamente sui parametri automatizzabili. Ciò significa, ad esempio, che non è possibile utilizzare la manopola AI per modificare i parametri della pagina Options.

Mixaggio e gestione degli effetti

Mixaggio

Mix Page

La pagina Mix offre l'accesso ai parametri audio di HALion Sonic SE e comprende le impostazioni relative al livello e al pan, oltre alle mandate AUX per gli effetti e al selettore dell'uscita. Per monitorare i livelli di uscita, ciascuno slot dispone inoltre di un indicatore di livello.



Parametri della pagina Mix

On/Off

Attiva/disattiva l'ingresso MIDI dello slot. Se si disattiva uno slot, la sua comunicazione MIDI viene interrotta e i suoni non vengono più processati in background.

Level

Regola il livello di uscita dello slot.

Pan

Definisce la posizione nel panorama stereo.

Livelli delle mandate FX1-4

Questi controlli specificano la quantità di segnale che viene inviata ai 4 bus ausiliari, ciascuno dei quali porta fino a 4 effetti.

Indicatore di livello

Indica il livello di uscita dello slot.

Output

Specifica a quale delle 16 uscite del plug-in viene assegnato lo slot.

Gestione degli effetti

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

La pagina **Effects** offre inoltre l'accesso al bus di uscita principale, il quale dispone a sua volta di 4 insert, utilizzabili ad esempio per aggiungere un'equalizzazione o un compressore globali alla catena del segnale.

Impostazioni di default degli effetti

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

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

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

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

Utilizzo degli slot degli effetti in insert

Nella pagina **Effects** è possibile configurare gli effetti in insert per i bus AUX.

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

- Per assegnare un effetto, fare clic sullo slot e selezionare l'effetto desiderato dal menu.
- Per rimuovere un effetto, con incluse le relative impostazioni correnti, fare clic sullo slot e selezionare l'opzione **None** dal menu.

- Per disattivare un effetto senza rimuoverlo, fare clic sul relativo pulsante **On/Off** che si trova sopra lo slot. In tal modo è possibile spegnere l'effetto senza perdere le relative impostazioni.
- Per bypassare un effetto, attivare il pulsante Bypass che si trova sopra lo slot. La funzione di bypass è attiva quando il pulsante si illumina.
- Per modificare un effetto in insert, fare clic sul pulsante **e** dello slot corrispondente. È possibile modificare solamente un effetto alla volta. I parametri dell'effetto in insert vengono visualizzati nella sezione inferiore.
- Per spostare un effetto in un altro slot, trascinare la relativa etichetta nel nuovo slot. In tal modo si va a sostituire qualsiasi effetto precedentemente caricato in quello slot.
- Per modificare l'ordine degli effetti, trascinarli mediante la relativa etichetta in una nuova posizione tra due slot.
- Per copiare un effetto in un altro slot, tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinarlo mediante la relativa etichetta in un nuovo slot. In tal modo si va a sostituire qualsiasi effetto precedentemente caricato in quello slot.
- Per copiare un effetto e inserirlo tra due slot, tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinarlo mediante la relativa etichetta tra due slot.

Riferimento degli effetti

Effetti di riverbero e delay

Reverb

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



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

Predelay

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

Early Reflections

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

ER/Tail Mix

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

Size

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

Low Cut

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

High Cut

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

Delay

Ritarda l'attacco della coda del riverbero.

Room Size

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

Main Time

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

High Time

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

Low Time

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

High Freq

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

Low Freq

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

Shape

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

Density

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

High Cut

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

Width

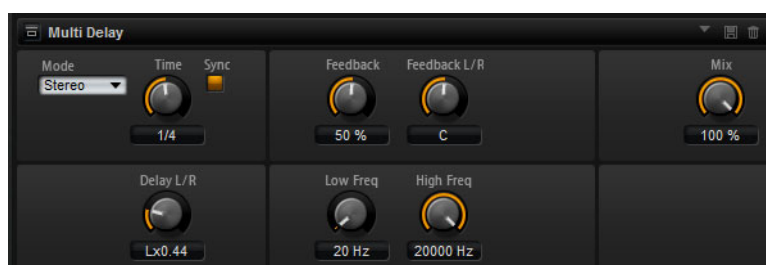
Regola l'uscita del segnale del riverbero, tra mono e stereo. A 0% l'uscita del riverbero è mono, a 100% è stereo.

Mix

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

Multi Delay

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



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

Mode

Il Multi Delay offre tre diverse modalità:

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

Time

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

Sync

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

NOTA

Il tempo massimo impostabile per il delay è 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.

Effetti di filtro

Auto Filter

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



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

Parametri di filtro

Forme dei filtri

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

Input

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

Cutoff

Specifica la frequenza di cutoff del filtro.

Resonance

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

Distortion

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

NOTA

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

Type

Sono disponibili le seguenti opzioni:

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

Output

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

Mix

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

Sezione LFO



LFO Waveform e Shape

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

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

Freq

Determina la frequenza della modulazione del cutoff.

Sync

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

Depth

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

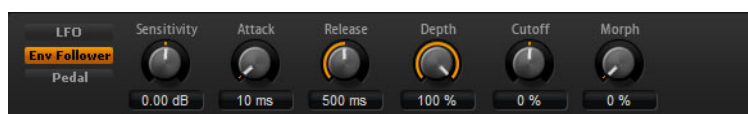
Cutoff

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

Morph

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

Sezione Envelope Follower



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

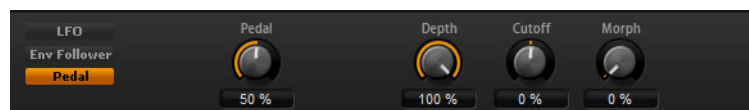
Cutoff

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.

WahWah

WahWah è un filtro slope passa-banda variabile che modella il celeberrimo effetto a pedale analogico.



È possibile specificare in maniera indipendente la frequenza, l'ampiezza e il guadagno delle posizioni Lo e Hi Pedal. Il punto di crossover tra le posizioni Lo and Hi Pedal si trova a 50.

Pedal

Controlla la frequenza del filtro.

Freq Lo/Hi

Questi parametri determinano la frequenza del filtro per le posizioni **Lo** e **Hi** Pedal.

Width Lo/Hi

Questi parametri determinano l'ampiezza (risonanza) del filtro per le posizioni **Lo** e **Hi** Pedal.

Gain Lo/Hi

Questi parametri determinano il guadagno del filtro per le posizioni **Lo** e **Hi** Pedal.

Slope

È qui possibile scegliere tra due valori di pendenza per il filtro: 6 dB o 12 dB.

Effetti di distorsione

Amplifier

Questo effetto emula il suono di un amplificatore e dei relativi altoparlanti.



È possibile combinare tra loro diversi modelli di amplificatori e altoparlanti.

Amp Model

Determina il tipo di amplificatore. Il carattere sonoro dell'overdrive cambia a seconda dell'amplificatore. Per bypassare l'amplificatore, selezionare **No Amp**.

Speaker Model

Determina il tipo di modello di altoparlante. Ciascun modello colora il suono in una maniera unica e particolare. Per bypassare l'altoparlante, selezionare **No Speaker**.

Drive

Regola la quantità di overdrive.

Bass

Regola il colore tonale delle basse frequenze.

Middle

Regola il colore tonale delle medie frequenze.

Treble

Regola il colore tonale delle alte frequenze.

Presence

Aggiunge brillantezza al suono.

Low Damp

Attenua le basse frequenze degli altoparlanti.

High Damp

Attenua le alte frequenze degli altoparlanti.

Channel Mode

Definisce quali canali di uscita dell'amplificatore inviano un segnale distorto. Le opzioni disponibili sono **L** (sinistro), **R** (destro) o **L/R** (entrambi). Se viene selezionata una delle opzioni **L** o **R**, l'altro canale genera un segnale pulito.

Output

Regola il livello di uscita dell'amplificatore.

Distortion

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



In Gain

Regola il livello d'ingresso del suono.

Rate Red (Rate Reduction)

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

Tube Drive

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

Hard Clip

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

Bit Red (Bit Reduction)

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

Out Gain

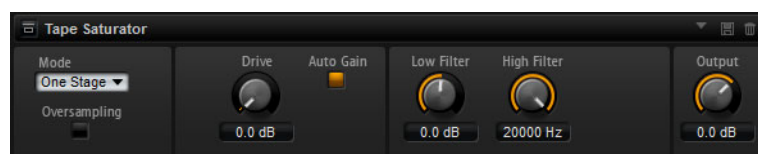
Regola il livello di uscita del suono.

Mix

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

Tape Saturator

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



Mode

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

Oversampling

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

NOTA

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

Drive

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

Auto Gain

Attivare questa opzione per ottenere una compensazione automatica del livello.

Low Filter

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

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.

Octaver

L'effetto Octaver consente di creare due voci aggiuntive che seguono la voce originale, un'ottava sotto e un'ottava sopra. Questo effetto è particolarmente adatto per i segnali monofonici.



Direct

Determina il livello del segnale in ingresso.

Octave 1

Determina il livello del segnale che viene prodotto un'ottava sotto rispetto alla voce originale.

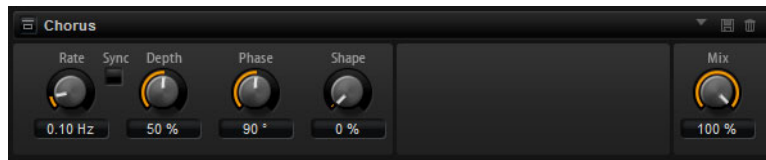
Octave 2

Determina il livello del segnale che viene prodotto un'ottava sopra rispetto alla voce originale.

Effetti di modulazione

Chorus

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Flanger

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Feedback

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

Cross FB

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

NOTA

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

Tone

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

Step Flanger

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Feedback

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

Cross FB

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

NOTA

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

Tone

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

Type

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

S&H Mix

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

Smooth

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

Steps

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

Phaser

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Regola l'intensità della modulazione della fase.

Shift

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

Phase

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

Low Cut

Attenua le basse frequenze.

High Cut

Attenua le alte frequenze.

Mix

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

Tremolo

Questo effetto produce una modulazione dell'ampiezza, cioè una modulazione ciclica del livello del suono.



Rate

Determina la frequenza della modulazione dell'ampiezza.

Sync

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

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'ampiezza.

Phase

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

Output

Regola il livello di uscita dell'effetto.

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.

Rotary

L'effetto Rotary emula il suono di un altoparlante rotativo vintage, con inclusi amplificatore, horn (tromba), drum (tamburo) e cabinet.

Grazie all'emissione del suono attraverso una tromba e un tamburo rotanti, l'altoparlante rotativo produce un effetto Doppler che causa l'ispessimento del suono. Tromba e tamburo ruotano a velocità variabile, producendo diverse quantità di effetto Doppler. L'amplificatore dell'altoparlante rotativo aggiunge una distorsione calda, mentre tromba, tamburo e cabinet conferiscono unicamente colore al suono. La tromba e il tamburo vengono registrati attraverso dei microfoni (virtuali) che possono essere impostati su angolazioni differenti, in modo da allargare l'immagine sonora. In genere, gli altoparlanti rotativi vengono utilizzati con gli organi elettrici.



Rotation

Questo parametro consente di variare la velocità di rotazione di tromba e tamburo insieme. Se è impostato su **Fast**, l'effetto Doppler è più marcato. Se è impostato su **Stop**, non si ha alcun effetto Doppler, poiché tromba e tamburo non ruotano. Dato che la tromba e il tamburo accelerano e decelerano a velocità differenti, la transizione da **Slow** a **Fast** e viceversa produce il risultato più interessante.

Distance

Definisce la distanza tra i microfoni e la tromba e il tamburo. La modulazione dell'ampiezza del suono decresce all'aumentare della distanza dei microfoni. Impostare questo parametro su valori più elevati per ottenere una modulazione dell'ampiezza minore.

Cabinet

Tromba e tamburo suonano in maniera diversa quando vengono registrati attraverso le feritoie di ventilazione del cabinet. Usare questo parametro per colorare la tromba e il tamburo con il suono del cabinet. Al 100% si ottiene il suono pieno del cabinet.

Balance

Viene qui regolato il bilanciamento tra i microfoni della tromba e del tamburo. A 0% si sente solo il tamburo. Al 100% si sente solo la tromba.

Slow

Regola la velocità ridotta della tromba e del tamburo insieme.

Fast

Regola la velocità rapida della tromba e del tamburo insieme.

Accel

Regola il tempo di accelerazione per l'aumento e la riduzione della velocità di rotazione della tromba e del tamburo.

Horn Mic Angle

Regola l'ampiezza stereo dei microfoni della tromba. A 0° l'immagine sonora è monofonica. A 180° l'immagine sonora è completamente stereo.

Drum Mic Angle

Regola l'ampiezza stereo dei microfoni del tamburo. A 0° l'immagine sonora è monofonica. A 180° l'immagine sonora è completamente stereo.

Input

Regola il guadagno prima e dopo rotary e drive.

Drive

Regola la distorsione dell'amplificatore.

Output

Regola il guadagno dopo rotary e drive.

Color

Altera il suono dell'effetto Rotary modificandone il timbro, con il risultato che la rotazione della tromba e del tamburo vengono percepiti con maggiore profondità.

Bass

Regola il colore tonale delle basse frequenze.

Treble

Regola il colore tonale delle alte frequenze.

Vibrato

L'effetto Vibrato emula gli effetti chorus e vibrato degli organi vintage e consente di ispessire il suono per mezzo della modulazione dell'altezza.



L'effetto offre l'accesso diretto alle classiche impostazioni di chorus e vibrato (C1, C2, C3 e V1, V2, V3). Inoltre, è disponibile una modalità custom che consente di regolare liberamente la quantità di chorus o di vibrato.

Type

È qui possibile selezionare le classiche impostazioni per il chorus e il vibrato. Questo controllo è disponibile solamente se l'effetto è impostato in modalità **Classic**.

Mode: Custom

Attivare questa modalità per regolare liberamente le impostazioni di chorus e vibrato tramite i controlli **Rate**, **Depth** e **Vibr/Chor**.

Rate

Regola la frequenza della modulazione dell'altezza.

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Vibr/Chor

Controlla il mixaggio tra segnale con vibrato e con chorus. Al 100%, si potrà sentire solamente l'effetto chorus.

Vintage Ensemble

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



Rate

Definisce la frequenza del LFO.

Sync

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

Depth

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

Shimmer

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

Shimmer Rate

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

Low Cut

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

High Cut

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

Level

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

Mix

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

Effetti di dinamica

Compressor

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



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

Threshold

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

Ratio

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

Soft Knee

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

Make-Up

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

NOTA

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

Auto

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

Attack

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

Hold

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

Release

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

NOTA

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

Auto Release

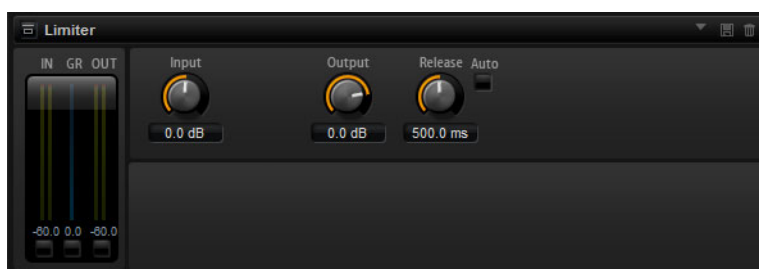
Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Compressor analizza in maniera continua il suono in ingresso, in modo da trovare le impostazioni ottimali.

Peak – RMS

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

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.

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

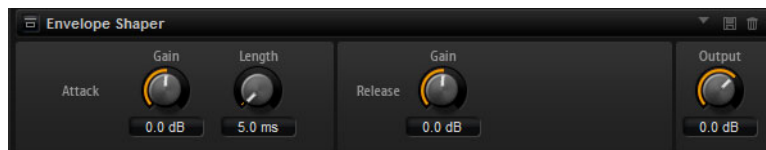
Determina se il segnale in ingresso viene analizzato in base al picco o ai valori RMS, oppure a un mix di entrambi. Allo 0% il Gate utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che il Gate percepisce direttamente il livello di picco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

Effetti legacy di HALion 3

Oltre agli effetti standard, vengono forniti anche numerosi altri effetti derivanti direttamente da HALion 3. Questi effetti possono essere selezionati dal sottomenu Legacy del menu Effects.

Hall Reverb

Un semplice riverbero con pre-delay e damping regolabili.

Predelay

Ritarda il segnale con effetto in modo da simulare spazi acustici più ampi o per creare un effetto slap-back.

Time

Lunghezza della coda del riverbero.

HF Damp

Damping progressivo delle alte frequenze.

Lo EQ

Equalizzatore taglia-basso.

Hi EQ

Equalizzatore taglia-alto.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Non-Linear Reverb

Un riverbero gated con sharp cutoff.

Time

Lunghezza della coda del riverbero. Questo parametro consente anche di modificare il suono, andando da prime riflessioni dense a un grezzo e granuloso riverbero tipico degli anni '80.

HF Damp

Damping progressivo delle alte frequenze.

Lo EQ

Equalizzatore taglia-basso.

Hi EQ

Equalizzatore taglia-alto.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Early Reflections

Un breve e denso riverbero per la simulazione di spazi acustici di ridotte dimensioni e per ispessire o confondere i suoni.

Time

Lunghezza della coda del riverbero. Questo parametro consente anche di modificare il suono, andando da prime riflessioni dense a un grezzo e granuloso riverbero tipico degli anni '80.

Lo EQ

Equalizzatore taglia-basso.

Hi EQ

Equalizzatore taglia-alto.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Delay

Un semplice delay mono-in/stereo-out.

Delay

Il tempo del delay. Se il parametro **Sync** è attivato, è possibile impostare il tempo del delay in frazioni di beat.

Sync

Attivare questo parametro per sincronizzare il delay al tempo impostato nella propria applicazione host.

Feedback

Controlla il numero di ripetizioni del delay.

Balance

Il rapporto del tempo del delay sinistro rispetto al tempo del delay destro.

HF Damp

Un filtro taglia-alto per attenuare le ripetizioni del delay.

Stereo Delay

Un delay di tipo stereo-in/stereo out.

Delay

Il tempo del delay. Se il parametro **Sync** è attivato, è possibile impostare il tempo del delay in frazioni di beat.

Feedback

Controlla il numero di ripetizioni del delay. Per avere un livello di feedback minimo, impostare il cursore in posizione mediana. Spostando il cursore verso sinistra o destra, viene applicato un cross delay, in cui l'uscita sinistra viene reinviata all'uscita destra o viceversa.

Sync

Attivare questo parametro per sincronizzare le ripetizioni del delay al tempo impostato nella propria applicazione host.

Balance

Il rapporto del tempo del delay sinistro rispetto al tempo del delay destro.

HF Damp

Un filtro taglia-alto per attenuare le ripetizioni del delay.

Long Delay

Questo effetto offre gli stessi parametri dell'effetto Delay, tranne per il fatto che possono essere impostati dei delay con lunghezza fino a quattro secondi.

Tape Delay

Simulazione di un delay a nastro vintage a 4 testine.

Delay

Il tempo del delay. Se il parametro **Sync** è attivato, è possibile impostare il tempo del delay in frazioni di beat.

Sync

Attivare questo parametro per sincronizzare le ripetizioni del delay al tempo impostato nella propria applicazione host.

Feedback

Controlla il numero di ripetizioni del delay.

Vintage

La quantità di colore vintage e di tape flutter (piccole variazioni nell'altezza che rendono il suono meno perfetto e più di stampo analogico).

Head 1

Livello del delay 1 (l'uscita è posizionata a sinistra nel panorama).

Head 2

Livello del delay 2 (l'uscita è posizionata a destra nel panorama).

Head 3

Livello del delay 3.

Head 4

Livello del delay 4.

Pan 3+4

Cambia il panning dei delay 3 e 4 dalla posizione centrale alla posizione estrema sinistra/destra.

Vol 3+4

Cambia il volume delle uscite 3 e 4 del delay.

Chorus

Un semplice effetto chorus, utilizzabile per allargare i suoni.

Rate

Il rapporto di modulazione.

Depth

La quantità di modulazione dell'altezza.

Predelay

Il delay iniziale, per modificare la densità delle voci per la creazione del chorus in relazione al segnale dry.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Ensemble

Un Chorus con una forma d'onda di modulazione di maggiore complessità, per la creazione di un vivace effetto di ispessimento sonoro.

Rate

Il rapporto di modulazione.

Depth

La quantità di modulazione dell'altezza.

Shimmer

Crea un effetto di modulazione più complesso.

Width

Regolazione dell'ampiezza stereo.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Flanger

Un classico effetto flanger.

Rate

Il numero di volte in cui lo sweep si ripete in una unità di tempo.

Depth

La profondità dello sweep.

Feedback

La quantità di feedback. Aumentare questo valore per ottenere un effetto flanger più intenso.

Predelay

Il delay iniziale. Regola il tempo minimo di delay/frequenza massima del flanger.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Phaser

Un phaser a quattro poli per la creazione di un leggero effetto di phasing.

Rate

Il numero di volte in cui lo sweep si ripete in una unità di tempo.

Depth

La profondità dello sweep.

Feedback

La quantità di feedback. Aumentare questo valore per ottenere un effetto più pronunciato.

Stereo

Compensazione tra modulazione sinistra e destra.

Center

Imposta la frequenza centrale intorno alla quale avviene la modulazione.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Pan / Tremolo

Effetti Autopan e Tremolo come quelli utilizzati nei piani elettrici vintage.

Rate

Il numero di volte in cui lo sweep si ripete in una unità di tempo.

Phase

La fase relativa della modulazione dell'ampiezza dei canali sinistro e destro, per passare da tremolo ad autopan.

Shape

L'aspetto della forma d'onda di modulazione: da thin pulse, a sinusoidale, a fat pulse.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Stereo Width

Un enhancer dell'ampiezza stereo, con 4 modalità selezionabili.

Mode

- La modalità **Adjust** regola l'ampiezza esistente del segnale stereo.
- La modalità **Swap** regola l'ampiezza esistente del segnale stereo e inoltre scambia i canali sinistro e destro.
- La modalità **Comb** applica un effetto filtro comb stereo.
- La modalità **Haas** sintetizza l'ampiezza stereo ritardando un canale.

Delay

Il tempo del delay (non utilizzato nelle modalità **Adjust** e **Swap**).

Width

La regolazione complessiva dell'ampiezza.

Low/Mid/High

La regolazione dell'ampiezza per le frequenze basse, medie e alte.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Rotary Speaker

Simulazione di un altoparlante rotativo, con rotori indipendenti per bassi e alti.

Rate

Controllo di velocità master: Stop, Slow, Fast.

Dirt

Quantità di overdrive.

Lo/Hi

Frequenza di crossover tra il rotore per i bassi e quello per gli alti.

Width

L'ampiezza stereo.

Tone

Regola il tono del segnale a cui viene applicato l'overdrive.

Hi/Lo Speed

La velocità dei rotori per i bassi e per gli alti.

Hi/Lo Acc

L'accelerazione dei rotori alto e basso.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Wah Pedal

Un effetto auto-wah.

Rate

Il rapporto di modulazione.

Depth

La profondità della modulazione.

Pedal

Regola la frequenza del filtro.

Mode

- **Auto:** Effetto wah controllato da un inviluppo.
- **Pedal:** Nessuna modulazione. Il parametro **Pedal** definisce la frequenza.
- **Mod:** Modulazione LFO. Il parametro **Rate** controlla la velocità di modulazione.

Resonance

Definisce la quantità di risonanza del filtro.

Tracking

Regola la velocità di tracking dell'inviluppo in modalità **Auto** e il rapporto di modulazione dell'inviluppo in modalità **Mod**.

TalkBox

Un filtro delle formanti delle vocali modulato.

Rate

Il rapporto della modulazione LFO.

Depth

La profondità della modulazione LFO.

Vowel

Nell'impostazione centrale, le vocali vengono prodotte quando non vi è alcuna modulazione.

Env Mod

La quantità di modulazione delle vocali in base al livello del segnale in ingresso.

Env Att

La velocità di risposta, alla crescita del livello di un segnale in ingresso.

Env Rel

La velocità di risposta, alla diminuzione del livello di un segnale in ingresso.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Shelf EQ

Un semplice controllo di tono.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Bass

Taglio/enfatizzazione delle basse frequenze.

Treble

Taglio/enfatizzazione delle alte frequenze.

Parametric EQ

Equalizzatore parametrico a due bande.

Gain 1/2

Quantità di taglio/enfatizzazione per le due bande.

Freq 1/2

Definisce la frequenza centrale per le due bande.

Width 1/2

Definisce l'ampiezza di banda per le due bande (Q).

Output

La regolazione del livello di uscita.

Enhancer

Modifica psico-acustica della forma dello spettro.

High Depth

Enfatizzazione delle alte frequenze, combinata con il taglio delle medie.

High Tune

Tono alto/medio.

Low Depth

Enfatizzazione delle basse frequenze.

Low Tune

Tono basso.

Limiter

Un effetto di hard limiting del livello.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Drive

Spinta del segnale in ingresso.

Attack

Il tempo di attacco.

Release

Il tempo di rilascio.

Compressor

Un semplice effetto compressore.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Threshold

La soglia di compressione.

Ratio

Il rapporto di compressione.

Attack

Il tempo di attacco.

Release

Il tempo di rilascio.

Multiband

Un compressore a tre bande.

Drive

Spinta del segnale in ingresso (aumentando questo parametro si ottiene una densità maggiore).

Lo/Hi

Bilanciamento delle bande di frequenza bassa e alta.

Mid

Il livello della banda di frequenza media.

Attack

Il tempo di attacco.

Release

Il tempo di rilascio.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Gate

Un semplice effetto gate.

Threshold

La soglia del gate.

Range

Riduzione del livello quando il gate è chiuso.

Attack

Il tempo di attacco.

Release

Il tempo di rilascio.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Distortion

Un distorsore hard clipping.

Drive

Quantità di distorsione.

Bias

Regola il bilanciamento tra gli armonici pari e dispari, definisce cioè il carattere della distorsione.

Tone

Il tono della distorsione.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Overdrive

Una distorsione più leggera, con un attacco graduale.

Drive

Quantità di overdrive.

Bias

Il carattere dell'overdrive. Regola il bilanciamento tra gli armonici pari e dispari.

Output

La regolazione del livello di uscita.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Bit Reduction

Un effetto di degradazione della qualità digitale lo-fi.

Mode

Definisce se la profondità in bit è fissa (Linear) o se dipende dal livello del segnale (Companding).

Rate

La frequenza di campionamento simulata.

Depth

La profondità in bit.

Slew Rate

Il livello massimo di modifica della forma d'onda in uscita per la creazione della distorsione.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Amp Simulator

Un effetto di modellazione di amplificatori.

Model

Il tipo di modello di amplificatore. Cambia il carattere tonale del suono.

Mode

Operatività Mono/Stereo. Mono consente di consumare meno risorse della CPU e in alcuni casi suona in maniera più solida.

Drive

Quantità di overdrive.

Feedback

La quantità di feedback. Il risultato dipende dal segnale in ingresso.

Treble

Enfatizzazione degli alti – opzionale in fase o fuori fase per diversi toni.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

Modulate L/R

Questo effetto offre tre modalità di distorsione del segnale, in cui un lato di un segnale stereo viene utilizzato per modulare l'altro.

Mode

- **Ring Mod:** Ring modulation.
- **Env Mod:** Il livello del segnale del canale destro viene modulato dal livello del canale sinistro.
- **Duck:** Il livello del segnale del canale destro viene ridotto all'aumentare del livello del canale sinistro.

Thru

Definisce quali segnali d'ingresso vengono utilizzati come segnale dry per il Mix.

Smooth

Levigamento della modulazione.

Drive

Regolazione del livello.

Mix

Mix dei segnali wet/dry.

La sezione Performance

La sezione Performance si trova nella parte inferiore della finestra del plug-in. I controlli di performance, i controlli rapidi e i trigger pad sono le componenti principali di questa sezione.

I controlli di performance

La parte inferiore della sezione Performance contiene i controlli di performance, che sono: i controlli a rotella, la tastiera virtuale e il controllo Sphere.

Controlli a rotella

A sinistra della tastiera si trovano la pitchbend wheel e la modulation wheel.



La modulation wheel è collegata al controller MIDI #1, generalmente usato come sorgente nella matrice di modulazione (può comunque essere utilizzata senza problemi anche come controllo rapido). In genere, la modulation wheel viene assegnata a un parametro di un effetto in insert, come ad esempio la velocità dell'effetto Rotary.

NOTA

Le assegnazioni fisse del controller MIDI #1 non possono essere modificate. La modulation wheel quindi non dispone della funzione "Learn CC".

Tastiera virtuale

La tastiera virtuale a 88 note può essere utilizzata per attivare le note MIDI esattamente come avviene con una tastiera reale.



Inoltre, la tastiera visualizza anche dei tasti che non vengono usati per attivare le note, ma che agiscono da key switch. I pulsanti **Shift Keyboard** a sinistra e a destra causano lo spostamento dell'intervallo della tastiera in ottave. Ciò consente, ad esempio, di visualizzare dei key switch che si trovano sui tasti più gravi.

Sphere H e Sphere V

Il controllo Sphere è costituito da una sfera di colore arancione situata nella parte inferiore-destra della finestra. Si tratta di un controllo a due dimensioni, il che significa che è possibile regolare due controlli rapidi contemporaneamente, trascinando il mouse in senso orizzontale e verticale all'interno della sfera.



Il controllo rapido sull'asse orizzontale è chiamato **Sphere H**. Il controllo rapido sull'asse verticale **Sphere V**. In genere, al controllo Sphere vengono assegnati due parametri collegati tra loro, come ad esempio Cutoff e Resonance.

I piccoli triangoli che indicano gli assi orizzontale e verticale sono disponibili solamente se i parametri sono assegnati ai controlli **Sphere H** e **Sphere V**. È possibile configurare Sphere in modo che ritorni automaticamente alla sua posizione centrale, attivando i comandi **Center Horizontal** o **Center Vertical** nel menu contestuale.

I controlli rapidi

I controlli rapidi consentono di controllare in remoto qualsiasi parametro all'interno del programma (in genere si tratta dei parametri di maggiore importanza). È disponibile un set di controlli rapidi per ciascun programma.



Gli otto potenziometri, gli assi orizzontale e verticale del controllo Sphere e la modulation wheel, situati nella parte inferiore dell'interfaccia del plug-in, possono essere assegnati come controlli rapidi.

Per ascoltare un suono senza le relative assegnazioni dei controlli rapidi, è possibile bypassarli mediante il pulsante **Bypass** sulla destra. In tal modo, le assegnazioni dei controlli rapidi del programma vengono disattivate.

I Trigger Pad

I trigger pad possono essere utilizzati per attivare in remoto singole note o interi accordi. La maggior parte dei programmi forniti con HALion Sonic SE fa uso dei trigger pad.



- Ai pad di colore arancione sono assegnate note singole o interi accordi.
- La linea che si trova sopra un pad diventa di colore arancione quando il pad passa da una variazione sonora all'altra.

Assegnare le trigger note ai pad

È possibile assegnare una nota MIDI a un pad e attivare il pad suonando tale nota oppure facendo clic sul pad.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul pad per aprire il menu contestuale.
2. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Nel sottomenu **Assign Trigger Note**, selezionare l'ottava e la nota che si desidera assegnare.
 - Selezionare **Learn Trigger Note** e suonare la nota sulla propria tastiera MIDI oppure fare clic sulla nota nella tastiera virtuale.

I tasti che agiscono da note trigger si illuminano di blu sulla tastiera virtuale. Questi tasti non consentono più di riprodurre dei suoni ma attivano invece i pad corrispondenti.

Disassegnare le trigger note

PROCEDIMENTO

- Per rimuovere una trigger note da un pad, fare clic-destro e selezionare **Forget Trigger Note**.
-

Definizione dei trigger chord o delle trigger note

Per attivare un accordo o una singola nota con un pad, è necessario anzitutto definire l'accordo o la nota desiderati.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro su un pad e, dal menu contestuale, selezionare l'opzione **Snapshot Chord**.
Il pad inizia a lampeggiare, a indicare che si trova in modalità learn.
2. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Suonare un accordo (come note singole o tutte le note contemporaneamente) o una singola nota.
 - Fare clic sui tasti corrispondenti sulla tastiera virtuale. Facendo clic nuovamente su un tasto selezionato, la nota viene rimossa dall'accordo.
 - Per utilizzare i pad per passare da una espressione all'altra, suonare il key switch corrispondente.

I tasti appartenenti all'accordo vengono evidenziati sulla tastiera virtuale.
3. Per accettare un accordo o una nota, fare clic sul pad che è ancora lampeggiante.
Il pad diventa di colore arancione a indicare che un accordo o una nota sono stati assegnati.

RISULTATO

Se ora si attiva il pad, viene suonato l'accordo o la nota definiti.

NOTA

Se si definisce un accordo che contiene già un key switch, è possibile attivare l'accordo con una specifica espressione dello strumento.

NOTA

Se si aggiungono dei tasti a un accordo che agisce anche come trigger note, tali tasti attiveranno le note MIDI di base al posto delle trigger note.

Per rimuovere l'assegnazione di un trigger chord, selezionare **Clear Chord** dal menu contestuale.

Utilizzo delle impostazioni di default per le trigger note

Di default, le trigger note assegnate vengono salvate con ciascun programma, in modo da garantire la massima flessibilità. Si può comunque utilizzare un set fisso di trigger note, ad esempio per riflettere una configurazione hardware esistente.

Per poter utilizzare le impostazioni per le trigger note di default, è necessario prima salvarle.

PROCEDIMENTO

1. Per specificare un set globale di trigger note, configurare le trigger note per tutti i pad, fare clic-destro su un pad e selezionare **Save Trigger Notes as Default**.
 2. Fare clic-destro su un pad e selezionare **Use Default Trigger Notes** oppure fare clic sul pulsante corrispondente a sinistra dei pad.
-

RISULTATO

Cambiando i programmi o i multi, non cambiano più le trigger note.

NOTA

Quando si disattiva questa opzione, vengono utilizzate le trigger note che erano state salvate con il multi.

Assegnare i nomi ai pad

È possibile specificare i nomi per i pad, ad esempio per indicarne la funzionalità.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul pad per aprire il menu contestuale.
 2. Selezionare **Rename Pad** e inserire un nome, ad esempio KeySw1, KeySw2, Amin7, Gmaj, ecc.
 3. Premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare il nome inserito.
-

Definizione dei trigger chord o delle trigger note

Per attivare un accordo o una singola nota con un pad, è necessario anzitutto definire l'accordo o la nota desiderati.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro su un pad e, dal menu contestuale, selezionare l'opzione **Snapshot Chord**.
Il pad inizia a lampeggiare, a indicare che si trova in modalità learn.

2. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Suonare un accordo (come note singole o tutte le note contemporaneamente) o una singola nota.
 - Fare clic sui tasti corrispondenti sulla tastiera virtuale. Facendo clic nuovamente su un tasto selezionato, la nota viene rimossa dall'accordo.
 - Per utilizzare i pad per passare da una espressione all'altra, suonare il key switch corrispondente.

I tasti appartenenti all'accordo vengono evidenziati sulla tastiera virtuale.
 3. Per accettare un accordo o una nota, fare clic sul pad che è ancora lampeggiante.

Il pad diventa di colore arancione a indicare che un accordo o una nota sono stati assegnati.
-

RISULTATO

Se ora si attiva il pad, viene suonato l'accordo o la nota definiti.

NOTA

Se si definisce un accordo che contiene già un key switch, è possibile attivare l'accordo con una specifica espressione dello strumento.

NOTA

Se si aggiungono dei tasti a un accordo che agisce anche come trigger note, tali tasti attiveranno le note MIDI di base al posto delle trigger note.

Per rimuovere l'assegnazione di un trigger chord, selezionare **Clear Chord** dal menu contestuale.

Bypassare la sezione dei pad

È possibile bypassare l'intera sezione dei pad. In tal modo viene disattivata qualsiasi funzionalità assegnata ai trigger pad.

PROCEDIMENTO

- Per bypassare la sezione dei pad, premere il pulsante **Bypass Pads** che si trova a destra dei trigger pad.

Il pulsante **Bypass** si illumina, a indicare che i trigger pad sono stati disattivati.
-

Funzioni e impostazioni globali

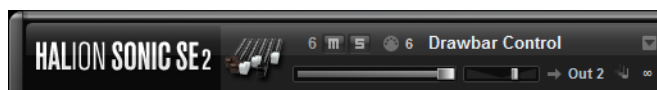
La sezione delle funzioni del plug-in

La sezione delle funzioni del plug-in in cima alla finestra consente di accedere alle funzioni globali che hanno effetto sia sui programmi attualmente caricati, che sul funzionamento generale del plug-in.

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

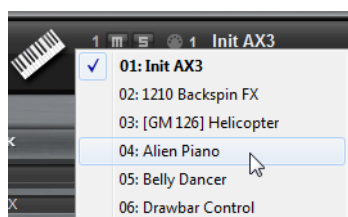
Sezione dello slot del programma

Questa sezione contiene una copia dello slot che è selezionato nel Multi Program Rack, oltre ai parametri principali del programma.



Numero dello slot

Per passare a un altro programma, fare clic sul numero dello slot e selezionare un programma dall'elenco dei programmi caricati.



Icona Load

Fare clic sull'icona **Load** a destra dello slot per aprire il pannello di caricamento dei programmi. Fare doppio-clic su un programma per caricarlo.

Indicatore di attività MIDI

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

Level

Regola il livello di uscita dello slot.

Pan

Regola la posizione dello slot nel panorama stereo.

Output

Viene qui definita la destinazione di uscita del segnale dello slot.

Polyphony

Definisce il numero di tasti che è possibile suonare contemporaneamente.

NOTA

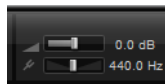
Un tasto può attivare più layer. Dall'indicatore di performance è possibile visualizzare il numero di voci che vengono attivate quando si suona.

Icona del programma

L'icona del programma indica la categoria di suoni alla quale appartiene il programma e dipende dalle etichette delle categorie e delle sottocategorie specificate per un programma in MediaBay.

La sezione Master

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



Master Volume

Regola il volume complessivo del plug-in.

Master Tune

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

I riquadri di performance

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



CPU

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

Disk

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

Poliphony (Voci mono)

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

MEM (Memoria)

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

Il nome del plug-in e il logo Steinberg

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

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

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

Le Toolbar

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

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 FlexPhraser globali

Pulsante Lock



Quando si attiva questo pulsante, se si carica un altro programma o layer non si vanno a sovrascrivere le impostazioni correnti dei FlexPhraser e dei trigger pad.

Undo/Redo



È possibile annullare o ripetere le ultime 10 operazioni eseguite. Per annullare o ripetere una singola operazione, fare clic sui pulsanti **Undo** o **Redo**. Per annullare o ripetere più operazioni, fare clic sulla freccia a fianco del pulsante per aprire la storia delle operazioni e selezionare il passaggio al quale si desidera ritornare.

MIDI Reset



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

Editor/Player



Tramite questo pulsante è possibile selezionare una delle due viste disponibili: la vista editor a grandezza intera (**e**) e la vista player di dimensioni più ridotte (**p**).

La pagina Options

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



Disk Streaming

Alcuni programmi sono caratterizzati da una quantità di campioni fino a 1 GB. Si tratta di un quantitativo enorme di dati e il computer non è in grado di caricare completamente tutti i campioni nella RAM, in particolare se si stanno usando tutti e 16 gli slot. Di conseguenza, HALion Sonic 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 HALion Sonic SE deve invece affidarsi all'accesso all'hard-disk.

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

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

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

NOTA

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

Memoria utilizzata e memoria disponibile

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

Performance

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

Max Voices

Determina il numero di voci totale che un'istanza del plug-in è in grado di riprodurre. Quando viene raggiunto il limite qui definito, HALion Sonic 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. HALion Sonic 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**.

Osc ECO mode

Attivare questa opzione per fare in modo che gli oscillatori dei layer del synth operino in modalità ECO. Gli oscillatori utilizzano un quantitativo minore di risorse della CPU, a costo di produrre un maggiore effetto aliasing ad altezze elevate. Quando questa opzione è attiva, sarà possibile riprodurre un numero di voci maggiore con i layer del synth.

Multi Loading

In genere, quando si caricano dei programmi multi, il multi precedente viene mantenuto nella RAM fino a quando il nuovo multi è stato completamente caricato. Di conseguenza, la sostituzione di un multi di grandi dimensioni con un altro può portare a un sovraccarico sulla RAM su sistemi a 32-bit.

- Per eliminare un multi prima di caricarne uno nuovo, selezionare **Clear before** dal menu a tendina.

Multi-Core

In questo menu a tendina è possibile specificare, tra i core della CPU disponibili nel proprio sistema, quelli che possono essere utilizzati dal plug-in. Ciò consente ad esempio ad HALion Sonic SE di calcolare ciascun programma su un diverso core. Le impostazioni più adatte dipendono da vari fattori e variano da sistema a sistema e da progetto a progetto. Un buon punto di partenza consiste nel regolare questo valore su un core in meno rispetto al numero totale di core disponibili.

NOTA

Nel caso in cui dovessero verificarsi dei problemi, ridurre il numero di core, oppure impostare il menu a tendina su **Off** e caricare più istanze di HALion Sonic SE. In tal modo, l'applicazione host distribuisce il carico di lavoro sui core disponibili.

Global

Sono qui disponibili alcune impostazioni comuni di HALion Sonic SE oltre ai parametri **General MIDI mode**.

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.

Controller Changes

Determina il modo in cui HALion Sonic SE gestisce i messaggi MIDI Program change in entrata.

- In **GM Mode**, i messaggi program change vengono utilizzati per cambiare i programmi negli slot del Multi Program Rack.
- In **Multi Mode**, i messaggi program change vengono utilizzati per alternare i 128 multi che possono essere configurati nella pagina Multi chain.
- Impostare questo parametro su **Off** per ignorare i messaggi program change in entrata.

General MIDI Mode

Attivare questa opzione per riprodurre i file MIDI che sono stati configurati per i sound set General MIDI. La **General MIDI mode** supporta i messaggi program change MIDI e pre-carica un effetto chorus e riverbero globali sugli AUX FX 1 e 3 per un utilizzo immediato.

Se l'opzione **General MIDI mode** è attivata, tutti i programmi caricati vengono rimossi e i 16 slot vengono assegnati ai 16 canali MIDI. Per tutto il tempo in cui la **General MIDI mode** è attiva, i 16 canali MIDI nella pagina **MIDI** non possono essere modificati.

MediaBay imposta un filtro apposito e visualizza solamente i suoni General MIDI. I program change MIDI 0-127 si riferiscono agli attributi GM Sound corrispondenti di MediaBay. Ciò significa che è possibile fare in modo che qualsiasi suono diventi parte del sound set General MIDI, impostando l'attributo GM Sound sul suono corrispondente.

NOTA

I suoni General MIDI forniti con HALion Sonic SE sono ottimizzati in modo da avere tempi di caricamento estremamente rapidi. Va comunque tenuto a mente che programmi più ampi impiegano più tempo a caricarsi.

Solo Mode

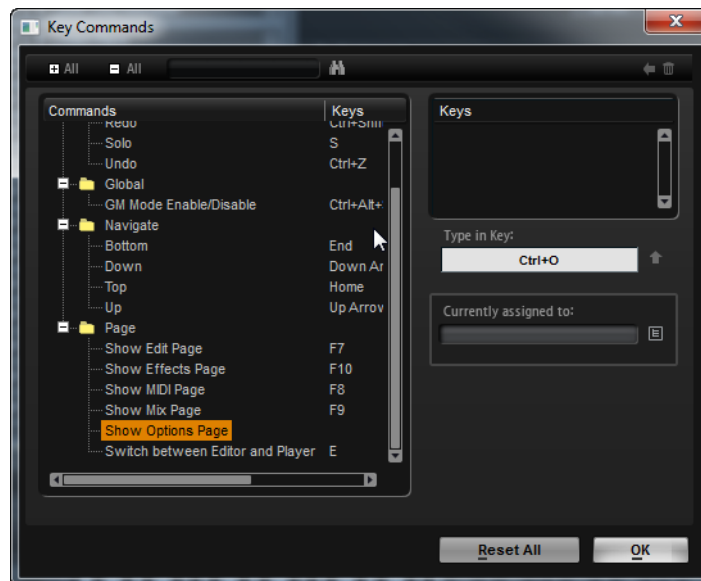
- In modalità **Standard** è possibile mettere in Solo più programmi o layer, in modo da sentirli in combinazione.
- In modalità **Exclusive** è possibile mettere in Solo un unico programma o layer alla volta.

Reset Messages

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

Key Commands

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



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

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

NOTA

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

NOTA

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

MIDI Controller

Assegnazione dei controller

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

NOTA

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

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

L'opzione Smoothing

I controller MIDI presentano una risoluzione massima di 128 step, un valore relativamente basso. Di conseguenza, se si utilizza un controller MIDI come sorgente di modulazione nella matrice di modulazione, oppure per controllare in remoto un controllo rapido, le modifiche dei parametri potrebbero generare degli step udibili, causando un effetto spesso chiamato zipper noise. Per evitare che ciò accada, HALion Sonic SE dispone di una funzione di appianamento dei controller MIDI che fa in modo che tali modifiche possano avvenire in maniera più graduale.

- Se le modifiche dei controller MIDI generano degli artefatti sonori udibili, spostare il controllo verso il valore Slow. In tal modo, le modifiche dei controller MIDI non vengono eseguite immediatamente, ma sono disposte lungo un arco temporale (in millisecondi).
- Per rendere più immediate tali modifiche, spostare il controllo verso il valore Fast. Si noti, tuttavia, che ciò potrebbe introdurre degli artefatti sonori udibili.

FlexPhraser

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

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

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.