

Kurzweil PC3 SoundEditor Manuale d'Uso



KURZWEIL
Music Systems

Contenuti

Capitolo 1 Introduzione

<i>Ringraziamenti</i>	1-1
<i>Supporto</i>	1-1
<i>Informazioni su questo Manuale</i>	1-2
<i>Installazione/Requisiti</i>	1-3
<i>Prima di Iniziare</i>	1-3
<i>Nota Importante su SoundEditor</i>	1-3
<i>Visita Guidata</i>	1-4

Capitolo 2 Per Iniziare

<i>I Collegamenti</i>	2-1
<i>La Configurazione MIDI (MIDI Setup)</i>	2-3

Capitolo 3 I Menu di SoundEditor

<i>La Configurazione delle Preferenze</i>	3-3
---	-----

Capitolo 4 La Selezione dei Parametri in SoundEditor

<i>La Selezione e la Regolazione dei Parametri</i>	4-1
--	-----

Capitolo 5 La Finestra dei Banchi di Programmi

<i>La Finestra dei Banchi di Programmi</i>	5-1
<i>I Tasti di Modo</i>	5-3
<i>Lo Schermo dei Nomi dei Programmi</i>	5-4
<i>La Scelta delle Categorie dei Programmi</i>	5-5
<i>I tasti di Programma</i>	5-6
<i>Le Opzioni di Selezione e di Ricerca dei banchi</i>	5-7
<i>Opzioni di Ricerca</i>	5-8
<i>Il Tasto TROVA (FOUND)</i>	5-9
<i>Le Opzioni per i Singoli Programmi</i>	5-10
<i>Lo Schermo di Canale MIDI</i>	5-11
<i>I Tasti di Canale MIDI</i>	5-12
<i>Tasti di Modo - il Tasto MIDI</i>	5-13
<i>Tasti di Modo - il Tasto MASTER</i>	5-14
<i>Tasti di Modo - il Tasto EFFETTI</i>	5-16
<i>Tasti di Modo - il Tasto EQ+COMP</i>	5-17

Capitolo 6 L'Organizzazione di SoundEditor

<i>La Struttura di Modifica di SoundEditor</i>	6-1
--	-----

Capitolo 7 La Modifica dei Programmi

<i>La Finestra dei Dati Comuni di Programma</i>	7-1
<i>I Tasti dei Dati Comuni di Programma</i>	7-2
<i>Visualizzazioni all'interno della Finestra</i>	7-4
<i>I Tasti IMPORTA ed ELIMINA (REMOVE)</i>	7-6
<i>Il Tasto IMPORTA</i>	7-6
<i>Il Tasto ELIMINA (REMOVE)</i>	7-7
<i>La Selezione delle Canzoni (Song) nelle Regolazioni Comuni</i>	7-8
<i>La Selezione delle Catene Effetti nell'area degli Effetti di Programma</i>	7-9
<i>Il Pannello di Anteprima di Layer</i>	7-10
<i>La Finestra di Layer</i>	7-12
<i>I Tasti Layer</i>	7-13
<i>Il Riquadro del Nome del Layer</i>	7-15
<i>I Tasti SPEGNI (MUTE) e SOLO</i>	7-15
<i>Zone della Tastiera</i>	7-16
<i>I Tasti delle 'Visualizzazioni'</i>	7-17
<i>Il Pannello dell'Algoritmo</i>	7-23
<i>Scegliere e Configurare gli Algoritmi</i>	7-23
<i>La Selezione di un Ingresso Alternativo (Modo a Cascata)</i>	7-26
<i>Il Tasto EDIT ALG WIRING</i>	7-26
<i>La Modifica dell'Algoritmo</i>	7-27
<i>La Finestra di Modifica FX</i>	7-30
<i>I Tasti di Modifica FX</i>	7-31
<i>Il Pannello di Visualizzazione FX</i>	7-35
<i>Il tasto SCEGLI (SELECT)</i>	7-35
<i>Il Tasto ALTRO (MORE)</i>	7-36
<i>Il Tasto FUN</i>	7-36
<i>La Finestra di Modifica del Modo KB3</i>	7-37
<i>I Tasti del Modo KB3</i>	7-38
<i>I Tasti delle 'Visualizzazioni'</i>	7-39

Capitolo 8 La Finestra di Mixer dei Canali

<i>Uno dei Singoli Canali del Mixer</i>	8-2
<i>La Selezione dei Programmi dal Mixer</i>	8-3
<i>I Tasti RICEVI e INVIA (SEND)</i>	8-3

Capitolo 9 La Finestra di Setup

<i>I Tasti di Setup</i>	9-2
<i>Le Opzioni per i Singoli Setup</i>	9-3

Capitolo 10 La Modifica dei Setup

<i>La Finestra di Setup</i>	10-1
<i>La Finestra di Modifica</i>	10-2
<i>I Tasti di Modifica del Setup</i>	10-3
<i>I Gruppi di Parametri di Zona</i>	10-6

Capitolo 11 Ulteriori Controlli

<i>V-Piano</i>	11-1
<i>Come Suonare il PC3 dalla Tastiera del Computer</i>	11-2
<i>Slider di CC</i>	11-3

Appendice A - Estensioni dei File

Appendice B - Opzioni di Configurazione MIDI

<i>Controllo MIDI In</i>	B-1
<i>Porte MIDI Virtuali</i>	B-2

Capitolo 1

Introduzione

Benvenuti al SoundEditor! Il SoundEditor è uno strumento di Modifica/Archiviazione e di Sviluppo Suoni per il PC3 Kurzweil.

Seppure il PC3 è completamente programmabile dai controlli del pannello frontale, il SoundEditor espande notevolmente le attività di programmazione riportandone sullo schermo tutti i parametri in una serie di interfacce grafiche logiche e di facile utilizzo. SoundEditor permette la creazione, la modifica, l'organizzazione e la memorizzazione dei Programmi, dei Setup, delle Canzoni e degli Effetti del PC3.

Grazie al collegamento standard MIDI (DIN o USB), SoundEditor può ricevere e trasmettere Programmi, Setup o Effetti, singolarmente o per interi banchi. Tutti i parametri di Programma, Setup ed Effetti possono essere visti sullo schermo e modificati. È possibile assegnare i Programmi ad una qualsiasi delle 20 Categorie, per facilitare l'organizzazione, la ricerca e la creazione di banchi di programma personalizzati dall'utente. SoundEditor può anche essere usato come strumento di insegnamento, per l'apprendimento dei dettagli più intimi dei Programmi dalla fabbrica. Ci auguriamo che apprezziate l'uso di SoundEditor col vostro PC3 Kurzweil!

Questo manuale è sia guida all'uso che manuale di riferimento ed è progettato per informarvi e mettervi velocemente in condizione di sfruttare il SoundEditor.

Speriamo vi divertiate usando il SoundEditor col vostro PC3 Kurzweil!

Ringraziamenti

SoundTower Software è particolarmente grata alle persone elencate di seguito per il loro supporto e le loro assistenze nello sviluppo di questo prodotto:

Hal Chamberlin

Ricardo Garcia

Philip Hartman

Greg Kist

Mark Lanos

Mike Raffa

John Richmond

Francisco J. Rodriguez

Paul Rumberg

Helmut Schiltz

Michael Shonle

Jeff St.Pierre

Tim Thompson

John Teele

Dave Weiser

Versione Italiana a cura di

Salvatore Zocco per la

M. Casale Bauer spa

Supporto

*Per questo prodotto è disponibile supporto in rete all'indirizzo:
<http://www.soundtower.com/kurzweil>*

Informazioni su questo Manuale

In tutto il manuale, vengono riportate a scopo illustrativo schermate dell'applicazione SoundEditor. Tali schermate sono basate su SoundEditor per Macintosh, anche se le visualizzazioni corrispondenti nell'uso di SoundEditor su di un PC sono del tutto simili. Laddove siano presenti variazioni significative nell'estetica o nel funzionamento di SoundEditor tra le piattaforme Mac e PC, tali differenze vengono descritte in dettaglio.

In questo documento vedrete delle icone che forniscono ulteriori informazioni:



- questa icona indicata una nota importante riguardo al funzionamento del programma SoundEditor;



- questa icona indica un suggerimento utile o proficuo.

Installazione/Requisiti

Non è richiesta nessuna installazione software speciale. SoundEditor è un programma a sé stante progettato per girare su Windows XP o Vista, oppure su Macintosh (OSX 10.3 o superiore).

I requisiti per l'applicazione SoundEditor sono:

- 20 MB di spazio sul Disco Rigido*
- 256 MB RAM (min.)*
- 1024 x 768 di risoluzione minima dello schermo (1400 x 900 raccomandata)*
- una interfaccia MIDI o una connessione USB*

Prima di Iniziare

Per ottenere il massimo da questo programma dovrete già aver preso confidenza col funzionamento del PC3. Il PC3 è uno strumento musicale complesso con una matrice sorprendente di caratteristiche programmabili. La Guida per il Musicista del PC3 è la risorsa principale per la descrizione dello strumento e del suo funzionamento: ne raccomandiamo la lettura a tutti gli utenti PC3. Anche se SoundEditor può essere una risorsa inestimabile come aiuto per la comprensione del PC3, non sostituisce in alcun modo la lettura della documentazione Kurzweil.

Nota Important su SoundEditor

*Quando si usa SoundEditor, il PC3 deve **non** essere nel Modo di Modifica (Edit). Se questa precauzione non viene osservata, il risultato può essere una programmazione inaffidabile ed un comportamento improprio dello strumento, ed è anche possibile che lo strumento si blocchi (se questo dovesse accadere, avrete bisogno di spegnerlo e riaccenderlo per ripristinarne il funzionamento).*

Visita GUIDATA

Questa Guida all'Uso vi spiegherà i passi necessari per configurare SoundEditor in modo che possa lavorare col vostro PC3. Seguite prima di tutto le istruzioni del capitolo "Per Iniziare", per fare in modo che l'hardware sia collegato e configurato correttamente per l'applicazione SoudEditor. Fatto questo, potrete liberamente esplorare, ascoltare e modificare Programmi e Setup, oppure creare nuovi Programmi, Setups, o Effetti.

Il PC3 è uno strumento incredibilmente profondo e complesso con innumerevoli opzioni di programmazione. SoundEditor è stato progettato per rendere il processo di modifica e di programmazione il più semplice possibile da usare, pur fornendo il controllo di tutte le funzioni necessarie per la regolazione di tutti i parametri. Trovate di seguito alcune delle finestre di programmazione di SoundEditor:



Capitolo 2

Per Iniziare

Questo capitolo descrive cosa è necessario fare per collegare e configurare SoundEditor sul computer.

I Collegamenti

Configurate il PC3 secondo quanto descritto nella Guida per il Musicista del PC3 (Capitolo 2, Per Iniziare, pagine da 2-1 a 2-6). Collegate il PC3 al computer usando il collegamento USB, oppure i connettori DIN MIDI In e MIDI Out: o l'uno o gli altri, non tutti e due i tipi di collegamento. SoundEditor funziona sia con l'uno (USB) che con l'altro (MIDI IN e Out) tipo di collegamento.



Come regolazione di base, all'avvio SoundEditor controlla se è presente una connessione USB. Se non è presente nessuna connessione USB, si regola automaticamente sui connettori DIN MIDI.

Non è necessario specificare in anticipo il tipo di connessione.

Effettuate i collegamenti tra il PC3 ed il computer, accendete il PC3 e lanciate SoundEditor. All'avvio di SoundEditor, vedrete brevemente comparire una schermata a scomparsa simile a quella qui di seguito:



Pochi secondi più tardi, la schermata a scomparsa verrà sostituita dalla finestra 'PCE Editor' (PC3 - Modifica) di SoundEditor. Come regolazione base, questa finestra mostra il Banco dei Programmi come visualizzato nell'immagine sotto ma, come visualizzazione iniziale, potete scegliere tra 'Banco dei Programmi' e 'Banco dei Setup' (fate riferimento alle Preferenze di Configurazione, a pagina 3-3)

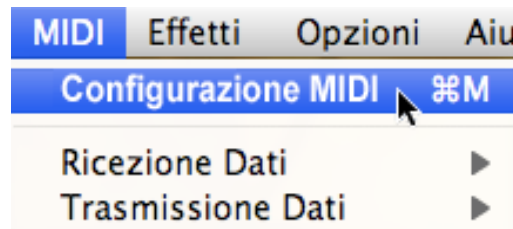


La prima volta che lanciate SoundEditor, alcuni dei campi di visualizzazione potrebbero essere vuoti.

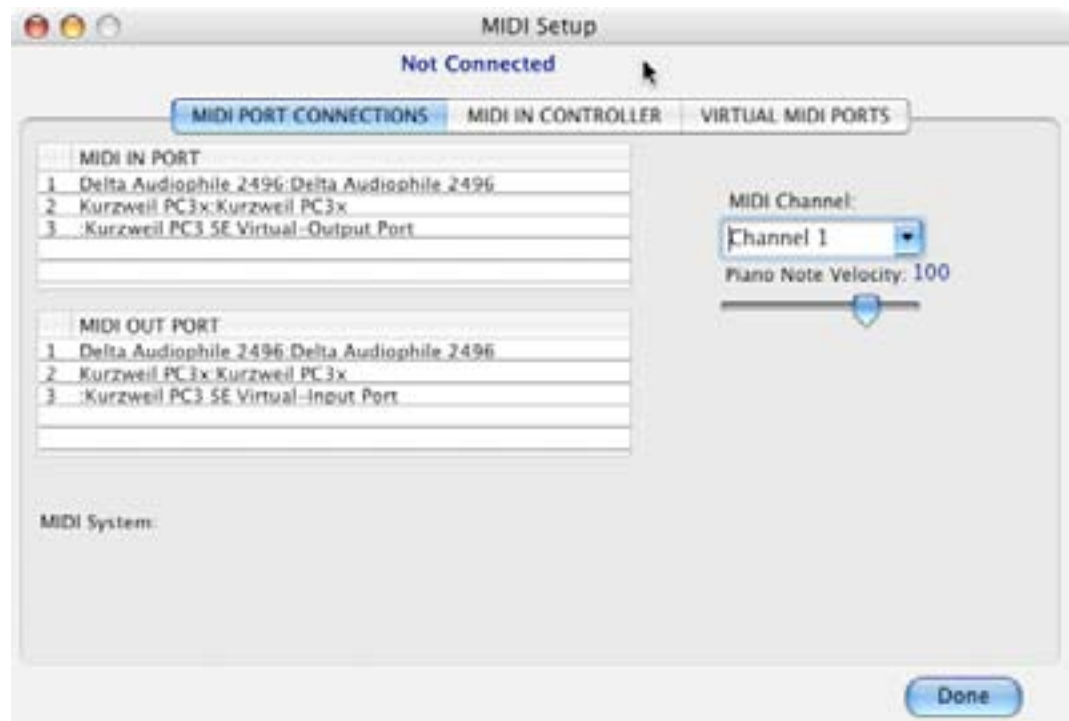
La Configurazione MIDI (MIDI Setup)

La prima volta che lavorate con SoundEditor, dovete configurare il programma per la comunicazione MIDI col PC3. Quando lo avrete fatto, SoundEditor ricorderà la configurazione scelta fino a quando non la cambierete.

Cliccate sul menu MIDI e scegliete 'Configurazione MIDI':



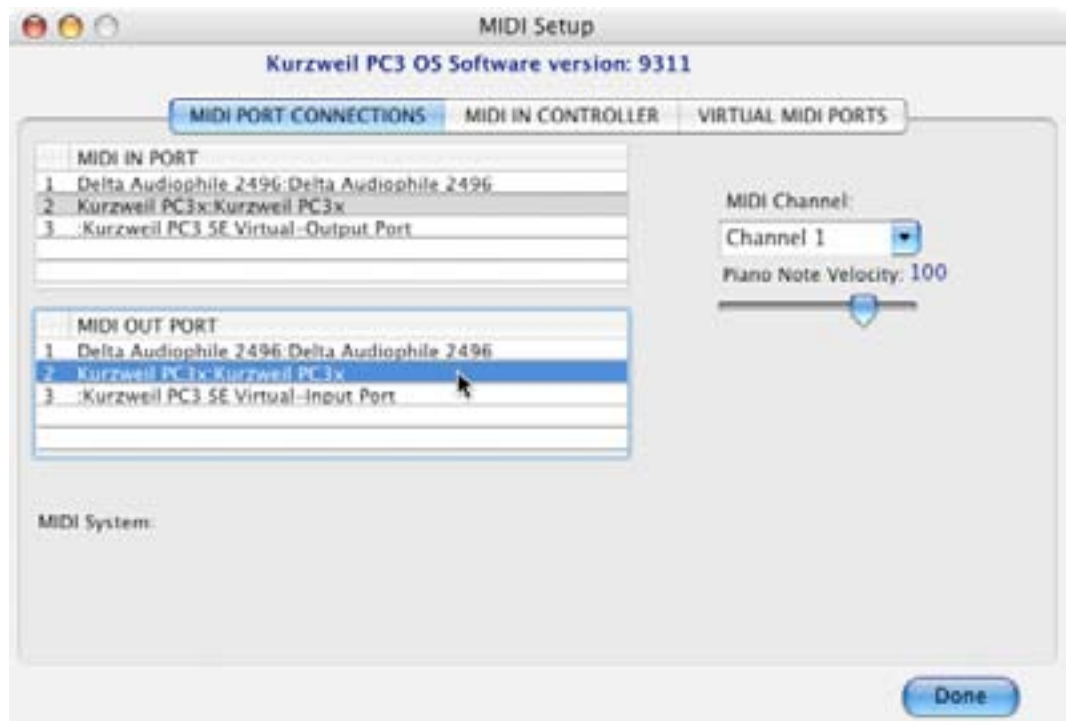
Vederete comparire la finestra di Configurazione MIDI (MIDI Setup) che mostra le opzioni di collegamento delle porte MIDI disponibili sul vostro computer:



1. Probabilmente, la vostra finestra di Configurazione MIDI mostrerà informazioni diverse per le Porte MIDI In ed Out.
2. L'etichetta 'Virtual MIDI Ports' appare solo nella versione Macintosh di Sound-Editor.

Nella finestra di Configurazione MIDI (MIDI Setup), scegliete le porte MIDI IN e OUT alle quali è collegato il PC3 e regolate il canale MIDI in modo che sia lo stesso del PC3. Una volta scelti correttamente porte e canale MIDI, vedrete la versione software corrente del PC3 in cima alla finestra di Configurazione MIDI, come nell'immagine sotto. Questa è la conferma che il PC3 è in comunicazione col SoundEditor.

Effettuate le connessioni MIDI appropriate, per chiudere la finestra cliccate sul tasto **FATTO (DONE)**. Per il momento potete tranquillamente ignorare le etichette di 'Controlli MIDI in Ingresso' (MIDI In Controller) e delle 'Porte MIDI Virtuali' (Virtual MIDI Ports) Le informazioni sull'uso e sulla configurazione dei Controlli MIDI in Ingresso e delle Porte Virtuali le trovate nella Appendice B.

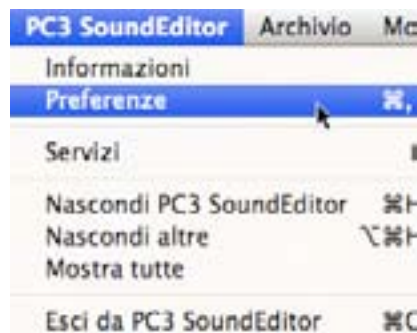


Capitolo 3

I Menu di SoundEditor

I menu di SoundEditor permettono di scegliere varie finestre e visualizzazioni, opzioni di memorizzazione dei file, comandi di modifica, configurazioni MIDI e molto altro ancora. Ecco di seguito la descrizione dei menu di SoundEditor.

PC3SE (PC3 SoundEditor):



Il menu PC3SE è dove si scelgono le Preferenze, si ottiene la finestra delle Informazioni e dove si può nascondere o chiudere l'applicazione SoundEditor.

Trovate informazioni sulla configurazione delle Preferenze più avanti in questo stesso capitolo.

ARCHIVIO:



Il menu ARCHIVIO permette di Caricare o Salvare i file di Dati del PC3. I file di Dati del PC3 comprendono tutti i dati caricati correntemente nell'applicazione SoundEditor (tutti i Programmi, Setup, Catene FX e Algoritmi Utente) e questo rappresenta lo stato completo di SoundEditor.

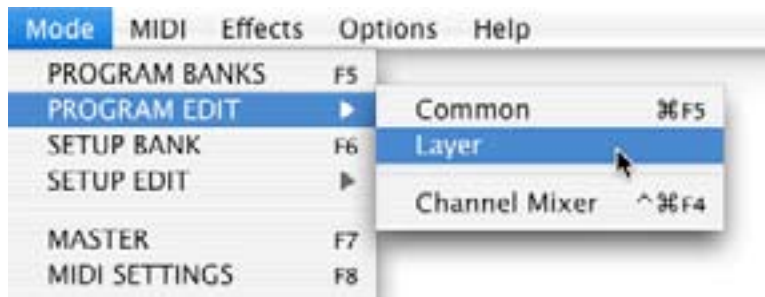
I file di Dati del PC3 hanno l'estensione '.kp3'.

MODIFICA:



Nel menu MODIFICA sono presenti i controlli di Copia e Incolla e permettono le operazioni di Invio e di Ridenominazione.

MODO:



Il menu di MODO permette di scegliere il Modo del PC3 nel quale si vuole lavorare: Banchi di Programmi o Modifica dei Programmi, Banchi di Setup o Modifica dei Setup, 'Master' o MIDI. Gli oggetti del menu che mostrano una freccia verso destra dispongono di un sotto-menu che permette selezioni ulteriori. Alcuni oggetti di questo menu duplicano funzioni della Barra degli Strumenti della finestra di Modifica (Banchi di Programmi, Banchi di Setup, Master e MIDI).

Per informazioni sui Banchi di Programmi, consultate il Capitolo 5.

Per informazioni sulla Modifica dei Programmi, consultate il Capitolo 7.

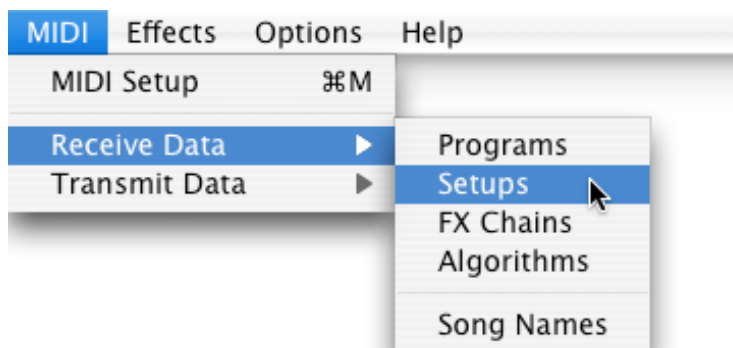
Per informazioni sui Banchi di Setup, consultate il Capitolo 9.

Per informazioni sulla Modifica dei Setup, consultate il Capitolo 10.

Per informazioni sulle operazioni di tipo 'Master', consultate le pagine da 5 a 14

Per informazioni sulle Regolazioni MIDI, consultate le pagine da 5 a 13

MIDI:



Il menu MIDI permette di accedere alla finestra di Configurazione MIDI (MIDI Setup), per la configurazione delle operazioni MIDI e per Ricevere e Trasmettere dati di vario tipo del PC3.

Per informazioni sulla Configurazione MIDI (MIDI Setup), consultate l'Appendice B.

EFFETTI:

Effects	Options	Help
Master Effects		F3
EQ + Compressor		F4

Il menu degli EFFETTI permette di accedere alle funzioni degli 'Effetti Master' e di 'EQ + Compressore'. Scegliere oggetti da questo menu equivale a cliccare sulle funzioni **MASTER** e **EQ+COMP** della Barra degli Strumenti della finestra di Modifica (Editor).

Informazioni sulle funzioni 'Effetti Master' e di 'EQ + Compressore' sono disponibili alle pagine da 5 a 16.

OPZIONI:

Options	Help
V-Piano	⌘P
CC Sliders	⌘[

Il menu delle OPZIONI permette di visualizzare una tastiera virtuale (V-Piano) e la finestra di controllo degli 'Slider' virtuali dei Controlli Continui che potete usare per il controllo remoto dell'esecuzione e della regolazione dei Programmi del PC3. Potete suonare il PC3 anche dalla tastiera del computer.

Per informazioni sul V-Piano e sugli Slider dei CC (CC Sliders), consultate il Capitolo II.

AIUTO:

Help
Help On-Line

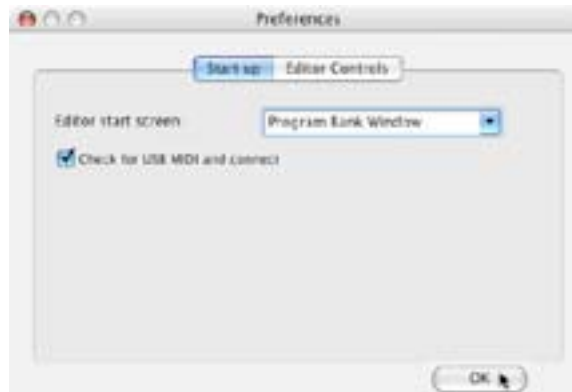
Col menu AIUTO è possibile ottenere una assistenza addizionale.

La Configurazione delle Preferenze

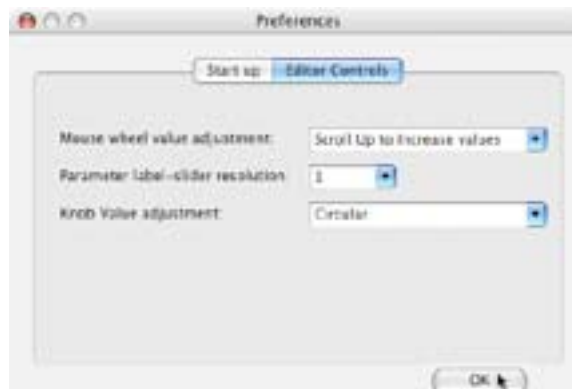
SoundEditor offre varie opzioni che permettono di specificare le condizioni di avvio e le operazioni del programma. Sono queste le opzioni disponibili nel menu PC3SE/PREFERENZE.

Quando si sceglie PREFERENZE, compare la finestra delle preferenze mostrata sotto. Da questa finestra è possibile specificare come si vuole lavorare con SoundEditor. Qui vengono fornite due etichette di preferenze: 'Avvio' (Start Up) e 'Controlli di Modifica' (Editor Controls).

Scegliendo l'etichetta di 'Avvio' (Start Up), è possibile scegliere la schermata che appare quando si lancia SoundEditor; inoltre, è possibile decidere se il programma, all'avvio, effettua o non effettua il test della connessione USB MIDI.



Cliccando sull'etichetta 'Controlli di Modifica' (Editor Controls), è possibile scegliere come lavora in SoundEditor la rotellina di scorrimento del Mouse e regolare la risoluzione di slider nella etichetta di parametro e il tipo di regolazione di valore dei controlli.



Capitolo 4

La Selezione dei Parametri in SoundEditor

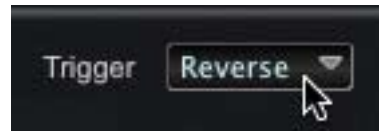
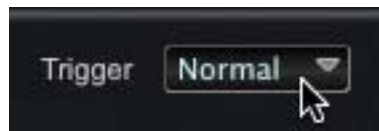
Nelle schermate di modifica, SoundEditor dispone di diversi metodi per la selezione e la regolazione dei valori dei parametri. Questi metodi comprendono la selezione da menu a discesa, slider da trascinare, controlli da ruotare, valori da aumentare o diminuire trascinandoli col mouse, ecc. In questo capitolo, descriveremo i vari metodi per permettervi di scegliere e manipolare i valori dei parametri del PC3 in SoundEditor.



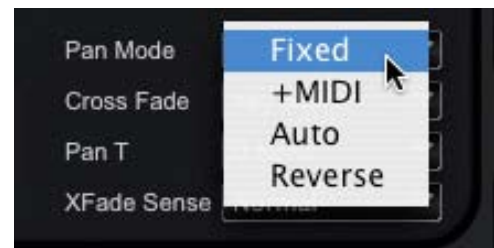
I metodi qui descritti sono applicabili a tutte le finestre di SoundEditor.

La Selezione e la Regolazione dei Parametri

In qualunque finestra, la presenza di una scelta di parametro che riporta una freccia verso il basso normalmente indica che, per quel parametro o funzione, ci sono due o più valori selezionabili. Se di scelte possibili ce ne sono solo due, cliccando sul parametro si passa alternativamente dall'una all'altra delle due:



Cliccando su di un parametro, se le scelte disponibili sono più di due, si ottiene un menu contestuale. Quando incontrate questo tipo di metodo, vi basta semplicemente spostare il cursore verso il basso nel menu fino a raggiungere il valore voluto e poi cliccarlo, per effettuare la scelta.



Occasionalmente, un dato parametro può disporre di più opzioni per le quali non basta un semplice menu a comparsa. Questo è il caso dei parametri di “Keymap” nella finestra di Modifica dei Layer. Dato che il PC3 offre centinaia di keymap tra le quali scegliere, SoundEditor mostra una selezione dedicata appunto alle keymap, come nella finestra riportata sotto. Con i tasti a destra della finestra di Keymap si sceglie tra i gruppi di Keymap, mentre sulla sinistra una barra di scorrimento permette di scorrere le scelte disponibili all’interno di ognuno di singoli gruppi. In questo tipo di finestra, una volta effettuata la scelta, per uscire dalla finestra cliccate sul tasto rosso **CHIUDI (CLOSE)** nella barra del titolo.



SUGGERIMENTO SULLE PERFORMANCE: è possibile navigare in tutti gli elenchi di SoundEditor usando sia le barre di scorrimento che l’apposita rotellina del mouse. Per navigare in modo efficiente in liste lunghe, provate a combinare entrambe i metodi: usate le barre di scorrimento per navigare velocemente verso l’area generale dove è posizionato l’oggetto che desiderate, poi usate la rotellina del mouse per raggiungerlo con esattezza.

Se un parametro è rappresentato da un valore numerico, potete regolarne il valore cliccando nel campo che lo rappresenta e trascinando il cursore verso destra per aumentarlo, oppure verso sinistra per diminuirlo:

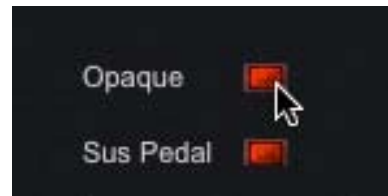
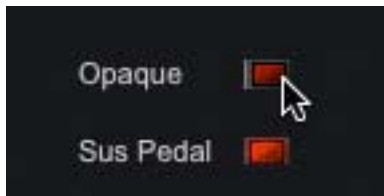


I controlli a slider li si regola semplicemente cliccando sullo slider e trascinandolo nella direzione voluta. I controlli rotativi invece vanno regolati cliccando sul controllo desiderato e trascinando il cursore intorno al controllo in modo da simulare un movimento di tipo rotativo:

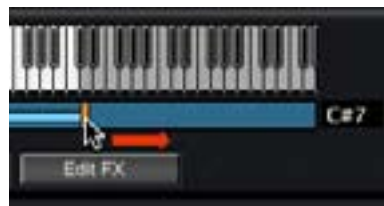


NOTA: nel pannello delle 'Preferenze' di SoundEditor è disponibile un metodo alternativo ('VERTICALE') per il controllo dei potenziometri. Quando si sceglie il controllo VERTICALE, cliccando su di un controllo a potenziometro e spostando il cursore verso l'alto o verso il basso se ne ottiene la rotazione verso sinistra o verso destra. Sia nel modo CIRCOLARE che nel modo VERTICALE potete anche usare la rotellina del mouse per effettuare la regolazione fine del valore del controllo.

I controlli a LED si attivano e si disattivano semplicemente cliccandoci sopra. I LED appaiono accesi quando sono ATTIVI (ON), e spenti quando sono DISATTIVATI (OFF):



Per scegliere una zona di tastiera di un "Layer", cliccate e trascinate una delle barre color arancio che compaiono immediatamente sotto l'immagine della tastiera. L'intervallo lo si cambia trascinando il cursore verso destra o verso sinistra, mentre il campo col numero di nota riflette il nuovo valore via via selezionato:



È disponibile un metodo alternativo che permette di regolare un intervallo di note sulla tastiera della PC3. Per ulteriori informazioni fate riferimento alle 'Zone della Tastiera', alle pagine da 7 a 13.

Nella finestra di Modifica di Layer si possono modificare i parametri di Inviluppo (Attacco, Decadimento e Rilascio) cliccando nel campo di valore del parametro desiderato e trascinando il cursore a sinistra o a destra (come spiegato in precedenza), cliccando su di uno dei campi dei parametri e digitando il nuovo valore, oppure ancora cliccando sulla maniglia di trascinamento associata al parametro nello schermo dell'inviluppo e trascinandola, come mostrato sotto:

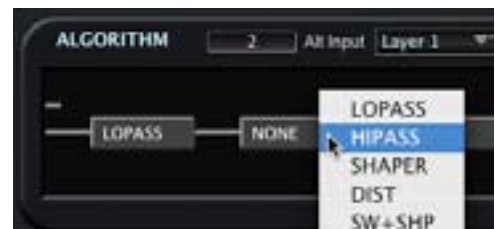


Il metodo 'prendi e trascina' lo si può applicare solo agli inviluppi che dispongono di maniglie di trascinamento.

L'intera forma di un inviluppo può essere espansa, contratta, alzata o abbassata usando gli slider di regolazione che compaiono in basso e a destra delle schermate degli Inviluppi (vale per Inviluppo di Ampli e Inviluppi 1 & 2):



Nella sezione dell'Algoritmo della finestra di Modifica di Layer le funzioni DSP le si scelgono cliccando sul blocco di DSP desiderato e scegliendo la nuova funzione dal menu contestuale:



Capitolo 5

La Finestra dei Banchi di Programmi

Questo capitolo descrive la finestra dei Banchi di Programmi e si occupa della navigazione al suo interno e della scelta dei parametri disponibili.

Finestra dei Banchi di Programmi

Quando si lancia SoundEditor per la prima volta, il programma si avvia mostrando la Finestra dei Banchi di Programmi (è possibile scegliere, all'avvio, di vedere la Finestra dei Setup, come descritto nella "Configurazione delle Preferenze", a pagina 3-3).

La Finestra dei Banchi di Programmi è mostrata nella pagina che segue.



*Quando si usa SoundEditor, il PC3 deve **non** essere nel Modo di Modifica (Edit). Se questa precauzione non viene osservata, il risultato può essere una programmazione inaffidabile ed un comportamento improprio dello strumento.*



Le componenti principali della Finestra dei Banchi dei Programmi sono:

- 1. I tasti di 'Modo' che permettono di accedere alle funzioni di Programmi, Setup, MIDI, Master, Effetti ed EQ+Comp.*
- 2. Lo Schermo del Nome del Programma che mostra il nome, la categoria di suono assegnata e la locazione di memoria del Programma in selezione corrente.*
- 3. I tasti che permettono di accedere alle funzioni di Modifica dei Programmi, di Memorizzazione dei File e di selezione delle operazioni di trasmissione/ricezione MIDI del Banco selezionato.*
- 4. I tasti per scegliere ed organizzare l'elenco dei Programmi che compaiono nella Finestra di Elenco dei Programmi.*
- 5. La funzione di Ricerca (Search) dei Programmi.*
- 6. La finestra scorribile dell'Elenco dei Programmi.*
- 7. Lo schermo di Canale MIDI che mostra i Programmi del PC3 assegnati ad ognuno dei sedici canali MIDI.*
- 8. I tasti per scegliere lo schermo di Mixer di Canale ed i relativi comandi di trasferimento dei file per le assegnazioni dei Canali MIDI.*

I Tasti di Modo

I tasti di Modo permettono di scegliere le finestre di modifica di SoundEditor e forniscono schermi che permettono di visualizzare e regolare i parametri globali del PC3.



*Premendo i tasti **PROGRAMMA** o **SETUP** si cambiano le visualizzazioni di modifica nella finestra di Modifica del PC3. Premere uno di questi due tasti equivale a scegliere le stesse opzioni dal menu di MODO. Premendo i tasti **MIDI** o **MASTER** si ottiene una finestra a discesa dalla quale è possibile, rispettivamente, modificare i parametri globali MIDI o Master (Generali). Premendo i tasti **EFFETTI** o **EQ+COMP** si ottengono finestre che mostrano i controlli per regolare globalmente i parametri degli Effetti o di E/Comprensione. Le figure sotto mostrano esempi sia della finestra a discesa MIDI che della finestra EQ+COMP. Potete trovare informazioni dettagliate su tutti i tasti di Modo nel prosieguo di questo stesso capitolo.*

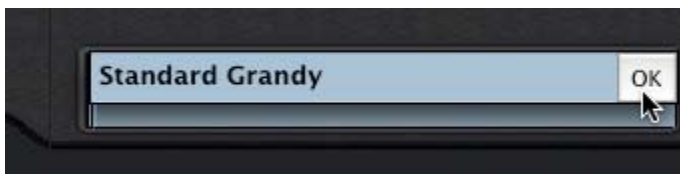


Lo Schermo del Nome dei Programmi

Lo Schermo del Nome dei Programmi mostra il nome del Programma correntemente selezionato (nell'esempio sotto, 'Standard Grand'), la locazione del Programma (banco Base 1, locazione 001), e la categoria del Programma ('Piano'):



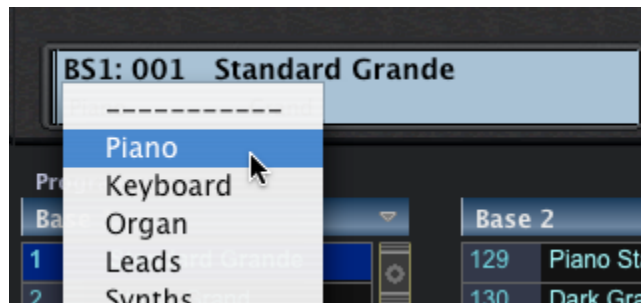
*Il nome del Programma lo si cambia cliccando all'interno dello schermo e digitando un nuovo nome con una lunghezza massima di 16 caratteri. Cliccando sul tasto **OK** si scrive il nuovo nome sia nel SoundEditor che nel PC3:*



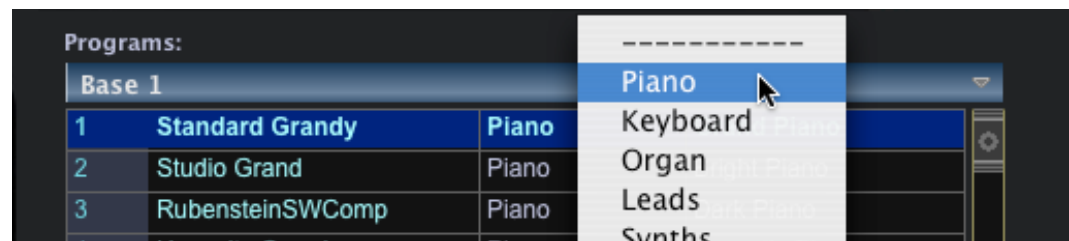
Quando si cambia il nome di un Programma, il nome nuovo viene automaticamente scritto nel PC3.

L'Assegnazione delle Categorie ai Programmi

I modi per assegnare una categoria ad un Programma sono due: lo si può fare dallo schermo dei Nomi dei Programmi o dall'elenco dei Banchi di Programmi.

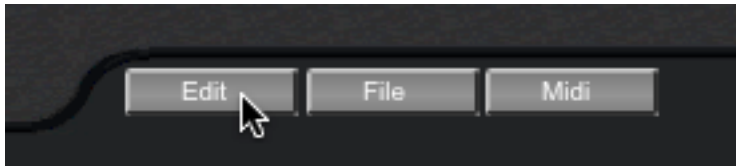


Potete anche scegliere una categoria dall'elenco dei Banchi di Programmi cliccando nel campo della Categoria col tasto di destra del mouse. In questo modo otterrete il menu contestuale mostrato sopra. Sia con l'uno che con l'altro metodo il PC3 verrà immediatamente aggiornato alla nuova assegnazione di Categoria.



NOTA PER GLI UTENTI MAC: se non disponete di mouse con tasto di click a destra, per ottenere il menu contestuale mostrato sopra potete usare il tasto CTRL in combinazione con un singolo click del mouse.

Tasti di Programma (Modifica e Memorizzazione File)

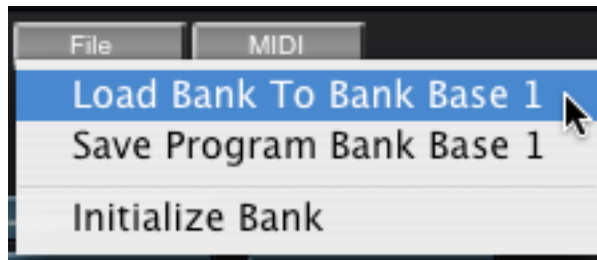


Sono i tasti di Programma che permettono di accedere alle funzioni di Modifica, File e MIDI presenti nella Finestra dei Programmi. Ecco di seguito la descrizione di ognuna di queste funzioni.

MODIFICA (EDIT):

Premendo il tasto **MODIFICA (EDIT)** si apre la finestra Comune di Programma, che permette di modificare il Programma corrente. La Modifica dei Programmi è spiegata nel Capitolo 7.

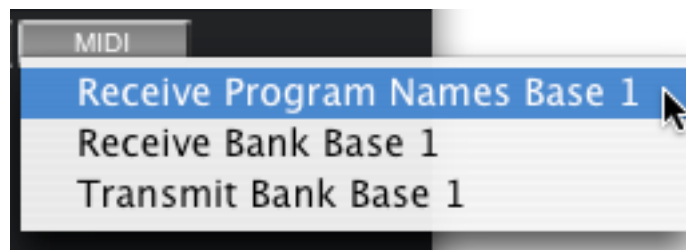
FILE:



La funzione FILE permette di Caricare un nuovo Banco di Programmi nel Banco corrente, Salvare il Banco di Programmi corrente oppure Inizializzarlo. Quando si sceglie Carica o Salva si ottiene una finestra di dialogo che chiede o di scegliere un file (per Caricarlo) o di dargli un nome (per Salvarlo).

Trovate l'elenco delle estensioni dei file associate ai Banchi di Programmi e ad altri file nell'Appendice A.

MIDI:



La funzione MIDI permette di Ricevere o di Trasmettere il banco corrente. L'opzione 'Ricevi i Nomi dei Programmi' non include i "layer" (include soltanto le regolazioni di tipo Comune dei Programmi), ma è molto più veloce.

Lo Opzioni di Selezione e di Ricerca dei Banchi

Coi tasti sulla destra della Finestra di Programma è possibile scegliere il modo in cui i Programmi del PC3 compariranno nella finestra di Elenco dei Programmi

*Premendo il tasto **TUTTI I PROGRAMMI** si otterrà la visualizzazione in SoundEditor di tutti i Programmi da tutti i Banchi del, organizzati numericamente per locazione di memoria, dalla 1 alla 2048. Le locazioni che non contengono programmi verranno lasciate vuote.*

Quando si sceglie uno dei tasti di Banco, la finestra di Elenco dei Programmi mostra tutti e 128 i Programmi contenuti all'interno del Banco scelto. Il nome del Banco selezionato viene riportato nella barra di titolo dell'Elenco dei Programmi:



Quando si sceglie uno dei tasti di Categoria, la finestra di Elenco dei Programmi tutti i Programmi di tutti i Banchi assegnati a quella specifica Categoria:



*Per riordinare un qualsiasi elenco in ordine alfabetico, premete il tasto **A-Z**:*



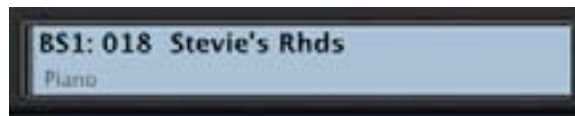
Opzioni di Ricerca

Il tasto **CERCA (SEARCH)** nell'angolo in basso a destra della finestra dei Banchi di Programmi permette di identificare e trovare velocemente un programma da un qualsiasi Banco.



Quando si clicca sul tasto **CERCA**, si ottiene un campo di nome che permette di inserire il nome del Programma da cercare. Posizionate il cursore nel campo del nome ed iniziate a digitare il nome del Programma desiderato. SoundEditor mostrerà i Programmi del PC3 che ricalcano i caratteri che state digitando.

Trovato il Programma desiderato, premendo **Ritorno** o **Invia** sulla tastiera del computer si invierà il Cambio di Programma MIDI appropriato al PC3. Il Programma appena selezionato verrà mostrato sullo schermo di Programma del SoundEditor insieme alle sue informazioni di banco, Locazione di Memoria e Categoria:



Un altro modo per localizzare un Programma consiste nell'usare la finestra a discesa di elenco di Ricerca. Cliccando sulla freccia destra del campo di nome della funzione Cerca si ottiene un elenco da scorrere, che mostra in SoundEditor il nome di tutti i Programmi di tutti i Banchi:



Qui, per effettuare una scelta, basta semplicemente scorrere l'elenco e cliccare sul Programma desiderato. SoundEditor invierà al PC3 il Cambio di Programma MIDI appropriato ed il Programma appena scelto comparirà nel suo schermo di Programma, pronto per essere visualizzato o modificato a piacere.

Per uscire dal campo di nome della funzione di Ricerca basta cliccare di nuovo sul tasto **CERCA**.

Il Tasto TROVA (FOUND)

Il tasto **TROVA (FOUND)** permette di eliminare tutte le locazioni di memoria vuote che compaiono nell'elenco dei Programmi del PC3. Per esempio, cliccando sul tasto **TUTTI I PROGRAMMI** si ottiene l'elenco di tutte le locazioni di memoria di tutti i Banchi (2048 in totale). Alcune di queste possono essere vuote ed il risultato che si vede quando si scorre l'elenco è una serie di 'salti'. Cliccando sul tasto **TROVA** si eliminano questi 'salti' cancellando dalla visualizzazione dell'elenco tutte le locazioni vuote.

Ecco sotto un esempio. La figura a sinistra mostra una serie di locazioni di memoria vuote che inizia dalla 962. La figura a destra mostra lo stesso elenco dopo che si è cliccato sul tasto **TROVA**; le locazioni di memoria vuote sono state eliminate dall'elenco.

Programs:	
Base 1	
951	GM Standard Kit
952	GM Room Kit
953	GM Power Kit
954	GM Elec Kit
955	GM Synth Kit
956	GM Jazz Kit
957	GM Brush Kit
958	GM Orch Kit
959	VAST1-3Ch/Perc
960	VAST1-3 Ch/Perc2
961	Fisher's VAST B3
962	
963	
964	
965	
966	
967	
968	
969	
970	
971	

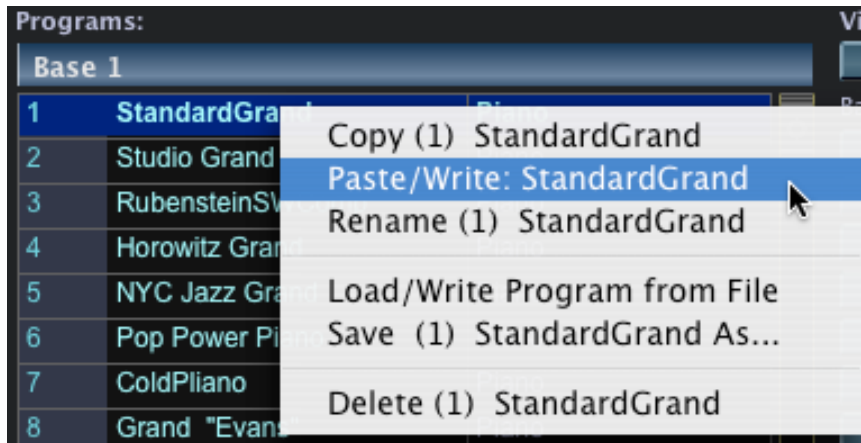
Programs:	
951	GM Standard Kit
952	GM Room Kit
953	GM Power Kit
954	GM Elec Kit
955	GM Synth Kit
956	GM Jazz Kit
957	GM Brush Kit
958	GM Orch Kit
959	VAST1-3Ch/Perc
960	VAST1-3 Ch/Perc2
961	Fisher's VAST B3
991	HotMalletMWheel
992	ScreaminWhiBass
993	SyncWheelLead
994	ModwheelKotoSyn
995	VASprSaw
996	VASprSaw+Allpass
997	Silent Program
998	Click Track
999	Default Program
1000	Diagnostic Sine



Cliccando sul tasto **TROVA**, le locazioni di memoria vuote vengono semplicemente escluse dalla visualizzazione nell'elenco; SoundEditor non effettua nessuna riorganizzazione delle locazioni di Programma (nell'esempio sopra, notate il 'salto' dalla locazione 961 alla 991).

Le Opzioni per i Singoli Programmi

Nella Finestra di Elenco dei Programmi, cliccando col tasto destro del mouse (per gli utenti Mac, cliccando mentre si tiene premuto il tasto CTRL) sul nome del Programma, si ottiene un menu contestuale che mostra le opzioni per il Programma correntemente selezionato:



Quando si sceglie l'opzione 'Copia', SoundEditor copia il Programma selezionato e tutti i suoi "layer".

Scegliendo l'opzione 'Incolla' (Paste), si incolla il Programma precedentemente copiato nella locazione di Programma corrente. Quando lo si incolla, il Programma viene automaticamente scritto nella locazione corrente del PC3. Notate che l'opzione 'Incolla' è disponibile soltanto se è stato già precedentemente copiato un Programma. Se non è stata in precedenza effettuata la copia di nessun Programma, l'opzione 'Incolla' non compare.

Scegliendo l'opzione 'Ridenomina' (Rename), si ha la possibilità di cambiare il nome del Programma selezionato. Lo si fa nel campo di Nome del Programma, in cima alla finestra di Modifica.

Quando si sceglie l'opzione 'Carica/Scrivi Programma da File' (Load/Write Program from File), compare una finestra di 'Caricamento Dati di Programma'. Bisogna navigare e scegliere il Programma da caricare. Notate che, per essere valido, un file di Programma deve avere nel campo del nome l'estensione '.3pr'. Scelto il Programma, cliccate su **APRI (OPEN)**. Il Programma scelto verrà caricato in SoundEditor ed automaticamente scritto nel PC3.

Quando si sceglie l'opzione 'Salva' (Save), compare uno schermo di 'Salvataggio Dati di Programma'. Il nome del Programma del PC3 compare nel campo del nome 'Salva Come' (Save As), ma potete cambiarlo prima di effettuare il salvataggio. Fate le modifiche che eventualmente desiderate, poi scegliete la locazione di destinazione dove volete che il file sia memorizzato. Cliccate poi su **SALVA (SAVE)** per salvare il file.

Quando si sceglie l'opzione 'Elimina' (Delete), si cancella in SoundEditor il Programma selezionato, ma non lo si cancella dal PC3. Quando si sceglie 'Elimina', si ottiene uno schermo di dialogo che chiede di confermare l'operazione. Nello schermo di dialogo, cliccate **SI (YES)** per procedere, oppure cliccate su **CANCELLA** per annullare l'operazione.

Lo Schermo di Canale MIDI

La sinistra della Finestra di Programma Program contiene lo Schermo del Canale MIDI ed i relativi controlli. Lo Schermo di Canale MIDI mostra i Programmi del PC3 assegnati ad ognuno dei sedici canali MIDI.



Tasti di Canale MIDI

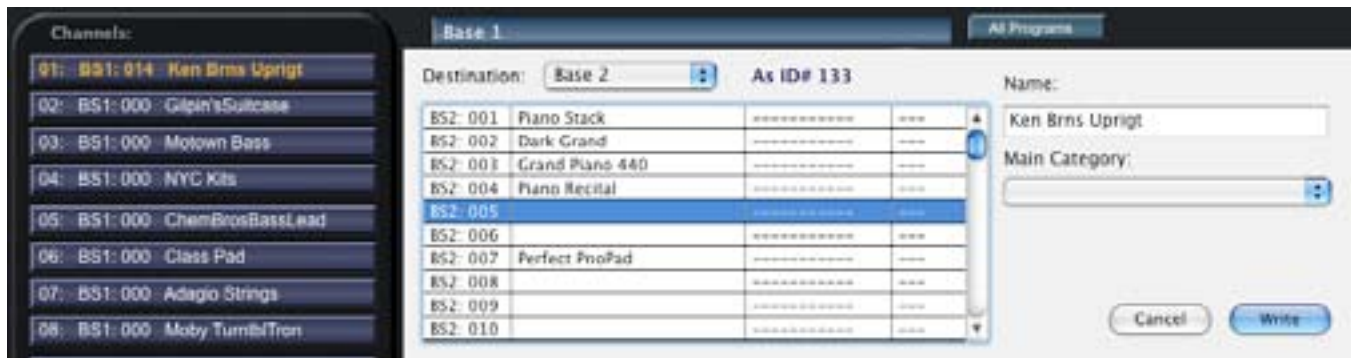
I tasti sopra lo Schermo di Canale MIDI permettono di vedere la finestra di Mixer di Canale ed accedere ai comandi di trasferimento file delle assegnazioni di Canale MIDI:



*Cliccando sul tasto **MIXER** si apre la Finestra di Mixer di Canale (consultate il Capitolo 8).*

*Cliccando sul tasto **RICEVI (RECEIVE)** si ottiene la schermata completa dei Canali MIDI con l'elenco dei Programmi assegnati ai sedici Canali MIDI del PC3.*

*Il tasto **INVIA (WRITE)** permette di scegliere la locazione di memoria dove scrivere il programma correntemente selezionato. Cliccando sul tasto **INVIA** si ottiene una finestra come quella mostrata sotto che permette di cambiare nome al Programma, scegliere o cambiare la categoria di assegnazione e scegliere la nuova locazione di memoria:*



Tasti di Modo - il Tasto MIDI

Il tasto **MIDI** tra i Tasti di Modo corrisponde al tasto **MIDI** del pannello frontale del PC3 e permette la regolazione dei parametri che regolano il funzionamento MIDI del PC3.

Cliccando sul tasto **MIDI** di SoundEditor (oppure premendo il tasto F8) si ottiene una finestra a discesa che mostra le regolazioni dei parametri MIDI. Qui è possibile configurare i parametri per la trasmissione e la ricezione MIDI, compresa la selezione del setup di controllo del PC3, la trasposizione, le mappe di velocità e pressione ed altre funzioni MIDI.

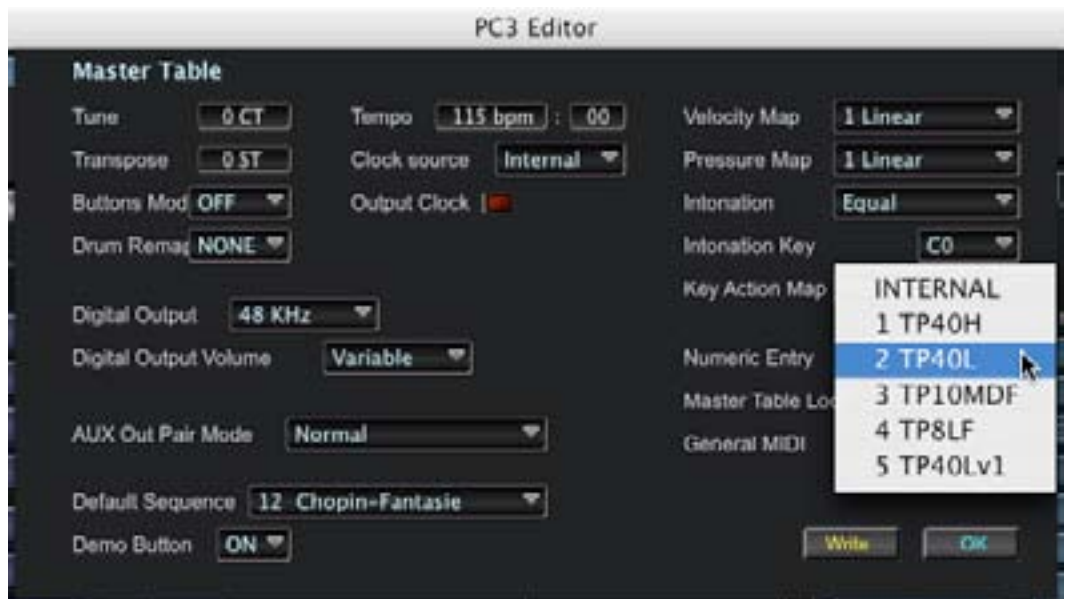


Notate che, affinché le modifiche abbiano effetto, devono essere inviate al PC3 premendo il tasto **INVIA (WRITE)**. Inviare le modifiche, cliccate sul tasto **OK** per uscire, oppure cliccate sul tasto **OK** in qualsiasi momento per eliminare qualsiasi modifica ed uscire dalla finestra a discesa.

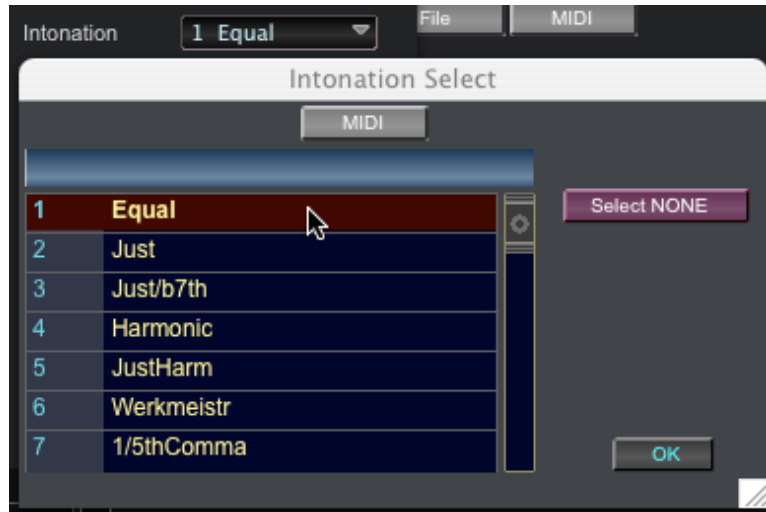
Tasti di Modo - il Tasto MASTER

Il tasto **MASTER** tra i Tasti di Modo corrisponde al tasto **MASTER** del pannello frontale del PC3, che permette di accedere ai parametri del Modo Master (il “Modo di Controllo Principale”) che controlla l'intero PC3.

Cliccando sul tasto **MASTER** di SoundEditor (oppure premendo il tasto F7) si ottiene una finestra a discesa che mostra tutti i parametri del modo Master, come mostrato nell'immagine sotto. Qui è possibile modificare regolazioni globali di accordatura (tuning), trasposizione, sensibilità alla velocità ed all'aftertouch, oltre a poter accedere al modo GM ed alla regolazione della frequenza di campionamento dell'uscita digitale del PC3:



Nella finestra a discesa dei parametri Master, cliccando nel campo dell'Intonazione si ottiene una finestra da scorrere che permette di scegliere la preferenza per l'accordatura globale. In questa finestra, cliccando sul tasto **MIDI** è possibile aggiornare l'elenco dei dati di intonazione dal PC3. Per fare una scelta, scorrete l'elenco e cliccate sull'intonazione desiderata. Cliccando sul tasto **SCEGLI NESSUNA (SELECT NONE)** si sceglie di non avere nessuna preferenza. Quando avete finito, cliccate su **OK** per uscire e chiudere questa finestra.



Affinché diventino efficaci, le modifiche effettuate alle regolazioni del Modo Master devono essere inviate al PC3. Lo si fa premendo il tasto **INVIA (WRITE)** nell'angolo in basso a destra della finestra a discesa dei parametri Master. Inviare le modifiche, per uscire cliccate sul tasto **OK**; potete anche cliccare su **OK** in qualsiasi momento per disattivare semplicemente qualsiasi modifica ed uscire dalla finestra.



Cliccare qui sul tasto **INVIA** equivale a scegliere il tasto software **SALVA (SAVE)** del modo **MASTER** del PC3: con entrambi si memorizzano le modifiche effettuate alle regolazioni del Modo Master.

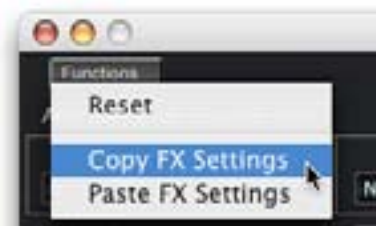
Tasti di Modo - il Tasto EFFETTI

Il tasto **EFFETTI** tra i Tasti di Modo corrisponde al tasto **EFFECT** del pannello frontale del PC3, che permette di accedere ai parametri che definiscono il comportamento degli effetti di bordo del PC3.

Cliccando sul tasto **EFFETTI** di SoundEditor si ottiene una finestra che mostra tutti i parametri del Modo degli Effetti, come mostrato sotto. Qui è possibile modificare gli effetti preimpostati e crearne di nuovi.



Il tasto **FUNZIONE** nell'angolo in alto a sinistra della Finestra **FX** permette di riazzerare (reset) tutti i parametri degli effetti, oppure di copiare quelli esistenti. L'opzione di menu 'Incolla' (Paste) appare solo dopo che si è completata una operazione di 'Copia':



Tasti di Modo - il Tasto EQ+COMP

Cliccando sul tasto **EQ+COMP** si ottiene una finestra che mostra le regolazioni della Equalizzazione Globale (EQ) e del Compressore. Anche se gli effetti di EQ e del Compressore tecnicamente fanno parte del Modo Effetti del PC3, SoundEditor fornisce una finestra dedicata che mostra tutti i controlli e i valori di tutti i parametri dell'EQ e del Compressore:



Nel PC3, si accede ai parametri dell'EQ e del Compressore premendo il tasto software MASTER a partire dal Modo degli EFFETTI.

Il tasto **FUNZIONE** nell'angolo in alto a sinistra della Finestra FX permette di riazzere (reset) tutti i parametri degli effetti, oppure di copiare quelli esistenti. L'opzione di menu 'Incolla' (Paste) appare solo dopo che si è completata una operazione di 'Copia':



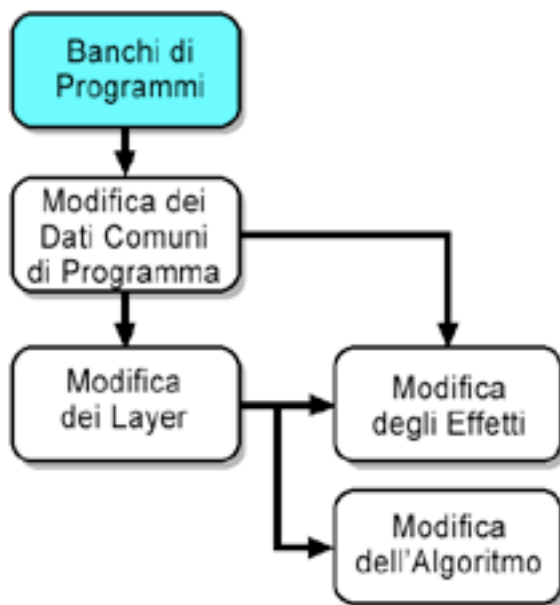
Capitolo 6

L'Organizzazione di SoundEditor

Questo capitolo descrive l'organizzazione delle finestre di modifica del Programma SoundEditor.

La Strutturazione di Modifica di SoundEditor

I Programmi del PC3 sono sorprendentemente ricchi di caratteristiche, con opzioni che permettono di creare suoni complessi ed interessanti. La struttura di programma VAST del PC3 fornisce livelli multipli di parametri con molte opzioni programmabili per ognuno dei livelli. Per intervenire con efficacia su una struttura così complessa, SoundEditor offre una struttura a più settori, ognuno dei quali si occupa di uno specifico compito di modifica.



La figura a sinistra descrive la gerarchia delle schermate di Modifica del Programma SoundEditor. Al livello in cima, si inizia scegliendo un programma dalla finestra dei Banchi di Programma. La modifica inizia nella finestra dei Dati Comuni di Programma, nella quale è possibile visualizzare i vari "Layer" ("strati") e modificare gli elementi comuni che costituiscono il Programma. In questa finestra, cliccando su di un Layer si ottiene la finestra di Modifica del Layer, nella quale è possibile modificare i vari componenti del Layer. Nella finestra di modifica del Layer è possibile scegliere di modificare i componenti degli Effetti (FX) e dell'Algoritmo. Notate che è anche possibile ottenere la finestra degli Effetti direttamente dalla finestra dei Dati Comuni di Programma.

La descrizione delle capacità di Modifica dei Programmi di SoundEditor è sviluppata in dettaglio del capitolo che segue.



Quando si usa SoundEditor, il PC3 deve **non** essere nel Modo di Modifica (Edit). Se questa precauzione non viene osservata, il risultato può essere una programmazione inaffidabile ed un comportamento improprio dello strumento.

Capitolo 7

La Modifica dei Programmi

Questo capitolo descrive le varie finestre e visualizzazioni per la modifica dei Programmi.

La Finestra dei Dati Comuni di Programma

La Finestra dei Dati Comuni di Programma, mostrata sotto, è la finestra principale per la modifica della maggior parte dei Programmi del PC3 (le eccezioni sono i Programmi del modo KB3, descritti più avanti in questo stesso capitolo). Da questa finestra è possibile accedere a tutte le opzioni necessarie per modificare un Programma, ovvero “Layer”, Algoritmi, Keymap ed Effetti:



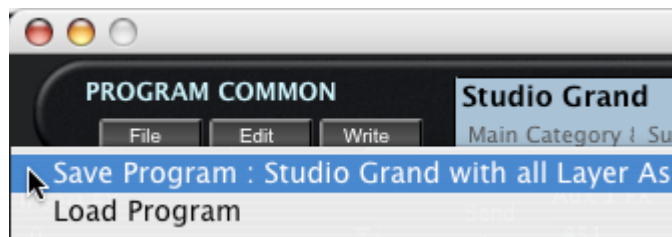
I componenti principali della Finestra dei Dati Comuni di Programma sono:

1. *I Tasti dei Dati Comuni di Programma che permettono di accedere alle opzioni di Modifica e Memorizzazione dei File (Archivio, Modifica e Invia).*
2. *I pannelli di visualizzazione dei “Layer”.*
3. *Il programma in selezione corrente (Nome/locazione di memoria/no. di layer).*
4. *I Tasti per scegliere il tipo di informazione visualizzata nella parte superiore della Finestra dei Dati Comuni di Programma (Regolazioni Comuni, regolazioni Effetti, Slider di Controllo ed assegnazione delle Zone di Tastiera).*
5. *I Tasti che permettono di IMPORTARE ed ELIMINARE (REMOVE) Layer.*

I Tasti dei Dati Comuni di Programma (Modifica e Memorizzazione dei File)

I Tasti dei Dati Comuni di Programma permettono di accedere alle funzioni di Archivio, Modifica e Invia associate alla Finestra dei Dati Comuni di Programma. Ecco di seguito la descrizione di ognuna delle loro funzioni.

ARCHIVIO (FILE):



La funzione di ARCHIVIO (FILE) permette di salvare il Programma corrente (con tutti i "Layer"), oppure di caricarne uno nuovo. Scegliendo sia 'Salva' (Save) che 'Carica' (Load) si ottiene una finestra di dialogo che chiede o il nome del file (da Salvare) o di scegliere un file (da Caricare).

Per l'elenco delle estensioni di file associate ai Programmi e agli altri file, consultate l'Appendice A.

MODIFICA (EDIT):



La funzione di MODIFICA (EDIT) permette di Copiare il Programma corrente (con tutti i "Layer"), Incollare (Paste) un Programma precedentemente copiato o Inizializzare il Programma corrente. Notate che l'opzione di menu 'Incolla' (Paste) appare solo dopo che si è completata una operazione di 'Copia'.

INVIA (WRITE):

*Cliccando sul tasto **INVIA (WRITE)** si ottiene una finestra che permette di inviare il Programma corrente al PC3. In questa finestra è possibile cambiare il nome del Programma, assegnargli, se lo si vuole, una Categoria e scegliere la locazione dei memoria nella quale il Programma verrà scritto:*

Destination: Base 2 As ID# 136

BS2: 001	Piano Stack	---
BS2: 002	Dark Grand	---
BS2: 003	Grand Piano 440	---
BS2: 004	Piano Recital	---
BS2: 005	Ken Brns Uprigt	Piano	---
BS2: 006		---
BS2: 007	Perfect PnoPad	---
BS2: 008		---
BS2: 009		---
BS2: 010		---

Name: Standard Grand

Category: Piano

Cancel Write

Visualizzazioni all'Interno della Finestra

I quattro Tasti blu immediatamente sotto alla barra del titolo della Finestra dei Dati Comuni di Programma permettono di scegliere la visualizzazione che compare nella porzione superiore della Finestra. Le quattro visualizzazioni sono: Parametri dei Dati Comuni di Programma, parametri Effetti (FX), Assegnazione degli Slider di Controllo o Zone di Tastiera dei Layer.



*Cliccando sul tasto **COMM** si ottiene la visualizzazione dei parametri dei Dati Comuni di Programma, ovvero Pitch Bend, Portamento, Guadagno in Uscita/Pan, ecc.:*



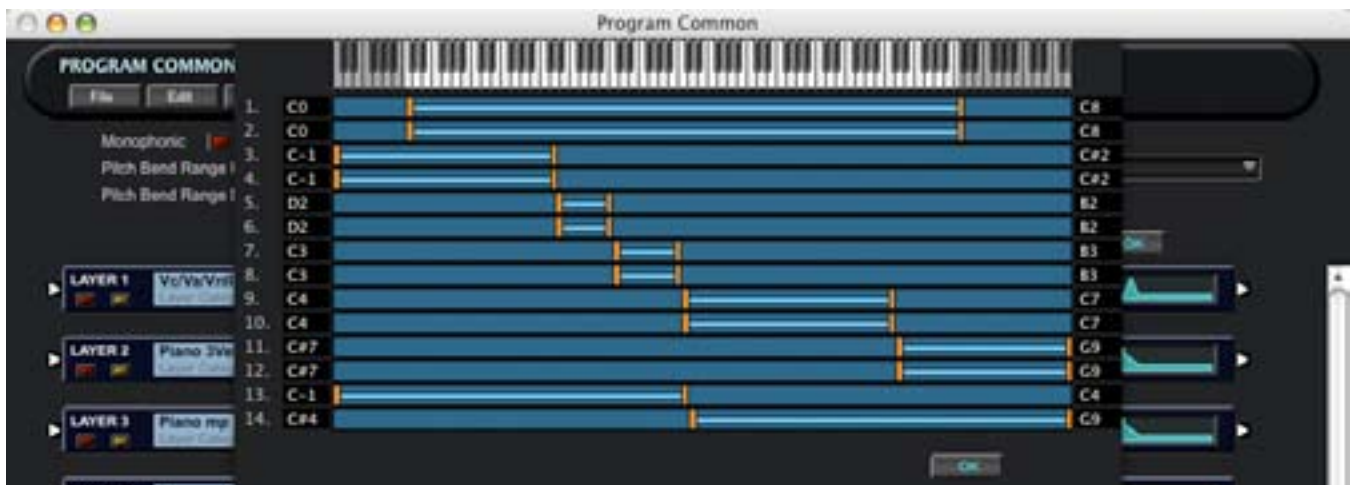
*Cliccando sul tasto **PROG FX** si ottiene la visualizzazione dei parametri degli Effetti Comuni al Programma, ovvero le assegnazioni Effetti di Inserimento (Insert) e Ausiliari ed i livelli di Mandata (Send):*



*Cliccando sul tasto **CONTROLLI** si ottiene un pannello a discesa che mostra i valori degli Slider di Controllo Comuni del Programma:*



*Cliccando sul tasto **K-ZONES** si ottiene un pannello a discesa che mostra le zone della tastiera di ognuno dei layer del Programma. Qui è possibile modificare ognuna delle zone:*



*Cliccando sul tasto **OK** de pannelli **CONTROLLI** o **K-ZONES** si esce dalla visualizzazione del pannello.*

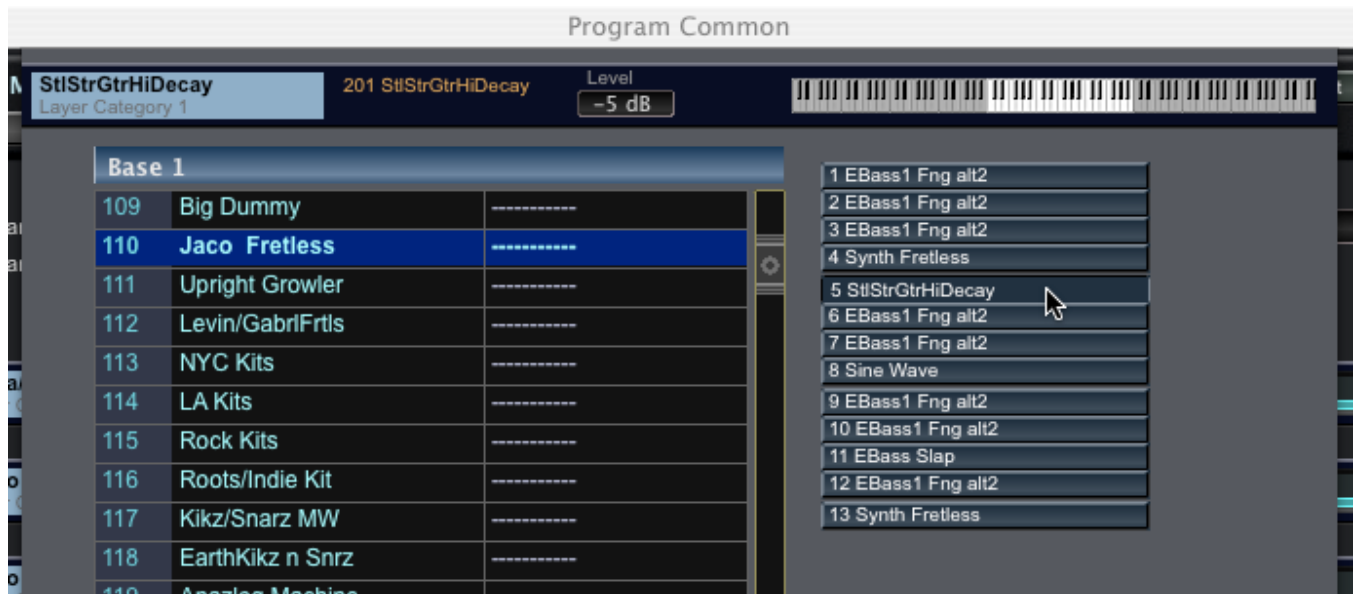
I Tasti IMPORTA ed ELIMINA (REMOVE)

Alla destra dei Tasti di Regolazione della Finestra ci sono due tasti etichettati 'IMPORTA' ed 'ELIMINA' (REMOVE), che permettono di aggiungere o eliminare Layer dal Programma corrente.

II Tasto IMPORTA

Il Tasto IMPORTA permette di aggiungere un nuovo Layer al Programma esistente copiandolo da un altro Programma.

Quando si clicca sul tasto IMPORTA, compare una finestra a discesa come quella mostrata sotto. Per effettuare una selezione, prima di tutto scegliete un Programma ('Jaco Fretless' in questo esempio). Sulla destra comparirà l'elenco dei Layer del Programma scelto. Scegliete un Layer ('StlStrGtrHiDecay' in questo esempio) e ne vedrete la Visualizzazione Informativa sopra la barra del titolo. Cliccando sul tasto OK confermerete la selezione e incollerete il Layer specificato nel Programma corrente.



Il Tasto **ELIMINA (REMOVE)**

ELIMINA permette di cancellare un Layer dal Programma esistente.

Quando si clicca sul tasto **ELIMINA** compare un menu contestuale che elenca i nomi dei Layer del Programma corrente. Cliccate sul Layer da eliminare.

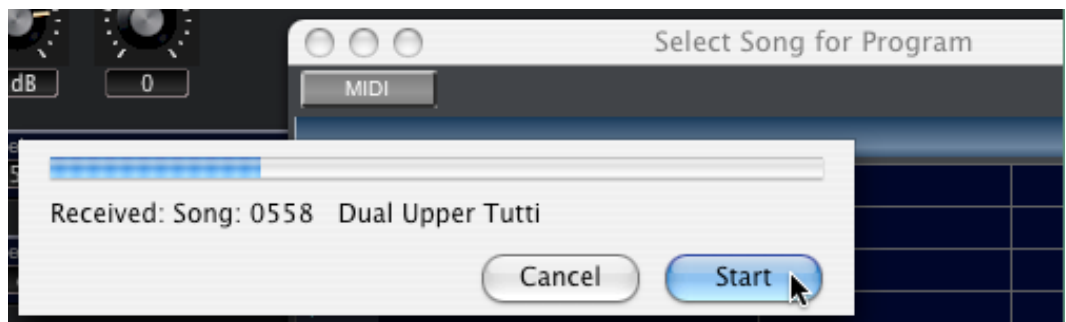


La Selezione delle Canzoni (Song) nelle Regolazioni Comuni

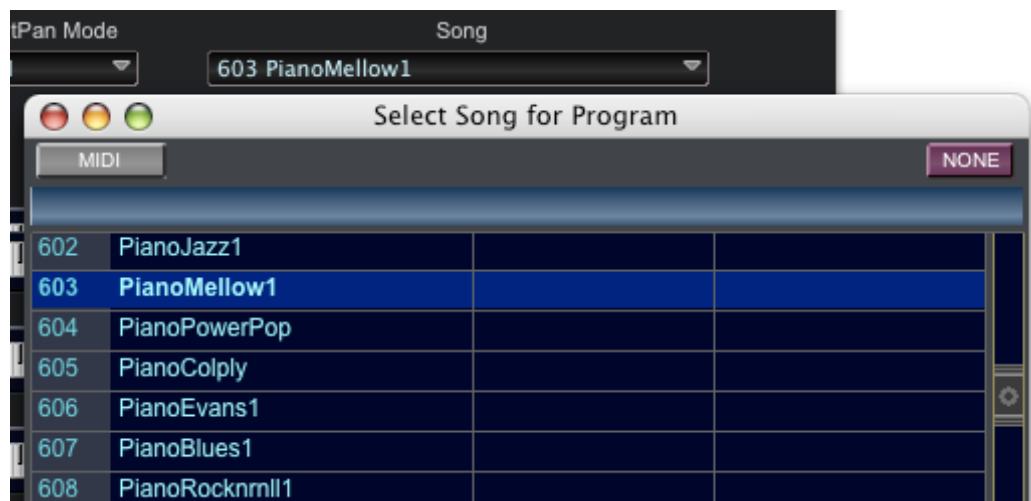
La Visualizzazione delle Regolazioni Comuni comprende un parametro di selezione di 'Canzone' (Song - all'estrema destra) che permette di scegliere la canzone dimostrativa che viene eseguita quando si preme il tasto PLAY/PAUSE del PC3:



Cliccando sul campo di selezione del parametro 'Canzone' si ottiene una finestra di 'Selezione della Canzone associata al Programma'. Se è vuota, cliccate sul tasto MIDI di questa finestra, poi premete **START** per ottenere l'elenco completo delle canzoni disponibili nel PC3:



Completato il processo di ricezione, scorrete la lista e, per scegliere, cliccate su uno dei nomi. Il nome e la locazione della canzone compariranno nel campo del parametro di Canzone:

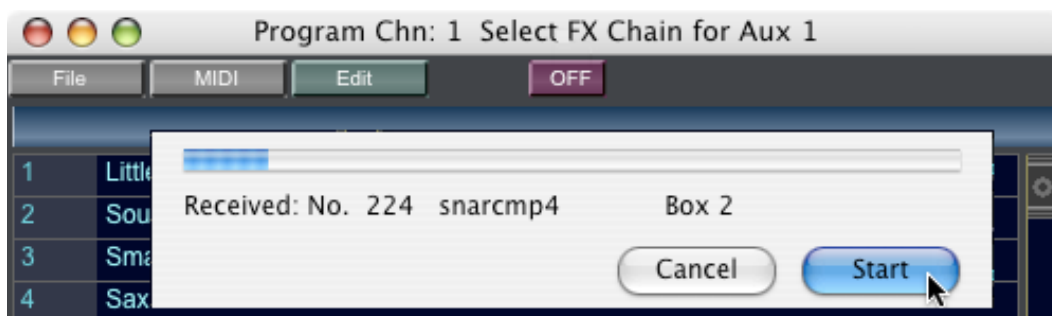


La Selezione delle Catene Effetti nell'area degli Effetti di Programma

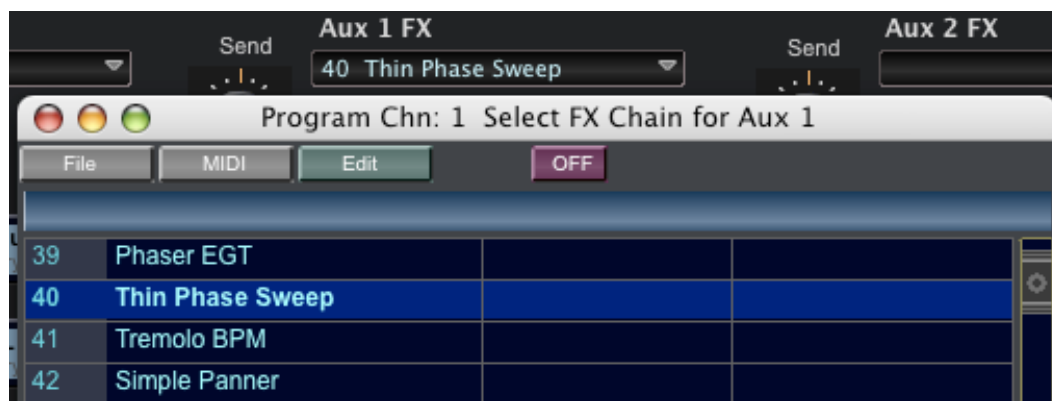
La Visualizzazione degli Effetti di Programma comprende tre parametri di assegnazione effetti etichettati rispettivamente 'Inserisci FX', 'Aux 1 FX' ed 'Aux 2 FX'. Questi campi permettono di specificare uno specifico effetto (o una catena di effetti) come inserimento o come effetto ausiliario.



Cliccando in uno qualsiasi dei campi di parametro di selezione 'FX' si ottiene una finestra di 'Selezione Catena FX'. Se la finestra, quando compare, è vuota, cliccate sul tasto MIDI, poi cliccate sul tasto AVVIA (START) per ricevere l'elenco completo degli effetti disponibili nel PC3:



Completato il processo di ricezione, scorrete la lista e, per scegliere, cliccate su uno dei nomi. Il nome dell'effetto verrà visualizzato nel campo di parametro FX:



Ognuno degli effetti della finestra di 'Selezione Catena FX' può a sua volta essere modificato, per la creazione di catene effetti personalizzate dall'utente. Per modificare una catena effetti, cliccate sul tasto di MODIFICA (EDIT). La Modifica delle Catene Effetti è spiegata come argomento a sé stante, nelle pagine che seguono di questo stesso Capitolo.

Il Pannello di Anteprima di Layer

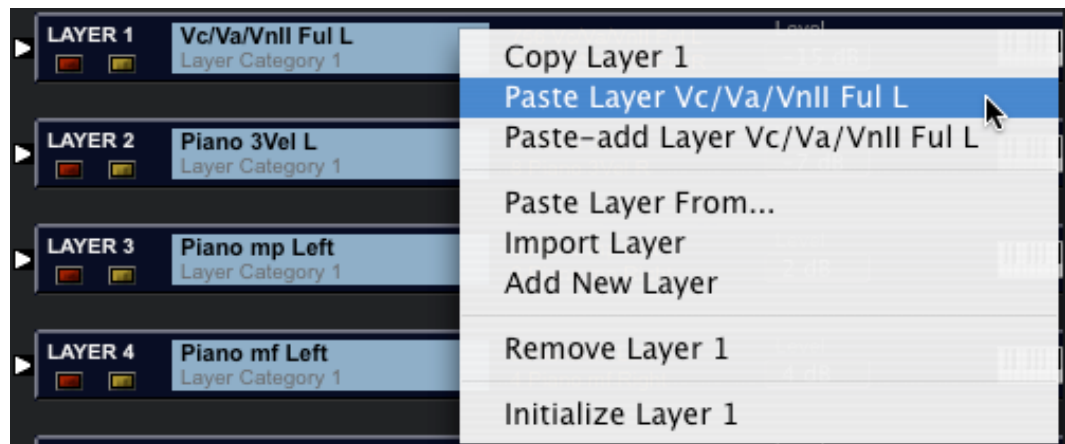
La Finestra dei Dati Comuni di Programma mostra l'anteprima di ognuno dei Layer (fino a 32) che compongono un dato Programma. Il Pannello di Anteprima di Layer fornisce informazioni di base su ognuno dei Layer:



I tasti **SPEGNI (MUTE - rosso)** e **SOLO (giallo)** del pannello di Anteprima di Layer permettono di spegnere uno qualsiasi dei Layer, oppure di ascoltarlo da solo. Gli altri controlli mostrati nel pannello di Anteprima di Layer non svolgono nessuna funzione.

Cliccando su di uno dei pannelli di Anteprima di Layer si ottiene la Finestra di Modifica di Layer, dalla quale è possibile modificare tutti i parametri del Layer scelto. La Finestra di Modifica di Layer è spiegata nei paragrafi successivi.

Cliccando col tasto destro del mouse (per gli utenti Mac, tenendo premuto il tasto CTRL) su uno qualsiasi dei pannelli di Anteprima di Layer si ottiene un menu contestuale che permette di copiare, incollare, aggiungere, eliminare ed inizializzare i Layer:



In questo menu:

Il comando 'Copia Layer' permette di copiare il Layer in selezione corrente.

Il comando 'Incolla Layer' (Paste Layer) incolla un Layer precedentemente copiato in quello corrente. Questo comando compare solo dopo che si è effettuata una operazione di Copia.

Il comando 'Incolla - Aggiungi Layer' (Paste - Add Layer) permette di aggiungere un nuovo Layer al Programma, incollando nel Layer nuovo quello precedentemente scelto con l'operazione di Copia.

Scegliendo i comandi 'Incolla Layer Da' e 'Importa Layer' si ottiene un elenco a cascata che permette di scegliere un Layer da un altro Programma (vedi descrizione sotto).

Col comando 'Aggiungi Nuovo Layer' (Add New Layer) si aggiunge un nuovo Layer al Programma corrente.

Col comando 'Elimina Layer' (Remove Layer) si cancella il Layer selezionato.

Il Comando 'Inizializza Layer' riporta i parametri del Layer corrente ai valori iniziali.

Quando si scelgono da menu i comandi 'Incolla Layer Da...' o 'Importa Layer', compare un elenco a cascata (come nell'esempio sotto) che permette di scegliere un Layer da un altro Programma. Per effettuare una selezione, prima di tutto scegliete un Programma (in questo esempio 'Piano & String'): nella parte destra dell'elenco a cascata vedrete l'elenco dei Layer del Programma scelto. Scegliete poi il Layer che vi interessa (in questo esempio 'Stereo Strings') e ne vedrete l'anteprima sotto la barra del titolo. Cliccate sul tasto **OK** per confermare la selezione ed incollare il Layer scelto nel Programma corrente.

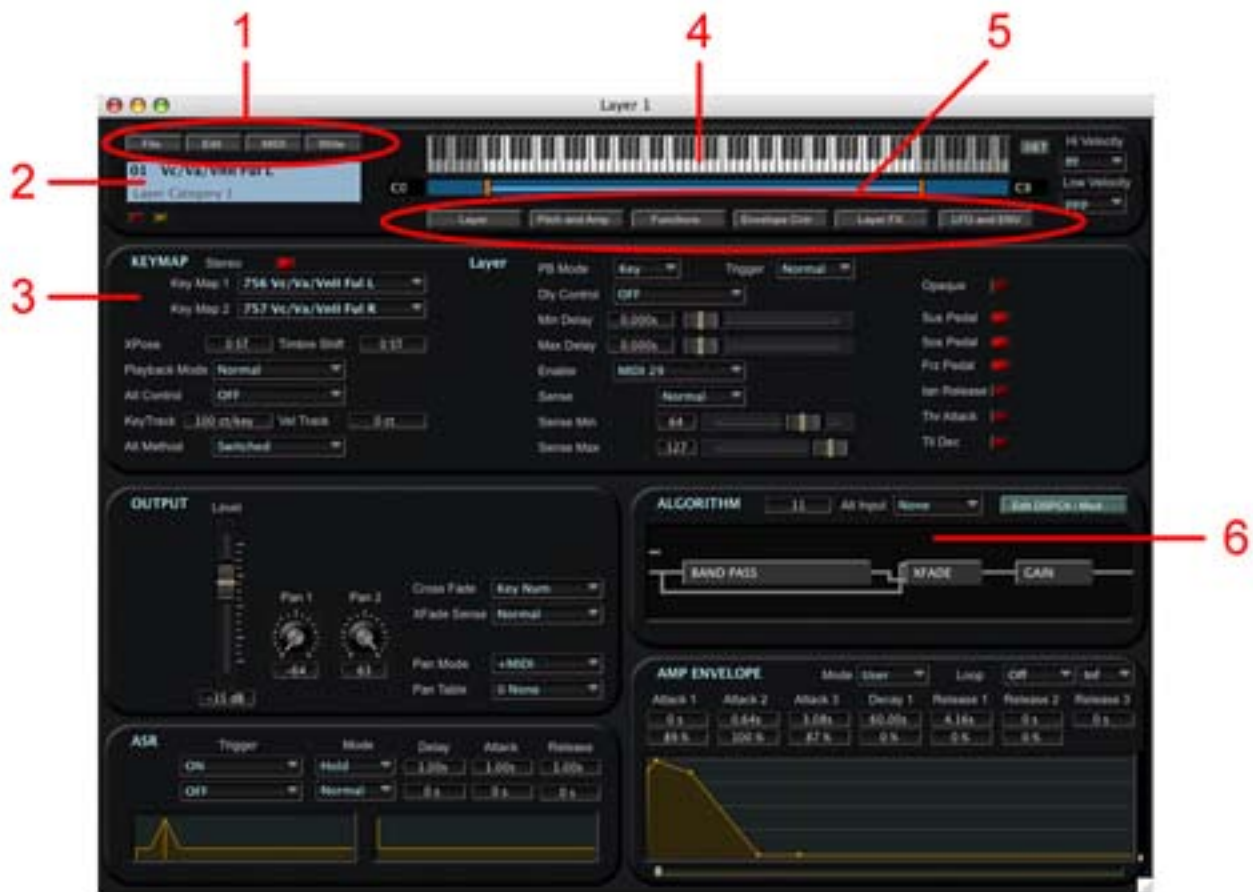
Con l'opzione 'Incolla Layer Da...' si sostituisce il Layer corrente con un nuovo Layer.

Con l'opzione 'Importa Layer' si aggiunge un Layer addizionale al Programma corrente.



La Finestra di Layer

La Finestra di Layer permette di accedere a tutti i parametri che compongono un "Layer" (ovvero uno degli "Strati") di un Programma del PC3. Eccola qui di seguito:



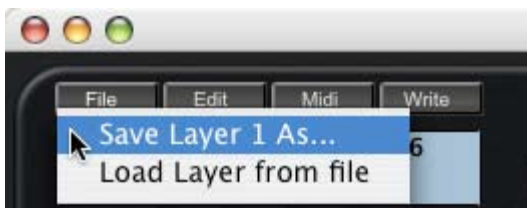
I componenti principali della Finestra di Layer sono:

1. I Tasti per accedere alle opzioni di memorizzazione dei file di Layer.
2. L'area dello schermo del Nome del Layer con i tasti SPEGNI (MUTE) e SOLO.
3. Il pannello della "Keymap" che mostra la Keymap ed i relativi parametri.
4. Lo schermo dell'intervallo (zona) di tastiera attivo del Layer.
5. I Tasti delle 'Visualizzazioni' che decidono la visualizzazione dei parametri della Finestra di Layer.
6. Il pannello dell'Algoritmo.

I Tasti di Layer

I Tasti di Layer permettono di accedere alle funzioni di Archivio, Modifica, MIDI e Invia associate alla Finestra dei Layer. Ecco di seguito la descrizione di ognuna delle loro funzioni.

ARCHIVIO (FILE):



La funzione di ARCHIVIO (FILE) permette di salvare il Layer corrente, oppure di caricarne uno nuovo. Scegliendo sia 'Salva' (Save) che 'Carica' (Load) si ottiene una finestra di dialogo che chiede o il nome del file (da Salvare) o di scegliere un file (da Caricare).

Per l'elenco delle estensioni di file associate ai Programmi e agli altri file, consultate l'Appendice A.

MODIFICA (EDIT):



La funzione di MODIFICA (EDIT) permette di Copiare il Layer corrente, oppure di Incollarne (Paste) uno precedentemente copiato. Potete anche scegliere di incollare un Layer da un altro Programma (come descritto a pagina 7-11), oppure di Inizializzare il Layer corrente.

MIDI:



La funzione MIDI permette di Ricevere o di Inviare (Send) il Layer corrente. Sono opzioni che permettono di ri-sincronizzare lo stato di programmazione tra SoundEditor e PC3, nel caso in cui la comunicazione MIDI sia stata interrotta, ovvero siano state effettuate modifiche direttamente sul PC3.

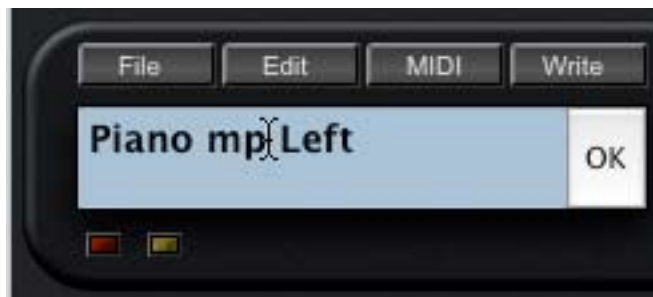
INVIA (WRITE):

Cliccando sul tasto **INVIA (WRITE)** si ottiene una finestra che permette di inviare il Programma corrente al PC3. In questa finestra è possibile cambiare il nome del Programma, assegnargli, se lo si vuole, una Categoria e scegliere la locazione dei memoria nella quale il Programma verrà scritto. Il tasto **INVIA** della Finestra di Layer duplica la funzione del tasto **INVIA** della Finestra dei Dati Comuni di Programma ed è presente per una pura questione di comodità.



Il Riquadro del Nome del Layer

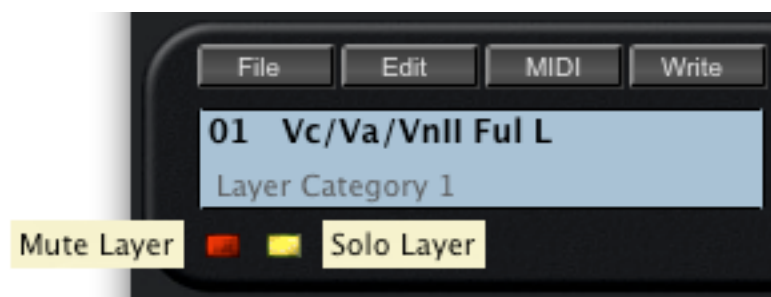
*Il riquadro del Nome del Layer mostra il nome del Layer corrente. Per regolazione iniziale, riporta il nome della Keymap usata dal Layer. Per cambiare il nome del Layer corrente, basta semplicemente cliccare nel riquadro e digitare il nuovo nome (il cursore può essere posizionato in qualsiasi punto del nome). È possibile specificare fino ad un massimo di 16 caratteri. Quando avete finito, cliccate su **OK** per accettare il nuovo nome e renderlo attivo.*



Per salvare il nuovo nome del Layer è necessario inviare il Programma al PC3 usando il tasto INVIA (WRITE).

I Tasti SPEGNI (MUTE) e SOLO

I tasti SPEGNI (MUTE - rosso) e SOLO (giallo) sotto il riquadro del Nome del Layer permettono di spegnere il Layer corrente, oppure di ascoltarlo da solo. Ognuno di essi ATTIVA e DISATTIVA la rispettiva funzione. Se il tasto è acceso, la funzione è ATTIVA:



Zona della Tastiera

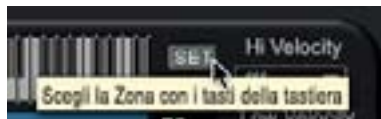
L'intervallo effettivo sulla tastiera (ovvero la "Zona") è visualizzato in cima alla Finestra di Modifica del Layer.

I modi per regolare l'intervallo del Layer sulla tastiera sono due: cliccare sulle barre arancione che appaiono immediatamente sotto allo schermo di tastiera e trascinarle, oppure cliccare sul tasto SCEGLI (SET) ed usare la tastiera del PC3.

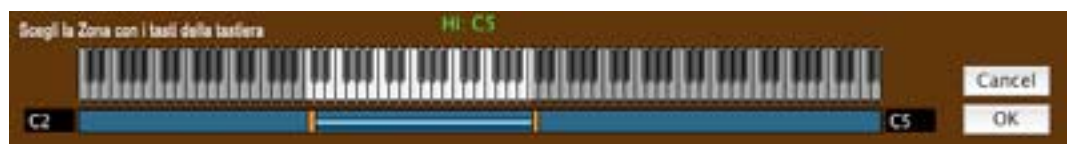
Il metodo 'clicca e trascina' permette con semplicità di "afferrare" la barra arancione e spostare il cursore a sinistra o a destra per modificare l'uno o l'altro estremo della visualizzazione della zona della tastiera. Via via che spostate le barre, i campi dei numeri di nota inferiore e superiore riflettono le modifiche effettuate.



Il tasto SCEGLI (SET), nell'angolo in alto a destra della Finestra di Modifica di Layer, permette di usare il PC3 per scegliere le note di limite inferiore e superiore:



Quando si clicca sul tasto SCEGLI, compare una finestra di 'zona della tastiera' (mostrata sotto). Quando questa finestra viene visualizzata, SoundEditor 'ascolta' il PC3 ed aspetta la prima di due note che gli permettono di regolare l'intervallo Superiore/Inferiore. Premendo un tasto sul PC3 si decide la nota inferiore, premendone poi un altro si decide la nota superiore. Se si sbaglia, si può correggere l'errore semplicemente ripremendo i tasti corretti sul PC3. Per la selezione dell'intervallo, SoundEditor accetta gruppi di due note, dove la prima è sempre il limite inferiore e la seconda è sempre il limite superiore. Fin quando la finestra di zona della tastiera viene mostrata sullo schermo, SoundEditor accetta gruppi di due note per la selezione dell'intervallo.



Cliccando sul tasto OK si accetta il nuovo intervallo e si chiude la visualizzazione della finestra, mentre cliccando sul tasto CANCELLA si esce senza aver effettuata nessuna modifica.

I Tasti delle 'Visualizzazioni'

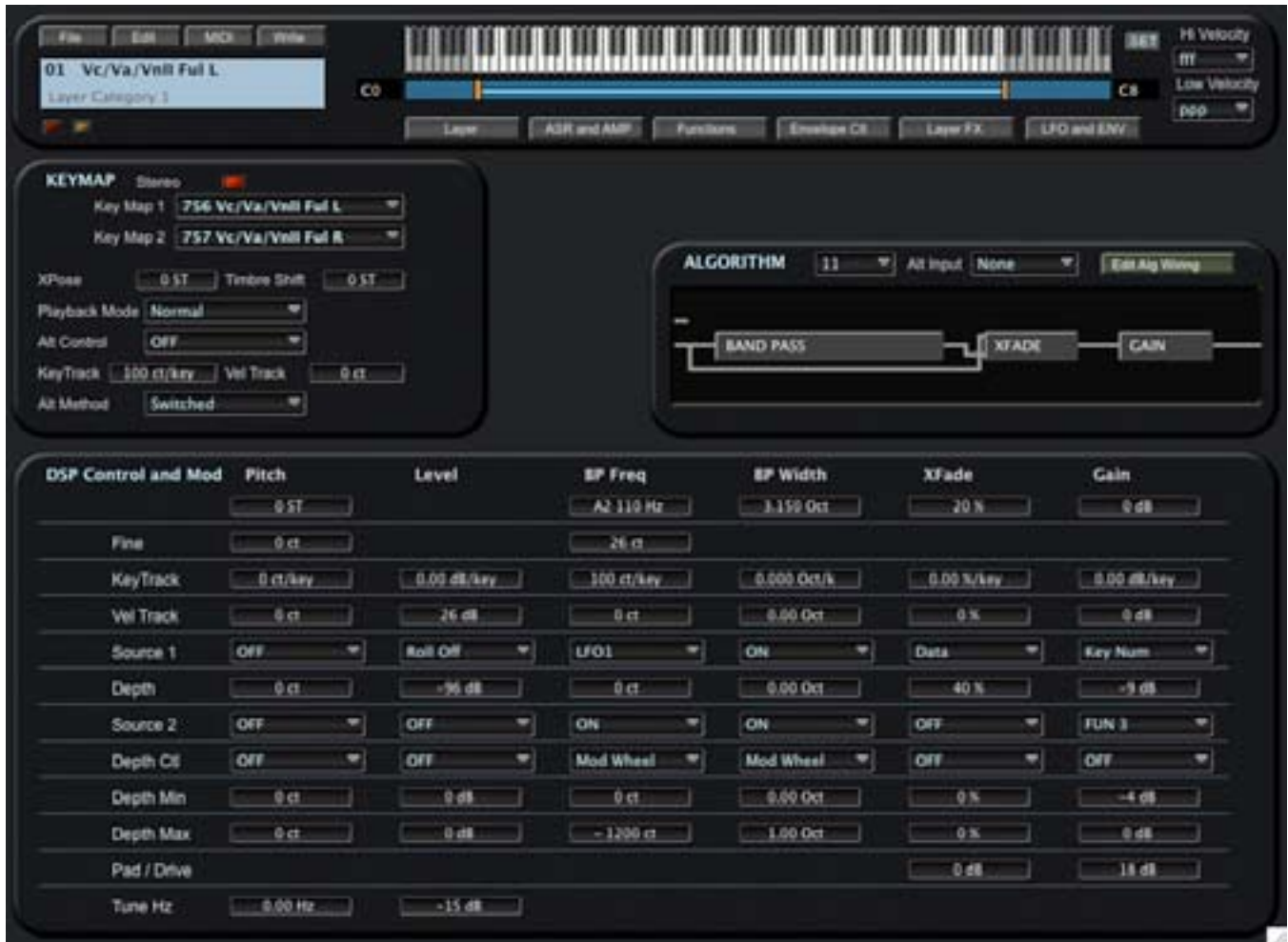
Nella finestra di Layer, è possibile visualizzare differenti gruppi di parametri per la modifica. I Tasti delle 'Visualizzazioni' sono sotto lo schermo di tastiera e permettono di scegliere di selezionare e visualizzare il gruppo di parametri desiderato.



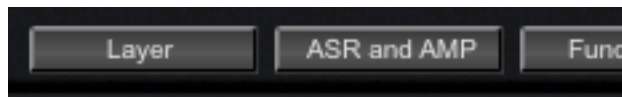
Cliccando sul tasto **LAYER** si visualizzano i parametri di Layer del pannello di Keymap:



Cliccando sul tasto di **Controllo DSP** si modifica la finestra in modo da visualizzare L'Algoritmo e i valori di Controllo di DSP, che comprendono i parametri di Intonazione (Pitch) e Livello (Amplificatore) e i parametri dell'Algoritmo per ognuna delle funzioni di DSP:



Notate che, quando vengono visualizzati i parametri dell'Algoritmo e dei Controlli DSP, l'etichetta sul tasto di **Controllo DSP** cambia e diventa "ASR e AMP", per permettere il ritorno alla visualizzazione dei parametri di ASR e dell'Amplificatore:



Cliccando sul tasto **FUNZIONI** si modifica la visualizzazione del pannello di Keymap e si portano sullo schermo i parametri di Funzione:

The screenshot displays the 'FUNZIONI' (FUNCTIONS) panel in the PC3 SoundEditor software. The interface is organized into several sections:

- Top Section:** A digital piano keyboard is visible at the top. Below it, a blue bar indicates the current key range from C0 to C8. The selected program is '01 Vc/Va/Vnll Ful L'.
- KEYMAP Section:**
 - Key Map 1: 756 Vc/Va/Vnll Ful L
 - Key Map 2: 757 Vc/Va/Vnll Ful R
 - XPos: 0 ST, Timbre Shift: 0 ST
 - Playback Mode: Normal
 - Alt Control: OFF
 - KeyTrack: 100 ct/key, Vel Track: 0 ct
 - Alt Method: Switched
- FUNCTIONS Section:**
 - FUNCTION 1: Input a (Key Num), Input b (0.58), Function (diodefa - bi)
 - FUNCTION 2: Input a (OFF), Input b (OFF), Function (None)
 - FUNCTION 3: Input a (Note St), Input b (Soft Ped), Function (Sample B on A)
 - FUNCTION 4: Input a (OFF), Input b (OFF), Function (None)
- OUTPUT Section:**
 - Level: -15 dB
 - Pan 1: -64, Pan 2: 63
 - Cross Fade: Key Num
 - XFade Sense: Normal
 - Pan Mode: +MIDI
 - Pan Table: 0 None
- ALGORITHM Section:**
 - Algorithm: 11
 - All Input: None
 - Edit Alg Writing
 - Block diagram showing BAND PASS, XFADE, and GAIN stages.
- AMP ENVELOPE Section:**
 - Mode: User, Loop: Off
 - Attack 1: 1.84s (89%), Attack 2: 2.00s (100%), Attack 3: 2.00s (87%), Decay 1: 3.56s (50%), Release 1: 3.12s (26%), Release 2: 9.50s (11%), Release 3: 6.60s
 - Graph showing the amplitude envelope over time.
- ASR Section:**
 - ASR 1: ON, Mode: Hold, Delay: 1.00s, Attack: 1.00s, Release: 1.00s
 - ASR 2: OFF, Mode: Normal, Delay: 0 s, Attack: 0 s, Release: 0 s
 - Graph showing the ASR envelope.

Cliccando sul tasto **ENVELOPE CTL** si modifica la visualizzazione del pannello di Key-map e si portano sull' schermo i parametri di Controllo dell'Inviluppo:



Cliccando sul tasto **LAYER FX** si modifica la visualizzazione del pannello di Keymap e si portano sullo schermo i parametri degli Effetti:

The screenshot displays the PC3 SoundEditor interface with the **LAYER FX** panel active. The interface is organized into several functional sections:

- Top Section:** Includes a keyboard graphic, a track name "01 Vc/Va/Vnll Ful L", and a "Layer Category 1" dropdown. A "Layer FX" button is highlighted in the top navigation bar.
- KEYMAP Section:** Contains controls for "Key Map 1" (756 Vc/Va/Vnll Ful L), "Key Map 2" (757 Vc/Va/Vnll Ful R), "XPose" (0 ST), "Timbre Shift" (0 ST), "Playback Mode" (Normal), "Alt Control" (OFF), "KeyTrack" (100 ct/key), "Vel Track" (0 ct), and "Alt Method" (Switched).
- Layer FX Section:** Features "Layer FX Mode" (Layer-Specific FX), "Insert Chain", "Out Gain" (0 dB), "Out Pan" (0), "Aux 1 Send" (-96 dB), "Aux 2 Send" (-96 dB), and "Out Pan Mode" (+MIDI).
- OUTPUT Section:** Includes a "Level" meter (-15 dB), "Pan 1" (-64) and "Pan 2" (-63) knobs, "Cross Fade" (Key Num), "XFade Sense" (Normal), "Pan Mode" (+MIDI), and "Pan Table" (0 None).
- ALGORITHM Section:** Shows "Algorithm 11", "All Input" (None), and a block diagram with "BAND PASS", "XFADE", and "GAIN" components.
- AMP ENVELOPE Section:** Contains "Mode" (User), "Loop" (Off), and a table of attack and release parameters:

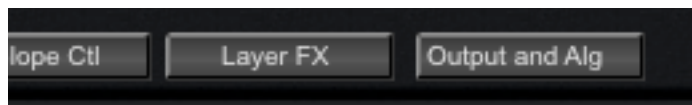
Attack 1	Attack 2	Attack 3	Decay 1	Release 1	Release 2	Release 3
1.84s	2.00s	2.00s	3.56s	3.12s	9.50s	6.60s
89 %	100 %	87 %	50 %	26 %	11 %	

 Below the table is a graph showing the amplitude envelope curve.
- ASR Section:** Includes "Trigger" (ASR 1 ON, ASR 2 OFF), "Mode" (ASR 1 Hold, ASR 2 Normal), "Delay" (1.00s), "Attack" (1.00s), and "Release" (1.00s) parameters, along with a small waveform display.

Cliccando sul tasto **LFO** e **ENV** si modifica la visualizzazione del pannello di Keymap e si portano sullo schermo i parametri di LFO e di Inviluppo:



Notate che, quando vengono visualizzati i parametri di LFO ed Inviluppo, l'etichetta sul tasto di **LFO** e **ENV** cambia e diventa "Uscita e Alg", per permettere il ritorno alla visualizzazione dei parametri di Uscita e dell'Algoritmo:



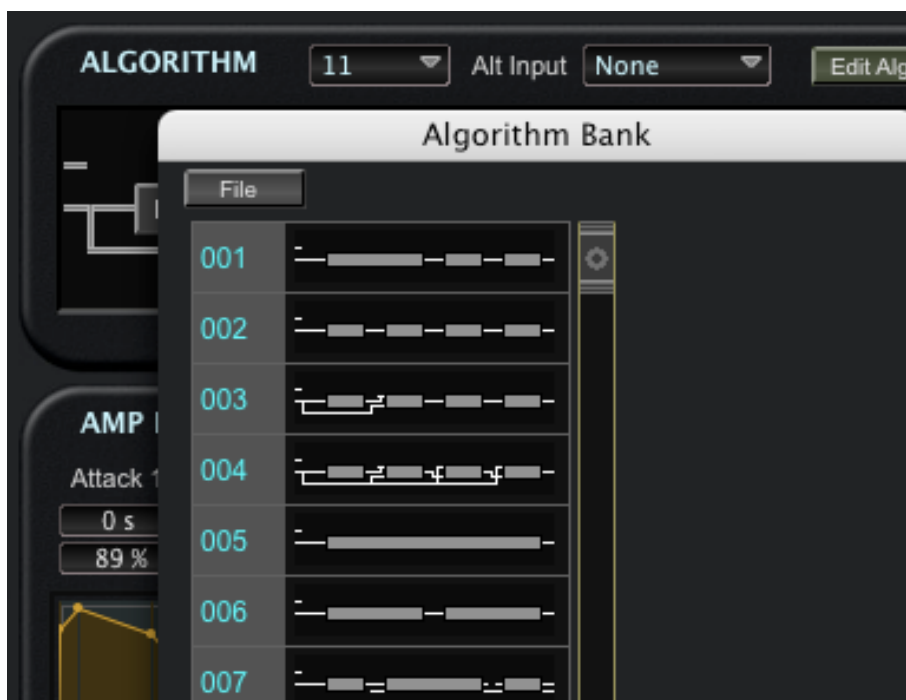
Il Pannello dell'Algoritmo

Il Pannello dell'Algoritmo della Finestra di Modifica di Layer permette di visualizzare e modificare l'algoritmo del Layer selezionato. Da questo pannello è possibile scegliere un algoritmo diverso, modificare l'algoritmo corrente, crearne uno nuovo oppure scegliere per l'algoritmo un ingresso alternativo ('Modo in Cascata'):

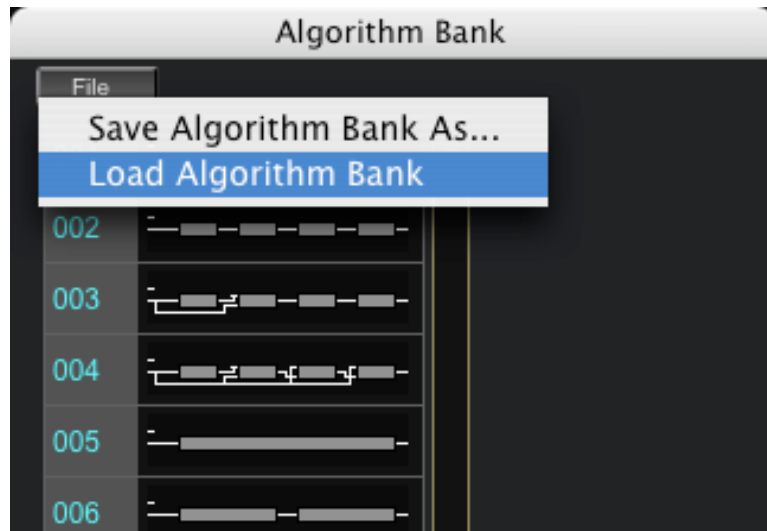


Scegliere e Configurare gli Algoritmi

Per scegliere un diverso algoritmo, cliccate sul campo del numero dell'algoritmo, di fianco all'etichetta 'ALGORITMO' del pannello. Vedrete comparire la finestra di Banco di Algoritmi che presenta un elenco scorribile degli algoritmi disponibili:

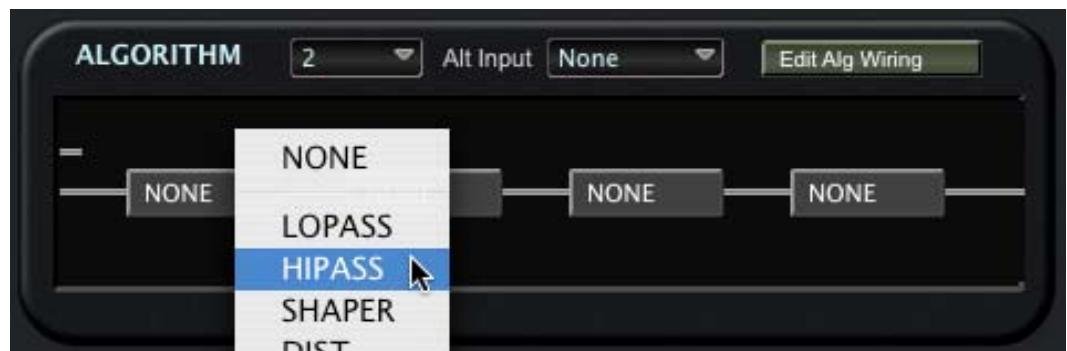


Cliccando sul tasto **ARCHIVIO (FILE)** del Banco degli Algoritmi è possibile salvare il banco di algoritmi corrente oppure caricare un nuovo banco di algoritmi. Scegliendo le opzioni *Carica (Load)* o *Salva* si ottiene una finestra di dialogo che chiede o di scegliere un file (da Caricare) o di dare un nome al file (da Salvare).

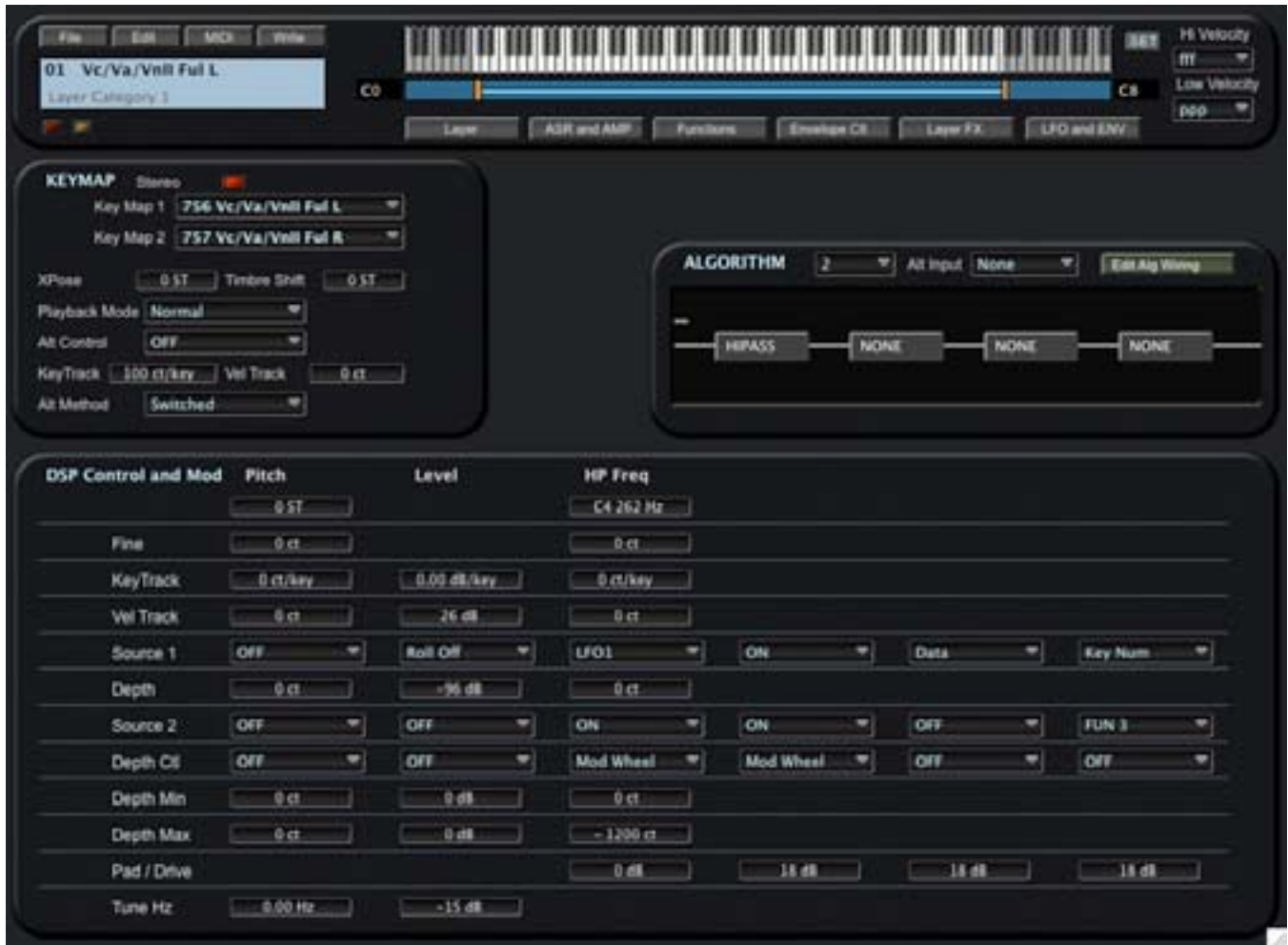


I Banchi degli Algoritmi hanno estensione di file '.3ab'. Per l'elenco di tutte le estensioni di file associate ai Banchi di Algoritmi e agli altri tipi di file, consultate l'Appendice A.

Quando si sceglie un nuovo algoritmo dall'elenco del Banco di Algoritmi, uno o più blocchi di funzioni DSP possono presentarsi con l'etichetta "Nessuna" (None), ad indicare che ad essi non è ancora stata assegnata nessuna funzione. Per scegliere una funzione DSP, cliccate sul blocco desiderato e scegliere una funzione dalla lista che compare:

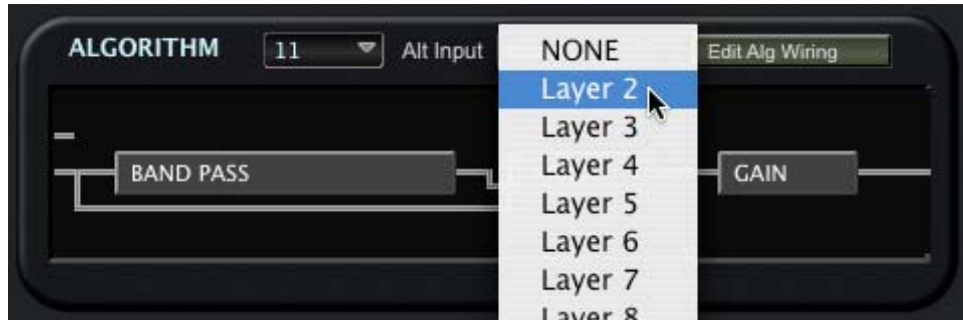


Quando si sceglie una funzione DSP, la Finestra di Modifica di Layer si commuta automaticamente sulla visualizzazione dei Controlli DSP, per permettere di specificare i parametri delle funzioni DSP:



La Selezione di un Ingresso Alternativo (Modo a Cascata)

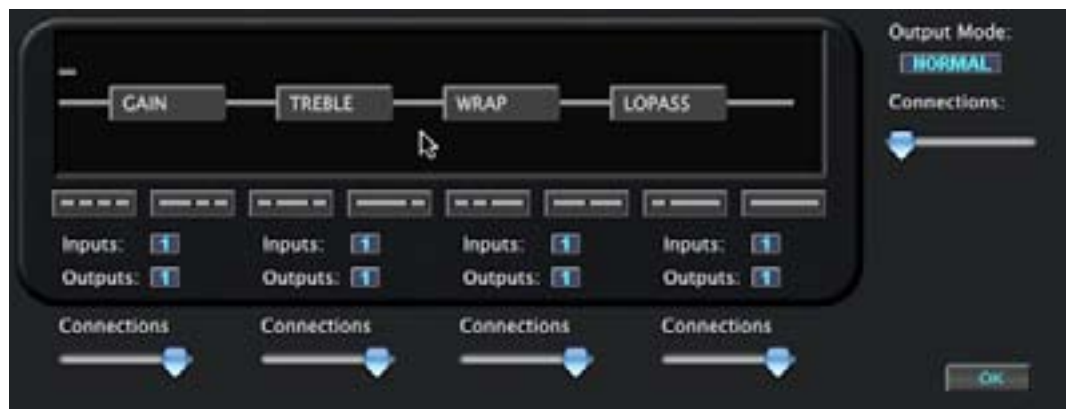
Per scegliere un ingresso alternativo per l'algoritmo, cliccate sul campo del parametro 'Alt Input' nel Pannello dell'Algoritmo. Vedrete apparire un menu contestuale che permette di scegliere un algoritmo da un altro layer:



Il parametro di Ingresso Alternativo permette di scegliere un qualsiasi altro layer per fare in modo che attraversi il trattamento DSP del layer corrente. In questo modo è possibile configurare più layer in cascata, uno dopo l'altro, fino ad un massimo di 32 layer. Il parametro di Ingresso Alternativo espande notevolmente il numero di funzioni DSP che possono essere collegate insieme per creare nuove possibilità di trattamento del suono.

Il Tasto EDIT ALG WIRING

Cliccando sul tasto **EDIT ALG WIRING** (MODIFICA IL CABLAGGIO INTERNO DELL'ALGORITMO) del Pannello di Algoritmo si ottiene uno Schermo di Cablaggio dell'Algoritmo nel quale è possibile effettuare cambiamenti all'algoritmo corrente o crearne di nuovi. Lo Schermo di Cablaggio dell'Algoritmo permette di scegliere il numero di blocchi di funzione DSP ed il modo in cui sono organizzati tra loro, le configurazioni di ingresso e di uscita di ognuno dei blocchi e i collegamenti tra i vari blocchi:



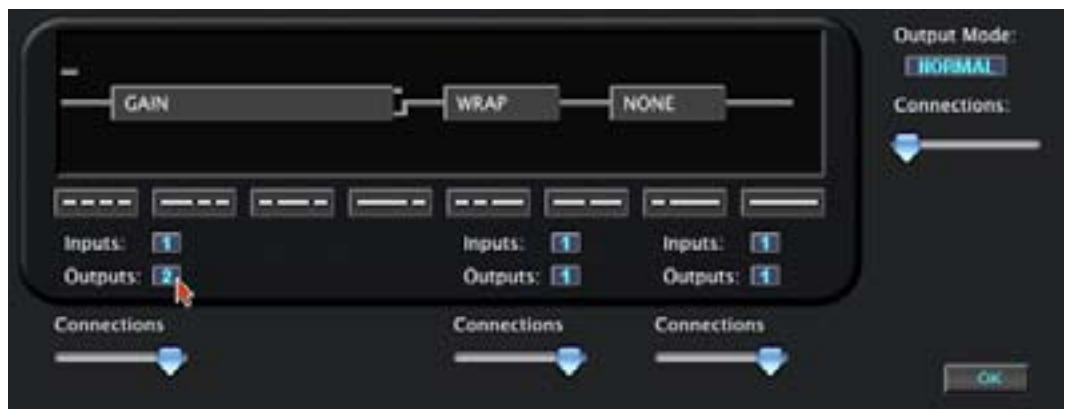
La Modifica dell'Algoritmo

Per capire come usare i vari controlli nello Schermo di Cablaggio dell'Algoritmo effettuiamo, passo dopo passo, la modifica di un algoritmo.

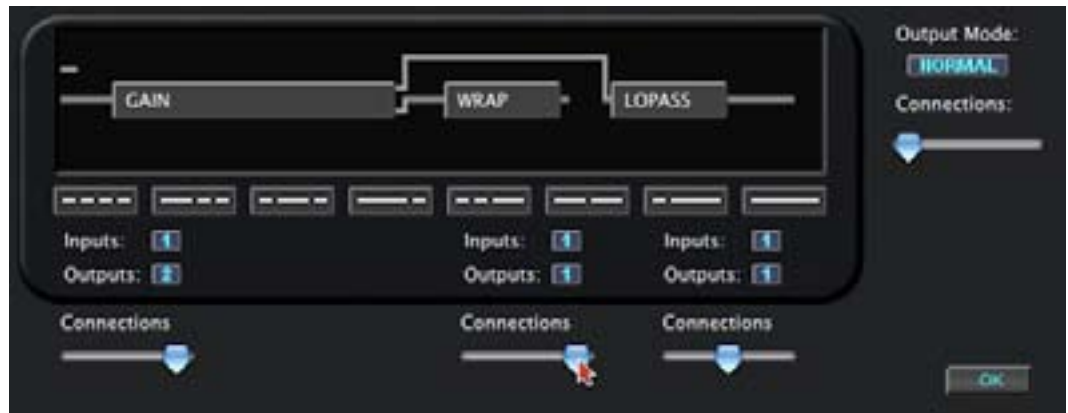
Usando come punto di partenza la figura della pagina precedente, inizieremo cambiando il numero di elementi DSP dell'Algoritmo da quattro a tre. Questo lo si fa usando i tasti di 'diagramma di cablaggio'. È qui che scegliamo il diagramma di cablaggio a tre DSP (in questi esempi il cursore del mouse, a scopo illustrativo, è stato colorato in rosso):



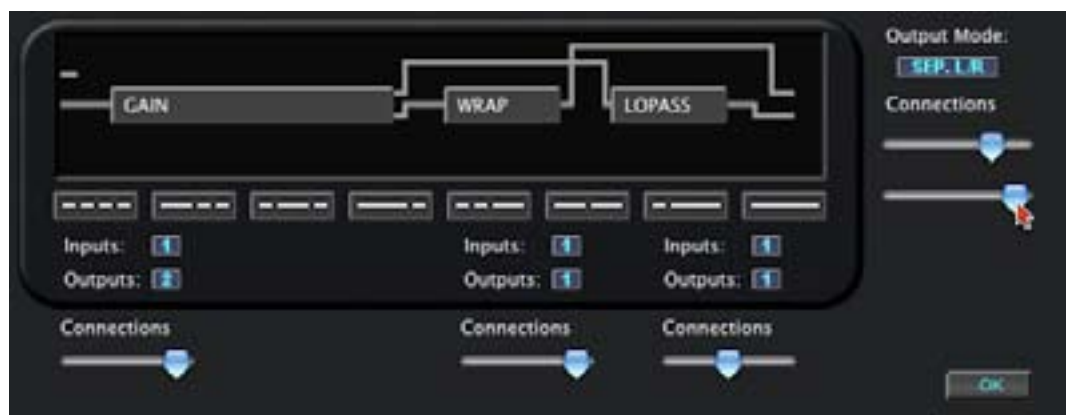
Poi cambiamo il numero delle Uscite del primo elemento DSP da uno a due:



Adesso cambiamo i collegamenti delle funzioni DSP usando gli slider di Connessione:



Poi configuriamo l'Algoritmo in modo che abbia due uscite e ne configuriamo il cablaggio dei collegamenti di Uscita:



A questo punto, dato che il nuovo algoritmo è completo, abbiamo finito e clicchiamo sul tasto **OK**. Comparirà un riquadro di dialogo 'Salva Come' che ci permetterà di salvare il nuovo algoritmo:



Cliccando su **SI** otterremo un riquadro di dialogo 'Invia' (Write) che ci permetterà di salvare il nuovo algoritmo col numero di ID (oggetto) di nostra scelta (qui abbiamo scelto il numero #1040):



Cliccando sul tasto **INVIA (WRITE)** registreremo il nuovo algoritmo nel PC3 ed usciremo dallo Schermo di Cablaggio dell'Algoritmo.

La Finestra di Modifica FX

La Finestra di Modifica FX (chiamata anche 'Catena Effetti') permette di modificare gli effetti Comuni all'intero Programma. È possibile collegare in serie fino a 16 effetti per creare catene complesse di trattamento del segnale. Ecco riportata qui di seguito la finestra della Catena Effetti.



I componenti principali della finestra della Catena Effetti sono:

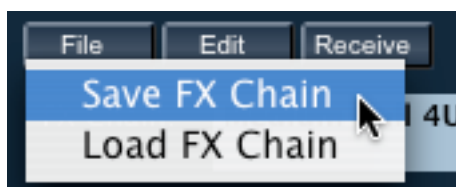
1. I tasti per accedere alle funzioni di memorizzazione dei file e di trasferimento dati.
2. Il Nome della Catena Effetti corrente.
3. I pannelli di Visualizzazione FX.
4. Il diagramma a blocchi che mostra i tipi di Effetti della catena.

I Tasti di Modifica FX

I Tasti di Modifica FX permettono di accedere alle funzioni di Archivio, Modifica e Ricezione associate alla Finestra di Modifica degli Effetti. Ecco di seguito la descrizione di ognuna delle loro funzioni.



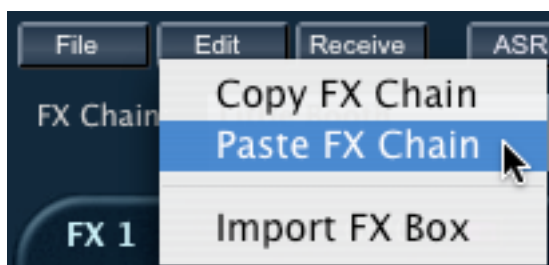
ARCHIVIO (FILE):



La funzione di ARCHIVIO (FILE) permette di salvare la Catena FX corrente, oppure di caricarne una nuova. Scegliendo sia 'Salva' (Save) che 'Carica' (Load) si ottiene una finestra di dialogo che chiede o il nome del file (da Salvare) o di scegliere un file (da Caricare).

Per l'elenco delle estensioni di file associate alle Catene Effetti e agli altri file, consultate l'Appendice A.

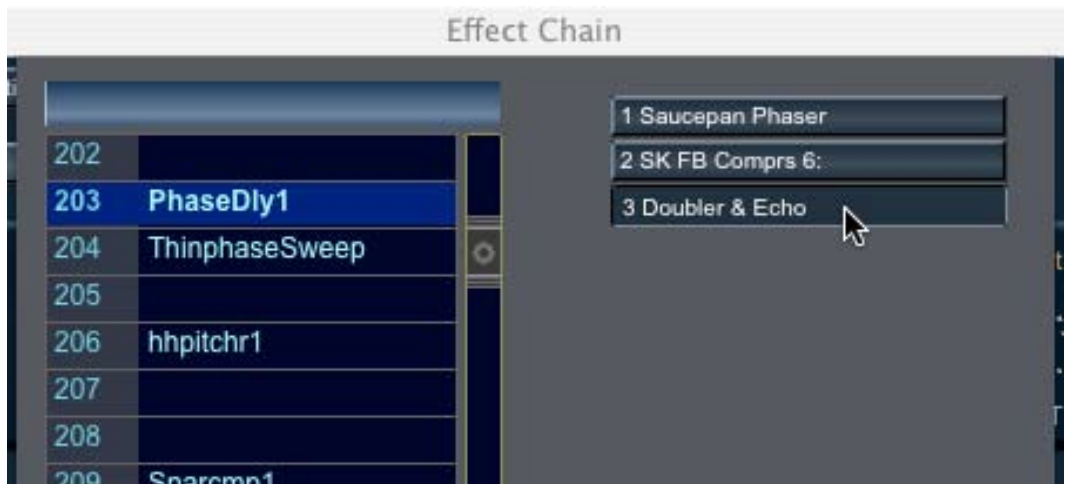
MODIFICA (EDIT):



La funzione di MODIFICA (EDIT) permette di Copiare la Catena FX corrente, oppure di Incollarne (Paste) una precedentemente copiata. Potete anche scegliere di Importare un Riquadro Effetti.

L'opzione **IMPORTA FX** permette di sostituire il Riquadro Effetti esistente copiandone uno da un'altra Catena.

Quando si sceglie l'opzione **IMPORTA BOX FX**, compare una finestra a discesa come quella mostrata sotto. Per effettuare una selezione, prima di tutto scegliete un Programma ('PhaseDly1', in questo esempio). Sulla destra apparirà un elenco dei Riquadri FX appartenenti alla Catena FX scelta. Scegliete un Riquadro FX ('Doubler & Echo' in questo esempio), ed il nuovo riquadro sostituirà quello corrente. Cliccate sul tasto **OK** per chiudere la finestra.



ASR & LFO:

*Cliccando sul tasto **ASR & LFO** si ottiene una finestra a discesa nella quale è possibile regolare i parametri di involuppo ASR e di LFO della Catena FX corrente:*



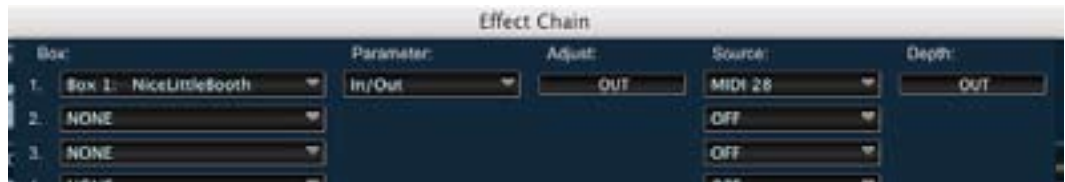
FUNZIONE:

Cliccando sul tasto **FUNZIONE** si ottiene una finestra a discesa nella quale è possibile regolare le Funzioni applicate alla Catena FX corrente:



MODULAZIONE:

Cliccando sul tasto **MODULAZIONE** si ottiene una finestra a discesa nella quale è possibile regolare le Modulazioni applicate alla Catena FX corrente:



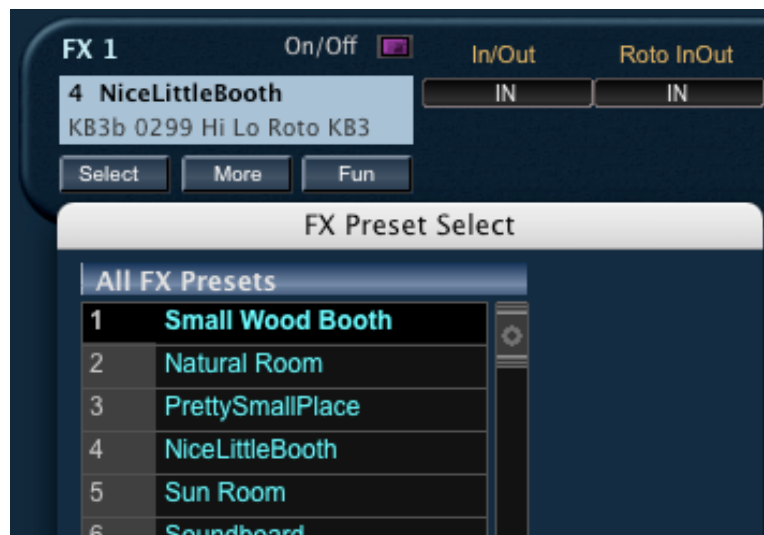
Il Pannello di Visualizzazione FX

Il Pannello di Visualizzazione FX fornisce informazioni di base su ognuno degli Effetti all'interno della Catena FX. Il pannello di visualizzazione mostra l'Effetto corrente e fornisce una serie di tre Tasti che permettono di scegliere Effetti differenti (il tasto **SCEGLI - SELECT**), mostrare le regolazioni complete dell'Effetto corrente (il tasto **ALTRO - MORE**), ed accedere alla Funzioni Effetti (il tasto **FUN**). Il pannello contiene anche un tasto **ON/OFF** e i controlli per effettuare le regolazioni di base dell'Effetto. Il numero e la disposizione dei controlli varia a seconda dell'Effetto selezionato.



Il tasto SCEGLI (SELECT)

Clickando sul tasto SCEGLI (SELECT) si ottiene una finestra che permette di scegliere tra un elenco di FX Preimpostati:



Il Tasto ALTRO (MORE)

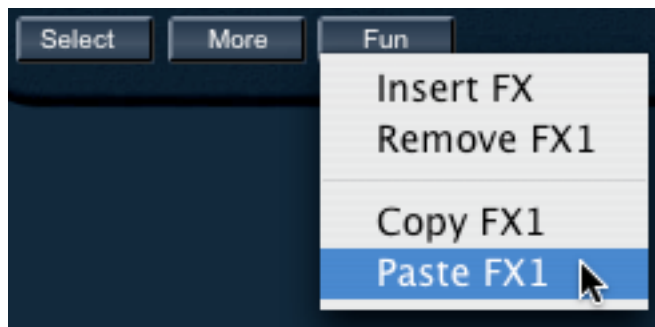
Cliccando sul tasto **ALTRO (MORE)** si ottiene una nuova finestra che mostra le regolazioni di tutti i parametri associati al Riquadro FX selezionato:



È qui che l'FX selezionato può essere raffinato con l'uso di tutti i controlli disponibili. A modifiche completate, cliccando sul tasto **CHIUDI (CLOSE)**, nell'angolo in alto a destra, si ottiene la chiusura della finestra.

Il Tasto FUN

Cliccando sul tasto **FUN** si ottiene un menu contestuale che permette di Inserire (Insert) o Eliminare (Remove) un blocco FX, Copiare (Copy) il blocco FX corrente o Incollare (Paste) nel blocco corrente un blocco FX precedentemente copiato:



La Finestra di Modifica del Modo KB3

La Finestra di Modifica del Modo KB3 (mostrata sotto) permette di accedere a tutti i parametri che compongono un programma del Modo KB3.



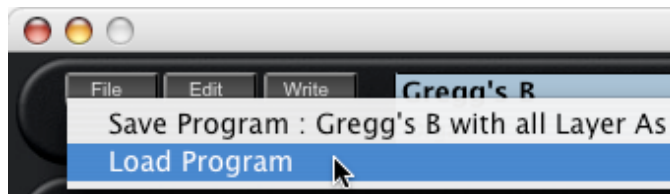
I componenti principali della Finestra di Modifica del Modo KB3 sono:

1. I Tasti per accedere alle opzioni di Memorizzazione dei File del Modo KB3.
2. L'area di visualizzazione del Nome KB3.
3. I Tasti delle 'Visualizzazioni' che permettono di scegliere le visualizzazioni dei parametri della Finestra di Modifica del Modo KB3.
4. Il pannello superiore che mostra i parametri di "Tone Wheel" ed i parametri KB3 correlati (i parametri disponibili si basano sulla scelta effettuata con i Tasti delle Visualizzazioni).
5. Il pannello centrale che mostra in alternativa i parametri di "Drawbar" o di "LFO/ASR" (i parametri disponibili si basano sulla scelta effettuata con i Tasti delle Visualizzazioni).
6. Il pannello inferiore, che mostra le assegnazioni dei parametri di Inserimento (Insert) e degli Effetti Ausiliari (Aux FX).

I Tasti del Modo KB3

I Tasti del Modo KB3 permettono di accedere alle funzioni di Archivio, Modifica e Invia associate alla Finestra di Modifica del Modo KB3. Ecco di seguito la descrizione di ognuna delle loro funzioni.

ARCHIVIO (FILE):



La funzione di ARCHIVIO (FILE) permette di salvare il Programma corrente del Modo KB3 (con tutti i "Layer"), oppure di caricarne uno nuovo. Scegliendo sia 'Salva' (Save) che 'Carica' (Load) si ottiene una finestra di dialogo che chiede o il nome del file (da Salvare) o di scegliere un file (da Caricare). I Programmi del Modo KB3 hanno l'estensione di file '.kb3'.

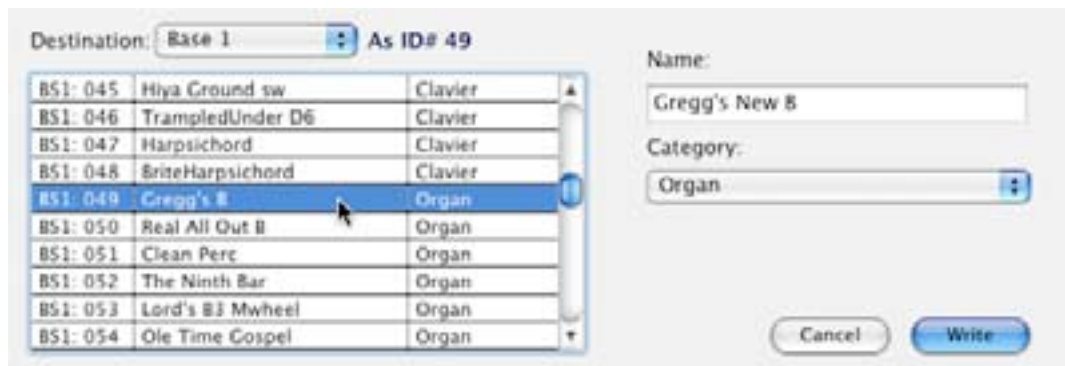
MODIFICA (EDIT):



La funzione di MODIFICA (EDIT) permette di Copiare il Programma corrente del Modo KB3 (con tutti i "Layer") o Incollarne (Paste) uno precedentemente copiato. Potete anche scegliere di Copiare i parametri di Dati Comuni di Programma, Incollare (Paste) parametri di Dati Comuni di Programma precedentemente copiati o Inizializzare il Programma corrente del Modo KB3.

INVIA (WRITE):

Cliccando sul tasto INVIA (WRITE) si ottiene una finestra che permette di inviare il Programma corrente del Modo KB3 al PC3. In questa finestra è possibile cambiare il nome del Programma, assegnargli, se lo si vuole, una Categoria e scegliere la locazione dei memoria nella quale il Programma verrà scritto:



I Tasti delle 'Visualizzazioni'

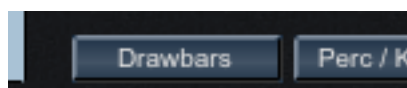
Nella finestra di Modifica del Modo KB3, è possibile visualizzare differenti gruppi di parametri per la modifica. I Tasti delle 'Visualizzazioni' permettono di scegliere di selezionare e visualizzare il gruppo di parametri desiderato.



Cliccando sul tasto **LFO E ASR** si commuta la visualizzazione del pannello centrale dallo schermo dei "Drawbar" alla visualizzazione dei parametri di LFO e di involuppo ASR:



Notate che quando vengono visualizzati i parametri di LFO e ASR, l'etichetta del tasto **LFO e ASR** diventa "Drawbar", per permettere il ritorno allo schermo dei parametri di Drawbar:



Cliccando sul tasto **Perc/KeyC** (Percussione/Rumore di Tasto), si ottiene un pannello a discesa che permette di regolare i parametri di Percussione e di 'Key Click':



Effettuate le modifiche, cliccate sul tasto **OK** per chiudere la finestra.

Cliccando sul tasto **Pitch e Amp** (Intonazione e Amplificazione) si portano sullo schermo i parametri di Intonazione (Pitch) e di Amplificazione del pannello di 'Tone Wheel' (quello superiore) :



Cliccando sul tasto **Funzioni** si portano sullo schermo i parametri di Funzione di 'Tone Wheel' (quello superiore):



Cliccando sul tasto **EQ** si portano sullo schermo i parametri di Equalizzazione del pannello di 'Tone Wheel' (quello superiore):



Cliccando sul tasto **VARIE (MISC)** si portano sullo schermo parametri vari dell'area di 'Tone Wheel' (quella superiore) che comprendono le regolazioni di leakage ("sbordatura") e volume e le regolazioni della simulazione di altoparlanti Leslie:



Capitolo 8

La Finestra di Mixer dei Canali

La Finestra di Mixer dei Canali permette di controllare i parametri di missaggio dei Programmi assegnati ai 16 Canali MIDI. È strutturata come un convenzionale mixer multi-canale, con controlli a fader per i Livelli, controlli rotativi per Pan, Effetti di Inserimento ed Ausiliari e interruttori per le funzioni di Esclusione (“Mute”). Eccola riportata qui di seguito.



Quando si usa SoundEditor, il PC3 deve **non** essere nel Modo di Modifica (Edit). Se questa precauzione non viene osservata, il risultato può essere una programmazione inaffidabile ed un comportamento improprio dello strumento.

Uno dei Singoli Canali del Mixer

Il Mixer dei Canali di SoundEditor dispone di 16 canali identici, uno per ognuno dei canali MIDI. La figura sotto mostra i componenti che formano un singolo canale del mixer.



1. Canale MIDI e Programma del PC3 assegnato.
2. Interruttore Globale.
3. Inserimento (Insert) Effetti ed interruttore di Uscita Principale (Main) / Secondaria.
4. Mandata (Send) Ausiliaria 1 con controllo Pre/Post ed interruttore di Uscita Principale (Main) / Secondaria. Quando il tasto Pre/Post è acceso, la selezione è 'Pre'.
5. Mandata (Send) Ausiliaria 2 con controllo Pre/Post ed interruttore di Uscita Principale (Main) / Secondaria. Quando il tasto Pre/Post è acceso, la selezione è 'Pre'.
6. Controllo di Pan (Panorama).
7. Fader di Livello.



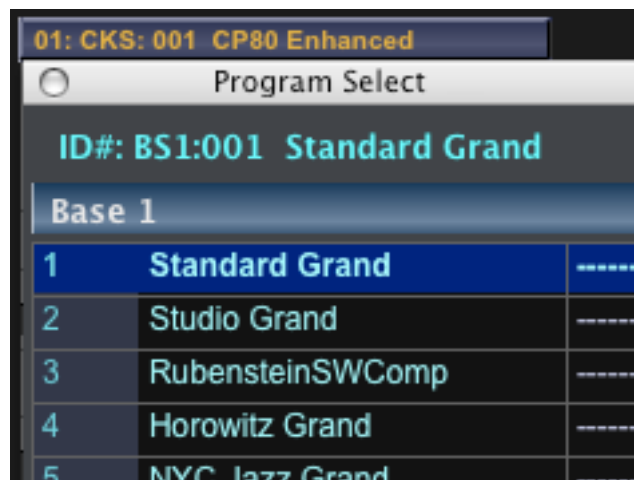
1. I valori dei parametri mostrati in ognuno dei Canali del Mixer riflette i valori di Dati Comuni e di FX del Programma assegnato al canale.
2. Cliccando sui campi Aux1 o Aux2 si apre la finestra della Catena FX che permette di scegliere un nuovo effetto.

La Selezione dei Programmi dal Mixer

Anche se l'assegnazione dei Programmi del PC3 è già stata effettuata quando si porta sullo schermo la Finestra del Mixer, è possibile riprogrammarla dal Mixer, senza dover tornare sullo Schermo dei Canali MIDI:



Sul Mixer, cliccate sulla barra di Canale MIDI /Assegnazione di Programma desiderata.

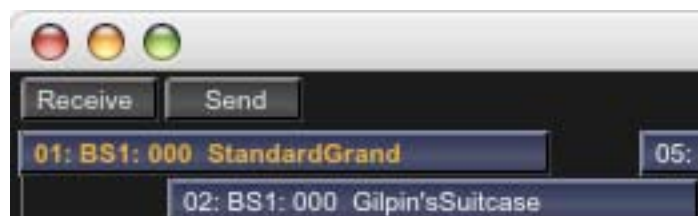


Vedrete apparire una finestra di Selezione dei Programmi, nella quale potete liberamente cambiare banchi, cambiare l'ordine di visualizzazione o usare la funzione di Ricerca (Search) per localizzare e scegliere un nuovo Programma.

Quando si sceglie un nuovo Programma, SoundEditor lo invia automaticamente al PC3.

I Tasti RICEVI e INVIA (SEND)

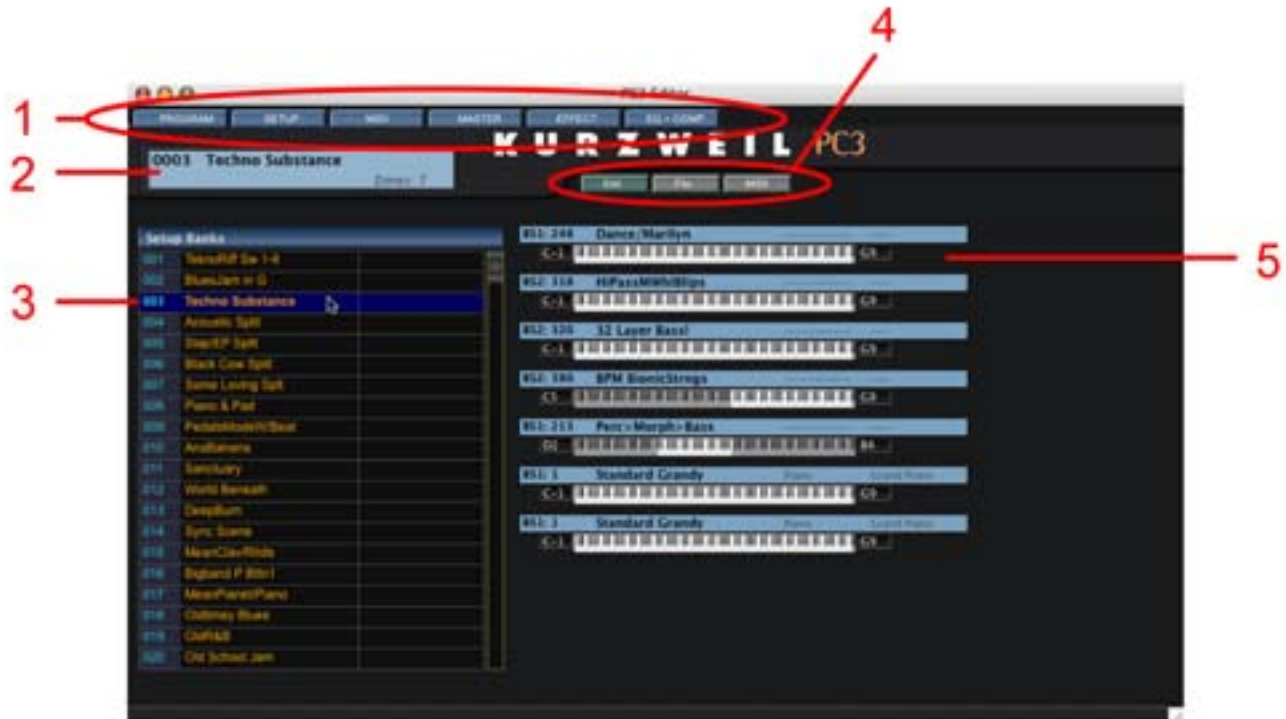
I Tasti RICEVI e INVIA (SEND) dell'angolo in alto a sinistra della finestra del Mixer permettono di sincronizzare le regolazioni del Mixer tra SoundEditor e il PC3, nel caso in cui siano state interrotte le comunicazioni MIDI:



Capitolo 9

La Finestra di Setup

La Finestra di Setup permette di scegliere, visualizzare e modificare i Setup del PC3. Ecceola mostrata qui di seguito:



I componenti principali della Finestra di Setup sono:

1. I Tasti di 'Modo' che permettono di accedere alle funzioni di Programma, Setup, MIDI, Master, Effetti ed EQ+Comp.
2. Il Setup del PC3 in selezione corrente.
3. L'elenco di Banco di Setup.
4. I Tasti per accedere alle funzioni di Setup (Modifica, Archivio e MIDI)
5. I Programmi inclusi nel Setup corrente.

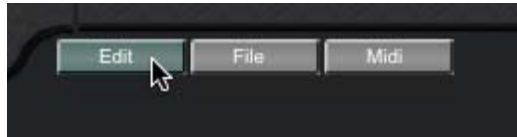


Quando si usa SoundEditor, il PC3 deve **non** essere nel Modo di Modifica (Edit). Se questa precauzione non viene osservata, il risultato può essere una programmazione inaffidabile ed un comportamento improprio dello strumento.

I Tasti di Setup

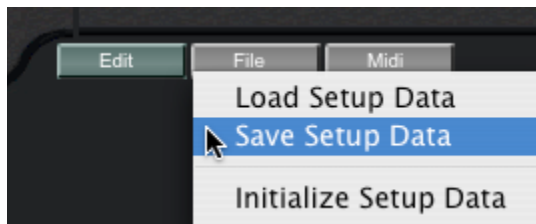
I Tasti di Setup permettono di accedere alle funzioni di Modifica, Archivio e MIDI associate alla Finestra dei Setup. Ecco di seguito la descrizione di ognuna delle loro funzioni.

MODIFICA (EDIT):



MODIFICA (EDIT) permette di riprogrammare il Setup selezionato. La modifica dei Setup è spiegata nel Capitolo 10.

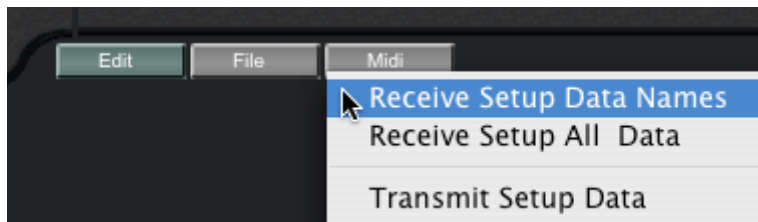
ARCHIVIO (FILE):



La funzione di ARCHIVIO (FILE) permette di Caricare, Salvare o Inizializzare i Setup. Scegliendo sia 'Salva' (Save) che 'Carica' (Load) si ottiene una finestra di dialogo che chiede o di scegliere un file (da Caricare) o il nome del file (da Salvare).

Per l'elenco delle estensioni di file associate ai Setup e agli altri file, consultate l'Appendice A.

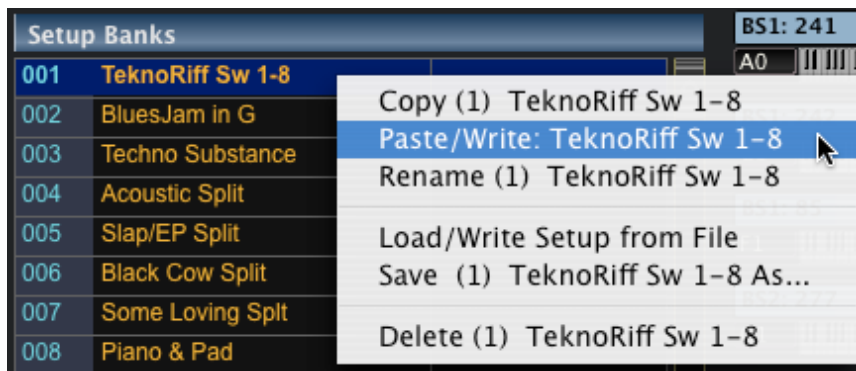
MIDI:



La funzione MIDI permette di Ricevere un banco di Setup dal PC3 (è possibile ricevere i Nomi dei Setup oppure i Dati Completi), oppure di trasmettere i Dati del Setup corrente al PC3.

Le Opzioni per i Singoli Setup

Cliccando col tasto destro del mouse (tenendo premuto il tasto CTRL, per gli utenti Mac) su uno qualsiasi dei Setup, nella Finestra di Elenco dei Setup, si ottiene un menu contestuale che mostra le opzioni per il Setup selezionato:



Quando si sceglie l'opzione 'Copia', SoundEditor copia il Setup selezionato.

Scegliendo l'opzione 'Incolla/Invia' (Paste/Write) si incolla nella locazione corrente il Setup precedentemente copiato. Con questa operazione, il Setup viene automaticamente scritto nella locazione corrente del PC3. Notate che l'opzione 'Incolla/Invia' è disponibile soltanto se è già stata effettuata la copia di un Setup. Se non è stata prima effettuata la copia di un Setup, questa opzione non compare.

Scegliendo l'opzione 'Ridenomina' (Rename) è possibile ridenominare il Setup selezionato usando il campo di Visualizzazione del Setup, in cima alla finestra di Modifica.

Quando si sceglie l'opzione 'Carica/Invia Setup dall'Archivio' (Load/Write Setup from File), compare la finestra 'Carica Dati di Setup' ed è necessario navigare per scegliere il Setup da caricare. Notate che i file di Setup validi hanno nel nome l'estensione '.3ss'. Effettuate la selezione e cliccate su **APRI (OPEN)**. Il Setup selezionato verrà caricato in SoundEditor ed automaticamente inviato al PC3.

Quando si sceglie l'opzione 'Salva...' (Save...), compare la finestra 'Salva Dati di Setup'. Il nome del Setup del PC3 compare nel campo 'Salva Come' (Save As), ma avete la possibilità di cambiarlo prima della memorizzazione. Fate i cambiamenti desiderati, poi scegliete la locazione nella quale volete che il file sia archiviato. Per effettuare la memorizzazione, cliccate su **SALVA (SAVE)**.

L'opzione 'Elimina' (Delete) permette di cancellare da SoundEditor il Setup selezionato. Non lo cancella dal PC3. Quando si sceglie 'Elimina', compare una finestra di dialogo che richiede la conferma dell'operazione. Nella finestra di dialogo cliccate su **SI** per effettuare l'operazione, oppure su **CANCELLA** per annullarla.

Capitolo 10

La Modifica dei Setup

Questo capitolo descrive le varie finestre e visualizzazioni che permettono di modificare i Setup del PC3.

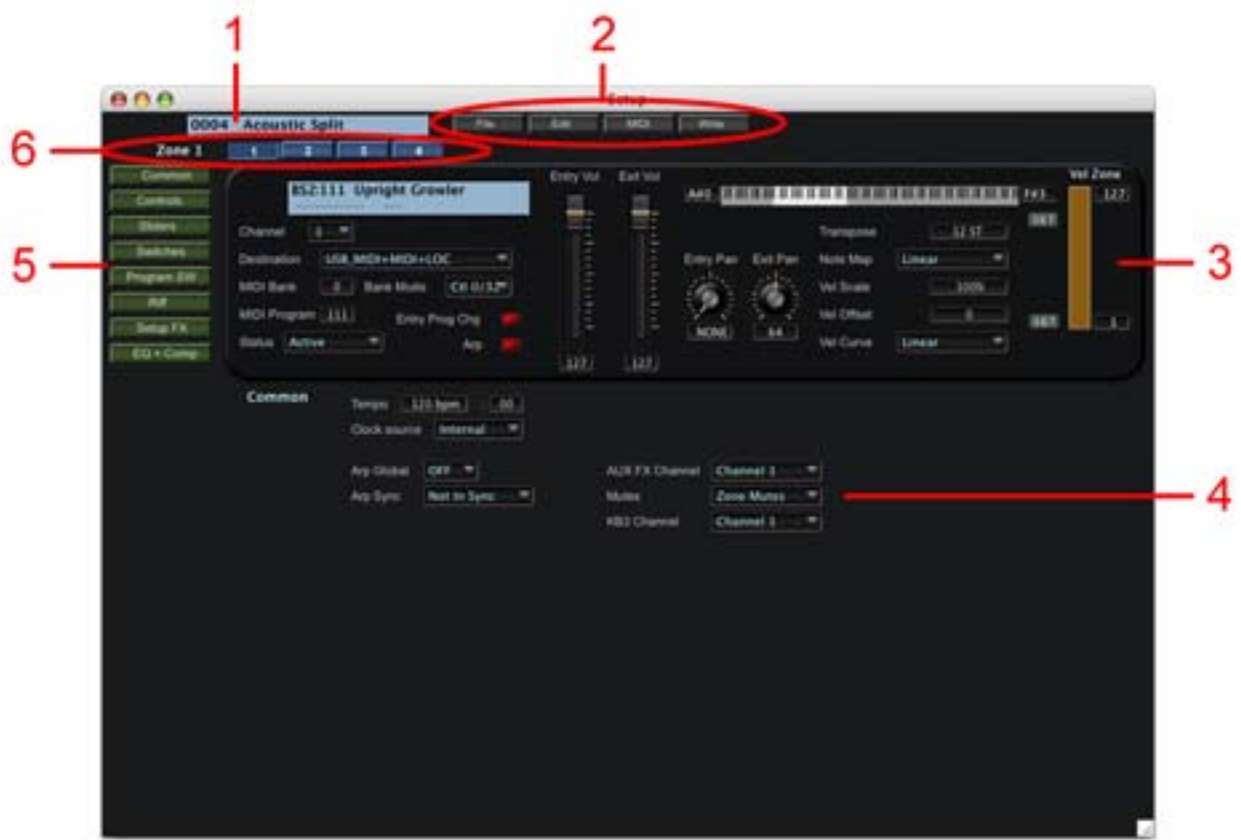
La Finestra di Setup

Quando si sceglie un Setup dall'elenco di Setup del Banco, nella Finestra di Setup vengono visualizzati i Programmi del PC3 assegnati al Setup selezionato, insieme alla regione di tastiera (zona) che ognuno dei Programmi occupa.



La Finestra di Modifica

Cliccando sul tasto **MODIFICA (EDIT)** della finestra di si ottiene una finestra di Modifica del Setup simile a quella mostrata sotto.



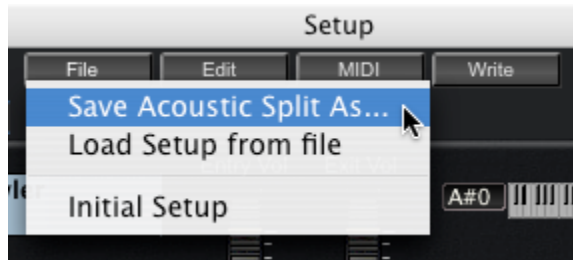
I componenti principali della finestra di Modifica del Setup sono:

1. il Setup del PC3 in selezione corrente;
2. i Tasti per accedere alle funzioni di Modifica del Setup (Archivio, Modifica, MIDI e Invia);
3. i parametri di Programma per la zona selezionata (qui è mostrata la Zona 1);
4. l'area di visualizzazione dei Gruppi di Parametri di Zona (qui sono mostrati i gruppi di parametri 'Comuni');
5. i Tasti per scegliere i Gruppi di Parametri di Zona per la modifica: Comuni, Controlli, Slider, Interruttori, Interruttori di Programma, Riff, Setup FX e EQ+Comp;
6. i Tasti per scegliere la Zona desiderata per la modifica (vengono mostrate solo quattro tasti di Zona, ma in totale qui possono comparire fino a 16 tasti di Zona).

I Tasti di Modifica del Setup

I Tasti di Modifica di Setup permettono di accedere alle funzioni di Archivio, Modifica, MIDI e Invia associate alla Finestra di Modifica di Setup. Ecco di seguito la descrizione di ognuna delle loro funzioni.

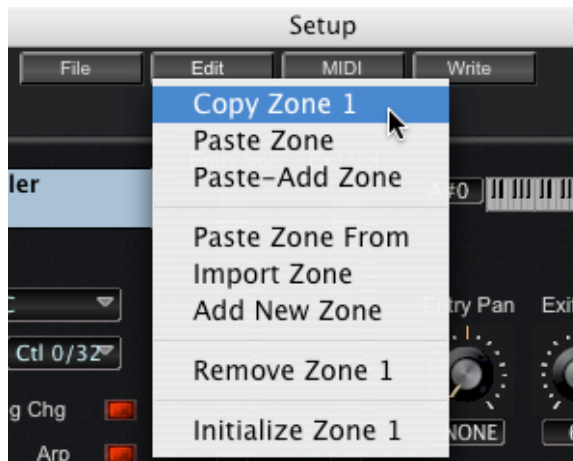
ARCHIVIO (FILE):



La funzione di ARCHIVIO (FILE) permette di Caricare, Salvare o Inizializzare i Setup. Scegliendo sia 'Salva' (Save) che 'Carica' (Load) si ottiene una finestra di dialogo che chiede o di scegliere un file (da Caricare) o il nome del file (da Salvare).

Per l'elenco delle estensioni di file associate ai Setup e agli altri file, consultate l'Appendice A.

MODIFICA (EDIT):



La funzione di MODIFICA (EDIT) permette di copiare, incollare, aggiungere, eliminare ed inizializzare le Zone del Setup.

Col comando 'Copia Zona' si copia la Zona correntemente selezionata.

Col comando 'Incolla Zona' (Paste Zone) si incolla una Zona precedentemente copiata nella Zona corrente. Questo comando compare nel menu solo dopo aver completato una operazione di 'Copia Zona'.

Col comando 'Incolla - Aggiungi Zona' (Paste - Add Zone) si aggiunge una Zona nuova al Setup, incollando qui la Zona copiata.

Scegliendo i comandi 'Incolla Zona Da' (Paste Zone From) e 'Importa Zona' si ottiene una nuova finestra che permette di scegliere una Zona da un altro Setup (consultate la descrizione alla pagina che segue).

Col comando 'Aggiungi Nuova Zona' (Add New Zone) si aggiunge una nuova Zona al Setup corrente.

Col comando 'Elimina Zona' (Remove Zone) si elimina dal Setup la Zona correntemente selezionata.

Col comando 'Inizializza la Zona' si riportano i parametri della Zona corrente ai valori iniziali.

Quando si scelgono i comandi 'Incolla Zona Da' (Paste Zone From) o 'Importa Zona', a comparire una finestra che permette di scegliere una Zona da un altro Setup. Per effettuare la selezione, prima di tutto scegliere un Setup ('TechnoRiff', in questo esempio). Sulla destra comparirà l'elenco delle Zone del Setup selezionato. Scegliete una Zona ('Maroon Drums', in questo esempio): il nome della Zona scelta verrà mostrato sotto la barra del titolo della finestra. Cliccando sul tasto **OK** confermerete la selezione ed incollerete la Zona scelta nel Setup corrente.



MIDI:



La funzione MIDI permette di Ricevere il Setup corrente dal PC3. Questo comando permette di ri-sincronizzare SoundEditor col PC3, nel caso in cui la comunicazione tra SoundEditor ed il PC3 sia stata temporaneamente interrotta, ovvero siano state effettuate modifiche al Setup direttamente dal pannello di controllo del PC3.

INVIA (WRITE):

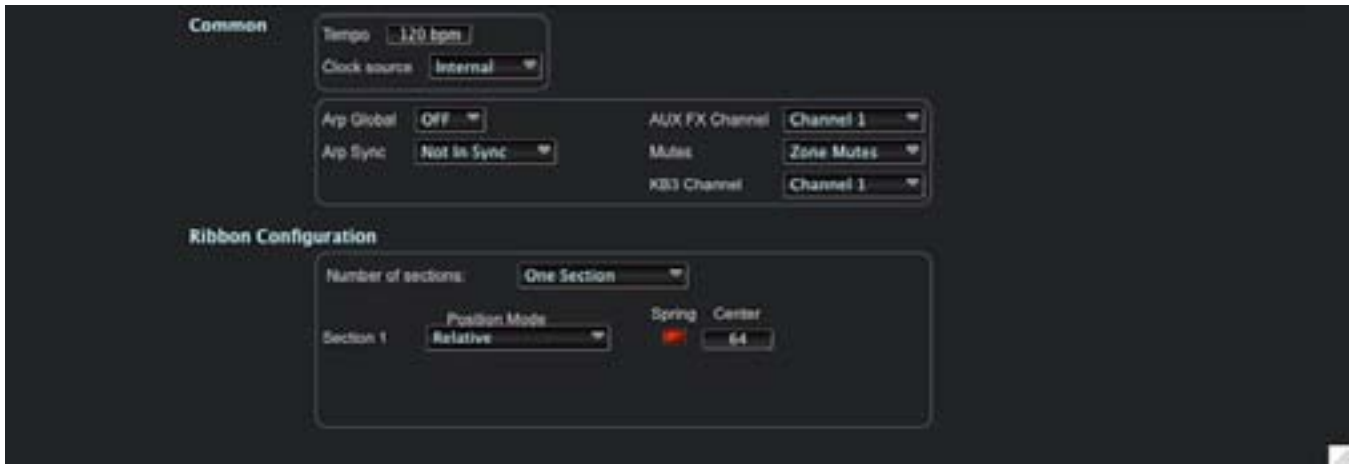
Cliccando sul tasto **INVIA (WRITE)** si ottiene una finestra che permette di inviare il Setup corrente al PC3. In questa finestra è possibile cambiare il nome del Setup e scegliere la locazione dei memoria nella quale il Setup verrà scritto.



I Gruppi di Parametri di Zona

L'area inferiore della finestra di Modifica del Setup mostra le informazioni dei Gruppi di Parametri di Zona. Qui la visualizzazione dipende dal tasto di selezione del Gruppo di Parametri di Zona, nella parte sinistra della finestra.

Quando si sceglie 'Comune', la parte inferiore della finestra di Modifica del Setup mostra i parametri comuni, ovvero tempo, sorgente di clock, valore globale e di sincronizzazione dell'arpeggiatore, Configurazione del Controllo a Nastro (Ribbon) e altri parametri condivisi da tutte le Zone:



Quando si sceglie 'Controlli', la finestra di Modifica del Setup mostra i parametri di Controllo associati alle funzioni di Pitch Bend, Mod Wheel, Pedali di Controllo, Pressione (Pressure) e Controllo a Nastro (Ribbon):



Quando si sceglie 'Slider', la finestra di Modifica del Setup mostra le assegnazioni degli Slider per gli Slider da A ad I:



Quando si sceglie 'Interruttori' (Switches), la finestra di Modifica del Setup mostra le assegnazioni degli Interruttori di tastiera 'ARP' e 'SW' e dei Pedali Interruttori (Footswitch) 1, 2 e 3:



Quando si sceglie 'Interruttori d Programma' (Program SW), la finestra di Modifica del Setup mostra le assegnazioni degli Interruttori di Programma per gli Interruttori da 1 a 8:



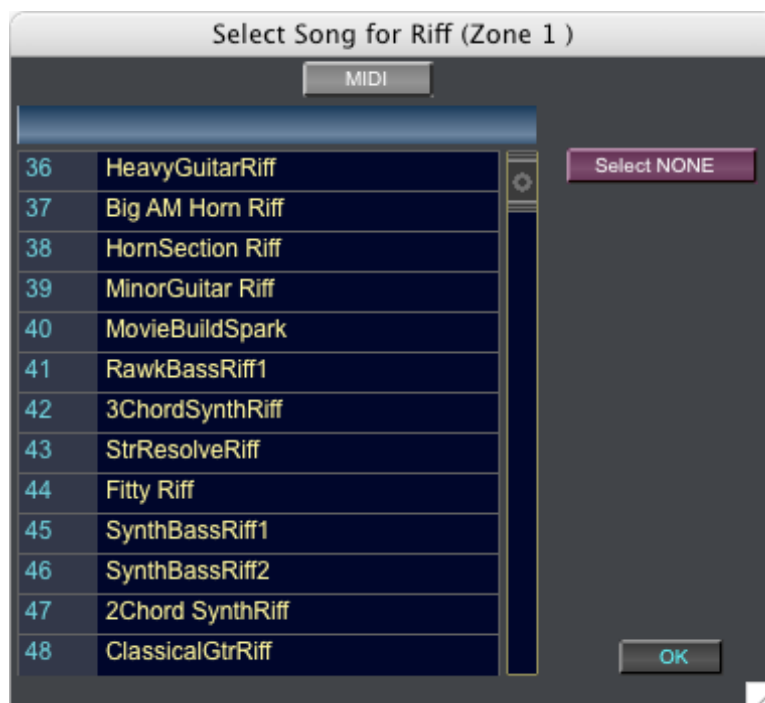
Quando si sceglie 'Arpeggiatore', la finestra di Modifica del Setup mostra i parametri dell'Arpeggiatore:



Quando si sceglie 'Riff', la finestra di Modifica del Setup mostra le informazioni associate ai Riff, ovvero la selezione della Canzone (Song), la trasposizione ed altri parametri correlati:



Nella visualizzazione 'Riffs', cliccando sul campo di selezione della Canzone (Song) si ottiene una finestra che mostra un elenco scorribile delle Canzoni disponibili (come nell'esempio mostrato sotto). Cliccando sul tasto **MIDI** è possibile aggiornare l'elenco delle canzoni del PC3 dalla fabbrica e dell'utente. Per scegliere un riff, scorrete l'elenco e cliccate sul titolo desiderato. Cliccando sul tasto **SCEGLI NESSUNO (SELECT NONE)** non si sceglie nessun riff. Quando avete finito, cliccate su **OK** per chiudere la finestra ed uscire.



Quando si sceglie 'Setup FX', compare una finestra che mostra tutti i parametri degli Effetti. Qui, è possibile modificare gli effetti preimpostati e crearne di nuovi.



Quando si sceglie 'EQ + Comp', compare una finestra che mostra le regolazioni degli Effetti di Equalizzazione (EQ) e Compressore.



Capitolo 11

Ulteriori Controlli

SoundEditor offre funzioni aggiuntive di controllo a distanza del PC3: un Pianoforte Virtuale (V-Piano), Slider di Cambi di Controllo (CC Sliders) e la possibilità di suonare il PC3 dalla tastiera del computer. Queste funzioni permettono il controllo a distanza della tastiera e dei controlli assegnabili del PC3 all'interno di SoundEditor (sono utili se il PC3 è a più di un braccio di distanza dal computer). Queste funzioni sono raggiungibili dal menu delle Opzioni:

Options	Help
V-Piano	⌘P
CC Sliders	⌘[

V-Piano

Il V-Piano permette di suonare a distanza il PC3 con l'uso del mouse. Quando si preme un tasto della tastiera virtuale, viene inviato al PC3 il messaggio di 'Nota On' corrispondente. L'informazione di nota viene mostrata in rosso nella parte in basso a sinistra della tastiera, insieme alle informazioni di canale e di velocità MIDI:

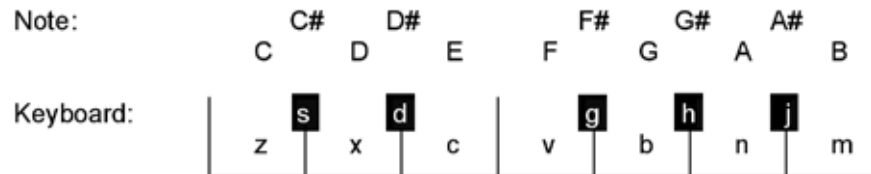


Col controllo 'Vel' Su/Giù all'estrema destra della tastiera del V-Piano si regola la velocità di nota (con valori da 1 a 127). Il canale Midi lo si cambia cliccando sull'etichetta direttamente sopra all'etichetta di Velocità e scegliendo dal menu contestuale che appare.

Durante l'esecuzione, si possono usare i controlli virtuali di Pitch Bend e Mod Wheel per ottenere la variazione delle corrispondenti funzioni del PC3.

Come Suonare il PC3 dalla Tastiera del Computer

È possibile suonare il PC3 usando la tastiera del computer. Le righe di tasti centrale ed inferiore del computer funzionano come un'ottava di tasti organizzati come una tastiera da pianoforte. Potete usarli per eseguire note a distanza sul PC3. Ecco le assegnazioni sui tasti del computer:



Ogni pressione di tasto genera un messaggio di Nota On MIDI che corrisponde alla nota specificata. Quando si lascia il tasto, viene inviato un messaggio di Nota Off MIDI.

Due tasti del computer sono programmati per la regolazione delle ottave (incremento/decremento):

“p” – Ottava in su (una ottava per ognuna delle pressioni sul tasto)

“o” – Ottava in giù (una ottava per ognuna delle pressioni sul tasto)

L'intervallo delle ottave disponibili va da -2 a +8 (dieci ottave in totale). Quando si preme uno dei tasti di ottava, compare brevemente una finestra che mostra la variazione.



Potete mantenere una nota in esecuzione premendo il tasto di “nota” e, mentre lo tenete premuto, premendo uno dei tasti di “ottava”. Verrà inviato un comando di Nota On MIDI senza il corrispondente messaggio MIDI di Nota Off e il risultato sarà una nota sostenuta, o ‘appesa’. Per rilasciare la nota, premete la Barra Spaziatrice. La Barra Spaziatrice invia un comando ‘All Notes Off’ (spegni tutte le note) che spegne tutte le note MIDI.

Due tasti del computer sono programmati per la regolazione della velocità di nota (incremento/decremento):

“i” – la velocità di nota aumenta (+5 per ognuna delle pressioni sul tasto)

“u” – la velocità di nota diminuisce (-5 per ognuna delle pressioni sul tasto)

Le velocità di Nota possono essere regolate da 0 a 125 per incrementi di 5. Una velocità di nota pari a 0 equivale ad una nota non eseguita. Quando si premono i tasti di cambiamento della velocità, compare brevemente una finestra che mostra la variazione.



Cambiare i valori di velocità dalla tastiera del computer equivale a cambiare il parametro ‘Piano Note Velocity’ nella Finestra di Configurazione MIDI.

La possibilità di suonare note dalla tastiera del computer è attiva in tutte le finestre di SoundEditor, permettendo in qualsiasi momento l'ascolto dei suoni. In ogni caso, notate che il tasto di BLOCCO DELLE MAIUSCOLE non deve essere attivato (ON), dato che sono soltanto le lettere maiuscole ad inviare i dati di nota MIDI.



Se lo volete, potete usare il tasto di BLOCCO DELLE MAIUSCOLE per disabilitare temporaneamente l'esecuzione a distanza.

Slider di CC

Gli Slider di CC permettono di regolare a distanza i 9 Controlli Assegnabili del PC3. In questa finestra, per effettuare le regolazioni, usate il mouse per spostare gli slider verso l'alto o verso il basso (potete usare qui anche la rotellina di scorrimento del mouse). I numeri di assegnazione dei Controlli Continui (CC) MIDI sono visualizzati in cima agli slider, mentre i valori di controllo effettivi compaiono in basso:



Per cambiare il Canale MIDI assegnato allo Slider di CC, cliccate sull'etichetta 'Chn #'. Vedrete apparire un menu contestuale che permette di scegliere un nuovo Canale MIDI:



Gli Slider di CC Sliders fanno parte della configurazione di Setup e li si programma nella Modifica di Setup. Per ulteriori informazioni sulla configurazione e sulla programmazione degli Slider di CC, consultate pagina 10-7.

Appendice A

Le Estensioni dei File

Per memorizzare i dati del PC3, il programma SoundEditor usa svariati tipi di file. Ecco l'elenco delle Estensioni di File di SoundEditor per il PC3 Kurzweil:

Tutti i Dati del PC3 = “.kp3”

Dati di Banco di Setup = “.3sd”

Dati di Setup = “.3ss”

Dati di Banco di Programmi = “.3pb”

Dati di Programma = “.3pr”

Dati di Programma del Modo KB3 = “.kb3”

Dati di Banco di Algoritmi = “.3ab”

Dati di Algoritmo = “.3ag”

Dati di Banco di Catena FX = “.3xb”

Dati di Catena FX = “.3fx”

Dati di Effetti = “.3ef”

Appendice B

Opzioni di Configurazione MIDI

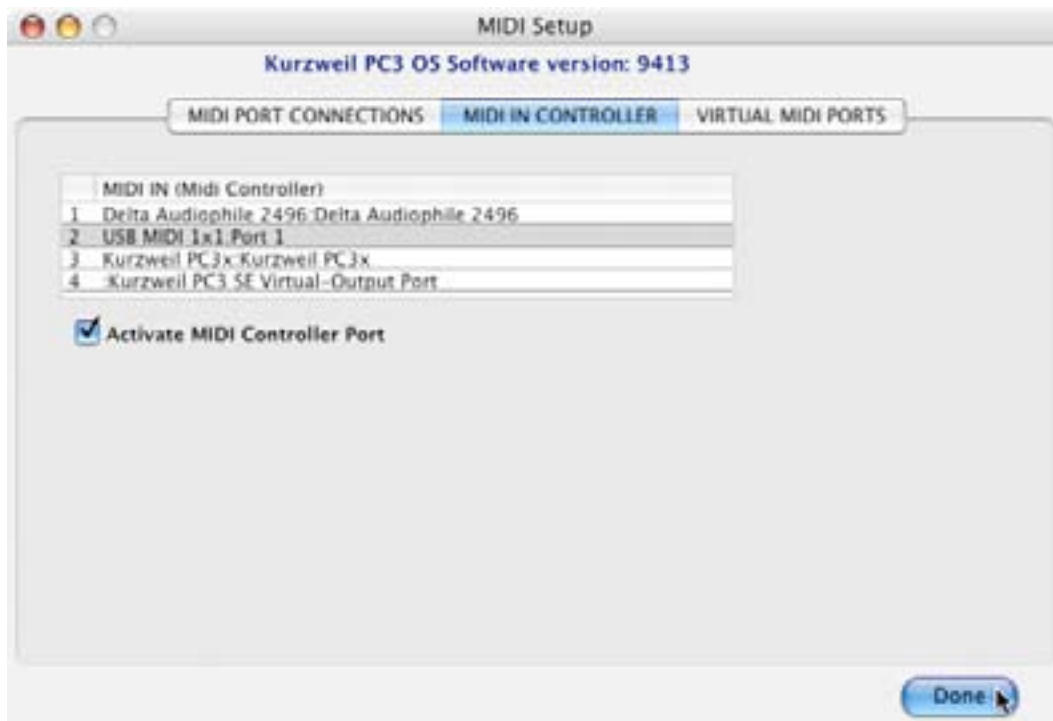
Il menu di Configurazione MIDI (MIDI Setup) fornisce etichette per la configurazione dei Collegamenti delle Porte MIDI, del Controllo MIDI In e delle Porte MIDI Virtuali (l'etichetta Virtual MIDI compare solo nella versione Macintosh di SoundEditor). La Configurazione delle Porte MIDI è spiegata nella sezione di Configurazione MIDI a pagina 2-3. Questa Appendice fornisce dettagli sulla configurazione e sull'uso del Controllo MIDI IN e delle funzioni delle Porte MIDI Virtuali.

Controllo MIDI In

Quando l'applicazione SoundEditor è attiva, la funzione del Controllo MIDI In permette di controllare il PC3 da un altro dispositivo di controllo MIDI. Quando la si attiva, la funzione di Controllo MIDI In si comporta come una utilità di Miscelazione (Merge) MIDI, miscelando i dati dal dispositivo di controllo insieme ai dati da SoundEditor.

Per configurare la funzione di Controllo MIDI In sono necessarie poche semplici istruzioni.

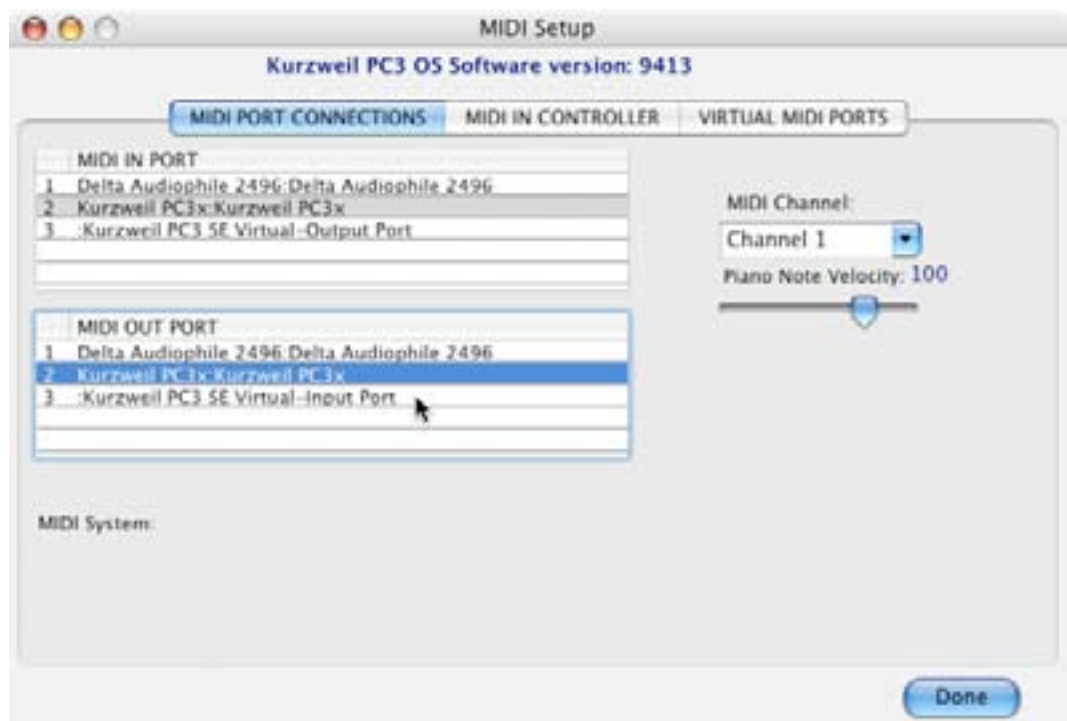
1. Scegliete la porta MIDI alla quale è collegato il dispositivo di controllo.
2. Assicuratevi di aver scelto (✓) il riquadro 'Attiva la Porta di Controllo MIDI'.
3. Regolate il dispositivo di controllo MIDI sullo stesso canale MIDI del PC3.
4. Provate la configurazione. Se il dispositivo di controllo è in grado inviare messaggi di Nota On MIDI, provate ad eseguire qualche nota. Altrimenti, provate ad inviare un messaggio MIDI facilmente distinguibile, come un comando di Cambio di Programma MIDI.



Porte MIDI Virtuali

La versione Macintosh di SoundEditor dispone di una Interfaccia MIDI Virtuale che permette il collegamento dell'applicazione SoundEditor tra il vostro Sequencer MIDI (Logic, ProTools, Cubase, ecc.) ed il PC3.

Sotto l'etichetta CONNESSIONI PORTE MIDI della finestra di Configurazione MIDI, noterete porte MIDI In e MIDI Out etichettate rispettivamente come 'Uscita Virtuale Kurzweil PC3 SE' e 'Ingresso Virtuale Kurzweil PC3 SE'. Si tratta di porte create dall'applicazione SoundEditor attraverso le quali l'applicazione stessa fornisce un ponte MIDI virtuale tra il Sequencer MIDI ed il PC3:



NOTA: le porte MIDI Virtuali non vanno mai selezionate - vengono mostrate qui a scopo illustrativo. Le porte Virtuali sono sempre attive e sono progettate per essere usate esclusivamente dalle applicazioni MIDI che comunicano on SoundEditor.

A carico dell'utente rimane la sola selezione delle porte (fisiche) esterne da usare per il collegamento tra SoundEditor ed il PC3.

La funzione delle Porte MIDI Virtuali permette a SoundEditor di interagire col PC3 mentre continua a passare dati MIDI al Sequencer MIDI.



Per programmare il sequencer per questa configurazione, scegliete “Kurzweil PC3 SE Virtual Output Port” come porta di Ingresso MIDI e “Kurzweil PC3 SE Virtual Input Port” come porta di Uscita MIDI. Con queste regolazioni, il sequencer riceverà i dati MIDI dall’Uscita Virtuale e trasmetterà i dati MIDI dall’Ingresso Virtuale.

Sotto l’etichetta PORTE MIDI VIRTUALI della finestra di Configurazione MIDI troverete i filtri da usare per determinare cosa verrà registrato e rieseguito dal Sequencer MIDI. È qui che potete abilitare o disabilitare Note MIDI, CC MIDI, comandi di Cambio di Programma, Dati di SysEx e clock MIDI.

