

MidiVerb[®]4

**MANUALE
D'USO
(VERSIONE
PRELIMINARE)**

ALESIS
STUDIO ELECTRONICS

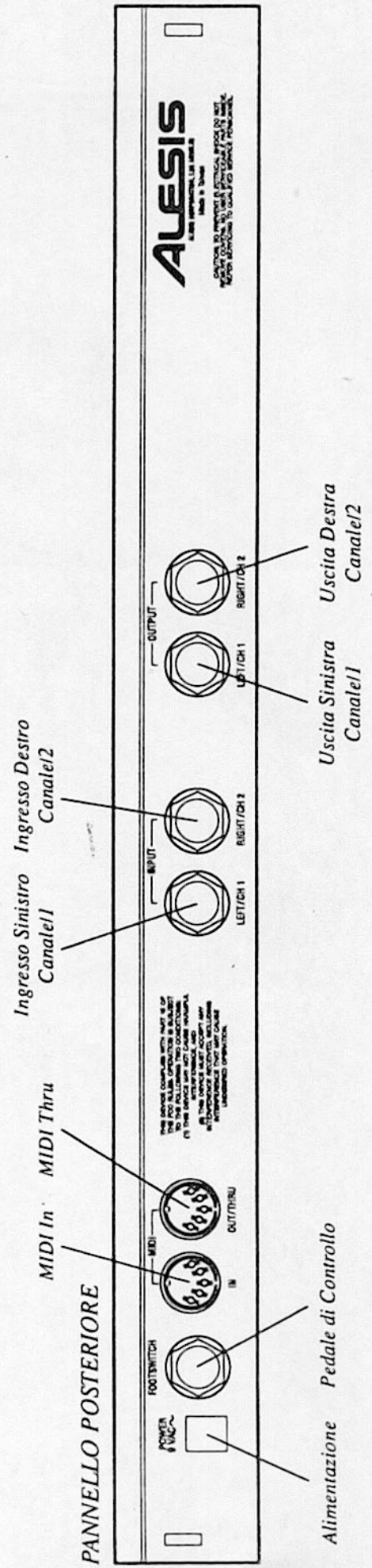
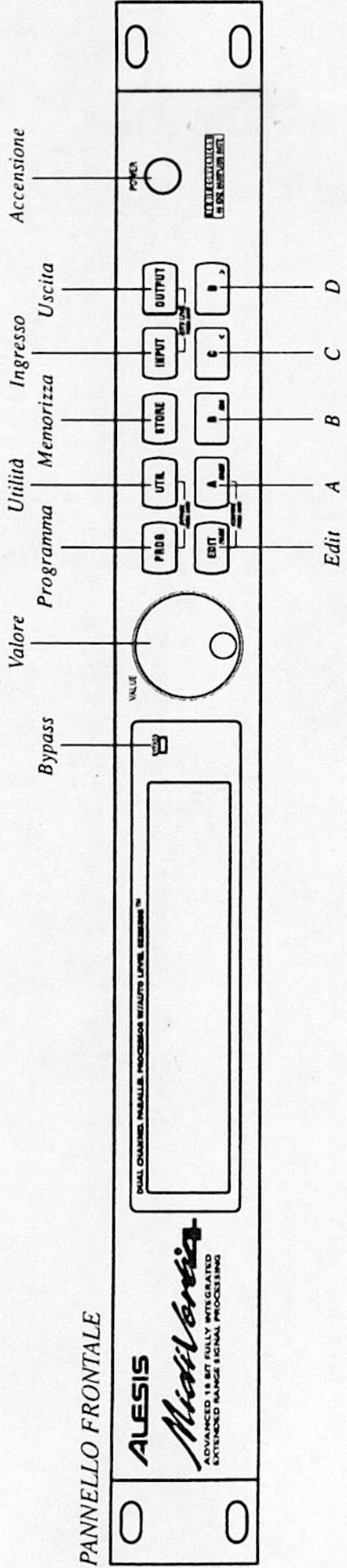
VALUE

BYPASS

CONTENUTI

LA PRIMA SESSIONE CON IL MIDI VERB 4	7
Controllo Iniziale	7
I Collegamenti di Base	7
Accensione	8
La Regolazione dei Livelli	8
La Regolazione Automatica dei Livelli d'Ingresso	8
Cosa c'è nel Display?	9
L'Ascolto dei Programmi Interni	10
Come passare dal Banco Preset al Banco Utente e viceversa	10
Programma Bypass/Preset 00	10
Come Cambiare le Regolazioni degli Effetti	11
L'Uso dell' Aiuto in Linea	12
La Regolazione dei Livelli di Mix degli Effetti	13
Dry Defeat (Esclusione del Segnale Diretto)	13
Come Confrontare un Programma Modificato con le Regolazioni Originali	14
Come Riportare un Programma Modificato alle Regolazioni Originali	14
La Memorizzazione dei Programmi Modificati	15
L'Esclusione (Bypass) degli Effetti	16
 I COLLEGAMENTI	 17
Il Collegamento dell' Alimentatore	17
Stabilizzatori e Condizionatori di Linea	17
I Collegamenti Audio	17
Applicazioni Tipiche	18
Il Collegamento degli Ingressi Jack	18
Il Collegamento Diretto agli Strumenti	19
Il Collegamento ad un Mixer	20
L'Uso delle Mandate Ausiliarie	20
Il Rapporto Segnale Diretto/Segnale con Effetto	21
L'Uso dei Punti di Inserzione	22
L'Uso delle Uscite Principali	24
Come Evitare Cicli a Massa	24
MIDI	25
Controllo a Pedale	25
 UNA PANORAMICA DEGLI EFFETTI	 27
L'Architettura del MidiVerb 4	27
Cos'è una Configurazione	27
Singola	27
Doppia	28
in Doppia Monofonia	28
Multi-Effetto	29
Effetti di Reverbero	29
Concert Hall (Sala da Concerto)	29
Real Room (Stanza Reale)	30
Realroom e Room (Stanza)	30
Ambience (Ambiente)	30
Plate Reverb (Reverbero a Piastra)	30
Reverse Reverb (Reverbero Rovesciato)	30

I Parametri dei Reverberi	30
Decay (Decadimento)	30
Low Pass Filter (Filtro Passa Basso)	31
Pre-delay (Ritardo Iniziale)	31
Pre-delay Mix (Mix del Ritardo Iniziale)	31
Density (Densità)	31
Diffusion (Diffusione)	31
Frequency Damping - Low ed High (Smorzamento di Frequenza - Basse ed Acute)	32
Reverberation Swirl (Circolazione del Reverbero)	32
Gating ("Chiusura" del Reverbero)	32
Effetti di Delay	33
Delay Mono	33
Delay Stereo	33
Delay Ping Pong	33
Delay MultiTap	33
Delay Mono BPM	33
La Sincronizzazione al MIDI Clock	33
Delay e DLY	34
La Regolazione del Delay col Tap Tempo	34
Effetti di Pitch	35
Chorus Stereo	35
Chorus Quadruplo	35
Chorus	35
Flange Stereo	36
Flange	36
Lezlie	37
Pitch Shifter Stereo	37
Pitch	37
Auto Pan	38
LA PROGRAMMAZIONE	39
La Scelta della Configurazione	39
La Programmazione dei Parametri degli Effetti	40
Come Scorrere le Pagine	41
L'Uso dei Tasti A/B/C/D	41
L'Uso dell' Aiuto in Linea	41
Casi Speciali	41
Come Assegnare il Nome ad un Programma	42



CAPITOLO 1

LA PRIMA SESSIONE CON IL MIDI VERB 4

Controllo Iniziale

Il MidiVerb 4 è stato imballato con attenzione in fabbrica e l'imballo di spedizione è stato progettato con cura per proteggerlo durante la spedizione. Conservate l'imballo nel caso, peraltro poco probabile, che dobbiate spedirlo in assistenza.

L'imballo dovrebbe contenere:

- questo manuale di istruzioni
- il MidiVerb 4 Alesis dello stesso numero di serie riportato sull'imballo
- l'Alimentatore in Corrente Alternata
- la Garanzia **m casale bauer**.

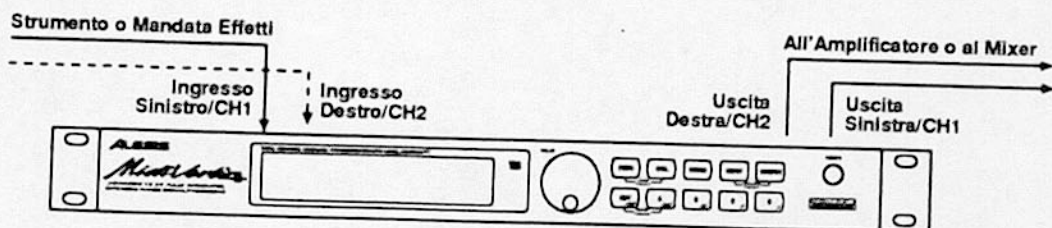


*È importante che vi registriate. Se non avete ancora compilato la Scheda di Garanzia e non l'avete rispedita alla **m casale bauer**, trovate cinque minuti per farlo adesso.*

I Collegamenti di Base

Il MidiVerb 4 è progettato per adattarsi a diverse applicazioni come il collegamento diretto ad uno strumento, oppure ad un mixer. Quanto segue è una breve descrizione dei collegamenti di base per mettersi subito al lavoro. Per ulteriori informazioni sui collegamenti, fate riferimento al Capitolo 2.

- **Ingresso Mono, Uscita Mono o Stereo.** Collegate un cavo mono dal [LEFT/CH.1] INPUT (INGRESSO [SINISTRO/CH.1]) del MidiVerb 4 ad una sorgente mono (nota: il [LEFT/CH.1] INPUT è normalizzato al [RIGHT/CH.2] INPUT (INGRESSO [DESTRO/CH.2])). Collegate un altro cavo mono dalla [LEFT/CH.1] OUTPUT (USCITA [SINISTRA/CH.1]) del MidiVerb 4 ad un sistema di amplificazione o ad un mixer. Se volete, potete collegare un altro cavo mono alla [RIGHT/CH.2] OUTPUT (USCITA [DESTRA/CH.2]) per l'uso di un sistema di amplificazione stereo o di due ingressi di un mixer.
- **Stereo.** Collegate due cavi mono dagli INGRESSI [LEFT/CH.1] e [RIGHT/CH.2] del MidiVerb 4 ad una sorgente stereo e due cavi mono dalle USCITE [LEFT/CH.1] e [RIGHT/CH.2] del MidiVerb 4 ad un sistema di amplificazione stereo o a due ingressi di un mixer.



Se vi collegate alle mandate/ritorni ausiliarie di un mixer, probabilmente vorrete fare in modo che il livello di miscelazione interna di ognuno dei Programmi sia regolato in modo che il MidiVerb 4 presenti in uscita soltanto il segnale effettato. Questo può essere fatto globalmente per tutti i Programmi simultaneamente (confrontate pagina 13).

Accensione

Dopo aver fatto i collegamenti, accendete il MidiVerb 4 con la procedura che segue.

- ① Prima di accendere il MidiVerb 4, controllate quanto segue:
 - Tutti i collegamenti sono stati fatti correttamente?
 - I controlli di volume dell'amplificatore o del mixer sono chiusi?
- ② Accendete il tasto [POWER] (ACCENSIONE) sul pannello frontale del MidiVerb 4. All'accensione, il display segnerà brevemente "ALESIS MIDI VERB 4", per poi riportare il Numero di Programma selezionato precedentemente per l'ultima volta (da 00 a 127, dai Banchi PRESET -PREIMPOSTATO- o USER -UTENTE-) ed il LED del tasto [PROG] si illuminerà.
- ③ Accendete l'amplificatore o il mixer e regolatene il volume.

La Regolazione dei Livelli

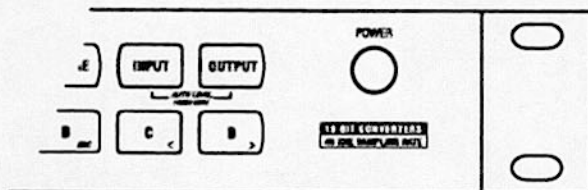
La corretta regolazione dei livelli di ingresso e d'uscita è cruciale per il raggiungimento del miglior rapporto Segnale/Rumore. Come regola empirica, è sempre meglio regolare entrambi gli ingressi e le uscite a 3/4 (75%) del valore massimo. In questo modo si diminuiscono le possibilità di distorsione da sovraccarico e si mantiene il rumore di fondo al minimo.

La Regolazione Automatica dei Livelli d'Ingresso

Il MidiVerb 4 ha la capacità unica di selezionare automaticamente i corretti livelli per l'ingresso a partire dal segnale che gli viene fornito. In altre parole, voi gli dite di regolarsi i livelli da solo, poi gli inviate il segnale (suonate la chitarra, o la tastiera, oppure fate scorrere il nastro) ed il MidiVerb 4 fa il resto.

Per l'auto-regolazione dei livelli d'ingresso:

- ① Collegate la sorgente audio in ingresso (mono o stereo) al MidiVerb 4, come descritto nel Capitolo 2.
- ② Premete contemporaneamente i tasti [INPUT] e [OUTPUT].

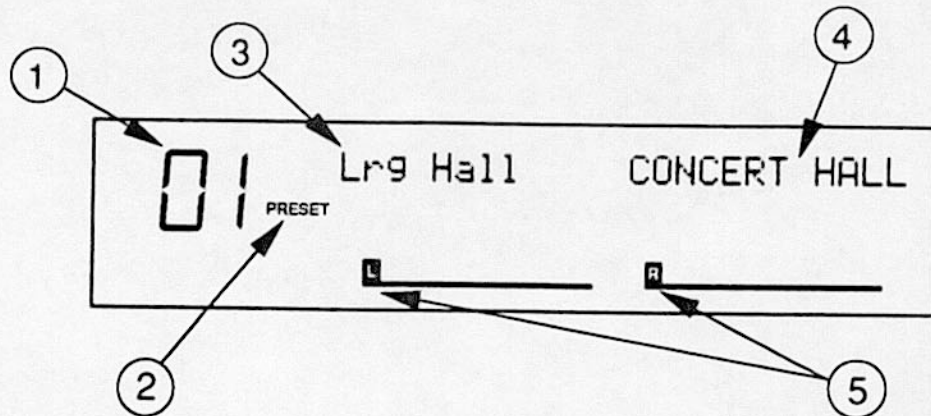


- ③ Inviate il segnale all'ingresso (o agli ingressi) del MidiVerb 4.
La funzione di Auto Input "ascolterà" il segnale in ingresso per circa 5 secondi e regolerà i livelli d'ingresso per entrambi i canali.

Nota: se 5 secondi di "ascolto" non sono abbastanza, potete estendere questo tempo indefinitamente con l'uso di un pedale di controllo. Potete usare qualsiasi pedale ad interruttore di tipo momentaneo, collegato alla presa jack [FOOTSWITCH] (PEDALE DI CONTROLLO) del pannello posteriore. Basta semplicemente mantenere premuto il pedale dopo che la funzione di Auto Input è stata attivata. Per ulteriori informazioni, fate riferimento al Capitolo 2.

Cosa c'è nel Display?

Appena acceso, il display del MidiVerb 4 riporta qualcosa come:



Lo schermo del MidiVerb 4 è diviso in 5 parti:

- ① **Numero di Programma.** I Programmi del MidiVerb 4 sono numerati da 00 a 127. In questo esempio il Programma selezionato è il numero 01.
- ② **Banco.** Il MidiVerb 4 dispone di due Banchi da 128 Programmi: il Banco Preset (Preimpostato) ed il Banco User (Utente). Lo schermo segnalerà PRESET o USER a seconda del Banco corrente. In questo esempio siamo nel Banco Preset.
- ③ **Nome del Programma.** Ognuno dei Programmi dispone del suo proprio nome di otto caratteri. Quello sullo schermo di esempio si chiama Lr9 Hall. I nomi dei 128 Programmi Utente possono essere riprogrammati, mentre i 128 Programmi Preset sono preimpostati in fabbrica ed i loro nomi non possono essere modificati.
- ④ **Configurazione.** Spiega quali effetti sono usati dal Programma, l'ordine con il quale il (o i) segnale(i) in ingresso li attraversa(no) e se la Configurazione è Stereo o Dual Mono (ulteriori informazioni sulle Configurazioni nel Capitolo 3). La Configurazione del Programma dell'esempio è chiamata CONCERT HALL. Una volta che un Programma è stato modificato, sullo schermo il nome della Configurazione viene riportato in lettere minuscole.
- ⑤ **Misuratori di Livello.** Si tratta di livelli tipo "picco" che riportano l'intensità del segnale non trattato agli ingressi e sono costruiti in modo molto simile a quello dei misuratori di livello sui normali registratori a nastro. I livelli dell'esempio sono "spenti" ad indicare che non è presente alcun segnale in ingresso. Normalmente, sono etichettati come "L" e "R" (sinistro e destro). Quando però il Programma selezionato usa una Configurazione tipo Dual Mono (due effetti mono), vengono etichettati come "CH1" e "CH2" (Canali 1 e 2). Per ulteriori informazioni sulle Configurazioni Dual, fate riferimento al Capitolo 3.

L'Ascolto dei Programmi Interni

Il MidiVerb 4 dispone di 128 Programmi nel Banco Preset, più altri 128 Programmi nel Banco User. Questi Programmi coprono un ampio intervallo di applicazioni alle quali il MidiVerb 4 è ben adatto.

Per ascoltare i Programmi di effetto interni:

- ① Premete il tasto [PROG].
Il LED del tasto [PROG] si illuminerà.
- ② Ruotate il controllo [VALUE] (VALORE) per scorrere i 128 Programmi Preset ed i 128 Programmi Utente.

Come passare dal Banco Preset al Banco Utente e viceversa

Per la commutazione istantanea tra i Banchi Preset ed User, premete il tasto [PROG]. Ogni volta che viene premuto il tasto [PROG], il MidiVerb 4 si commuta dal Banco corrente all'altro ed il display riporta il Banco selezionato indicando "PRESET" o "USER" di fianco al Numero del Programma.

È anche possibile passare da un Banco all'altro con la Ruota [VALUE]. Girandola in senso orario oltre il Preset 127, lo schermo "ricomincia" da User 00. Similmente, se si gira la [VALUE] in senso antiorario oltre User 00, si ritorna a Preset 127. D'altra parte, se si ruota il controllo [VALUE] in senso antiorario oltre Preset 00, non si raggiunge il Programma User 127, ma si resta appunto a Preset 00. Questo perché il Preset 00 è il "Programma di Bypass" (spiegato poco più avanti). Per cui, se cercate il Programma Bypass, ruotate [VALUE] in senso antiorario tranquillamente, senza preoccuparvi di "superarlo", dato che lo schermo si fermerà automaticamente quando raggiungerà il Preset 00.

Programma Bypass/Preset 00

Il Preset 00 è organizzato come "Programma di Bypass", nel senso che il segnale diretto presentato all'ingresso (o agli ingressi) del MidiVerb 4 viene semplicemente inviato all'uscita dell'unità senza alcun intervento d'effetto. Usate questo Programma ogni volta che vi serve sentire dalle uscite del MidiVerb 4 il segnale presentato in ingresso a scopo di riferimento. Questo Programma non va confuso con il Modo di Bypass, spiegato più avanti in questo stesso Capitolo.

È possibile selezionare il Preset 00 non soltanto tramite il controllo [VALUE] del pannello frontale, ma anche tramite un Pedale di Controllo collegato alla presa jack [FOOTSWITCH] del pannello posteriore - se il parametro FOOTSWITCH è regolato sulla funzione "Advance" (Avanzamento) - oppure tramite un messaggio di Cambio di Programma MIDI da una apparecchiatura collegata alla presa [MIDI IN]. Per ulteriori informazioni sulle prese jack [FOOTSWITCH] e [MIDI IN] fate riferimento al Capitolo 2. Per ulteriori informazioni sui messaggi di Cambio di Programma MIDI, confrontate il Capitolo 6.

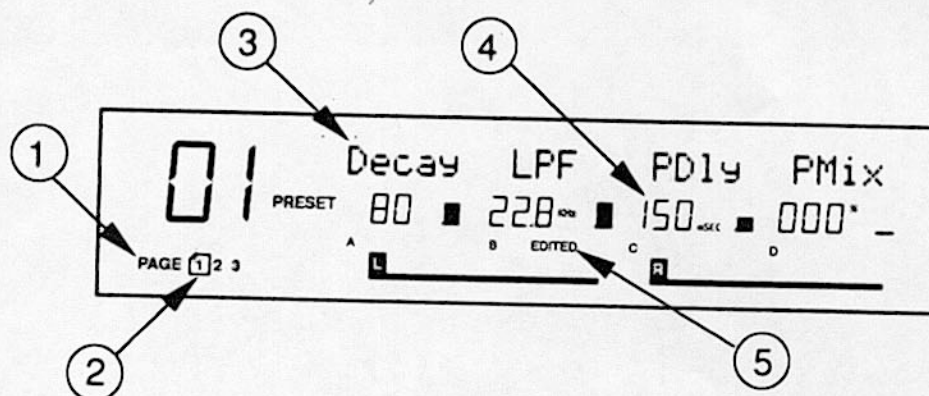
Come Cambiare le Regolazioni degli Effetti

Quando richiamate un Programma, la sua *Configurazione* viene riportata sullo schermo a destra rispetto al nome del Programma.

RoomVerb REAL ROOM

La Configurazione può essere sia un effetto tipo un reverbero singolo (come nell'esempio sopra) oppure una combinazione di due o tre effetti (come Reverb+Delay o Chorus>Delay>Reverb). Una volta identificati gli effetti usati nella Configurazione del programma, è anche più facile la ricerca dei singoli parametri.

Per modificare le regolazioni di effetto di un Programma, bisogna entrare nel Modo di Programmazione. Questo si ottiene, se è acceso il tasto [PROG], premendo il tasto [PAGE] (PAGINA), oppure uno dei tasti [A], [B], [C] o [D] (Nota: a tutti questi tasti sono collegate altre funzioni se non si parte dal Modo di Programma). Una volta entrati nel Modo Edit (di Programmazione), il display somiglierà a quello che segue:



- ① **Numero di Pagina.** A seconda della Configurazione, nel Modo di Programmazione può esserci fino ad un massimo di 4 pagine. Le pagine di questo esempio sono 3.
- ② **Pagina Selezionata.** La pagina in selezione corrente viene indicata con un riquadro intorno al suo numero. In questo esempio, la pagina corrente è la 1. Ogni volta che viene premuto il tasto [PAGE] (PAGINA), il display avanza alla pagina successiva.
- ③ **Riga dei Nomi dei Parametri.** Ognuna delle pagine del Modo di Programmazione contiene fino ad un massimo di quattro parametri, i cui nomi compaiono in cima al display, sopra ad ognuno dei valori delle loro regolazioni.
- ④ **Valori dei Parametri e Barre Grafiche.** Ognuno dei parametri viene riportato sia in valore numerico che tramite una barra grafica. Regolando il parametro, sia la barra che il valore cambiano relativamente alla posizione del controllo [VALUE]. Viene anche riportato il tipo di unità che il parametro usa (dB, mSec, kHz ecc.).
- ⑤ **Indicatori A, B, C, D ed EDITED.** Ognuno dei parametri della pagina selezionata è indicato da una lettera (A, B, C o D) che segnala quale tasto ([A], [B], [C] o [D]) va premuto per attivare il parametro per la modifica. Una volta che il valore di un parametro è stato cambiato, questo viene segnalato dalla scritta "EDITED" ("MODIFICATO").

Per modificare i parametri di effetto:

- ① Premete il tasto [PROG].
Il LED del tasto [PROG] si illuminerà
- ② Premete il tasto [PAGE] per entrare nel Modo di Programmazione.
Così si sceglie la prima pagina dei parametri di effetto, nel caso in cui si sta per modificare il Programma per la prima volta. Normalmente, nel Modo di Programmazione ci sono due o più pagine, a seconda della Configurazione. Il numero esatto di pagine disponibili è indicato dal numero illuminato nell'angolo in basso a destra dello schermo. Premendo ripetutamente [PAGE] si avvanza tra le pagine disponibili. La pagina corrente viene indicata tramite un riquadro intorno al suo numero. Ognuna delle pagine contiene un massimo di quattro parametri, ognuno dei quali è indicato dal rispettivo nome abbreviato direttamente al disopra del valore corrispondente.
- ③ Premete uno dei tasti [A], [B], [C] o [D] per selezionare uno dei parametri della pagina corrente.
Il parametro corrispondente lampeggerà, ad indicare che è stato selezionato per la modifica.
- ④ Girate la ruota [VALUE] per modificare il valore del parametro.
Una volta modificato il valore di un parametro, vedrete comparire la parola "EDITED" ("MODIFICATO") direttamente sotto il valore. Se viene ripristinata la regolazione iniziale, la scritta "EDITED" scompare.



Qualsiasi modifica venga effettuata, è temporanea fin quando non viene memorizzata permanentemente. Se il Programma che viene modificato appartiene al Banco Preset, le modifiche fatte vanno salvate in una locazione del Banco User. Se si cambia Programma prima di aver memorizzate le modifiche, queste andranno perse. Per ulteriori informazioni, confrontate il paragrafo "La Memorizzazione dei Programmi Modificati" più avanti in questo stesso Capitolo. Per maggiori dettagli sulla programmazione e sui parametri degli effetti, confrontate il Capitolo 4.

L'Uso dell'Aiuto in Linea

Il MidiVerb 4 dispone di un "Aiuto in Linea" interno per l'identificazione dei parametri di funzione in display senza dover ricorrere al manuale. Dal Modo di Programmazione (nel paragrafo precedente si spiega come raggiungerlo), è possibile selezionare uno qualsiasi dei parametri sullo schermo premendone il tasto corrispondente ([A], [B], [C] o [D]). Se uno di questi tasti viene *mantenuto premuto* per più di un secondo, la parte superiore del display riporta una più dettagliata descrizione del parametro selezionato.

Per esempio, immaginate di essere ancora in programmazione sul Programma Preset 1 (come nella pagina precedente). Tenendo premuto il tasto [B] per più di un secondo otterrete il nome del parametro "B":

INPUT LOWPASS FILTER

Una volta rilasciato il tasto, il display ritornerà normale.

Inoltre, se nel Modo di Programmazione si tiene premuto il tasto [EDIT/PAGE] (MODIFICA/PAGINA), si ottiene sullo schermo la pagina e/o l'insieme di parametri correnti. Per esempio, se il Programma scelto per la modifica usa la Configurazione Pitch:Delay, tenendo premuto il tasto [EDIT/PAGE] mentre è selezionata la pagina 1 si ottiene il messaggio che segue:

CH 1 PITCH PARAMETER

La Regolazione dei Livelli di Mix degli Effetti

Sia che un Programma contenga un effetto solo, oppure duo o tre, è possibile regolare il livello di *miscelazione* di ogni singolo effetto per ottenere il bilanciamento voluto tra il segnale originale non trattato e l'uscita di ogni effetto. Il parametro *Mix* (o "wet/dry mix", "miscelazione effettato/asciutto") di ognuno degli effetti è all'interno degli altri parametri d'effetto nel Modo di Programmazione. Per facilitare le cose, il parametro *Mix* è stato posizionato logicamente alla estrema destra della pagina del display (che corrisponde al tasto [D]) nell'ultima pagina di ognuno degli effetti. Dato che ogni effetto ha un differente numero di pagine di programmazione, il parametro *Mix* non apparirà sempre alla stessa pagina di ognuno dei Programmi. Ricordate che se un Programma usa più di un effetto, ognuno degli effetti avrà il suo proprio parametro di *Mix*.

- ① Premete il tasto [PROG].
Il LED del tasto [PROG] si illuminerà.
- ② Premete il tasto [PAGE] per entrare nel Modo di Programmazione.
Guardate all'estrema destra del display se compare la parola MIX (o una qualsiasi variazione che identifica il parametro mix di uno specifico effetto, come ad esempio CMIX = Mix del Chorus, RMIX = Mix del Reverbero ecc.). Se non compare, premete ripetutamente il tasto [PAGE] fin quando non lo trovate. Per essere sicuri che il parametro di mix è quello corrispondente all'effetto che volete regolare, usate l'Aiuto in Linea (spiegato al paragrafo precedente) premendo il tasto [D] per più di un secondo, fino a leggerne il nome completo.
- ③ Premete il tasto [D] per selezionare il parametro di *Mix*.
Il parametro lampeggerà, ad indicare che è stato selezionato per la modifica.
- ④ Girate la ruota [VALUE] per modificare il valore del parametro di *Mix*.
*L'intervallo del parametro di *Mix* è da 000 a 100* .*

Dry Defeat (Esclusione del Segnale Diretto)

Quando si collega il MidiVerb 4 alle mandate ed ai ritorni di un mixer, è generalmente preferibile eliminare il segnale diretto dalle uscite dell'unità, in modo che il segnale in uscita contenga soltanto il contributo degli effetti. È poi compito del mixer miscelare il segnale diretto con il contributo d'effetto. La funzione *Dry Defeat* del MidiVerb 4 elimina globalmente il segnale diretto da tutti i Programmi contemporaneamente.

- ① Premete il tasto [UTIL].
Il LED del tasto [UTIL] si illuminerà.
- ② Premete il tasto [PAGE] fin quando non vedete selezionata pagina 1.
Sul display leggerete:

Footswitch Dry Defeat

(Controllo a Pedale Esclusione del Segnale Diretto)

- ③ Premete il tasto [D] per abilitare/disabilitare l'esclusione del segnale diretto.

Quando la funzione *Dry Defeat* è abilitata, il parametro *Mix* di ognuno degli effetti (descritto nel paragrafo precedente) indicherà "---" per segnalare che non può essere modificato (è fisso al valore 100%). *Eccezione:* la Configurazione *RealRoom->Flange* avrà il parametro *Mix* del Reverbero disabilitato (regolato a 100%), mentre sarà ancora possibile regolare il parametro *Mix* del Flange.

Come Confrontare un Programma Modificato con le Regolazioni Originali

La parte sinistra del display indica sempre il Programma corrente. Se viene premuto una volta il tasto [PROG], nella parte superiore dello schermo compaiono sia il nome del Programma selezionato che la Configurazione usata.

Quando un Programma viene modificato, il nome della Configurazione compare in lettere minuscole. Nelle configurazioni multi-effetto (dove viene usato più di un solo effetto), quando vengono modificate le regolazioni di un effetto soltanto, il nome dell'effetto riprogrammato compare in lettere minuscole. *Esempio:* se si usa la Configurazione DELAY>REVERB e si modificano i parametri del solo Delay, quando viene premuto il tasto [PROG] il display riporta: "deLay>REVERB". Questo per segnalare che uno o più parametri del Delay sono stati riprogrammati, mentre i parametri del Reverbero non sono stati modificati.

Premendo contemporaneamente i tasti [PAGE] ed [A] è possibile accedere temporaneamente alla versione originale del Programma che si sta modificando, ovvero all'ultima versione memorizzata nel numero di locazione correntemente selezionato. In questo modo è possibile confrontare le differenze create con la modifica dei parametri nella versione originale del Programma.

Nel Modo di Comparazione, in display lampeggia la scritta "COMPARING EDITS" ("CONFRONTO DELLE MODIFICHE"). Premendo un tasto qualsiasi si esce dal Modo di Comparazione, lo schermo ritorna al suo stato originale e si ritorna anche alla versione modificata del Programma. È possibile entrare ed uscire dal Modo di Comparazione quante volte si vuole, a patto che lo schermo indichi che il Programma è stato in un qualche modo modificato (ovviamente, se il Programma non è stato modificato, non c'è niente da confrontare).

Come Riportare un Programma Modificato alle Regolazioni Originali

Se decidete di annullare le modifiche appena effettuate su di un Programma, bastano due semplici interventi:

- ① Premete il tasto [PROG].
Il display "uscirà" dal Modo di Programmazione.
- ② Ruotate il controllo [VALUE] per scegliere un altro Programma, poi, ruotandolo nella direzione opposta, tornate a scegliere il Programma originale.
In questo modo verrà richiamata la versione memorizzata del Programma selezionato ed il nome della Configurazione sullo schermo ritornerà ad essere scritto in lettere maiuscole. Di conseguenza, qualsiasi modifica fosse stata effettuata prima di aver ruotato il controllo [VALUE] andrà perduta; questo, naturalmente, se le modifiche effettuate non erano state precedentemente memorizzate.

La Memorizzazione dei Programmi Modificati

Quando siete soddisfatti dei cambiamenti effettuati o durante la modifica di un Programma oppure creando un Programma nuovo da zero, è il momento di immagazzinare in memoria il lavoro fatto. Il MidiVerb 4 immagazzinerà il Programma corrente nella memoria non volatile (che viene conservata anche quando la macchina è spenta). Nel caso in cui un certo Programma sia stato modificato, se l'unità viene spenta e riaccesa le modifiche effettuate vengono ancora temporaneamente mantenute, anche se il Programma modificato non è stato ancora memorizzato. Questo a patto che non venga selezionato un nuovo Programma prima della memorizzazione, altrimenti le modifiche fatte andranno perdute per sempre.



Anche se il MidiVerb 4 dispone di due Banchi (Preset -Preimpostato - ed User - Utente -), è possibile memorizzare Programmi soltanto nel Banco User.

Per memorizzare un Programma modificato:

- ① Premete il tasto[STORE] (MEMORIZZA).
Il LED del tasto [STORE] si illuminerà.

```
Store as XXX (nnnnnnnn)?
```

(Memorizzo (nnnnnnnn) come XXX ?)

... dove XXX è una locazione di Programma del Banco Utente da 00 a 127 ed "nnnnnnnn" è il nome del Programma.

- ② Usate il controllo [VALUE] per scegliere la locazione (da 00 a 127) nella quale volete memorizzare il Programma selezionato.
Le memorizzazioni possono essere effettuate esclusivamente nel Banco User. Se viene scelto un programma dal banco Preset e lo si memorizza, si viene automaticamente trasferiti nel Banco Utente.

- ③ Se lo si vuole, è possibile cambiare il nome del Programma premendo il tasto [A/NAME] (A/NOME).
In questo modo il cursore sullo schermo viene spostato dal campo del numero di locazione al primo carattere del nome del Programma. Con il controllo [VALUE] è possibile scorrere la lista dei caratteri disponibili. Con i tasti [C/<] e [D/>] è possibile spostare la posizione del cursore rispettivamente a sinistra e a destra. Per riportare il cursore al campo del numero di locazione per scegliere una diversa locazione per la memorizzazione, basta premere [B/ESC] (B\ESCI).

Nota: per annullare l'operazione (e quindi annullare la memorizzazione del Programma) basta semplicemente premere un tasto qualsiasi che non sia il tasto [STORE].

- ④ Ripremete il tasto[STORE].
Vedrete il LED del tasto [STORE] lampeggiare velocemente, quindi sullo schermo comparirà:

```
Program nnnnnnnn Stored!
```

(Programma nnnnnnnn Memorizzato)

...dove nnnnnnnn è il nome del Programma. Il LED del tasto[STORE] si spegnerà ed il display ritornerà nella condizione in cui era prima che il tasto [STORE] fosse stato premuto per la prima volta.

L'Esclusione (Bypass) degli Effetti

È sempre possibile escludere gli effetti, in modo da permettere al segnale diretto di attraversare senza modifiche il MidiVerb 4. Lo si può fare in due modi:

- premendo contemporaneamente i tasti [PROG] ed [UTIL] sul pannello frontale, oppure
- collegando un Pedale di Controllo alla presa [FOOTSWITCH] e premendolo. Per questo, occorre che la presa [FOOTSWITCH] sia regolata in modo da attivare la funzione Bypass, che si trova tra le funzioni di UTILità.

Ogni volta che vengono premuti contemporaneamente i tasti [PROG] ed [UTIL], oppure che il Pedale collegato alla presa [FOOTSWITCH] viene premuto, il Modo di Bypass viene abilitato o disabilitato. Quando viene attivato il Modo di Bypass, il LED [BYPASS] si accende.

Per regolare la presa jack [FOOTSWITCH] sulla funzione di Bypass:

- ① Premete il tasto [UTIL].
Il LED del tasto [UTIL] si illuminerà.
- ② Premete il tasto [EDIT/PAGE] fin quando non vedete selezionata pagina 1.
Sul display leggerete:

Footswitch Dry Defeat

(Controllo a Pedale Esclusione del Segnale Diretto)

- ③ Premete il tasto [B] per scegliere il parametro Footswitch (Controllo a Pedale).
Ruotate il controllo [VALUE] per regolare il parametro Footswitch sul Modo di Bypass (BYP).

CAPITOLO 2

I COLLEGAMENTI**Il Collegamento dell'Alimentatore**

Il MidiVerb 4 è dotato di un alimentatore adatto per il voltaggio italiano (220V, 50Hz).

A macchina spenta, inserite la presa più piccola dell'Alimentatore nella presa [POWER] (ALIMENTAZIONE) del MidiVerb 4 e la spina nella presa di corrente. È una buona idea non accendere il MidiVerb 4 fino a quando non avete effettuato tutti i collegamenti.



La m casale bauer e la Alesis non possono essere ritenute responsabili per eventuali problemi causati dal collegamento dell'unità ad un alimentatore o ad una presa di corrente impropri.

Stabilizzatori e Condizionatori di Linea

Anche se il MidiVerb 4 è progettato in modo da tollerare le normali variazioni di voltaggio, la corrente di linea può comunque avere picchi e transienti che rappresentano una condizione di stress e che, con l'andar del tempo, possono creare problemi. Ci sono tre modi fondamentali per proteggere l'unità da questo tipo di problemi; li elenchiamo in ordine crescente di costo e di complessità.

- Protezioni contro i picchi e gli sbalzi di linea. Relativamente economici, sono studiati per proteggere contro variazioni consistenti di alimentazione e funzionano in qualche modo come fusibili che vanno sostituiti nel caso fossero danneggiati da sbalzi estremamente elevati.
- Filtri di Linea. Normalmente, associano protezioni contro picchi e sbalzi con filtri che rimuovono parte del rumore di fondo di linea (come disturbi di commutazione e transienti di accensione e spegnimento di altre apparecchiature).
- Gruppi di Continuità. Questa è l'opzione più sofisticata. Un Gruppo di Continuità fornisce corrente anche nel caso che la corrente di linea venga a mancare completamente. Nato per le applicazioni al computer, permette di terminare normalmente la procedura di spegnimento di un elaboratore nel caso in cui la corrente venga a mancare. L'isolamento che è in grado di fornire dalla Linea di Rete minimizza anche tutte le altre forme di interferenza (picchi, sbalzi, rumori di fondo ecc.).

I Collegamenti Audio

I collegamenti tra il MidiVerb 4 e le altre apparecchiature sono la linea vitale della musica che state per fare; per questo, vi consigliamo di usare esclusivamente cavi di buona qualità. Devono essere a bassa capacitanza, schermati, con un conduttore interno a treccia (non a cavo unico) e con la schermatura a bassa resistenza. Anche se cavi di buona qualità costano senz'altro di più, possono fare la differenza. Effettuate i collegamenti da e per il MidiVerb 4 osservando le seguenti precauzioni:

- Non intrecciate cavi audio e cavi di corrente.
- Evitate di far scorrere i cavi audio vicino a sorgenti di interferenze elettromagnetiche come trasformatori, computers ecc.
- Non staccate mai un cavo tirandolo dal cavo stesso. Staccatelo sempre afferrando fermamente il corpo della presa e tirando con decisione.

- Posizionate i cavi in modo che non sia possibile camminarci sopra. Camminare su di un cavo potrebbe non causare danni immediati ma, a lungo andare, causa la compressione dell'isolante steso tra la schermatura ed il conduttore centrale, degradando le prestazioni e riducendo l'affidabilità del cavo.
- Evitate di arrotolare i cavi in spirali strette e fate in modo che non siano costretti ad angoli troppo bruschi.
- Esistono in commercio dei prodotti in grado di rimuovere la placca di ossido che può formarsi su spine e prese audio. Se necessario, fatene uso con attenzione.

Applicazioni Tipiche

Gli ingressi e le uscite audio analogici sono usati, normalmente, in uno dei seguenti tre modi:

- tra una o due uscite di mandata ausiliaria/effetti di un mixer e gli ingressi di ritorno dello stesso mixer, oppure
- da uno strumento a livello di linea (come una chitarra o una tastiera, sia con uscite mono che stereo) all'ingresso di un amplificatore o di un mixer, oppure
- dalle uscite stereo di un mixer ad un registratore per il missaggio finale o ad un amplificatore.

Se usato con una sorgente mono, il MidiVerb 4 va messo tra la sorgente ed il mixer o l'amplificatore. Anche se la sorgente è mono, nel caso in cui si voglia un trattamento effetti in stereofonia, entrambe le uscite [LEFT/CH1] (SINISTRA/Canale 1) e [RIGHT/CH2] (DESTRA/Canale 2) del MidiVerb 4 possono essere collegate agli ingressi del mixer o dell'amplificatore.

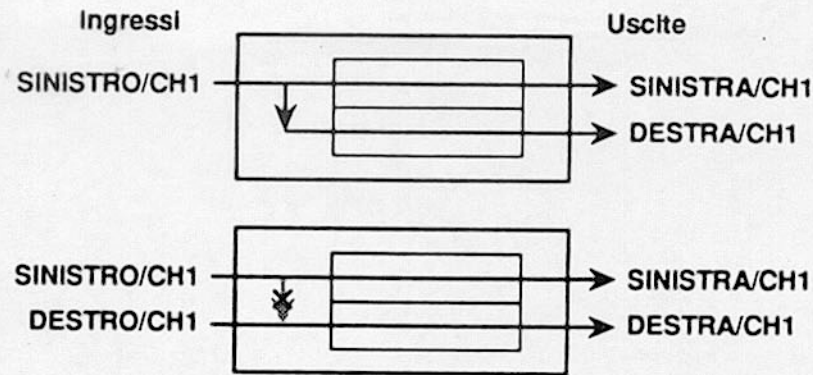
In alternativa potete usare gli *insert* del mixer per collegare soltanto il canale destro o il canale sinistro del MidiVerb 4. Se usate le mandate effetti di un mixer, avete il vantaggio di poter mandare il segnale di ognuno dei canali in ingresso del mixer ad uno o ad entrambi gli ingressi del MidiVerb 4, controllando il livello della mandata di ognuno dei singoli segnali.

Tutte Queste applicazioni sono evidenziate ed illustrate in dettaglio nelle pagine che seguono.

Il Collegamento degli Ingressi Jack

Il jack INPUT [LEFT/CH1] del MidiVerb 4 è normalizzato al jack INPUT [RIGHT/CH2]. Questo significa che se viene collegato soltanto un singolo cavo mono al jack INPUT [LEFT/CH1], questo viene collegato internamente alla presa INPUT [RIGHT/CH2]. D'altra parte, se viene collegato qualcosa al jack INPUT [RIGHT/CH2], il collegamento di normalizzazione viene interrotto e, in questo caso, il jack INPUT [LEFT/CH1] alimenta solo l'Ingresso Sinistro/Canale 1, mentre il jack INPUT [RIGHT/CH2] alimenta solo l'Ingresso Destro/Canale 2. Infine, il jack INPUT [RIGHT/CH2] NON è normalizzato all'INPUT [LEFT/CH1].

La situazione di normalizzazione dei collegamenti è spiegata dalla figura all'inizio della pagina seguente.



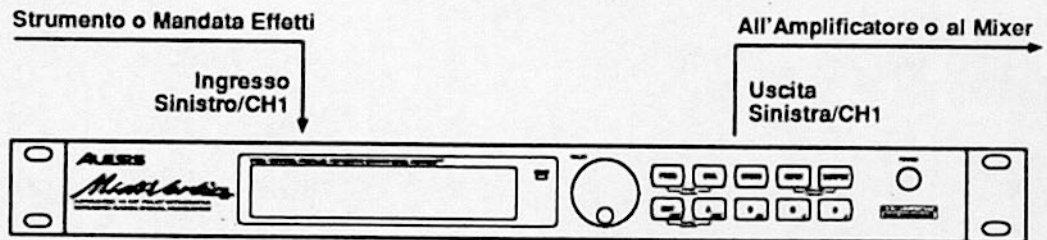
Il Collegamento Diretto agli Strumenti



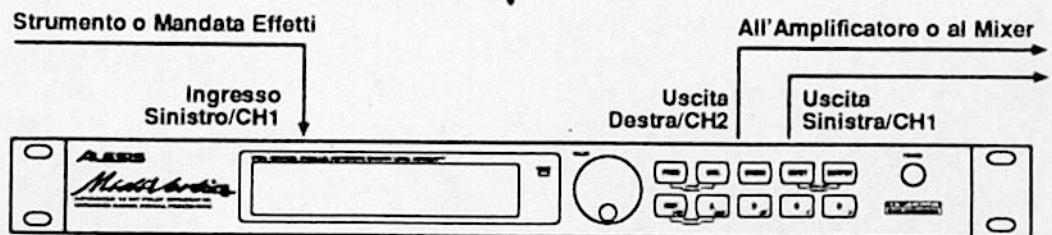
Quando effettuate i collegamenti dei cavi audio e/o accendete o spegnete l'apparecchio, assicuratevi che tutte le apparecchiature del sistema siano spente e che i controlli di volume siano al minimo.

Il MidiVerb 4 dispone di due ingressi da 1/4" sbilanciati e di due uscite da 1/4" sbilanciate. Questi permettono tre differenti opzioni di collegamento:

- **Mono.** Collegate un cavo all'INGRESSO [LEFT/CH1] del MidiVerb 4 da una sorgente mono ed un altro cavo dall'USCITA [LEFT/CH1], sempre del MidiVerb 4, ad un sistema di amplificazione o all'ingresso di un mixer.



- **Ingresso Mono, Uscita Stereo.** Sempre usando un ingresso mono, collegate due cavi dalle USCITE [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 ad un sistema di amplificazione o a due ingressi di un mixer.



- **Dual Mono.** Collegate due cavi mono agli ingressi [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 e due altri cavi mono dalle Uscite [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 ad un sistema di amplificazione stereo o a due ingressi del mixer.

Questo tipo di collegamento permette la processazione separata dei due canali, dato che i blocchi possono essere dedicati ad un singolo canale.

- **Stereo.** Collegate due cavi mono da una sorgente stereo agli ingressi [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 e due altri cavi mono dalle Uscite [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 ad un sistema di amplificazione stereo o a due ingressi del mixer.



Il Collegamento ad un Mixer

Il MidiVerb 4 gestisce segnali da mandate mono e stereo a tutti i livelli di sistema. La circuitazione d'ingresso del MidiVerb 4 può gestire facilmente livelli a +4 dBu (+20 dBu di picco), pur avendo abbastanza guadagno sia agli ingressi che alle uscite per interfacciarsi coi livelli di segnale più bassi a -10 dBV della maggior parte dei sistemi di registrazione a costo contenuto.

Il MidiVerb 4 può essere collegato ad una consolle di missaggio in molti modi diversi. Può essere usato per intervenire su più strumenti contemporaneamente collegandolo a mandate e ritorni ausiliari del mixer. Un altro modo di interfacciarlo è il collegamento dell'unità direttamente alle prese di inserzione (insert send e return) diretta del canale da trattare. Ancora un altro modo di interfacciare il MidiVerb 4 ad un mixer di amplificazione o di registrazione è il collegamento in linea direttamente alle uscite del mixer. Questo ultimo tipo di collegamento è da usare soltanto nel caso vogliate intervenire globalmente sul missaggio finale.

L'Uso delle Mandate Ausiliarie

Generalmente, le consolle di missaggio prevedono due tipi di mandate (send) ausiliarie: mandate pre-fader (prima del controllo di volume dei canali) per permettere un missaggio di ascolto (chiamato, in inglese, "cue") e mandate singole, post-fader (dopo il controllo di volume dei canali). Normalmente, se un mixer ha più di 2 mandate per canale (4, 6 o addirittura 8), le prime due mandate sono riservate al missaggio di ascolto in cuffia, mentre le altre servono per gli effetti. Se state usando un mixer con più di due mandate, collegate il MidiVerb 4 alle mandate post-fader.

L'uso delle mandate ausiliarie di un mixer permette uno specifico vantaggio: ognuno dei canali dispone del suo proprio controllo di livello per l'uscita ausiliaria (e, di conseguenza, per l'ingresso del MidiVerb 4). Questo permette di effettuare un missaggio di ognuno dei canali che va inviato all'effetto, tramite i singoli livelli "aux send" di ognuno dei canali del mixer. La maggior parte delle consolle dispone anche di un controllo generale (Master Aux), che regola il livello generale di ognuna delle uscite ausiliarie. Facendo il percorso all'indietro dalle uscite del MidiVerb 4 al mixer, ci sono due diverse possibilità:

- collegarle ad ingressi di ritorno dedicati, oppure
- collegarle a due ingressi di canale.

La prima possibilità è la migliore se il mixer dispone di ingressi dedicati (chiamati return) ad apparecchiature effetti come il MidiVerb 4. Se il mixer non dispone di simili ingressi, o se li state già usando per qualcos'altro, provate a collegare il MidiVerb 4 a due ingressi di canale (ammesso che ce ne siano ancora di liberi).

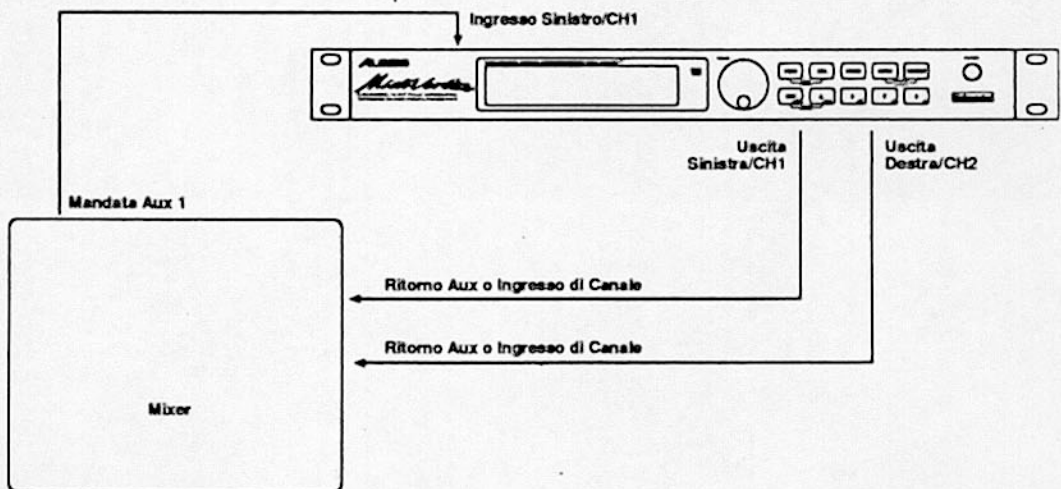
Il Rapporto Segnale Diretto/Segnale con Effetto

Indipendentemente dal collegamento dalle uscite del MidiVerb 4 al mixer, avete sempre la possibilità di controllare il rapporto tra gli ingressi di canale del mixer (il segnale senza effetti presentato alle uscite ausiliarie del mixer) ed il ritorno degli effetti proveniente dal MidiVerb 4. I ritorni effetti, normalmente, dovrebbero contenere soltanto il segnale degli effetti, senza alcuna porzione di segnale diretto miscelato (dato che questo è poi compito del mixer). Per questo, potrebbe essere necessario modificare il *Mix* di ognuno dei canali del Programma in uso in modo che il solo contributo di effetto sia presente alle uscite del MidiVerb 4. Questo può essere ottenuto in due modi:

- regolando ognuno dei parametri Mix del MidiVerb 4 al 100% (solo segnale effettato) oppure
- abilitando la funzione Dry Defeat.

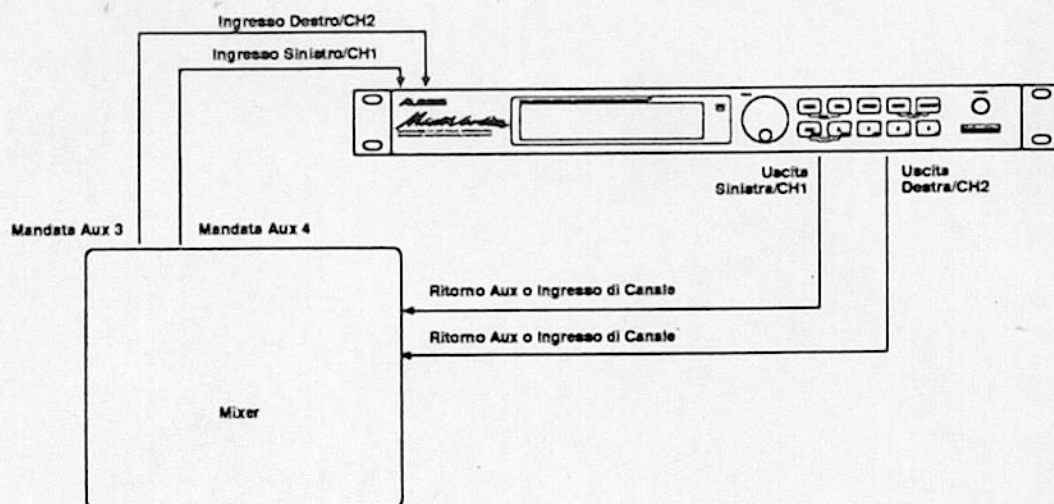
Per ulteriori informazioni sulla funzione Dry Defeat, confrontate il Capitolo 1 o il Capitolo 5.

Ingresso Mono - Uscite Stereo. Se volete collegare soltanto uno degli ingressi, in mono, ed entrambe le uscite del MidiVerb 4 ad un mixer, allora vi serviranno tre cavi audio da 1/4". Collegate il primo cavo da una delle mandate effetti all'ingresso [LEFT/CH1] del MidiVerb 4, il secondo cavo dall'uscita [LEFT/CH1] ad uno dei ritorni effetti, oppure ad uno degli ingressi del mixer, ed il terzo cavo dall'USCITA [RIGHT/CH2] ad un altro dei ritorni effetti, oppure ad un ingresso adiacente.



Ingresso Stereo - Uscite Stereo. Il collegamento è simile a quello appena descritto. Dato che così vengono usate due mandate dal mixer, dovremo aggiungere un altro cavo, per mandare in ingresso al MidiVerb 4 un segnale stereo. Per esempio, supponiamo che abbiate le mandate 3 e 4 del mixer collegate rispettivamente agli ingressi [LEFT/CH1] ed [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 e che abbiate uno strumento stereo (come una tastiera) collegato a due ingressi (con i controlli di panpot uno completamente a destra e l'altro

completamente a sinistra). Allora potrete usare la mandata 3 per il canale sinistro e la mandata 4 per il canale destro.



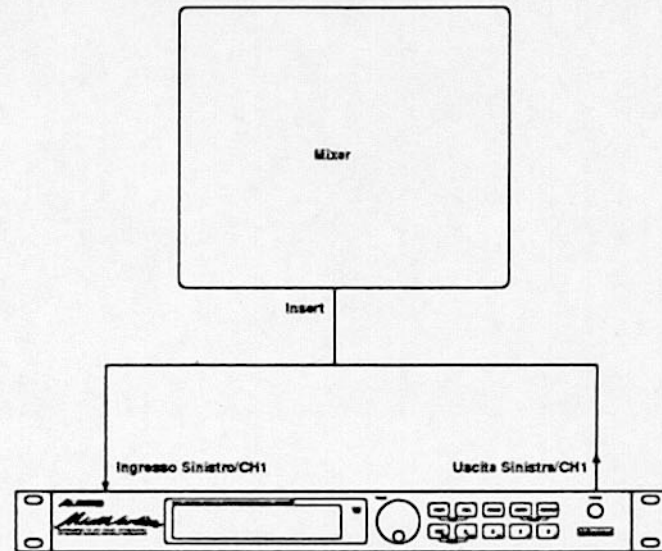
Dual Mono. Oppure, potete usare le due mandate separatamente per i canali Sinistro e Destro e trattarli nel MidiVerb 4 in maniera del tutto indipendente con l'uso di una delle Configurazioni Dual Modo (confrontate il Capitolo 3). Di nuovo, usando due mandate ausiliarie del mixer, collegate due cavi mono agli ingressi [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 e collegate altri due cavi mono dalle uscite [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] dell'unità a due ingressi del mixer o a due ritorni effetto. Questo tipo di collegamento permette il trattamento separato dei due canali, dato che è possibile dedicare due effetti separati ad ognuno dei canali.

L'Uso dei Punti di Inserzione

I mixer moderni sono dotati, per ognuno dei canali almeno, di una presa chiamata "insert" (inserimento), per l'inserimento di effetti direttamente nel percorso del canale. Usando queste prese, potrete dedicare il MidiVerb 4 ad uno specifico canale (o ad una coppia di canali) del mixer. Le prese di insert sono normalmente collegate dopo la sezione di amplificazione dell'ingresso e prima del controllo di volume; essenzialmente, è come collegare la sorgente (uno strumento o un microfono) direttamente al MidiVerb 4. Può anche darsi, come accade in alcuni mixer, che le prese di insert siano posizionate dopo i controlli di equalizzazione del canale. In questo caso, il segnale sarà diverso dal segnale originale a seconda dell'intervento di equalizzazione effettuato. Se non ci sono collegamenti alla presa jack di insert, il segnale non le viene presentato.

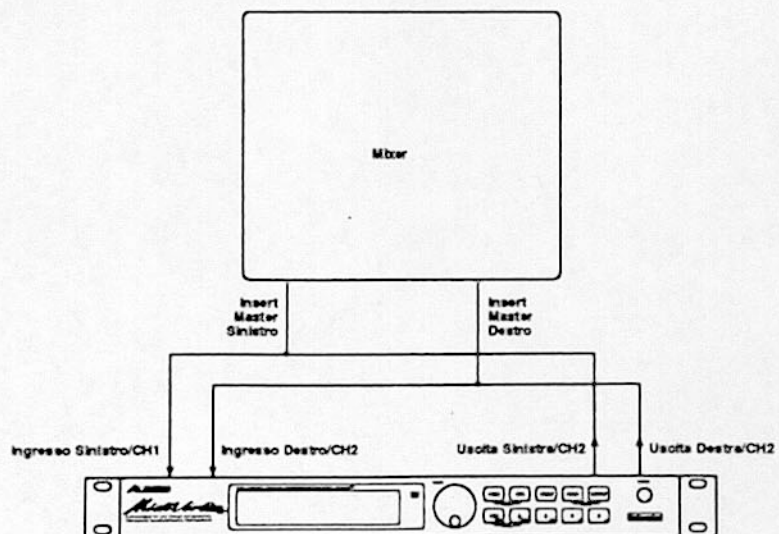
Di solito i collegamenti via insert necessitano di un apposito cavo ad "Y", stereo da una parte e con due prese mono dall'altra (la presa stereo è collegata sia alla mandata che al ritorno del mixer, che vengono divise ad ognuna delle due prese mono). Le prese stereo di questo tipo sono conosciute come TRS (Tip - Ring - Sleeve, cioè Punta - Anello - Corpo). Normalmente, la Punta del jack stereo è collegata alla mandata, ovvero all'uscita del canale, mentre l'Anello è collegato al ritorno, ovvero all'ingresso che rientra nel canale. Il Corpo è il collegamento a massa di entrambi i segnali. Fate riferimento, se necessario, al manuale del mixer, dato che i collegamenti potrebbero essere differenti (per esempio, potrebbero esserci due distinte prese, una per la mandata e l'altra per il ritorno).

Mono. In questo caso va collegata una presa TRS alla presa Insert di un singolo canale del mixer. L'altra parte del cavo (che si divide in due diversi connettori jack mono da 1/4") va collegata rispettivamente all'ingresso [LEFT/CH1] ed all'uscita [LEFT/CH1]. Se, dopo aver fatto i collegamenti, non sentite alcun segnale, invertite i cavi tra l'ingresso e l'uscita del MidiVerb 4, dato che potrebbero essere stati collegati al contrario (l'ingresso all'uscita e viceversa). Se il cavo dispone di un codice-colore, normalmente il cavo giallo è la mandata (da collegare all'ingresso del MidiVerb 4), ed il nero è il ritorno (da collegare all'uscita).



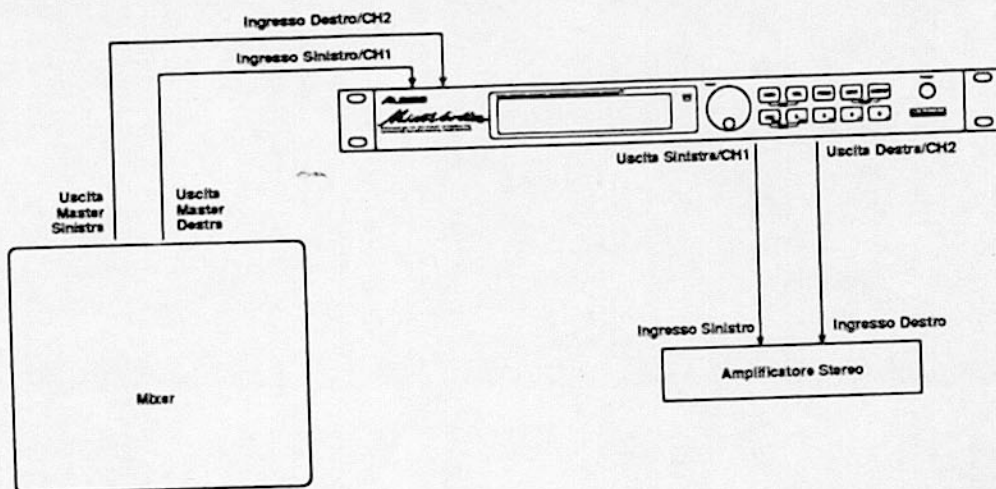
Dual Mono. Oppure, potete usare le due mandate separatamente per i canali Sinistro e Destro e trattarle nel MidiVerb 4 del tutto indipendentemente con una delle Configurazioni Dual Modo (confrontate il Capitolo 3). Vi serve un cavo a Y (un capo jack TRS, l'altro con due jack mono). Collegate la parte TRS (tipo stereo) alla presa insert di un singolo canale del mixer. Collegate l'altro capo del cavo, quello che si divide in due jack mono, all'ingresso [LEFT/CH1] ed all'uscita [LEFT/CH1]. Con un altro cavo identico, rifate lo stesso collegamento tra un'altra presa insert di un altro canale del mixer e l'ingresso e l'uscita [RIGHT/CH2]. Questi collegamenti permettono il trattamento separato dei due canali, dato che è possibile dedicare loro due effetti separati per canale.

Stereo. Nel caso abbiate uno strumento stereo (come una tastiera o un campionatore) collegato a due canali separati del mixer, vi serviranno due cavi come quelli descritti per il caso dual mono, ed il collegamento sarà lo stesso.



L'Uso delle Uscite Principali

Se volete trattare l'intero risultato finale dal mixer, allora dovete collegare il MidiVerb 4 tra le uscite del mixer e gli ingressi dell'amplificatore o del registratore. Userete perciò due cavi da 1/4" tra le Uscite Principali (Main outputs) del mixer e gli Ingressi [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 ed altri due cavi uguali dalle uscite [LEFT/CH1] e [RIGHT/CH2] del MidiVerb 4 all'ingresso di un amplificatore stereo o di un registratore (oppure a due canali di un mixer, nel caso di applicazioni di sub-mix).



Come Evitare Cicli a Massa

Nelle Sale di Registrazione odierne, dove ognuna delle apparecchiature dispone del proprio chip di computer interno, le opportunità che avvengano problemi di cicli a massa (in inglese "ground loops") sono molte. In questo caso, il risultato è un ronzio di fondo o, a volte, la ricezione di segnali radio. Questo avviene perché una delle apparecchiature "vede" due o più diversi percorsi a massa. Anche se è vero che esistono sistemi per eliminare virtualmente tutti i cicli a massa e qualsiasi interferenza radio diretta, la maggior parte di questi metodi professionali è costosa e prevede l'installazione di una sorgente di alimentazione separata specificamente per le apparecchiature sonore. Ecco invece, qui di seguito, alcuni semplici consigli che un installatore professionista usa per ridurre al minimo simili ronzii ed interferenze.

- ① COLLEGATE TUTTE LE APPARECCHIATURE ELETTRICHE DI GENERAZIONE SONORA ALLO STESSO CIRCUITO ELETTRICO DI CORRENTE ALTERNATA. La maggior parte delle interferenze accade perché diverse parti del sistema di generazione sonora sono collegate a differenti prese di alimentazioni appartenenti a circuiti in corrente alternata separati. Se nel circuito sono presenti rumori generati da apparecchiature come condizionatori d'aria, frigoriferi, luci neon ecc. collegati appunto nello stesso circuito della presa di una o più apparecchiature di generazione sonora, ecco la condizione perfetta perché questi rumori vengano trasmessi. Dato che la maggior parte delle apparecchiature audio non ha bisogno di una gran quantità di corrente (esclusi naturalmente gli amplificatori), generalmente è consigliabile sfruttare delle ciabatte multi-presa collegate ad una SINGOLA presa di corrente per alimentare tutte le apparecchiature audio.
- ② MANTENETE I CAVI AUDIO IL PIÙ LONTANO POSSIBILE DAI CAVI DI COLLEGAMENTO ALLA CORRENTE. Spesso i disturbi vengono da cavi audio troppo vicini a cavi di corrente. Se avete problemi di ronzio, provate a spostare i cavi audio per vedere se il rumore smette o diminuisce. Nelle circostanze in cui cavi audio e di corrente sono vicini, se non è proprio possibile separarli, fate almeno in modo che non scorrano paralleli (dovrebbero incrociarsi soltanto ad angolo retto, dove e quando è possibile).

- ③ PER ELIMINARE IL RONZIO SE QUANTO SOPRA NON HA AVUTO ALCUN EFFETTO:
- A) Staccate tutte le apparecchiature dall'alimentazione, compresi i registratori, escluso il mixer e l'amplificatore di potenza dei monitor della sala di controllo.
 - B) Ricollegate le apparecchiature ed i registratori uno alla volta. Se possibile, invertite la polarità delle prese di ognuno degli apparecchi (girando la spina) fino ad ottenere la posizione più silenziosa.
 - C) Assicuratevi che tutti i cavi audio siano in buone condizioni di funzionamento. Cavi con la massa staccata generano un ronzio piuttosto elevato!
 - D) Mantenete tutti i cavi i più corti possibile, specialmente i cavi di tipo sbilanciato.

Se tutte queste prove non vi permettono di scoprire la sorgente del problema, consultate il vostro Rivenditore, oppure un tecnico esperto in tecniche di schermatura a massa.

MIDI

Il MIDI è un protocollo internazionalmente riconosciuto che permette il trasferimento di dati legati alla musica tra due diverse apparecchiature. I collegamenti MIDI del MidiVerb 4 permettono quattro diverse funzioni.

- Il richiamo di Programmi attraverso messaggi di Cambio di Programma MIDI.
- Il controllo di diversi parametri del MidiVerb 4 in tempo reale attraverso "controllers" MIDI (come la Ruota di Modulazione di una tastiera, Pedali di Controllo ecc.).
- L'invio e la ricezione di dumps (pacchetti) di SysEx (Sistema Esclusivo) di singoli Programmi o di interi banchi, sia per la memorizzazione che per il caricamento.
- La trasmissione di informazioni MIDI attraverso (thru) il MidiVerb 4 verso altre apparecchiature MIDI.

Ecco come collegare le porte MIDI del MidiVerb 4 ad un'altra apparecchiature MIDI.

- ① Collegate un cavo MIDI dalla presa MIDI [IN] del MidiVerb 4 alla presa MIDI [OUT] di un'altro apparecchio MIDI.
- ② Collegate un altro cavo MIDI dalla presa MIDI [OUT/THRU] del MidiVerb 4 alla presa MIDI [IN] di un'altra apparecchiatura MIDI.

Per ulteriori informazioni sul MIDI, fate riferimento al Capitolo 6.

Controllo a Pedale

Nel pannello posteriore trovate una presa jack etichettata [FOOTSWITCH] (CONTROLLO A PEDALE). Al Pedale di Controllo ad essa collegato, tramite il tasto [UTIL] può essere assegnata una delle seguenti tre funzioni:

- avanzamento del Programma (Advance);
- esclusione degli effetti (Bypass);
- "batti il tempo" per gli effetti di Delay (Control).

Ecco come selezionare il Modo di funzionamento della presa [FOOTSWITCH]:

- ① Premete il tasto [UTIL].
Il LED del tasto [UTIL] si accenderà.

- ② Premete il tasto [EDIT/PAGE] fin quando non verrà selezionata la pagina 1.
La parte superiore dello schermo riporterà qualcosa come:

Footswitch Dry Defeat

(Controllo a Pedale Esclusione del Segnale Diretto)

- ③ Premete [B] per scegliere il parametro Footswitch e ruotate la [VALUE] per scegliere tra i modi di Avanzamento (Adv), Bypass (bYP) o Controllo (cTL).

Qualsiasi pedale di tipo momentaneo a polo singolo, singolo scatto, normalmente aperto o normalmente chiuso sarà adatto per svolgere queste tre funzioni. Andrà collegato prima dell'accensione, in modo che il MidiVerb 4 si configuri per il tipo di pedale in uso.

Advance. Quando il pedale è regolato sulla funzione di Avanzamento, ogni volta che il pedale viene premuto il MidiVerb 4 avanza al numero di Programma successivo.

Bypass. Quando il pedale è regolato sulla funzione di Bypass (Esclusione degli effetti), premendo il pedale si attiva o disattiva il modo di Bypass (quando il Bypass è attivo, il LED [BYPASS] è acceso).

Control. Con l'uso di un effetto di Delay, il pedale può servire come modo per programmare il tempo di ritardo, tramite una funzione comunemente chiamata "Tap Tempo" ("Batti il Tempo"). Se il pedale è regolato su Control, è possibile programmare il delay in due modi:

- premendo il pedale ripetutamente al tempo che si vuole regolare per il ritardo, oppure
- mantenendo premuto il pedale; in questo modo il MidiVerb 4 "ascolterà" l'audio in ingresso (sia mono che stereo) per calcolare il tempo su cui regolarci. Potete inserire in ingresso una chitarra e fare una ritmica, una batteria da suonare, oppure un microfono, ed il MidiVerb 4 regolerà il tempo di ritardo di conseguenza.

Quando il parametro Footswitch è regolato su Control e viene usata la Configurazione Lezlie->Room, da pedale sarà possibile passare dalla regolazione del Lezlie veloce alla regolazione lenta e viceversa.

Per ulteriori informazioni sulla funzione "Batti il Tempo", confrontate il Capitolo 3.

CAPITOLO 3

UNA PANORAMICA DEGLI EFFETTI

L'Architettura del MidiVerb 4

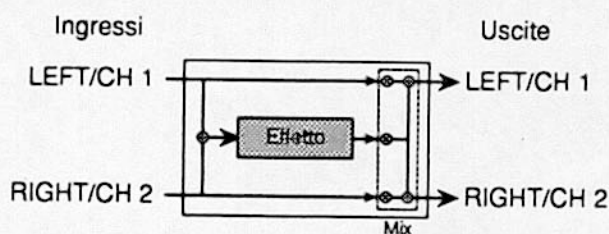
Cos'è una Configurazione

Una Configurazione è l'insieme organizzato di uno o più effetti. Ognuno dei 256 Programmi interni del MidiVerb 4 usa una Configurazione. Le Configurazioni disponibili sono 32, ognuna delle quali appartiene ad una di quattro diverse categorie: Singola, Doppia, in Doppia Monofonia e Multi-Effetto.

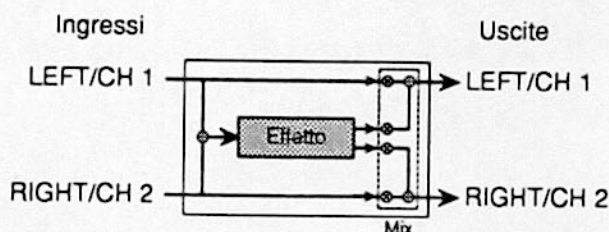
Singola

Una Configurazione Singola è formata da un effetto. Queste Configurazioni sfruttano algoritmi effetto complessi che utilizzano in maniera intensiva il processore interno, in modo da fornire la miglior qualità possibile per ognuno dei tipi di effetti disponibili. Sono disponibili tipi diversi di Configurazioni Singole che comprendono:

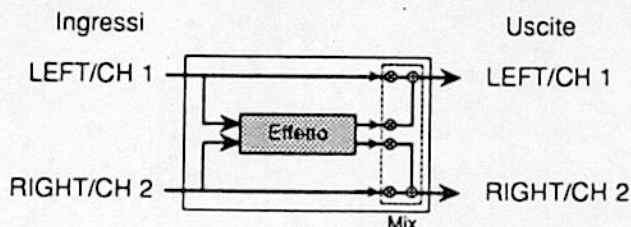
- **Ingresso/Uscita Mono.** Questi effetti dispongono di un ingresso singolo (entrambi gli ingressi sommati) e di una singola uscita (collegata ad entrambe le uscite).



- **Ingresso Mono/Uscite Stereo.** Questi effetti hanno un solo ingresso mono e due uscite.



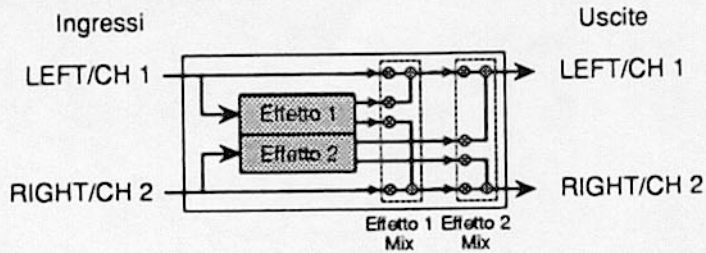
- **Ingressi Stereo/Uscite Stereo.** Questi effetti hanno due ingressi e due uscite.



In ognuno dei casi, il segnale diretto, non effettato, presente ad entrambi gli ingressi viene anche riportato alle uscite.

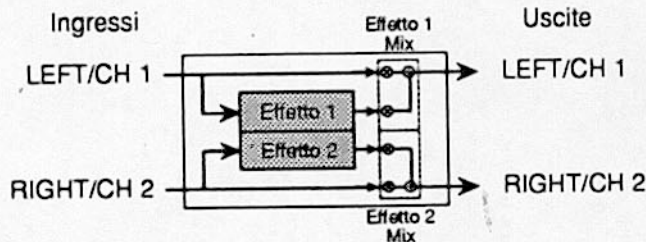
Doppia

Le Configurazioni Doppie sono formate da due effetti con ingresso mono ed uscite stereo "affiancati". Sono facilmente identificabili per la presenza di un "+" nel nome. In ogni caso, l'ingresso Sinistro/Canale 1 è collegato ad un effetto, mentre l'ingresso Destro/Canale 2 è collegato ad un altro. Le uscite stereo di entrambi gli effetti sono quindi sommate insieme alle uscite. Anche il segnale diretto, non effettato, viene presentato alle uscite.

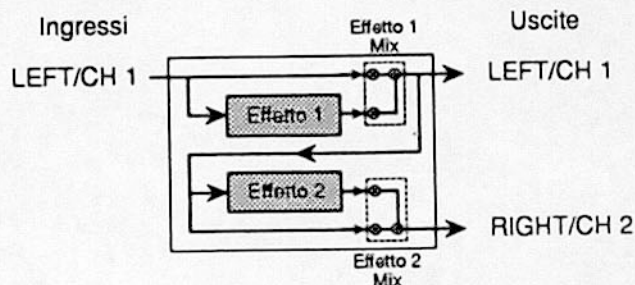


in Doppia Monofonia

Le Configurazioni in Doppia Monofonia sfruttano due effetti separati con ingresso ed uscita mono, uno per canale. Queste Configurazioni sono identificabili dalla presenza del ":" nel nome (esempio: "Delay:Delay"). L'ingresso Sinistro/Canale 1 è collegato al primo effetto, la cui uscita è inviata all'Uscita Sinistra/Canale 1; allo stesso modo, l'ingresso Destro/Canale 2 è collegato al secondo effetto la cui uscita è inviata all'Uscita Destra/Canale 2.



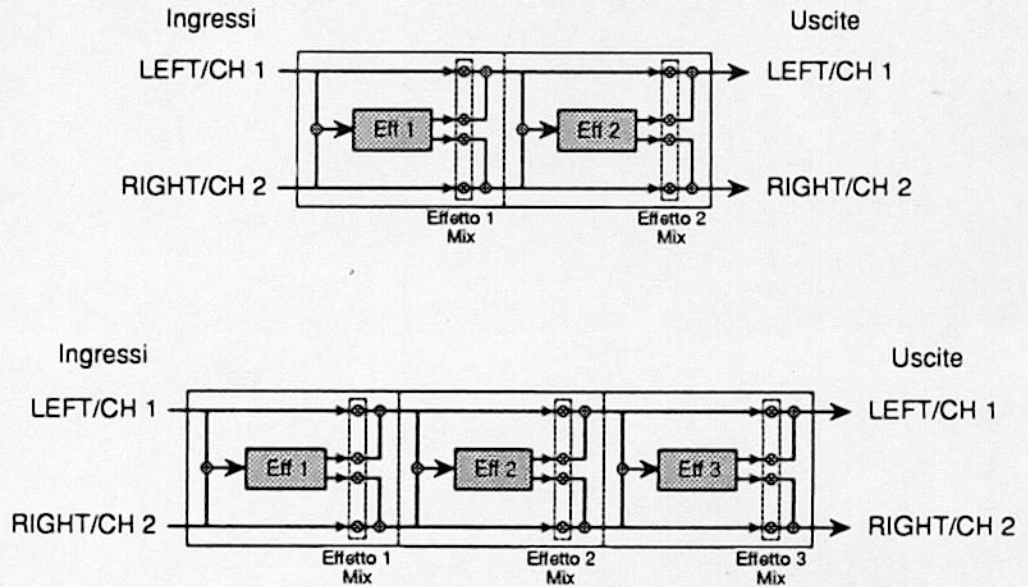
Questi effetti possono essere "concatenati" con una funzione speciale chiamata Modo Cascade (in Cascata). Il Modo Cascade interviene solo sulle Configurazioni in Doppia Monofonia e ne collega l'uscita dell'effetto del Canale 1 all'ingresso dell'effetto del Canale 2. La funzione Cascade può essere abilitata e disabilitata dalla pagina 2 del Modo delle Utilità (confrontate il Capitolo 5). Nella figura, l'uscita Sinistra/Canale 1 genera soltanto l'uscita dell'effetto del Canale 1, mentre l'uscita Destra/Canale 2 fornisce l'uscita dell'effetto del Canale 1 trattata dall'effetto del Canale 2.



Nota: se il Modo di Cascata viene abilitato, l'ingresso [RIGHT/CH2] viene disabilitato per tutte le Configurazioni in Doppia Monofonia. Questo perché al Canale 2 viene inviata l'uscita dell'effetto del Canale 1.

Multi-Effetto

Le Configurazioni Multi-Effetto generano due o tre effetti collegati in serie (ovvero uno alimenta il successivo in catena). Queste Configurazioni sono identificabili dalla presenza di uno o due simboli “->” nel nome (esempio: “Chorus->Real Room”). Si tratta di effetti di tipo singolo che generano una qualità sonora eccellente ma richiedono una quantità di lavoro del processore meno intensa rispetto alle controparti in Configurazione Singola, permettendo al Processore di Segnale Digitale di eseguire più di un effetto contemporaneamente. In altre parole, l'effetto di riverbero della Configurazione “Dealy->Realroom” non è così “denso” come nella Configurazione Singola chiamata “Realroom”, pur essendo, naturalmente, comunque di ottima qualità.



Nel caso delle Configurazioni Multi-Effetto, il parametro “Mix” di ognuno degli effetti determina cosa sarà ricevuto in ingresso dall'effetto successivo. Per esempio, è possibile usare la Configurazione “Delay->Room” (dove l'effetto 1 è un Delay mono e l'effetto 2 è un Reverbero) facendo in modo che il segnale diretto, non effettato, raggiunga direttamente il secondo effetto. Questo si ottiene regolando il parametro Mix del primo effetto a 000% (in questo modo nessun intervento della sua uscita è udibile e dunque non viene neanche inviato all'ingresso del secondo effetto in catena).

Effetti di Reverbero

Il reverbero è formato da un gran numero di echi distinti, chiamati riflessioni. In uno spazio acustico naturale, l'ampiezza e la brillantezza di ognuna delle riflessioni decade nel tempo. Questa azione di decadimento è influenzata dalle dimensioni della stanza, dalla posizione della sorgente sonora all'interno della stanza, dalla rigidità delle pareti e da altri fattori. Il MidiVerb 4 dispone dei seguenti tipi di reverbero:

Concert Hall (Sala da Concerto)

Si tratta della simulazione di una grande Sala da Concerto. La stanza è piuttosto grande con molte superfici riflettenti, dove i suoni possono riflettersi cambiando timbro nel tempo. Si tratta di un reverbero classico che suona bene praticamente su tutto. Provatelo su voci, batteria, strumenti acustici, elettrici e d'orchestra.

Real Room (Stanza Reale)

Questo algoritmo simula il suono di una stanza da studio di medie dimensioni e sfrutta molta potenza di calcolo per un suono ricco ed un decadimento pastoso e lineare. Un suono così ricco che regge bene il paragone con reverberi professionali da studio di ben altro livello di prezzo. L'attacco è ancora più riflettente. Suona bene sulle batterie, sulle tastiere e sulle chitarre.

Realroom e Room (Stanza)

Si tratta di versioni dell'effetto Real Room meno esose, dal punto di vista della quantità di calcolo, che vengono usate nelle Configurazioni in Doppia Monofonia e Multi-Effetto.

Ambience (Ambiente)

È un algoritmo che simula una stanza di dimensioni molto piccole. Può essere usato quando è necessaria appena una leggera quantità di caratteristiche di ambientazione per aumentare le dimensioni apparenti di un suono. Per esempio, su di un suono di chitarra solid body, potete usare l'effetto Ambience per simulare il suono di una chitarra acustica con la cassa stretta.

Plate Reverb (Reverbero a Piastra)

È la simulazione di un classico reverbero a piastra, un foglio di metallo da 4 pollici per 8, sospeso, con trasduttori su due lati opposti, per produrre reverbero. Popolare negli anni '70, è ancora apprezzato per il suono trasparente, particolarmente su voci e chitarre. Questo algoritmo usa la maggior quantità di calcolo disponibile per una simulazione effettivamente realistica di un reverbero a piastra. Ottimo per una voce solista ben presente, sul piano o sulla chitarra, specialmente quando si vuole ricreare un classico suono rock and roll.

Reverse Reverb (Reverbero Rovesciato)

Un trucco popolare negli anni '80 era la registrazione del reverbero con il nastro avvolto al contrario, in modo da rieseguirlo, in missaggio, rovesciato. È un effetto utile per batterie ad altri suoni percussivi, dato che aggiunge spazialità senza "lavar via" il suono originale.

I Parametri dei Reverberi

La maggior parte degli effetti di reverbero del MidiVerb 4 lavorano sotto lo stesso insieme di parametri di controllo che sono elencati e descritti in questa sezione. D'altra parte, i reverberi che usano una quantità di processazione maggiore (ovvero i reverberi delle Configurazioni Singole) dispongono di ulteriori parametri che traggono vantaggio dalla capacità di processazione extra che sono in grado di sfruttare. Si tratta di parametri che non sono disponibili negli altri algoritmi, più piccoli, di reverbero. Per esempio, Reverberation Swirl è un parametro disponibile soltanto nei tipi di reverbero delle Configurazioni Singole. Ecco la lista dei parametri dei reverberi.

Decay (Decadimento)

Il decadimento del Reverbero determina quanto tempo il reverbero continuerà a suonare prima di scomparire. Con l'uso degli effetti tipo Reverse Reverb il parametro di Reverb Decay controlla il Tempo di Esecuzione Rovesciata.

Low Pass Filter (Filtro Passa Basso)

Il Filtro Passa Basso può essere regolato tra 059 Hz e 36.2 kHz ed attenua tutte le frequenze al di sopra della regolazione di 6 dB per ottava. Più basso il valore di regolazione, minore la quantità di frequenze acute in ingresso che potranno passare attraverso l'effetto di reverbero.

Pre-delay (Ritardo Iniziale)

Tutti gli effetti di Reverbero dispongono di un parametro di Pre-delay, che ha il compito di ritardare leggermente il reverbero in sé fino a 175 ms, in modo che il segnale diretto si distingua più facilmente dal contributo di reverbero. Un po' di Pre-delay può fare in modo che certi strumenti (come il rullante) suonino più "grossi".

Pre-delay Mix (Mix del Ritardo Iniziale)

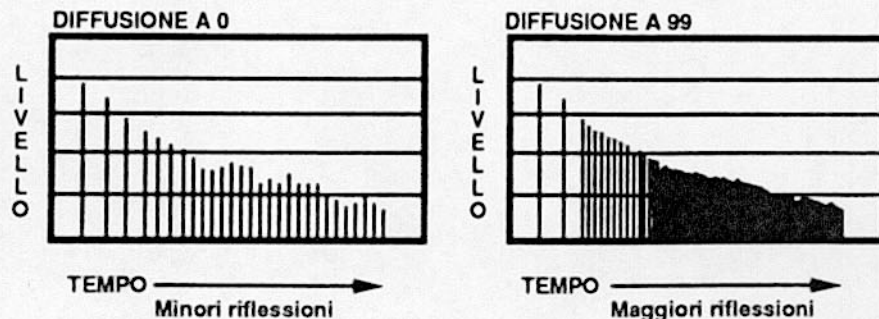
Permette di bilanciare la quantità di Pre-delay sul segnale diretto in termini di percentuale di ognuno. In questo modo si può sentire un po' di Reverbero prima che ne venga eseguita la parte di suono più forte di volume (il Reverbero inizialmente ritardato). Il risultato è un Reverbero ancora più apparentemente grande e dal suono più lineare.

Density (Densità)

La densità controlla come compare la prima riflessione dell'effetto di reverbero. Regolata a 0, la prima riflessione viene percepita isolata senza alcuna altra riflessione. Regolata a 99, la prima riflessione sembra "entrare" per poi "sfumare" via. Questo perché vengono eseguite un certo numero di riflessioni subito prima e subito dopo la prima, vera, riflessione, oltre poi a tutte le altre riflessioni che seguono la prima. In questo modo, il reverbero suona più "denso".

Diffusion (Diffusione)

La diffusione determina lo "spessore" del suono del reverbero aggiungendo più riflessioni al decadimento. Con regolazioni più contenute, è possibile sentire effettivamente i singoli echi che compongono l'intero suono del reverbero. Con i valori di diffusione più elevati, gli echi aumentano di numero e si fondono insieme, confondendo il decadimento del reverbero. Valori più alti di diffusione funzionano bene con i suoni percussivi, mentre quantità di diffusione minori sono più adatte alle voci e ad altri suoni di durata maggiore.



Nota: l'illustrazione appena sopra descrive una Densità = 0.

Frequency Damping - Low ed High (Smorzamento di Frequenza - Basse ed Acute)

Questi due parametri permettono il controllo dell'equalizzazione del decadimento del reverbero separatamente per le frequenze acute e basse. Questo significa che è possibile controllare il contenuto timbrico completo del reverbero in sé, smorzando le frequenze acute se sono troppo brillanti o le frequenze basse se rimbombano troppo. Questi parametri permettono di simulare le differenti superfici di una sala o di una stanza, con superfici più morbide che assorbono più facilmente le frequenze acute, oppure con dimensioni più piccole dove le frequenze basse sono meno presenti. *Esempio:* se una stanza ha molte tende appese alle pareti, le frequenze acute decadranno più velocemente delle basse frequenze.

Reverberation Swirl (Circolazione del Reverbero)

Questo parametro è molto utile per addolcire il decadimento del reverbero, se regolato su di un valore contenuto. A valore elevato, via via che il reverbero decade crea un effetto di "disaccordatura" molto più evidente.

Gating ("Chiusura" del Reverbero)

Letteralmente, in inglese "Gate" significa "Porta" o "Cancello". Il gate è un processo che interrompe di colpo il suono del reverbero per creare un effetto di "troncatura". È molto popolare sulla batteria, dato che il suono che ne risulta è particolarmente GRANDE. Si ottiene riducendo rapidamente il livello del segnale dopo l'attacco iniziale, ottenendo così un suono corto ed "affilato".

In tutte le Configurazioni Singole di effetti tipo reverbero e nella maggior parte delle Configurazioni Doppie e Multi-Effetto che usano il tipo di effetto Realroom sono disponibili tre parametri di gate: Gate ("Chiusura"), Hold Time (Tempo di Mantenimento) e Release Time (Tempo di Rilascio). Il Gate controlla il livello del segnale di reverbero dopo la chiusura e può essere regolato a qualsiasi valore compreso tra 001 e 100%. In altre parole, se il Gate è regolato a 100% non ci sarà più alcun suono dopo la chiusura. Se il Gate è regolato al 50%, allora ci sarà ancora una certa quantità di segnale di reverbero ancora presente anche dopo la chiusura della parte principale del segnale di reverbero. In alternativa, il parametro di Gate può essere spento (OFF) quando non si vuole usare l'effetto di gating. L'Hold Time determina quanto a lungo il "gate" verrà mantenuto aperto prima che cominci la chiusura e può essere regolato da 0 a 500 ms. La velocità alla quale il "gate" si chiude viene determinata dal Release Time, che può essere regolato da 0 a 500 ms.

Nelle Configurazioni Chorus->Room, Flange->Room e Room->Flange, è disponibile il solo parametro Gate. Questo può essere regolato da 10 a 500 ms e controlla sia il Tempo di Mantenimento che il Tempo di Rilascio dell'effetto di Gate. In alternativa, il parametro Gate può essere spento (OFF) se non si vuole usare l'effetto di gating.

Effetti di Delay

I Delay (Ritardi, o Echi) forniscono ripetizioni separate del segnale. Aggiungendo feedback (ovvero facendo ritornare una parte del segnale ritardato di nuovo all'ingresso del Delay) il segnale ritardato può essere ripetuto più volte, con ognuno dei decadimenti successivi più bassi di volume dei precedenti. Ognuno dei tipi di Delay permette la regolazione dei rispettivi tempi di ritardo in millisecondi, mentre l'effetto di Delay BPM riporta il tempo musicale equivalente in "Beats per Minute" (Movimenti al Minuto).

Il MidiVerb 4 dispone dei seguenti tipi di Delay:

Delay Mono

Questa Configurazione Singola permette un ritardo del segnale fino ad un massimo di 1299 ms. Il tempo di ritardo può essere regolato separatamente per incrementi di centinaia, decine e unità in millisecondi. È anche disponibile il feedback per aumentare la complessità del segnale. Sono pure disponibili gli smorzamenti delle frequenze acute e basse, che danno la possibilità di equalizzare il decadimento dell'effetto. È quindi possibile simulare un tipo di eco di vecchio stile a nastro, dove ogni successivo ritardo era più "cupo" dei precedenti.

Delay Stereo

È una Configurazione Singola che genera due ritardi separati, regolabili indipendentemente in termini di tempo di ritardo, feedback e smorzamento alle frequenze acute e basse. Il tempo di ritardo può essere regolato separatamente per incrementi di centinaia, decine e unità in millisecondi.

Delay Ping Pong

È chiamato così perché l'effetto sembra "rimbalzare" da destra a sinistra nel panorama stereofonico con una velocità che viene determinata dal tempo di ritardo. Anche qui, sono disponibili gli smorzamenti delle frequenze acute e basse. Il tempo di ritardo può essere regolato separatamente per incrementi di centinaia, decine e unità in millisecondi.

Delay MultiTap

È come se fossero tre ritardi in un colpo solo. Ognuna delle tre "tap" (ripetizioni) dispone dei propri controlli di ritardo, livello, posizione stereofonica e feedback. Regolando il tempo di ritardo di ognuna delle ripetizioni è possibile la creazione di ritmi anche piuttosto sofisticati.

Delay Mono BPM

È un Delay per il quale il parametro di tempo è regolato su di uno specifico valore di BPM (Beats per Minute, Movimenti al Minuto). In questo modo è possibile riferire il valore del tempo di ritardo direttamente al tempo musicale dell'esecuzione, invece di dover fare i calcoli per il corretto controvalore del tempo di ritardo in millisecondi.

Un ulteriore parametro chiamato Note (Nota) serve a determinare qual'è il valore del movimento rappresentato nel tempo. Per esempio, se la nota viene regolata a $\frac{1}{4}$, allora è possibile stabilire il tempo di ritardo per movimenti di note da un quarto. Se la nota viene invece regolata a $\frac{1}{4}$, la stessa regolazione del tempo di delay verrà eseguita più velocemente dato che, rispetto al tempo selezionato, l'esecuzione sarà calcolata per triplette di note da un quarto. È anche possibile selezionare valori di nota puntata, come $\frac{1}{4}d$ oppure $\frac{1}{4}d$ (dove la "d" sta per "dotted note", ovvero "nota puntata"). Questo permetterà la creazione di ritmi diversi relativi al tempo selezionato.

La Sincronizzazione al MIDI Clock

È possibile controllare il tempo di ritardo dell'effetto di Delay Mono BPM da una sorgente di MIDI Clock esterna, come un Sequencer MIDI o una Batteria Elettronica. Qualsiasi apparecchiatura in grado di generare il MIDI Clock può essere usata per controllare il tempo di ritardo di questa Configurazione.

Se il parametro "Tempo" viene regolato al suo minimo assoluto, oltre il valore 000, il valore riportato in display sarà "Ecl", cioè "external clock" (ovvero "orologio" di sincronizzazione esterna). Il tempo di ritardo sarà allora controllato dal segnale di MIDI clock ricevuto da una sorgente esterna alla porta [MIDI IN]. Se il tempo del MIDI clock cambierà, il MidiVerb 4 se ne accorgerà e lo seguirà. Se il segnale di MIDI clock verrà interrotto, il MidiVerb 4 rimarrà sull'ultima regolazione di tempo corrispondente all'ultimo valore dato dal segnale di MIDI clock in ingresso.

Il parametro di nota determina a quale valore di nota il MidiVerb 4 deve sincronizzarsi. Per esempio, se si regola il valore Note a 4, allora ci si sincronizza ai movimenti di note da un quarto del MIDI clock in ingresso. Se invece il valore del parametro Note viene regolato a 3, ci si sincronizza alle triplete di note da un ottavo relative al MIDI clock in ingresso. È anche possibile regolare il valore Note ad una variazione di nota puntata, come 8., che permette la sincronizzazione al movimento di nota da un ottavo puntata relativa al segnale di MIDI clock in ingresso. Per ulteriori informazioni sull'uso del MIDI con il MidiVerb 4, confrontate il Capitolo 6.

Delay e DLY

Questi effetti sono versioni mono dell'effetto di Delay Stereo, consumano meno quantità di processazione e sono usati nelle Configurazioni Multi-Effetto Delay->Realroom, Chorus->Dly->Room e Flange->Dly->Room, nella Configurazione Doppia Realroom+Delay e nelle Configurazioni in Doppia Monofonia Delay:Delay, Chorus:Delay e Flange:Delay. Dispongono solo dello smorzamento delle frequenze acute e non hanno nessun controllo delle frequenze basse.

La Regolazione del Delay col Tap Tempo

È possibile regolare il ritardo con una tecnica chiamata "Tap Tempo" (Batti il Tempo). Battendo il tasto che corrisponde al parametro Tap, il MidiVerb 4 segue le percussioni e regola di conseguenza il tempo di ritardo per uniformarsi al tempo battuto sul tasto. Se il parametro Footswitch (nelle Utilità) è regolato su *Control*, è possibile "battere" il tempo del ritardo premendo ripetutamente un Pedale di Controllo.

È anche possibile impostare il tempo di ritardo usando la funzione tap tempo sulla sorgente audio collegata in ingresso al MidiVerb 4. Lo si può fare in due modi:

- tenendo premuto il tasto che corrisponde al parametro Tap, oppure
- mantenendo premuto il Pedale di Controllo (se il parametro Footswitch è regolato sulla funzione Control).

Usando uno di questi metodi, mandate segnale al MidiVerb 4, per esempio dalle percussioni di una batteria, oppure da esecuzioni su di una chitarra o su di una tastiera, oppure cantando un po' di "du-du" da un microfono (ovviamente a seconda di cosa è stato collegato).

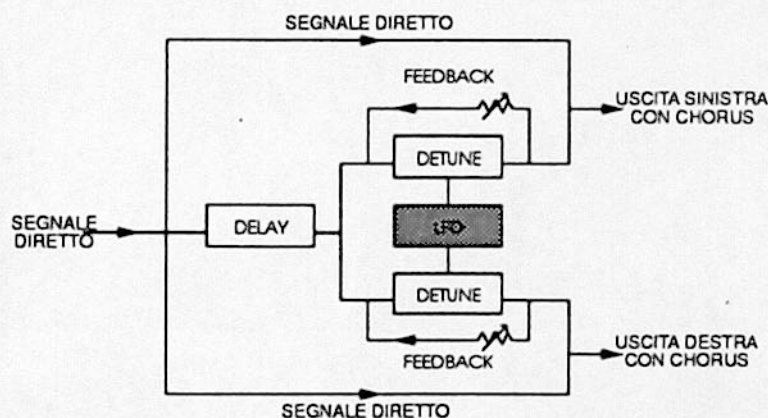
Nota: quando il parametro Footswitch è impostato sulla funzione Control, è possibile controllare il "tap tempo" come appena descritto sia nel Modo di Programma (con il LED del tasto [PROG] acceso) che nel Modo di Programmazione (con il LED del tasto [EDIT/PAGE] acceso), mentre quando si usa il pannello frontale è necessario essere nel Modo di Programmazione. Per ulteriori informazioni sul collegamento di un Pedale di Controllo e su come scegliere le funzioni del parametro Footswitch, fate riferimento al Capitolo 2.

Effetti di Pitch

Gli Effetti di Pitch alterano l'intonazione di un segnale in vari modi per produrre timbri "a strati" che sono più complessi del segnale originale. Anche se alcuni di questi effetti possono suonare simili l'uno all'altro, a seconda della regolazione dei singoli parametri, ognuno di essi viene ottenuto in modo differente e può essere piuttosto drastico nelle circostanze corrette. Gli effetti di pitch si ottengono dividendo il segnale in almeno due parti, per intervenire poi su di almeno una delle parti e riunire il tutto miscelando le varie parti del segnale. Questo "missaggio finale" è necessario, dato che il suono globale dell'effetto si ottiene a causa della differenza tra il suono normale, non trattato, ed il segnale con l'effetto. I diversi effetti di Pitch sono:

Chorus Stereo

L'effetto di Chorus si ottiene dividendo il segnale in tre parti con il segnale diretto ed una sezione di detunign ("disaccordatura") separata sia per il canale destro che per il sinistro. Quando il canale sinistro viene "scordato" in modo da essere crescente, il destro viene scordato in modo calante e viceversa. La scordatura viene ulteriormente trattata dalla modulazione di un LFO (Low Frequency Oscillator, Oscillatore a Bassa Frequenza) che fa in modo che la scordatura vari nel tempo. Le variabili di questo schema sono molte: è possibile variare il Predelay (Ritardo Iniziale), l'LFO Depth (la "Profondità" d'intervento dell'LFO), l'LFO Speed (la Velocità dell'LFO) ed una parte del segnale scordato può essere re-inviata all'ingresso (in feedback) per aumentare l'effetto. Infine, la forma d'onda dell'LFO può essere cambiata da una onda seno lineare ad una più "brutale" onda quadra per rendere l'effetto di scordatura dell'intonazione più pronunciato.



Chorus Quadruplo

Il Chorus quadruplo modula quattro segnali ritardati, ognuno sfasato di 90 gradi. Ognuno dei quattro segnali dispone di un parametro di Predelay separato, in modo da permettere la modifica del "ritmo" della fase.

Chorus

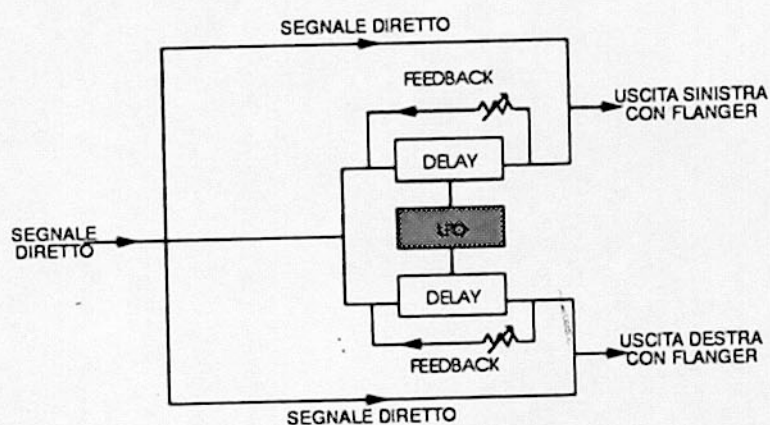
È la versione mono, meno impegnativa per la quantità di processazione, dell'effetto di Chorus Stereo, usata nelle Configurazioni Multi-Effetto Chorus->Realroom e Chorus->Dly->Room, nella Configurazione Doppia RealRoom+Chorus e nelle Configurazioni in Doppia Monofonia Chorus:Chorus e Chorus:Delay.

Flange Stereo

Usato per la prima volta all'inizio degli anni '60, il "Flanging" si otteneva con due registratori a nastro, che registravano e riproducevano lo stesso programma musicale in sincronia. Rallentando uno dei due registratori, lasciando poi che ritornasse a sincronizzarsi con l'altro, si ottenevano differenti cancellazioni di fase a frequenze diverse. Dato che il rallentamento dei registratori veniva ottenuto premendo con le mani le "flange" di trascinamento dei registratori stessi, è nato il termine "Flanging".

Il Flanger è simile al Chorus, ma la modulazione del segnale viene effettuata su di un intervallo di tempo molto più corto (normalmente da 0 a 12 ms). Questo produce un effetto sonoro tipo "aviogetto". L'esecuzione della modulazione del flange può essere innescata dall'ingresso audio (sia dall'ingresso sinistro che dal destro o da entrambi), in modo che sia sincronizzata al ritmo dell'esecuzione. Di questa funzione di innesco audio dell'esecuzione è possibile regolare l'attacco e la soglia di rilascio.

Nel caso del Flanger Stereo, il segnale viene diviso in tre parti con un segnale diretto ed una sezione di delay separata per entrambi i canali destro e sinistro, con un canale che va in flange "accelerando" e l'altro "rallentando" e viceversa. Anche qui, questo permette di rendere l'effetto più pronunciato e "drammatico".

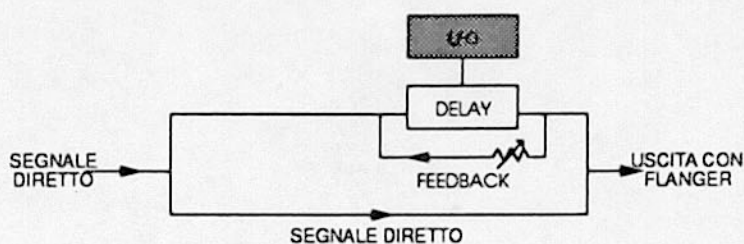


Quando il flanger si otteneva usando due registratori a nastro, era possibile per una delle due macchine essere indietro rispetto all'altra, per poi raggiungerla e superarla. Questo tipo di comportamento veniva chiamato "passaggio per lo zero". Il punto "zero" era considerato il momento nel quale entrambi i segnali erano sincronizzati perfettamente. Dato che il MidiVerb 4 simula digitalmente l'effetto di flanging non ha, in condizioni normali, la possibilità dell'effetto di "passaggio per lo zero" dato che, invece, ritarda il segnale fino ad un certo punto, poi lo riporta al punto zero per ripetere poi via via l'operazione. Il parametro "Thru 0" ("Attraverso lo 0") dell'effetto di flanging del MidiVerb 4 permette di simulare il risultato sonoro di un segnale che passa per il punto zero. Quello che fa è di ritardare il segnale non effettato (diretto) di un massimo di 12 millisecondi (una quantità virtualmente indistinguibile all'orecchio umano). Il risultato è che il segnale effettato, via via che si ripete il ciclo d'effetto, viene spostato "indietro" rispetto al segnale diretto.

Flange

È la versione mono, meno impegnativa dal punto di vista della quantità di processazione, del Flange Stereo. Viene usata nelle Configurazioni Multi-Effetto Flange->Realroom, Realroom->Flange e Flange->Delay->Room, nella Configurazione Doppia Realroom+Flange e nelle Configurazioni in Doppia Monofonia Flange:Flange e

Flange:Delay. L'effetto di flanging mono viene ottenuto dividendo e ritardando leggermente una parte del segnale, variando poi il tempo di ritardo con un LFO. Il segnale ritardato viene poi miscelato nuovamente al segnale originale per produrre il caratteristico suono "scivolato", da "effetto tunnel".



Lezlie

Con l'effetto Lezlie (disponibile nella Configurazione Lezlie->Room) il blocco di funzione di modifica dell'intonazione (effetto di Pitch) diventa un simulatore di altoparlanti in rotazione. Si tratta di un effetto che era estremamente popolare negli anni '60 e veniva ottenuto facendo ruotare meccanicamente l'altoparlante per produrre modificazioni timbriche piuttosto complesse. Il sistema di altoparlante Lezlie era più spesso usato con gli organi tipo Hammond, ma a volte è stato usato con buoni risultati anche su suoni di chitarra. I parametri comprendono: on/off del Motore, Speed (Velocità) che può essere Low (Bassa) o Fast (Veloce) ed High Rotor Level (Livello degli Acuti del Rotore), che permette di attenuare il volume delle alte frequenze. Quando l'effetto viene acceso o spento, oppure quando la velocità viene cambiata da bassa ad elevata, invece di effettuare il cambiamento immediatamente, il processore ne calcola la variazione in maniera graduale, così come fa realmente un vero e proprio sistema di altoparlante Lezlie. Ad un buon livello di High Rotor Level, questo effetto può davvero "spingere" parecchio.

Suggerimento: provate a modulare il Motore o la Velocità con l'aftertouch.

Pitch Shifter Stereo

L'effetto di Pitch Shifter traspone l'intonazione del segnale in ingresso di una quantità prefissata. È utile per la creazione di armonizzazioni parallele, detuning (disaccordature), chorus ed effetti speciali. Il parametro Semi sposta l'intonazione per incrementi di un semitono, con un intervallo di un'ottava in su o in giù. Il parametro Fine "scorda" il segnale per incrementi molto piccoli, con un intervallo di un semitono in su o in giù. Sono anche disponibili parametri di Delay (Ritardo) e Feedback (una parte del segnale trattato ritorna in ingresso all'effetto). Il parametro Delay ritarda il segnale trasposto fino a 250 ms, oppure può essere usato insieme al parametro Feedback per produrre effetti di arpeggio in dissolvenza. Disponibili anche filtri sulle basse e sulle acute nel ciclo di feedback che possono essere usati per alterare il timbro del suono via via che si ripete. La Configurazione di Pitch Shifter Stereo gode di due Pitch Shifter separati, ognuno con il proprio controllo di Pan (Posizione Stereofonica) e Level (Livello).

Pitch

È la versione mono, meno esosa per quantità di calcolo richiesta al processore, dell'effetto di Pitch Shift stereo ed è usata nella Configurazioni in Doppia Monofonia Pitch:Delay e Pitch:Pitch.

Auto Pan

L'effetto di Auto Pan (variazione Automatica della Posizione Stereofonica) alterna il volume dei segnali per canali opposti ad una frequenza definita. Sono disponibili le attenuazioni delle frequenze acute e basse e (come nell'effetto di flange) è possibile innescare l'esecuzione dell'effetto a partire dal segnale in ingresso (sia dal canale sinistro che dal destro o da entrambi). Il parametro Direction (Direzione) stabilisce in quale direzione l'effetto comincia quando viene innescato (e non ha alcun effetto quando il parametro Trigger = Innesco è spento). È possibile regolare la soglia di attacco della funzione di Trigger e l'Hold Time (Tempo di Mantenimento, cioè quanto tempo l'Auto Pan aspetterà prima di poter essere re-innescato). Il Parametro Direction può essere impostato su Alternate (Alternata). In questo caso l'Auto Pan cambierà la direzione iniziale ad ognuno degli inneschi successivi.

CAPITOLO 4

LA PROGRAMMAZIONE**La Scelta della Configurazione**

Una Configurazione è formata da uno o più effetti. Ognuno dei Programmi interni del MidiVerb 4 usa una Configurazione. Quando si vuole creare un nuovo Programma, la prima cosa da decidere è quale Configurazione si vuole usare. Poi è utile identificare un Programma che ne fa uso. Per esempio, se si vuole creare un nuovo Programma che usi la Configurazione Chorus->Delay, è utile identificare un Programma esistente che ne fa uso e poi memorizzarlo nel banco User. A questo punto sarà possibile modificarlo liberamente e memorizzare le modifiche senza alcun intervento sul Programma selezionato inizialmente.

Nota: degli ultimi 32 Programmi del banco Preset (096 - 127), ognuno sfrutta una delle 32 Configurazioni. In questo modo è semplice identificare la Configurazione voluta. Inoltre, gli ultimi 17 Programmi del banco User (111 - 127) sono stati lasciati "in bianco", in modo da lasciare spazio libero per le possibili memorizzazioni.

Per scegliere una Configurazione:

- ① Premete il tasto [PROG] (PROGRAMMA). Con il controllo [VALUE] (VALORE) scegliete il Programma che dispone della Configurazione che volete usare. Il display riporterà il nome e la Configurazione di ognuno dei Programmi.

ChrsVerb CHORUS→REALROOM

- ② Premete [STORE] (MEMORIZZA). Il LED del tasto [STORE] si illuminerà.
- ③ Ruotate il controllo [VALUE] per scegliere la locazione di Programma nel banco User dove memorizzare (copiare) il Programma scelto.



In questo modo, qualsiasi Programma precedente memorizzato in quella particolare locazione di memoria verrà sostituito dal nuovo Programma memorizzato.

- ④ Ripremete il tasto [STORE]. Il LED del tasto [STORE] lampeggerà brevemente e velocemente e sullo schermo comparirà:

Program nnnnnnnn Stored!

(Programma nnnnnnnn Memorizzato!)

...dove nnnnnnnn è il nome del Programma. Il LED del tasto [STORE] si spegnerà ed il display ritornerà al Modo di Programma (con il LED del tasto [PROG] acceso).

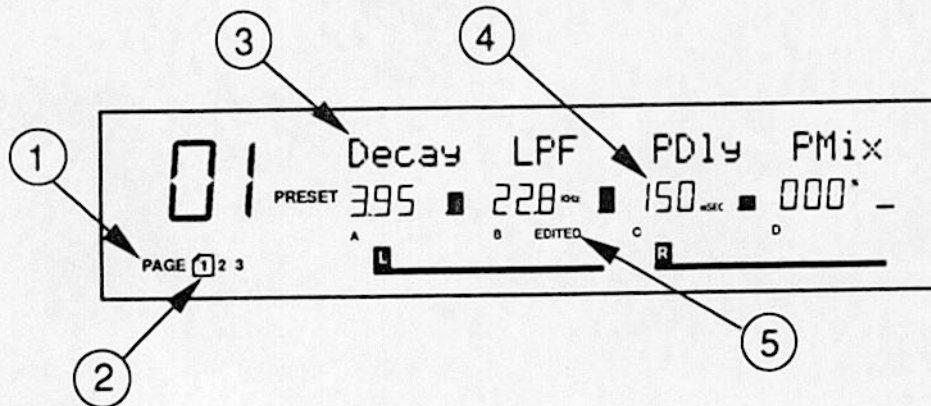


Se il Programma selezionato è nel banco Preset, la procedura descritta memorizzerà il Programma nel banco User, con lo stesso numero di locazione. Esempio: se si sceglie il Programma Preset 24 e lo si memorizza, sarà memorizzato come User 24. Questo perché i Programmi Preset non possono essere modificati permanentemente.

Adesso è possibile cominciare a modificare i parametri del Programma (e a divertirsi per davvero).

La Programmazione dei Parametri degli Effetti

La programmazione dei Parametri è possibile esclusivamente nel Modo di Programmazione. Questo significa che il LED del tasto [PROG] deve essere acceso, altrimenti va premuto. Dal Modo di Programma è possibile riprogrammare il Programma corrente premendo il tasto [EDIT/PAGE] (MODIFICA/PAGINA), oppure uno dei tasti [A], [B], [C] o [D]. Una volta entrati nel Modo Edit (di Programmazione), il display si modificherà per riportare un massimo di quattro parametri associati al Programma selezionato.



- ① **Numero di Pagina.** A seconda della Configurazione, nel Modo di Programmazione può esserci fino ad un massimo di 4 pagine. Le pagine di questo esempio sono 3.
- ② **Pagina Selezionata.** La pagina in selezione corrente viene indicata con un riquadro intorno al suo numero. In questo esempio, la pagina corrente è la 1. Ogni volta che viene premuto il tasto [EDIT/PAGE] (MODIFICA/PAGINA), il display avanza alla pagina successiva.
- ③ **Riga dei Nomi dei Parametri.** Ognuna delle pagine del Modo di Programmazione contiene fino ad un massimo di quattro parametri, i cui nomi compaiono in cima al display, sopra ad ognuno dei valori delle loro regolazioni.
- ④ **Valori dei Parametri e Barre Grafiche.** Ognuno dei parametri viene riportato sia in valore numerico che tramite una barra grafica. Quando un parametro viene selezionato per essere riprogrammato, il suo valore lampeggia sullo schermo. Regolando il parametro, sia la barra che il valore cambiano relativamente alla posizione del controllo [VALUE]. Viene anche riportato il tipo di unità che il parametro usa (dB, mSec, kHz ecc.).
- ⑤ **Indicatori A, B, C, D ed EDITED.** Ognuno dei parametri della pagina selezionata è indicato da una lettera (A, B, C o D) che segnala quale tasto ([A], [B], [C] o [D]) va premuto per attivare il parametro per la modifica. Una volta che il valore di un parametro è stato cambiato, questo viene segnalato dalla scritta "EDITED" ("MODIFICATO").

Se si decide di scegliere un Programma diverso, è sempre possibile ritornare al Modo di Programma ripremendo il tasto [PROG]. Però, se si sceglie un Programma diverso prima di aver memorizzato le modifiche al Programma corrente, le nuove regolazioni vanno perse.

Per rendere le modifiche permanenti, il Programma va memorizzato da qualche parte nel banco User. Se il programma appartiene al banco Preset e lo si memorizza, viene immagazzinato nel banco User.

Come Scorrere le Pagine

Nel Modo di Programmazione sono normalmente disponibili più pagine. Il numero totale delle pagine dipende dalla Configurazione che il programma selezionato usa e viene indicato dai numeri che compaiono in basso a destra sullo schermo.

Il tasto [EDIT/PAGE] serve per scorrere tra le pagine disponibili di parametri degli effetti. La pagina corrente viene indicata da un riquadro intorno al numero.

L'Uso dei Tasti A/B/C/D

I tasti [A], [B], [C] e [D] servono per scegliere i parametri sullo schermo per la modifica. Non ci sono mai più di quattro parametri contemporaneamente in display. Ogni parametro corrisponde ad uno dei tasti [A], [B], [C] e [D]. Per scegliere un parametro, premete il tasto associato alla sua posizione sullo schermo. Una volta premuto il tasto corrispondente, il parametro lampeggerà sullo schermo, ad indicare che potrà essere riprogrammato con il controllo [VALUE].

Quando viene riportato un parametro che dispone di due sole regolazioni possibili (esempio: on o off, onda seno o triangolare), i tasti [A], [B], [C] e [D] funzionano da "commutatori" e variano il valore dall'una all'altra delle regolazioni.

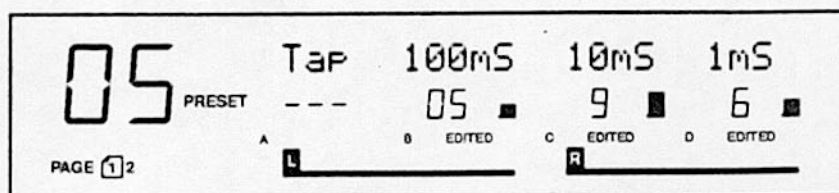
L'Uso dell'Aiuto in Linea

Il MidiVerb 4 dispone di un "Aiuto in Linea" interno per l'identificazione dei parametri di funzione in display senza dover ricorrere al manuale. Dal Modo di Programmazione (all'inizio di pag. 40 si spiega come raggiungerlo), è possibile selezionare uno qualsiasi dei parametri sullo schermo premendone il tasto corrispondente ([A], [B], [C] o [D]). Se uno di questi tasti viene *mantenuto premuto* per più di un secondo, la parte superiore del display riporta una più dettagliata descrizione del parametro selezionato.

Casi Speciali

Nella maggior parte dei casi, un singolo parametro è rappresentato in display da un solo valore. Però, nel caso dei parametri di Delay Time (Tempo di Ritardo), dove l'intervallo è piuttosto ampio, è utile poter modificare parti diverse del valore complessivo. In altre parole, pensate che noia raggiungere 1299 ms, partendo da 0001, ad 1 ms per volta.

Esclusi i Delay più "piccoli" usati nelle Configurazioni Multi-Effetto ed in Doppia Monofonia, i valori dei Tempi di Ritardo sono riportati come somma di tre diverse "componenti": 100ms, 10 ms ed 1 ms. In questo modo è possibile regolare le centinaia, le decine e le unità di millisecondi separatamente. *Esempio:* nel caso della Configurazione Mono Delay, la pagina 1 del Modo Edit sarà simile a quella della figura:



Il tempo di ritardo effettivo può essere facilmente calcolato sommando i tre parametri. Per l'esempio in figura, il valore risultante del Delay Time è di 596 millisecondi.

Come Assegnare il Nome ad un Programma

Il processo dell'assegnazione di un nuovo nome è integrato nelle funzioni del tasto [STORE] (MEMORIZZA). Ogni volta che si memorizza un Programma, è possibile riprogrammarne il nome, nel Modo Store, tramite i tasti [A], [B], [C] e [D].

Per cambiare il nome di un Programma:

- ① Premete [STORE].
Il LED del tasto [STORE] si accenderà e sullo schermo comparirà:

```
Store as XXX (nnnnnnnn)?
```

(Memorizzo (nnnnnnnn) come XXX ?)

... dove XXX è un numero di locazione di Programma da 00 a 127 nel banco Utente ed nnnnnnnn è il nome del Programma.

- ② Premete il tasto [A/NAME] (A/NOME).
Il cursore si sposterà sul primo carattere del nome del Programma.
- ③ Usate i tasti [C/<] e [D>] per spostare il cursore rispettivamente a sinistra e destra nel campo degli otto caratteri del nome del Programma.
- ④ Usate il controllo [VALUE] per cambiare il carattere selezionato.
- ⑤ Se volete scegliere un numero di locazione diverso per il Programma da memorizzare, premete [B/ESC] (B/ESCI) per spostare il cursore sullo schermo nuovamente sul campo dei numeri di locazione di Programma, per poi scegliere il numero voluto con il controllo [VALUE].
- ⑥ Ripremete il tasto [STORE].
Il LED del tasto [STORE] lampeggerà brevemente e rapidamente, quindi lo schermo segnalerà:

```
Program nnnnnnnn Stored!
```

(Programma nnnnnnnn Memorizzato!)

... dove nnnnnnnn è il nome del Programma. Il LED del tasto [STORE] si spegnerà ed il display ritornerà allo stato in cui si trovava prima che il tasto [STORE] venisse premuto per la prima volta.

Ecco una tabella dei caratteri disponibili:

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
P	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	()	→	←				

ISTRUZIONI PER L'USO

Questo apparecchio è stato costruito e testato per rispettare le limitazioni imposte alle apparecchiature digitali di Classe B, secondo il Paragrafo 15 della Regolamentazione FCC. Tali limitazioni sono state studiate per garantire una ragionevole protezione contro interferenze dannose all'interno di installazioni residenziali. L'apparecchio genera, usa e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non installato secondo le istruzioni, può essere causa di dannose interferenze alle radiocomunicazioni. D'altro canto, non esiste alcuna garanzia che simili interferenze possano comunque manifestarsi in particolari installazioni. Se l'apparecchio dovesse generare interferenze di disturbo alla ricezione radio o televisiva, che potrebbero essere causate dall'accensione e dallo spegnimento, si consiglia di provare a sopprimerle con una o più delle seguenti misure:

- Spostare o modificare l'orientamento dell'antenna di ricezione.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchio e l'antenna di ricezione.
- Collegare l'apparecchio ad una presa o su di un circuito diversi da quelli ai quali è collegato l'apparecchio ricevente.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radiotelevisivo esperto.

Questo apparecchio è stato verificato conforme ai limiti delle apparecchiature di calcolo di classe B, secondo la Regolamentazione FCC. Affinché tale conformità rimanga inalterata, vanno usati per i collegamenti cavi schermati. L'uso con apparecchiature non sottoposte ad approvazione o con cavi non schermati potrebbe dare per risultato interferenze alla ricezione radio e televisiva. L'utente sappia che i cambiamenti e le modifiche effettuate all'apparecchio senza esplicito consenso del costruttore potrebbero annullare il suo diritto all'uso dell'apparecchio stesso.