

KORG
microSAMPLER
SAMPLING KEYBOARD



MANUALE UTENTE

Posizionamento

Evitare di collocare l'unità:

- All'esposizione diretta della luce solare
- In luoghi soggetti a forti sbalzi di temperatura o molto umidi
- In ambienti molto sporchi o polverosi
- Su superfici sottoposte a forti vibrazioni
- In prossimità di campi magnetici (monitor, casse acustiche etc.)

Alimentazione

Collegare l'adattatore AC fornito di serie alla presa di corrente elettrica. L'adattatore non deve essere usato su reti elettriche con tensioni diverse per le quali ne è stato previsto l'utilizzo.

Interferenza con altri apparecchi elettrici

Radio e televisori posizionati in prossimità del dispositivo potrebbero subire interferenze di natura elettromagnetica. Si consiglia quindi di utilizzare l'unità ad una distanza ragionevole dai suddetti apparecchi.

Maneggiare con cura

Non usare eccessiva forza con i tasti ed i controlli per evitare rotture accidentali.

Pulizia

Usare un panno asciutto e morbido per eliminare la polvere e la sporcizia dalla superficie. Evitare in ogni caso l'utilizzo di soluzioni liquide come il benzene, solventi chimici o prodotti infiammabili.

Conservare il manuale

Conservare il manuale per qualsiasi riferimento futuro.

Non introdurre nulla nell'unità

Evitare di appoggiare sopra, o nelle immediate vicinanze, qualsiasi contenitore con liquidi (bicchieri, bottiglie etc.). Se del liquido dovesse penetrare all'interno dell'unità potrebbe danneggiare irrimediabilmente il dispositivo, innescare un incendio od indurre uno shock elettrico. Non introdurre oggetti metallici all'interno dell'unità. Qualora ciò dovesse verificarsi accidentalmente, disconnettere immediatamente l'adattatore dalla presa di corrente elettrica, e contattare il più vicino distributore Korg oppure il negozio dove è stato effettuato l'acquisto.

Marchio CE per gli Standard Europei

Il marchio CE, presente sugli apparati elettrici ed elettronici dell'azienda fino al 31 Dicembre del 1996, dimostra la conformità alle Direttive EMC (89/336/EEC) e CE (93/68/EEC). Inoltre, il marchio CE presente sui prodotti dopo il 1° Gennaio 1997 dimostra la conformità alle Direttive EMC (89/336/EEC), CE (93/68/EEC) e quella relativa ai dispositivi a basso voltaggio (73/23/EEC). Infine, il marchio CE presente sugli apparati a batteria, ne attesta la conformità alle direttive EMC (89/336/EEC) e CE(93/68/EEC).

NOTA IMPORTANTE PER L'UTENTE

Il presente dispositivo è stato prodotto ed assemblato nel rispetto delle normative relative alle specifiche tecniche ed al voltaggio richiesto dal paese nel quale è commercializzato, e nel quale ne è quindi previsto l'uso. Nel caso abbiate acquistato il prodotto via internet, per posta e/o per telefono, è necessario verificare che il prodotto risponda alle caratteristiche tecniche e di sicurezza richieste dal paese nel quale si risiede.

ATTENZIONE: L'utilizzo del prodotto in un paese diverso dal quale ne è previsto l'uso potrebbe risultare pericoloso, e potrebbe rendere nulli i diritti dell'acquirente sulla garanzia offerta dal produttore o dal distributore. Nel caso l'utente decida di avvalersi della garanzia, sarà necessario produrre la ricevuta e/o la fattura d'acquisto che dimostrano l'avvenuta transazione.

INTRODUZIONE

Grazie per aver acquistato il campionatore a tastiera **microSAMPLER**. Per ottenere il meglio dallo strumento ti invitiamo a leggere attentamente questo manuale.

1. Un nuovo concetto di campionatore a tastiera

Il microSAMPLER è un campionatore che utilizza la tastiera per registrare e riprodurre i sample (campioni audio). Variando la funzionalità della tastiera, potrai assegnare differenti sample ad ogni tasto di essa, oppure suonare il singolo campione registrato su tutta l'estensione con intonazioni differenti.

2. Nuovi metodi di campionamento

Potrai scegliere tra 5 diversi modi di campionamento, in base alle tue esigenze. Ad esempio, il KeyGATE ti permetterà di registrare più campioni consecutivamente utilizzando ogni tasto della tastiera come se fosse un tasto REC. AUTO NEXT consente invece di registrare e mappare (assegnare ai tasti) automaticamente i campioni registrati tasto dopo tasto.

3. Pattern sequencer

Il pattern sequencer integrato ti consentirà di registrare velocemente, in tempo reale, e in modo estremamente semplice, tutto ciò che suonerai dalla tastiera. Potrai quantizzare quanto registrato, per correggere eventuali errori di timing.

4. Campioni residenti nel banco ROM

Nel banco di memoria ROM sono ospitati 36 sample e 16 sequenze pattern.

5. Effetti per il tocco artistico finale

Il microSAMPLER dispone di 21 differenti tipi di effetto, tra i quali potrai selezionare quello da applicare al tuo campione.

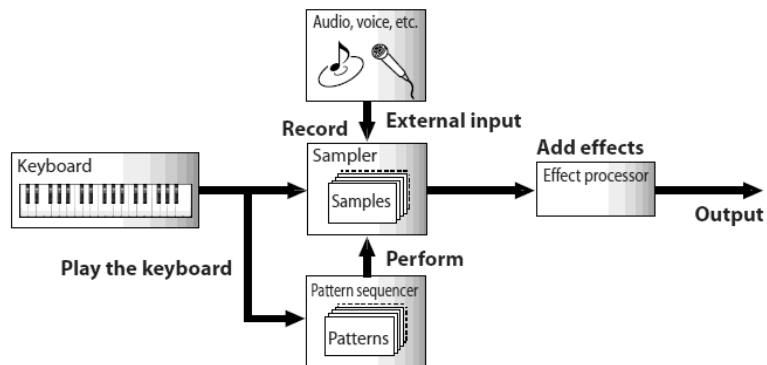
6. Editor/Librarian software

Collegando il microSAMPLER al tuo computer via USB potrai, attraverso il software dedicato scaricabile dal nostro sito, organizzare ed editare i campioni.

7. mini-tastiera dal tocco naturale

Il microSAMPLER è equipaggiato di una tastiera a 37-note "natural-touch" sensibile alla dinamica.

VISTA D'INSIEME DEL MICROSAMPLER



Sampler: Campionatore

Registra (per poi riprodurle) sorgenti audio esterne come strumenti musicali, lettori CD, riprese microfoniche.

Effect processor: Multieffetto

Serve ad applicare vari effetti ai suoni registrati. Potrai scegliere tra 21 differenti effetti.

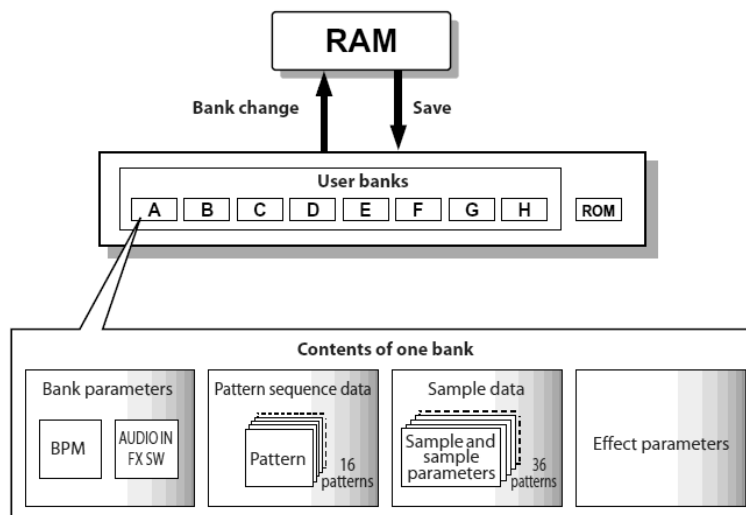
Keyboard: Tastiera

La tastiera serve a riprodurre i suoni registrati (samples).

Pattern sequencer

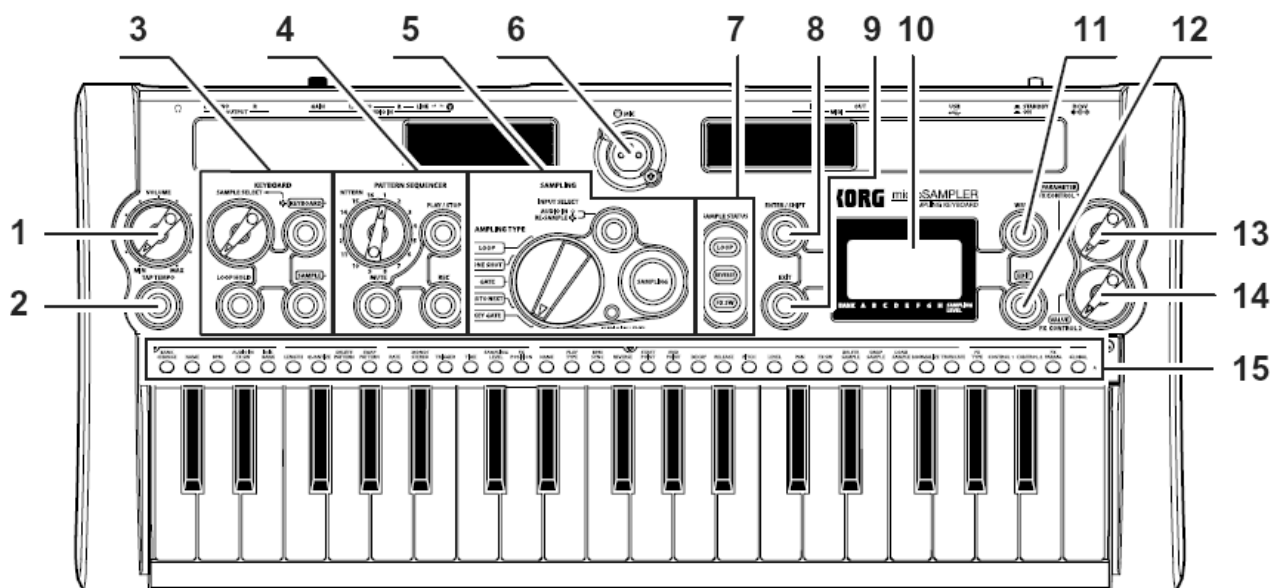
Permette di organizzare i suoni registrati in sequenze.

BANCHI E MEMORIA



⚠ Campionamento e registrazione in un pattern sequencer, e le operazioni di editing dei parametri avvengono nel dominio della "RAM." Tutti questi dati andranno quindi persi allo spegnimento. Nel caso in cui tu volessi mantenere questi dati e/o le modifiche apportate, dovresti salvare il tutto in un banco user prima di spegnere lo strumento. **Vedi il capitolo: "Salvataggio"**
Importante: *non puoi salvare sulla memoria ROM.*

PANNELLO FRONTALE



1. Potenziometro [VOLUME]

Regola il volume dell'uscita stereo Jack (L/R) e dell'uscita cuffia del microSAMPLER.

2. Pulsante [TAP TEMPO]

Puoi impostare una velocità in BPM colpendo a tempo questo pulsante, il quale lampeggerà a tempo seguendo i BPM impostati.

3. Sezione KEYBOARD

A. Tasti [KEYBOARD] / [SAMPLE]

Questi due pulsanti consentono di impostare la tastiera in modo Keyboard, o Sample.

B. Potenziometro [SAMPLE SELECT]

Quando stai lavorando in modo Keyboard, questa manopola serve a selezionare uno dei suoni/campioni assegnati nel modo sample. In altre parole, potrai suonare uno dei campioni usando tutta la tastiera. Muovendo il potenziometro [SAMPLE SELECT], vedrai lampeggiare la luce corrispondente al tasto selezionato.

C. Tasto [LOOP HOLD]

Tenendo premuto il tasto [LOOP HOLD] e premendo contemporaneamente un tasto al quale è assegnato un campione, potrai attivare/disattivare la funzione Hold. Quando questa funzione è attiva, la riproduzione del campione continuerà anche se toglierai il dito dal tasto della tastiera. Questo è possibile solamente quando il parametro PLAY.TYPE è impostato su "LOOP ON".

4. Sezione PATTERN SEQUENCER

A. Manopola [PATTERN]

Utilizza questo dial per selezionare uno dei pattern del pattern sequencer.

B. Pulsante [MUTE]

Ti consente di evitare di riprodurre involontariamente il tasto selezionato. Vedi Funzione Mute.

C. Tasto[PLAY/STOP]

Riproduce e ferma la sequenza del pattern sequencer.

D. Pulsante [REC]

Prepara (luce rossa lampeggiante), attiva (luce rossa fissa) e disattiva la registrazione del pattern sequencer.

5. Sezione SAMPLING

A. Selettore [SAMPLING TYPE]

Imposta il tipo di campionamento

B. Tasto [INPUT SELECT]

Seleziona il tipo di sorgente da registrare

C. Tasto [SAMPLING]

Permette di preparare/impostare, attivare e disattivare il campionamento.

D. [AUDIO IN LEVEL] LED

Questo led si illumina di verde quando un segnale audio viene ricevuto dagli ingressi stereo Audio In e Mic In. Si illumina invece di rosso quando il segnale in ingresso è troppo elevato e distorce.

6. Jack AUDIO IN [☺ MIC]

Puoi collegare il microfono a collo d'oca fornito in dotazione, o altri microfoni di tipo dinamico a questo connettore. Per utilizzare questo ingresso dovrai impostare su "☺" l'interruttore presente nel pannello posteriore. Per impostare il volume di registrazione dovrai utilizzare il potenziometro GAIN della sezione AUDIO IN che trovi nel pannello posteriore.

7. Pulsanti SAMPLE STATUS

Questi tasti indicano e identificano lo stato dei 3 parametri principali del campione selezionato.

A. LOOP (Vedi capitolo "PLAY.TYPE")

B. REVERSE (Vedi capitolo "REVERSE")

C. FX SW (Vedi capitolo FX SW")

Per modificare ulteriori parametri dei samples (non elencati sopra) utilizza il tasto [EDIT] per poi selezionare mediante i tasti della tastiera il parametro sul quale intervenire. Vedi il capitolo SAMPLE PARAMETERS.

8. Pulsante [ENTER/SHIFT]

Premi questo pulsante per rendere effettive le modifiche apportate. Premendo questo tasto contemporaneamente ad un altro, accederai alla funzione SHIFT.

9. [EXIT]

Questo pulsante ferma il campionamento, o cancella un'operazione di salvataggio.

10. Main display

Mostra informazioni quali il parametro di editing selezionato, il suo valore, o eventuali messaggi.

A. Indicatore della batteria

B. Indicatore Edit

C. Global indicator

D. Nel caso vi fossero pagine o parametri multipli, i simboli "◀" "▶" stanno ad indicare che puoi accedere ad ulteriori pagine di editing.

E. Livello del segnale in ingresso nel campionatore

F, G.

Queste aree indicano il banco e il campione, oppure la pagina di editing e il parametro.

H. Corsore, Numero di banco, ecc.

11. Tasto [WRITE]

Premendolo salverai banchi, campioni, o le performance registrate nel pattern sequencer.

12. Pulsante [EDIT]

Premi questo pulsante quando vuoi modificare un parametro; il tasto si illuminerà o lampeggerà. Seleziona la pagina di editing che ospita il parametro da modificare e procedi alla modifica. Il pulsante si spegnerà se utilizzi le manopole [PARAMETER/FX CONTROL 1] o [VALUE/FX CONTROL 2] per variare il valore di un parametro ad esse assegnato.

13. Manopola [PARAMETER/FX CONTROL 1]

Se il pulsante [EDIT] o quello [WRITE] lampeggiano o si accendono

Questo potenziometro servirà a selezionare il parametro o la pagina di editing.

Quando i tasti [EDIT] e [WRITE] sono spenti

Questa manopola modificherà il parametro dell'effetto ad essa assegnato

14. Manopola [VALUE/FX CONTROL 2]

Se il pulsante [EDIT] o quello [WRITE] lampeggiano o si accendono

Questo potenziometro servirà a specificare il valore del parametro o la destinazione di salvataggio

Quando i tasti [EDIT] e [WRITE] sono spenti

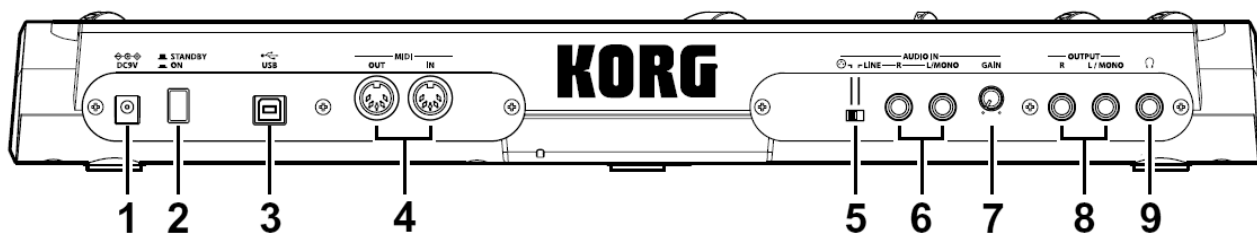
Questa manopola modificherà il parametro dell'effetto ad essa assegnato

15. Keyboard LED

Quando ti trovi in modalità Sample, premendo un tasto selezionerai il campione ad esso assegnato e il LED relativo comincerà a lampeggiare. Premendo l'ultimo tasto (nota) sulla destra della tastiera, il suo LED lampeggerà e comincerai a sentire il suono in ingresso dagli ingressi audio.

In modalità Sample, riproducendo un campione, si illuminerà il LED del tasto al quale è assegnato. In modo Keyboard, lampeggerà invece solamente il LED corrispondente al tasto sul quale il campione che stai suonando è stato salvato.

Mantenendo premuto il tasto [EDIT] e premendo contemporaneamente un tasto della tastiera sul quale trovi scritta una voce di editing, potrai arrivare velocemente alla rispettiva pagina di editing, per poter così variare il valore del parametro. Se hai premuto il tasto [EDIT], e lo stesso si è illuminato, muovendo il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] potrai scorrere tra le varie pagine di editing, le quali ti verranno indicate dal LED che si illuminerà sul tasto. Il nome del parametro selezionato lo trovi scritto sopra il tasto stesso.



1. Connettore [DC9V]

Collega qui l'adattatore di corrente fornito in dotazione. Collega prima l'adattatore al microSAMPLER, per poi collegare l'altro capo alla presa di corrente.

2. Interruttore ON/OFF

Accende e spegne lo strumento

3. Presa [USB]

Consente di collegare il microSAMPLER al tuo computer, per inviare e ricevere dati MIDI. Potrai inoltre utilizzare questo collegamento per scambiare dati e modificare parametri attraverso il software editor/librarian scaricabile dal nostro sito web. Prima di collegare lo strumento alla porta USB del tuo computer, assicurati di aver installato i driver Korg USB-MIDI, anch'essi scaricabili dal nostro sito web. Installati i driver, collega il microSAMPLER alla porta USB del tuo computer, e lancia l'applicazione INSTALL KORG USB-MIDI DEVICE per installare definitivamente i driver del microSAMPLER.

4. MIDI

Con questi connettori potrai collegarti ad altri strumenti esterni MIDI compatibili.

Porta [MIDI IN]

Riceve messaggi

Porta [MIDI OUT]

Trasmette dati MIDI

5. Interruttore AUDIO IN [/LINE]

Impostalo su "LINE" se vuoi campionare una sorgente collegata ai Jack AUDIO IN [L/MONO] e [R], oppure su "☺" se vuoi campionare il segnale audio del microfono collegato alla presa AUDIO IN [MIC] collocata sul pannello frontale.

6. AUDIO IN [L/MONO], [R] jack

Collega a questi ingressi le uscite della sorgente audio esterna che vuoi campionare. Per collegamenti mono, usa il solo ingresso "L".

7. Potenziometro AUDIO IN [GAIN]

Regola il volume del segnale ricevuto dagli ingressi AUDIO IN [L/MONO], [R] e/o AUDIO IN [MIC] jack.

8. OUTPUT [L/MONO], [R] jack

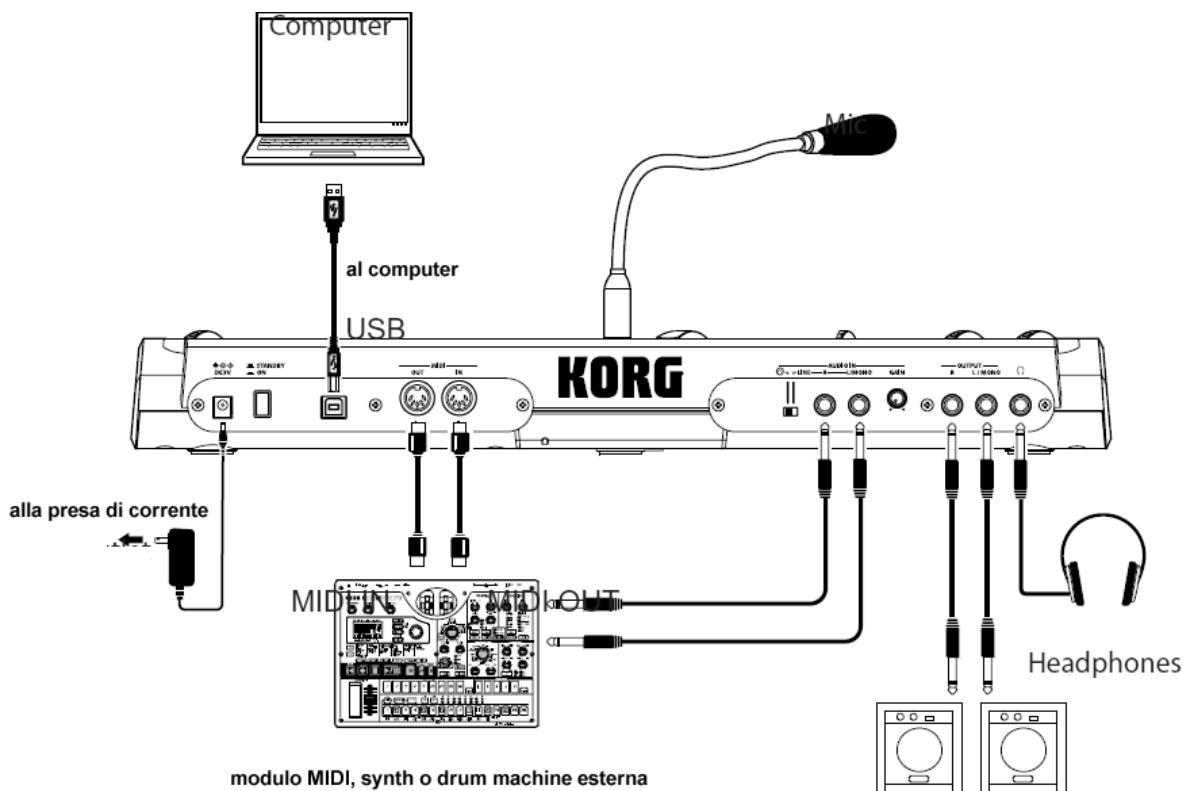
Collega queste prese Jack al tuo impianto di diffusione: amplificatore, casse amplificate, mixer, o registratore multi traccia. Per collegamenti mono, usa la sola uscita "L".

9. Headphone jack

Collega le tue cuffie a questa presa jack stereo

PREDISPOSIZIONE ALL'USO

L'illustrazione sottoriportata mostra le tipiche connessioni effettuabili con il microSAMPLER. Ricordati di spegnere lo strumento prima di procedere al collegamento. Prestare poca attenzione a questa direttiva, potrebbe danneggiare o compromettere il funzionamento del tuo impianto audio.



1. Collegare le uscite all'impianto di diffusione

Collega le uscite jack [L/MONO], [R] del microSAMPLER agli ingressi del tuo mixer, del tuo ampli, o del tuo sistema di ascolto.

Per collegamenti mono, usa la sola uscita "L".

2. Collegare una sorgente audio agli ingressi

Per campionare da una sorgente audio esterna, collega a questi ingressi AUDIO IN [L/MONO], [R] le uscite dello strumento che vuoi campionare. Assicurati poi di impostare il selettore di ingresso sulla posizione "LINE".

3. Collegamento di un microfono

Insieme al microSAMPLER viene fornito un microfono a collo d'oca, che potrai collegare direttamente alla presa AUDIO IN [MIC] sita sul pannello frontale. Per campionare la voce catturata dal microfono ricordati di impostare il selettore di ingresso su "☺". Quando scolleghi il microfono, assicurati di prenderlo per il connettore.

- ⚠ Non usare una forza eccessiva per scollegare il microfono
- ⚠ Tratta con cura il corpo snodabile del microfono
- ⚠ Presta attenzione al volume di uscita del microfono prima di collegarlo

4. Collegamenti ad altri strumenti MIDI e/o computer

Utilizza le prese MIDI per controllare attraverso la tastiera o i potenziometri del microSAMPLER eventuali apparecchiature MIDI esterne, oppure per suonare il microSAMPLER da MIDI Controller, sequencer, o altre tastiere MIDI.

Accendere lo strumento

Prima di accendere il microSAMPLER

Collegare l'alimentatore

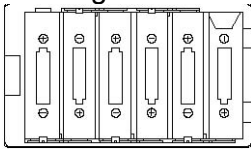
1. Assicurati che l'interruttore del microSAMPLER sia impostato su OFF.
2. Collega l'adattatore di corrente alla presa [DC9V IN] collocata nel pannello posteriore. Per evitare malfunzionamenti, utilizza solo ed esclusivamente l'adattatore di corrente incluso nella confezione.
3. Collega l'altro capo dell'adattatore AC alla presa di corrente, assicurandoti che il voltaggio della corrente sia compatibile con quanto scritto sull'adattatore stesso.

Utilizzare le batterie (alimentazione a pile)

Il microSAMPLER può essere alimentato anche a pile. Le batterie non sono incluse, dovrai acquistarle separatamente.

Installare o sostituire le batterie

1. Assicurati che l'interruttore del microSAMPLER sia impostato su OFF.
2. Togli il coperchio del vano batterie che trovi sotto il microSAMPLER.
3. Inserisci 6 pile di tipo "AA" (non incluse), assicurandoti di rispettare le polarità indicate nell'immagine sotto.



4. Chiudi il vano batterie con il suo coperchio.

Indicatore di esaurimento delle batterie

Quando le batterie si avvicinano allo stato di esaurimento, l'indicatore "🔋" si illuminerà sul display. Continuando ad utilizzare il microSAMPLER, l'indicatore comincerà a lampeggiare e si attiverà automaticamente la funzione di protezione del salvataggio (Write Protect) e non saranno più utilizzabili funzioni come il salvataggio e la selezione dei banchi. Ci raccomandiamo pertanto di sostituire le batterie il prima possibile, oppure di passare all'alimentazione di corrente. Nel caso ti trovassi in fase di editing e necessitassi di salvare le tue impostazioni, passa all'alimentazione di corrente per procedere al salvataggio. Rimuovi il prima possibile le batterie esaurite dal microSAMPLER; lasciarle installate una volta esaurite potrebbe danneggiare lo strumento o causare malfunzionamenti. Stessa cosa va effettuata nel caso in cui non utilizzassi il prodotto per molto tempo.

Accensione

Prima di accendere il microSAMPLER, assicurati che i diffusori siano spenti.

1. Porta il potenziometro volume al minimo
2. Premi il pulsante on/off per accendere il microSAMPLER. Sul display troverai indicato il nome del banco in uso. Il banco caricato è quello utilizzato per l'ultima volta prima dello spegnimento.
3. Porta al minimo il volume dell'impianto di diffusione, per poi accenderlo.
4. Imposta il potenziometro di volume del microSAMPLER ad un valore appropriato.
5. Alza il volume dell'impianto di diffusione.

Spegnimento

Una volta finito di utilizzare il prodotto, ed effettuato tutte le operazioni utili come il salvataggio, ecc., potrai spegnere lo strumento. Non spegnere mai lo strumento durante un'operazione di salvataggio, questo potrebbe compromettere i dati.

1. Abbassa il volume dell'impianto di diffusione audio, per poi spegnerlo.
2. Porta al minimo il potenziometro di volume del microSAMPLER per poi spegnerlo.

GUIDA VELOCE

Il microSAMPLER offre numerose funzioni. Per prendere familiarità con il prodotto, tutte le sue caratteristiche e modalità operative, ti consigliamo di iniziare a lavorare seguendo quanto riportato in questa sezione del manuale, la quale ti informerà in modo veloce e semplice su come riprodurre i banchi disponibili nella memoria ROM, sulle operazioni di campionamento e sull'uso del pattern sequencer. Al termine della lettura di questa guida, potrai approfondire tutte le funzioni del microSAMPLER andandoti a leggere gli altri capitoli del manuale dedicati esplicitamente ad argomenti e funzioni a te utili.

ASCOLTO DEI BANCHI PRESENTI NELLA MEMORIA ROM

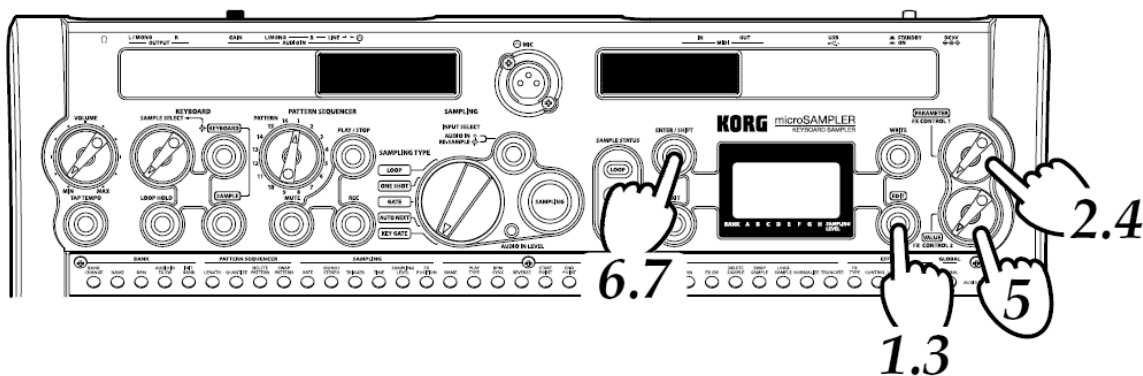
Il microSAMPLER dispone di un banco ROM in aggiunta agli 8 banchi utente (Vedi capitolo "Banchi e Memoria"). Questo banco ROM contiene campioni e sequenze pattern preset.

Caricamento dei dati dal banco ROM

Per ascoltare i campioni dovrai selezionare un banco e caricarlo, per poter così accedere ai campioni in esso disponibili. Nell'esempio a seguire vedremo come selezionare/caricare il banco ROM.

1. Premi il pulsante [EDIT], che comincerà a lampeggiare. Nel caso in cui [EDIT] non lampeggiasse, premi più volte [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Ruota il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la pagina "BANK".
3. Premi il tasto [EDIT], il quale si accenderà.
4. Ruota il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la pagina "BANK CHG".
5. Usa il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] per selezionare "TO ROM."
6. Premi il tasto [ENTER/SHIFT].
7. Quando sul display appare la scritta "SURE?," premi nuovamente il tasto [ENTER/SHIFT]. Il banco ROM verrà caricato e sul display apparirà la scritta "COMPLETE."

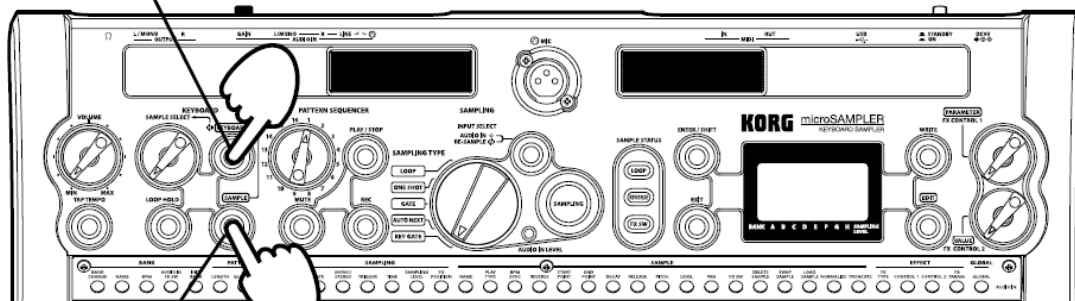
⚠ *Attenzione a non spegnere e non muovere i potenziometri e non premere alcun tasto del microSAMPLER durante il caricamento di un banco.*



Riprodurre i campioni

Il tipo di riproduzione dipenderà dalla funzionalità della tastiera selezionata. La tastiera può funzionare in due modalità diverse: Keyboard o Sample. Premi il tasto [KEYBOARD], o quello [SAMPLE] per usufruire della modalità desiderata.

Keyboard mode



Sample mode

Modalità Sample

In questo modo d'uso, i 36 tasti della tastiera funzionano in sostanza come degli interruttori per l'attivazione della riproduzione (triggering) di un campione ad essi assegnato.

1. Premi il tasto [SAMPLE] per passare al modo d'uso omonimo.
2. Premi uno dei tasti della tastiera per riprodurre il campione ad esso assegnato. Il campione verrà riprodotto con l'intonazione originale del campione stesso, e con la modalità di riproduzione decisa in fase di campionamento. Il LED del tasto si accenderà durante la riproduzione.

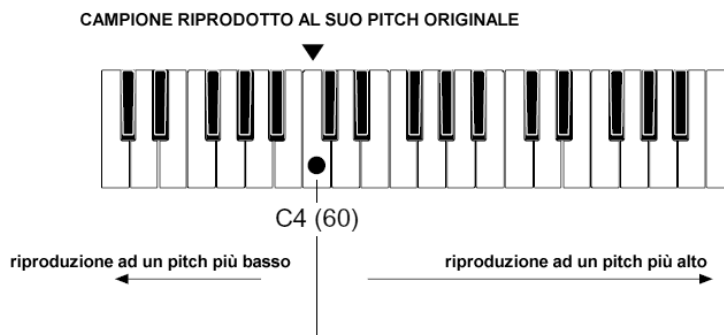
⚠ Non puoi assegnare un campione all'ultimo tasto della tastiera, dato che questo tasto è impiegato come interruttore per l'attivazione del segnale audio in ingresso. Per questo motivo, suonandolo non partirà alcun campione. *Per ulteriori info a riguardo, vedi "Sentire il suono dall'ingresso "AUDIO IN"*

Premendo un tasto senza campione assegnato

Il campione assegnato al tasto precedente verrà riprodotto con un pitch modificato con un intervallo di semitono corrispondente a quello del tasto premuto.

Modalità Keyboard

In questa modalità, il singolo campione selezionato verrà riprodotto su tutti i 37 tasti rispettando il pitch dei tasti della tastiera. Il tasto C4 riprodurrà il campione con il suo pitch originale.



1. Premi il tasto [KEYBOARD] per passare alla modalità omonima.

2. Ruota il potenziometro [SAMPLE SELECT] per selezionare uno dei campioni assegnati nella modalità sample mode. Ruotando il potenziometro [SAMPLE SELECT], vedrai lampeggiare il LED corrispondente al tasto/sample selezionato.

3. Premi i tasti della tastiera per riprodurre il campione.

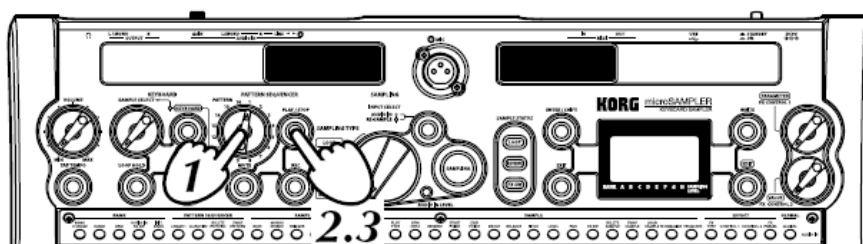
La nota/tasto C4 riprodurrà il campione nella sua intonazione originale, mentre tutti gli altri tasti lo riprodurranno rispettando l'intervallo di pitch che intercorre tra la nota C4 e il tasto suonato.

note Il LED corrispondente al campione che stai riproducendo si illuminerà. Se altri campioni sono in riproduzione attraverso il pattern sequencer, anche i LED ad essi associati si illumineranno.

note Se i tasti della tastiera sono premuti, non potrai cambiare il campione in uso nel modo Keyboard.

Riprodurre le sequenze del pattern sequencer

Il banco ROM contiene 16 sequenze pattern. Ecco come riprodurle.



1. Utilizza il potenziometro [PATTERN] per selezionare il pattern da riprodurre (1–16). Per questo esempio, selezioniamo l'1.

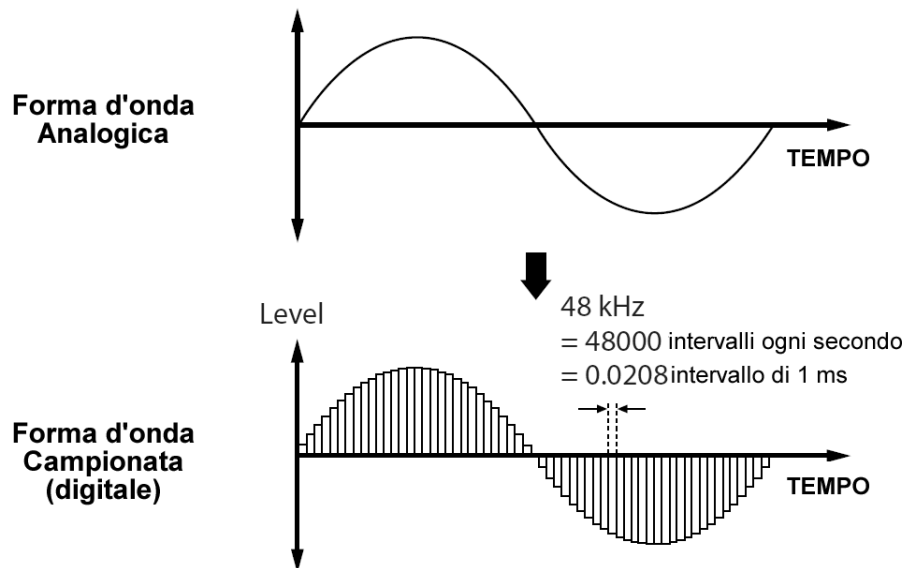
2. Premi il tasto [PLAY/STOP]; partirà l'esecuzione del pattern.

3. Premi nuovamente [PLAY/STOP] per fermare la riproduzione del pattern.

Utilizza il potenziometro [PATTERN] per selezionare/riprodurre/sentire altri pattern.

CAMPIONAMENTO

L'illustrazione a seguire mostra il processo di campionamento e come il segnale analogico in ingresso viene convertito in dati digitali rispettando intervalli regolari lungo l'asse del tempo.




Questi intervalli corrispondono al sample rate (Frequenza di campionamento). Una frequenza di campionamento pari a 48.000 Hz (48kHz) significa che per ogni secondo verranno catturate ben 48000 informazioni, in pratica l'intervallo sarà 1 secondo/48000 volte= 0.00002083 secondi circa= 0.02083 ms (millisecondi). Frequenze di campionamento più elevate permettono una miglior ricostruzione della forma d'onda originale analogica.

Che cos'è un "Campione" (Sample)

I dati catturati e allocati nella memoria vengono definiti "campioni". Il Campione contiene la forma d'onda (suono catturato) più i parametri ad esso associati per la riproduzione.

Che cos'è la sorgente (Sampling Source)

Quando si campiona una forma d'onda, il segnale proveniente dagli ingressi line o mic viene definito "Sorgente di campionamento".

 Quando campioni da un microfono, i rumori delle operazioni effettuate sul microSAMPLER (ad esempio la pressione di un tasto) potrebbero venire anch'esse registrate. Per risolvere questo possibile problema, basterà intervenire seguendo quanto descritto in TRIGGER e TRIM.

Preparazione al Campionamento

In questo esempio, spiegheremo come campionare l'uscita di uno strumento audio esterno. Prima di tutto vedremo come collegare e impostare il campionamento dalla sorgente "AUDIO IN".

1. Porta il potenziometro AUDIO IN [GAIN] al valore minimo e collega le uscite audio dello strumento da campionare agli ingressi Jack AUDIO IN [L/MONO] and [R].
2. Imposta l'interruttore [☉/LINE] del pannello posteriore su "LINE"
3. Utilizza il pulsante [INPUT SELECT] per selezionare "AUDIO IN."

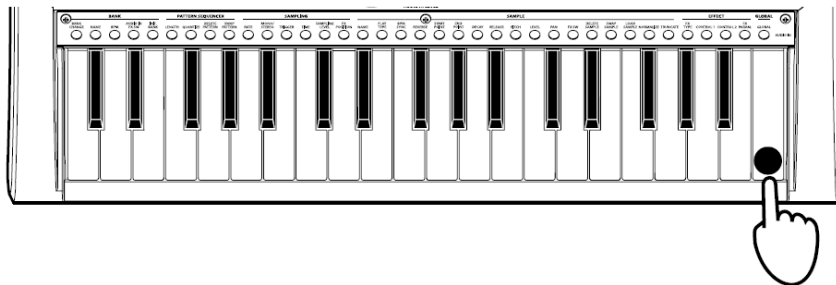
 Nel caso in cui tu volessi effettuare un ri-campionamento (vedi il capitolo dedicato) seleziona "RE-SAMPLE".

4. Regola il volume di uscita dello strumento esterno e il potenziometro AUDIO IN [GAIN] in modo tale che il LED [AUDIO IN LEVEL] non si illumini di rosso quando lo strumento esterno genera il suo massimo livello in uscita.

Ascoltare il suono in ingresso nell'Audio IN

L'ultimo tasto sulla destra della tastiera funziona come un interruttore per attivare l'ascolto in diretta del segnale audio in ingresso nel microSAMPLER. Tenendolo premuto potrai così ascoltare in tempo reale il segnale della sorgente collegata in ingresso.

1. Premi il tasto [SAMPLE] per selezionare la modalità di campionamento.
⚠ Questa funzione NON è disponibile in modo "KEYBOARD".
2. Premi l'ultimo tasto sulla destra della tastiera.



Premendo il tasto [LOOP HOLD] contemporaneamente all'ultimo tasto della tastiera, il suono ingresso sarà ascoltabile anche quando rilasciamo il tasto.

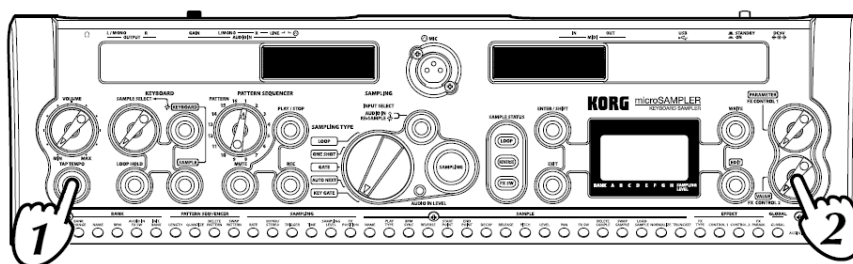
Impostare la velocità in BPM

Puoi specificare una velocità in BPM utilizzando la funzione TAP Tempo (vedi il capitolo dedicato), oppure impostandola mediante il parametro dedicato. La velocità impostata verrà salvata come tempo originale per il campione che si sta registrando.

Utilizzare la funzione Tap Tempo

Puoi specificare la velocità in BPM premendo il tasto TAP TEMPO ad intervalli regolari rispettando la velocità desiderata. Premendo più di una volta il tasto, la velocità in BPM varierà. Per una miglior accuratezza è bene premere almeno 5 volte il tasto TAP Tempo.

1. Premi il pulsante [TAP TEMPO] due o più volte. L'intervallo tra una pressione e la successiva verrà analizzata e mostrata sul display sottoforma di BPM.
2. Mentre il valore viene indicato sul display, potrai variarlo ruotando il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2].



3. Registrare un campione

Terminata la preparazione, registriamo un campione in modalità one-shot.

1. Imposta lo switch [SAMPLING TYPE] in posizione "ONE SHOT."
2. Seleziona la modalità tra Keyboard e Sample.
3. Premi il pulsante [SAMPLING].

Il tasto "SAMPLING" si illuminerà di verde, per avvisarti che ti trovi in modo "sampling set-up". Se ti trovi in modalità Keyboard, passerai automaticamente a quella Sampling. A questo punto, puoi sentire il segnale audio in ingresso per monitorarlo. Il volume dipenderà dalle impostazioni del parametro LEVEL.

4. Premi un tasto della tastiera sul quale desideri venga assegnato il campione che ti appresti a registrare. Il LED corrispondente al tasto selezionato comincerà a lampeggiare e questo tasto rappresenterà il “current sample”.

Cosa significa “current sample”?

Con “current sample” si identifica il tasto sul quale verranno svolte le operazioni di campionamento. Questo sarà il tasto premuto per ultimo in SAMPLE MODE (quello che ha il LED lampeggiante).

note Spengendo lo strumento, il “current sample” verrà posizionato di default sulla nota C4.

5. Il pulsante [EDIT] si accenderà; ora puoi impostare i valori dei parametri di campionamento. Usa il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare un parametro, quello [VALUE/FX CONTROL 2] per specificarne il valore.

note Tra i parametri di campionamento potrai impostare il sample rate, mono/stereo, il modo di riproduzione, il tempo di campionamento, il volume e il settaggio della posizione degli effetti.

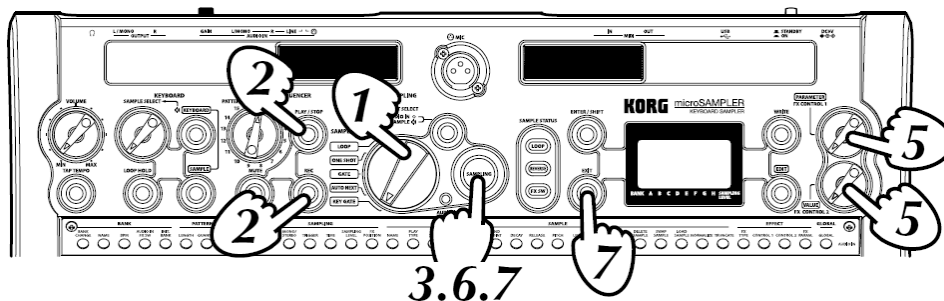
Imposta questi parametri come mostrato nella tabella sotto riportata:

Sampling parameter	Value
RATE	48K
MONO/ST	STEREO
TRIGGER	SMPL SW
TIME	2/1
LEVEL	+0.0 dB
FX POS	MST FX

! Il campionamento terminerà automaticamente come impostato nel parametro TIME. Nel caso tu volessi campionare più a lungo, varia il valore di questo parametro a tuo piacimento.

6. Premi il pulsante [SAMPLING] per avviare il campionamento. Il tasto [SAMPLING] cambierà il colore della sua illuminazione passando al rosso e il campionamento avrà inizio.

7. Il campionamento finirà automaticamente quando si esaurirà il tempo specificato, oppure potrai premere i tasti [SAMPLING], o [EXIT] per terminare il campionamento. Il tasto [SAMPLING] si spegnerà.



! Spengendo lo strumento, oppure passando ad un altro banco prima di salvare, ciò che hai appena campionato verrà perso. Per salvare il campione devi effettuare il salvataggio come spiegato nel capitolo dedicato.

Come avviare automaticamente il campionamento

Al passaggio “4” sopra-descritto, usufruite del potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per accedere al parametro TRIGGER. Utilizzate il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] per impostare un valore compreso nel range THRE 01...10, per poi premere il tasto [SAMPLING]. Il pulsante [SAMPLING] si illuminerà di arancio; il microSAMPLER passerà in modalità sample-standby, e il campionamento si avvierà automaticamente quando il segnale audio in ingresso supererà la soglia di volume impostata in precedenza.

RIPRODURRE IL CAMPIONE REGISTRATO

Ora ascoltate il campione che avete appena registrato. Per ulteriori informazioni a riguardo, fai riferimento al capitolo “*Riprodurre i campioni*”.

APPLICARE UN EFFETTO AL CAMPIONE

Il microSAMPLER dispone di ben 21 effetti differenti. Puoi selezionare uno di questi effetti ed applicarlo ai suoni/samples del microSAMPLER. Per ulteriori dettagli sugli effetti disponibili, fai riferimento alla sezione “*Parametri degli effetti*”. Gli effetti possono essere attivati/disattivati attraverso l’uso del parametro FX SW disponibili sul campione.

Utilizzo di un effetto

1. Seleziona uno dei campioni assegnati (premi un tasto della tastiera) in modalità Sample. E porta il parametro FX SW su “ON.”
2. Premi il tasto [EDIT], il quale inizierà a lampeggiare. Nel caso in cui non lampeggiasse, premilo nuovamente fino a quando comincerà a lampeggiare.
3. Ruota il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la pagina “EFFECT”.
4. Premi il tasto [EDIT] per farlo accendere (luce fissa).
5. Ruota il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per accedere alla pagina “[FX.TYPE]”.
6. Ruota il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] per selezionare l’effetto desiderato.
7. Muovi il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per scegliere un parametro da modificare nell’effetto selezionato.
8. Utilizza il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] per variare il valore del parametro.


Utilizzo dei potenziometri [PARAMETER/FX CONTROL 1] e [VALUE/FXCONTROL 2] per il controllo dei parametri degli effetti

Quando è spento il tasto [EDIT], puoi utilizzare il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL1] e quello [VALUE/FX CONTROL 2] per controllare i parametri degli effetti.

 Il parametro controllabile dipende dal tipo di effetto selezionato

Assegnare un parametro dell’effetto alle manopole [PARAMETER/FX CONTROL 1] e [VALUE/FX CONTROL 2].

Per poter controllare un parametro dell’effetto, tu dovrai assegnare ai potenziometri di controllo il parametro desiderato. Per ulteriori dettagli su come poter assegnare un parametro, fai riferimento al capitolo “Parametri degli effetti”. A seguire illustriamo la procedura per fare queste assegnazioni.

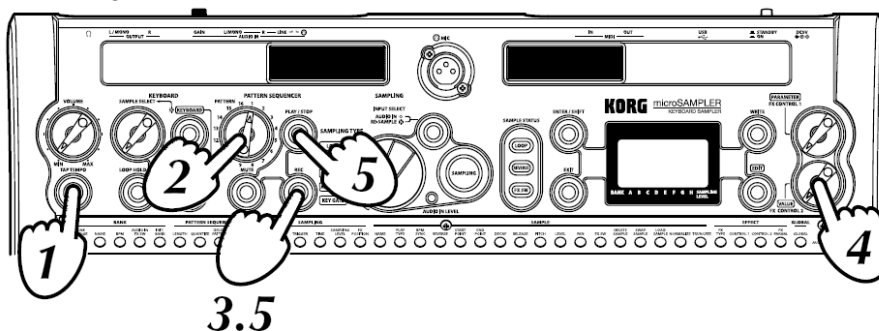
 Se [FX.TYPE] è impostato su “FX OFF,” non potrai selezionare “[CTRL-1]” tramite il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1]. Seleziona un effetto prima di continuare (Vedi il precedente capitolo “Utilizzo di un effetto”).

1. Premi il tasto [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Usa il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la pagina "EFFECT".
3. Premi [EDIT], che si illuminerà in modo fisso (non lampeggiante).
4. Con [PARAMETER/FX CONTROL 1] seleziona "[CTRL-1]."
5. Utilizza [VALUE/FX CONTROL 2] per selezionare il parametro da assegnare al potenziometro.
6. Premi [EDIT], il quale si spegnerà. Puoi ora usare il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per controllare il parametro appena assegnato.

▲ Nel caso in cui tu volessi assegnare un parametro al potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] dovrai semplicemente scegliere "[CTRL-2]" nel passaggio n°4.

IL PATTERN SEQUENCER

Il Pattern Sequencer è una funzione che registra e riproduce ciò che esegui sulla tastiera nelle modalità Keyboard o Sample mode. Per utilizzare questa funzione, dovrai prima di tutto sfruttare il Sample mode per assegnare i campioni alla tastiera.



Registrazione un pattern

Nel microSAMPLER, la registrazione viene effettuata in tempo reale in stile overdub; ciò significa che ogni qual volta tu vorrai registrare una tua performance, questa verrà aggiunta a quella/quelle registrate in precedenza nello stesso pattern. Il numero di misure (lunghezza del pattern) da te specificato verranno continuamente riprodotte in loop, e quello che farai verrà quindi registrato e aggiunto, fino a quando interromperai la registrazione. Procediamo registrando un Pattern.

1. Specifica la velocità in BPM, utilizzando il [TAP TEMPO], oppure settandola attraverso il parametro dedicato.
2. Utilizza il potenziometro [PATTERN] per la selezione del pattern (1–16) sul quale vuoi registrare.
3. Premi [REC] per passare al modo record-standby. I pulsanti [PLAY/STOP] e [REC] lampeggiano.
4. Il tasto [EDIT] si è illuminato; utilizza [PARAMETER/FX CONTROL1] e [VALUE/FX CONTROL 2] per applicare le impostazioni desiderate della tua sequenza pattern. Le impostazioni del pattern sequencer (Vedi capitolo "Registrazione un Pattern") consistono nei settaggi relativi alla lunghezza del pattern, quantizzazione, ecc.. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per la selezione del parametro e [VALUE/FX CONTROL 2] per specificarne il valore dello stesso.
5. Premi [PLAY/STOP], oppure [REC] per avviare la registrazione. Durante la registrazione/riproduzione il display mostrerà il numero di misura/quarti che ti consentiranno di avere sempre sotto controllo il punto della sequenza ove stai registrando/in riproduzione.

- ⚠ La riproduzione si potrebbe interrompere tornando all'inizio del pattern, oppure passando ad un altro pattern durante la registrazione. Potrai interrompere la registrazione prima di cambiare pattern, o di ritornare all'inizio.
- 🔧 Se lo desideri, sei libero di abilitare il metronomo durante la registrazione (Vedi capitolo "Funzioni e lista dei Parametri").

6. Premi [PLAY/STOP] per interrompere la registrazione. Invece, premendo [REC] in questo passaggio, la registrazione sarà disabilitata, ma la riproduzione del pattern continuerà.

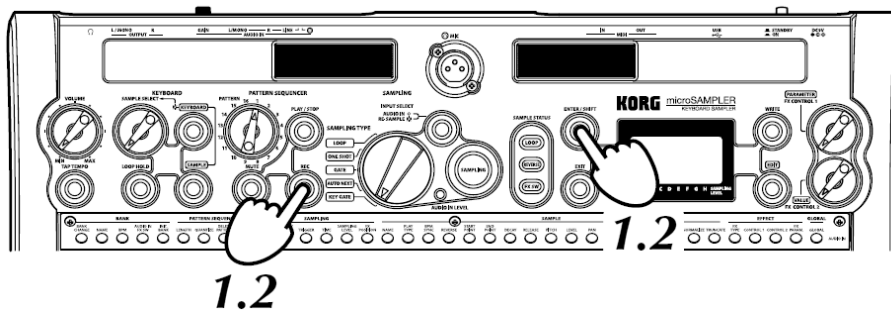
Annullare o riabilitare la registrazione di un pattern

1. Tieni premuto [ENTER/SHIFT] e premi contemporaneamente [REC]. Tornerai allo stato precedente alla registrazione (Undo).

- 🔧 Questa procedura è inutile nel caso in cui tu non avessi registrato nulla.

2. Nel caso in cui tu volessi cancellare la procedura di annullamento (REDO), ripeti nuovamente la pressione di [ENTER/SHIFT] contemporaneamente a [REC].

- 🔧 Il vantaggio di questa funzione, sta nel fatto che potrai facilmente comparare l'ultima registrazione aggiunta al pattern, con il pattern allo stato precedente.



Selezione e riproduzione di un Pattern

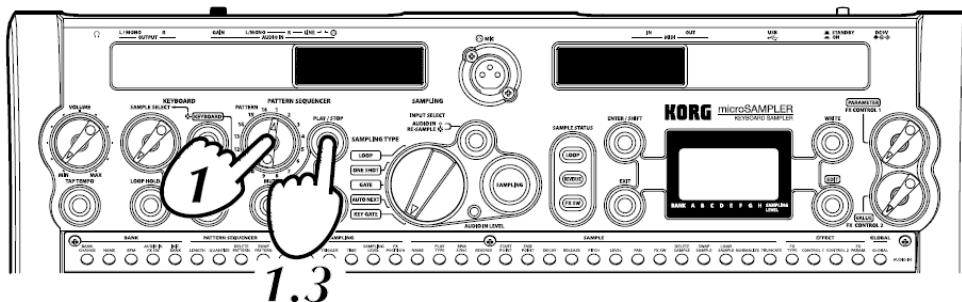
1. Con il potenziometro [PATTERN] procedi alla selezione del pattern desiderato (1–16).

2. Premi [PLAY/STOP] per riprodurre il pattern.

- 🔧 Puoi specificare il momento in cui il pattern dovrà cambiare una volta che passerai ad un altro pattern durante la riproduzione (Vedi capitolo "PTRN CHG (Pattern change)")

- 🔧 Se vuoi riprodurre un pattern dall'inizio, mantieni premuto [ENTER/SHIFT] per poi premere contemporaneamente il tasto [PLAY/STOP].

3. Premendo [PLAY/STOP] fermerai la riproduzione del pattern.




Manuale d'uso

Ogni banco dispone di un parametro per la regolazione della velocità in BPM, 16 sequenze pattern, 36 campioni e relative impostazioni dei parametri e degli effetti. microSAMPLER fornisce 8 banchi utente utilizzabili per il salvataggio delle tue impostazioni e dei tuoi campioni.

Contenuto di un Banco

Tempo	—
Pattern Sequence Data	16 patterns
Sample Data	36 samples
Sample Parameter	36 sets
Audio in FX SW	1 setting
FX Parameter	1 set

 Puoi utilizzare un solo banco per volta.

Procedure di base

Ecco come applicare modifiche basilari come il passaggio/caricamento ad/di un altro banco (BANK CHG), la modifica del nome del banco (BANK.NAME) e della velocità in BPM (Tempo).



1. Premi il tasto [EDIT] fino a farlo lampeggiare.
2. Utilizza il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la pagina "BANK".
3. Premi [EDIT] per farlo illuminare (luce rossa fissa).
4. Usa il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare il parametro desiderato per il banco, e quello [VALUE/FX CONTROL 2] per modificarne il valore. Per cambiare il banco (BANK CHG) o inizializzare (INIT.BANK) il contenuto di un banco, procedi come descritto a seguire.
5. Premi [ENTER/SHIFT].
6. Quando sul display ti appare la scritta "SURE?", premi nuovamente il tasto [ENTER/SHIFT]. Se decidi di non eseguire l'operazione, premi [EXIT] per tornare al 4° passaggio.

Parametri di un Banco

BANK CHG (Cambio di banco): [da A...H, a ROM]

Ecco come cambiare un banco.

Completato il caricamento di un nuovo banco, sul display comparirà la scritta "COMPLETE", per poi tornare alla schermata precedente al cambio di banco.

-  **Attenzione:** NON spegnere, non muovere i potenziometri e non premere alcun tasto del microSAMPLER durante il caricamento di un banco.
-  Se hai modificato il contenuto di un banco senza però salvarlo, spegnendo lo strumento, o cambiando banco queste modifiche andranno perse. Per mantenere le modifiche effettuate, ti consigliamo di salvarle seguendo quanto scritto nel capitolo "Salvataggio".

BANK.NAME (Nome del banco)

Puoi assegnare un nome ad ogni banco.


Al passo "4" delle procedure di base, usa il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la lettera da modificare e cerca mediante il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] quella da te desiderata.

BPM: [20.0/300.0]

Parametro utile ad impostare la velocità in BPM del banco. Puoi utilizzare anche la funzione TAP Tempo.

AUDIO IN FX SW: [OFF/ON]


Questo parametro serve ad attivare/disattivare l'applicazione dell'effetto sulla sorgente audio collegata all'ingresso del microSAMPLER.

 *Se stai campionando con la funzione FX POS impostata su "AUDIO IN", l'effetto verrà applicato all'AUDIO IN come da settaggi.*

INIT.BANK

Con questo parametro potrai inizializzare il banco selezionato.

Il banco verrà resettato allo stato iniziale e sul display apparirà la scritta "COMPLETE."

 *Se decidi di annullare l'inizializzazione, premi [EXIT].*

Campionamento (SAMPLING)


In questa sezione del manuale trattiamo ciò che concerne il campionamento, dalla sorgente al processo di cattura. Il suono campionato verrà assegnato ad uno dei tasti (C3/B5) da te specificati.

1. Numero di campioni riproducibili contemporaneamente

Il microSAMPLER è in grado di riprodurre contemporaneamente fino a 14 campioni. Ogni campione al quale è stato applicato il Time Stretch (BPM SYNCH: "TIME.STRC") raddoppierà il proprio peso sulla polifonia. Quindi, possiamo dire che da una polifonia di 14 campioni riproducibili, questa scende a 7 quando viene utilizzato il Time Stretch.

2. Tempo Massimo di campionamento

Il tempo massimo di campionamento disponibile nel microSAMPLER's varia in relazione alla stereofonia dei campioni catturati. Nel caso in cui i campioni registrati, o caricati mediante l'editor fossero tutti mono, la disponibilità di memoria è traducibile in circa 160 secondi (2 minuti e mezzo circa) per ciascun banco.

 Puoi usufruire del parametro TIME per verificare il tempo ancora a tua disposizione.

3. Selezione del tipo di campionamento

Nel microSAMPLER puoi scegliere una delle 5 tipologie di campionamento disponibili mediante il commutatore [SAMPLING TYPE].


Tipo di Campionamento	Descrizione
LOOP	Questa è la modalità ideale per campionare intere frasi, loop, o groove. Per un migliore risultato e per un uso immediato, assicurati di impostare il valore in BPM seguendo la velocità della sorgente audio.
ONE SHOT	Il modo migliore per campionare effetti, hit e altri suoni one-shot. Il campione verrà riprodotto fino alla fine anche se rilascerai il tasto.
GATE	Il metodo tradizionale di campionamento per gli strumenti. La riproduzione del campione viene infatti gestita completamente dalla tastiera, dal suo attacco (pressione del tasto), alla sua fine (rilascio del tasto).
AUTO NEXT	Questa tipologia di sampling consente di campionare e mappare automaticamente i campioni in sequenza sulla tastiera. La durata (TIME) del campionamento, o il livello impostato per la soglia (TRIGGER) determineranno l'inizio di ogni campione. Per ottenere il meglio, assicurati di impostare il valore in BPM seguendo la velocità della sorgente audio.
KEY GATE	Questa è la modalità più intuitiva. Premendo un tasto della tastiera, il campionamento avrà inizio e il campione registrato verrà assegnato sul tasto stesso. Per interrompere il campionamento rilascia semplicemente il tasto.

Impostare i parametri di campionamento

Trattiamo ora l'impostazione di parametri quali sampling rate, monaural/stereo, modalità di avvio della registrazione, tempo di campionamento, volume e posizionamento degli effetti.

1. Premi [SAMPLING], che emetterà una luce verde lampeggiante per segnalare l'accesso alla modalità di impostazione.

2. Usa il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare il parametro desiderato e quello [VALUE/FX CONTROL 2] per variarne il parametro.

 I parametri di campionamento sono inoltre modificabili dalla pagina [EDIT] "SAMPLING".

RATE: [48K, 24K, 12K, 6K]

Specifica la frequenza di campionamento: valori elevati corrispondono ad una migliore qualità/fedeltà di campionamento.

MONO/ST: MONO/STEREO]

Questo parametro è inoltre soggetto alle impostazioni dell’AUDIO IN e del selettore AUDIO IN [☺ /LINE].

Quando il tasto [INPUT SELECT] indica “AUDIO IN”

Global [AUDIO IN]	[☺ /LINE] switch	The sound that's sampled		
		MONO	STEREO	
			L	R
L/MONO	LINE	[L/MONO]	[L/MONO]	[L/MONO]
L/MONO	☺	[☺ MIC]	[☺ MIC]	[☺ MIC]
STEREO	LINE	[L] + [R]	[L/MONO]	[R]
STEREO	☺	[☺ MIC]	[☺ MIC]	[☺ MIC]

Quando il pulsante [INPUT SELECT] segnala RE-SAMPLE

- **MONO:** l’uscita stereo verrà miscelata in un segnale mono e campionata.
 - **STEREO:** Campionamento stereo.
- ⚠ Non potrai variare il parametro stereo/mono in seguito, dovrai quindi specificarlo in fase campionamento.

TRIGGER: [SMPL SW, NOTE ON, THRE 01...10, KEY GATE]

Impostazione della modalità di avvio del campionamento.

SMPL SW (Sampling SW)

Nel modo sampling-setup premi [SAMPLING] per avviare il campionamento.

NOTE ON

Nel modo sampling-setup premi [SAMPLING] per passare al modo sampling-standby; il campionamento verrà avviato automaticamente quando premerai un tasto della tastiera.

THRE 01/10 (Threshold 1/10)

Nel modo sampling-setup premi [SAMPLING] per passare al modo sampling-standby; il campionamento si avvierà automaticamente quando il segnale audio supererà la soglia di volume pre-impostata (**THRE 01/10**). Questa modalità è preferibile quando campioni da un altro strumento che stai suonando, oppure quando vuoi evitare di campionare i rumori delle operazioni effettuate sul microSAMPLER (ad esempio la pressione di un tasto).

note Quando sei in modalità sampling-standby, il cursore lampeggerà momentaneamente quando il segnale audio supererà la soglia impostata.

KEY GATE

Questo parametro viene automaticamente specificato quando scegli tipo di campionamento omonimo.

note Se invece hai selezionato “AUTO NEXT,” non potrai applicare impostazioni differenti da THRE 01/10.

TIME (Sampling Time): [da 1/64, a 8/1, da 0.1, a 159.7 sec (48kHz)]

Con questo parametro puoi decidere la lunghezza del campione. I valori [1/64 - 8/1] rispettano la divisione ritmico/metrica usando come riferimento il valore in BPM impostato. Mentre i valori compresi tra [0.1 e 159.7] sono espressi in secondi. Per le tipologie di campionamento Loop e Auto Next, prima di procedere al campionamento, assicurati di impostare il valore in BPM della sorgente che andrai a registrare. All’accensione, sul display viene visualizzato il tempo di campionamento disponibile.

LEVEL (Sampling Level): [-INF dB...+12.0 dB]

Con questo parametro possiamo intervenire per variare il volume di campionamento, regolandolo in modo tale che non venga mai visualizzato l’indicatore di clip.

FX POS (Fx Position): [MST FX, AUDIO IN]


Specifica la posizione dell'effetto in fase di campionamento.

MST FX (Master FX)

Seleziona questa voce, nel caso in cui tu volessi ricampionare applicando l'effetto a ciò che suoni con il microSAMPLER.


AUDIO IN

Selezionalo quando vuoi applicare un effetto su una sorgente esterna in fase di campionamento. Questa configurazione dell'effetto è disponibile solo quando ti trovi in sampling-setup, sampling-standby e durante il campionamento. Scegliendo l'impostazione "AUDIO IN" dovrai programmare i parametri degli effetti dal modo sampling-setup.

 Quando il parametro FX POS è impostato su "AUDIO IN", l'effetto potrebbe interrompersi entrando in modalità sampling-setup; stessa cosa potrebbe accadere variando il settaggio FX POS mentre ci troviamo nel modo sampling-setup.


Campionare nei modi Loop, One Shot, o Gate

1. Utilizza il commutatore [SAMPLING TYPE] per selezionare "LOOP," "ONE SHOT," o "GATE."
2. Seleziona la sorgente da campionare con il pulsante [INPUT SELECT].
3. Premi [SAMPLING], il quale emetterà una luce verde lampeggiante per segnalarti che ti trovi in modo sampling-setup.
4. Imposta i parametri di campionamento come descritto nelle precedenti pagine di questo manuale.

 Impostando i BPM per specificare il tempo della sorgente che stai per campionare, potrai specificare la lunghezza del campione in valori ritmici e di conseguenza riprodurre il campione registrato sincronizzato alla velocità in BPM impostata nel microSAMPLER (BPM SYNC).

5. Premi il tasto della tastiera sul quale vuoi assegnare il campione. Il LED corrispondente si illuminerà.

6. Premi [SAMPLING] il quale lampeggerà (luce verde). Il campionamento si avvierà in base a ciò che hai impostato nei parametri TRIGGER e il tasto [SAMPLING] si illuminerà di rosso.

 Quando TRIGGER è impostato su "NOTE ON" o "THRE 01/10," il tasto [SAMPLING] emetterà una luce arancione lampeggiante (modo sampling-standby). A questo punto, il campionamento avrà inizio rispettando le impostazioni TRIGGER. L'avvio del campionamento viene confermato dal tasto [SAMPLING] che si illuminerà di rosso.

7. Quando la durata da te specifica viene superata (SAMPLING TIME), il campionamento si interromperà automaticamente. Se lo desideri, per fermare in anticipo il campionamento puoi premere [SAMPLING], oppure [EXIT].

Campionando in modo AUTO NEXT

I parametri di campionamento vengono automaticamente impostati dal modo "AUTO NEXT".

Sample parameter	Automatically-set value
PLAY.TYPE (p.28)	LOOP OFF
DECAY (p.29)	127
RELEASE (p.29)	127

1. Utilizza lo switch [SAMPLING TYPE] per selezionare "AUTO NEXT."
2. Premi il tasto [INPUT SELECT] per selezionare "AUDIO IN."
3. Premi [SAMPLING], il quale emetterà una luce verde lampeggiante per segnalarti che ti trovi in modo sampling-setup.
4. Imposta i parametri di campionamento come descritto in precedenza.
5. Premi il tasto della tastiera sul quale vuoi assegnare il campione. Il LED corrispondente al tasto si illuminerà.

Selezionare più tasti

La modalità "AUTO NEXT" permette di selezionare più tasti sui quali assegnare i campioni. Premi ogni tasto sul quale vuoi assegnare i campioni che andrai a registrare. Premendo ulteriormente un tasto già selezionato, il LED corrispondente si spegnerà e il tasto verrà rimosso dal gruppo di tasti sui quali verranno collocati i campioni.

6. Terminata l'impostazione dei parametri, premi [SAMPLING]. Il tasto [SAMPLING] emetterà una luce arancione lampeggiante e il microSAMPLER attenderà un segnale in ingresso. Quando il volume in ingresso oltrepasserà la soglia impostata nel parametro TRIGGER il campionamento avrà inizio.

Selezionando più tasti

Se nel precedente passaggio hai armato più tasti, il campionamento avrà inizio sul primo tasto selezionato partendo da sinistra. Quando il tempo specificato (TIME) si esaurirà, il campionamento sul primo tasto finirà, per poi riavviarsi automaticamente sul tasto successivo appena il segnale oltrepasserà nuovamente la soglia impostata. Quando la procedura di campionamento ha esaurito tutti i tasti precedentemente armati (arrivando quindi a coprire anche l'ultimo tasto impostato sulla destra), il successivo campione andrà ad impegnare il primo tasto impostato sulla sinistra.

7. Per fermare il campionamento puoi premere [SAMPLING], oppure [EXIT]. La procedura di campionamento si interromperà e il pulsante [SAMPLING] si spegnerà.


Campionando in modo Key Gate

Parametri di campionamento impostati automaticamente nel modo "KEY GATE"

Parametro	Valore impostato automaticamente
PLAY.TYPE	LOOP OFF
DECAY	127
RELEASE	0

1. Imposta [SAMPLING TYPE] su "KEY GATE."

2. Premi [INPUT SELECT] per selezionare l'AUDIO IN.

 *Per utilizzare il "KEY GATE" su una performance suonata dal microSAMPLER fai riferimento al capitolo "Resampling".*

3. Premi [SAMPLING], il quale emetterà una luce verde lampeggiante per segnalarti che ti trovi in modo sampling-setup.

4. Imposta i parametri di campionamento e premi [SAMPLING]. Per indicare il passaggio al sampling-mode, il tasto emetterà una luce arancione lampeggiante.

5. Premi il tasto sul quale vuoi assegnare il campione, e il campionamento avrà inizio. Mentre premi il tasto, il LED corrispondente e il tasto [SAMPLING] si illumineranno di rosso. Se hai specificato un tempo di campionamento, il campione terminerà automaticamente al suo scadere e il microSAMPLER passerà al modo sampling-standby. Stessa cosa accadrà se rilascerai il tasto prima che il tempo specificato finisca.

6. Premi [SAMPLING] o [EXIT] per terminare il campionamento.

Resampling

Il Resampling è il processo di campionamento diretto di ciò che il microSAMPLER riproduce. Ricampionando, puoi quindi creare un campione (sample) miscelando più campioni insieme, oppure campionare un suono riprodotto e modificato/effettato dal microSAMPLER.

note Il parametro di campionamento "LEVEL" di un campione "resampled" sarà impostato automaticamente a "+12.0 dB".

Resampling di una performance del microSAMPLER

1. Imposta il tipo di campionamento desiderato con [SAMPLING TYPE].
2. Utilizza [INPUT SELECT] per selezionare "RE-SAMPLE", il LED si accenderà.
3. Premi [SAMPLING]. Il tasto "SAMPLING" si illuminerà di verde, per avvisarti che ti trovi nel modo "sampling set-up". Se la tastiera sta operando in modalità Keyboard, questa passerà automaticamente al modo Sample.
4. Seleziona, premendolo, il tasto al quale vuoi assegnare il sample.
note Dato che devi utilizzare la tastiera del microSAMPLER per assegnare/attivare il tasto sul quale vorrai assegnare il campione, il ricampionamento con "KEY GATE" implica di conseguenza che tu debba utilizzare il pattern sequencer o uno strumento MIDI esterno per riprodurre il campione.
5. Applica le modifiche ai parametri di campionamento.
6. Terminata la programmazione dei parametri, premi [SAMPLING] che lampeggerà (luce arancione) per segnalarti il passaggio al modo sampling-standby. Ora, consigliamo di impostare il parametro di campionamento TRIGGER su "NOTE ON", per far partire automaticamente il campionamento quando premi un tasto della tastiera.
7. Avviato il campionamento come da impostazioni assegnate, il tasto [SAMPLING] si illuminerà di rosso mentre il LED corrispondente al tasto della tastiera passerà da lampeggiante ad una luce fissa rossa.
8. Per interrompere il campionamento, premi [SAMPLING], oppure [EXIT]. Il campionamento si fermerà, e il LED del tasto sul quale il campione è stato collocato lampeggerà.

Riprodurre un campione

Nel microSAMPLER, utilizzerai la tastiera per riprodurre i campioni. La tastiera opera in due differenti modalità: SAMPLE e KEYBOARD. Per una descrizione di questi modi, vedi il capitolo "Riprodurre i campioni".

1. Riproduzione in Loop

Se il campione è stato registrato attivando il parametro LOOP ON in fase di campionamento, con la funzione che andiamo ora ad illustrare, lo stesso verrà continuamente riprodotto anche se rilasci il tasto della tastiera.

1. Premi [LOOP HOLD], e contemporaneamente il tasto sul quale è disponibile un campione registrato in LOOP ON. Il campione verrà riprodotto continuamente anche se togli il dito dal tasto.
2. Per annullare la funzione LOOP HOLD, quindi fermare la riproduzione, premi nuovamente il tasto omonimo.

Funzione LOOP HOLD su più campioni

Agisci come sopra descritto anche più volte per ogni campione che vuoi riprodurre in LOOP HOLD, oppure premi contemporaneamente più tasti insieme al tasto LOOP HOLD.

Annullare lo stato LOOP HOLD

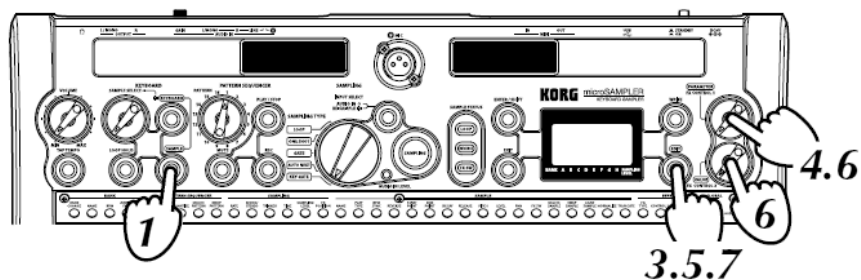
Quando questa funzione è attiva su più campioni, e per caso tu volessi annullarla solo su uno, o alcuni di essi procedi così: mantieni premuto il tasto LOOP HOLD e premi il tasto/i tasti sul/sui quale/i la vuoi disabilitare.

EDITING DEL CAMPIONE

Puoi modificare ogni singolo campione in più modi, variandone, ad esempio, il modo di riproduzione. In questa sezione illustriamo come modificare i vari parametri disponibili sui campioni e come ogni parametro influisce sul suono.

Procedura

1. Premi [SAMPLE]. Il microSAMPLER passerà al modo Sample.
2. Premi il tasto sul quale è assegnato il campione che vuoi editare. Il LED corrispondente comincerà a lampeggiare. Questo tasto diverrà il "campione attuale".
note Se il microSAMPLER è in modalità Keyboard, il campione selezionato attraverso la manopola [SAMPLE SELECT] diverrà quello editabile.
3. Premi [EDIT] fino a quando lampeggerà.
4. Utilizza il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per accedere alla pagina "SAMPLE".
5. Premi [EDIT] che si illuminerà di rosso. Ora sei in modo SAMPLE EDIT, per poter così modificare i vari parametri. Seleziona il campione da modificare.
6. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare il parametro dalla lista di quelli disponibili e [VALUE/FX CONTROL 2] per modificarne il valore.
7. Terminato l'editing, premi [EDIT], il quale si spegnerà.



Parametri dei Campioni

SMPL.NAME (Nome del campione)

Qui potrai dare un nome al campione. Utilizza il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare la lettera da modificare, e usa [VALUE/FX CONTROL 2] per cambiarla.

PLAY.TYPE: [LOOP OFF, LOOP ON]

Qui possiamo specificare se far terminare, oppure far ripartire dall'inizio il campione una volta che lo stesso arriva al suo punto finale.

note Per variare questa impostazione potrai altresì impiegare il tasto [LOOP].

note Quando riproduci un campione registrato in [ONE SHOT] sample type e [PLAY.TYPE] sono impostati su [LOOP OFF], il campione verrà riprodotto fino alla fine per una sola volta. Quando il [PLAY.TYPE] è impostato su [LOOP ON], il campione continuerà ad essere riprodotto ciclicamente fino a quando rilascerai il tasto. Lasciando il tasto, il campione si fermerà immediatamente.

LOOP OFF

Il campione viene riprodotto fino al suo punto di fine (riproduzione one-shot).

LOOP ON

Arrivato al punto di fine, la riproduzione continuerà ripartendo dal punto di inizio del campione.

BPM SYNC: [SYNC OFF, TIME.STRC, PITCH.CHG]

In questa voce di editing potrai decidere se riprodurre il campione alla velocità in BPM impostata per il Banco, oppure alla sua velocità originale.

SYNC OFF

Il campione non viene sincronizzato e viene riprodotto alla velocità in BPM originale.

TIME.STRC: (Time Stretch)

Utilizza questa impostazione per riprodurre il campione alla velocità in BPM del banco senza variarne l'intonazione. Ricordati che questa funzione dimezza la polifonia.

PITCH.CHG: (Cambio di intonazione)

Questa impostazione fa sì che il campione si sincronizzi alla velocità in BPM variandone il pitch. Nel modo Keyboard, ogni tasto farà riferimento al campione assegnato al tasto C4, così questo parametro non avrà effetto.

REVERSE: [OFF, ON]

Quando selezioniamo "ON", il campione viene riprodotto al contrario. Questo parametro è variabile anche in tempo reale.

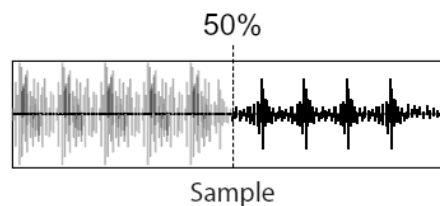
note Questa funzione è accessibile anche dal tasto [REVERSE].

ST POINT (Start Point)

Questo parametro serve a variare il punto d'inizio di un campione. Nel microSAMPLER potrai decidere se variarlo in valori percentuali (%), numerici, oppure ritmici.

In Percentuale: [000/100%]

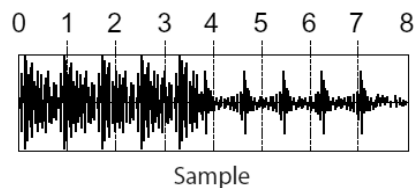
Puoi specificare il punto di partenza con un valore in percentuale della sua lunghezza totale. Ad esempio, impostando "50%", la riproduzione partirà dalla metà del campione, come mostrato a seguire.



In numero di Beat [000/568 BEAT]

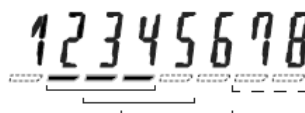
Puoi specificare il punto di partenza di un campione in beat.

■ Se stai usando un campione da 8 beat a 120 BPM



Valori Numerici

Questo valore è impostabile agendo su gruppi da 3 cifre. Ogni gruppo è selezionabile mediante il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1], per poi essere modificato attraverso il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2]. Il gruppo da tre cifre selezionato è evidenziato da una barra sottostante.



note Le ultime due cifre sono eventualmente modificabili in modo indipendente come un ulteriore gruppo.

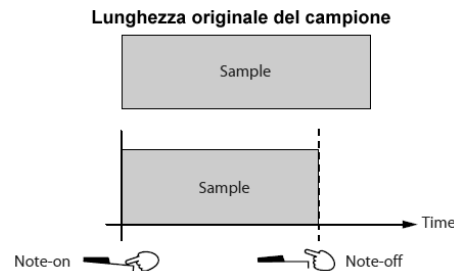
END.POINT

Qui possiamo variare il punto di fine del campione come visto in precedenza per lo "START POINT".

DECAY: [0/127]

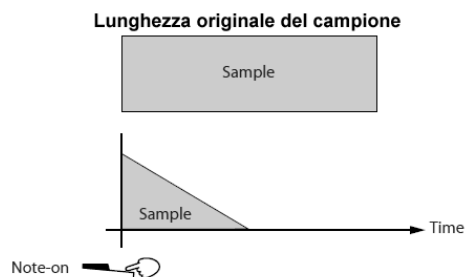
Con questo parametro possiamo specificare il decadimento del campione. Quando il DECAY ha un valore differente da 127, il volume si attenerà mano a mano in base ai settaggi di loop. Ad esempio, con i parametri descritti a seguire, il campione cambierà come da illustrazione.

■ **Impostazioni: DECAY = "127," RELEASE = "0"**



Quando il parametro DECAY ha un valore di "127," il volume non si attenerà fino a quando non rilascerai il tasto. Ad esempio:

■ **Impostazioni: DECAY = "64," RELEASE = "0"**



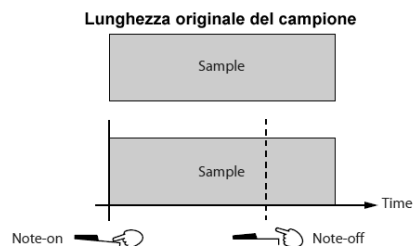
Quando il DECAY viene impostato su valori inferiori a "126", il volume si attenerà anche se continui a mantenere premuto il tasto.

RELEASE: [0/127]

Il classico parametro di rilascio, che serve a decidere se e quanto il suono dovrà durare una volta che si rilascia il tasto della tastiera utilizzato per riprodurlo.

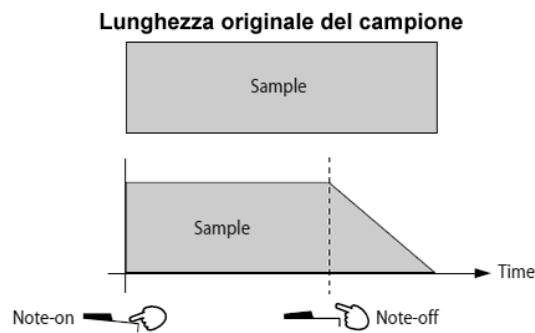
Quando **PLAY.TYPE** è configurato in "LOOP OFF" (in un campione one-shot)

■ **Impostazioni: DECAY = "127," RELEASE = "127"**



Il RELEASE è impostato a "127" e questo significa che il campione verrà riprodotto fino alla sua fine anche se si lascia il tasto delle tastiera.

■ Impostazioni: DECAY = “127,” RELEASE = “64”



note Se il `PLAY.TYPE` si trova su “LOOP ON,” il parametro `RELEASE` è influente.

SEMITONE [-24/+24]

Con questo parametro si modifica l’intonazione del campione in step di semitoni (100 cents).

note Se il parametro `BPM SYNC` è impostato su “`TIME.STRC`” le modifiche apportate ai parametri `TUNE` e `SEMITONE` saranno applicate.

⚠ Quando `BPM SYNC` è impostato su “`PITCH.CHG`” non potrai utilizzare questo parametro.

TUNE: [-24/+24]

Parametro ideale per apportare leggere modifiche di intonazione in centesimo di semitono.

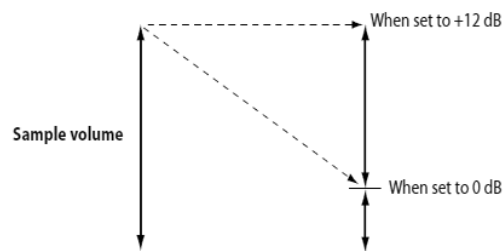
note Se il parametro `BPM SYNC` è impostato su “`TIME.STRC`” le modifiche apportate ai parametri `TUNE` e `SEMITONE` saranno applicate.

⚠ Quando `BPM SYNC` è impostato su “`PITCH.CHG`” non potrai utilizzare questo parametro.

LEVEL: INF dB/+12.0 dB]

Parametro per specificare il volume di riproduzione. Il `microSAMPLER` è stato progettato con un margine di 12dB relativo alla sua massima ampiezza, questo riduce l’eventualità che si verifichino possibili distorsioni indesiderate. Impostando questo parametro a “+12dB” il campione verrà riprodotto senza questo margine, al suo volume originale.

■ Quando `VEL INT` è impostata su “+0”



Per i campioni registrati attraverso l’ingresso `Audio In`, il parametro `LEVEL` viene automaticamente impostato a “0 dB.” Per i campioni registrati in `RESAMPLE` il parametro `LEVEL` sarà automaticamente settato su “+12 dB” per compensare il margine interno dello strumento. Se l’ampiezza del campione è vicina al suo massimo valore, impostando il parametro `LEVEL` su “+12 dB” è possibile che si verifichino delle distorsioni, soprattutto suonando più campioni contemporaneamente.

VEL INT: (Intensità dinamica): [-63/+63]

Questo parametro specifica come la dinamica utilizzata nel suonare il tasto influenzerà il volume del campione. Impostando valori elevati si otterrà quindi un effetto più importante sul volume di uscita.

PAN: [L63-CNT-R63]

Serve per posizionare il campione in un punto specifico del panorama stereo.

FX SW: [OFF/ON]

Specifica se l'effetto è attivato sul campione selezionato ed eventualmente ce ne consente l'attivazione/disattivazione. Per lo stesso scopo puoi utilizzare il pulsante [FX SW] dedicato.

ORIG BPM (Original BPM)

Qui viene indicata la velocità in BPM originale impostata all'atto della registrazione del campione.

ORIG.RATE (Original Rate)

Qui viene indicato il Sample Rate del campione, rappresenta quindi la frequenza di campionamento utilizzata per campionare la sorgente.

DELETE SAMPLE**DEL SMPL: [DEST ALL, DEST 01...36]**

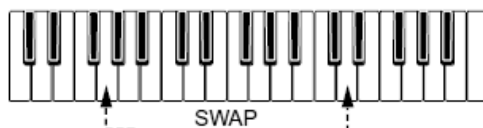
Qui potrai eliminare eventuali campioni indesiderati dal banco in uso.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SAMPLE".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "DELSMPL".
5. Seleziona mediante il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] il campione che vuoi eliminare. Puoi scegliere "DEST ALL", oppure "DEST da 1, a 36." Il primo, "ALL", serve ovviamente a cancellare tutti i sample del banco.
6. Premi [ENTER/SHIFT].
7. Quando sul display appare la scritta "SURE?," premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "5". Terminata l'eliminazione sul display apparirà la scritta "COMPLETE."

SWAP SAMPLE**SWAP.SMPL: [DEST 01/36]**

Con questa funzione puoi spostare un campione su un altro tasto della tastiera da te specificato.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SAMPLE".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SWAP.SMPL".
5. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona il numero del campione da sostituire con quello attualmente selezionato.
6. Premi [ENTER/SHIFT].
7. Quando sul display appare la scritta "SURE?," premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "5". Terminata l'eliminazione sul display apparirà la scritta "COMPLETE."




LOAD SAMPLE

LOAD.SMPL: [FROM.BNK.A...H, R (ROM)]


LOAD.SMPL: [FROM.S.AL, S.01...S.36]


Puoi caricare uno o più campioni da un altro banco.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SAMPLE".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "LOAD.SMPL".
5. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona il banco che contiene il campione da caricare.
6. Premi [ENTER/SHIFT].
 -  Nel caso in cui il banco selezionato non contenesse alcun campione, sul display comparirà la scritta "ERROR.NOSAMPLE". Premi [EXIT] per tornare al passaggio "5".
7. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona il campione da caricare.

FROM S.AL: Seleziona tutti i campioni.

FROM S.01/S.36: seleziona uno dei 36 campioni eventualmente disponibili.

-  Se davanti al numero selezionato compare il simbolo "*" anziché la classica "S", questo significa che non è disponibile nessun campione.
8. Premi [ENTER/SHIFT].
9. Quando sul display appare la scritta "SURE?," premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "7". Terminato il caricamento del campione sul display apparirà la scritta "COMPLETE."

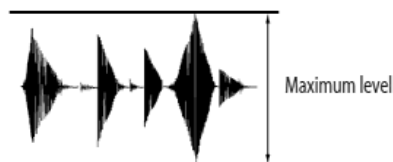
 *Attenzione a non spegnere e non muovere i potenziometri e non premere alcun tasto del microSAMPLER durante il caricamento.*


NORMALIZE

NORMALIZ (Normalizzazione): [-6...+6 dB]

Questa funzione permette di aumentare al Massimo il volume del campione, senza incappare in spiacevoli distorsioni.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SAMPLE".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "NORMALIZ".
5. Per specificare il guadagno usa il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2].
6. Premi il tasto [ENTER/SHIFT].
7. Quando sul display appare la scritta "SURE?," premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "5". Terminata la normalizzazione del campione, sul display apparirà la scritta "COMPLETE."



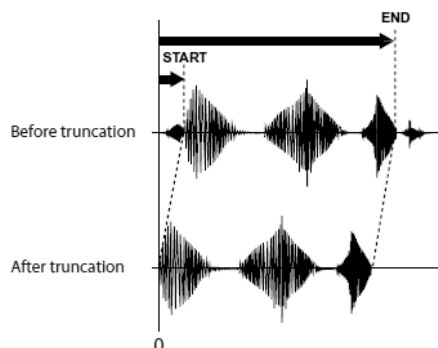
 *Non è possibile recuperare il campione originale una volta applicata questa funzione. Ti consigliamo quindi di salvare il campione, per poterlo eventualmente ricaricare nel caso in cui la modifica apportata dalla normalizzazione non fosse di tuo gradimento.*

TRUNCATE

Potrai eliminare ciò che precede il punto di inizio e ciò che eccede il punto di fine del campione selezionato nel banco in uso. Utile quindi per risparmiare memoria.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SAMPLE".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere (luce rossa fissa).

4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "TRUNCATE".
5. Premi il tasto [ENTER/SHIFT].
6. Quando sul display appare la scritta "SURE?," premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "5". Terminata la normalizzazione del campione, sul display apparirà la scritta "COMPLETE."



PATTERN SEQUENCER

Il Pattern Sequencer può registrare e riprodurre ciò che si suona dalla tastiera, sia in Keyboard, sia in quello Sample.

1. I Pattern


Ogni banco fornisce 16 Pattern. Ogni pattern può avere una lunghezza da 1, a 99 misure, e ogni banco può contenere un totale approssimativo di 64,000 note (circa 16,000 le note totali disponibili per ciascun Pattern). Puoi usufruire dei pattern per creare sequenze ritmiche combinando tra di loro frasi, loop e campioni campionati nel microSAMPLER, oppure per creare brani molto semplici.


2. Metodi di registrazione di un Pattern

I Pattern sono registrabili in tempo reale: "realtime recording". Ciò significa che registrerai la tua performance proprio come la suonerai. Quando registrerai su un pattern che contiene già del materiale registrato, la tua performance verrà sommata a quella precedente (overdub).

3. Registrazione di un pattern

1. Premi [REC] per passare in recording stand-by. I tasti [PLAY/STOP] e [REC] lampeggiano.
2. Seleziona con il potenziometro [PATTERN] uno dei pattern (1-16) sui quali vuoi registrare.
3. Con [PARAMETER/CONTROL 1] seleziona la pagina di impostazioni per la sequenza, mentre con il potenziometro [VALUE/CONTROL 2] potrai variare i valori.
4. Conclusa la fase di impostazione, premi [PLAY/STOP], o [REC] per avviare la registrazione.
5. Premi [PLAY/STOP] per interrompere la registrazione, e per riprodurre quanto registrato. Premendo invece [REC] in questo passaggio, la registrazione si interromperà, ma continuerà la riproduzione del pattern.

 Non potrai usare il tasto [LOOP HOLD].

 Potrai inoltre accedere alle modifiche dei parametri del pattern premendo [EDIT] (lampeggiante) e selezionando "PTRN SEQ" mediante il potenziometro "PARAMETER/FX CONT.1", per poi premere nuovamente "EDIT".

LENGTH [01...99]

Specifica la lunghezza del pattern da registrare in misure.

KB.MD.SMPL (Keyboard Mode Sample No.): [SMPL 01/36]

Per ogni pattern, questo parametro specifica il numero del campione suonabile in modo Keyboard.

QUANTIZE [“OFF,” 8, 8 TRI, 16, 16TRI, 32]

La funzione Quantize (quantizzazione) permette di correggere automaticamente eventuali errori di timing in cui potresti incorrere durante la registrazione. Impostando il valore di quantizzazione preferito, il sequencer del microSAMPLER correggerà automaticamente le note portandole esattamente in linea con il valore impostato.

Valore dei parametri	Significato
“OFF”	Quantizzazione disattivata
8	Il Timing verrà corretto in ottavi
8 TRI	Il Timing verrà corretto in ottavi terzinati
16	Il Timing verrà corretto in sedicesimi
16 TRI	Il Timing verrà corretto in sedicesimi terzinati
32	Il Timing verrà corretto in 32esimi

Riprodurre un Pattern

1. Con il [PATTERN] dial seleziona il pattern da riprodurre (1–16).
2. Premi [PLAY/STOP] per avviare la riproduzione.
3. Premi nuovamente [PLAY/STOP] per interrompere la riproduzione.

Uso della funzione MUTE

Mentre riproduci un pattern puoi mettere in mute (azzittire) i campioni assegnati a specifici tasti cosicché gli stessi non vengano sentiti. Mentre tieni premuto “MUTE”, premi il tasto che desideri venga azzittito. Se lo desideri, puoi mettere in MUTE più sample. Il tasto MUTE si illumina se la funzione è in uso su un qualche tasto/sample.

Disabilitare la funzione MUTE

Per disattivare il mute, basta procedere come sopra, ossia tenendo premuto il tasto MUTE premi la nota che vuoi ricominciare a sentire. Il tasto MUTE si spegnerà.

Registrare ulteriori performance sul pattern in riproduzione

Puoi registrare altre performance eseguite dalla tastiera mentre il Pattern è in riproduzione.

1. Mentre il pattern è in riproduzione, premi [REC], il quale lampeggerà per indicarti il passaggio al modo Stand-by.
2. Premi ulteriormente [REC] per avviare la registrazione e suona la tua performance/tasti desiderati.
3. Per interrompere la registrazione premi nuovamente [REC]. La registrazione si fermerà, ma il pattern continuerà ad essere riprodotto.
4. Premi [PLAY/STOP] per interrompere la riproduzione.

Modifica di un PATTERN

Ecco come cancellare eventi indesiderati registrati durante una performance.

1. Premi due volte [REC] (luce rossa fissa); la registrazione avrà inizio.
2. Mentre tieni premuto [ENTER/SHIFT], premi il tasto della tastiera corrispondente all'evento da eliminare.

DEL PTRN (Delete Pattern): [DEST ALL, DEST 01/16]

Questo serve a cancellare uno o più pattern.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "PTRNSEQ".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "DELPTRN".
5. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona il pattern da cancellare.
6. Premi [ENTER/SHIFT].
7. Quando sul display appare la scritta "SURE?" premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "5". Terminata l'eliminazione, sul display apparirà la scritta "COMPLETE."

SWAP.PTRN (Swap Pattern): [DEST 01/16]

Qui puoi spostare un pattern su un'altra delle 16 allocazioni di memoria dedicate.


1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "PTRNSEQ".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "SWAP.PTRN".
5. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona il pattern da spostare.
6. Premi [ENTER/SHIFT].
7. Quando sul display appare la scritta "SURE?" premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "5". Terminato lo spostamento, sul display apparirà la scritta "COMPLETE."


LOAD.PTRN (Load Pattern): [FROM.BNK.A...H, R (ROM)]

LOAD.PTRN (Load Pattern): [FROM.PT.AL, PT.01...16]

Puoi caricare un pattern di un altro banco al posto del pattern attualmente in uso.

Qui puoi spostare un pattern su un'altra delle 16 allocazioni di memoria dedicate.

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "PTRNSEQ".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.
4. Usa [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "LOAD.PTRN".
5. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona il banco contenente il pattern da caricare.
6. Premi [ENTER/SHIFT].
 -  *Se non vi sono Pattern all'interno del banco selezionato, sul display apparirà la scritta "ERROR NO.SAMPLE". Premi [EXIT] per tornare al punto "5" e scegli un banco differente.*
7. Usa il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] per selezionare il pattern da caricare.
8. Premi [ENTER/SHIFT].
9. Quando sul display appare la scritta "SURE?" premi nuovamente [ENTER/SHIFT] per confermare. Se decidi di annullare l'operazione premi invece [EXIT] per tornare al passaggio "7".

 *Attenzione a non spegnere e non muovere i potenziometri e non premere alcun tasto del microSAMPLER durante il caricamento.*

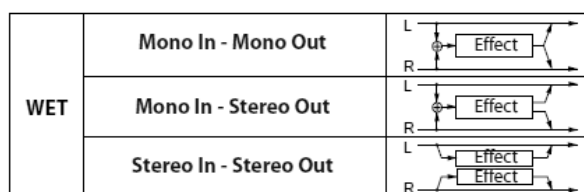
IL PROCESSORE D'EFFETTI

Il microSAMPLER ti permette di scegliere uno dei 21 effetti disponibili categorizzati come segue:

Filtri e proc. di dinamica	Compressor, Filter, 4Band EQ, Distortion, Decimator
Riverberi e delay	Reverb, Delay, L/C/R Delay, Auto Panning Delay, Modulation Delay, Tape Echo
Pitch e modulation	Chorus, Flanger, Vibrato, Phaser, Tremolo, Ring Modulator, Grain Shifter, Pitch Shifter, Talking Modulator, Looper

1. Ingressi/uscite degli effetti

Nel bilanciamento DRY/WET, il segnale "DRY" (pulito, senza effetti) comprende il segnale in ingresso e in uscita dal microSAMPLER. Il modo in cui il segnale WET (segnale effettato) viene indirizzato all'uscita, dipende dalla tipologia di effetto che andremo ad applicare. Tre sono le possibilità mostrate nell'immagine sottostante.



Il diagramma illustrato nell'immagine sopra ci mostra la configurazione I/O di ogni effetto. Per ottenere una qualità audio migliore, modifica il livello del segnale indirizzato in ingresso all'effetto variando il parametro LEVEL in fase di campionamento, ed ogni parametro TRIM a disposizione sull'effetto al fine di avvicinarti il più possibile al livello massimo, senza mai oltrepassarlo (CLIP). Utilizza poi i parametri di bilanciamento DRY/WET e di OUT.LEVEL per impostare il volume di uscita dell'effetto.

- ▲ Alcuni effetti sono sprovvisti di TRIM, OUT.LEVEL, o DRY/WET.
- ▲ Non vi è un indicatore di ingresso sull'effetto. Se il livello non è sufficiente, il rapporto segnale rumore sarà molto basso; viceversa, se molto alto, potrebbe verificarsi il Clip.

2. Controllare i parametri degli effetti

Per controllare gli effetti in tempo reale, puoi utilizzare i potenziometri [PARAMETER/FX CONTROL 1] e [VALUE/FX CONTROL 2] collocati sul pannello del microSAMPLER. I parametri assegnati a questi potenziometri sono altresì controllabili via MIDI da strumenti esterni.

- I parametri assegnabili dipendono dal tipo di effetto impiegato.
- Per i dettagli su come assegnare un parametro FX ai potenziometri, vedi capitolo "pag19".

3. Il Tempo di Delay

TM RATIO (Time Ratio)

Per gli effetti di delay, il tempo di delay corrisponde al tempo di delay impostato moltiplicato per il parametro "TM RATIO". Ad esempio:

- Se BPM SYNC è su "OFF," L DELAY: "800 ms," R DELAY: "400 ms," e TM RATIO: "50%," il Delay sarà di "400 ms" per il canale sinistro e "200 ms" per quello destro.
- Se BPM SYNC è su "ON," L DELAY: "_ 1/4," R DELAY: "_ 1/8," e il TM RATIO è "50%," il tempo di delay sarà "1/8" per il canale sinistro e "1/16" per quello destro.

Tempo di Delay quando BPM SYNC è disattivato

Se il BPM SYNC viene impostato su OFF, potrai specificare il tempo di delay in millisecondi (msec)

🚩 Quando il tempo di Delay moltiplicato per TM RATIO supererà il limite massimo consentito, il simbolo "🚩" apparirà alla destra dei valori TM RATIO e delay time. Se ciò accadesse il parametro di Delay Time verrà impostato automaticamente al massimo valore disponibile.

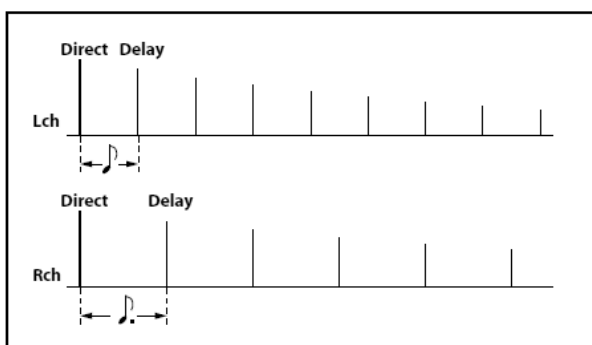
Tempo di Delay con attivazione del BPM SYNC

Se il parametro BPM SYNC è attivo (ON), il tempo di delay userà come riferimento di sincronizzazione il tempo in BPM impostato mediante il TAP TEMPO, il settaggio BPM, oppure il segnale ricevuto via MIDI Clock. Questo è veramente molto utile per le performance dal vivo. Quando il BPM SYNC è attivo, potrai specificare il tempo di delay in valori metrico/musicali.

Ad esempio:

• BPM SYNC: "ON," TM RATIO: "100%," L DELAY: "1/8," e R DELAY: "3/16," il delay del canale sinistro sarà impostato ad un ottavo, e quello del canale destro in ottavi puntati.

🚩 Nel caso in cui il tempo di Delay moltiplicato per il TM RATIO superasse il limite massimo consentito, vedrai apparire il simbolo "🚩" alla destra dei valori TM RATIO e Delay Time, e di conseguenza il tempo di delay verrà dimezzato rispetto al valore specificato. Se la metà del tempo specificato superasse nuovamente il range consentito, il tempo di delay verrà impostato ad 1/4, 1/8, o 1/16, ecc. rispetto al valore specificato.



PARAMETRI GLOBAL

Con questi parametri potrai modificare impostazioni come metronomo, canale MIDI, protezione della memoria, ecc..

1. Premi [EDIT] fino a quando comincerà a lampeggiare.
2. Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare "GLOBAL".
3. Premi [EDIT] per farlo accendere.

Utilizza [PARAMETER/FX CONTROL 1] per selezionare il parametro del menù GLOBAL da modificare.

 Il simbolo **GLOBAL** appare sul display quando accedi alla pagina "GLOBAL".

METRONOME (Metronomo): ["OFF," REC 0, REC 1, REC 2, REC ON]

Qui si decide come fare operare il metronomo. Il metronomo è molto comodo da utilizzare quando registri una sequenza Pattern.

"OFF": Il metronomo non è in funzione e la registrazione partirà immediatamente una volta avviata.

REC 0, 1, 2: Specifica il numero di misure che anticiperanno l'avvio della registrazione. Una volta premuto [REC] quando ci troviamo in record-standby, prima che la registrazione abbia inizio il microSAMPLER riprodurrà il suono del metronomo per il numero di misure impostato, per poi avviare l'effettiva registrazione del pattern. Il metronomo sarà udibile anche durante la registrazione. Selezionando "REC 0" la registrazione partirà immediatamente.

ON: Il metronomo si attiva durante la riproduzione e la registrazione di un pattern.

LCD.LIGHT (modo di retro-illuminazione dell'LCD): ["OFF," AUTO, ON]

"OFF": retro-illuminazione disattivata.

AUTO: la retroilluminazione entra in funzione solo quando si interviene sul microSAMPLER (modifica dei parametri, ecc.), per poi disabilitarsi automaticamente.


ON: la retro-illuminazione del display resta sempre attiva.


PROTECT (Protezione della memoria): [OFF, ON]

La protezione di memoria permette di evitare la cancellazione di quanto memorizzato sul microSAMPLER. Quando vogliamo salvare campioni, sequenze pattern, oppure vogliamo interagire con l'editor software dobbiamo ricordarci di disattivare (OFF) questo parametro.

AUDIO IN (Audio in mode): [L/MONO, STEREO]

L'ingresso del Jack AUDIO IN [R] si abilita solo se si seleziona STEREO.

 Quando l'interruttore AUDIO IN [☺/LINE] del pannello posteriore è impostato su "☺", il microSAMPLER funzionerà come se il parametro fosse impostato su "L/MONO", anche se si seleziona STEREO.

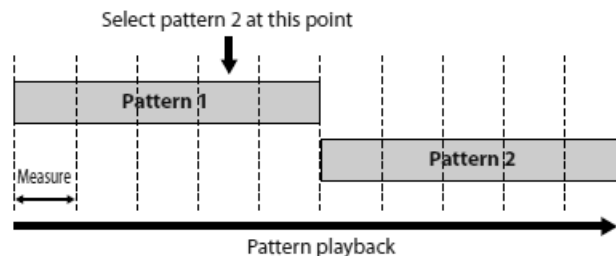
 Impostando il parametro su "L/MONO", quando nel pannello posteriore si è impostato AUDIO IN [☺/LINE] su "LINE", l'ingresso dell'AUDIO IN [L/MONO] e del Jack AUDIO IN [R] verranno miscelati in un unico segnale monoaurale.

PTRN CHG (modalità di cambio Pattern): [PTRN END, BAR LINE]

Con questo settaggio puoi decidere in che modo far riprodurre il pattern quando decidi di cambiarlo.

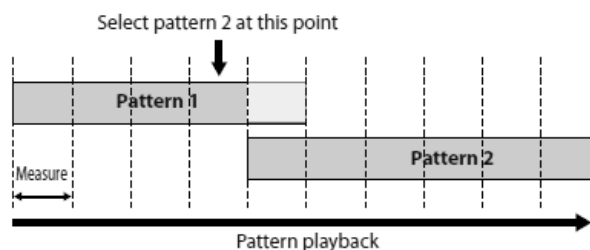
PTRN.END

Il nuovo pattern selezionato comincerà in coda al termine del pattern attualmente in riproduzione.



BAR LINE

La successiva sequenza pattern partirà al termine della misura del pattern in riproduzione.



AUDIO IN LVL (Livello di ingresso): [+0 dB, +6 dB, +12 dB]

Qui puoi specificare il volume di uscita del segnale in ingresso quando lo stesso viene messo in ascolto mediante la pressione dell'ultimo tasto sulla destra della tastiera. Questa impostazione non implica variazioni al segnale in ingresso quando sei in modalità sample-ready.

GLOBAL.CH (Global MIDI Channel): [1...16]

Specifica il canale MIDI utilizzato per controllare la tastiera in Sample Mode e per il controllo delle sequenze pattern.

KB.MIDI.CH (Canale MIDI per il modo Keyboard) [1/16]

Specifica il canale MIDI utilizzato per controllare la modalità Keyboard da uno strumento MIDI esterno collegato al MIDI IN del microSAMPLER.

LOCAL (MIDI Local Control): [OFF, ON]

Disattiva la modalità local.

OFF: la tastiera e i controller del microSAMPLER saranno disabilitati dal controllare la sezione di generazione sonora. Questa modalità è preferibile quando il microSAMPLER viene utilizzato come Master keyboard e modulo sonoro allo stesso tempo: collegato ad un sequencer, ad esempio. Ciò evita il verificarsi di doppie note e/o effetti di eco dovuti a doppi messaggi provenienti contemporaneamente dalla tastiera e via MIDI.

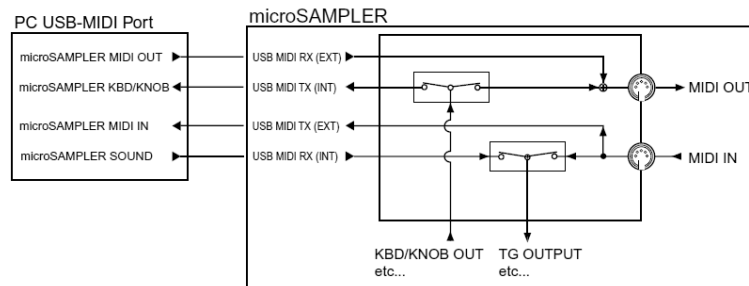
ON: impostazione fondamentale per utilizzare il microSAMPLER in modo stand-alone (come strumento unico).

MIDI.ROUT (MIDI Routing): [USB+MIDI, USB, MIDI]

Seleziona i connettori utilizzati per trasmettere/ricevere dati MIDI.

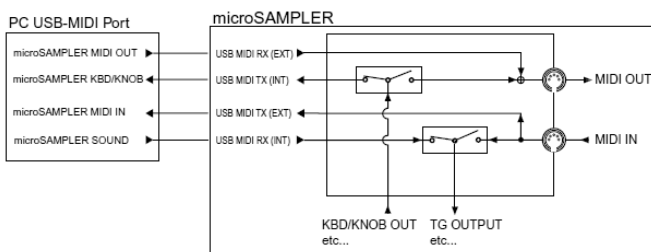
USB+MIDI

I connettori MIDI e USB saranno utilizzati per inviare/ricevere messaggi MIDI. In ricezione i dati MIDI provenienti via USB e tramite la porta MIDI verranno mixati insieme. In trasmissione i messaggi MIDI saranno inviati in modo uguale alla porta MIDI e via USB.



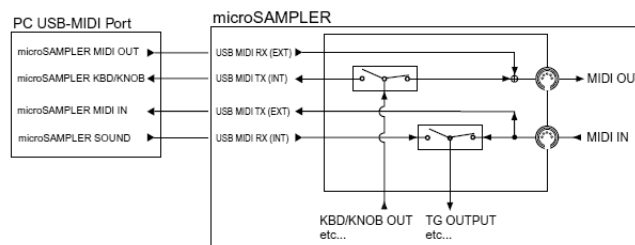
USB

Viene impiegato solo il collegamento USB.



MIDI

I messaggi MIDI in invio e ricezione viaggeranno solamente attraverso le porte MIDI.



MIDI CLK (MIDI Clock): [AUTO, INT, EXT USB, EXT MIDI]

Specifichiamo come sincronizzare il microSAMPLER con strumenti esterni via MIDI.

AUTO

Con questa impostazione, il microSAMPLER si adatterà automaticamente alla modalità "EXT MIDI", o [EXT USB] appena riceverà un messaggio di MIDI Clock proveniente dall'esterno. Quando non si ricevono messaggi MIDI in ingresso, il microSAMPLER opererà in modo Internal.

INT (Internal)

Il Pattern sequencer, ecc. del microSAMPLER saranno sincronizzati alla velocità interna dello strumento stesso, quella impostata mediante la funzione TAP TEMPO, o cambio manuale BPM. Questo è il settaggio da preferire quando si utilizza il microSAMPLER da solo, oppure come Master in una catena MIDI.

EXT USB (External USB)

Il pattern sequencer, ecc. del microSAMPLER saranno sincronizzati alla velocità in BPM ricevuta attraverso il MIDI Clock proveniente dalla porta USB.

EXT MIDI (External MIDI)


Il pattern sequencer, ecc. del microSAMPLER saranno sincronizzati alla velocità in BPM ricevuta attraverso il MIDI Clock inviato dalla porta MIDI.


 Per i dettagli di sincronia con altri strumenti MIDI in tuo possesso, consulta i loro manuali.

STRT.TRIM (Start Point Auto Trimming): [OFF...200 msec]

END TRIM (End Point Auto Trimming): [OFF...100 msec]


Quando campioni dal microfono, i rumori indesiderati generati dalla pressione dei tasti possono essere eliminati impostando questi due parametri. Scegliendo Off, il campionamento partirà immediatamente alla pressione del tasto "SAMPLING".


 Questo settaggio viene ignorato quando l'interruttore AUDIO IN [🔊 /LINE] posto nel retro si trova su "LINE."

 Stessa cosa accade per lo STRT.TRIM quando il parametro di campionamento TRIGGER è impostato su "NOTE ON", o "THRE01/10."

SALVATAGGIO

Le modifiche a un banco, i campioni registrati o le modifiche apportate ad un sample, oppure le registrazioni di una sequenza pattern andranno perse se spegni lo strumento, o passi ad un altro banco. Di conseguenza devi salvare tutte queste informazioni/modifiche per poterle utilizzare in un secondo tempo.

 *Attenzione a non spegnere e non muovere i potenziometri e non premere alcun tasto del microSAMPLER durante il salvataggio.*

 Non è consentito il salvataggio di dati nel banco ROM

1. Premi il tasto [WRITE] per farlo lampeggiare. La pagina "WRITE" apparirà sul display.
2. Utilizza [PARAMETER/CONTROL 1] per selezionare i dati da salvare (bank, sample, pattern, or global) e premi nuovamente [WRITE] per confermare. Se hai selezionato "GLOBAL", sul display apparirà la scritta "COMPLETE" a confermarti l'avvenuto salvataggio, per poi tornare alla schermata precedente. Premi invece "Exit" se vuoi annullare la procedura di salvataggio.
3. Selezionando bank, sample, o pattern data, dovrai selezionare una destinazione mediante il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2]:

WRITE BANK: [A/H]

Seleziona il banco sul quale salvare.


WRITE SAMPLE: [All, SAMPLE 01/36]

Seleziona tutti i campioni, o uno specifico.

WRITE PATTERN: [All, PTRN 01/16]

Seleziona tutti i pattern, oppure specificane uno in particolare.

4. Per procedere al salvataggio, premi [WRITE]. La scritta "COMPLETE" ti confermerà l'avvenuto salvataggio, per poi tornare alla schermata precedente. Premi invece "Exit" se vuoi annullare la procedura di salvataggio.

 Se appare la scritta "ERROR" quando premi [WRITE], significa che è attiva la protezione di memoria. Premi [EXIT] e procedi come descritto in precedenza per disabilitare la protezione.

GUIDA MIDI

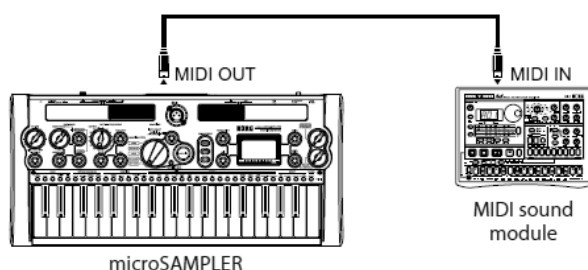
Uso del microSAMPLER con altri strumenti MIDI

MIDI è l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface, uno standard riconosciuto a livello mondiale utile per scambiare dati tra strumenti musicali elettronici, computer, ecc.. Quando uno strumento MIDI viene collegato ad un altro strumento MIDI (o computer) tramite un cavo MIDI (o USB), questi strumenti potranno scambiarsi dati anche se prodotti da fabbriche (marchi) diverse. Il pattern sequencer e il parametro delay time degli effetti disponibili nel microSAMPLER sono sincronizzabili a messaggi MIDI clock provenienti dall'esterno. Il foglio "MIDI Implementation" e ulteriori dettagli relativi all'implementazione MIDI sono reperibili sul sito Korg.

1. Collegare uno strumento MIDI o un computer

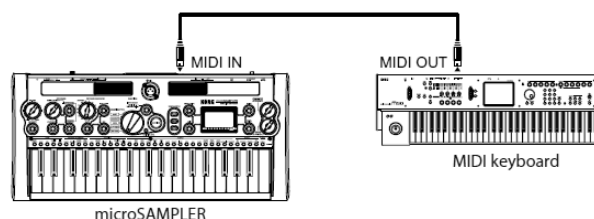
Controllare uno strumento MIDI esterno tramite il microSAMPLER

Per suonare e controllare altri strumenti MIDI esterni attraverso la tastiera, i potenziometri e il pattern sequencer integrati nel microSAMPLER, dovrai collegare la porta MIDI OUT del microSAMPLER alla porta MIDI IN dello strumento MIDI esterno.



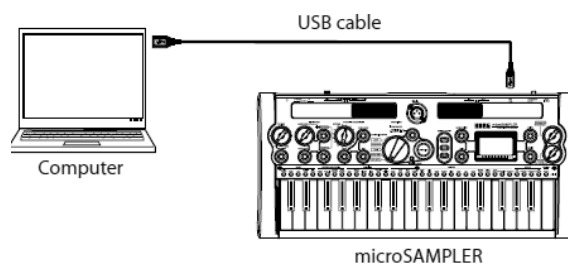
Controllare il microSAMPLER da strumenti MIDI esterni

Volendo utilizzare un'altro strumento MIDI o un sequencer per suonare il microSAMPLER, dovrai collegare la porta MIDI OUT dello strumento esterno alla porta MIDI IN del microSAMPLER.



Collegare il microSAMPLER al computer via USB

Puoi utilizzare un cavo USB per collegare il microSAMPLER direttamente al computer.

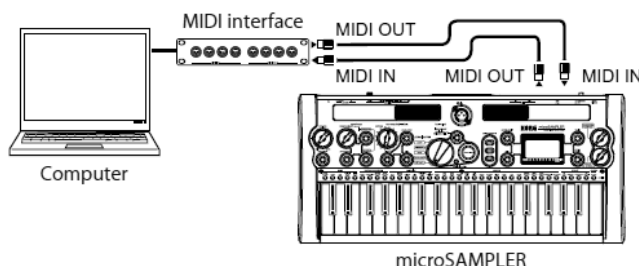


note Per poter usufruire del collegamento USB, dovrai installare nel tuo computer i driver MIDI KORG. Scarica gli ultimi driver dal nostro sito, installali nel computer, per poi collegare lo strumento.

! Nel caso in cui i collegamenti MIDI e/o USB non funzionassero correttamente, verifica le impostazioni MIDI.ROUT nel menù Global.

Collegare il microSAMPLER ad un sequencer MIDI esterno o al computer

Se vuoi registrare in un sequencer esterno o su computer (collegato mediante un'interfaccia MIDI) le performance eseguite sulla tastiera del microSAMPLER, utilizzando altresì il microSAMPLER per riprodurre l'audio di ciò che hai registrato via MIDI, oppure utilizzandolo come master keyboard e modulo sonoro allo stesso tempo, collega le porte MIDI IN e OUT del microSAMPLER come illustrato nell'immagine a seguire.



2. Impostazioni MIDI

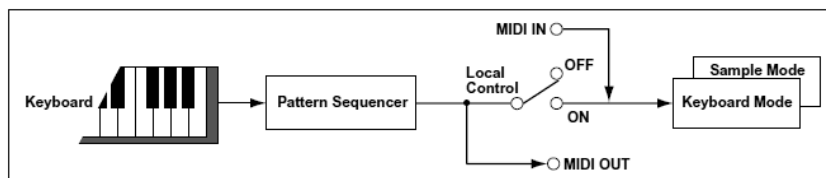
Per poter scambiare dati MIDI con gli strumenti collegati è importante che il canale impostato nel microSAMPLER corrisponda a quello impostato nelle altre macchine.

Impostare il canale MIDI del microSAMPLER

Utilizza la voce "GLOBAL.CH" del menu Global per impostare il canale (vedi capitolo dedicato).

Impostazione MIDI Local (importante se collegato ad altri strumenti o computer)

Collegando il microSAMPLER ad un altro device MIDI (sequencer o computer), se volessimo usare la tastiera del microSAMPLER dovremmo prima impostare il parametro LOCAL su OFF. Questo eviterà spiacevoli doppie note, eco, ecc.. Per ulteriori informazioni e impostazioni consultate il capitolo dedicato al menù "Global".



Registrare l'uscita MIDI del pattern sequencer integrato

Collega il MIDI OUT del microSAMPLER alla porta MIDI IN del sequencer esterno o del computer, e collega la porta MIDI IN del microSAMPLER al MIDI OUT del sequencer esterno o del computer. Disattiva il Local On nel microSAMPLER (GLOBAL/LOCAL: OFF).

Sincronizzazione del Pattern sequencer

Nella pagina delle impostazioni MIDI CLK (menù GLOBAL) decidi se il pattern sequencer del microSAMPLER opererà in Master (Internal), oppure Slave (EXT).

Utilizzo del microSAMPLER come Master

1. Collega il MIDI OUT del microSAMPLER alla porta MIDI IN dello strumento esterno
2. Premi [EDIT] fino a farlo lampeggiare, per poi utilizzare [PARAMETER/FXCONTROL 1] per selezionare "GLOBAL".
3. Premi [EDIT] che emetterà una luce rossa fissa, e seleziona "MIDI CLK." con il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1]. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona "INT." Il microSAMPLER ora è il MIDI Master e trasmetterà i suoi messaggi di MIDI timing clock.
4. Imposta il tuo strumento MIDI esterno su external per ricevere i messaggi MIDI CLOCK inviati dal microSAMPLER. Ora, lo strumento esterno sarà slave e si sincronizzerà alla velocità del microSAMPLER.

Uso del microSAMPLER come slave

1. Collega il MIDI IN del microSAMPLER alla porta MIDI OUT dello strumento esterno
2. Premi [EDIT] fino a farlo lampeggiare, per poi utilizzare [PARAMETER/FXCONTROL 1] per selezionare "GLOBAL".
3. Premi [EDIT] che emetterà una luce rossa fissa, e seleziona "MIDI CLK." con il potenziometro [PARAMETER/FX CONTROL 1]. Con il potenziometro [VALUE/FX CONTROL 2] seleziona "EXT MIDI". Il microSAMPLER ora è il MIDI Slave e riceverà messaggi di MIDI timing clock dallo strumento esterno. Imposta lo strumento esterno come Master (MIDI CLOCK Internal)
4. Ora, il microSAMPLER sarà slave e il pattern sequencer e il tempo di delay seguiranno la velocità in BPM dello strumento esterno Master.

I MESSAGGI MIDI

1. Canale MIDI


16 sono i canali MIDI disponibili (1–16). I messaggi MIDI verranno ricevuti solamente se il canale dello strumento trasmittente combaccerà con quello del ricevente.

• Global MIDI channel setting

Qui potrai impostare un canale generale: "GLOBAL", GLOBAL.CH.

• Impostazione del canale MIDI per la tastiera

Questo canale è impostabile dal menù "GLOBAL", con il parametro KB.MIDI.CH.

 *Nel modo Sample, i messaggi MIDI vengono trasmessi e ricevuti in base alle impostazioni del canale MIDI GLOBAL.*

2. Note-on/off

Note-on [9n, kk vv], Note-off [8n, kk, vv]

(n: canale MIDI, kk: numero di nota, vv: velocity)

Quando premi un tasto della tastiera del microSAMPLER invierai messaggi di MIDI note ON/OFF. La velocity trasmessa ha un valore fisso di 64, ma non viene ricevuta.

3. Pitch bend

Pitch bend change [En, bb, mm]

(n: canale, bb: byte di valore inferiore, mm: byte di valore superiore)

In Keyboard mode, i messaggi di pitch bend sono ricevibili per controllare il pitch che ha un range fisso di +/- 1 ottava. In questo caso, il pitch ha un range -8192 to +8191 e usufruirà del canale MIDI impostato per il parametro KB.MIDI.CH del menù GLOBAL.

 *I messaggi di pitch bend non funzionano in modalità SAMPLE.*

4. Control change

Control Change assegnati ai potenziometri [Bn, cc, vv]

(n: canale, cc: numero di control change, vv: valore)

I seguenti potenziometri inviano messaggi di MIDI Control change:

- [PARAMETER/FX CONTROL 1] knob (CC#12)
- [VALUE/FX CONTROL 2] knob (CC#13).

Assegnando un parametro a questi potenziometri, lo stesso potrà essere controllato anche da altri strumenti MIDI esterni o sequencer utilizzando il numero di CC scritto tra parentesi.

 *Questi messaggi vengono trasmessi attraverso il canale MIDI global.*

Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

In Keyboard mode, i messaggi di volume sono ricevibili dal canale MIDI impostato per la tastiera; cosa non possibile in Sample Mode.

Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

In Keyboard mode, i messaggi di panpot sono ricevibili dal canale MIDI impostato per la tastiera; cosa non possibile in Sample Mode.

All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (value is 00)

Quando il microSAMPLER riceve un messaggio MIDI di All Note Off, tutte le note in riproduzione verranno disattivate. Il settaggio di rilascio potrebbe far sì che il suono non si interrompa immediatamente.

All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (value is 00)

Inviando un messaggio di All Sound Off al microSAMPLER i suoni in riproduzione verranno immediatamente interrotti. Questo tipo di messaggi è utilizzabile per le emergenze, ad esempio nel caso in cui una nota si incantasse.

Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (value is 00)

Messaggio per resettare tutti i controlli in uso sul canale MIDI.

5. Parametri inviati e ricevuti sottoforma di messaggi NRPN

I messaggi NRPN (Non Registered Parameter Number) sono assegnati a potenziometri e pulsanti del microSAMPLER che non sfruttano i messaggi fin'ora citati. Ogni produttore di strumenti musicali è libero di utilizzare messaggi NRPN se lo desidera.

Modifica i messaggi NRPN seguendo queste procedure.

1. Trasmetti messaggi NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] e NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, register] (n: canale, mm, rr: valore superiore e inferiore del parametro) per specificare il parametro desiderato.

2. Trasmettere un dato MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] messaggio (n: canale, mm: valore del parametro) per specificare il valore del parametro. microSAMPLER utilizza solo dati MSB.

Inviando i seguenti messaggi MIDI NRPN al microSAMPLER potrai applicare vari settaggi per il Pattern sequencer, o il campionatore. La tabella a seguire illustra come il valore del parametro di un messaggio corrisponda al valore attuale del parametro del microSAMPLER.

- **[PATTERN] dial: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 01, Bn, 06, mm]**
- **[REC] button: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]**
- **[SAMPLING] button: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 11, Bn, 06, mm]**
- **[INPUT SELECT] button: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 12, Bn, 06, mm]**

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (received)
[PATTERN] dial	32 (20)	01 (01)	0...7:1, 8...15:2, 16...23:3, 24...31:4, 32...39:5, 40...47:6, 48...55:7, 56...63:8, 64...71:9, 72...79:10, 80...87:11, 88...95:12, 96...103:13, 104...111:14, 112...119:15, 120...127:16
[REC] button	32 (20)	02 (02)	127: SETUP/REC STANDBY, REC/REC END
[SAMPLING] button	32 (20)	17 (11)	127: SETUP/SAMPLING STANDBY, SAMPLING/SAMPLING END
[INPUT SELECT] button	32 (20)	18 (12)	0...63: AUDIO IN, 64...127: RE-SAMPLE

MESSAGGI DI SISTEMA ESCLUSIVO

Formato microSAMPLER

F0: Sistema esclusivo

42: Korg ID

3n: [n=0–F] Canale MIDI

7F: identificativo del modello microSAMPLER

nn: Function ID (tipo di messaggio)

–

F7: Fine del sistema esclusivo

Messaggi universali di Sistema Esclusivo

Alcuni dei messaggi di sistema esclusivo hanno degli utilizzi universalmente predefiniti. Per questo vengono denominati: “universal system exclusive messages”. Il microSAMPLER è abilitato a ricevere questo tipo messaggio per il controllo del Volume Master.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 1, vv, mm, F7]

(vv: valore minimo, mm: valore massimo. Il volume è al Massimo quando entrambi i valori di ‘mm’ e ‘vv’ sono uguali a 7F). Il volume al minimo corrisponde invece a ‘mm’ e ‘vv’ entrambi a 00.

MESSAGGI REALTIME

Sincronizzazione del Pattern Sequencer

Per sincronizzare il pattern sequencer del microSAMPLER ad uno strumento MIDI esterno, puoi utilizzare i messaggi Start e Stop.


Start [FA]

Ricevendo un messaggio di Start [FA] mentre il pattern sequencer non è in uso, questo comincerà la riproduzione. Ricevendo invece un messaggio di Start [FA] quando il pattern è in riproduzione, la stessa ricomincerà dall’inizio del pattern.

Stop [FC]

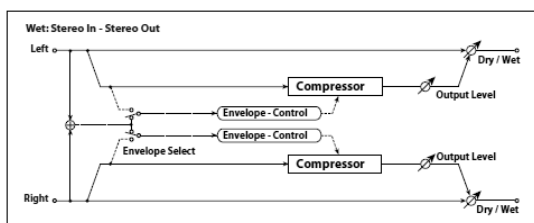
Ricevuto questo messaggio, il pattern sequencer interrompe la riproduzione.

PARAMETRI DEGLI EFFETTI

[Nome del parametro] : questo simbolo segnala la possibilità di assegnare il parametro indicato ai potenziometri presenti sul pannello del microSAMPLER.

1. COMPRESR (Stereo Compressor)

Questo effetto comprime il segnale audio per renderlo più potente. Particolarmente indicato per campioni con un attacco importante, questo compressore può essere configurato per operare separatamente sui canali destro e sinistro, oppure linkato per l'operatività stereo.

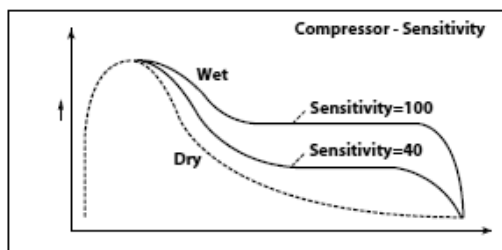


DRY/WET : [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.


ENV SEL (Envelope Select): [LR MIX, LR INDIV]

Impostando "LR MIX", i canali destro e sinistro saranno linkati insieme e l'inviluppo dei due segnali miscelati insieme sarà impiegato per controllarli entrambi simultaneamente. Con l'impostazione "LR INDIV", i canali L e R diventano separatamente modificabili.

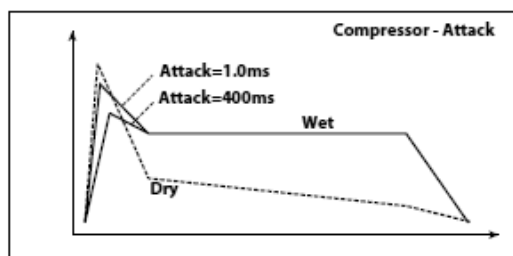


SENS (Sensitivity) : [1/127]

Sensibilità del compressore. Aumentando il valore di questo parametro, il segnale audio di minore intensità verrà aumentato di volume.

ATTACK : [0.1/500.0 ms]

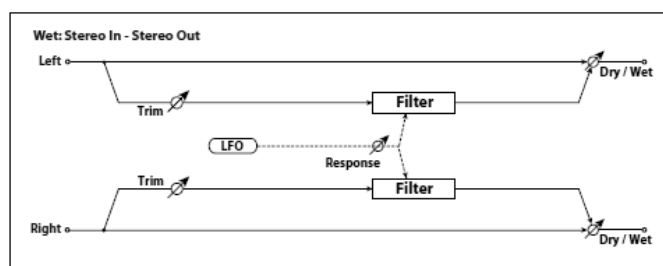
Modifica l'attacco, l'incisività del compressore.



OUT.LEVEL (Output Level): [0/127]

Controlla il volume di uscita del segnale compresso.

2. FILTER (Stereo Filter)



DRY/WET : [DRY, 99:1/1:99, WET]
Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

FLT TYPE: Seleziona il tipo di filtro tra:
[LPF24 (-24 dB/oct), LPF18 (-18 dB/oct), LPF12 (-12 dB/oct), HPF12 (-12 dB/oct), BPF12 (-12 dB/oct)].

CUTOFF : 0/127]
Specifica il punto di taglio del filtro

RESO (Resonance) : 0/127]
Varia il parametro di risonanza del filtro

TRIM: 0/127]
Regola il volume del segnale in ingresso nel filtro.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) : [-63/+63]
Agisce sull'intensità dell'intervento di modulazione derivato dall'LFO.

RESPONSE (Modulation Response) : 0/127]
Modifica la velocità di intervento della modulazione. Con un settaggio pari a 0, la modulazione sarà lenta.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]
L'LFO può essere sincronizzato alla velocità in BPM o al MIDI Clock attivando questo parametro. Disattivandolo agirà nel dominio della frequenza d'intervento impostata nell'LFO stesso.

LFO FREQ (LFO Frequency) : 0.01/100.00 Hz]
Specifica la frequenza dell'LFO; valori elevati corrispondono ad una modulazione più veloce.

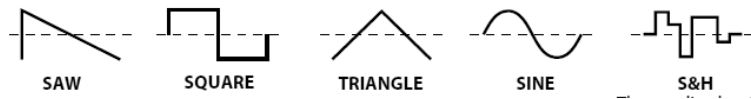
Assegnando questo parametro ad un potenziometro, e attivando l'LFO SYNC "ON", l'LFO agirà sincronizzato ritmicamente ai valori impostati in SYNC.NOTE.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) : [8/1-1/64]
Specifica la velocità dell'oscillatore LF. Ad esempio, con un settaggio di 1/4, un beat corrisponderà ad un ciclo della modulazione. Con un settaggio di 3/4, 3 beat saranno un ciclo.

Assegnando questo parametro ad un potenziometro, cambiando l'LFO SYNC si interverrà sull'LFO FREQ.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Seleziona la forma d'onda di modulazione per LFO.



LFO.SHAPE: [-63/+63]

Varia la forma d'onda.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Specifica se resettare o meno LFO ad ogni messaggio di nota ricevuto.

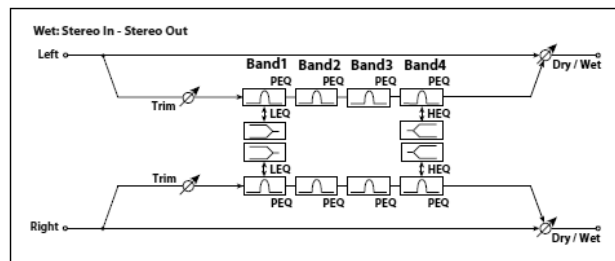
INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

Specifica il punto di partenza della forma d'onda dell'LFO. Un settaggio pari a 0°, farà partire LFO dall'inizio della forma d'onda quando si riceve un messaggio di nota. Con un settaggio di 180°, LFO partirà dalla metà del ciclo della forma d'onda.

note Questo parametro è visibile e modificabile solo se KEY SYNC è "ON."

3. BAND EQ (4Band EQ)

Questo è un equalizzatore stereo parametrico a 4 bande.



DRY/WET 0: [DRY, 99:1/1:99, WET]

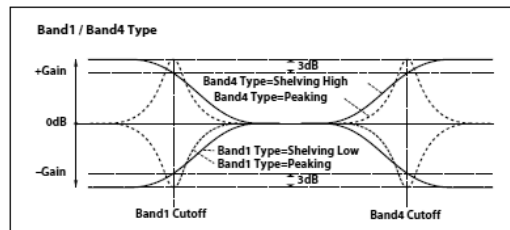
Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

TRIM: [0/127]

Regola il volume del segnale in ingresso nell'EQ.

B1 TYPE: [PEAKING, SHELV LO]

Seleziona il tipo di eq per la banda n°1.



B1 FREQ (B1 Frequency): [20 Hz/20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°1.

B1 Q: [0.5...10.0]

Specifica la campanatura della banda 1.

note Questo parametro sarà visibile ed editabile solo se TYPE è impostato su "PEAKING."

B1 GAIN: [-18.0/+18.0 dB]

Regola il volume d'intervento dell'EQ sulla banda 1.

B2 FREQ (B2 Frequency): [20 Hz/20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°2.

B2 Q: [0.5/10.0]

Specifica la campanatura della banda n°2.

B2 GAIN: 18.0...+18.0 dB]

Regola il volume d'intervento dell'EQ sulla banda n°2.

B3 FREQ (B3 Frequency): 20 Hz...20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°3.

B3 Q: [0.5/10.0]

Specifica la larghezza della campanatura per la banda 3.

B3 GAIN: 18.0/+18.0 dB]

Regola il volume d'intervento dell'EQ sulla banda 3.

B4 TYPE: [PEAKING, SHELV HI]


Seleziona il tipo di eq per la banda n°4.

B4 FREQ (B4 Frequency): [20 Hz/20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°4.

B4 Q: [0.5...10.0]

Specifica la larghezza della campanatura per la banda n°4.

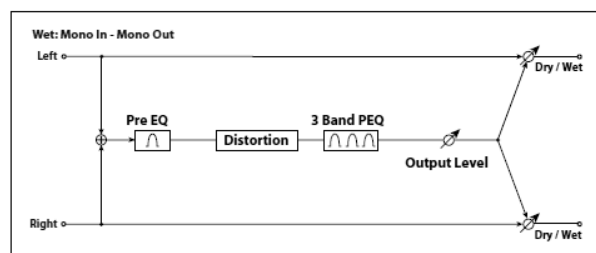
 (Parametro visibile ed editabile solo se TYPE è impostato su "PEAKING.").

B4 GAIN: [-18.0...+18.0dB]

Regola il volume d'intervento dell'EQ sulla banda n°4.

4. DISTORT (Distortion)

Un distorsore con 3 bande di equalizzazione per ottenere interessanti sonorità.

**DRY/WET:** [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

GAIN: [0/127]

Specifica la quantità di distorsione.

PRE FREQ (Pre EQ Frequency): [20 Hz/20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale d'intervento per il PreEQ.

PRE Q (Pre EQ Q): [0.5/10.0]

Specifica la larghezza di banda del PreEQ.

PRE GAIN (Pre EQ Gain) [0]: [-18.0...+18.0 dB]

Regola il guadagno del PreEQ.

B1 FREQ (B1 Frequency): [20 Hz/20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°1.

B1 Q: [0.5...10.0]

Specifica la larghezza di banda.

B1 GAIN [0]: [-18.0...+18.0 dB]

Regola il guadagno della banda 1.

B2 FREQ (B2 Frequency): [20 Hz...20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°2.

B2 Q: [0.5...10.0]

Specifica la larghezza di banda.

B2 GAIN [0]: [-18.0...+18.0 dB]

Regola il guadagno della banda 2.

B3 FREQ (B3 Frequency): [20 Hz...20.00 kHz]

Specifica la frequenza centrale di intervento per la banda n°3.

B3 Q: [0.5...10.0]

Specifica la larghezza di banda.

B3 GAIN [0]: [-18.0...+18.0 dB]

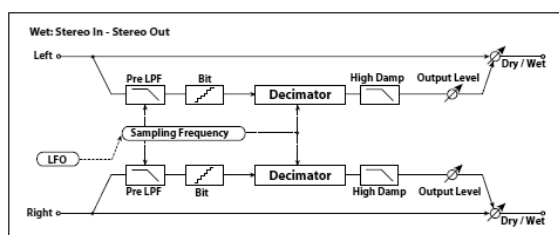
Regola il guadagno della banda 3.

OUT. LEVEL (Output Level): [0...127]

Regola il volume di uscita.

5. DECIMATR (Stereo Decimator)

Diminuendo la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit, questo effetto riproduce interessanti sonorità grezze e lo-fi riproducendo il rumore tipico di vecchi e storici campionatori.

**DRY/WET [0]: [DRY, 99:1/1:99, WET]**

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

PRE LPF: [OFF, ON]

Specifica la generazione del rumore di aliasing riproducibile abbassando il sample rate. Quando si introduce un segnale ad una frequenza superiore a quella supportata, nei campionatori a bassa frequenza di campionamento si verifica la creazione di suoni non coerenti con l'intonazione della sorgente originale. Attivando (ON) il parametro PRE LPF puoi prevenire il verificarsi di questo

fenomeno. Impostando invece il parametro FS intorno ai 3 kHz, disattivando PRE LPF (OFF), potrete riprodurre una sonorità che ricorda vagamente quella di un ring modulator.

HI DAMP: [0/100%]

Regola l'intervento sulle alte frequenze.

FS: [1.0/48.0 kHz]

Specifica la frequenza di campionamento.

BIT: [4/24 bit]

Specifica la risoluzione in bit del suono. Minore è il parametro, maggiore sarà l'effetto simil-distorsore. Alcune impostazioni modificano il volume del sample, pertanto, se necessario interveni sul volume di uscita.

OUT.LEVEL (Output Level): [0/127]

Regola il volume di uscita post effetto.

FS.MOD.INT (Mod Intensity): [-63/+63]

Puoi regolare l'intensità di intervento dell'LFO sul parametro sampling frequency.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

(vedi quanto scritto in precedenza per l'LFO)

LFO FREQ (LFO Frequency): [0.01/100.00 Hz]

(vedi quanto scritto in precedenza per l'LFO)

SYNC. NOTE (LFO Sync Note): [8/1...1/64]

(vedi quanto scritto in precedenza per l'LFO)

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

(vedi quanto scritto in precedenza per gli altri LFO)

LFO. SHAPE: [-63/+63]

Modifica la forma dell'onda generata dall'LFO.

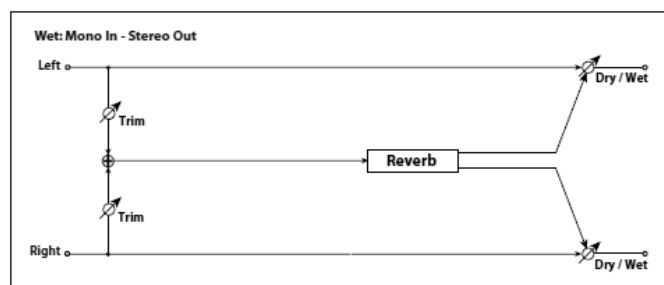
KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

(vedi quanto scritto in precedenza per l'LFO)

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0...180°]

(vedi quanto scritto in precedenza per l'LFO)

6. Riverbero



DRY/WET: [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato

TYPE: [HALL, BRIT.ROOM]

Seleziona il tipo di riverbero, il tipo di stanza da simulare.

HALL

Un algoritmo hall che riproduce un riverbero simile ad una sala da concerti medio/grande.

SMTH.HALL

Algoritmo hall-type: stanza di grandi dimensioni, o stadio.

WET.PLATE

Riverbero plate, caldo e denso.

DRY.PLATE

Riverbero plate brillante e nitido.

ROOM

Riproduce una stanza di modeste dimensioni, enfatizzando le prime riflessioni.

BRIT.ROOM

Similare al precedente per le prime riflessioni, ma più brillante.

REV TIME (Reverb Time) [0.1...10.0 sec]

Specifica il tempo di riverbero. Range di intervento variabile in base al tipo di riverbero selezionato.

HALL-DRY.PLATE: **0.1/10 sec**

ROOM, BRIT.ROOM: **20/3000 ms**

HI DAMP: [0/100%]

Specifica l'intervento sulle alte frequenze.

LO DAMP: [0/100%]

Specifica l'influenza dell'effetto sulle basse frequenze.

PREDELAY: [0/70 ms]

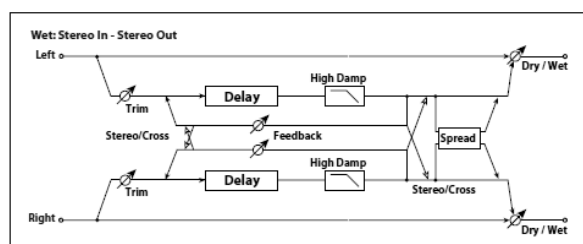
Impostazione del tempo che intercorre tra il verificarsi del segnale pulito e la prima riflessione (inizio del riverbero)

TRIM: [0/127]

Regola il volume del segnale in ingresso nel riverbero.

7. DELAY (Stereo Delay)

Variando la configurazione delle connessioni feedback, puoi ricreare una sorta di pan delay che alterna il segnale tra canale destro e sinistro.



DRY/WET 0: [DRY, 99:1...1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

TYPE: [STEREO, CROSS]

Tipologia di delay.

STEREO: Classico delay stereo.


CROSS: Cross-feedback delay che vede alternarsi l'effetto tra canale destro e sinistro.

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync): [OFF, ON]

Attiva/disattiva la sincronizzazione del delay ai BPM impostati nel microSAMPLER, o al MIDI Clock.

TM RATIO 0: [BPM SYNC OFF: 0.5/400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

Specifica la proporzione dei tempi di delay in relazione ai valori di L DELAY e R DELAY. Il range operativo sarà diverso a seconda delle impostazioni "ON/OFF" del BPM SYNC. Se TM RATIO è impostato a "50%" ed L DELAY è "500 ms," impostando R DELAY a "1200 ms" si tradurrà rispettivamente in un tempo di delay da 250 e 600 millisecondi.

 Quando si supereranno i range consentiti per il tempo di delay e il TM RATIO, a fianco di quest'ultimo apparirà il simbolo "O".

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time): [0/1400 ms, 1/64/1/1]

Specifica il tempo di delay per i canali destro e sinistro. I tempi di delay vengono determinati in base a queste impostazioni unite ai settaggi del parametro TM RATIO. Quando BPM SYNC è su OFF, il range sarà "0/1400 ms". Quando BPM SYNC è invece attivo (ON), i tempi di delay vengono specificati in base alla risoluzione specificata dal parametro BPM o MIDI CLOCK.

FEEDBACK 0: [0/127]

Varia la lunghezza del feedback per i canali destro e sinistro. Il valore assegnato al feedback del canale destro cambierà proporzionalmente per entrambi i tempi di delay impostati per L ed R.

HI DAMP: [0/100%]

Specifica l'intervento del delay sulle alte frequenze.

TRIM: [0/127]

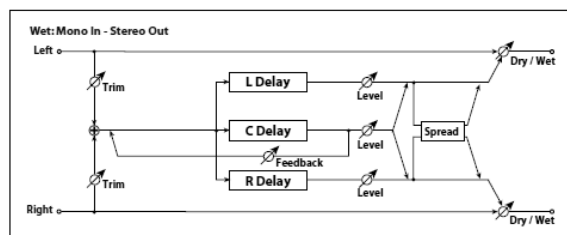
Varia il volume del segnale in ingresso nell'effetto.


SPREAD: [0/127]

Specifica l'ampiezza della stereofonia per l'effetto. Impostazioni vicine allo zero si traducono in un effetto mono/centrale.


8. LCR.DELAY (L/C/R Delay)

Delay multi-tap, con tre distinti delay indirizzati rispettivamente al canale sinistro, al centro e a destra. La diffusione è impostabile indipendentemente per i canali L e R.




DRY/WET : [DRY, 99:1/1:99, WET]
Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync): [OFF, ON]
Vedi quanto detto in precedenza per questo parametro.

TM RATIO (Time Ratio) : [BPM SYNC OFF: 0.5/400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5/400.0% (OVER)]: Vedi quanto detto in precedenza per questo parametro.

L DELAY, C DELAY, R DELAY (L, C, R Delay Time): [0/1400 ms, 1/64/1/1]
Modifica i tempi di delay per L, C, R.
(Vedi quanto detto in precedenza per i tempi di delay L e R)

L LEVEL, C LEVEL, R LEVEL (L, C, R Delay Level): [0...127]
Regolazione indipendente dei volumi dei tre delay L, C e R.

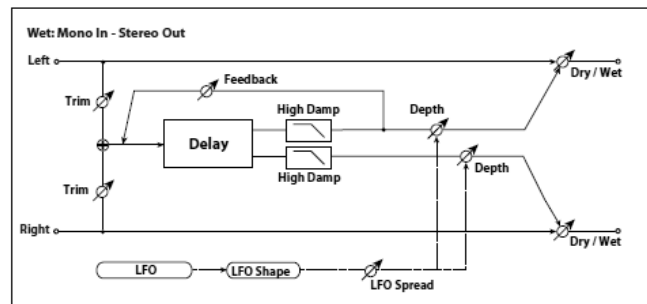
C FEEDBK (C Feedback) : [0...127]
Regolazione del feedback per il delay centrale (C).


TRIM: [0/127]
Regolazione del volume per il segnale in ingresso nell'effetto.

SPREAD: [0/127]
Parametro che specifica la diffusione dell'effetto nel panorama stereo. Un valore vicino allo 0 risulterà come mono.

9. PAN.DELAY (Stereo Auto Panning Delay)

Delay stereo che impiega un LFO per "pannottare" l'effetto tra i canale destro e quello sinistro.




DRY/WET : [DRY, 99:1/1:99, WET]
Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync): [OFF, ON]
Vedi quanto già detto in precedenza per questo tipo di parametro.

TM RATIO (Time Ratio) : [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]: Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time): [0/1400ms, 1/64/1/1]
Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

FEEDBACK : [0...127]
Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

MOD.DEPTH [0...127]

Regola l'intervento della modulazione.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01/100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1-1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63/+63]

Regola la forma dell'onda generata dall'LFO.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180...+180°]

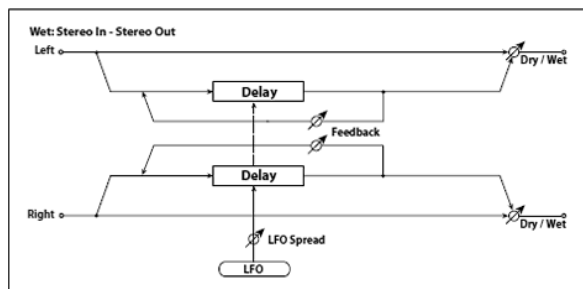
Sposta la fase della forma d'onda generata dall'LFO facendo sì che questa modifica si traduca in un ampliamento dell'effetto stereo, grazie al ritardo dell'intervento di modulazione che si verifica tra canale destro e sinistro.

HI DAMP: [0...100%]

Specifica l'influenza dell'effetto sulle alte frequenze.

TRIM: [0/127]**10. MOD.DELAY (Stereo Modulation Delay)**

Modulazione Stereo

**DRY/WET** [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

TM RATIO [BPM SYNC OFF: 0.5/400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5/400.0% (OVER)]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time): [0/1400 ms, 1/64... 1/1]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

FEEDBACK: [0/127]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

MOD.DEPTH: [0/127]

Regola l'intervento della modulazione.

LFO FREQ (LFO Frequency): [0.01/100.00 Hz]

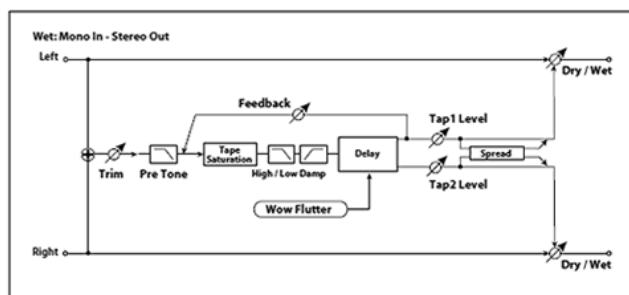
Specifica la frequenza dell'LFO. Valori elevati corrispondono ad una modulazione più veloce.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180/180°]

Specifica la differenza di fase tra canale destro e sinistro per l'onda generata dall'LFO.

11. TAPE.ECHO

Questo effetto emula un eco a nastro. Riproduce le caratteristiche di distorsione armonica tipica di un nastro magnetico.



DRY/WET: [DRY, 99:1...1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

TM RATIO: [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

TAP1 DLY, TAP2 DLY (Tap1, Tap2 Delay Time): [0/1400 ms, 1/64/1/1]

Impostazione dei tempi di delay per tap 1 e tap 2. Il tempo di delay viene determinato da questo valore insieme al TM RATIO.

TAP1 LVL, TAP2 LVL (Tap1 Level, Tap2 Level): [0/127]

Regola il volume di uscita dei delay tap 1 e tap 2.

FEEDBACK: [0/127]

Parametro Feedback per il tap 1.

HI DAMP: [0/100%]

Varia la presenza dell'effetto sulle alte frequenze.

LO DAMP: [0/100%]

Varia la presenza dell'effetto sulle basse frequenze.

TRIM: [0/127]

Regola il volume del segnale in ingresso nell'effetto.

SATURATN (Saturazione del nastro) : [0/127]

Regola la quantità di distorsione applicata all'effetto.

WOW FREQ (WOW Flutter Frequency): [0.01/100.00 Hz]

Modifica la velocità del cambiamento del pitch in unità di Hz.

WOW.DEPH (WOW Flutter Depth): [0/127]

Regola l'influenza della fluttazione di pitch sull'effetto.

PRE TONE: [0/127]

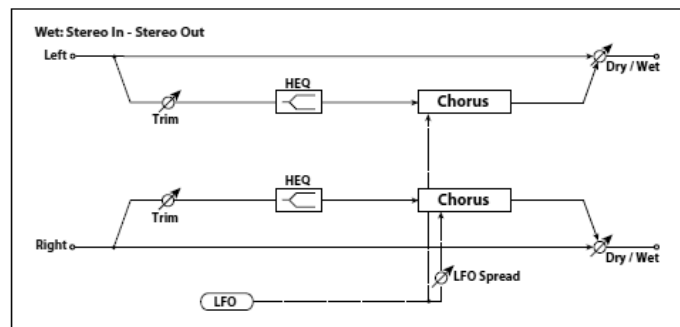
Regolazione del tono del segnale in ingresso nell'effetto.

SPREAD: [0/127]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

12. CHORUS (Stereo Chorus)

Questo effetto aggiunge profondità e calore al segnale audio, modulando il tempo di delay del segnale in ingresso. Puoi inoltre aumentarne la spazialità modulando mediante l'LFO i canali L e R.



DRY/WET : [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

MOD.DEPH (Modulation Depth) : [0/127]

Regola la modulazione prodotta dall'LFO.

LFO FREQ (LFO Frequency) : [0.01/100.00 Hz]

Specifica la velocità della modulazione LFO.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180/+180°]

Differenza di fase tra canale destro e sinistro per ciò che concerne la modulazione.

PREDLY L, PREDLY R (PreDelayL, PreDelayR): [0.0/50.0 ms]

Tempo di delay per canale destro e sinistro.

TRIM: [0/127]

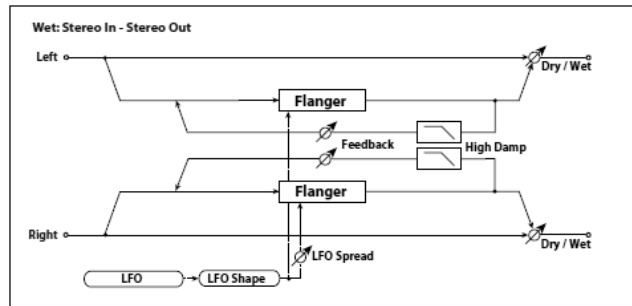
Regola il volume del segnale audio ricevuto in ingresso dall'effetto.

HI.EQ.GAIN (High EQ Gain): [-15.0...+15.0 dB]

Gain per le alte frequenze.

13. FLANGER (Stereo Flanger)

Questo effetto apporta una modulazione intensa al suono, con una sensazione di cambiamento del pitch. Particolarmente indicato per suoni ricchi di armonici. È un effetto stereo che offre la possibilità di aumentare la spazialità mediante un LFO.



DRY/WET [0]: [DRY, 99:1...1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

DELAY [0]: [0.0/30.0 ms]

Specifica il tempo di delay in millisecondi.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [0]: [0/127]

Regola l'intervento della modulazione LFO sull'effetto.

FEEDBACK [0]: [0/127]

Regolazione del feedback per canale destro e sinistro.

PHASE: [+ , -]

Inverte la fase dell'effetto in uscita e del feedback.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) [0]: [0.01/100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [0]: [8/1...1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63...+63]

Varia la forma dell'onda generate dall'LFO.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180...+180°]

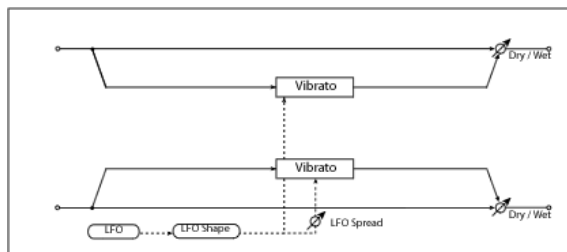
Specifica differenze di fase tra il canale destro e sinistro per ciò che concerne la modulazione LFO.

HI DAMP: [0/100%]

Regolazione dell'intervento dell'effetto sulle alte frequenze.

14. VIBRATO (Stereo Vibrato)

Questo effetto modula ciclicamente l'intonazione del segnale. È un effetto stereo che offre la possibilità di aumentare la spazialità mediante un LFO.

**DRY/WET: [DRY, 99:1...1:99, WET]**

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [0/127]

Dosa l'intervento dell'LFO.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency): [0.01/100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1-1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63/63]

Modifica la forma d'onda generata dall'LFO.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

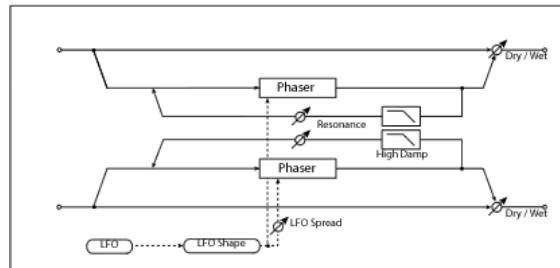
Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180/+180°]

Specifica differenze di fase tra il canale destro e sinistro per ciò che concerne la modulazione LFO.

15. PHASER (Stereo Phaser)

Variazione ciclica della fase del segnale processato. È un effetto stereo che offre la possibilità di aumentare la spazialità mediante un LFO.



DRY/WET 🎛️: [DRY, 99:1...1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

TYPE: [BLUE, U-VB]

Tipologia di Phaser.

MANUAL 🎛️: [0/127]

Regola la frequenza alla quale viene applicato l'effetto.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) 🎛️: [0/127]

Regola l'intervento della modulazione dell'LFO

RESO (Resonance) 🎛️: [0...127]

Gestisce la risonanza.

PHASE: [+ , -]

Inverte la fase del segnale in uscita dal phaser.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) 🎛️: [0.01/100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) 🎛️: [8/1-1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63...+63]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180/+180°]

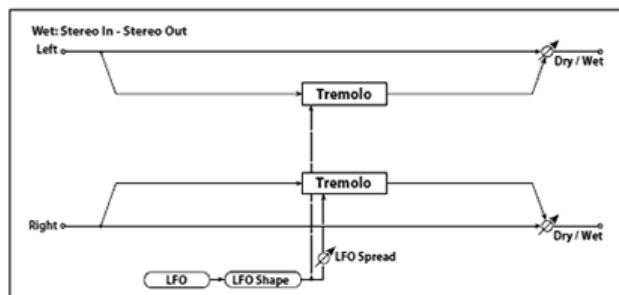
Specifica differenze di fase tra il canale destro e sinistro per ciò che concerne la modulazione LFO.

HI DAMP: [0/100%]

Regola l'intervento dell'effetto sulle alte frequenze.

16. TREMOLO (Stereo Tremolo)

Effetto che modula il volume del segnale processato. È un effetto stereo che offre la possibilità di aumentare la spazialità mediante un LFO.

**DRY/WET 0: [DRY, 99:1/1:99, WET]**

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) 0: [0/127]

Modifica l'intervento della modulazione prodotta dall'LFO.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) 0: [0.01/100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) 0: [8/1-1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63/+63]

Apporta leggere modifiche alla forma d'onda dell'LFO scelta al parametro sopracitato.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

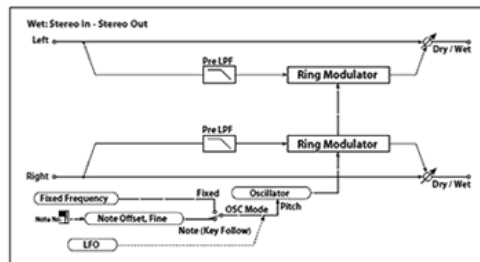
Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO SPRD (LFO Spread): [-180/+180°]

Specifica differenze di fase tra il canale destro e sinistro per ciò che concerne la modulazione LFO.

17. RING MOD (Stereo Ring Modulator)

Moltiplicando il segnale in ingresso mediante un oscillatore, questo effetto produce un effetto metallico modulabile da un LFO. Impostando l'intonazione dell'oscillatore sulla frequenza della nota suonata potrete creare suoni metallici armonicamente corretti.



DRY/WET 🎛️: [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

OSC MODE: [FIXED, NOTE]

Specifica se l'oscillatore deve seguire una nota di riferimento suonata dalla tastiera, quando si applica l'impostazione "NOTE".

FIXD.FREQ (Fixed Frequency) 🎛️: [0 Hz/12.00 kHz]

Quando il parametro precedente è impostato su "FIXED", qui possiamo regolare la frequenza dell'oscillatore.

NOTE.OFST (Note Offset) 🎛️: [-48/+48]

Quando si è impostato NOTE in OSC MODE qui si regola l'intonazione in semitoni.

NOTE.FINE: [-100/+100]

Quando si è impostato NOTE in OSC MODE qui si regola l'intonazione in centesimi di semitoni.

OSC WAVE (OSC Waveform): [SAW, TRIANGLE, SINE]

Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore.

LFO INT (LFO Intensity) 🎛️: [-63...+63]

Regola l'intervento della modulazione derivata dall'LFO.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) 🎛️: [0.01...100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) 🎛️: [8/1...1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63/+63]

Apporta leggere modifiche di forma all'onda selezionata nel parametro precedente.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

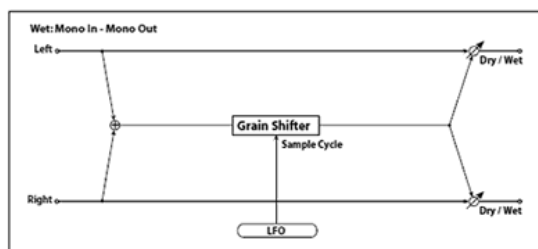
Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

PRE LPF: [0/127]

Specifica l'attenuazione delle alte frequenze sul segnale ricevuto in ingresso nell'effetto. Dato che, quando il segnale in ingresso è ricco di armonici, questo effetto tende ad essere confusionario e rende il suono impastato, potrebbe essere necessario un taglio sulle alte frequenze.

18. GRAIN.SFT (Grain Shifter)

Un effetto che da il meglio di se su segnali che variano continuamente, perfetto quindi da applicare su segnali in ingresso nel microSAMPLER. In sostanza, campiona il suono processato ad intervalli brevissimi, per poi riprodurli in loop. Molto glitch...



DRY/WET 0: [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

BPM SYNC (Duration Tempo Sync): [OFF, ON]

Specifica se riprodurre l'effetto di loop sincronizzato ai BPM impostati nel microSAMPLER, oppure al clock ricevuto via MIDI.

TM RATIO (Time Ratio) 0: [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5...400.0%(OVER)]

Specifica la porzione della lunghezza della forma d'onda "looppata" in relazione al settaggio impostato a sequire.

DURATION: [0/350ms, 1/64/1/1]

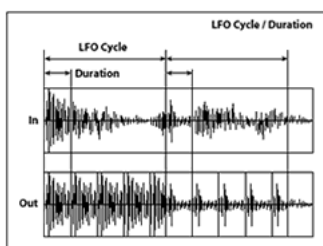
Con questo parametro si decide la lunghezza del loop.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) 0: [0.01/100.00 Hz]

Quando LFO SYNC è impostato su "OFF" con questo parametro andiamo a regolare l'oscillazione dell'LFO in Hz. La lunghezza della forma d'onda specificata nell'impostazione DURATION verrà riprodotta come loop e la stessa passerà alla successiva porzione estrapolata ad ogni ciclo dell'LFO.



Con alcune impostazioni dell'LFO FREQ e del SYNC.NOTE, potrebbe esser necessario attendere un po' di tempo prima che il suono dell'effetto venga riprodotto quando si varia il settaggio FX POS in modalità sampling set-up. Se questo parametro è assegnato ad un potenziometro, attivando l'LFO SYNC (ON) si passerà in SYNC NOTE.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

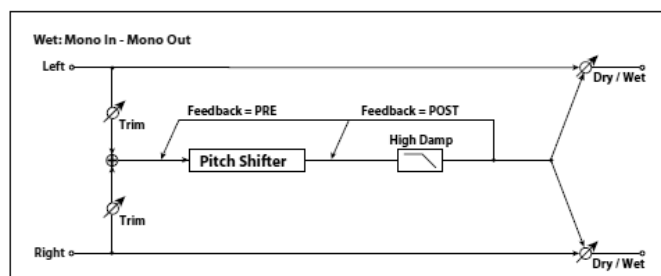
Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0/180°]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

19. PITCH.SFT (Pitch Shifter)

Questo effetto cambia l'intonazione del suono processato. Potrai scegliere tra tre differenti modalità operative: veloce, minor artefatto/maggior qualità e una via di mezzo. Su questo effetto troverai un parametro di feedback delay, il quale ti consentirà di creare effetti particolari come, ad esempio, delle "sweepate".



DRY/WET [DRY, 99:1/1:99, WET]

Bilanciamento tra segnale pulito ed effettato.

PITCH (Pitch Shift) [-24/+24]

Regola l'intonazione a passi di un semitono.

FINE: [-100/+100]

Regolazione fine al centesimo di semitono.

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

TM RATIO (Time Ratio): [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

DELAY (Delay Time): [0/500 ms, 1/64-1/1]

Il tempo di delay è il risultato di questa impostazione più l'impostazione TM RATIO.

Quando BPM SYNC è su "OFF," potrai modificarlo nel range "0/500 millisecondi"

Se BPM SYNC è invece impostato su "ON," il tempo di delay sarà impostabile in valori metrici rispettando la divisione derivata dalle impostazioni BPM o via MIDI clock.

FB POS (FB Position): [PRE, POST]

Posiziona l'effetto feedback.

FEEDBACK: [0/127]

Regola l'intervento del feedback.

MODE: [SLOW, MEDIUM, FAST]

Seleziona la modalità operativa dell'effetto.

“SLOW” preserva il suono il più possibile, minimizzando gli artefatti. Indicato quindi per modifiche in un range più ampio di intonazione.

“FAST” interviene velocemente sulla modifica di pitch, ma ne intacca la qualità. Indicato per leggeri interventi sull'intonazione.

“MEDIUM”: una via di mezzo tra i due citati.

HI DAMP: [0/100%]

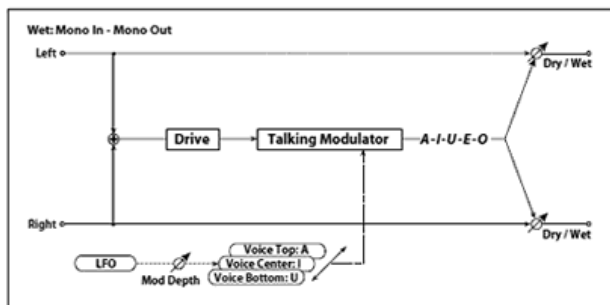
Specifica l'intervento dell'effetto sulle alte frequenze.

TRIM: [0/127]

Regola il volume in ingresso nell'effetto.

20. TALK MOD (Talking Modulator)

Effetto che riproduce una sonorità simile alla voce umana.

**DRY/WET: [DRY, 99:1/1:99, WET]**

Bilanciamento tra suono in ingresso ed effetto.

VO CTRL (Voice Control): [BOTTOM, -62...-01, CENTER, +01...+62, TOP]

Controlla il pattern vocale.

VO TOP (Voice Top): [A, I, U, E, O]

Specifica la vocale generabile nel massimo settaggio del parametro.

VO.CENTER (Voice Center): [A, I, U, E, O]

Specifica la vocale della posizione centrale del parametro.

VO.BOTTOM (Voice Bottom): [A, I, U, E, O]

Specifica la vocale dell'impostazione minore del parametro.

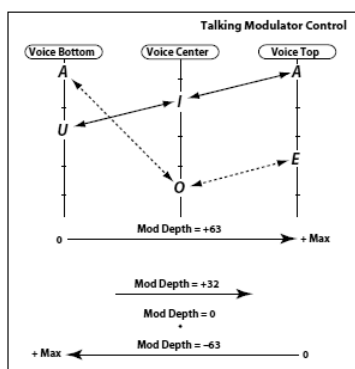
Esempio:

Quando VO TOP è impostato su “A,” VO.CENTER su “I,” e VO.BOTTOM su “U”

Se MOD.DEPTH= “+63,” variando la sorgente di modulazione si riprodurrà il passaggio: Aaa” (Voice Top) → “Eee” (Voice Center) → “Uuu” (Voice Bottom).

Con MOD.DEPTH= “-63,” si riprodurrà il passaggio: “Uuu” (Voice Bottom) → “Eee” (Voice Center) → “Aaa” (Voice Top).

Con MOD.DEPTH= “0,” la caratteristica vocale sarà fissa su “Eee” (Voice Center).



RESO (RESONANCE) 🎛️: [0...127]

Regola la risonanza. Aumentando questo parametro si avrà una sensazione di maggior intellegibilità.

DRIVE 🎛️: [0...127]

Varia l'intervento della distorsione.

MOD.DEPTH (Modulation Depth) 🎛️: [-63/+63]

Regola l'intervento della modulazione LFO.

RESPONSE (Mod Response): 0/127]

Interviene sulla velocità di risposta della modulazione. Con un settaggio pari a 0, la risposta sarà lenta.

LFO SYNC (LFO Tempo Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO FREQ (LFO Frequency) 🎛️: [0.01...100.00 Hz]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) 🎛️: [8/1...1/64]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO WAVE (LFO Waveform): [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

LFO.SHAPE: [-63+63]

Modifica leggermente la forma d'onda generata dall'LFO.

KEY SYNC (LFO Key Sync): [OFF, ON]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

INI.PHASE (LFO Init Phase): [0...180°]

Vedi quanto detto in precedenza per questo tipo di parametro.

21. LOOPER

Questo effetto registra il campione assegnato al bus FX in stereo, per poi riprodurlo ciclicamente. È disponibile anche una modalità overdub che consente di aggiungere materiale addizionale al suono registrato.

SWITCH 🎛️: [REC, LOOP.PLAY, OVERDUB]

Varia la modalità operativa dell'effetto.

REC


Registra il campione assegnato al bus FX, si udirà solo il suono in uscita.


LOOP.PLAY

La frase registrata verrà riprodotta come un loop. Se è attivo (ON) il parametro DIRECT.SW, il segnale dell'effetto sarà miscelato insieme al suono in uscita.

OVERDUB

Continuando a riprodurre la frase registrata in loop, il campione assegnato al bus FX insieme alla frase registrata verranno nuovamente registrate come una nuova frase.


 Cambiando l'impostazione FX POS mentre si è in sampling-set, la frase registrata sarà cancellata e il parametro SWITCH passerà automaticamente su REC.


 Il segnale audio assegnato al bus FX che è stato registrato fino a quando sei passato dal modo REC a quello LOOP PLAY, o OVERDUB verrà riprodotto.

LENGTH: [1/32...4/1]

Specifica la lunghezza della frase da registrare.

Ad esempio, specificando "1/1", campionerai un beat.

 Se la velocità in BPM non corrisponde a quella alla frase registrata, la lunghezza del campione non sarà ovviamente corretta. Imposta adeguatamente il parametro BPM affinché corrisponda con quella della sorgente registrata, prima di impostare il parametro SWITCH su LOOP PLAY o OVERDUB.

 I BPM impostati condizioneranno il massimo valore del parametro di lunghezza. La lunghezza massima sarà 4/1 se il valore in BPM è superiore a 80, "2/1" se inferiore a 80, "1/1" se BPM è inferiore a 40.

SPEED: [-1.000...+16.000]

Regola la velocità di riproduzione del loop.

DIRECT.SW: [OFF, ON]

Attiva/disattiva il segnale in ingresso quando SWITCH viene impostato su "LOOP.PLAY."

FUNZIONE SHIFT

Premendo il tasto [ENTER/SHIFT] insieme ad uno dei pulsanti sotto-indicati potrai accedere velocemente ad alcune funzioni (scritte in grassetto). N.B. Tutte le funzioni sono descritte dettagliatamente nel manuale.

LOOP HOLD

Tasto [LOOP HOLD]

I campioni assegnati ai tasti premuti insieme a LOOP HOLD vengono riprodotti anche quando si rilascia il tasto. Importante: Solo se PLAY.TYPE è impostato su "LOOP ON".

MUTE

Tasto [MUTE] button

Mette in mute i tasti della tastiera.

Quando riprodurrai una sequenza pattern, nessun sample sarà udibile.

PLAY/STOP

Tasto [PLAY/STOP]

Riproduce dall'inizio il pattern selezionato.

REC

Tasto [REC]

Applica la funzione Undo/Redo sulla registrazione del pattern.

KEYBOARD

Tasto Keyboard

Cancella dal pattern le performance registrate in modalità Keyboard

EXIT

Tasto [EXIT]

Funzione All Sound Off. Vengono interrotti tutti i suoni in riproduzione.

FX SW

Tasto [FX SW]

Se il campione selezionato è spento, premendo [FX SW] tutti i tasti saranno attivati.

Se il campione selezionato è su ON, tutti i tasti verranno disattivati [FX SW].

SHORTCUTS

Mantenendo premuto il tasto [EDIT] e premendo contemporaneamente uno dei tasti della tastiera, potrete passare velocemente alle impostazioni dei banchi, del pattern sequencer, del campionatore, all'editing dei campioni, degli effetti e delle impostazioni globali del microSAMPLER. Il nome del parametro editabile è scritto sopra il rispettivo tasto della tastiera. Una linea bianca delimita le sezioni di editing sopracitate, per consentire un più rapido accesso ai parametri desiderati.

MESSAGGI D'ERRORE

BUSY

Causa: L'operazione non può essere portata a termine perchè il microSAMPLER si trova in modo sampling-standby, sta campionando o il sequencer è in uso.

BATT LOW

Causa: Non è possibile salvare dato che le batterie si stanno esaurendo.

Soluzione: collega il mS alla corrente elettrica.

SIZE.OVER

Causa: I dati occupano troppa memoria e non possono essere salvati/caricati.

NO.SAMPLE

Causa: Il campione non è stato trovato

Azione: specifica un altro campione.

MEM.PRTCT

Causa: è attiva la protezione di memoria

Azione: disabilita la protezione della memoria.

ROM.BANK

Causa: si sta provando a salvare un campione o una sequenza nel banco ROM.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Prima di pensare ad un malfunzionamento, verifica quanto segue.

Il microSAMPLER no si accende

- Hai collegato l'adattatore alla presa di corrente?
- L'interruttore è su ON?
- Se utilizzi le batterie, sono inserite correttamente rispettando le polarità indicate?

mS non emette suoni

- Hai collegato l'impianto di diffusione o la cuffia ai connettori adeguati?
- Hai collegato alla corrente e acceso il tuo amplificatore, e ne hai alzato il volume?
- Hai alzato il [VOLUME] del microSAMPLER ruotando il potenziometro in senso orario?
- L'impostazione LOCAL del menù "GLOBAL" si trova su "ON"?

Il suono non si interrompe

Nel caso si incantasse una nota, un sample, premi contemporaneamente [ENTER/SHIFT] e [EXIT] per inviare un messaggio "All Sound Off".

Se vengono riprodotte note duplicate

- Hai impostato LOCAL su OFF (menu "GLOBAL")?

Se stai utilizzando il microSAMPLER con un sequencer MIDI esterno ricordati di applicare questa impostazione, al fine di evitare di riprodurre la stessa nota sia dalla tastiera del microSAMPLER sia via MIDI dal sequencer.

Suono e impostazioni sono diversi rispetto alle modifiche che hai apportato

- Hai salvato dopo le operazioni di editing?

Ricordati di salvare le modifiche effettuate prima di cambiare banco o spegnere lo strumento.

Nessun suono in ingresso

- Hai collegato correttamente la sorgente come spiegato in precedenza nel manuale?
- Se stai usando il connettore AUDIO IN [MIC] XLR, hai posizionato su "☺" l'interruttore AUDIO IN[☺/LINE]?
- Hai aumentato il volume dell'AUDIO IN [GAIN] (pannello posteriore)?

Non riesci a salvare

- Hai disattivato la protezione della memoria? (menù "GLOBAL", "PROTECT": "OFF")
- Se stai alimentando il mS a pile, hai abbastanza autonomia?

Il microSAMPLER non risponde a dati MIDI provenienti dall'esterno

- Hai collegato i cavi MIDI o USB come suggerito nel capitolo dedicato?
- Hai impostato correttamente i canali MIDI del trasmettente e del microSAMPLER?
- Nel menù "GLOBAL" alla pagina MIDI.ROUT, hai effettuato le corrette impostazioni in base alle tue esigenze?

SPECIFICHE TECNICHE

- Tastiera a 37 note sensibile alla dinamica
- Banchi del campionatore: 8 User (A-H), 1 ROM
- Modi di Campionamento: LOOP, ONE SHOT, GATE, AUTO NEXT/KEY GATE
- Ingressi audio/sorgenti: Audio In (MIC/LINE), Resampling
- Frequenze di campionamento: 48kHz, 24kHz, 12kHz e 6kHz
- Memoria: circa 160 secondi (mono a 48 kHz) per banco

Riproduzione dei campioni

- Polifonia: 14 note (dimezzata se si impiega Time-Stretch)
- Sample Rate di riproduzione: 48kHz

Pattern Sequencer

- Numero di Pattern: 16 per ogni banco
- Numero di note supportate: circa 64,000 per banco (+/-16,000 per pattern)
- Risoluzione: 96 ticks per quarto
- Misure per ogni Pattern: 1-99
- Modo di registrazione: Realtime recording

Ingressi Audio

- Line In stereo (L/MONO, R) formato Jack da 1/4"
- Livello max per l'ingresso line: -17dBu@GAIN:max
- Impedenza per gli ingressi Line : 7k Ω
- Mic In format XLR sulla plancia
- Maximum input level: -40dBu@GAIN:max
- Impedenza Mic In: 14k Ω

Uscite

- Line Out stereo (L/MONO, R) formato Jack da 1/4"
- Livello max d'uscita: +4dBu@10k Ω load
- Impedenza d'uscita: 1k Ω
- Uscita cuffie Jack TRS 1/4"
- Livello max per uscita cuffie: 10mW + 10mW@32 Ω
- Impedenza per l'uscita cuffie: 10 Ω

Altre connessioni

- Ingresso e uscita MIDI (In/Out)
- Connettore USB di tipo "B"

Alimentazione

- Alimentatore DC 9V fornito in dotazione
- Oppure 6 pile alcaline di tipo AA
- Durata delle batterie: circa 3 ore

Dimensioni e Peso: 516x238x65mm; 1,9kg

Accessori in dotazione: Adattatore di corrente, microfono a collo d'oca

Requisiti per il microSAMPLER Editor/Librarian Software

Windows: Microsoft Win XP (SP3), Win Vista (SP1, o successivi)

Macintosh: Mac OS X version 10.4 o successive

Le specifiche e le informazioni contenute in questo manuale possono variare senza alcun preavviso.

Per Informazioni tecniche o supporto sul prodotto: federico.simonazzi@ekomusicgroup.com

Per rotture fisiche del prodotto, parti di ricambio, alimentatori: <http://www.master-service.it>

Distributore esclusivo:
ESOUND  Dal 1959,
con Voi per la Musica.
www.ekomusicgroup.com - info@ekomusicgroup.com