

# HALION SONIC SE

Matthias Klag, Michael Ruf

Revisione e controllo qualità: Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte

Traduzione: Filippo Manfredi

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

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

Tutti gli altri nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. For more information, please visit [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

Data di pubblicazione: 29 Marzo 2012

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2012.

Tutti i diritti riservati.

<b>4</b>	<b>Introduzione</b>
4	Panoramica di HALion Sonic SE
5	Programmi, layer, multi, pagine Macro e preset
<b>7</b>	<b>Gestione dei suoni</b>
7	Introduzione
7	Il Multi Program Rack
<b>10</b>	<b>Modificare i programmi</b>
10	Modificare i programmi nella pagina Macro
<b>13</b>	<b>Impostazioni MIDI e Mixaggio</b>
13	La pagina MIDI
15	La pagina Mix
<b>16</b>	<b>Effetti globali</b>
16	Introduzione
16	La pagina Effects
18	Riferimento degli effetti
36	Effetti legacy di HALion 3
<b>45</b>	<b>La sezione Performance</b>
45	Introduzione
45	I controlli di performance
46	I controlli rapidi
47	I trigger pad
<b>50</b>	<b>Funzioni e impostazioni globali</b>
50	Introduzione
50	La sezione delle funzioni del plug-in
54	La pagina Options
<b>59</b>	<b>Controller MIDI</b>
59	Utilizzo dei controller MIDI
<b>63</b>	<b>Indice analitico</b>

## Panoramica di HALion Sonic SE



L'interfaccia di HALion Sonic SE è contenuta in un'unica finestra di dimensioni fisse, suddivisa in più sezioni:

- Il Multi Program Rack sulla sinistra.  
Riferirsi a ["Il Multi Program Rack"](#) a pag. 7.
- Il display Edit con le pagine Edit, MIDI, Mix, Effects e Options sulla destra.  
Consultare il capitolo ["Modificare i programmi"](#) a pag. 10.
- La sezione Performance con i trigger pad, i controlli rapidi, i controlli di performance e il controllo Sphere nella parte inferiore destra della finestra dell'applicazione.  
Riferirsi a ["La sezione Performance"](#) a pag. 45.
- La sezione delle funzioni del plug-in nella parte superiore della finestra dell'applicazione.  
Riferirsi a ["La sezione delle funzioni del plug-in"](#) a pag. 50.
- Le toolbar sopra il display Edit.  
Riferirsi a ["Le toolbar"](#) a pag. 53.

HALion Sonic SE dispone di due opzioni di visualizzazione: la vista editor a grandezza intera e la vista player di dimensioni più ridotte.

- Fare clic sul pulsante “p” nella toolbar che si trova sotto il logo Steinberg per passare alla vista player. In questa vista sono visibili solamente le funzioni del plug-in, i trigger pad, i controlli rapidi e i controlli di performance.

Il pulsante si chiama ora “e” – cliccandoci sopra si ritorna alla vista editor.

Vista player



## Programmi, layer, multi, pagine Macro e preset

### Programmi

Un programma di HALion Sonic SE è costituito da uno strumento o da un suono complessi, che combinano fino a quattro dei cosiddetti layer. Spesso, un programma contiene un layer singolo dotato già di tutte le componenti necessarie, come ad esempio la parte relativa alla sintesi o gli effetti in insert, per il semplice fatto che un layer costituisce già di per sé una struttura sonora completa, vedere di seguito. Il programma aggiunge la possibilità di combinare tra loro diversi layer, in modo da creare dei suoni con un livello di complessità ancora maggiore, oppure di realizzare delle combinazioni tra quei suoni che si desidera poter caricare come un'unica entità. Un esempio tipico di ciò potrebbe essere uno split basso/piano o un suono su più layer di archi/piano.

### Multi

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

### Preset

È possibile salvare e caricare qualsiasi tipo di suono sottoforma di preset; possono esserci preset relativi a un multi o a un singolo programma.

### Contenuti e struttura delle cartelle

HALion Sonic SE viene fornito con una vastissima quantità di contenuti sonori pronti all'uso. Questi contenuti, costituiti da centinaia di programmi, sono protetti da scrittura. Ciò significa che è possibile modificare i file, quando questi vengono caricati in HALion Sonic SE, ma non è consentito sovrascrivere i file dei contenuti di fabbrica per rendere permanenti le modifiche effettuate.

Per salvare le modifiche apportate ai contenuti di fabbrica è necessario salvare i file con un nuovo nome e in una posizione predefinita. Questi file hanno estensione ".vstpreset", e vengono chiamati "contenuti utente". È possibile ordinarli per categoria ed eseguire su di essi tutte le operazioni di ricerca desiderate, esattamente con le stesse modalità utilizzate per i contenuti di fabbrica.

I contenuti utente vengono salvati in una struttura a cartelle predefinita sul proprio hard disk (il percorso esatto dipende dal sistema operativo utilizzato).

### **I VST Sound Instrument Set e le pagine Macro**

I VST Sound Instrument Set di Steinberg offrono dei contenuti aggiuntivi per i VST instrument, basati sulla tecnologia di HALion. Essi vengono forniti con delle proprie pagine Macro specifiche, dotate di un'aspetto personalizzato e con una collezione di controlli che corrispondono alle funzioni del VST Sound Instrument Set. Quando si modifica un programma o un layer di un determinato VST Sound Instrument Set, si apre la relativa pagina Macro. Per i dettagli sulle funzioni e sui controlli di una determinata pagina Macro, fare riferimento alla documentazione fornita con il VST Sound Instrument Set corrispondente.

### **Traccia instrument vs. rack dei VST Instrument**

HALion Sonic SE può essere sia utilizzato in una traccia instrument, oppure caricato nel rack dei VST Instrument. In entrambi i casi, HALion Sonic SE consente di caricare fino a 16 programmi contemporaneamente, sebbene vi sia una differenza sostanziale tra i due metodi. Poiché le tracce instrument non supportano i plug-in dotati di uscite multiple, tutti e 16 gli slot vengono assegnati internamente all'uscita principale di HALion Sonic SE. Impostando più slot sullo stesso canale MIDI, è possibile creare suoni splittati e su layer sovrapposti, i quali possono poi essere utilizzati su una traccia instrument.

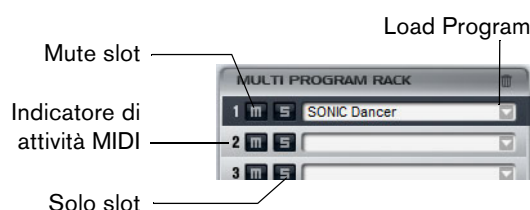
### **Caricare i programmi**

Grazie alla sua architettura multitimbrica, HALion Sonic SE consente non solo di caricare (e salvare) dei preset per l'istanza stessa del plug-in (usando le procedure standard di Cubase) ma anche per ciascuno slot del Multi Program Rack (riferirsi a ["Caricare i programmi negli slot"](#) a pag. 7.)

## Introduzione

Questo capitolo descrive le funzioni di base del Multi Program Rack e le modalità di gestione dei suoni al suo interno.

## Il Multi Program Rack



Il Multi Program Rack dispone di 16 slot, grazie ai quali è possibile caricare fino a 16 programmi contemporaneamente.

Il Multi Program Rack è collegato al display Edit: quando è aperta la pagina Edit e si fa clic su un singolo slot nel Multi Program Rack, vengono visualizzate le impostazioni relative a ciascun programma caricato (riferirsi a [“Modificare i programmi”](#) a pag. 10). Nelle pagine MIDI e Mix sono disponibili dei parametri aggiuntivi per gli slot, come level, pan, MIDI channel, ecc. (riferirsi a [“La pagina MIDI”](#) a pag. 13 e a [“La pagina Mix”](#) a pag. 15).

All'interno del Multi Program Rack i programmi possono essere caricati in due modi:

- Direttamente dal Multi Program Rack (riferirsi a [“Funzioni per gli slot del Multi Program Rack”](#) a pag. 7).
- Utilizzando lo slot dei programmi presente nella sezione delle funzioni del plug-in (riferirsi a [“La sezione delle funzioni del plug-in”](#) a pag. 50).

## Funzioni per gli slot del Multi Program Rack

Attraverso gli slot del Multi Program Rack è possibile caricare e gestire i programmi. Inoltre, si possono mettere in mute o in solo dei singoli programmi, ecc.

### Caricare i programmi negli slot

Per caricare un programma all'interno di uno slot, procedere come segue:

1. Fare clic sul pulsante Load Program a destra dello slot o selezionare l'opzione Load Program dal menu contestuale dello slot.  
Si apre una finestra contenente i programmi disponibili.
2. Selezionarne uno.  
Il programma viene così caricato.

⇒ I programmi contenenti un numero elevato di campioni potrebbero impiegare un po' di tempo per il caricamento.

### Gestione dei programmi tramite il menu contestuale dello slot

Per aprire il menu contestuale, fare clic-destro sullo slot corrispondente.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Load Program	Questa opzione apre la finestra di dialogo Load Program. Selezionare un programma o un layer e fare clic su OK per caricarli in questo slot.
Save Program	Questa opzione salva il programma corrente con lo stesso nome. Si noti che i contenuti di fabbrica non possono essere sovrascritti. Se si modifica un contenuto di fabbrica, selezionando questa opzione si apre la finestra di dialogo Save Program, dalla quale è possibile salvare il programma che è stato modificato, con lo stesso nome.
Save Program As...	Questa opzione apre la finestra di dialogo Save Program, dalla quale è possibile salvare il programma che è stato modificato, con un nome diverso.
Remove Program	Selezionare questa opzione per rimuovere il programma da questo slot.
Revert to last saved Program	Selezionare questa opzione per annullare tutte le modifiche apportate al programma presente in questo slot.
Cut Program	Selezionare questa opzione per copiare il programma e quindi rimuoverlo dallo slot.
Copy Program	Selezionare questa opzione per copiare il programma senza rimuoverlo.
Paste Program	Selezionare questa opzione per incollare nello slot un programma precedentemente copiato. Qualsiasi programma caricato in questo slot viene sostituito.

⇒ È anche possibile tagliare, copiare e incollare i programmi da un'istanza di HALion Sonic SE a un'altra.

### Modificare il nome di un programma

Per modificare il nome di un programma direttamente nel Multi Program Rack, procedere come segue:

1. Fare doppio-clic sul nome del programma.
2. Inserire un nuovo nome.
3. Premere [Invio].

⇒ Per fare in modo che il programma possa essere caricato, è necessario salvarlo con il suo nuovo nome.

### Passare da uno slot all'altro

Per selezionare uno slot si possono utilizzare le frecce su/giù della tastiera del proprio computer. In tal modo è possibile passare rapidamente dalle impostazioni di un programma a quelle di un altro.

### Indicatore di attività MIDI

Il numero dello slot non funge solo da etichetta identificativa, ma indica anche la presenza di dati MIDI in ingresso (in tal caso il numero si illumina).



### **Mettere in Solo gli slot**

Attivare il pulsante Solo relativo a uno slot, in modo da sentire solamente il rispettivo programma. Si noti che è possibile mettere in solo più slot contemporaneamente.

### **Mettere in Mute gli slot**

Attivare il pulsante Mute per disattivare la riproduzione di quel programma. Il programma rimane caricato e potrà quindi essere attivato nuovamente senza problemi.

## **Rimuovere i programmi caricati**

Per rimuovere in una volta sola tutti i programmi attualmente caricati:

- In cima al Multi Program Rack, fare clic sul pulsante a forma di cestino a destra del nome della sezione.
- ⇒ Se si rimuovono i programmi in questo modo, non viene reinizializzato nessun parametro indipendente dai programmi, ad esempio effetti o impostazioni relative agli slot.

# Modificare i programmi

## Modificare i programmi nella pagina Macro

I contenuti di fabbrica di HALion Sonic SE dispongono di una pagina Macro per ciascun layer di un programma, dalla quale è possibile configurare i parametri più importanti. Questa pagina è divisa nelle seguenti sezioni: Voice/Pitch, Filter e Amplifier.

- Per accedere alla pagina Macro, fare clic sul pulsante Edit.
- ⇒ Se un programma è costituito da più layer, è possibile accedere alle diverse pagine Macro facendo clic su uno dei pulsanti relativi ai layer (L1, L2, L3, L4) nella barra del titolo della pagina.



## La sezione Voice/Pitch

Questa sezione offre l'accesso ai parametri di accordatura.



### Octave

Viene qui regolata l'accordatura in ottave (da -4 a +4).

### Coarse

Viene qui regolata l'accordatura in semitoni (da -12 a +12).

**Fine**

Tramite questo controllo è possibile eseguire delle regolazioni di precisione sull'accordatura (da -100 a +100 centesimi).

**Pitchbend Up**

Viene qui definito l'intervallo di modulazione dell'intonazione per quando si sposta verso l'alto la rotella del pitchbend.

**Pitchbend Down**

Viene qui definito l'intervallo di modulazione dell'intonazione per quando si sposta verso il basso la rotella del pitchbend.

**Polyphony**

Questa impostazione viene utilizzata per specificare il numero massimo di note che possono essere suonate/riprodotte contemporaneamente.

**Mono Mode**

Quando si attiva l'opzione Mono mode, sarà possibile suonare una sola nota alla volta (il controllo Polyphony non è disponibile).

**La sezione Filter**

La sezione Filter consente di regolare le impostazioni di filtro. I parametri sono stati progettati per funzionare come offset, consentono cioè di aumentare o ridurre i valori veri e propri.

⇒ Questa sezione è attiva solamente nel caso in cui un layer utilizza un filtro.

**Cutoff**

Il parametro Cutoff regola il timbro del layer.

**Resonance**

Il parametro Resonance enfatizza le frequenze intorno alla frequenza di cutoff.

**Attack**

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

**Release**

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

## La sezione Amplifier

La sezione Amplifier offre l'accesso ai parametri relativi a livello e pan. È inoltre possibile regolare i tempi di attacco e rilascio degli inviluppi dell'amplificatore in maniera individuale.



### Level

Il parametro Level regola l'intensità del layer.

### Pan

Il parametro Pan definisce la posizione del layer nel panorama stereo.

### Attack

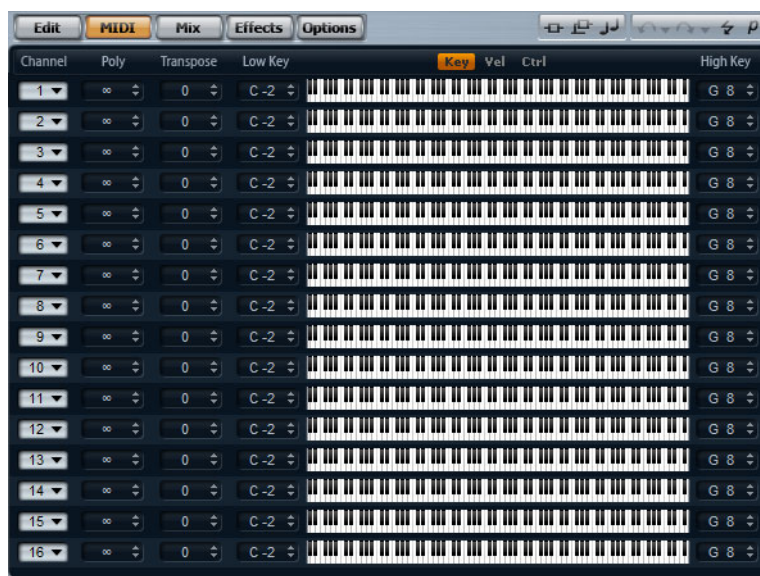
Utilizzare questo parametro per compensare il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore. Valori positivi causano la riduzione del tempo di attacco, mentre valori negativi ne provocano l'aumento.

### Decay

Utilizzare questo parametro per compensare il tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore. Valori positivi causano la riduzione del tempo di decadimento, mentre valori negativi ne provocano l'aumento.

# Impostazioni MIDI e Mixaggio

## La pagina MIDI



La pagina MIDI offre l'accesso ai parametri MIDI di HALion Sonic SE, tra cui il canale MIDI, gli intervalli Key (tasti) e Velocity, oltre alle impostazioni relative alle funzioni Transpose e Polyphony. Per passare dall'intervallo di velocity a quello dei tasti e viceversa, usare gli interruttori Key/Vel che si trovano sopra i controlli degli intervalli.

## I parametri della pagina MIDI

### Channel

Viene qui specificato il canale MIDI sul quale uno slot dovrebbe "ascoltare". È possibile impostare più slot sullo stesso canale MIDI e attivarli contemporaneamente con gli stessi eventi nota.

### Poly (Polifonia)

Questa impostazione viene utilizzata per specificare il numero massimo di note che possono essere suonate/riprodotte contemporaneamente. Poiché i programmi possono contenere fino a quattro layer, il numero di voci risultante (campioni stereo, voci del synth ecc.) può risultare molto superiore rispetto al valore qui specificato.

### Transpose

È qui possibile trasporre le note MIDI in entrata di  $\pm 64$  semitoni prima che tali note vengano inviate al programma caricato.

**Intervallo di tasti (Low Key, High Key)**

Il range di azione di ciascuno slot può essere limitato a un determinato intervallo di tasti. L'intervallo può essere definito tramite i valori Low Key e High Key, oppure trascinando verso destra/sinistra i bordi del controllo a tastiera. Se si fa clic e trascinamento verso il centro della tastiera, entrambi i valori vengono spostati contemporaneamente. Come opzione aggiuntiva, è possibile definire l'intervallo via MIDI. Fare semplicemente clic nel campo valore e suonare la nota.

Per impostare l'intervallo dei tasti, procedere come segue:

1. In cima alla pagina MIDI, fare clic sul pulsante Key.
2. Nello slot, impostare l'intervallo di tasti tramite i controlli dell'intervallo a tastiera e/o usando i campi valore Low Key/High Key.

**Intervallo di velocity (Low Vel, High Vel)**

Il range di azione di ciascuno slot può essere limitato a un determinato intervallo di velocity. L'intervallo può essere definito tramite i valori Low Vel e High Vel, oppure trascinando verso destra/sinistra i bordi del controllo grafico dell'intervallo di velocity. Se si fa clic e trascinamento verso il centro del controllo grafico dell'intervallo di velocity, entrambi i valori vengono spostati contemporaneamente.

Per impostare l'intervallo di velocity, procedere come segue:

1. In cima alla pagina MIDI, fare clic sul pulsante Vel.
2. Nello slot, impostare l'intervallo di velocity tramite il controllo grafico dell'intervallo di velocity e/o usando i campi valore Low Vel/High Vel.

**Filtro dei controller (pagina Ctrl)**

È possibile filtrare i controller MIDI di più comune utilizzo, in maniera separata per ciascuno slot. Ad esempio, quando si configura uno split della tastiera con il basso e il pianoforte che suonano sullo stesso canale MIDI, entrambi i suoni riceveranno gli stessi controller MIDI. Tuttavia, nella maggior parte dei casi non si ha bisogno che il basso riceva il pedale del sustain. Per evitare che tutti i suoni sullo stesso canale MIDI ricevano i medesimi controller MIDI, utilizzare il filtro dei controller.

Per filtrare i controller MIDI di più comune utilizzo, procedere come segue:

1. In cima alla pagina MIDI, fare clic sul pulsante Ctrl.
2. Nello slot, fare clic sul pulsante relativo al controller MIDI che si desidera filtrare.  
È possibile filtrare i seguenti controller e messaggi MIDI: Sustain #64, Foot Controller #4, Foot Switches #65-69, Pitchbend, Modulation Wheel #1 e Aftertouch.

## La pagina Mix



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

### I parametri della pagina Mix

#### On/Off

Questo interruttore consente di accendere/spegnere l'ingresso MIDI dello slot. A differenza della funzione Mute che mette in mute l'uscita audio dello slot ma mantiene in background il processing del suono, questo interruttore interrompe la comunicazione MIDI con lo slot e fa in modo che i suoni non vengano processati.

#### Level

Questo parametro consente di definire il livello di uscita dello slot.

#### Pan

Questo parametro consente di definire la posizione nel panorama stereo.

#### Indicatore di livello

Indica il livello di uscita dello slot.

#### Livelli delle mandate FX1-4

Si può qui specificare la quantità di segnale che viene inviata ai quattro bus ausiliari, ciascuno dei quali porta fino a quattro effetti.

#### Output

Questo parametro consente di definire a quale delle 16 uscite del plug-in viene assegnato lo slot. Tutti gli slot vengono assegnati di default all'uscita principale (Main).

## Introduzione

HALion Sonic SE dispone di quattro bus AUX utilizzabili per ottenere dei classici effetti in mandata. Tutti gli slot possono inviare porzioni del segnale ai bus. Ciascun bus è in grado di portare fino a quattro effetti in insert, il che consente di creare degli effetti particolarmente complessi. I bus vengono quindi assegnati all'uscita principale del plug-in o a una delle uscite singole. La pagina Effects offre anche l'accesso al bus di uscita principale (Main), il quale dispone inoltre di quattro insert, utilizzabili ad esempio per aggiungere un'EQ o un compressore globali alla catena del segnale.

## La pagina Effects

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

## Utilizzo degli slot degli effetti in insert



Ciascun bus e il bus Main dispongono di quattro slot per gli effetti in insert. Le modalità di gestione sono le stesse per tutti gli slot:

- Per assegnare un effetto in insert, fare clic sullo slot e selezionare l'effetto dal menu.
- Per rimuovere un effetto in insert, fare clic sullo slot e selezionare l'opzione "None" dal menu.  
Viene così rimosso l'effetto con le relative impostazioni.
- Il pulsante On/Off che si trova sopra lo slot disattiva l'effetto senza rimuoverlo.  
In tal modo è possibile spegnere l'effetto senza perdere le relative impostazioni.



- Il pulsante che si trova a fianco del pulsante On/Off sopra lo slot, consente di bypassare l'effetto.  
La funzione di bypass è attiva quando il pulsante si illumina di giallo. In alternativa, è possibile utilizzare il pulsante bypass che si trova a fianco del nome dell'effetto nella barra del titolo.
- Per modificare un effetto in insert, fare clic sul pulsante “e” relativo allo slot corrispondente.  
È possibile modificare solamente un effetto alla volta. Il pulsante “e” rimane illuminato a indicare quale effetto si sta modificando. I parametri del rispettivo effetto in insert vengono visualizzati nella sezione in basso.

⇒ Il parametro Mix di un effetto inserito in un bus AUX viene impostato di default al 50%.

### **Spostare gli effetti**

Per spostare gli effetti da uno slot a un altro sullo stesso bus, oppure da un bus a un altro, procedere come segue:

1. Trascinare l'effetto tramite la relativa etichetta (FX1, FX2, FX3, FX4) e spostarlo in uno slot.

Un rettangolo di colore arancione indica dove verrà inserito l'effetto.

2. Rilasciare l'effetto nello slot.

L'effetto attualmente caricato viene sostituito.

Per modificare l'ordine degli effetti, procedere come segue:

1. Trascinare l'effetto del quale si desidera modificare la posizione tramite la relativa etichetta (FX1, FX2, FX3, FX4) e portarlo nei pressi del bordo dei due slot in cui si desidera inserirlo.

Una linea colorata indica dove verrà inserito l'effetto.

2. Rilasciare l'effetto in modo da posizionarlo tra due slot adiacenti.

### **Copiare gli effetti da uno slot a un altro**

Per copiare un effetto da uno slot a un altro, procedere come segue:

1. Tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare l'effetto tramite la relativa etichetta (FX1, FX2, FX3, FX4), sopra lo slot di insert in cui si desidera copiarlo.

Un rettangolo di colore arancione indica lo slot in cui verrà inserito l'effetto.

2. Rilasciarlo per sostituire l'effetto corrente con una copia del nuovo effetto.

Per copiare un effetto e inserirlo tra due slot degli effetti, procedere come segue:

1. Tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare l'effetto tramite la relativa etichetta (FX1, FX2, FX3, FX4), nei pressi del bordo dei due slot.

Una linea di colore arancione indica dove verrà inserito l'effetto.

2. Rilasciarlo per posizionare una copia dell'effetto tra i due slot degli effetti adiacenti.

## **Modificare l'assegnazione delle uscite**

Sopra gli slot di insert si trovano dei menu per l'assegnazione delle uscite ai bus AUX.

Per modificare l'assegnazione delle uscite, procedere come segue:

1. Aprire il menu Output del bus AUX.
2. Selezionare l'uscita dal menu.

## Regolazione dei livelli

Per regolare il livello di uscita, utilizzare il fader che si trova sotto l'indicatore di livello:

- Spostare il fader del bus AUX.
- In alternativa, inserire un valore nel campo di testo che si trova sotto il fader.

## Il bus master degli effetti (bus Main)

Il bus Main funziona in maniera analoga ai bus AUX. L'unica differenza sta nel fatto che il bus Main non dispone di un selettore di uscita, dato che è collegato in maniera permanente all'uscita principale del plug-in (1/2).

⇒ Il parametro Mix di un effetto inserito nel bus Main viene impostato di default al 50%.

## Riferimento degli effetti

HALion Sonic SE viene fornito con una collezione di effetti da studio di qualità professionale. Questi effetti sono descritti nel dettaglio nelle sezioni che seguono.

### Reverb



Questo effetto è un riverbero algoritmico di elevatissima qualità, caratterizzato da prime riflessioni (early reflections) e coda del riverbero (reverb tail). Le prime riflessioni sono responsabili dell'impressione spaziale nei primi millisecondi del riverbero. Per modellare diversi tipi di stanze, è possibile scegliere tra diversi pattern di prime riflessioni e modificarne la dimensione. La coda del riverbero (detta anche late reverberation), offre diversi parametri per il controllo della dimensione della stanza e del tempo del riverbero. È possibile regolare il tempo del riverbero attraverso tre bande di frequenza, in maniera individuale.

#### Predelay

Questo parametro determina l'intervallo di tempo tra il segnale non effettato e l'attacco del riverbero. Valori di Predelay maggiori vengono spesso associati a spazi più ampi.

#### Early Reflections

Questo parametro seleziona il pattern delle prime riflessioni, il quale contiene i delay più importanti che conferiscono le informazioni chiave per l'impressione spaziale della stanza. I pattern sono basati sulle misurazioni di stanze reali.

#### ER/Tail

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

**Size**

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

**Low Cut**

Questo parametro attenua le basse frequenze delle prime riflessioni. Più alto è questo valore, minore sarà il contenuto in basse frequenze delle prime riflessioni.

**High Cut**

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

**Delay**

Questo parametro ritarda l'attacco della coda del riverbero.

**Room Size**

Questo parametro controlla le dimensioni della stanza. Al 100% le dimensioni sono pari a quelle di una cattedrale o di un'ampia sala da concerto. Al 50% le dimensioni sono pari a quelle di una stanza o di uno studio di medie dimensioni. Con valori inferiori al 50% le dimensioni sono pari a quelle di una stanza di piccole dimensioni o di una cabina di regia.

**Main Time**

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

**High Time**

Questo parametro controlla il tempo del riverbero per le alte frequenze della coda del riverbero. Con valori positivi, le alte frequenze hanno un tempo di decadimento più lungo e viceversa. Le frequenze ne verranno influenzate in base al parametro Tail - High Freq.

**Low Time**

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

**High Freq**

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

**Low Freq**

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

### Shape

Questo parametro controlla l'attacco della coda del riverbero. Allo 0% l'attacco è più immediato, un'impostazione ottimale per le batterie. Più alto è questo valore, meno immediato sarà l'attacco.

### Density

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

### High Cut

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

### Width

Questo parametro definisce l'uscita del segnale del riverbero, tra mono e stereo. Allo 0% l'uscita del riverbero è mono. Al 100% l'uscita è stereo.

### Mix

Questo parametro definisce il rapporto tra segnale non effettato (dry) e con applicato l'effetto (wet). Al 100%, al segnale in uscita viene completamente applicato l'effetto.

## Multi Delay



Questo effetto genera degli echi, i cosiddetti delay, con tempo, feedback e filtri regolabili. Tramite il menu a tendina Mode è possibile configurare il Delay sulle modalità Stereo, Cross o Ping-Pong. A seconda della modalità selezionata, gli echi si ripetono secondo pattern mutevoli all'interno del panorama stereo. Con il parametro Time si imposta il tempo complessivo per i delay sinistro e destro. Inoltre, è possibile attivare l'opzione Sync per impostare il tempo del delay in frazioni di beat sincronizzati al tempo del sequencer host. Il parametro Delay L/R consente di compensare (offset) il tempo del delay sinistro o destro. I parametri Feedback e Feedback L/R definiscono e compensano la quantità di feedback rispettivamente del delay sinistro e destro. Infine, sono disponibili un filtro Low e un filtro High, grazie ai quali è possibile regolare il colore tonale degli echi.

### Mode

Multi Delay offre tre diverse modalità:

Mode	Descrizione
Stereo	Questa modalità offre due delay in parallelo, una per il canale audio sinistro e una per quello destro, ciascuna con un proprio percorso di feedback.
Cross	Questa modalità offre due delay con cross feedback. Con la dicitura cross feedback si intende che il delay del canale sinistro viene inviato indietro nel delay destro e viceversa.

Mode	Descrizione
Ping-Pong	Questa modalità mixa gli ingressi sinistro e destro e li invia a dei delay posizionati completamente a sinistra e a destra nel panorama. In tal modo, l'eco rimbalza come una pallina da ping-pong tra il lato destro e il lato sinistro nel panorama stereo. Da qui il nome Ping-Pong Delay.

### Time

Questo parametro definisce il tempo complessivo per il delay sinistro e destro, in millisecondi. Utilizzare il parametro Delay L/R per ridurre il tempo del delay sinistro o destro. Attivare Sync per impostare il tempo del delay come valore nota.

### Sync

Attivare questo parametro per sincronizzare il tempo del delay al tempo del sequencer host. Una volta attivato, il tempo viene impostato come lunghezza nota.

- ⇒ Se il tempo della lunghezza nota supera il tempo massimo del delay (pari a 5000ms), ad esempio per il fatto che il tempo del proprio brano è molto lento, la lunghezza nota verrà dimezzata internamente in modo da non superare il tempo massimo consentito del delay.

### Delay L/R

È qui possibile compensare (offset) il tempo del delay sinistro o destro rispetto al tempo complessivo del delay. L'offset si regola con un fattore. Un fattore pari a 1 significa che il delay è uguale al tempo del delay complessivo. Un fattore pari a 0.5 significa che il delay è lungo la metà rispetto al tempo del delay complessivo. Per compensare il tempo del delay sinistro, ruotare il controllo verso sinistra. Per compensare il tempo del delay destro, ruotarlo verso destra. La lettera che viene visualizzata prima del fattore cambia di conseguenza da "L" a "R" e viceversa, a indicare il delay sul quale si sta agendo.

### Feedback

Questo parametro definisce la quantità complessiva di feedback per il delay sinistro e destro. Il termine Feedback indica che l'uscita del delay viene rimandata indietro al suo ingresso. A seconda del valore impostato, gli echi si ripetono più o meno volte. A 0% si sente solamente un eco. Al 100% gli echi si ripetono all'infinito.

### Feedback L/R

Questo parametro è disponibile solamente per il delay in modalità Stereo. Usarlo per compensare la quantità di feedback del delay sinistro o destro rispetto al feedback complessivo. L'offset si regola con un fattore. Un fattore pari a 1 significa che la quantità di feedback è uguale al feedback complessivo. Un fattore pari a 0.5 significa che la quantità di feedback è la metà rispetto al feedback complessivo. Per compensare il feedback sinistro, ruotare il controllo verso sinistra. Per compensare il feedback destro, ruotarlo verso destra. La lettera che viene visualizzata prima del fattore cambia di conseguenza da "L" a "R" e viceversa, a indicare il delay sul quale si sta agendo.

### Filter Low

Questo parametro consente di attenuare le basse frequenze dei delay.

### Filter High

Questo parametro consente di attenuare le alte frequenze dei delay.

### Mix

Questo parametro definisce il rapporto tra segnale non effettato (dry) e con applicato l'effetto (wet). Al 100%, al segnale in uscita viene completamente applicato l'effetto.

## Studio EQ



Si tratta di un equalizzatore parametrico a 4 bande, di elevata qualità. Grazie alle quattro bande di frequenza, 1 Low, 2 Mid, 3 Mid e 4 High, è possibile modellare il colore tonale del suono, ad esempio per creare un suono più brillante o più scuro. Le due bande dei medi agiscono da filtri di picco, mentre le bande dei bassi e degli alti funzionano da filtri shelving. Tutte le bande sono totalmente parametriche, con valori regolabili per i parametri Gain, Frequency e fattore Q.

Ciascuna banda di frequenza offre i seguenti controlli:

Controllo	Descrizione
Gain	Usare questo parametro per regolare il livello di taglio o enfattizzazione della banda corrispondente.
Freq	Questo parametro imposta la frequenza che viene tagliata o enfattizzata dal Gain.
Q	Usare questo parametro per regolare l'ampiezza di banda dei filtri di picco delle medie frequenze, da ampio a stretto. Aumentando il Q nei filtri shelving low e high, è possibile aggiungere un'inclinazione alle relative forme.

Per regolare le impostazioni per gli equalizzatori, procedere come segue:

- Utilizzare i controlli di equalizzazione Gain, Freq e Q e regolarli a piacimento.
- Per modificare contemporaneamente i parametri Gain e Freq, trascinare i punti che si trovano sulla sinistra nel grafico dell'EQ all'interno del display.

## Graphic EQ



Questo equalizzatore dispone di dieci bande di frequenza che possono essere tagliate o enfattizzate fino a 12 dB. Ciascuna banda è rappresentata da un fader. Inoltre, sono presenti dei controlli generali per l'impostazione dell'intervallo complessivo e dell'uscita dell'equalizzatore.

Per tagliare o enfattizzare le bande di frequenza, procedere come segue:

- Per tagliare una banda di frequenza, trascinare verso il basso il fader della banda.
- Per enfattizzare una banda di frequenza, trascinare verso l'alto il fader della banda.

### Output

Questo parametro controlla il livello complessivo dell'uscita dell'equalizzatore.

## Mode

Tramite il menu a tendina Mode è possibile aggiungere colore o un determinato carattere all'uscita dell'equalizzatore, in diversi modi:

Mode	Descrizione
True Response	Filtri in serie con risposta in frequenza estremamente precisa.
Classic	Filtri paralleli in cui la risonanza dipende dalla quantità di gain.
Constant Q	Filtri paralleli in cui la risonanza viene aumentata quando si enfatizza il gain e viceversa.

## Range

Questo parametro regola il livello massimo di taglio o enfaticizzazione in dB per tutte le bande di frequenza insieme.

## Invert

Attivarlo per invertire la curva di EQ. Le bande di frequenza che sono enfatizzate verranno tagliate e viceversa.

## Flatten

Fare clic su questo pulsante per riportare tutte le bande di frequenza a 0dB.

## MorphFilter



MorphFilter consente di mixare gli effetti di filtro passa-basso e passa-alto per la realizzazione di morphing creativi tra i due filtri. Le forme dei due effetti da utilizzare vengono selezionate tramite i menu a tendina Filter Shape. Per l'opzione Filter Shape B si può scegliere tra diverse forme di filtri passa-alto e di filtri a reiezione di banda (band-reject). Per l'opzione Filter Shape A sono disponibili varie forme di filtri passa-basso e passa-banda. Il controllo Morph consente di mixare l'uscita tra i due filtri selezionati. Il controllo Cutoff regola la frequenza di taglio dei filtri. Il controllo Resonance aggiunge un effetto risonante al suono filtrato.

## Distortion



Questo effetto offre un'ampia gamma di tipi diversi di distorsioni; dalle distorsioni digitali a bassa fedeltà a distorsioni di stampo analogico in alta fedeltà. I quattro tipi diversi di distorsioni, Rate Red, Tube Drive, Hard Clip e Bit Red, possono essere combinate liberamente tra loro.

### In Gain

Regola il livello d'ingresso del suono.

### Rate Red (Rate Reduction)

Rate reduction distorce il suono tramite l'aliasing. Abilitare l'interruttore Rate Red a sinistra per attivare il controllo Rate Red che regola la quantità di aliasing. Più basso è il valore scelto, maggiore sarà la quantità di aliasing che viene aggiunta.

### Tube Drive

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

### Hard Clip

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

### Bit Red (Bit Reduction)

Bit reduction distorce il suono tramite un rumore di quantizzazione. Abilitare l'interruttore Bit Red a sinistra per attivare il controllo Bit Red che regola la quantità di rumore di quantizzazione. Più basso è il valore scelto, maggiore sarà il rumore di quantizzazione che viene aggiunto.

### Out Gain

Regola il livello di uscita del suono.

### Mix

Questo parametro controlla il mixaggio tra segnale dry e wet. Al 100%, si potrà sentire solamente il segnale con applicato l'effetto.



## Amplifier



Questo effetto emula il suono di un amplificatore e dei relativi altoparlanti. È possibile combinare tra loro diversi modelli di amplificatori e altoparlanti.

### Amp Model

Viene qui selezionato il tipo di amplificatore. Il carattere sonoro dell'overdrive cambia a seconda dell'amplificatore selezionato. Per bypassare l'amplificatore, selezionare "No Amp".

### Speaker Model

Viene qui selezionato il tipo di altoparlante. Ciascun modello colora il suono in una maniera unica. Per bypassare il modello, selezionare "No Speaker".

### Drive

Regola la quantità di overdrive.

### Bass

Usare questo controllo per regolare il colore tonale delle basse frequenze.

### Middle

Usare questo controllo per regolare il colore tonale delle medie frequenze.

### Treble

Usare questo controllo per regolare il colore tonale delle alte frequenze.

### Presence

Usare questo controllo per aggiungere brillantezza.

### Low Damp

Usare questo controllo per attenuare le basse frequenze degli altoparlanti.

### High Damp

Usare questo controllo per attenuare le alte frequenze degli altoparlanti.

### Channel Mode

Vengono qui definiti i canali di uscita dell'amplificatore dai quali viene inviato un segnale distorto. Le opzioni sono L (Left), R (Right) o L/R (entrambi). Se viene selezionato L o R, l'altro canale genera un segnale pulito.

### Output

Regola il livello di uscita dell'amplificatore.

## Chorus



L'effetto Chorus ispessisce e allarga il suono attraverso la modulazione dell'altezza.

### Rate

Usare questo parametro per specificare la frequenza della modulazione dell'altezza in Hertz (Hz).

### Sync

Attivarlo per impostare il parametro Rate in frazioni di beat.

### Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

### Phase

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

### Shape

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

### Mix

Questo parametro controlla il mixaggio tra segnale dry e wet. Al 100%, si potrà sentire solamente il segnale wet (il segnale con applicato l'effetto).

## Flanger



L'effetto Flanger ispessisce e allarga il suono attraverso la modulazione dell'altezza. Tramite il parametro Feedback è possibile aggiungere delle risonanze, in modo da ottenere delle modulazioni del suono di tipo jet.

### Rate

Usare questo parametro per specificare la frequenza della modulazione dell'altezza in Hertz (Hz).

### Sync

Attivarlo per impostare il parametro Rate in frazioni di beat.

**Depth**

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

**Phase**

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

**Shape**

Regola le caratteristiche della modulazione. Per meglio apprezzare le impostazioni definite, attivare il parametro Feedback. A 0%, il suono si propaga in maniera lineare verso l'alto e il basso. Al 100%, il suono si propaga in maniera esponenziale verso l'alto e il basso.

**Mix**

Questo parametro controlla il mixaggio tra segnale dry e wet. Al 100%, si potrà sentire solamente il segnale wet (il segnale con applicato l'effetto).

**Feedback**

Questo parametro aggiunge delle risonanze all'effetto.

**Cross FB**

Questo parametro mixa il feedback del canale sinistro con il canale destro e viceversa. Affinché questo parametro abbia effetto, Feedback deve essere impostato su un valore superiore allo 0%. L'effetto varia in base alle impostazioni del parametro Phase.

**Tone**

Regola il colore tonale del feedback. Più basso è il valore definito per questo parametro e meno brillante sarà il Feedback.

**Phaser**

L'effetto Phaser ispessisce e allarga il suono attraverso la modulazione della fase. Tramite il parametro Feedback è possibile aggiungere delle risonanze per espandere il suono.

**Rate**

Usare questo parametro per specificare la frequenza della modulazione della fase in Hertz (Hz).

**Sync**

Attivarlo per impostare il parametro Rate in frazioni di beat.

**Depth**

Regola l'intensità della modulazione della fase.

**Shift**

Questo parametro sposta la modulazione della fase verso l'alto sulle frequenze più alte dello spettro.

**Phase**

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

**Low Cut**

Usare questo parametro per attenuare le basse frequenze.

**High Cut**

Usare questo parametro per attenuare le alte frequenze.

**Mix**

Questo parametro controlla il mixaggio tra segnale dry e wet. Al 100%, si potrà sentire solamente il segnale wet (il segnale con applicato l'effetto).

**Tremolo**

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

**Rate**

Usare questo parametro per specificare la frequenza della modulazione dell'ampiezza in Hertz (Hz).

**Sync**

Attivarlo per impostare il parametro Rate in frazioni di beat.

**Depth**

Regola l'intensità della modulazione dell'ampiezza.

**Phase**

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

**Output**

Usare questo parametro per impostare il livello di uscita del Tremolo.

## Rotary



Questo effetto emula il suono di un altoparlante rotante vintage, con inclusi: amplificatore, horn, drum e cabinet. Tramite l'emissione del suono attraverso horn e drum rotativi, l'altoparlante rotante produce un effetto Doppler che ispessisce il suono. Horn e drum ruotano a velocità variabile, producendo diverse quantità di effetto Doppler. L'amplificatore dell'altoparlante rotante aggiunge una distorsione calda, mentre horn, drum e cabinet conferiscono unicamente colore al suono. Horn e drum vengono registrati attraverso dei microfoni (virtuali) che possono essere impostati su angolazioni differenti, in modo da allargare l'immagine sonora. In genere, gli altoparlanti rotanti vengono utilizzati con gli organi elettrici.

### Rotation

Utilizzare questo parametro per modificare la velocità di rotazione di horn e drum selezionando le opzioni Slow, Fast e Stop. Se si sceglie Fast, l'effetto Doppler prodotto è maggiore rispetto all'opzione Slow. Selezionando Stop, non si ha alcun effetto Doppler, poiché drum e horn non ruotano. Dato che horn e drum accelerano e decelerano a velocità differenti, la transizione tra Slow e Fast e viceversa producono gli effetti più interessanti.

### Distance

Viene qui impostata la distanza dei microfoni da horn e drum. La modulazione dell'ampiezza del suono decresce all'aumentare della distanza dei microfoni. Impostare questo parametro su valori più elevati per ottenere una modulazione dell'ampiezza minore.

### Cabinet

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

### Balance

Viene qui regolato il bilanciamento tra i microfoni di horn e drum. A 0% si sente solo il drum. Al 100% si sente solo l'horn. Il valore unitario è al 50%.

### Slow

Regola la velocità ridotta di horn e drum insieme. A -100% la velocità è due volte più lenta che a 0%. A +100% la velocità è due volte più veloce che a 0%.

### Fast

Regola la velocità rapida di horn e drum insieme. A -100% la velocità è due volte più lenta che a 0%. A +100% la velocità è due volte più veloce che a 0%.

### Accel

Usare questo parametro per regolare il tempo di accelerazione per l'aumento e la riduzione della velocità di rotazione di horn e drum. A -100% il tempo è quattro volte più veloce. A +100% il tempo è quattro volte più lento.

**Horn Mic Angle**

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

**Drum Mic Angle**

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

**Treble**

Usare questo controllo per regolare il colore tonale delle alte frequenze.

**Drive**

Viene qui regolata la distorsione dell'amplificatore. Al 100% si ottiene la massima distorsione.

**Bass**

Usare questo controllo per regolare il colore tonale delle basse frequenze.

**Gain**

Usare questo parametro per impostare il livello di uscita dell'altoparlante rotante.

**Vibrato**

Questo effetto emula gli effetti chorus e vibrato degli organi vintage. Il Vibrato ispessisce il suono tramite la modulazione dell'altezza. L'effetto offre l'accesso diretto alle classiche impostazioni di chorus e vibrato C1, C2 e C3 e V1, V2 e V3. Inoltre, è disponibile una modalità Custom che consente di regolare liberamente la quantità di chorus o di vibrato.

**Type**

Vengono qui selezionate le classiche impostazioni di chorus e vibrato C1, C2 e C3 e V1, V2 e V3. Questo controllo è disponibile solamente quando la modalità Custom è disattivata.

**Mode: Custom**

Attivare questa modalità per regolare liberamente le impostazioni di chorus e vibrato tramite i controlli Rate, Depth e Mix.

**Rate**

Usare questo parametro per specificare la frequenza della modulazione dell'altezza in Hertz (Hz).

**Depth**

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

**Vibr/Chor**

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

## Compressor



I compressor riducono l'intervallo dinamico di un suono. In tal modo, il suono guadagna spazio in altezza. Questo spazio extra può essere utilizzato per alzare nuovamente il volume complessivo del suono. Il controllo grafico a sinistra indica la curva di compressione. È possibile modificare graficamente i parametri Threshold e Ratio tramite le maniglie. I VU meter di ingresso (IN) e uscita (OUT) indicano il livello prima e dopo la compressione. L'indicatore di Gain Reduction (GR) indica l'attenuazione corrente del livello.

Per regolare graficamente l'effetto Compressor, procedere come segue:

- Nel controllo grafico, trascinare le maniglie verso l'alto e verso il basso per modificare i valori dei parametri Threshold e Ratio, rispettivamente.
- Trascinare la maniglia Threshold verso l'alto per aumentarne il valore. Trascinarla verso il basso per ridurlo.
- Trascinare la maniglia Ratio verso l'alto per ridurne il valore. Trascinarla verso il basso per aumentarlo.

### Threshold

Usare questo parametro per impostare il valore Threshold in dB. Il guadagno dei suoni il cui volume è maggiore rispetto al valore Threshold verrà ridotto; i suoni al di sotto di esso rimangono immutati.

### Ratio

Questo parametro regola la quantità di riduzione del guadagno per i suoni il cui volume è maggiore rispetto al valore Threshold. Più alto è il valore di Ratio, maggiore sarà la riduzione applicata all'uscita. Ad esempio, se il parametro Ratio è impostato su 2:1 e l'ampiezza del suono è di 4 dB al di sopra del Threshold, l'uscita verrà ridotta di 2 dB. Se l'ampiezza è di 8 dB al di sopra del Threshold, l'uscita verrà ridotta di 4 dB. Lo stesso esempio, con un valore di Ratio pari a 4:1, causerebbe una riduzione dell'uscita rispettivamente di 3 dB e di 6 dB.

### Soft Knee

Attivare questo pulsante per modificare le caratteristiche della curva di compressione da Hard Knee a Soft Knee. "Hard Knee" e "Soft Knee" definiscono se l'angolo intorno al Threshold ha un bordo netto o una curvatura morbida. Se Soft Knee è attivato, la compressione si attiva in maniera meno improvvisa.

### Make-Up

A seconda dei valori di Threshold e Ratio impostati, il suono ha una perdita di guadagno (indicata dall'indicatore Gain Reduction). Si può utilizzare il parametro Make-Up per alzare nuovamente il volume complessivo del suono.

### Auto

Questo parametro calcola la perdita di guadagno derivante dalle impostazioni di Threshold e Ratio e imposta automaticamente il valore di Make-Up. Il potenziometro Make-Up diventa scuro mentre è attivo il pulsante Auto.

### Attack

Questo parametro determina la velocità con cui il Compressor reagisce ai suoni che superano il valore di Threshold definito. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato per la riduzione del guadagno al valore di Ratio definito. In altre parole, con tempi più lunghi, l'inizio dei suoni che superano il Threshold viene lasciato passare senza essere processato.

### Hold

Questo parametro imposta un tempo garantito sopra il quale la compressione verrà applicata dopo che il suono supera il valore di Threshold definito.

### Release

Questo parametro determina la velocità con cui il Compressor reagisce ai suoni che scendono sotto il valore di Threshold definito. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato per ritornare al livello originale.

### Auto Release

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Compressor analizza il suono in ingresso in maniera continua, in modo da individuare il tempo di Release ottimale per il contesto in cui si sta lavorando. Il potenziometro Release diventa scuro mentre è attivo il pulsante Auto Release.

### Peak – RMS

È qui possibile regolare liberamente la percezione del volume da parte del Compressor, tra Peak e RMS. A 0% il Compressor utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che il Compressor percepisce direttamente il livello di picco del suono. RMS indica che il Compressor percepisce la potenza media del suono. La percezione di tipo Peak risponde in maniera più rapida rispetto a quella di tipo RMS. In genere, la percezione di tipo Peak viene usata per i transienti mentre quella di tipo RMS per i suoni sostenuti.

## Limiter



L'effetto Limiter fa in modo che il suono non superi il livello di uscita impostato, ad esempio per evitare che si verifichi un clipping negli effetti che seguono nella catena. I VU meter di ingresso (IN) e uscita (OUT) indicano il livello prima e dopo il Limiter. L'indicatore di Gain Reduction (GR) al centro indica l'attenuazione corrente del livello.

### Input

Regola il livello d'ingresso del suono. Aumentando il livello d'ingresso, è possibile aumentare il livello dell'effetto di limiter sul suono.

### Output

Regola il livello massimo di uscita del suono.

### Release

Imposta il tempo necessario affinché il gain ritorni al suo livello originale. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato per ritornare al livello originale.



## Auto

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Limiter analizza il suono in ingresso in maniera continua, in modo da individuare il tempo di Release ottimale per il contesto in cui si sta lavorando. Il potenziometro Release diventa scuro mentre è attivo il pulsante Auto Release.

## Expander



L'effetto Expander riduce il livello in uscita in relazione al livello in entrata per i segnali al di sotto del valore di Threshold definito. Ciò risulta particolarmente utile quando si desidera espandere l'intervallo dinamico o ridurre il rumore nei passaggi più silenziosi. Il controllo grafico a sinistra indica la curva di espansione. È possibile modificare graficamente i parametri Threshold e Ratio tramite le maniglie. I VU meter di ingresso (IN) e uscita (OUT) indicano il livello prima e dopo l'espansione. L'indicatore di Gain Reduction (GR) indica l'attenuazione corrente del livello.

Per regolare graficamente l'effetto Expander, procedere come segue:

- Nel controllo grafico, trascinare le maniglie verso l'alto e verso il basso o verso sinistra e destra per modificare i valori dei parametri Threshold e Ratio, rispettivamente.
- Trascinare la maniglia Threshold verso l'alto per aumentarne il valore. Trascinarla verso il basso per ridurlo.
- Trascinare la maniglia Ratio verso sinistra per ridurne il valore. Trascinarla verso il destra per aumentarlo.

## Threshold

Usare questo parametro per impostare il valore Threshold in dB. Il guadagno dei suoni il cui volume è minore rispetto al valore di Threshold verrà ridotto. I suoni al di sopra del Threshold rimangono immutati.

## Ratio

Questo parametro regola la quantità di riduzione del guadagno per i suoni il cui volume è minore rispetto al valore di Threshold. Più alto è il valore di Ratio, maggiore sarà la riduzione applicata all'uscita. Ad esempio, se il parametro Ratio è impostato su 2:1 e l'ampiezza del suono è di 4 dB al di sotto del Threshold, l'uscita verrà ridotta di 2 dB. Se l'ampiezza è di 8 dB al di sotto del Threshold, l'uscita verrà ridotta di 4 dB. Lo stesso esempio, con un valore di Ratio pari a 4:1, causerebbe una riduzione dell'uscita rispettivamente di 3 dB e di 6 dB.

## Soft Knee

Attivare questo pulsante per modificare le caratteristiche della curva di espansione da Hard Knee a Soft Knee. "Hard Knee" e "Soft Knee" definiscono se l'angolo intorno al Threshold ha un bordo netto o una curvatura morbida. Se Soft Knee è attivato, l'espansione si attiva in maniera meno improvvisa.

### Attack

Determina la velocità con cui l'Expander riduce il gain quando il suono va al di sotto del valore di Threshold definito. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato per la riduzione del guadagno.

### Hold

Questo parametro imposta un tempo garantito sopra il quale l'espansione verrà applicata dopo che il suono va al di sotto del valore di Threshold definito.

### Release

Determina la velocità con cui l'Expander aumenta il gain quando il suono supera il valore di Threshold definito. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato per l'aumento del guadagno.

### Auto Release

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. L'Expander analizza il suono in ingresso in maniera continua, in modo da individuare il tempo di Release ottimale per il contesto in cui si sta lavorando. Il potenziometro Release diventa scuro mentre è attivo il pulsante Auto Release.

### Peak – RMS

È qui possibile regolare liberamente la percezione del volume da parte dell'Expander, tra Peak e RMS. Allo 0% l'Expander utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che l'Expander percepisce direttamente il livello di picco del suono. RMS indica che l'Expander percepisce la potenza media del suono. La percezione di tipo Peak risponde in maniera più rapida rispetto a quella di tipo RMS. In genere, la percezione di tipo Peak viene usata per i transienti mentre quella di tipo RMS per i suoni sostenuti.

## Gate



L'effetto Gate lascia passare il segnale verso la sua uscita solamente se il suono in ingresso supera il valore di Threshold definito. I suoni al di sotto di questo valore verranno silenziati. Un filtro side chain interno consente invece di analizzare una versione filtrata del suono in ingresso. In tal modo, il Gate percepisce solamente determinate frequenze del suono in ingresso.

### Threshold

Questa impostazione determina il livello al quale il gate viene attivato. Livelli del segnale al di sopra del valore di Threshold definito, causano l'apertura del gate, mentre livelli al di sotto di questo valore lo fanno chiudere.

### Filter

Attiva il filtro side chain interno. Quando questo parametro è attivo, il suono in ingresso viene filtrato prima di essere analizzato. Il Gate si apre solamente se il suono filtrato supera il valore di Threshold definito. Quando il filtro non è attivo, i relativi controlli diventano scuri.

**Tipo di Filtro**

Viene qui selezionato il tipo di filtro side chain. Selezionare high-pass (HP) per percepire solamente le alte frequenze, band-pass (BP) per le medie e low-pass (LP) per le basse.

**Monitor**

Attivare questo pulsante per ascoltare il suono del filtro side chain. Se il pulsante Monitor è attivo, il Gate sarà inattivo.

**Center**

Viene qui selezionata una delle tre frequenze centrali del filtro side chain.

**Q-Factor**

Attivare questo parametro per regolare l'ampiezza di banda del filtro passa-banda, da ampio a stretto.

**Attack**

Determina la velocità con cui il Gate si apre quando il suono supera il valore di Threshold definito. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato dal suono per sfumare in ingresso (cioè per eseguire un fade-in).

**Hold**

Questo parametro imposta un tempo garantito sopra il quale il Gate rimane aperto dopo che il suono supera il valore di Threshold definito.

**Release**

Determina la velocità con cui il Gate si chiude dopo che il suono va al di sotto del valore di Threshold definito. Maggiore è il tempo impostato, più lungo sarà il periodo di tempo impiegato dal suono per sfumare in uscita (cioè per eseguire un fade-out).

**Auto**

Attivare questo parametro per impostare automaticamente il tempo del Release. Il Gate analizza il suono in ingresso in maniera continua, in modo da individuare il tempo di Release ottimale per il contesto in cui si sta lavorando. Il potenziometro Release diventa scuro mentre è attivo il pulsante Auto Release.

**Peak – RMS**

È qui possibile regolare liberamente la percezione del volume da parte del Gate, tra Peak e RMS. Allo 0% il Gate utilizza solamente la percezione di tipo Peak, mentre al 100% viene usata solamente quella di tipo RMS. Peak indica che il Gate percepisce direttamente il livello di picco del suono. RMS indica che il Gate percepisce la potenza media del suono. La percezione di tipo Peak risponde in maniera più rapida rispetto a quella di tipo RMS. In genere, la percezione di tipo Peak viene usata per i transienti mentre quella di tipo RMS per i suoni sostenuti.

## Stereo Pan



Questo effetto consente di definire la posizione stereo e l'ampiezza del segnale.

### Input Swap

Attivare l'opzione Input Swap per scambiare i canali stereo.

### Pan

Viene qui definita la posizione del segnale nel panorama. Il panning ha effetto su segnali in ingresso mono e stereo.

### Width

Questo parametro consente di regolare l'ampiezza stereo del segnale, da stereo a mono.

## Effetti legacy di HALion 3

Oltre agli effetti standard di HALion Sonic SE, vengono forniti anche numerosi altri effetti derivanti direttamente da HALion 3. Questi effetti sono disponibili nel sottomenu "Legacy" del menu Effects.

### Hall Reverb

Un semplice riverbero con pre-delay e damping regolabili.

Parametro	Descrizione
Predelay	Il tempo di Predelay consente di ritardare il segnale effettato in modo da simulare spazi acustici più ampi o per generare un effetto slap-back.
Time	La lunghezza della coda del riverbero.
HF Damp	Damping progressivo delle alte frequenze.
Lo EQ	Low-cut EQ.
Hi EQ	High-cut EQ.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

### Non-Linear Reverb

Un riverbero "gated" con sharp cutoff.

Parametro	Descrizione
Time	La lunghezza della coda del riverbero. Questo parametro consente anche di modificare il suono, da prime riflessioni dense a uno scadente e granuloso riverbero tipico degli anni '80.
HF Damp	Damping progressivo delle alte frequenze.
Lo EQ	Low-cut EQ.

Parametro	Descrizione
Hi EQ	High-cut EQ.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Early Reflections

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

Parametro	Descrizione
Time	La lunghezza della coda del riverbero. Questo parametro consente anche di modificare il suono, da prime riflessioni dense a uno scadente e granuloso riverbero tipico degli anni '80.
Low EQ	Low-cut EQ.
High EQ	High-cut EQ.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Delay

Un semplice delay mono-in/stereo out.

Parametro	Descrizione
Delay	Il tempo del delay. Se il parametro Sync è impostato su On, il tempo del delay viene regolato usando diversi valori nota.
Sync On/Off	Attivando il parametro Sync, i delay verranno sincronizzati al tempo definito nella propria applicazione host.
Feedback	Il parametro Feedback controlla il numero di ripetizioni del delay.
Balance	Il rapporto del tempo del delay sinistro rispetto al tempo del delay destro.
HF Damp	Un filtro High-cut per attenuare le ripetizioni del delay.

## Stereo Delay

Un delay di tipo stereo-in/stereo out.

Parametro	Descrizione
Delay	Il tempo del delay. Se il parametro Sync è impostato su On, il tempo del delay viene regolato usando diversi valori nota.
Feedback	Il parametro Feedback controlla il numero di ripetizioni del delay. Per avere un livello di feedback minimo, impostare il cursore sulla posizione mediana. Spostando il cursore verso sinistra o destra, viene applicato un "cross delay", in cui l'uscita sinistra viene reinviata all'uscita destra o viceversa.
Sync On/Off	Attivando il parametro Sync, le ripetizioni del delay verranno sincronizzate al tempo definito nella propria applicazione host.
Balance	Il rapporto del tempo del delay sinistro rispetto al tempo del delay destro.
HF Damp	Un filtro High-cut per attenuare le ripetizioni del delay.

## Long Delay

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

## Tape Delay

Simulazione di un delay a nastro vintage a 4 testine.

Parametro	Descrizione
Delay	Il tempo del delay. Se il parametro Sync è impostato su On, il tempo del delay viene regolato usando diversi valori nota.
Sync On/Off	Attivando il parametro Sync, le ripetizioni del delay verranno sincronizzate al tempo definito nella propria applicazione host.
Feedback	Il parametro Feedback controlla il numero di ripetizioni del delay.
Vintage	La quantità di "colore" vintage e di "tape flutter" (piccole variazioni nell'altezza che rendono il suono meno perfetto e più di stampo analogico).
Head 1	Livello del delay 1 (l'uscita è posizionata a sinistra nel panorama).
Head 2	Livello del delay 2 (l'uscita è posizionata a destra nel panorama).
Head 3	Livello del delay 3.
Head 4	Livello del delay 4.
Pan 3+4	Cambia il panning dei delay 3 & 4 dalla posizione centrale alla posizione sinistra/destra estrema.
Vol 3+4	Cambia il volume delle uscite 3 & 4 del delay.

## Chorus

Un semplice effetto chorus, utilizzabile per "allargare" i suoni.

Parametro	Descrizione
Rate	Il rapporto di modulazione.
Depth	La quantità di modulazione dell'altezza.
Predelay	Il delay iniziale, per modificare la "densità" delle voci aggiunte al segnale dry per la creazione del chorus.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Ensemble

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

Parametro	Descrizione
Rate	Il rapporto di modulazione.
Depth	La quantità di modulazione dell'altezza.
Shimmer	Crea un effetto di modulazione più complesso.
Width	Regolazione dell'ampiezza stereo.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Flanger

Un classico effetto flanger.

Parametro	Descrizione
Rate	Il numero di volte in cui lo sweeping si ripete in una unità di tempo.
Depth	La profondità dello sweep.
Feedback	La quantità di feedback. Aumentare questo valore per ottenere un effetto flanger più intenso.
Predelay	Il delay iniziale. Regola il tempo minimo di delay/frequenza massima del flanger.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Phaser

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

Parametro	Descrizione
Rate	Il numero di volte in cui lo sweeping si ripete in una unità di tempo.
Depth	La profondità dello sweep.
Feedback	La quantità di feedback. Aumentare questo valore per ottenere un effetto più pronunciato.
Stereo	Compensazione tra modulazione sinistra e destra.
Center	Imposta la frequenza centrale intorno alla quale avviene la modulazione.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Pan / Tremolo

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

Parametro	Descrizione
Rate	Il numero di volte in cui lo sweeping si ripete in una unità di tempo.
Phase	La fase relativa della modulazione dell'ampiezza dei canali sinistro e destro, per passare da tremolo ad autopan.
Shape	L'aspetto della forma d'onda di modulazione: da thin pulse, a sinusoidale, a fat pulse.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Stereo Width

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

Parametro	Descrizione
Mode	Vengono qui selezionate le quattro modalità operative disponibili: - Adjust: Regola l'ampiezza esistente del segnale stereo. - Swap: Come l'opzione Adjust ma scambiando i canali sinistro e destro. - Comb: Un effetto filtro comb stereo. - Haas: Sintetizza l'ampiezza stereo ritardando un canale.
Delay	Il tempo del delay (non utilizzato nelle modalità Adjust e Swap).
Width	La regolazione complessiva dell'ampiezza.
Low/Mid/High	La regolazione dell'ampiezza per le frequenze basse/medie/alte, rispettivamente.
Output	Regolazione del livello di uscita.

## Rotary Speaker

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

Parametro	Descrizione
Rate	Controllo di velocità master: Stop, Slow, Fast.
Dirt	Quantità di overdrive.
Lo/Hi	Frequenza di crossover tra il rotore per i bassi e quello per gli alti.
Width	L'ampiezza stereo.
Tone	Regola il tono del segnale a cui viene applicato l'overdrive.
Hi/Lo Speed	La velocità del rotore per i bassi e di quello per gli alti, rispettivamente.
Hi/Lo Acc	L'accelerazione del rotore per i bassi e di quello per gli alti, rispettivamente.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Wah Pedal

Un effetto auto-wah.

Parametro	Descrizione
Rate	Il rapporto di modulazione (sincronizzazione al tempo opzionale).
Depth	La profondità della modulazione.
Pedal	Regola la frequenza del filtro.
Mode	- Auto: Effetto wah controllato da un inviluppo. - Pedal: Nessuna modulazione, il parametro Pedal definisce la frequenza. - Mod: Modulazione LFO. Il parametro Rate controlla la velocità di modulazione.
Resonance	Definisce la quantità di risonanza del filtro.
Tracking	Regola la velocità di tracking dell'inviluppo in modalità Auto e il rapporto di modulazione dell'inviluppo in modalità Mod.



## TalkBox

Un filtro delle formanti delle vocali modulato.

Parametro	Descrizione
Rate	Il rapporto di modulazione LFO (sincronizzazione al tempo opzionale).
Depth	La profondità della modulazione LFO.
Vowel	Impostazione Centrale: vocale prodotta quando non vi è alcuna modulazione.
Env Mod	La quantità di modulazione delle vocali in base al livello del segnale in ingresso.
Env Att	La velocità di risposta, alla crescita del livello di un segnale in ingresso.
Env Rel	La velocità di risposta, alla diminuzione del livello di un segnale in ingresso.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Shelf EQ

Un semplice controllo di tono.

Parametro	Descrizione
Output	Regolazione del livello di uscita.
Bass	Taglio/enfatizzazione delle basse frequenze.
Treble	Taglio/enfatizzazione delle alte frequenze.

## Parametric EQ

Equalizzatore parametrico a due bande.

Parametro	Descrizione
Gain 1/2	Taglio/enfatizzazione per le due bande, rispettivamente.
Freq 1/2	Definisce la frequenza centrale per le due bande, rispettivamente.
Width 1/2	Definisce l'ampiezza per le due bande, rispettivamente ("Q").
Output	Regolazione del livello di uscita.

## Enhancer

Modifica psico-acustica della forma dello spettro.

Parametro	Descrizione
High Depth	Enfatizzazione delle alte frequenze, combinata con il taglio delle medie.
High Tune	Tono alto/medio.
Low Depth	Enfatizzazione delle basse frequenze.
Low Tune	Tono basso.

## Limiter

Un effetto di hard limiting del livello.

Parametro	Descrizione
Output	Regolazione del livello di uscita.
Drive	Spinta del segnale in ingresso.
Attack	Il tempo di attacco.
Release	Il tempo di rilascio.

## Compressor

Un semplice effetto compressore.

Parametro	Descrizione
Output	Regolazione del livello di uscita.
Threshold	La soglia di compressione.
Ratio	Il rapporto di compressione.
Attack	Il tempo di attacco.
Release	Il tempo di rilascio.

## Multiband

Un compressore a tre bande.

Parametro	Descrizione
Drive	Spinta del segnale in ingresso (aumentare questo parametro per ottenere una densità maggiore).
Lo/Hi	Bilanciamento delle bande di frequenza bassa e alta.
Mid	Il livello della banda di frequenza media.
Attack	Il tempo di attacco.
Release	Il tempo di rilascio.
Output	Regolazione del livello di uscita.

## Gate

Un semplice effetto gate.

Parametro	Descrizione
Threshold	La soglia del Gate.
Range	Riduzione del livello quando il gate è chiuso.
Attack	Il tempo di attacco.
Release	Il tempo di rilascio.
Output	Regolazione del livello di uscita.

## Distortion

Un distorsore hard clipping.

Parametro	Descrizione
Drive	Quantità di distorsione.
Bias	Regola il bilanciamento tra gli armonici pari e dispari, definisce cioè il carattere della distorsione.

Parametro	Descrizione
Tone	Il tono della distorsione.
Output	Regolazione del livello di uscita.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Overdrive

Una distorsione più leggera, con un attacco graduale.

Parametro	Descrizione
Drive	Quantità di overdrive.
Bias	Il carattere dell'overdrive. Regola il bilanciamento tra gli armonici pari e dispari.
Output	Regolazione del livello di uscita.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Bit Reduction

Un effetto di degradazione digitale "Lo Fi".

Parametro	Descrizione
Mode	Definisce se la profondità in bit è fissa o se dipende dal livello del segnale (Linear o Companding).
Rate	La frequenza di campionamento simulata.
Depth	La profondità in bit.
Slew Rate	Il livello massimo di modifica della forma d'onda in uscita per la creazione della distorsione.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Amp Simulator

Un effetto di modellazione di amplificatori.

Parametro	Descrizione
Model	Il tipo di modello di amplificatore. Cambia il carattere tonale del suono.
Mode	Operatività Mono/Stereo. Mono consente di consumare meno risorse della CPU e in alcuni casi suona in maniera più solida.
Drive	Quantità di overdrive.
Feedback	La quantità di feedback (il risultato dipende dal segnale in ingresso).
Treble	Enfatizzazione degli alti – opzionale in fase o fuori fase per diversi toni.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

## Modulate L/R

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

Parametro	Descrizione
Mode	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ring Mod: Ring modulation.</li><li>- Env Mod: Il livello del segnale del canale destro viene modulato dal livello del canale sinistro.</li><li>- Duck: Il livello del segnale del canale destro viene ridotto all'aumentare del livello del canale sinistro.</li></ul>
Thru	Definisce il segnale (o i segnali) d'ingresso che viene utilizzato come segnale dry per il Mix.
Smooth	Levigamento della modulazione.
Drive	Regolazione del livello.
Mix	Mix dei segnali wet/dry.

# La sezione Performance

## Introduzione

La sezione Performance si trova nella parte inferiore della finestra di HALion Sonic SE e contiene tutti quegli elementi necessari per “suonare” HALion Sonic SE. I controlli di performance, i controlli rapidi e i trigger pad sono le componenti principali di questa sezione.

## I controlli di performance

Nella parte inferiore della sezione Performance si trovano i controlli di performance: i controlli a rotella, la tastiera e il controllo Sphere.

### I controlli a rotella (wheel)



A sinistra della tastiera di anteprima del plug-in si trovano la pitchbend wheel e la modulation wheel.

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

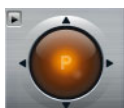
⇒ Le assegnazioni fisse del controller MIDI #1 non possono essere modificate. La modulation wheel quindi non dispone della funzione “Learn CC”.

## La tastiera



La tastiera virtuale a 88 note di HALion Sonic SE può essere utilizzata per attivare le note MIDI esattamente come avviene con una tastiera reale. Facendo clic sui tasti a diverse posizioni in verticale, è possibile controllare la velocity della note-on. Inoltre, la tastiera visualizza anche dei tasti che non vengono usati per attivare le note, ma che agiscono da key switch. I pulsanti Shift Keyboard che si trovano a sinistra e a destra della tastiera consentono di spostare l'intervallo di note coperto dalla tastiera stessa, di una o più ottave. Ciò consente, ad esempio, di visualizzare dei key switch che si trovano sui tasti più gravi.

## Sphere H e Sphere V



Il controllo Sphere è costituito da una sfera di colore arancione situata nella parte inferiore-destra di HALion Sonic SE. Sphere è un controllo a due dimensioni, il che significa che è possibile regolare due controlli rapidi contemporaneamente, trascinando il mouse in senso orizzontale e verticale all'interno di Sphere. Il controllo rapido sull'asse orizzontale è chiamato Sphere H, mentre quello sull'asse verticale, Sphere V. In genere, a Sphere vengono assegnati due parametri collegati tra loro. Ad esempio, Cutoff viene assegnato a Sphere H e Resonance a Sphere V.

⇒ I piccoli triangoli che indicano gli assi orizzontale e verticale sono disponibili solamente se sono stati assegnati dei parametri a Sphere H e a Sphere V.

### Le opzioni Center Horizontal/Center Vertical

È possibile configurare Sphere in modo che ritorni alla sua posizione centrale in automatico. Si può definire il comportamento di ciascun asse in maniera separata.

Per attivare o disattivare le opzioni Center Horizontal o Center Vertical, procedere come segue:

1. Fare clic-destro sul controllo Sphere.
2. Nel menu, inserire o togliere la spunta alle opzioni Center Horizontal o Center Vertical, rispettivamente.

## I controlli rapidi

Gli otto potenziometri, gli assi orizzontale e verticale del controllo Sphere e la in rotella di modulazione, situati nella parte inferiore dell'interfaccia del plug-in, possono essere assegnati come controlli rapidi. I controlli rapidi consentono di controllare in remoto qualsiasi parametro all'interno del programma. In genere, questi controlli consentono un accesso rapido ai parametri sonori più importanti. È disponibile un set di controlli rapidi per il programma.

### I controlli rapidi 1-8



Gli otto controlli rapidi si trovano sopra la tastiera su schermo di HALion Sonic SE. Generalmente, a questi controlli vengono assegnati i parametri sonori più importanti.

### Bypassare i controlli rapidi

Per ascoltare un suono senza le assegnazioni dei controlli rapidi, è possibile bypassare queste ultime in maniera temporanea.

Per bypassare le assegnazioni dei controlli rapidi, procedere come segue:

- Fare clic sul pulsante Bypass che si trova a destra dei controlli rapidi.  
In tal modo, le assegnazioni dei controlli rapidi del programma vengono temporaneamente disattivate.

Fare clic nuovamente sul pulsante Bypass per riattivare le assegnazioni dei controlli rapidi.

## I trigger pad



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

- Ai pad di colore blu sono assegnate note singole o interi accordi.
- La linea che si trova sopra i pad diventa di colore arancione quando i pad passano da una variazione sonora all'altra.
- Per attivare un pad col mouse, fare semplicemente clic sul pad corrispondente.

### Assegnare le note trigger ai pad

È possibile assegnare una nota MIDI a un pad e attivare il pad suonando tale nota.

Per definire la nota, procedere come segue:

1. Fare clic-destro sul pad.
2. Dal menu, selezionare l'opzione "Assign Trigger Note".
3. Dai sotto-menu, selezionare l'ottava e la nota che si intende assegnare.

oppure

1. Fare clic-destro sul pad.
2. Dal menu contestuale, selezionare l'opzione "Learn Trigger Note".
3. Suonare la nota sulla propria tastiera MIDI oppure fare clic sulla nota nella tastiera virtuale.

Il nome della nota MIDI assegnata come nota trigger viene visualizzato nell'angolo superiore-sinistro del pad.

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

Per rimuovere una nota trigger da un pad, procedere come segue:

1. Fare clic-destro sul pad.
2. Dal menu contestuale, selezionare l'opzione "Forget Trigger Note".

### Utilizzo delle impostazioni di default per le note trigger

Di default, le note trigger assegnate vengono salvate con ciascun programma, in modo da garantire la massima flessibilità. Si potrebbe tuttavia decidere di mantenere un set fisso di note trigger per rispecchiare una configurazione hardware esistente.

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

- Per specificare un set globale di note trigger, configurare le note trigger per tutti i pad, fare clic-destro su un pad e, dal menu contestuale, selezionare "Save Trigger Notes as Default".

A questo punto è possibile attivare l'opzione "Use Default Trigger Notes":

- Fare clic-destro su un pad e selezionare "Use Default Trigger Notes" o fare clic sul pulsante corrispondente a sinistra dei pad.
- Cambiando i programmi o i multi, non cambiano più le note trigger.

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

## Assegnare il nome a un pad

Per indicare la funzionalità di un pad, è possibile inserire un nome. Procedere come segue:

1. Fare clic-destro su un pad e, dal menu contestuale, selezionare l'opzione "Rename Pad".
2. Inserire il nome desiderato.  
Ad esempio KeySw1, KeySw2, ..., Amin7, Gmaj.
3. Premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare il nome inserito.

## Attivare accordi o note singole

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

1. Fare clic-destro sul pad.
  2. Dal menu contestuale, selezionare l'opzione "Snapshot Chord".  
Il pad inizia a lampeggiare, a indicare che si trova in modalità "learn".
  3. Suonare un accordo (come note singole o tutte le note contemporaneamente) o una singola nota.  
È anche possibile fare clic sul tasto corrispondente nella tastiera di HALion Sonic SE. Se si seleziona nuovamente un tasto, la nota viene rimossa dall'accordo. Il tasto appartenente all'accordo viene evidenziato sulla tastiera di HALion Sonic SE.
  4. Per accettare un accordo o una nota, fare clic sul pad che è ancora lampeggiante.
  5. Il colore blu del pad indica che un accordo o una nota sono stati assegnati.  
Se ora si attiva il pad, viene suonato l'accordo o la nota definiti.
- ⇒ Per usare i pad per passare da una espressione musicale a un'altra, attivare l'opzione "Snapshot Chord" e suonare il rispettivo key switch.
- ⇒ Se si definisce un accordo che contiene già un key switch, è possibile attivare l'accordo con una specifica espressione dello strumento.
- ⇒ Se si aggiungono dei tasti a un accordo che agisce anche come note trigger, tali tasti attiveranno le note MIDI di base al posto delle note trigger.

Per ripulire un pad da accordi o note, procedere come segue:

1. Fare clic-destro sul trigger pad.
2. Selezionare l'opzione "Clear Chord".

## Bypassare la sezione dei pad

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

- Per bypassare la sezione dei pad, premere il pulsante Bypass Pads che si trova a destra dei trigger pad.  
Il pulsante bypass si illumina, a indicare che i trigger pad sono stati disattivati.



## Utilizzo dei preset dei pad

I preset dei trigger pad possono essere caricati e salvati usando i controlli che si trovano nella parte superiore-sinistra della sezione dei pad.

- Per caricare un preset, fare clic sul pulsante a forma di freccia in giù e selezionare il preset dal menu a tendina.
- Per rimuovere il preset selezionato dal proprio sistema, fare clic sull'icona a forma di cestino.

Un messaggio chiederà di confermare l'operazione di rimozione.

- Per salvare un nuovo preset, fare clic sull'icona a forma di disco. Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile assegnare un nome al file del preset e salvarlo.

# Funzioni e impostazioni globali

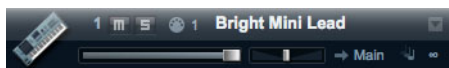
## Introduzione

Questo capitolo descrive le impostazioni e le funzioni globali del programma.

## La sezione delle funzioni del plug-in

In cima alla finestra di HALion Sonic SE si trova la sezione relativa alle funzioni del plug-in, dalla quale è possibile accedere alle funzioni globali che hanno effetto sia sui programmi attualmente caricati, che sul comportamento e sul flusso di lavoro generale del plug-in. Questa sezione è divisa in tre sezioni più piccole: la sezione dello slot del programma, la sezione master e i display delle performance.

## La sezione dello slot del programma



Questa sezione include uno slot del programma e visualizza i parametri principali del programma caricato nello slot. Questo slot è una copia di quello attualmente selezionato nel Multi Program Rack. È possibile regolare impostazioni quali livello, pan, bus di uscita, canale MIDI e polifonia. Inoltre, si può utilizzare lo slot del programma per caricare i programmi e metterli in mute/solo.

### Selettore degli slot

Il numero dello slot non funge solo da etichetta identificativa, ma consente anche di selezionare lo slot che si desidera venga visualizzato.

Procedere come segue:

1. Fare clic sul numero dello slot per aprire un menu contestuale.
2. Selezionare lo slot.

Per rendere più semplice la selezione degli slot, i programmi già caricati vengono visualizzati nel menu contestuale con il relativo nome.

### Funzioni dello slot

Lo slot presente nella sezione delle funzioni del plug-in può essere utilizzato per caricare i programmi e i layer, esattamente come avviene con gli slot del Multi Program Rack (riferirsi a ["Caricare i programmi negli slot"](#) a pag. 7).

### Indicatore di attività MIDI

Quando l'icona MIDI lampeggia, significa che vi sono dei dati MIDI in entrata.

### Solo

Abilitare il pulsante Solo per ascoltare solamente quel programma.

### Mute

Abilitare il pulsante Mute per disattivare quel programma. Il programma rimane caricato e potrà quindi essere attivato nuovamente senza problemi.

**Fader del livello**

Usare il fader del livello per regolare il livello di uscita dello slot.

**Fader del pan**

Utilizzare il fader del pan per regolare la posizione dello slot nel panorama stereo.

**Output**

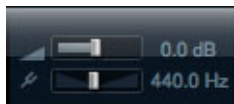
Usare il selettore di uscita per definire la destinazione di uscita del segnale dello slot. Di default, tutti i segnali vengono inviati all'uscita principale (Main).

**Indicatore Polyphony**

Questo parametro consente di definire il numero di tasti che è possibile suonare contemporaneamente. Va tenuto a mente che un tasto può attivare più layer. Osservare l'indicatore di performance per vedere il numero di voci che vengono attivate quando si suona.

**L'icona del programma**

L'icona del programma a sinistra mostra la categoria di suoni alla quale appartiene il programma. La categoria non può essere assegnata liberamente, ma dipende dalla categoria e dalla sotto-categoria definite in MediaBay. Se non è stata specificata nessuna categoria, verrà visualizzata un'icona di default.

**La sezione Master**

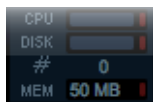
La sezione Master viene utilizzata per impostare il volume e l'accordatura del plug-in.

**Volume Master**

Utilizzare il cursore del Volume Master per regolare il volume complessivo di HALion Sonic SE.

**Intonazione Master**

Il cursore dell'Intonazione Master può essere regolato entro un intervallo di valori che va da 415.3Hz a 466.2Hz, che equivale all'intervallo da -100centesimi a +100 centesimi.

**I display delle performance**

A destra della sezione delle funzioni del plug-in, si trovano degli indicatori e dei riquadri di testo che indicano il carico del plug-in sul proprio sistema.

**CPU**

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

**Disk**

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

**Polifonia (Voci Mono)**

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

**MEM (Memoria)**

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

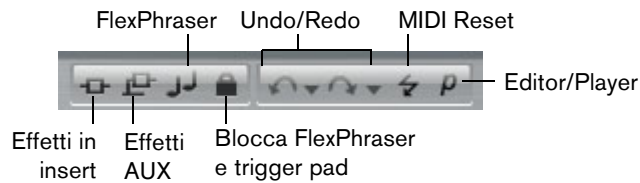
**Il nome del plug-in e il logo Steinberg**

Se si fa clic sul logo del plug-in nella parte superiore-sinistra dell'interfaccia, si apre un box contenente informazioni relative alla versione e al build number del plug-in. Per chiudere il box, cliccarci sopra o premere [Esc] sulla tastiera del computer.

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

- Selezionare Help per aprire il presente manuale in formato pdf.  
Si noti che per poterlo visualizzare è necessario che sul proprio computer sia installata un'applicazione di lettura dei file pdf.
- Se si seleziona una delle altre opzioni, si apre il proprio browser internet di default sul sito web di Steinberg.  
Per verificare la disponibilità di aggiornamenti software e per trovare informazioni relative a problematiche varie, selezionare il link corrispondente dal menu. Si noti che per poter accedere al sito web di Steinberg è necessario disporre di una connessione internet attiva e funzionante.

## Le toolbar



Sopra la sezione del display Edit, si trovano due piccole toolbar contenenti diverse utili funzioni globali.

### Pulsanti Insert, AUX e FlexPhraser globali

Usare questi pulsanti per disattivare contemporaneamente tutti gli effetti in insert, tutti gli effetti AUX e tutti i FlexPhraser per l'intero plug-in. Ad esempio, si può utilizzare questa funzione per comparare rapidamente i suoni con e senza effetti applicati, oppure per utilizzare un preset senza i FlexPhraser. I FlexPhraser sono una funzione derivante dalla versione completa di HALion Sonic e consentono di aggiungere arpeggi e anche frasi musicali complesse ad alcuni programmi dei contenuti di fabbrica.

### Pulsante Blocca FlexPhraser e Trigger Pad

Quando si attiva questo pulsante, caricare un altro programma o layer non sovrascrive le impostazioni correnti FlexPhraser e Trigger pad.

### Undo/Redo

HALion Sonic SE dispone di una comoda funzione di undo/redo (annullamenti/ripetizioni), che consente di annullare o ripetere le ultime 10 operazioni eseguite. Con l'aiuto di questa funzione è possibile sperimentare nuove impostazioni senza doversi preoccupare di perdere qualsiasi configurazione precedente.

Si può sia fare clic sui pulsanti Undo/Redo per annullare o ripetere un singolo passaggio, oppure è possibile:

1. Fare clic sui piccoli triangoli per visualizzare la storia degli Undo/Redo.
2. Fare clic su una voce nell'elenco della storia per tornare a (o avanzare verso) quel particolare passaggio.

⇒ Non è possibile annullare il caricamento di un preset di un multi.

### MIDI Reset

Talvolta capita che delle note rimangano "sospese", a causa del fatto che il plug-in perde la connessione MIDI o che riceve dei dati dei controller MIDI errati. In queste situazioni, è possibile eseguire un "reset di emergenza" del plug-in:

- Fare clic sul pulsante MIDI Reset (l'icona a forma di lampo) che si trova sotto il logo Steinberg, in modo da inviare un messaggio "All Sound Off" e "Reset All Controllers" al plug-in.

Il plug-in interrompe immediatamente la riproduzione e riporta i controller ai relativi valori di default.

### Editor/Player

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

## La pagina Options



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

### La sezione Disk Streaming

Alcuni programmi contengono fino a 1 GB di campioni, come nel caso dell'acoustic piano. Si tratta di un quantitativo enorme di dati e il computer non è in grado di caricare completamente tutti i campioni nella RAM, in particolare se si stanno usando tutti e 16 gli slot. HALion Sonic SE carica quindi solamente i primi millisecondi di ciascun campione nella RAM e carica in maniera costante delle porzioni più gestibili dall'hard disk mentre si suona. Poiché l'hard disk deve lavorare in maniera sempre più pesante per ciascuna nota aggiuntiva che viene suonata, è consigliabile caricare in anticipo quanto più materiale possibile nella RAM. Ciò ovviamente lascia libero un quantitativo minore di RAM per altre applicazioni. Per ottenere un livello di performance ottimale per il proprio sistema, si può bilanciare l'utilizzo della RAM rispetto all'impiego dell'hard disk da parte di HALion Sonic SE.

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

Tramite il cursore Balance è possibile bilanciare l'impiego dell'hard disk rispetto all'utilizzo della RAM.

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

I display relativi alla memoria verranno aggiornati di conseguenza.

- ⇒ Se non si verificano problemi relativi alle performance del sistema, non modificare questa impostazione.
- ⇒ Il bilanciamento tra hard disk e RAM si applica sempre a tutte le istanze del plug-in; questa impostazione non verrà salvata col progetto. È sufficiente impostarla una sola volta per il proprio sistema.

## La sezione Performance

In questa sezione sono disponibili diverse impostazioni per ottimizzare le performance complessive della CPU da parte di HALion Sonic SE.

### Max Voices

Questa opzione consente di specificare il numero totale di voci che un'istanza di HALion Sonic SE è in grado di riprodurre. Quando viene raggiunto il limite qui definito, HALion Sonic SE inizia a "rubare" le voci.

### Max CPU

Per evitare il verificarsi di click causati dal sovraccarico sulla CPU, è possibile specificare un limite massimo per il carico sulla CPU da parte dell'istanza del plug-in. HALion Sonic SE ruba automaticamente delle voci quando questo limite viene raggiunto. 100% significa che l'opzione Max CPU è disattivata.

- ⇒ Poiché HALion Sonic SE necessita di un certo lasso di tempo per reagire, può capitare di ottenere dei picchi di utilizzo della CPU che superano il limite definito, il che può portare ad artefatti sonori (come drop-out, ecc.). Impostando l'opzione Max CPU su un valore leggermente più basso di quanto sia effettivamente necessario, si possono evitare tali problemi.

### Voice Fade Out

Viene qui regolato il tempo dell'involuppo di fade out per le voci che vengono rubate, a causa del fatto che sono stati raggiunti i valori Max Voices o Max CPU da parte dell'istanza del plug-in.

### Osc ECO mode

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

### Multi-Core

Dal menu a tendina Multi-Core è possibile specificare il numero di core della CPU disponibili nel proprio sistema, che possono essere utilizzati da HALion Sonic SE. In tal modo ad esempio, HALion Sonic SE è in grado di computare ciascun programma su un diverso core. Le impostazioni più adatte dipendono da vari fattori e variano da sistema a sistema e da progetto a progetto. Un buon punto di partenza consiste nel regolare questo valore su un core in meno rispetto al numero totale di core disponibili.

In caso di problemi, ridurre il numero di core, oppure impostare il menu a tendina su Off in modo da disattivare la modalità multi-core e quindi caricare più istanze di HALion Sonic SE. In tal modo, l'applicazione host distribuisce il carico di lavoro sui core disponibili.

## La sezione Global

Sono qui disponibili alcune impostazioni comuni di HALion Sonic SE; in questa sezione è inoltre possibile attivare la modalità General MIDI (opzione General MIDI mode).

- ⇒ Le impostazioni disponibili nella sezione Global non vengono salvate con un particolare progetto, ma agiscono in maniera globale su HALion Sonic SE.

### Show Tooltips

Quando si attiva questa opzione, se si porta il mouse sopra un controllo viene visualizzato un tooltip.

### Show Value Tooltips

Se si attiva questa opzione, i parametri che non dispongono di un campo di valore testuale visualizzano il relativo valore all'interno di un tooltip quando si utilizza il controllo corrispondente.

### General MIDI Mode

Attivare questa opzione per riprodurre i file MIDI che sono stati configurati per i sound set General MIDI. La modalità General MIDI supporta i program change MIDI e pre-carica un effetto chorus e riverbero globali per un utilizzo immediato.

Prima che la modalità General MIDI venga attivata, compare un messaggio che avverte che confermando l'operazione, il programma attualmente caricato verrà sostituito:

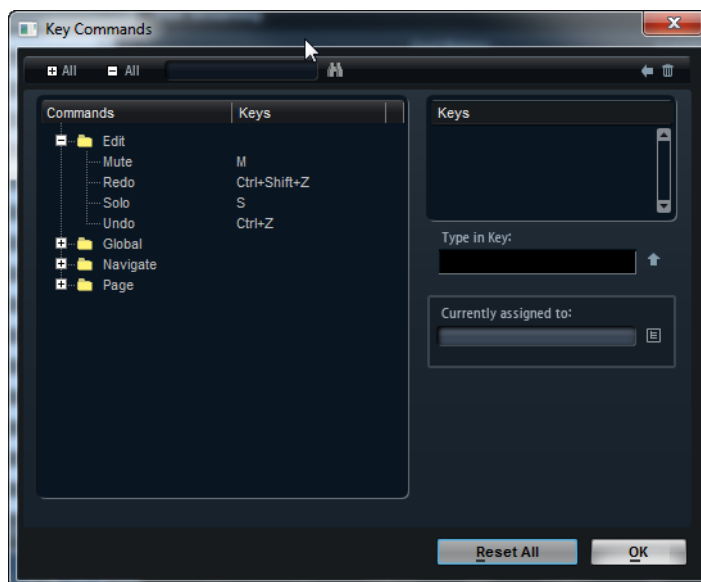
- Fare clic su OK per procedere o su Cancel per chiudere la finestra di dialogo senza passare alla modalità General MIDI.

Quando la modalità General MIDI è attivata, tutti i programmi attualmente caricati vengono eliminati e gli effetti chorus e riverbero vengono inseriti sugli AUX FX 1 e 3. I 16 Slot vengono assegnati automaticamente ai 16 canali MIDI. Per tutto il tempo in cui la modalità General MIDI è attiva, i 16 canali MIDI nella pagina MIDI non possono essere modificati. MediaBay configura un filtro e visualizza solamente i suoni General MIDI.

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

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

### La finestra di dialogo Key Commands per le funzioni degli strumenti



Fare clic sul pulsante Key Commands (comandi da tastiera) per aprire la finestra di dialogo Key Commands. È possibile assegnare dei comandi da tastiera alla maggior parte delle operazioni eseguibili dal pannello di HALion Sonic SE.

- Per accedere ai comandi da tastiera relativi alle funzioni dello strumento, fare clic sul pulsante Key Commands nella sezione Global della pagina Options. Si apre la finestra di dialogo Key Commands.



I comandi sono organizzati in una struttura gerarchica a cartelle, simile a quella utilizzata in Windows Explorer e in Mac OS Finder. Quando si apre una cartella di una categoria facendo clic sul relativo segno più, le voci e le funzioni vengono visualizzate senza alcun comando da tastiera attualmente assegnato.

Per avere una panoramica complessiva dei comandi disponibili con i relativi comandi da tastiera assegnati, procedere come segue:

- Fare clic sul segno più nell'angolo superiore-sinistro della finestra di dialogo. Viene visualizzato l'elenco dei comandi disponibili con i relativi comandi da tastiera assegnati.
- Utilizzare la barra di scorrimento a destra per ridimensionare la finestra di dialogo in modo da visualizzare tutti i comandi e i comandi da tastiera disponibili.
- Fare clic sul segno meno per richiudere l'elenco.

Per impostare un comando da tastiera, procedere come segue:

1. Nell'elenco Commands a sinistra, selezionare una categoria.
  2. Fare clic sul segno più per aprire la cartella di una delle categorie e visualizzare le voci in essa contenute.  
Si noti che si può anche fare clic sui segni più e meno "globali" nell'angolo superiore-sinistro per aprire e chiudere tutte le cartelle delle categorie in una volta sola.
  3. Nell'elenco, selezionare la voce alla quale si desidera assegnare un comando da tastiera.  
I comandi da tastiera già assegnati vengono visualizzati nella colonna Keys, così come nella sezione Keys nell'angolo superiore-destro.  
È anche possibile cercare una funzione specifica inserendone il nome nel campo di ricerca che si trova in cima alla finestra di dialogo e facendo clic sul pulsante di ricerca (il pulsante a forma di lente d'ingrandimento).
  4. Una volta individuato e selezionato l'elemento, fare clic nel campo "Type in Key" e inserire un nuovo comando da tastiera.  
Si può scegliere un qualsiasi tasto singolo o una combinazione di uno o più tasti modificatori ([Alt]/[Option], [Ctrl]/[Command], [Shift]) più un tasto qualsiasi.
  5. Fare clic sul pulsante Assign che si trova sopra il campo Type in Key per assegnare il comando da tastiera alla funzione.  
Il nuovo comando da tastiera viene visualizzato nell'elenco Keys.
  6. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
- ⇒ Se un comando da tastiera è già utilizzato per un'altra funzione, compare un messaggio che consente di riassegnare tale comando da tastiera o di annullare l'operazione.
- ⇒ È anche possibile impostare più comandi da tastiera per la stessa funzione.
- Per eliminare un comando da tastiera, selezionare il comando corrispondente, selezionare il comando da tastiera nell'elenco Keys e fare clic sul pulsante Delete (l'icona a forma di cestino).

## La sezione MIDI controller

È possibile salvare le proprie assegnazioni dei controller MIDI personalizzate come default, oppure ritornare alle assegnazioni di fabbrica.

### Ritornare alle assegnazioni di fabbrica di default

Per ritornare alle assegnazioni di fabbrica di default dei controller MIDI, procedere come segue:

1. Fare clic sul pulsante "Reset to Factory".
2. Fare clic su "Yes" per ripristinare la mappatura o su "No" per annullare.

### Salvare come default

Per salvare le assegnazioni dei controller MIDI attuali come default, procedere come segue:

- Fare clic sul pulsante "Save as Default".

Adesso, ogni volta che si carica una nuova istanza del plug-in, le proprie mappature dei controller MIDI personalizzate verranno caricate come default.

- ⇒ L'opzione "Save as Default" non include nessuna delle assegnazioni dei controller MIDI degli AUX FX.
- ⇒ La mappatura dei controller MIDI corrente verrà anch'essa salvata con ciascun progetto. In tal modo, sarà possibile trasferire le proprie impostazioni su altri sistemi. Il progetto include anche le assegnazioni dei controller MIDI degli AUX FX.

### L'opzione Smoothing

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

- Se le modifiche dei controller MIDI generano degli artefatti sonori udibili, spostare il controllo su impostazioni più lente (verso l'opzione Slow).  
Le modifiche dei controller MIDI potrebbero non venire eseguite immediatamente, ma disposte lungo un arco temporale (in millisecondi).
- Per rendere più immediate tali modifiche, spostare il controllo su impostazioni più rapide (verso l'opzione Fast).  
Le modifiche dei controller MIDI potrebbero a questo punto produrre degli artefatti sonori udibili.

## Utilizzo dei controller MIDI

È possibile assegnare i parametri volume, pan, mute, solo, send FX 1-4 e i controlli rapidi di ciascuno slot a un controller MIDI. Oltre ai parametri degli slot, è possibile anche assegnare i parametri degli AUX FX e la maggior parte dei parametri di editing. Di default, volume, pan, send FX 1-4 e i controlli rapidi del programma sono già assegnati. Questa mappatura dei controller MIDI di fabbrica può essere personalizzata, assegnando i propri controller MIDI tramite una funzione learn adatta. In tal modo, è possibile adattare la mappatura sulla propria tastiera o controller MIDI. Per ottenere un controllo ancora più preciso ed efficace, si possono anche definire gli intervalli minimo e massimo in maniera separata per ciascuna assegnazione.

## Assegnare i controller MIDI

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

1. Fare clic-destro sul controllo che si desidera controllare in remoto.
  2. Selezionare l'opzione "Learn CC" dal menu.
  3. Sulla tastiera o sul controller MIDI, utilizzare il potenziometro, fader, o pulsante desiderati.
- ⇒ La prossima volta che si fa clic-destro sul controllo, il menu visualizzerà il controller MIDI assegnato.
- ⇒ È possibile assegnare lo stesso controller MIDI più volte su parametri diversi. Non è tuttavia possibile assegnare diversi controller MIDI allo stesso parametro.

## Disassegnare i controller MIDI

Per rimuovere l'assegnazione di un controller MIDI, procedere come segue:

1. Fare clic-destro sul controllo da disassegnare.
2. Selezionare l'opzione "Forget CC" dal menu.

## Definire l'intervallo di un parametro

È possibile impostare i valori minimo e massimo per un parametro, in maniera separata per ciascuna assegnazione. In tal modo, si avrà un controllo molto più preciso sul parametro, utile ad esempio nelle performance dal vivo.

Per impostare il valore minimo per un parametro, procedere come segue:

1. Impostare il parametro sul valore minimo.
2. Fare clic-destro sul controllo.
3. Selezionare l'opzione "Set Minimum" dal menu.

Per impostare il valore massimo per un parametro, procedere come segue:

1. Impostare il parametro sul valore massimo.
2. Fare clic-destro sul controllo.
3. Selezionare l'opzione "Set Maximum" dal menu.

## Assegnare dei controller MIDI agli AUX FX

È anche possibile assegnare i parametri degli AUX FX ai controller MIDI. A differenza degli slot, gli AUX FX non dispongono di una porta e di un canale MIDI propri, ma “ascoltano” tutti i dati dei controller MIDI in entrata, indipendentemente dal canale MIDI (modalità omni). Di conseguenza, se si assegna un parametro a un controller MIDI, per tale controller andrebbe utilizzato un numero che non sia già in uso da parte di una delle assegnazioni definite sugli slot.

- Per assegnare un controller MIDI, caricare l'effetto, fare clic-destro sul parametro e assegnare un controller, come descritto in precedenza.
- Se si rimuove o si sostituisce l'effetto, l'assegnazione del controller MIDI relativa a tale effetto andrà perduta.

## Salvare la mappatura per un controller MIDI come default

Dopo aver personalizzato le assegnazioni dei controller MIDI di fabbrica, è possibile salvarle come default. Procedere come segue:

1. Andare alla pagina Options.
2. Fare clic su “Save as Default” nella sezione MIDI Controller.

Adesso, ogni volta che si carica una nuova istanza del plug-in, le proprie mappature dei controller MIDI personalizzate saranno disponibili come default.

- ⇒ L'opzione “Save as Default” non include nessuna delle assegnazioni dei controller MIDI degli AUX FX.
- ⇒ La mappatura dei controller MIDI corrente verrà anch'essa salvata con ciascun progetto. In tal modo, sarà possibile trasferire le proprie impostazioni su altri sistemi. Il progetto include anche le assegnazioni dei controller MIDI degli AUX FX.

## Ripristinare le assegnazioni dei controller MIDI di fabbrica

Per ritornare alle assegnazioni di fabbrica di default dei controller MIDI, procedere come segue:

1. Andare alla pagina Options.
2. Nella sezione MIDI Controller, fare clic sull'opzione “Reset to Factory”.
3. Fare clic su “Yes” per ripristinare la mappatura o su “No” per annullare.

## Automazione e assegnazioni dei controller MIDI di fabbrica

I parametri dell'interfaccia del plug-in che seguono, sono disponibili per le operazioni di automazione dal proprio software host e possono essere assegnate a un controller MIDI esterno. I numeri e i nomi dei controller si riferiscono alle assegnazioni dei controller MIDI di fabbrica di default di tali parametri:

- ⇒ I numeri dei controller MIDI assegnati sono gli stessi per tutti e 16 gli slot. Tuttavia, i controller MIDI ascoltano solamente i canali MIDI del rispettivo slot.

**Slot 1–16**

<b>Parametro</b>	<b>Numero del controller</b>	<b>Nome</b>
Volume	#07	Volume
Pan	#10	Pan
Mute	-	-
Solo	-	-
Send FX 1	#91	Effect 1 Depth
Send FX 2	#92	Effect 2 Depth
Send FX 3	#93	Effect 3 Depth
Send FX 4	#94	Effect 4 Depth
Program QC 1	#74	Brightness
Program QC 2	#71	Harmonic Content
Program QC 3	#73	Attack Time
Program QC 4	#72	Release Time
Program QC 5	#75	Sound Controller #6
Program QC 6	#76	Sound Controller #7
Program QC 7	#77	Sound Controller #8
Program QC 8	#78	Sound Controller #9
Layer 1 QC 1	-	-
Layer 1 QC 2	-	-
Layer 1 QC 3	-	-
Layer 1 QC 4	-	-
Layer 1 QC 5	-	-
Layer 1 QC 6	-	-
Layer 1 QC 7	-	-
Layer 1 QC 8	-	-
Layer 2 QC 1	-	-
Layer 2 QC 2	-	-
Layer 2 QC 3	-	-
Layer 2 QC 4	-	-
Layer 2 QC 5	-	-
Layer 2 QC 6	-	-
Layer 2 QC 7	-	-
Layer 2 QC 8	-	-
Layer 3 QC 1	-	-
Layer 3 QC 2	-	-
Layer 3 QC 3	-	-
Layer 3 QC 4	-	-

Parametro	Numero del controller	Nome
Layer 3 QC 5	-	-
Layer 3 QC 6	-	-
Layer 3 QC 7	-	-
Layer 3 QC 8	-	-
Layer 4 QC 1	-	-
Layer 4 QC 2	-	-
Layer 4 QC 3	-	-
Layer 4 QC 4	-	-
Layer 4 QC 5	-	-
Layer 4 QC 6	-	-
Layer 4 QC 7	-	-
Layer 4 QC 8	-	-

- ⇒ È possibile controllare in remoto qualsiasi altro parametro, assegnando il parametro prima a un controllo rapido, e quindi a un controller MIDI.
- ⇒ Si possono utilizzare i controller MIDI all'interno della matrice di modulazione di un synth o di un layer di un campione, ad esempio per controllare il cutoff.

### Supporto per l'unità controller CC121

HALion Sonic SE può essere controllato tramite le manopole AI dell'unità controller MIDI CC121 di Steinberg.

Per modificare il valore di un parametro, procedere come segue:

1. Spostare il puntatore del mouse sopra il controllo che si desidera modificare.
  2. Ruotare la manopola AI per impostare il valore.
- ⇒ Si noti che la manopola AI funziona solamente con i parametri automatizzabili. Ciò significa, ad esempio, che non è possibile utilizzare la manopola AI per modificare i parametri della pagina Options.

## A

Amplifier (effetto) [25](#)

## B

Box di informazioni [52](#)

## C

CC121 (supporto) [62](#)

Chorus [26](#)

Compressor [31](#)

Contenuti [5](#)

Contenuti utente [5](#)

Controller MIDI [59](#)

Controlli a rotella [45](#)

Controlli rapidi [46](#)

## D

Disk Streaming

    Pagina Options [54](#)

Display delle performance [51](#)

## E

Effetti [16](#)

Effetti globali [16](#)

Effetti legacy di HALion 3 [36](#)

Expander [33](#)

## F

Flanger [26](#)

Funzioni del plug-in [50](#)

Funzioni globali [50](#)

## G

Gate [34](#)

Global

    Pagina Options [55](#)

Graphic EQ [22](#)

## H

Help [52](#)

## L

Limiter [32](#)

## M

Menu contestuale dello slot [8](#)

MIDI controller

    Pagina Options [58](#)

MIDI Reset [53](#)

Modulation wheel [45](#)

Multi [5](#)

    Salvare [9](#)

Multi Delay [20](#)

Multi Program Rack [7](#)

## P

Pagina Effects [16](#)

Pagina Macro

    Descrizione [6](#)

    Sezione Amplifier [12](#)

    Sezione Filter [11](#)

    Sezione Voice/Pitch [10](#)

    Utilizzare [10](#)

Pagina MIDI [13](#)

Pagina Mix [15](#)

Pagina Options [54](#)

    Disk Streaming [54](#)

    Global [55](#)

    MIDI controller [58](#)

    Performance [55](#)

Pan [36](#)

Performance

    Pagina Options [55](#)

Phaser [27](#)

Pitchbend wheel [45](#)

Preset [5](#)

Programmi [5](#)

## R

Reverb [18](#)

Rotary [29](#)

## S

Sezione dello slot del  
    programma [50](#)

Sezione Master [51](#)

Sezione Performance [45](#)

Sphere [46](#)

Struttura delle cartelle [5](#)

Studio EQ [22](#)

## T

Tastiera [45](#)

Toolbar [53](#)

Tremolo [28](#)

Trigger pad [47](#)

## V

Vibrato [30](#)

VST Sound Instrument Set [6](#)