

Il **Dynamic Range Slider** consente di definire la differenza tra il pp e il ff, da 0 = molto compresso a 64 = molto ampio.

Il **Menù Dynamic Controller** consente di selezionare come controllare la dinamica, dal pp al ff. Si può scegliere qualsiasi controller MIDI, come il Controller del fiato CC2, il pedale dell'espressione CC11, la Velocity (velocità di pressione dei tasti) o un valore fisso.

Att=Vel consente di controllare l'attacco delle note, da morbido a marcato, tramite la velocity (velocità di pressione dei tasti), indipendentemente dal controller della dinamica.

Mod.Att. cambia l'attacco delle note staccate.

Nel riquadro **Origin** c'è un'immagine dell'album contenente l'assolo di sintetizzatore che ha ispirato questo suono.

Il **pulsante Vibrato** attiva una modulazione di frequenza e di ampiezza controllata tramite il sensore selezionato nel **Menù Modulation**.

Il **pulsante Flutter** attiva l'effetto frullato, anch'esso controllato tramite il sensore selezionato nel **Menù Modulation**.

La **manopola del Vibrato** modifica la frequenza base della modulazione.

Il **pulsante Chorus** genera una copia leggermente stonata e modulata del segnale audio.

La **manopola del Chorus** regola l'ampiezza della variazione di intonazione.

Con il **Pitch Bend** si setta la variazione di intonazione massima della pitch wheel (± 24 semitoni)

Questo pulsante attiva un **Filtro Passa Basso** che attenua le frequenze maggiori della **Cutoff Frequency** regolabile con la manopola e modulabile con il **Controller** selezionato nel **Menù**. Questo settaggio è molto importante perché può provocare la cancellazione del suono.

È possibile modulare automaticamente il filtro passa basso attraverso queste due manopole che regolano, rispettivamente, l'**Ampiezza** e la **Frequenza** dell'onda modulante.

Ognuno di questi 2 pulsanti attiva la **Modalità Monofonica**, che consente di suonare in modo più espressivo.

Vi sono due modi di controllare il **Legato/Staccato**:

1) by dynamic controller: quando il controller della dinamica invia valori maggiori di 0, allora le note saranno legate, in caso contrario, la nota si interrompe e la successiva sarà staccata. Questa modalità è tipica degli strumenti MIDI a fiato o ad arco.

2) by keys: per suonare legato bisognerà premere il tasto della nota successiva prima di aver rilasciato il tasto della nota precedente. Questa modalità è tipica degli strumenti a tastiera. Quando si rilascia il tasto dell'ultima nota suonata, se ci sono altri tasti premuti, il software suonerà la penultima nota tra quelle il cui tasto è ancora premuto. (**Play on release**).

Il **Sample Start (SS)** indica, in ms, da quale punto del campione sonoro verrà iniziata la riproduzione per le note legate.

Il **Legato Time (LT)** determina il tempo del leggero glissato che caratterizza le note legate.

Tramite il **menù Glide Controller** si può scegliere come attivare e controllare il glissando.

Il **Glide Time (GT)** setta la velocità di base del glissato.

I **pulsanti 2nd V. e 3rd V.** attivano, rispettivamente, una seconda e una terza voce parallela.

I cursori degli **Intervalli** indicano, rispettivamente, la distanza in semitoni tra la nota che si sta suonando e le note della seconda e della terza voce. Si possono settare valori compresi tra -24 (2 ottave in basso) e 24 (2 ottave sopra).

Il **pulsante Distortion** causa una distorsione del suono comprimendo i picchi dell'onda sonora.

La **manopola Tone** controlla la brillantezza del suono distorto.

Il **Drive** regola l'ammontare della distorsione.

Il **pulsante Delay** attiva un effetto di eco con tre parametri regolabili tramite le manopole sottostanti: **Livello** (in dB), **Tempo** (in ms) e **Feedback** (in %).

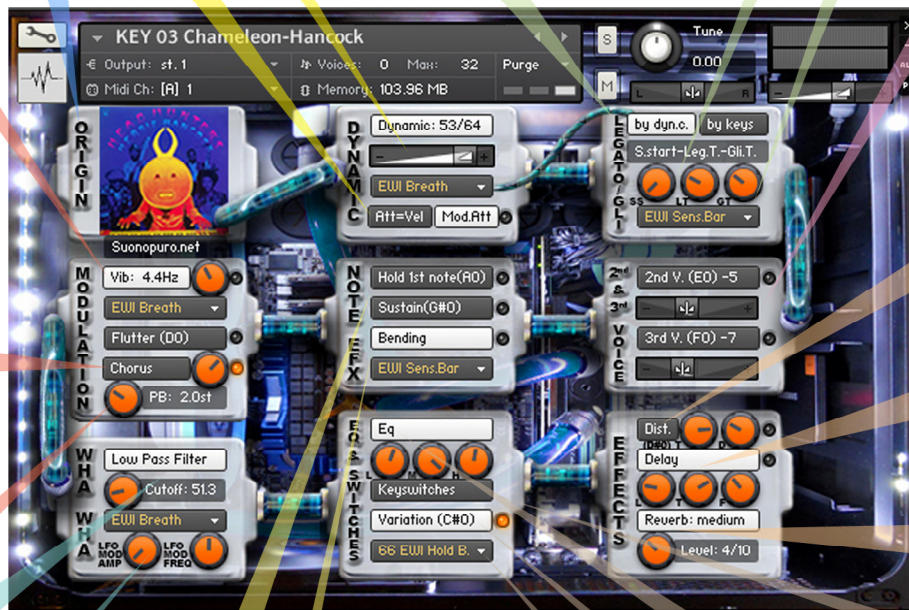
Con il **pulsante Reverb** si può attivare un riverbero a convoluzione e sceglierne il tipo tra **short** (breve), **medium** (medio) o **long** (lungo).

La **manopola Reverb** regola il livello del riverbero.

Questo pulsante attiva un classico **Equalizzatore a 3 bande**, regolabile con le manopole L (low=bassi), M (mid=medi), e H (high=alti).

Questo pulsante, se presente, consente di attivare una particolare **Variazione** del suono originale.

Il **menù Activator** consente di selezionare un controller con il quale attivare e/o disattivare tutte le funzioni segnate con **●**. Quando il controller invia un valore di 0, le funzioni segnate con il pulsantino giallo si attiveranno o si disattiveranno. In questo esempio, facendo doppio click sul pulsante Hold dell'EWI, si disattiverà la variazione e si attiverà il chorus.



Hold 1st Note mantiene la prima delle note suonate tutte d'un fiato.

Sustain "sostiene" tutte le note suonate con un unico fiato.

Attenzione: queste due opzioni funzionano solo nella modalità Legato by dyn. c. e solo se il controller della dinamica è diverso dalla velocity.

Il **pulsante Bending** abilita un effetto che consiste in un leggero glissato iniziale delle note staccate. L'effetto viene attivato tramite il controller selezionato nel **menù Bending** sottostante.

Attiva i tasti funzione:

