

Manuale versione 2 di software



ELECTRONIC SOUND SOLUTIONS



ELECTRONIC SOUND SOLUTIONS

Electronic Sound Solutions s.r.l., Via Parigi 79, 46042 Castel Goffredo MN -Italy

Tel. +39 0376 778712 Fax +39 0376 772100 www.essound.com – matrixone@essound.com

La versione 2 di software (opzionale) per Matrix One, aggiunge alla già potente e flessibile gestione, ulteriori funzioni ed approfonditi affinamenti.

Le funzioni principali aggiunte, trattate specificamente nel seguito di questo documento, sono:

- ✚ Sincronismo automatico drum loops con songs MIDI (pag.9)
- ✚ Creazione Cd audio con masterizzatore USB (pag.16)
- ✚ Armonizzatore – Intonatore – Voice Effect (pag.18)
- ✚ Visualizzazione immagini (pag.21)
- ✚ Inserimento di eventi (pag.23)
- ✚ Inserimento accordi in song e visualizzazione 4 accordi (pag.28)
- ✚ Lettura da periferica esterna USB collegata (pag.29)

Sono, inoltre, disponibili affinamenti di determinate funzioni, quali:

- ✚ Disponibilità equalizzazione su singole tracce audio registrate, ed opportunità di copiare registrazioni (Takes) ed incollarle in altre tracce (copy/paste)

Riquadro EDIT, disponibile per le tracce da 17 a 24

The screenshot shows the 'EDIT TRACK 22' interface for 'ORGAN - @ 8TRACKS.MID'. It features several control sections:

- Top Section:** Includes 'BALANCE IN 1', 'SOURCE', 'VOLUME', 'REVERB', and 'MONITOR' sliders. Below these are frequency sliders for 'BASS', 'MID LO 000 hZ', 'MID HI 000 hZ', and 'HIGH'. Gain settings are shown as 'dB 0', 'dB -1.5', 'dB -1', and 'dB -15'.
- Track Information:** 'TRK. 22', 'Audio Takes', 'Punch In: -----', and 'Length: -----'.
- Bottom Section:** Includes 'RECORD', 'DELTAKE', 'SPLIT', 'SOLO', 'EXIT', 'TRACK EQ:', 'RESET', 'FREQ', and 'ACTIVE' buttons.

Callouts provide the following explanations:

- Tempo di Punch In (punto di start della registrazione). Il valore è visualizzato quando la Take è selezionata (rossa)** (points to the 'Punch In' field).
- Durata della take audio (porzione di registrazione). Il valore è visualizzato quando la Take è selezionata (rossa)** (points to the 'Length' field).
- Tasti per copiare (COPY) ed incollare (PASTE), segmenti di registrazione (takes), sulla stessa od in un'altra traccia** (points to the 'COPY' and 'PASTE' buttons).
- Per riportare l'equalizzatore ad i valori originali** (points to the 'RESET' button).
- Per attivare (rosso) o disattivare (grigio), l'equalizzatore** (points to the 'ACTIVE' button).
- Per determinare la frequenza di intervento dell'equalizzatore semi-parametrico, relativo alle frequenze medio basse (Mid Lo), e medio alte (Mid Hi), similamente ad altri riquadri di equalizzazione disponibili in Matrix One** (points to the 'MID LO' and 'MID HI' frequency sliders).

Gli altri pulsanti di questo riquadro, mantengono inalterate le corrispondenti funzioni, rispetto alla versione "base" del software di Matrix One, ad eccezione del tasto "SOURCE", che, oltre ad IN 1/2/3/4, permette di selezionare come sorgente di registrazione, anche SAMP, per registrare quanto riprodotto nella sezione Samples, ed "HARM", per registrare quanto riprodotto nella sezione Harmonizer Effect.

- ✚ Equalizzazione su singoli Samples (SAMP→EQ).

Nota: Dato il possibile incremento nell'utilizzo di samples, soprattutto dovuto all'implementazione della funzione "Sync Loop", è consigliabile salvare più preset di samples, ricordando, quando apportate modifiche anche ad un singolo sample, di aggiornare il salvataggio del preset (riquadro Samples, tasto "SAVE").

- ✚ Eventi assegnabili su tastiera esterna (Console→Utility→Extra Utilities→"KEYBOARD SHORTCUTS". Mediante questa funzione si possono selezionare eventi (vedi sezione specifica *EVENTI*, in questo documento), ed assegnarli a specifici tasti definiti dall'operatore di Matrix One, su una tastiera esterna. I pulsanti nella parte inferiore del riquadro propongono le seguenti opzioni:

- SHORTCUTS ACTIVE: Per attivare /disattivare la funzione.
- ASSIGN. . . : Per assegnare ad uno specifico tasto della tastiera esterna, l'evento richiesto.
- CLEAR: per rimuovere un'assegnazione precedentemente impostata.
- CLOSE: Per uscire dal riquadro.

Per assegnare uno specifico tasto, selezionare dall'elenco nella parte superiore del riquadro, il tasto voluto, ed assegnare l'evento (ASSIGN...).

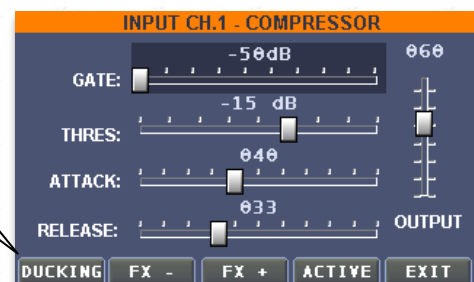
- ✚ Effetto "DUCKING" per le entrate microfoniche

Questo effetto, disponibile per IN 1/2/3/4→FX→

DUCKING

e' in pratica l'effetto usato dagli speakers radiofonici, che permette di abbassare automaticamente ed istantaneamente la musica, quando un segnale audio, in genere il parlato, viene inviato al microfono. Per attivarlo

premere il relativo pulsante, che si colorerà in rosso (grigio disattivato). Si precisa che l'effetto "DUCKING", pur essendo nel riquadro COMPRESSOR, è completamente indipendente, ne consegue che non è necessario attivare il compressore per abilitare l'effetto.



- ✚ Parametro "PAN" stereo in tracce audio multi traccia, per diversificare ulteriormente gli ascolti in Monitor/Phones Sends. In pratica, agendo sul panpot, è possibile diversificare gli ascolti negli eventuali casse spia, collegate alle uscite Monitor.
- ✚ "Precount" visivo testo, che visualizza una linea in progressione per indicare quando inizia la prima frase di testo di una song, naturalmente se nella song sono presenti eventi di testo (attivo su Full Lyrics, ed esclusivamente se, in Global Setup, Karaoke Mode e' abilitato).

- ✚ Ingrandimento riquadro Groups. Mediante la pressione di questo pulsante, come per il riquadro Browser, e' possibile ingrandire il riquadro dedicato al gruppo caricato.
Nota: L'ingrandimento del riquadro Groups, determina la mancata visualizzazione del riquadro del Browser, come quella del Browser determina la non visibilità del riquadro Groups
- ✚ Il caricamento/scaricamento di Soundfonts e' immediato, e non richiede il riavvio veloce. (Browser→Soundfonts→ *tasto* Load/Unload)
- ✚ Sono presenti 4 nuove funzioni da pedale:
 - "Tap Tempo", per assegnare il tempo di riproduzione di un drum loop. Il quinto "Tap" a pedale, fa partire automaticamente il loop selezionato, esclusivamente se una song MIDI non sta suonando in Sync Loop.
 - "Start/Stop", che permette di interrompe Sync loop corrente e fa ripartire ultimo SYNCLOOP selezionato.
 - "Song Play" indipendente
 - "Song Stop" indipendente
- ✚ Visualizzazione livelli sorgenti audio in Full Lyrics, per poter controllare visivamente gli indicatori di livello delle singole sorgenti audio, quando attivata la visualizzazione Full Lyrics.
- ✚ Possibilità di registrare anche Samples o Armonizzatore su una, o più tracce, in modalità di registrazione multi traccia (Track →Edit→Record→Source→IN1/2/3/4,SAMP,HARM)
- ✚ Disponibile compressore che agisce esclusivamente sulla riproduzione MIDI (Mast→Effects→MIDI Compressor). Mediante il tasto "Active", attivare o disattivare l'effetto, e, mediante la regolazione dell'intensità dell'effetto stesso (Compression Threshold), dosare la quantità di compressione.
- ✚ Possibilità di registrazione degli ingressi analogici indipendente in registrazione da Master (Mast→Record→Mode→Multi-Track). Ne consegue che le sorgenti audio provenienti da IN 1/2/3/4 possono essere registrate separatamente, creando song multi traccia.
Nota: Si rammenta che usando la funzione "SYNCREC", per la partenza automatica della registrazione quando una sorgente sonora di Matrix One entra in esecuzione. Sempre se in modalità "SYNCREC", per terminare la registrazione, premere come al solito il tasto "STOP", oppure, nel caso Matrix One non rilevi segnale audio, la registrazione si interromperà automaticamente,
- ✚ "Batch Rename", in Utility→Extra Utilities. Funzione di rinomina avanzata, che permette di sostituire caratteri all'interno dei file appartenenti ad ALL SONGS. Premuto il tasto "BATCH

RENAME”, Matrix One visualizzerà un riquadro dove inserire una serie di caratteri comuni in più songs, “STRING TO FIND”, da sostituire con quelli successivamente digitati nella linea “REPLACE WITH”. Digitati i caratteri da rilevare, e quelli che andranno a sostituirli, premere “START RENAME” per applicare la rinomina.

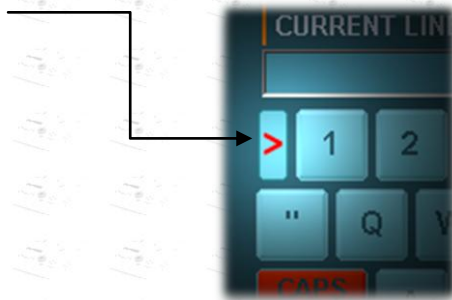
- ✚ SAVLOOP->SAVSAMPLE (solo su audio) : Aggiunta opzione per salvare un sample da CUE/CUT. L'argomento e', in questo documento, approfondito più avanti, nella sezione dedicata a Sync Loop.
- ✚ Possibilità di “intonare” la riproduzione MIDI, mediante il parametro Utility→Global Setup→MIDI Global Fine Tune, dove il valore è +/- 100 (intervallo +/- un semitono)
- ✚ Rilevamento, e gestione Markers. Inserendo i seguenti caratteri in Console EP84COM?FINDMARK , e successivamente, premendo il tasto ENTER, Matrix One controllerà tutti i files, per singolo archivio, rilevando i markers eventualmente presenti nelle songs MIDI. I markers potranno essere gestiti mediante il riquadro dedicato, visualizzabile mediante la pressione sul tasto MARKERS, che si evidenzierà in rosso, in basso sulla destra della videata principale di Matrix One. Con il riquadro attivo, sono presenti vari comandi di gestione, come “SKIP”, per “saltare” una porzione di song, “LOOP” per ripetere a piacimento una porzione di song, ecc..
Per uscire dal riquadro, premere ancora il tasto MARKERS, ricordando che, se sono state applicate modifiche ad i markers preesistenti, Matrix One chiederà, mediante una finestra di conferma, se salvare o no le modifiche apportate.
Nota: La precisione con la quale possono essere eseguite ciclicamente porzioni di song delimitare da markers, se attiva la funzione “Loop”, dipende soprattutto dalla precisione con la quale sono inseriti i marcamenti (markers).
- ✚ Disponibile, in adjust, per tracce da 17 a 24, parametro “Accurate Scan”, utile per sincronizzare accuratamente le registrazioni multi traccia in sincrono con songs MP3 caratterizzate da bitrate variabile (vbr). Riscontrando imprecisioni nel sincronismo delle tracce registrate, attivare questo parametro. Da notare che se attivato “Accurate Scan”, i tempi di precaricamento saranno leggermente rallentati, garantendo tuttavia il sincronismo. Ne consegue che, per le song che non necessitano di questo intervento, in pratica tutti gli mp3 non a bitrate variabile, l'attivazione di questo parametro e' superflua, permettendo tempi di precaricamento più rapidi.
- ✚ Abilitando il parametro Console→Utility→Global Setup→Mark Played Songs (Page 5/5), e' possibile marcare le song eseguite, che saranno evidenziate con sottolineatura. L'evidenziazione sarà attiva fino allo spegnimento dell'apparecchio.

✚ Nuovo riquadro di accesso agli effetti in Master. MAST→EFFECTS

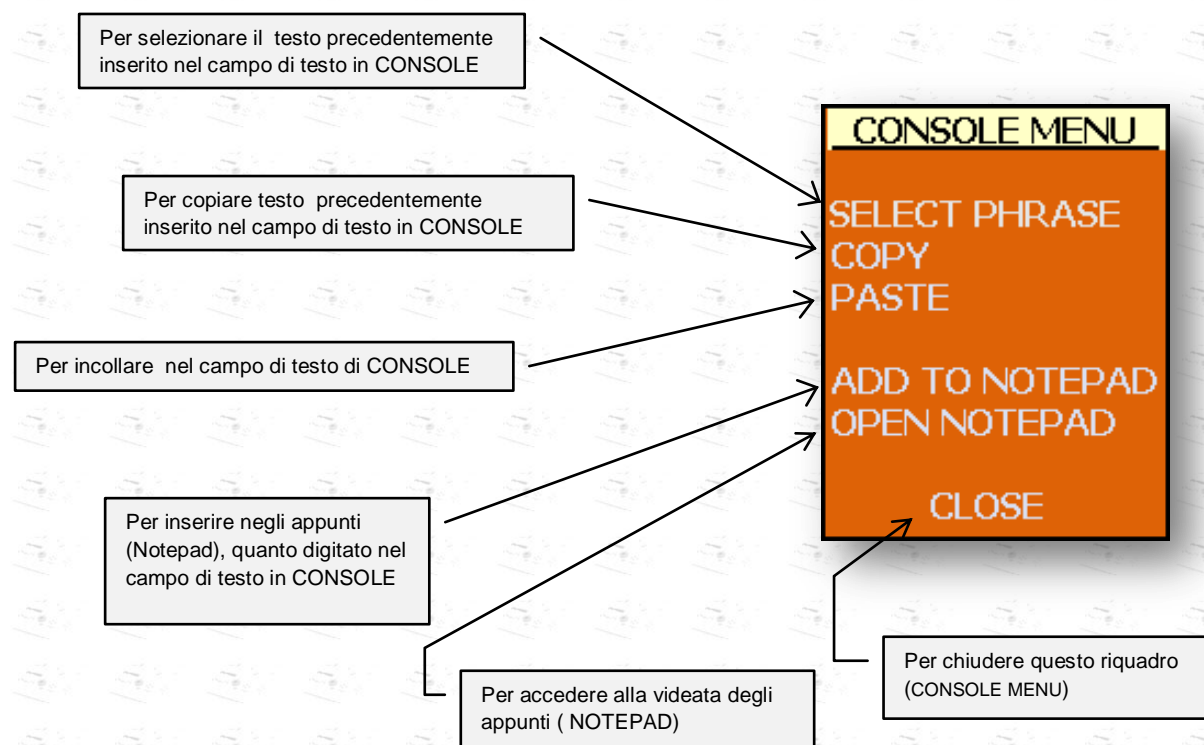


✚ Possibilità di inserire annotazioni:

Attivando la Console, e successivamente premendo il tasto situato all'estrema sinistra della tastiera

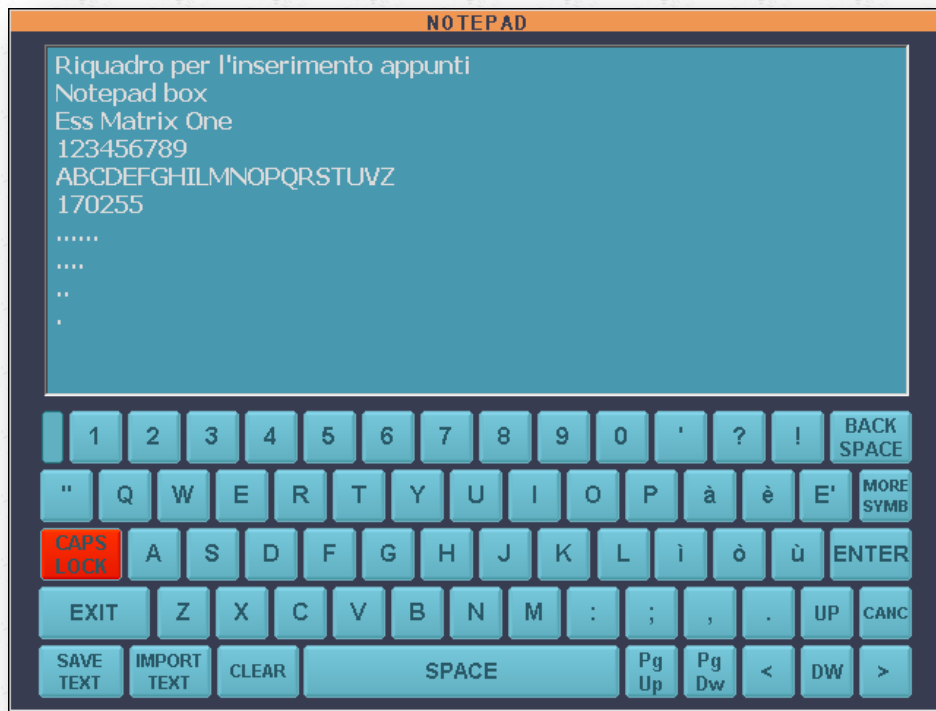


viene visualizzato un piccolo menù dove:



NOTA: Le funzioni "COPY" e "PASTE" (copia ed incolla), possono essere utili non tanto nell'utilizzo di NOTEPAD, dove "ADD TO NOTEPAD" (aggiungi agli appunti) permetterà direttamente di aggiungere quanto digitato nel campo di testo in CONSOLE, quanto durante le operazioni legate all'inserimento e gestione di testo nelle song.

Premendo in corrispondenza di "OPEN NOTEPAD", si accede ad un riquadro, a tutto schermo, equi diviso in due parti, dove la superiore è dedicata alla visualizzazione degli appunti eventualmente inseriti, mentre la parte inferiore richiama una tastiera analoga a quella di CONSOLE, che tuttavia si differenzia per l'assegnazione di alcuni tasti:



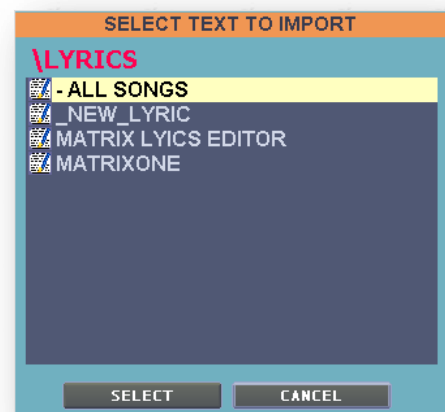
Per salvare il testo visualizzare nel riquadro superiore.

Per eliminare quanto presente nel riquadro superiore.

Per importare, dalla cartella "LYRICS"

Successivamente l'importazione mediante la pressione del tasto "IMPORT LYRICS", verrà visualizzato un riquadro

dove selezionare il testo da importare nel Notepad. Il contenuto visualizzato non è altro che quanto presente, come elementi di testo, nella cartella lyrics dell'archivio nel quale si sta operando. Dopo aver evidenziato l'elemento di testo da importare nel Notepad, premere, naturalmente, SELECT per attuare l'operazione



Dettagli che differenziano la schermata principale di Matrix One ver.2, da quella della versione base:

The screenshot shows the Matrix One 2.0 software interface. The top section displays 'DRM LOOPS 1' with a grid of sample names and colors, including '19785 DI001', '19785 DI001', 'BIGBE AT', 'GROOVY', 'FLAT FUNKY', '19785 DI005', 'FUNKY DRUMMER', 'TRIBAL1', and 'TRIBAL2'. The center features the 'MATRIX one 2.0' logo and 'ESS ELECTRONIC SOUND SOLUTIONS'. The right side shows a 'LYRICS VIEW' with a list of songs under the heading '- ALL SONGS (124)'. The bottom section includes a 'GLOBAL' control area with 'LEAD MUTE: OFF', 'TRANSP: OFF', and 'TEMPO: 898.8*'. A 'GROUP: GROUP 000' panel is visible with buttons for 'SYNC LOOP', 'MUTE CH19', 'HARM', 'PLAY EVENTS', 'TALK', and 'LOCK LIST'. A song list on the right includes tracks like '@WAKE YOUR BRAIN', '50 SPECIAL', '5. BREAKOUT', '6. CORAZONE ESPINAL', '7. DONT PLAY THIS SC', and '8. DON'T YOU LOVE M'. The bottom of the interface has a 'SONG' tab and various playback controls like 'XF: MED', 'MARKERS', 'CUE/CUT', 'SYNC', and 'NOLINK'.

Nome del preset di Samples caricato e colore Drum Samples differenziato dai samples cosiddetti "One Shot" (grigi)

Visualizzazione del riquadro "Lyrics View" personalizzabile mediante inserimento di immagini di sfondo

Pulsante per mettere in "mute" (silenziare) il canale MIDI 10, funzione utile nell'utilizzo con SYNC LOOP

Pulsante per attivare/disattivare il sincronismo di Drum Loops con songs MIDI

Per attivare/disattivare la riproduzione di Eventi (se presenti nelle songs)

Pulsante per l'attivazione/disattivazione dell'armonizzatore. Tenendo premuto il pulsante per almeno un secondo, si accederà direttamente al riquadro Armonizzatore/Easy Tune/Voice Effect

Ingrandimento per il riquadro Groups

Pulsante per l'attivazione della funzione Markers

Nota: Il pulsante SYNC LIST, e relativa funzione, non e' più presente.

Esaminiamo ora le principali funzioni in modo approfondito:

Sincronismo automatico Drum Loops con songs MIDI

Prima di tutto bisogna precisare il significato di “drum loop”, che in terminologia musicale, non è altro che un segmento di registrazione, nel nostro caso percussiva, opportunamente realizzato, in modo da poter essere ripetuto “ad anello” senza sbalzi ritmici, in modo da ottenere una continuità ritmica corretta. I loop ritmici da utilizzare, possono essere selezionati scegliendoli dalla cartella “Samples→Loops”, di Matrix One, che contiene, di fabbrica, un certo numero di loops, tuttavia un numero pressoché infinito di loops ritmici adatti alle varie esigenze, possono essere acquistati, o scaricati da internet, spesso gratuitamente, o anche ricavati da songs audio, registrandone una porzione, anche breve, di 1, 2 o più battute (massimo 8 battute), opportunamente “tagliate” con un editor audio, o direttamente con Matrix One, mediante la funzione Cue/Cut, e salvate come Loop. Matrix One “leggerà” il loop, in tutta la sua lunghezza, per poi ripeterlo, al suo termine, ad anello. L’abilità di Matrix consiste nell’adattare automaticamente la velocità del loop ritmico ad una song MIDI.

Questa operazione è attuabile anche con l’impiego software per computer, e/o apparecchiature specifiche, spesso complesse nell’utilizzo, ed in ogni caso difficoltoso durante esecuzioni dal vivo, per di più tenendo presente che nei sequencer MIDI/Audio è necessario il più delle volte fare uso di markers, ovvero di creare più punti di riferimento rispetto all’andamento temporale della song, per permettere un’affidabile continuità nel sincronismo. Ne consegue che questo tipo di funzione esige l’utilizzo da parte di personale specificamente competente.

Matrix One, invece, permette di attuare in modo estremamente semplice il sincronismo, e di poter usufruire dell’enorme arricchimento ritmico risultante l’utilizzo di loop audio, facilissimo da attivare o disattivare in tempo reale, dando la possibilità di personalizzare in maniera unica l’esecuzione di brani MIDI.

Oltre all’uso “dal vivo” è possibile, mediante l’utilizzo dell’inserimento di “Eventi”, un’altra importante funzione disponibile nella versione 2 di software Matrix One, approfondita in un’altra sezione di questo documento, cioè di automatizzare la riproduzione di loop audio in sincrono con files MIDI, in modo da poter eseguire, durante le performances, files midi e loop di batteria, e/o percussioni, in sincrono, semplicemente eseguendo la song.

Tuttavia è bene sottolineare che l’utilizzo in tempo reale, vale a dire durante l’esecuzione, permette un livello di creatività maggiore, dato che facilmente si possono cambiare o interrompere i loop audio e/o la parte ritmica sul canale 10 del file MIDI, con estrema prontezza, e sicurezza nel risultato, con la possibilità, volendo, di rendere l’esecuzione dello stesso brano, ogni volta diverso. Questo risulterà originale per gli ascoltatori ed estremamente gratificante, e perché no, divertente per l’operatore di Matrix One.

La funzione, è molto semplice da attuare:

Attivare, mediante la pressione del pulsante SYNC LOOP (*Fig.1*), che, quando attivato, indicherà lo stato di attività della funzione (*Fig.2*). È naturalmente necessario aver caricato, mediante normale procedura descritta nella manualistica di Matrix One, uno o più loops ritmici nel riquadro riservato ad i SAMPLES, in alto a sinistra della videata principale di Matrix One, che in questa versione di software sono contraddistinti dalla casella di riempimento di colore blu, a differenza dei samples cosiddetti “one shot” (tutti gli altri samples eccetto loops), il cui colore di sfondo, resta grigio, scontornato quando in esecuzione (*Fig.3*).

A questo punto, basterà, durante l'esecuzione di una song MIDI, premere il tasto corrispondente al loop che si vuole eseguire, ed il sample entrerà in esecuzione, con l'approssimazione metronomica di una misura (Fig.4). Questo significa che è possibile premere il tasto, corrispondente al loop che si vuole mandare in esecuzione, in qualunque momento precedente alla misura nella quale si vuole fare partire il loop, senza preoccuparsi del momento nel quale si preme il pulsante corrispondente al loop. Matrix One penserà a farlo partire a tempo in sincrono con il file midi in esecuzione, nella battuta seguente alla pressione del pulsante.

Esempio grafico di attivazione di un drum loop sincronizzato ad una song MIDI in esecuzione.



Fig.1 Tasto attivazione sincronismo, disattivato

Fig.2 Tasto attivazione sincronismo, attivato



Fig.3 Esempio di riquadro LOOPS, contenente 8 Drum Loop, inattivi e colorati in blu, ed 1 sample, contraddistinto dal colore grigio



Fig.4 Premuto il tasto corrispondente al Loop desiderato, questo diventerà colorato in verde, ed il loop partirà automaticamente, a tempo con il file MIDI in esecuzione in automatico, nella battuta musicale successiva alla pressione del pulsante.

Di fianco al pulsante SYNC LOOPS, e' presente il pulsante "MUTE CH10, attivabile o disattivabile in concomitanza con SYNC LOOP attivo. La relativa funzione permette di silenziare il canale 10 del file MIDI, quindi, in pratica, di "mutare" la batteria in qualsiasi momento.

Ne consegue che durante lo svolgimento della song, sarà possibile, ad esempio, fare partire un drum loop, poi silenziare la batteria MIDI, più avanti cambiare drum loop, e poi ancora riabilitare la batteria MIDI ecc., a proprio piacimento.

Tutto questo, permetterà, con estrema semplicità e sicurezza d'esercizio, di aumentare le possibilità dinamiche dell'esecuzione di una song, accrescendo ulteriormente le possibilità creative della funzione Sync Loop.

Le posizioni nel quale questo pulsante può trovarsi sono:



"SYNC LOOP" è disattivato, quindi la funzione "MUTE CH10" non e' disponibile



"SYNC LOOP" è attivato, e la funzione "MUTE CH10" e' disponibile ma non attivata, quindi sono in esecuzione sia il drum loop, che la batteria MIDI.



"SYNC LOOP" è attivato, e la funzione "MUTE CH10" e' attivata, di conseguenza la sezione ritmica è sostenuta unicamente dal drum loop selezionato



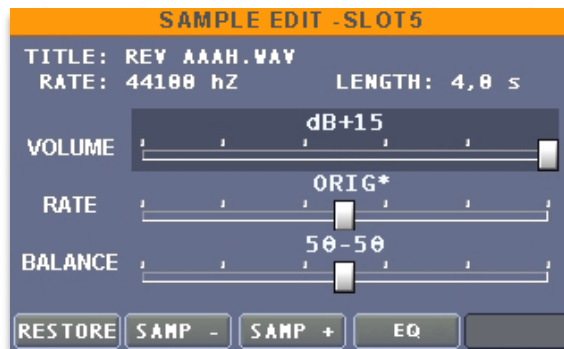
"SYNC LOOP" e' disattivato, come anche la funzione "MUTE CH10", nonostante l'evidenziazione in rosso del pulsante, ma in realtà il canale 10 del file MIDI e' attivo e quindi la batteria del file MIDI udibile.

In questa condizione, attivando SYNC LOOP, la batteria MIDI sarà sempre attiva, fino a quando, mediante la pressione su uno dei pulsanti relativi ad i drum loop disponibili nel riquadro Samples, entrerà in esecuzione il drum loop selezionato.

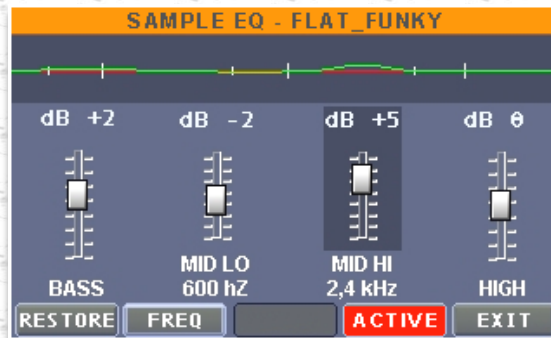
In questo modo, volendo usufruire esclusivamente del drum loop, con la batteria MIDI disabilitata, l'operazione di mute del canale 10, sarà automatizzata.



Il livello dei Drum Loops può essere regolato dallo slider di volume dei samples, tuttavia nel riquadro "SAMPLE EDIT", al quale si accede mediante il pulsante **SAMP** situato nella parte inferiore Sx del display di Matrix One, insieme alle altre sorgenti sonore come nella versione "base" di software di Matrix One, sono presenti la regolazione di "VOLUME", la frequenza di campionamento "RATE", il bilanciamento del panorama stereo "BALANCE". Tutti questi parametri sono salvabili individualmente per singolo sample (o sample loop).



In più in questa versione di software è presente il pulsante **EQ** che porta nel riquadro relativo all'equalizzazione singola per sample.



Le regolazioni di equalizzazione di SAMPLE sono analoghe a quelle dell'equalizzazione presenti per altri elementi di Matrix One (es. IN1/2/3/4), se non per la presenza del tasto **ACTIVE**, naturalmente per attivare (rosso) o disattivare (grigio), l'equalizzatore, e per il fatto che premendo il pulsante EXIT, verrà chiesto se salvare o no le modifiche apportate.

Tutti questi parametri relativi ad i samples, se opportunamente regolati, permetteranno di usufruire dei drum samples in sincrono con songs MIDI, senza dover ritoccare lo slider fisico SAMP, sul pannello di Matrix One.

Alcune note sull'utilizzo di SYNC LOOP:

- Per un corretto funzionamento, il drum loop e la song devono avere la medesima divisione metronomica (4/4 con 4/4, 3/4 con 3/4 ecc.), inoltre sample loop deve essere composto da un numero di battute pari ad una potenza di 2 (es.2, 4, 8, 16, ecc.). Il numero massimo di battute metronomiche deve essere non superiore ad 8.
- I drum samples possono essere, originariamente, concepiti a velocità diverse. Attivando la funzione "SYNC LOOP", Matrix One adatterà automaticamente la velocità del loop a quella della song MIDI; tuttavia è possibile riscontrare, cercando l'abbinamento con songs MIDI a tempo lento con loops originariamente concepiti ad un tempo molto più veloce, raddoppi di tempo nella riproduzione del loop; questo significherà che il loop scelto non è adatto alla sincronizzazione con quella determinata song MIDI.
In questo caso, sarà quindi opportuno scegliere un altro loop, che sia stato concepito ad un tempo non troppo diverso da quello della song MIDI alla quale si vuole sincronizzarlo.



- Utilizzando la funzione relativa al tasto **SYNC**, per assegnare il tempo della song in esecuzione (verde) alla song preselezionata (rossa), con lo scarto di +/- 20 bpm, ed avendo attivato un drum loop in sincrono, sarà possibile eseguire la song preselezionata, con il drum loop in esecuzione. In pratica, premendo play sulla song preselezionata, anche con l'effetto di dissolvenza (XFade), attivato oppure disattivato, il drum loop continuerà a suonare a tempo, creando un gradevole effetto di continuità durante la successione delle songs.
Circa l'utilizzo di "XFade", si ricorda che la preselezione di una song è inibita mentre è in atto il crossfade (dissolvenza incrociata) fra altre due songs. Perciò, prima di selezionare una terza song, attendere che la dissolvenza in esecuzione fra le due songs, sia terminata.
- Il sincronismo di Drum Loop di Matrix One deve essere supportato da files MIDI programmati correttamente per quanto riguarda informazioni di tempo. In presenza di files MIDI con informazioni di tempo errate o dove le note non sono posizionate a tempo, la funzione Sync Loop non potrà essere in condizioni di funzionare correttamente.

- *Sync Loop sincronizzerà con il file MIDI qualunque loop ritmico, naturalmente a condizione che, come già detto sopra, quest'ultimo sia stato correttamente creato. In caso contrario sarà necessario editarlo, con programmi per computer.*

Si ricorda tuttavia che l'operazione è possibile anche con Matrix One stesso, ed in questo caso, sarà necessario importare il sample audio come normale song, per poterlo modificare mediante la funzione Cue/Cut. L'operazione di editing e' applicabile anche nel caso si debba di correggere un drum loop non creato correttamente, tuttavia si precisa che il sample deve contenere tutto il materiale sonoro necessario per una corretta esecuzione.

- *Mediante i tasti , che permettono di scorrere i vari preset di Samples, presenti nella parte inferiore del riquadro SAMPLES insieme al tasto STOP che interrompe l'esecuzione di un sample, lo scorrimento punta sempre all'archivio principale "MATRIXONE"*



Un esempio di come creare un loop direttamente su Matrix One:

Come detto sopra, importare il materiale audio come normale song, selezionare la song e premere CUE/CUT.

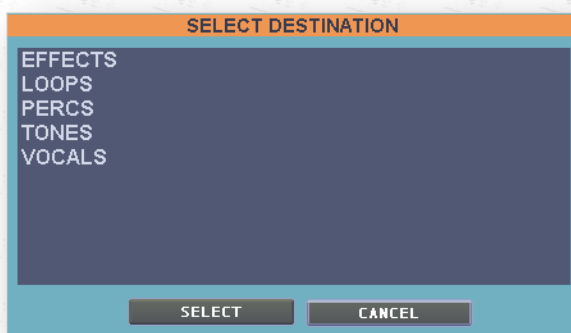
Per localizzare rapidamente il punto in cui si vuole intervenire, si ricorda che, quando attivo questo riquadro, i tasti cursore ▲ e ▼, fungono rispettivamente da "Zoom In" e "Zoom Out", per aumentare o diminuire la porzione di audio dove si vuole apportare una modifica, mentre i tasti cursore ◀ e ▶, assolvono la funzione che permette di spostarsi all'interno del materiale audio, raffigurato dalla forma d'onda. La stessa operazione puo' essere eseguita mediante l'utilizzo della manopola PAGE/VALUE.

Localizzato il punto nel quale si vuole intervenire, marcare il punto di inizio, premendo il tasto **START**, e il punto conclusivo, **END**.



La porzione marcata fra START ed END sarà di colore verde più chiaro rispetto al materiale audio rimanente. In questa fase di elaborazione, può risultare utile attivare la modalità "LOOP1" (pulsante "Link Modes", in basso, all'estrema destra del display di Matrix One), per poter ripetere ad anello il loop che si sta creando, controllando così che non ci siano sbalzi ritmici nell'esecuzione del frammento audio, e che conseguentemente, il drum loop che si va a creare, abbia fluidità ritmica.

Fatto questo, premendo il pulsante "SAVSAMP", Matrix One aprirà un riquadro dov'è possibile scegliere la locazione di destinazione dell'elemento sul quale si sta operando.



Selezionare, in questo caso, LOOPS, ed in seguito SELECT per salvare l'elemento nella cartella di destinazione, dove potrà successivamente essere selezionato e caricato nel riquadro SAMPLES, per poter essere utilizzato come Drum Loop. Se si vuole annullare l'operazione, naturalmente premere il tasto CANCEL.

Note:

- ✓ *Successivamente la pressione dei tasti SELECT o CANCEL, Matrix visualizzerà nuovamente "Cue/Cut", ed uscendo dal riquadro mediante la pressione del tasto EXIT, chiederà di salvare. Il salvataggio, in questo caso, è relativo alla song audio dalla quale si è ricavato il sample od il loop, che è già stato precedentemente salvato, quindi è presumibile che, in questo caso, sia corretto premere NO.*
- ✓ *Se l'operazione è stata eseguita su di un drum loop da correggere, successivamente la creazione del drum loop perfezionato, sarà possibile cancellare dalla lista delle song il file audio (drum loop), precedentemente importato, essendo, il drum loop corretto, già stato salvato come SAMPLE.*
- ✓ *Entrando, nella cartella SAMPLES → LOOPS del Browser di Matrix One, se attivata la funzione SYNC LOOP, il pulsante "LISTEN", di solito usato per il pre-ascolto di un sample, muterà in PLAY, permettendo di associare, ad esempio, un drum loop ad una song MIDI in esecuzione, senza doverlo necessariamente caricare nel riquadro SAMPLE*

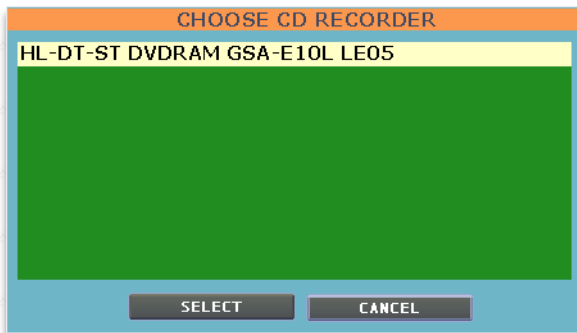
Creazione Cd audio con masterizzatore USB

Con questa funzione è possibile creare CD audio direttamente da Matrix One. Per questa operazione è necessario collegare un masterizzatore Cd/Dvd USB (non incluso). Si ricorda che per usufruire del Cd/Dvd USB, è necessario collegare l'apparecchio, in funzione, a Matrix One spento, e successivamente accendere Matrix One, in caso contrario, il Cd/Dvd USB non sarà riconosciuto da Matrix One.

Per creare un Cd Audio, premere Console→Utility→Export Files e premere sull'icona

CD

Successivamente, Matrix One chiederà di selezionare il masterizzatore rilevato. Premere, naturalmente, "SELECT" per selezionarlo.



Nota: la descrizione del masterizzatore collegato è diversa per ogni apparecchiatura collegata, quindi non fare riferimento alla sigla visualizzata nell'immagine a lato.

Nella schermata successiva, selezionare i files audio che si vogliono includere nel CD audio, mediante i soliti tasti, comuni ad altre funzioni di Matrix (Sell.All, Des.All ecc.)



Per modificare l'ordine di successione delle song

Tempo stimato di durata del CD audio, che non deve superare quello dichiarato nelle caratteristiche del supporto CD

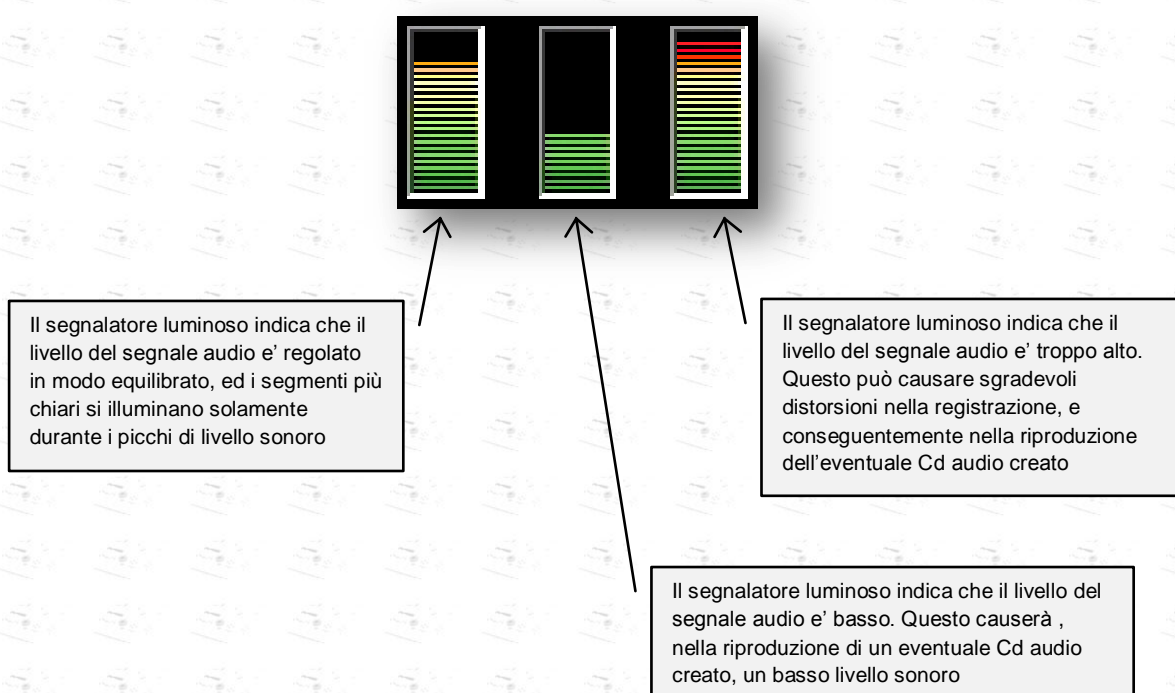
Per iniziare la scrittura su CD

Per modificare l'ordine di esecuzione, nel quale saranno masterizzate le song inserite nella lista, premere il tasto "MOVE TRACK", che si evidenzierà in rosso, poi, selezionata la song della quale si vuole cambiare la posizione, modificare la lista utilizzando i tasti cursore ▲ e ▼.

Per iniziare la scrittura su Cd, premere il tasto "WRITE Cd". L'operazione di scrittura sarà terminata quando i pulsanti nella parte inferiore della schermata diventeranno attivi, ed il Cd sarà espulso dal masterizzatore. La durata dell'operazione di scrittura, dipende, dalla quantità di brani inseriti nella lista. Terminata l'operazione di scrittura premere Exit per uscire.

Note :

- *Volendo registrare songs MIDI, renderla audio registrandola mediante la modalità "Master Record"*
- *L'indicatore TOTAL TIME, indica il tempo relativo al Cd audio che si sta creando. Non superare quello dichiarato nelle caratteristiche del supporto Cd (es. 70/80 min.). In caso si tenti di scrivere un Cd audio oltre la capacità consentita, un messaggio avvertirà dell'impossibilità di creare il Cd.*
- *Il volume in riproduzione del Cd audio, dipende dalle caratteristiche della registrazione precedentemente eseguita. Per ottenere un adeguato volume in riproduzione del Cd audio creato, si raccomanda quindi, di regolare correttamente, al momento della registrazione, i volumi corrispondenti agli slider delle sorgenti sonore interessate alla registrazione, controllando che gli indicatori non siano troppo ne troppo bassi, ne troppo alti, come da immagine esempio seguente:*



Armonizzatore - Intonatore - Voice Effect

Questa funzione ingloba tre diverse modalità d'uso:

- "HARMONIZER"
- "EASY TUNE"
- "VOICE EFFECT"

Modalità "HARMONIZER"

Armonizzatore a tre voci, con la possibilità di modificare la natura delle voci sintetiche (CHOIR FORMANT); muovendo il relativo slider verso sinistra si otterranno sonorità più profonde (MALE, voci maschili), mentre verso destra le voci tenderanno più all'acuto (FEMALE, voci femminili).

L'armonizzatore, per funzionare necessita che venga fornita un'informazione armonica, o da una traccia MIDI selezionabile, o da una tastiera collegata a Matrix One via MIDI.

Un'importante caratteristica consiste nella possibilità di poter selezionare la sorgente di ingresso che l'armonizzatore deve elaborare. Per quest'ultimo parametro, è possibile scegliere non solo fra i 4 ingressi analogici, ma anche fra le tracce audio, se eventualmente registrate. Questo significa che l'armonizzatore può essere pilotato non solamente da un microfono collegato ad uno dei 4 ingressi analogici disponibili, ma anche, ad esempio, da un canto registrato in una delle 8 tracce a disposizione nella modalità di registrazione Multi Traccia (tracce da 17 a 24).

Per attivare l'armonizzatore, premere il tasto "HARM", che indicherà l'attivazione, colorandosi in rosso.



Effetto armonizzatore disattivato



Effetto armonizzatore attivato

Tenendo premuto per almeno un secondo il tasto "HARM", si accede direttamente al riquadro ad i parametri relativi all'armonizzatore, raggiungibili anche seguendo:



Mast→Effects→Harmonizer / Voice Effect

Questo accesso rapido al riquadro Harmonizer/Voice Effect, può risultare utile nel qual caso si debba intervenire con rapidità sul volume dell'effetto, che, accedendo al riquadro, sarà automaticamente preselezionato. Come tutti gli armonizzatori, è possibile pilotare l'armonizzatore da tastiera MIDI collegata, oppure direttamente da una

traccia, preferibilmente espressamente dedicata, di una song MIDI, in quest'ultimo caso, e' anche possibile attivare singolarmente song per song l'armonizzatore, entrando in ADJUST, dal riquadro

GLOBAL SONG SETTINGS, e successivamente in EDIT della traccia che deve inviare le informazioni armoniche, e semplicemente il tasto "TO_HARM".

In alternativa, in Console→Utility→Global Setup, nella pagina 5/5, e' presente il parametro

DEFAULT HARM. CHANNEL



che permette di abilitare un canale a scelta per tutti i files MIDI. Per determinare il canale, evidenziare il parametro e ruotare la manopola PAGE/VALUE, scegliendo, fra i 16 canali disponibili, quello richiesto. Solitamente il canale MIDI espressamente dedicato (se presente) e' il Ch5, e meno frequentemente i canali 1 o 16; tuttavia è a gestione dell'operatore di Matrix One, localizzare una traccia che trasmetta un'informazione armonica corretta. Naturalmente, premendo CANCEL si annullerà la selezione, mentre per salvare premere "SAVE&EXIT".

Tornando al riquadro HARMONIZER EFFECT:

The 'HARMONIZER EFFECT' menu is shown with several controls and buttons. The controls include 'MODE' (set to HARMONIZER), 'VOICE SOURCE' (set to IN 1), and 'CHOIR FORMANT' (set to ORIGINAL). A 'HARM LEVEL' slider is on the right, and a volume slider is at the top right. Buttons at the bottom are 'TRK_SET', 'SOLO', and 'EXIT'. Explanatory text boxes are connected to these elements by arrows.

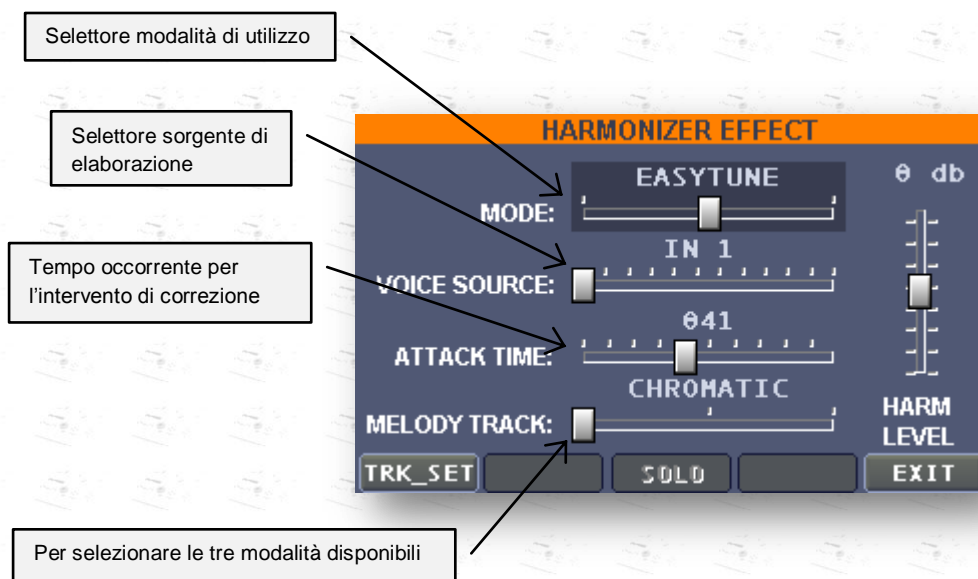
- Selettore modalità di utilizzo:** Points to the 'MODE' control.
- Selettore sorgente di elaborazione dell'armonizzatore:** Points to the 'VOICE SOURCE' control.
- Selettore per modificare il carattere delle voci sintetizzate:** Points to the 'CHOIR FORMANT' control.
- Slider per regolare il volume dell'effetto armonizzatore:** Points to the volume slider at the top right.
- Questo pulsante permette di accedere direttamente al riquadro della traccia guida, se attivato il parametro TO_HARM nella suddetta traccia, oppure nel riquadro relativo a Keyb→Layer, sempre se TO_HARM e' attivo (rosso):** Points to the 'TRK_SET' button.
- Per rendere udibile solamente l'effetto armonizzatore. Fino a che questo parametro sarà attivo,** points to the 'SOLO' button.
- Per uscire dal riquadro:** Points to the 'EXIT' button.

Modalità EASY TUNE

Questa modalità, può essere interpretata come correttore vocale, oppure come effetto per la voce, con la possibilità di accentuare l'effetto mediante il parametro "ATTACK TIME", che incrementa o decrementa il tempo di correzione tonale. Più basso sarà il valore del parametro (es.001), più l'effetto sarà accentuato

L'intonatore, a sua volta, fornisce con tre modi d'esercizio, determinati dal parametro "MELODY TRACK":

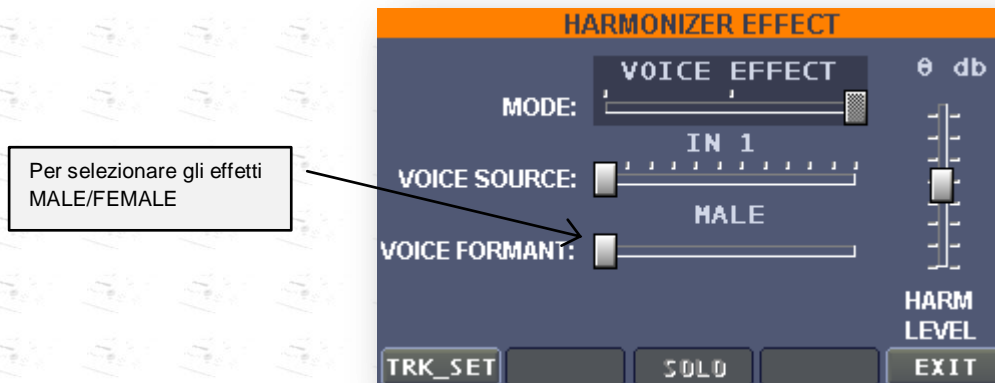
- **CHROMATIC:** Corregge l'intonazione in modo cromatico. In pratica se una nota è calante o crescente, Easy Tune correggerà la nota verso l'intonazione perfetta, in base alla scala cromatica di 12 semitoni.
- **SONG:** L'informazione viene prelevata dalla traccia sul canale 4, canale solitamente assegnato alla melodia. L'esecuzione da parte del cantante, in questa modalità, dovrà tuttavia essere particolarmente rigorosa, rispettando con la maggior precisione possibile gli intervalli.
- **KEYB:** Modalità simile alla precedente, con la differenza che l'input tonale deve essere fornito in tempo reale, da una tastiera collegata via MIDI.



Modalità VOICE EFFECT

Questa, delle tre disponibili, è la modalità più semplice. L'effetto fornisce due formanti base di effetto voce, che possono essere utilizzati come voci scherzose:

- MALE: Intonazione molto bassa
- FEMALE: Intonazione molto alta



Visualizzazione immagini

Con questa funzione è possibile importare immagini, in formato jpg o bmp, in Matrix One, e poterle utilizzare come sfondo permanente nel riquadro "LYRICS VIEW", oppure assegnare la riproduzione sequenziale delle immagini contenute nella cartella "IMAGES" del Browser, con intervallo variabile, scegliendo il tempo di visualizzazione di un'immagine fra 5/10/30/60 secondi. L'immagine sarà visualizzata sia nel riquadro Lyrics View che nell'eventuale schermo Tv/Monitor collegato a Matrix One, con l'eccezione della modalità Page View (visualizzazione di 12 linee di testo), dove l'immagine non sarà visualizzata.

L'importazione di immagini avviene in modo analogo a tutti gli elementi importabili in Matrix One: Console→Utility→Import Files→ *Selezionare la periferica dove sono presenti gli elementi da importare, in questo caso le immagini*→*Selezionare la cartella "IMAGES" (ultima della lista degli elementi importabili)*→*Selezionare, se presente, l'ulteriore cartella contenente le immagini, e successivamente selezionarle e premere "IMPORT FILES"*. È possibile, ed utile, visualizzare singolarmente le immagini prima di importarle, premendo come per le songs, il tasto play. È possibile che l'anteprima dell'immagine non abbia la risoluzione appropriata, ma si ricorda, che lo scopo di questa funzione è solamente di visualizzare l'immagine prima di importarla. L'immagine caricata avrà le proporzioni appropriate. Circa i formati, la risoluzione ideale per una corretta visualizzazione in Lyrics View, è 16/9, che equivale ad un rapporto 10x18 (es. 640x350).

Contrariamente, sarà normale visualizzare 2 bande del colore dello sfondo prefissato, come spesso accade, se si vuole ottenere un corretto rapporto delle proporzioni, nella visualizzazione in apparecchi TV con schermo 16/9, e segnale 4/3.

Successivamente l'importazione, nel Browser di Matrix One, potrà essere visualizzata la lista delle immagini importate, entrando nella cartella **IMAGE**

Elemento "NO IMAGE", da selezionare, e caricare mediante il tasto "LOAD IMAGE", nel caso non si voglia visualizzare alcuna immagine



Per caricare l'immagine selezionata

Per attivare e selezionare la successione automatica delle immagini contenute nella cartella IMAGES. Successivamente la pressione del tasto, sarà possibile determinare la temporizzazione della successione di immagini

Note:

- *Al momento dell'importazioni, Matrix One modificherà le immagini per ottimizzare la qualità di visualizzazione (non il rapporto di proporzione).*
- *La distinguibilità della visualizzazione di testi, eventualmente contenuti nelle song, sarà influenzata dalle caratteristiche cromatiche dell'immagine di sfondo, in relazione al preset di colori selezionato in Console →Utility→Global Setup→pagina 4/5 LYRICS COLOR SCHEME. Ne consegue che, per esempio, se è stato selezionato un preset di colorazione del testo dove l'evidenziazione è di colore chiaro, quando caricata un'immagine di sfondo caratterizzata da toni luminosi, è possibile che il testo sia difficilmente intellegibile. Per risolvere questo eventuale problema, l'utilizzo degli eventi, trattato più avanti, può rivelarsi provvidenziale, permettendo di assegnare ad una singola song, un'immagine di sfondo e/o un preset di colori per il testo, che ben si combinano tra di loro.*

Inserimento di eventi in una song, MIDI od Audio

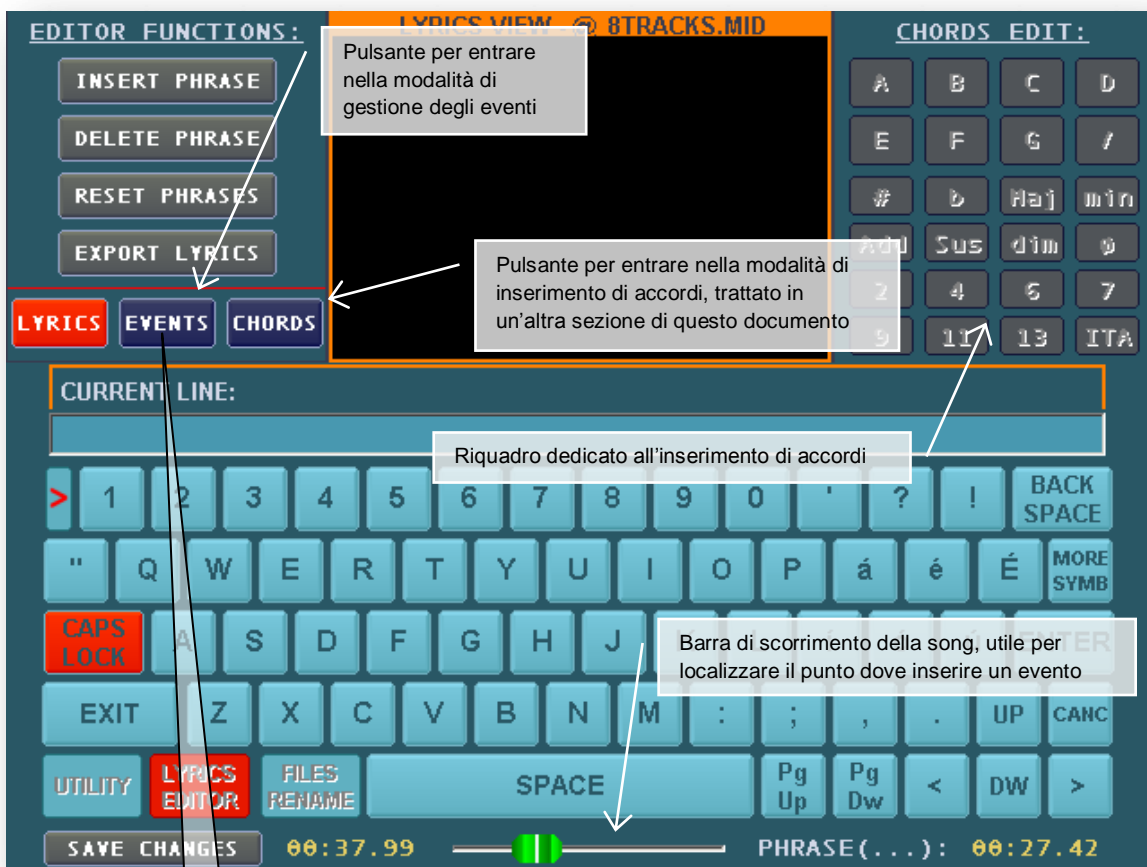
Questa funzione, permette di inserire comandi (Events), durante lo svolgimento di una song. Lo scopo di questa funzione e' di dare la possibilità di automatizzare determinate operazioni, in modo che le song possano essere ulteriormente personalizzate. Si precisa che gli eventi sono inseribili per ogni singola song.

I tipi di eventi disponibili sono:

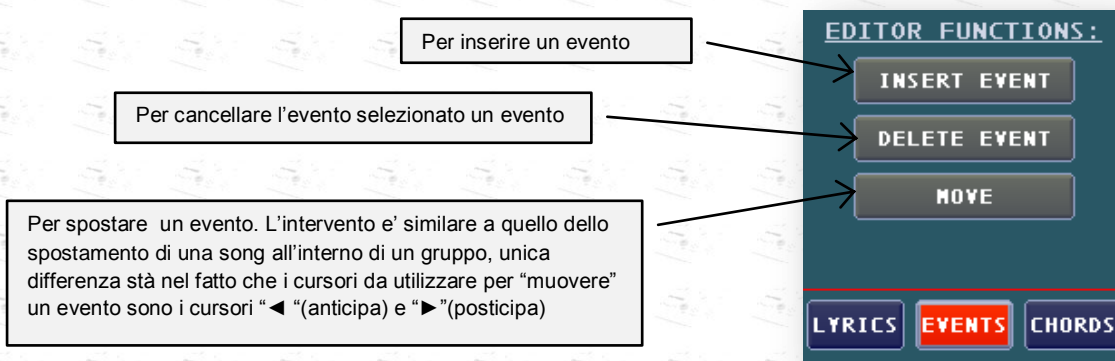
- **LOAD IMAGE...**: Per inserire o rimuovere un'immagine in qualunque punto della song.
- **LYRICS COLORS SCHEME...**: Per caricare un preset di colorazione sfondo/caratteri.
- **SYNC LOOP ON**: Per attivare la funzione Sync Loop.
- **SYNC LOOP OFF**: Per disattivare la funzione Sync Loop.
- **SAMPLE PRESET ...**: Per selezionare il preset di samples dal quale scegliere il sample da eseguire (trigger sample).
- **TRIGGER SAMPLE...** Per selezionare il sample da eseguire.
- **STOP SAMPLE**: Per interrompere l'esecuzione di un sample.
- **MUTE CH10 ON**: Per silenziare la batteria MIDI, sul canale 10.
- **MUTE CH10 OFF**: Per annullare il silenziamento della batteria MIDI, sul canale 10.
- **HARM ON**: Per attivare gli effetti legati all'armonizzatore (pulsante HARM sul pannello principale di Matrix One attivato)
- **HARM OFF**: Per disattivare gli effetti legati all'armonizzatore (pulsante HARM sul pannello principale di Matrix One disattivato)
- **HARMONIZER**: Per selezionare Harmonizer
- **EASYTUNE**: Per selezionare Easy Tune
- **VOICE EFFECT**: Per selezionare Voice Effect
- **HARM LEVEL...** : Per impostare il volume degli effetti legati all'armonizzatore (Harmonizer/ Easy Tune/ Voice Effect)
- **HARM SOURCE...** Per selezionare la sorgente guida per gli effetti legati all'armonizzatore
- **INPUT SCENE...** : Per caricare un salvataggio, precedentemente salvato, di Input Scene
- **MIDI OUT ->PROGRAM CHANGE** : Per inserire un cambio di programma da spedire via MIDI ad un apparecchiatura eventualmente collegata alla porta MIDI Out di Matrix One

- **MIDI OUT ->CONTROL CHANGE:** Per inserire un cambio di controllo da spedire via MIDI ad un apparecchiatura eventualmente collegata alla porta MIDI Out di Matrix One
- **SONG ->PROGRAM CHANGE:** Per inserire cambi di programma spediti al generatore sonoro interno. Questa funzione può risultare utile nel caso si vogliano inserire o modificare cambi di programma in una traccia dove sono presenti più cambi di programma, anche se va puntualizzato che in uno "Standard MIDI File", non dovrebbero essere inseriti più program change nella medesima traccia.. Inserito l'evento, Matrix One propone prima un riquadro dove selezionare il canale MIDI corrispondente alla traccia che si vuole modificare (SELECT MIDI CHANNEL), e successivamente, dopo avere assegnato il canale midi mediante la pressione del tasto SELECT, un'ulteriore riquadro (SELECT MIDI PROGRAM), permetterà di selezionare il program change corrispondente al suono voluto. La lista di timbri visualizzata corrisponderà al banco di suoni (SOUNDFONT), in uso.

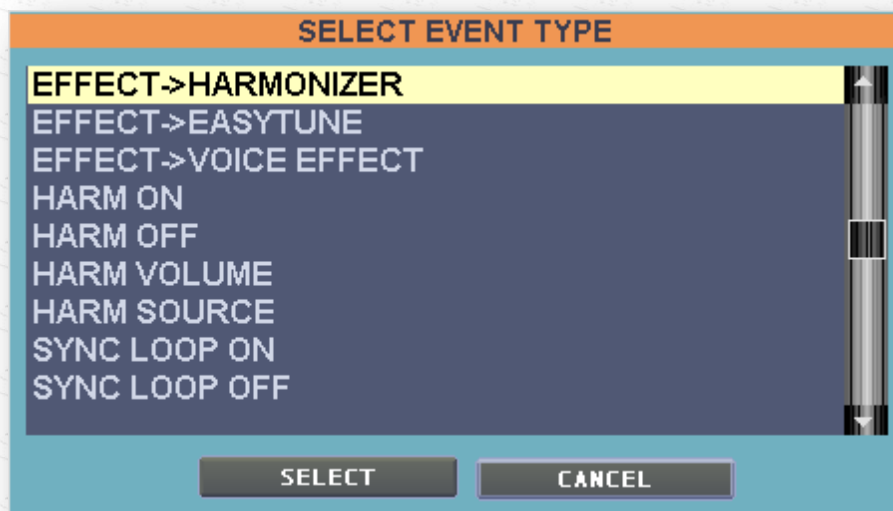
Per inserire eventi in una song, MIDI od Audio, selezionare la song (premere play e subito stop per fare in modo che il titolo sia colorato in verde), premere Console→Lyrics Editor, dove, rispetto alla versione base di software per Matrix One, la schermata presenta alcune differenze:



Premuto il tasto **EVENTS**, il riquadro presenterà i pulsanti relativi alle funzioni di gestione degli eventi, dove è possibile inserire, cancellare o modificare la posizione dell'evento selezionato.



L'inserimento di un evento può essere eseguito a song in Stop, oppure mentre è in esecuzione. Nel primo caso, sarà conveniente utilizzare la barra di scorrimento presente nella parte inferiore della schermata. Localizzato il punto di inserimento, la pressione del tasto INSERT EVENT farà comparire il riquadro dove è possibile selezionare il tipo di evento desiderato:



Evidenziare l'evento e premere **SELECT**. Se l'evento necessita di ulteriori selezioni, come nel caso dei 2 seguenti esempi, un riquadro successivo chiederà di scegliere l'elemento che si vuole inserire:



Es., nel caso si sia selezionato il caricamento di un sample.

Es., Nel caso si sia selezionato il caricamento di un'immagine.

Da notare che caricando l'elemento **NO IMAGE**

Se precedentemente sia stato inserito un evento che visualizzi una immagine, la visualizzazione della precedente immagine, il risultato sarà la scomparsa dell'immagine. Questo può risultare utile nel caso si voglia inserire in un determinato punto di una song un'immagine, per poi, dopo un determinato tempo farla scomparire.



Da sottolineare anche che, operando su eventi come immagini o samples, premendo il tasto Play di potrà ottenere un'anteprima dell'elemento selezionato, in questi casi immagine o sample.

Da notare anche che se l'evento, mediante la pressione del tasto INSERT EVENT, viene inserito durante l'esecuzione della song, Matrix One inserirà un evento vuoto, al quale è possibile, poi assegnare l'evento voluto, posizionandosi sull'evento vuoto e premendo il tasto ENTER della tastiera virtuale di Console.

Inserito uno o più eventi, la videata visualizzerà gli eventi inseriti, per poterli eventualmente modificare, oppure anticipare/posticipate temporalmente, mediante i tasti cursore " ◀ "(anticipa), " ▶ "(posticipa).

Per assegnare un valore ad un evento, o modificarne il contenuto precedentemente assegnato, selezionarlo e premere il tasto ENTER. Conseguentemente, verrà proposta la finestra di selezione dell'evento, in base al tipo di evento selezionato (come da esempi nella precedente pagina)

Nell'immagine sotto, ad esempio sono stati inseriti 3 eventi, il primo, marcato come "1", da assegnare, il secondo, "2", che corrisponde all'inserimento di un'immagine, ed il terzo, "3" (NO IMAGE), che durante l'esecuzione farà scomparire l'immagine precedentemente visualizzata.



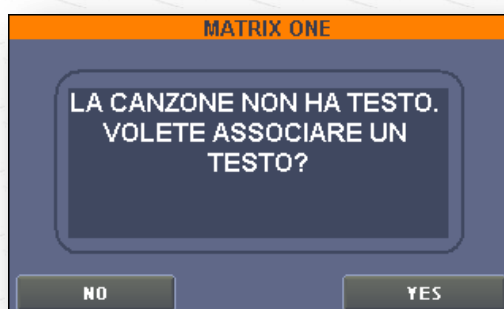
Quando uno o più eventi sono stati inseriti, uscendo dal riquadro, mediante il tasto EXIT, o più semplicemente premendo il tasto hardware azzurro, in basso a destra, CONSOLE, Matrix One chiederà se salvare o no le modifiche apportate. Naturalmente, NO per annullarle, YES per salvare le modifiche.

Tornando nel riquadro principale di Matrix One, e' presente il pulsante PLAY EVENTS, che permetterà "al volo", di decidere se gli eventi eventualmente inseriti in una song



Note:

- Nel caso la song selezionata contenga linee di testo, queste saranno visualizzate in colore grigio, e non modificabili (per modificare le linee di testo entrare nella modalità Lyrics). Nel caso non siano presenti eventi di testo nella song, premendo Lyrics Editor Matrix chiederà se si vuole caricarne uno, con il messaggio:



Scegliendo YES, Matrix One proporrà il contenuto della cartella Lyrics dell'archivio in corso per, eventualmente, scegliere un testo, mentre premendo NO, si accederà direttamente al riquadro.

- Un evento viene inserito un decimo di secondo prima della riga corrente
- In questa versione di software, premendo i pulsanti:
 - "DELETE PHRASE" se in modalità LYRICS
 - "DELETE EVENT" se in modalità EVENTS
 - "DELETE CHORD" se in modalità CHORDS

Matrix One chiede, mediante apposito messaggio, se si vuole cancellare solo la LINEA selezionata, oppure tutte le linee, od eventi, od accordi della song. E' presente anche il tasto ANNULLA, per invalidare l'operazione in corso.

Inserimento accordi in song con visualizzazione 4 accordi

Con questa versione di software, la visualizzazione di accordi visualizzati nell'apposito spazio sotto il testo nella parte inferiore del riquadro LYRICS VIEW , e se le relative informazioni sono presenti nella song, cambia radicalmente. Infatti, come nell'immagine sotto, gli accordi vengono visualizzati in gruppi di quattro alla volta, e durante lo scorrimento, al cambio di accordo, quello visualizzato non verrà sostituito dal seguente, ma la visualizzazione del gruppo di 4 accordi rimarrà invariata, mentre l'evidenziazione (rosso) andrà a mettere in evidenza solamente l'accordo in corso. Quando l'accordo successivo al quarto visualizzato verrà evidenziato, i rimanenti accordi resteranno visualizzati, solamente spostandosi in gruppo, di uno spazio di accordo. Con questo sistema, oltre alla visualizzazione dei quattro accordi alla volta, complessivamente la lettura risulterà più facilmente intellegibile.

A-7 D Gmaj Edim

Circa l'inserimento di accordi, dove non presenti, o modifica se già esistenti, con una song evidenziata in verde, premere Console → Lyrics Editor e impostare la modalità CHORDS, dove:

EDITOR FUNCTIONS:

- INSERT CHORD**: Per inserire un accordo
- DELETE CHORD**: Per cancellare un accordo
- RESET CHORDS**: Per reimpostare la/le linee di testo, in questo caso accordo/i, dall'inizio della song, oppure dall'accordo selezionato in avanti
- IMPORT CHORDS**: Per importare il contenuto di un file di testo (txt), presumibilmente contenente una lista di accordi. Conseguentemente la pressione di questo tasto, Matrix One chiederà di scegliere un testo, caricandolo dalla cartella LYRICS dell'archivio in uso

LYRICS EVENTS **CHORDS**

Il meccanismo di inserimento di accordi è analogo a quello di lyrics, ricordando che il primo accordo, sarà posizionato automaticamente in posizione "00:00:00".

CHORDS EDIT:

DO	RE	MI	FA
SOL	LA	SI	/
#	b	Maj	min
Add	Sus	dim	ø
2	4	6	7
9	11	13	ITA

È possibile inserire qualunque carattere alfanumerico o simbolo tra quelli disponibili nella tastiera virtuale di Console, tuttavia, sulla destra, è disponibile un "tastierino" con i simboli delle note sia in modo classico Italiano (Do/Rei/Mi ..., *fig. a Sx*), che in formato sigle internazionali (C/D/E ..., *fig. a Dx*).

CHORDS EDIT:

A	B	C	D
E	F	G	/
#	b	Maj	min
Add	Sus	dim	ø
2	4	6	7
9	11	13	ITA

Per selezionare la modalità Note/Sigle premere il pulsante in basso, all'estrema destra, del tastierino CHORDS EDIT.

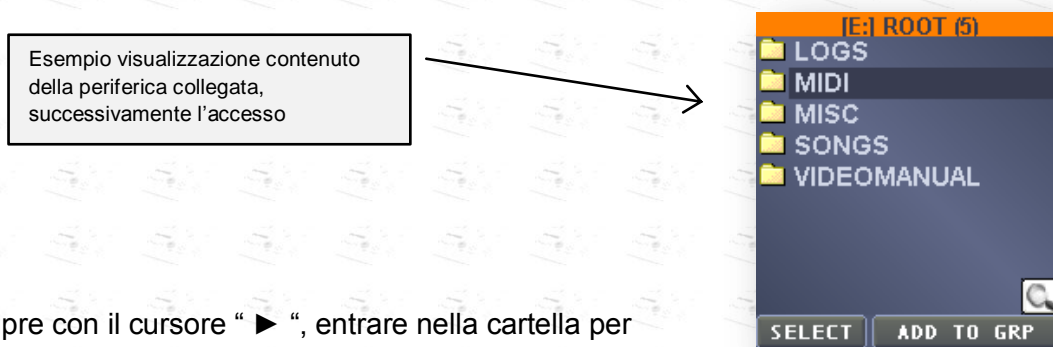
Letture da periferica esterna USB collegata esternamente

Questa utilità consiste nel poter leggere song da una periferica esterna collegata via USB, usufruendo di funzionalità come la visualizzazione eventi di testo, se presenti, personalizzazioni attuabili in riquadro Global Song Settings, fino ad adesso possibile solamente se le song erano importate in Matrix One.

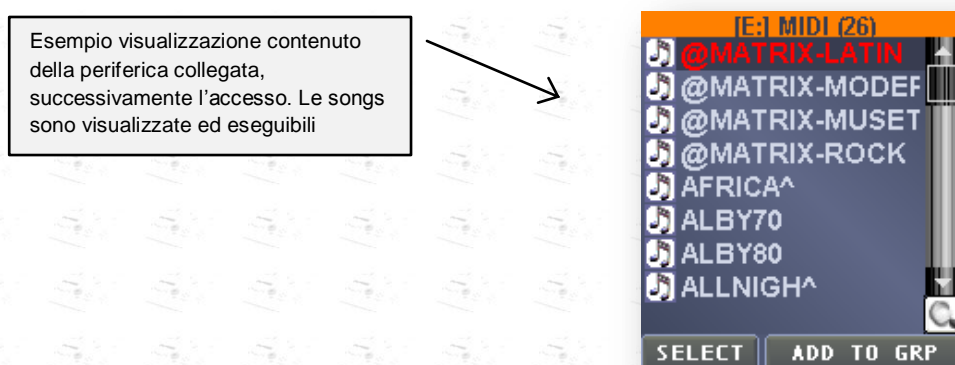
Collegata una periferica esterna USB, dal riquadro browser, quest'ultima sarà visibile e selezionabile:



Successivamente, selezionare la periferica collegata, ed entrare mediante il tasto cursore Dx "►".



Poi, sempre con il cursore "►", entrare nella cartella per visualizzare, ed eventualmente eseguire, le song in essa contenute.



Note:

- *La gestione di files da periferica esterna, riguarda Songs ed eventualmente la visualizzazione di testi in formato txt.*
- *Non possono essere creati gruppi nella periferica esterna, tuttavia, premendo il tasto ADD TO GRP, la song sarà copiata automaticamente nell'ultimo archivio selezionato di Matrix One, precedentemente l'accesso alla periferica esterna. Premendo il tasto SAVEGRP, nel riquadro GROUPS, si potrà assegnare un nome e salvare il gruppo, che sarà creato e disponibile nell'archivio di ultimo accesso di Matrix One. Naturalmente, se nella periferica USB collegata, le song sono raggruppate in cartelle, ciò potrà validamente supplire, se pur parzialmente, alla impossibilità di creare gruppi sulla periferica USB.*
- *Come già detto, eseguendo salvataggi personalizzati di singole songs, su periferica USB collegata esternamente, i files .prm, che contengono le personalizzazioni aggiunte dall'utente, saranno salvati direttamente sulla periferica USB. Il salvataggio personalizzato, non e' possibile su Cd/DVD eventualmente collegati via USB a Matrix One*
- *Importante precisare che, per quanto riguarda l'utilizzo di una periferica USB esterna, le prestazioni di lettura/scrittura, sono condizionate dalle caratteristiche specifiche della periferica USB connessa a Matrix One.*

Note generiche sull'utilizzo di Matrix One con versione 2

- ✚ L'aggiornamento può essere installato su qualunque Matrix One, tuttavia, in caso di massiccio utilizzo di samples è preferibile avere installato 1G di ram, od in ogni caso, disporre di almeno 180/200 Mb disponibili (Console→Ram)
- ✚ Se si dovessero sperimentare anomalie di utilizzo (durante la selezione di file particolarmente gravosi come song midi con più tracce audio in sincrono) come microinterruzioni nella riproduzione, tuttavia udibili ad orecchio, disabilitare l'opzione presente in global Setup SONG AUTO SELECT, oppure disabilitarla momentaneamente mediante la pressione del tasto LOCK LIST presente nella schermata principale di Matrix One, e successivamente selezionare manualmente la song mediante il tasto Select (disponibile anche hardware, sotto i tasti cursore). Inoltre verificare la disponibilità di ram sia almeno di 180/200Mb (Console, in basso RAM:xxxx Mb).
- ✚ E' altamente raccomandato di non creare, nello stesso archivio, song con titolo uguale
- ✚ E' consigliabile non eseguire cancellazione di files, mentre una song e' in esecuzione, pena stop della song in esecuzione
- ✚ Con questa versione di software, nel caso si importi una song con il medesimo titolo di una già presente nell'archivio in uso, un messaggio avvertirà che la song è già presente, proponendo le seguenti opportunità:
 - **SI:** sovrascrivere la song presente con quella nuova che si sta importando
 - **SI A TUTTI:** per applicare la sovrascrittura a tutte le song, in caso sia in atto l'importazione di più song
 - **NO:** per annullare la sovrascrittura della singola song interessata
 - **NO A TUTTI:** per impedire la sovrascrittura di tutte le song il cui titolo è già presente nell'archivio in uso
 - **ANNULLA:** per annullare tutta l'operazione di importazione in corso



ELECTRONIC SOUND SOLUTIONS

© 2007 ESS

Tutti i marchi citati sono registrati

Questo documento riguarda esclusivamente l'utilizzo delle funzioni relative alla versione di software 2.0 di Matrix One, e non include le descrizioni di utilizzo "base" del software dell'apparecchio. Per queste ultime, fare riferimento alla manualistica di Matrix One inclusa nella confezione originale (Caratteristiche & Guida Rapida, Help in linea e video manuale in formato DVD)

ESS s.r.l. si riserva il diritto di modificare caratteristiche tecniche e/o estetiche dei prodotti in qualsiasi momento e senza preavviso. Le informazioni contenute in questo manuale sono state controllate accuratamente, tuttavia non si assume alcuna responsabilità circa eventuali inesattezze.