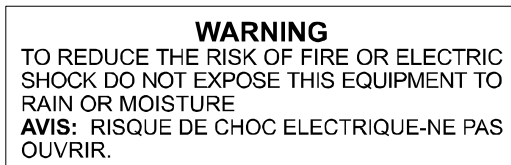
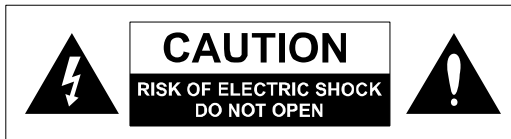


MODFACTOR

Manuale Operativo



ATTENZIONE !

Usare solamente con il suo alimentatore.
Evitare di versare liquidi sopra e/o dentro l'unità.
Non esporre a fonti di calore o polvere eccessivi.
Non aprire – all'interno non ci sono parti utili all'utente.

Questo dispositivo è stato collaudato e risulta conforme alle norme FCC – Sezione 15 per i dispositivi digitali in Classe B. Il funzionamento è soggetto a due condizioni: (1) Questa unità non provoca interferenze. (2) Questa unità può essere soggetta a interferenze esterne che in alcuni casi potrebbero provocare un funzionamento anomalo.



Complete MF UG Part # 159021MF – UG Contents Part # 141141
Eventide e Harmonizer sono marchi registrati Eventide Inc. ©2008 Eventide Inc.
Traduzione in italiano a cura di Massimo Grazioli: maxiflip@tiscali.it

<u>ATTENZIONE !</u>	1
<u>Introduzione</u>	6
<u>Avvertenze</u>	6
<u>Caratteristiche principali</u>	6
<u>Panoramica</u>	7
<u>Funzioni principali</u>	7
Cambiare i Banchi.....	9
Accensione di ModFactor.....	9
Si possono usare due Effetti contemporaneamente?.....	10
<u>Connessioni</u>	10
<u>Configurazioni tipiche</u>	11
Ecco alcuni suggerimenti per i collegamenti della propria strumentazione e le impostazioni ideali del selettore di livello I/O:.....	11
Chitarra > ModFactor > Amp – Mono In/Mono Out.....	11
Chitarra > ModFactor > Amp 1 /Amp2 – Mono o Stereo In/Stereo Out.....	12
Chitarra > Send effetti Amp > ModFactor > Return effetti Amp.....	13
Send effetti Mixer > ModFactor > Return effetti Mixer.....	14
<u>Bypass</u>	15
<u>Livelli Effetto</u>	16
<u>Mono/Stereo</u>	16
<u>Effetti</u>	18
Selezione degli Effetti.....	18
Flanger.....	19
<u>Manopole di controllo/Parametri effetti</u>	21
Intensity.....	22
Type.....	22
Shape.....	23
Knob.....	23

ModFactor – Manuale Operativo

Modulare la modulazione.....	24
D-Mod.....	24
S-Mod.....	24
Mod Rate.....	24
Mod Source.....	24
Funzione Catchup.....	25
Pedale d’espressione.....	26
Modalità operative.....	27
Modalità Play.....	28
Display Modulation.....	28
Footswitch in modalità Play.....	28
Footswitch Active.....	28
Footswitch Slow/Fast [Brake]	28
Footswitch Tap.....	29
Modalità Bank.....	29
Caricamento dei Preset.....	30
Selezione dei Banchi Preset.....	30
Banchi attivi.....	31
Tempo	32
Tempo ON/OFF.....	32
Funzione Tap Tempo	32
Regolazione del Tempo.....	32
Funzione Global Tempo.....	32
Indicazione Preset modificato.....	33
Salvataggio dei Preset.....	33
Organizzazione dei Preset in Banchi.....	34
Dumping (backup) di Preset e impostazioni di sistema.....	34
Rimemorizzare i Preset e le impostazioni di sistema.....	35
Selettori ausiliari.....	35
MIDI	36

Modalità System.....	37
Entrare/uscire dalla modalità System	37
Navigazione in modalità System.....	37
Gerarchia del menu System.....	38
[BYPASS] – Selezione della modalità Bypass.....	38
[BYP TYP] – Scelta del tipo di Bypass (DSP, RELAY).....	38
[KILLDRY] – Funzione Killdry (NO, YES).....	38
[AUX SW] – Programmazione dei selettori Aux.....	38
[MIDI] – Funzioni MIDI.....	42
[RCV CH] – Definisce il canale di ricezione MIDI (OFF, OMNI, 1-16)	42
[XMT CH] – Definisce il canale di trasmissione MIDI (1, 2-16).....	42
[RCV CTL] – Ricezione dei messaggi MIDI CC (Controllo Continuo).....	42
[XMT CC] – Le manopole di controllo trasmettono messaggi MIDI CC.....	45
[RCV MAP] – Mappatura di ricezione dei messaggi MIDI Program Change.	46
[XMT MAP] – Mappatura di trasmissione dei messaggi MIDI Program Change	47
[MIDICLK] – Abilitazione clock MIDI (ON, OFF).....	47
[CTL XMT] – Abilita la trasmissione dei messaggi MIDI CC (ON, OFF).....	48
[PGM XMT] – Abilita la trasmissione dei messaggi MIDI Program Change (ON, OFF).....	48
[SYS ID] – ID SysEx MIDI (1-16).....	48
[OUTPUT] – Selezione MIDI Transmit/Thru (XMT, THRU).....	48
[DUMP] – Selezione tipo di Dumping (ALL, CURRENT, PRESETS, SYSTEM)....	48
[GLOBAL] – Impostazioni generali.....	49
[TEMPO] – Funzione Global Tempo (ON, OFF).....	49
[UTILITY] – Funzioni Utility.....	49
[CATCHUP] – Funzione Catchup (ON, OFF).....	49
[BANKS] – Selezione intervallo dei Banchi Preset attivi (1-20)	50
[LFO DISP] Animazione display LFO (ON, OFF)	50
[SER#] – Numero di serie	50
[SW VER] – Versione del software.....	50
Impostazioni di fabbrica e aggiornamenti Software.....	52
Rimemorizzare le impostazioni di sistema.....	52

ModFactor – Manuale Operativo

Rimemorizzare i Preset Effetti e le impostazioni di sistema.....	52
Aggiornamenti software.....	52
Tabella d’implementazione MIDI	53
Specifiche tecniche.....	55
LIMITAZIONI DI GARANZIA.....	56

Introduzione

Congratulazioni per aver scelto un processore d'effetti Eventide. Per anni abbiamo sognato di mettere a disposizione di musicisti professionisti (e in particolare ai piedi dei chitarristi) i nostri effetti a rack in una forma più portatile e maneggevole.

ModFactor realizza il sogno di dare al vostro suono live la qualità audio di un vero studio, una incredibile potenza di calcolo, gli effetti più prestigiosi e una flessibilità senza pari.

Avvertenze

ModFactor racchiude potenza di calcolo e flessibilità senza precedenti in un piccolo box. Il nostro scopo nella realizzazione della serie Factor è stato quello di fornire in poco spazio la potenza necessaria a trasformare il vostro suono.

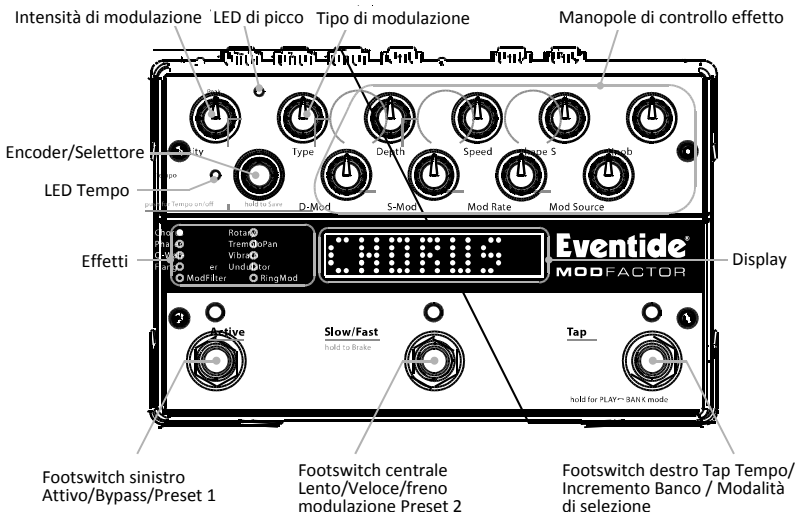
Abbiamo lavorato duramente per rendere ModFactor facile da usare. Abbiamo fatto del nostro meglio per progettare un'interfaccia utente intuitiva per la gestione e il controllo della straordinaria potenza e flessibilità racchiusa in ogni processore d'effetti Factor: speriamo che troviate il tempo per imparare ad usarle.

Sappiamo che siete ansiosi di iniziare e speriamo leggerete questo manuale operativo; tuttavia, se non leggete nient'altro, guardate almeno le funzioni principali!

Caratteristiche principali

- I 10 migliori effetti di modulazione Eventide
- 27 tipi di effetti singoli
- Supporto per la connettività a livello **Instrument** e **Line**
- Pedale d'espressione esterno e selettore **Aux** per il controllo esterno
- 40 Preset utente – Accesso immediato a 2 Preset qualsiasi per volta
- Display luminoso di facile lettura
- Funzionalità MIDI completa
- Aggiornamenti software via USB

Panoramica



Funzioni principali

Per imparare ad usare bene ModFactor ci sono alcuni concetti di base da capire; se non leggete nient'altro, consultate almeno questo capitolo!

Effetti

Ci sono dieci algoritmi di modulazione diversi denominati Effetti; un Effetto si seleziona ruotando la manopola Encoder (è possibile attivare un solo Effetto alla volta).

Controllo degli Effetti

Ogni Effetto ha parametri che si possono modificare agendo sulle dieci manopole di controllo; esse permettono di definire tipo di modulazione, velocità e profondità, feedback, intensità e di regolare altri parametri che cambiano il suono di ogni Effetto. Alcuni aspetti dell'Effetto si possono controllare anche via footswitch.

Uso dei footswitch

ModFactor – Manuale Operativo

I footswitch si possono usare in due modalità: **Play** e **Bank**. In modalità **Play** i footswitch controllano determinati aspetti degli Effetti, quali **Tap Tempo**, **Slow/Fast** e **Brake**; in modalità **Bank** i footswitch si usano per richiamare subito le versioni salvate degli Effetti; prima di descrivere le modalità d'uso dei footswitch è meglio definire alcuni termini.

Preset

Una volta regolate le manopole di controllo ModFactor permette di salvare un Effetto. Un Effetto unito a un'impostazione particolare dei suoi parametri si chiama "Preset". In ModFactor si possono salvare fino a 40 Preset (vedere in seguito).

Banchi

ModFactor permette una rapida selezione di due Preset; in modalità **Bank**, basta premere il footswitch sinistro o centrale per richiamare subito il Preset. I Preset sono memorizzati a coppie; ogni coppia di Preset si chiama "Banco". ModFactor ha un totale di 20 Banchi che possono contenere 40 Preset; ai banchi Preset si accede premendo il footswitch destro in modalità **Bank**.

Modalità footswitch Play e Bank

Per selezionare le modalità **Play** e **Bank** tenere premuto il footswitch destro per alcuni secondi (si noti che il display cambia).

In modalità **Play**, il display mostra una rappresentazione animata della modulazione corrente (lo sweep dell'LFO).

In modalità **Bank** appare la scritta **BANK**, un numero, i due punti e un altro numero. Per esempio, **[BANK 1:1]** significa **Preset 1** del **Banco 1**; un LED ROSSO sopra il footswitch sinistro o centrale indica che un Effetto/Preset è attivo.

Ogni volta che si tiene premuto il footswitch destro si passa da una modalità all'altra.

Uso della modalità Play

In modalità **Play** i footswitch si usano per controllare l'Effetto corrente caricato; quello sinistro seleziona **Bypass/Active**, il footswitch centrale seleziona **Slow/Fast** (o **Brake**) e il footswitch destro permette di battere (**Tap**) un tempo. Un LED ARANCIO situato sopra il footswitch sinistro indica che l'Effetto/Preset è attivo (non in bypass).

Uso della modalità **Bank**

Andare in modalità **Bank**; il display visualizza il numero del Preset corrente (es. [**BANK 1:1**]); significa che ci si trova nel Banco 1 ed è caricato il Preset 1. Se il Preset è attivo (non in bypass) il LED sul footswitch sinistro è illuminato fisso. Se il Preset 2 è caricato e attivo è illuminato fisso il LED sopra il footswitch centrale.

Premere alternativamente i footswitch sinistro e centrale per caricare i Preset nel Banco attivo: il display mostra la scritta Preset 1 o Preset 2 dello stesso Banco e il LED del footswitch corrispondente s'illumina in ROSSO.

Per bypassare il Preset corrente caricato premere il footswitch associato al LED illuminato. Il LED si spegne e il display visualizza brevemente la scritta [**BYPASS**] e il numero del Preset in Bypass. Premere di nuovo lo stesso footswitch per abilitare il Preset: il display visualizza brevemente la scritta [**ACTIVE**] ad indicare che è abilitato quel Preset.

Cambiare i Banchi

In modalità **Bank**, si può accedere subito a 2 dei 40 Preset; per accedere agli altri 38 Preset si devono cambiare i Banchi.

ModFactor consente di attivare e disattivare i Banchi; ciò è importante per il live – si può scegliere di attivare solo i Banchi e Preset che servono. Di default ModFactor ha tutti i Banchi (1–20) attivi.

Per cambiare i Banchi innanzitutto bisogna essere in modalità **Bank** e premere il footswitch destro: il display scorre i numeri dei Banchi da 1 a 20.

Una volta visualizzato, il nuovo Banco è inserito e ci sono 2 nuovi Preset pronti.

Per caricare il nuovo Preset, tuttavia, si deve premere uno degli altri 2 footswitch. Premere il footswitch sinistro per caricare il Preset 1 dal nuovo Banco o premere il footswitch centrale per caricare il Preset 2.

Accensione di ModFactor

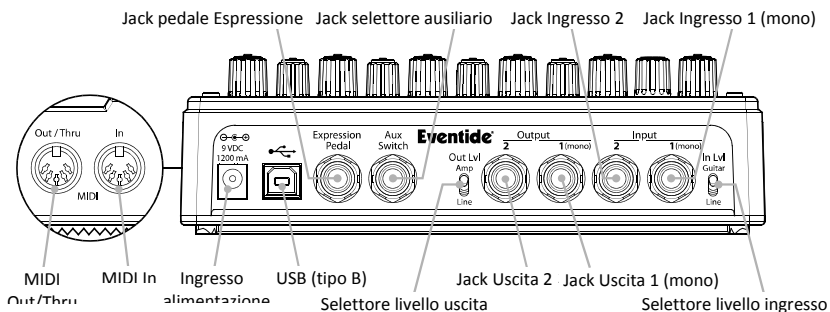
All'accensione ModFactor ricorda l'ultima operazione eseguita e si attiva nella stessa modalità, con lo stesso Effetto, gli stessi valori dei parametri, lo stesso tempo, le stesse impostazioni di sistema, ecc.. Senza alimentazione i relè collegano direttamente gli ingressi di ModFactor alle sue uscite.

Si possono usare due Effetti contemporaneamente?

No. Quando si carica un Effetto esso agisce su entrambi i canali; gli Effetti si possono usare nelle seguenti configurazioni: Stereo In/Stereo Out, Mono In/Stereo Out o Mono In/Mono Out. ModFactor è abbastanza “intelligente” da riconoscere i cavi collegati e distribuire automaticamente i segnali in base alla configurazione utilizzata.

Connessioni

ModFactor è un dispositivo flessibile e supporta ingressi e uscite a livello **Instrument e Line**. I selettori sul pannello posteriore consentono di scegliere i livelli d’ingresso e uscita in modo indipendente; ingressi e uscite audio sono jack (sbilanciati) da 1/4”.



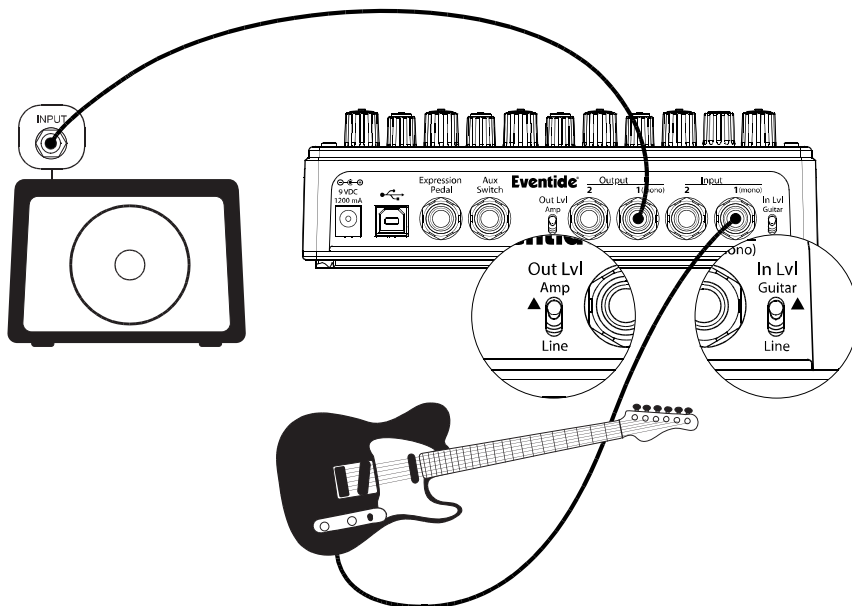
ModFactor si può collegare direttamente alla chitarra, dopo un altro pedale, nel loop effetti dell’amplificatore o ai jack Send/Return o Insert del mixer. Data la varietà di chitarre, pedali effetti, amplificatori e mixer è impossibile indicare un setup “ideale”. Il setup deve essere scelto dall’utente in base al suono desiderato. Detto questo, ecco alcuni consigli e configurazioni tipiche.

Configurazioni tipiche

ModFactor – Manuale Operativo

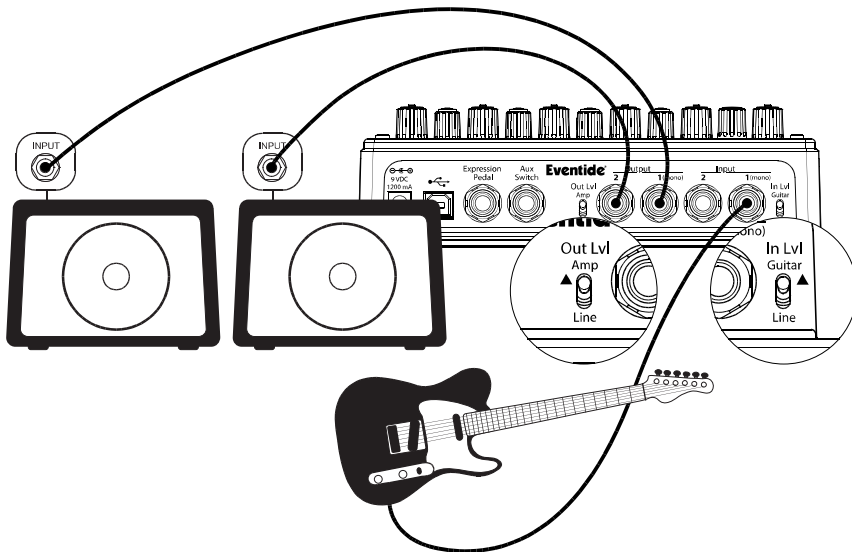
Ecco alcuni suggerimenti per i collegamenti della propria strumentazione e le impostazioni ideali del selettore di livello I/O:

Chitarra > ModFactor > Amp – Mono In/Mono Out



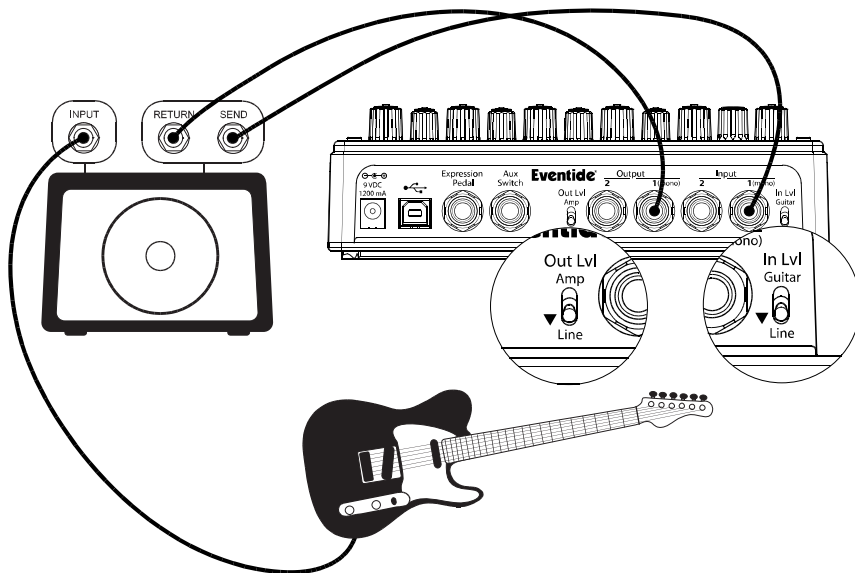
E' il metodo più semplice per collegare ModFactor. Inserire il cavo della chitarra nell'ingresso **1** di ModFactor e collegare un altro cavo dall'uscita **1** di ModFactor all'amplificatore. I selettori di livello Ingresso e Uscita (**In Lvl** & **Out Lvl**) si devono impostare rispettivamente in **GUITAR** e **AMP**.

Chitarra > ModFactor > Amp 1/Amp2 - Mono o Stereo In/Stereo Out



Inserire il cavo della chitarra nell'ingresso 1 di ModFactor, collegare un cavo dall'uscita 1 di ModFactor a un amplificatore e un altro cavo dall'uscita 2 di ModFactor all'altro amplificatore. Il selettore del livello d'ingresso (**In Lvl**) deve essere impostato in **GUITAR** e quello del livello d'uscita (**Out Lvl**) in **AMP**.

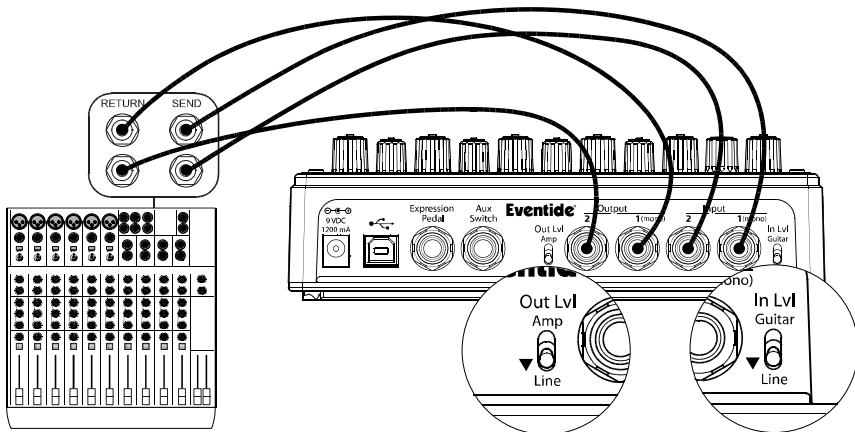
Chitarra > Send effetti Amp > ModFactor > Return effetti Amp



Se l'amplificatore ha un loop effetti collegare l'ingresso di ModFactor al **Send** del loop effetti e l'uscita di ModFactor al **Return** del loop effetti dell'amplificatore.

Negli amplificatori per chitarra la maggior parte dei loop effetti funziona a livello di linea, quindi impostare i selettori di livello Ingresso e Uscita di ModFactor in **Line**.

Send effetti Mixer > ModFactor > Return effetti Mixer



Se si collega ModFactor a un Mixer impostare i selettori di livello Ingresso e Uscita di ModFactor in **Line**.

Bypass

E' importante selezionare l'opzione Bypass di ModFactor ideale per il proprio setup. ModFactor permette di scegliere il bypass **DSP** o **Relay**; l'opzione di default è **DSP**.

Bypass DSP

In bypass **[DSP]** (default) l'audio agli ingressi dei DSP arriva direttamente alle uscite senza essere processato dagli effetti (è l'ideale nella maggior parte dei casi).

Bypass Relay /True

Alcuni chitarristi preferiscono un "true bypass" ove l'elettronica del pedale è completamente esclusa dal percorso del segnale; scegliendo la modalità **[RELAY]**, ModFactor usa i relè per "collegare" gli ingressi alle uscite (ogni volta che ModFactor è spento i relè sono disabilitati e l'elettronica è completamente esclusa).

La modalità **Relay**, tuttavia, non è la scelta migliore se l'ingresso di ModFactor è la chitarra e l'uscita di ModFactor si collega direttamente a un dispositivo con ingresso non a livello **Instrument** (o il cavo collegato all'amplificatore è molto lungo).

Gli ingressi non a livello **Instrument** spesso hanno un'impedenza bassa (in genere 10K Ω) e caricano l'uscita della chitarra cambiando il timbro del suono. Con il bypass **DSP** ModFactor agisce da buffer e offre una bassa impedenza d'uscita (500 Ω) in grado di pilotare l'ingresso di qualsiasi dispositivo o gestire qualsiasi lunghezza del cavo.

Nota: Non usare il bypass **Relay** se i selettori **In Lvl/Out Lvl** sono impostati l'uno opposto all'altro; in particolare, se il selettore **In Lvl** è in **GUITAR** e quello **Out Lvl** è in **LINE**, oppure il selettore **In Lvl** è in **LINE** e quello **Out Lvl** è in **AMP**, ModFactor non avrà un guadagno unitario. In tal caso, usando il bypass **Relay** ci sarà una variazione del livello ogni volta che si esclude ModFactor.

Selezionare la modalità Bypass

La modalità **Bypass** si seleziona nella modalità **System** con l'opzione **[BYPASS]**. **[DSP]** è l'opzione di default; per cambiarla:

- 1) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.

ModFactor – Manuale Operativo

- 2) Ruotare l'Encoder fino a quando appare la scritta **[BYPASS]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[BYP TYP]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 6) Ruotare l'Encoder per selezionare **[DSP]** o **[RELAY]**.
- 7) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

Nota: ModFactor è stato accuratamente studiato per evitare di perdere il timbro del proprio suono con qualsiasi impostazione **Bypass**.

Nota: Collegando ModFactor a un computer si consiglia di usare un'interfaccia audio dedicata (es. Firewire) e selezionare l'opzione **Bypass** che funziona meglio con l'applicazione utilizzata.

Nota: Con ModFactor spento i relè escludono automaticamente l'unità; se mentre si suona manca l'alimentazione il segnale della chitarra non scompare a causa di ModFactor; naturalmente, mancando tensione ci saranno problemi ben più gravi!

Livelli Effetto

Mono/Stereo

ModFactor rileva a quali jack d'ingresso e uscita sono collegati i cavi e invia l'audio I/O di conseguenza; con un ingresso Mono (Input 1) e le uscite Stereo, il segnale diretto (dry) per entrambe le uscite arriva dall'ingresso Mono (Input 1). Con ingressi Stereo, il segnale diretto all'uscita 1 arriva dall'ingresso 1 e il segnale diretto all'uscita 2 arriva dall'ingresso 2, quindi è mantenuta l'immagine stereo del segnale originale.

Funzione Killdry – Loop Send/Return

Collegando ModFactor con un loop effetto send/return (dell'amplificatore o del mixer) si può abilitare la funzione **Killdry** di ModFactor. In alcuni Effetti (Chorus, Vibrator, Undulator e RingMod) quando è abilitata la funzione **Killdry** il controllo **Intensity** agisce da controllo di livello effetti Master.

Con la funzione **Killdry** abilitata ModFactor non invia alcun segnale "dry" alle uscite, ma solo l'Effetto. Si noti che abilitando la funzione **Killdry** il bypass silenzia l'Effetto invece

ModFactor – Manuale Operativo

di escluderlo; di default la funzione **Killdry** è disabilitata, ma si può abilitarla nel menu **[BYPASS]** della modalità **System**; ecco come:

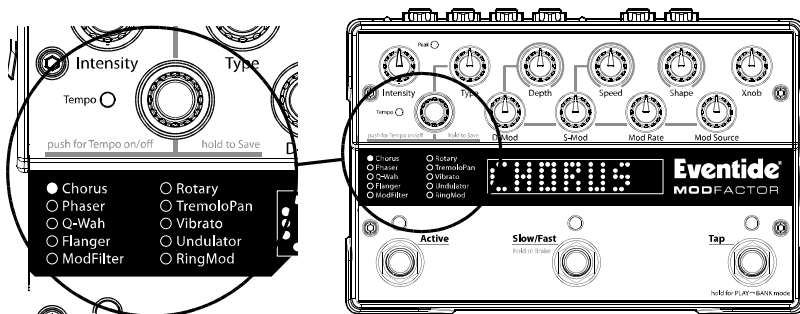
- 1) Tenere premuto simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a quando appare la scritta **[BYPASS]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[KILLDRY]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 6) Ruotare l'Encoder per selezionare **[YES]** o **[NO]**.
- 7) Tenere premuto simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

LED di picco

Il LED di picco s'illumina a indicare che il livello del segnale d'ingresso è vicino al clipping (se lampeggia saltuariamente è OK). Se il LED di picco è illuminato fisso ridurre il livello d'ingresso diminuendo il livello del segnale che entra in ModFactor o impostando il selettore d'ingresso sul pannello posteriore in **Line**.

Effetti

ModFactor ha dieci Effetti di modulazione distinti: Chorus, Phaser, Q-Wah, Flanger, ModFilter, Rotary, TremoloPan, Vibrato, Undulator e RingMod.



Selezione degli Effetti

Gli Effetti si selezionano ruotando l'Encoder; usarlo per selezionare gli Effetti è un buon metodo per capire cosa può fare ModFactor; ruotare l'Encoder per scorrere gli Effetti e caricarne uno. Una volta selezionato, l'Effetto è caricato, il LED verde a sinistra del nome Effetto s'illumina e il display ne mostra il nome; ogni Effetto di ModFactor offre molte varianti (es. ci sono vari tipi di Flanger, Phaser, ecc.).

Per ognuno dei dieci Effetti di modulazione usare **Type** per la selezione.

Chorus

Il **Chorus** è un effetto che prende uno strumento a singola voce e gli da il suono di molti strumenti che suonano insieme; per farlo, modula in modo casuale più linee di delay per creare imperfezioni d'intonazione e tempo, quindi distribuisce queste voci nel campo stereo.

Phaser

Il **Phaser** è un effetto creato da una serie di filtri digitali. Quando l'uscita dei filtri è mixata con il segnale diretto (dry) si creano dei ripidi avvallamenti (notch) nello spettro di frequenza in uscita; modulando le frequenze centrali dei filtri i notch si spostano

ModFactor – Manuale Operativo

dando un senso di movimento all'effetto.

Q-Wah

L'effetto **Q-Wah** simula un classico pedale wah wah (**Shape in Pedal**) o un auto-wah (**Shape in Envelope**). Usando **Depth** e/o altre forme d'onda si ottengono suoni wah più complessi. Il parametro **Intensity** aumenta il **Q** (o la "particolarità") dell'effetto wah.

Flanger

Il **Flanger** è simile al Phaser, ma l'uso di linee di delay al posto dei filtri crea dei notch armonicamente in relazione tra loro.

ModFilter

Il **ModFilter** è costituito da una serie di filtri modulati. Il parametro **Intensity** controlla una combinazione di frequenza del filtro di base e del **Q**, mentre **Depth** controlla l'offset di frequenza dei canali sinistro e destro che crea l'immagine stereo.

Rotary

Simula il suono d'altoparlante rotante del famoso effetto Leslie. ModFactor ha due tipi di simulazioni rotanti – un cabinet di dimensioni standard e uno gigante ("giant").

TremoloPan

Il **Tremolo** è un effetto che si crea modulando il livello dell'audio in ingresso con un LFO. Con questo effetto, ruotando la manopola **Xnob** si sposta la fase dell'LFO presente nel canale destro e si ha un tremolo che si sposta da sinistra a destra nel campo stereo. Con la manopola **Xnob** ruotata completamente in senso orario, il canale destro si trova 180 gradi fuori fase rispetto al canale sinistro e si ottiene un effetto auto-panner. Perché funzioni correttamente entrambe le uscite devono essere collegate.

Vibrato

Il **Vibrato** è un effetto che simula la variazione d'intonazione ottenuta con il bending o la leva del vibrato sulla chitarra elettrica; modulando la velocità (**Rate**) con un pedale d'espressione o un involuppo si ottengono vibrati particolari.

Undulator

Undulator è un classico effetto Eventide che unisce due delay, due voci "stonate" e un

ModFactor – Manuale Operativo

tremolo modulato in FM; aumentando il valore del parametro **Intensity** si aumenta il rapporto dry/effetto.

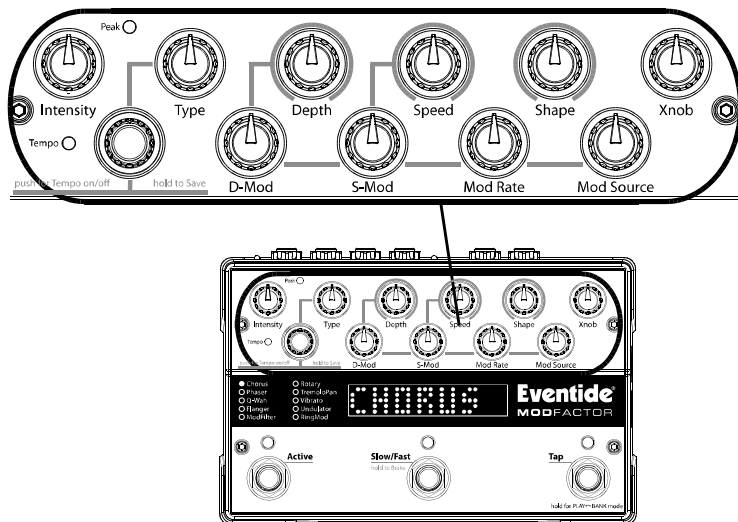
RingMod

Il **Ring Modulator** è un effetto realizzato manipolando un segnale d'ingresso con una forma d'onda a frequenza audio. Il risultato è una forma d'onda contenente somme e differenze tra tutte queste frequenze e i rispettivi parziali; si crea quindi una forma d'onda ricca di sovratoni (e possibili enarmoniche) di risonanza.

Usando il controllo **S-Mod** per modulare la frequenza portante si possono generare suoni utili e interessanti. Attivando la funzione **Sync to Tempo/Pitch**, il controllo di velocità dell'**LFO** indica i valori nota invece degli Hz, selezionando la tonica della scala o qualcosa di simile per garantire che l'uscita di questo processo sia armonicamente in linea con le note suonate; il parametro **Depth** "stona" leggermente le voci destra e sinistra creando un campo stereo (si noti che la manopola **Mod Rate** regola la sensibilità di questo effetto).

Manopole di controllo/Parametri effetti

Selezionando un Effetto con l'Encoder i valori dei parametri sono definiti dalle posizioni delle dieci manopole di controllo; ogni volta che si ruota una manopola il display indica nome e valore del parametro. I controlli sono disposti su due file e raggruppati in base alle rispettive funzioni.



Per creare le versioni modulate classiche o FM/AM degli effetti di modulazione più diffusi, ModFactor ha 2 LFO (Oscillatori a bassa frequenza); l'LFO primario pilota l'effetto principale ed è controllato dai controlli **Depth**, **Speed** e **Shape** della fila in alto.

Le manopole della fila in alto regolano i parametri principali degli effetti.

Le due manopole più a sinistra della fila in alto controllano le caratteristiche più importanti degli effetti. La manopola **Intensity** più a sinistra può avere un effetto delicato o pesante. La manopola **Type** subito a destra seleziona il tipo d'effetto (il "tipo" di Flanger, il "tipo" di Phaser, ecc.).

Le manopole della fila più in basso (**S-Mod**, **D-Mod**, **Mod Rate** e **Mod Source**)

ModFactor – Manuale Operativo

controllano l'LFO secondario che modula velocità (**Speed**) e profondità (**Depth**) dell'LFO primario. La manopola **S-Mod** regola la modulazione di frequenza applicata all'LFO primario e la manopola **D-Mod** regola la modulazione d'ampiezza.

Con le manopole **S-Mod/D-Mod** in posizione antioraria la modulazione secondaria è disabilitata e ModFactor crea dei classici effetti di modulazione ad alta qualità.

Ruotando le manopole **S-Mod/D-Mod** in senso orario s'aggiunge all'effetto un certo movimento che dà al suono un carattere più definito; aumentando il valore **S-Mod/D-Mod** si ottengono effetti di modulazione ancora più complessi e interessanti.

Inoltre, grazie al pedale d'espressione e alle forme dell'involucro di modulazione è possibile controllare dinamicamente con la propria suonata la velocità di modulazione.

Intensity

Controlla l'intensità dell'effetto da 0 a 99%.

Nota: Nel **TremoloPan** tipo **Bias**, il parametro **Intensity** controlla la quantità di **Drive**. Con elevati livelli d'ingresso, un **Drive** alto può provocare distorsione; nel **TremoloPan** tipo **Opto** il parametro **Intensity** controlla lo slew rate (Edge) d'ingresso e, in base al segnale d'ingresso, può avere un effetto poco evidente.

Type

Seleziona il tipo d'effetto; ModFactor ha 4 tipi diversi di Phaser: **Negative**, **Positive**, **Feedback** e **Biphase**.

EFFETTO	TIPO			
CHORUS	LIQUID	ORGANIC	SHIMMER	
PHASER	NEGATIVE	POSITIVE	FEEDBACK	BIPHASE
Q-WAH	WAH-WAH	V-WAH		
FLANGER	POSITIVE	NEGATIVE	JET	THRU-0
MODFILTER	LOPASS	BANDPASS	HIPASS	
ROTARY	STANDARD	GIANT		
TREMELOPAN	BIAS	OPTO		
VIBRATO	MODERN	VINTAGE	RETRO	
UNDULATOR	PITCH	FEEDBCK		
RINGMOD	DC	AC		

Depth

Definisce l'intervallo dello sweep di modulazione (da stretto ad ampio).

In modalità **Play**, il display mostra una grafica animata che indica l'intervallo di sweep.

Con **Depth** al minimo la grafica mostra una barra verticale all'estrema sinistra del display; aumentando **Depth** la barra si sposta più a destra. Con **Depth** al massimo la barra verticale attraversa l'intera lunghezza del display.

Speed

Stabilisce la velocità dello sweep di modulazione; in modalità **Play** il display mostra una grafica animata che si sposta avanti e indietro seguendo la velocità dello sweep di modulazione.

Nota: Se per il parametro **Shape** è selezionata l'opzione **Envelope** o **ADSR**, la modulazione dipende dall'ampiezza dell'ingresso audio e il controllo **Speed** diventa un controllo **Sensitivity**.

Nota: Se è abilitata la modalità **Slow**, al valore del parametro **Speed** è aggiunto il prefisso "S".

Shape

Seleziona la forma (o sorgente) di modulazione; le opzioni sono: SINE, TRIANGLE, PEAK, RANDOM, SQUARE, RAMP, SQUARE, SMP/HLD, ENVELOPE o ADSR.

Inoltre, si può scegliere come sorgente il pedale d'espressione (**EXP PDL**).

Scegliendo **EXP PDL** la mappatura pedale del Preset corrente è ignorata.

Xnob

Il controllo **Xnob** dipende dal tipo d'effetto e funziona così:

EFFETTO – TIPO	Funzione XNOB
CHORUS – LIQUID	Feedback
CHORUS – ORGANIC	Offset Delay Manuale [MDO]
CHORUS – SHIMMER	Feedback
PHASER – NEGATIVE/POSITIVE/FEEDBACK	Stadi di filtro
PHASER – BIPHASE	Diretta/Inversa
Q-WAH	Frequenza di base
FLANGER	Offset Delay Manuale [MDO]

MODFILTER	Width (SOLO STEREO)
ROTARY	Tono (timbro)
TREMELOPAN	Width (SOLO STEREO)
VIBRATO – MODERN/VINTAGE	Width (SOLO STEREO)
VIBRATO – RETRO	Stadi di filtro
UNDULATOR – PITCH	Diffusione (Spread)
UNDULATOR – FEEDBCK	Feedback
RINGMOD	Tono (timbro)

Modulare la modulazione

Le manopole della fila in basso servono per modulare la modulazione primaria.

D–Mod

Regola la quantità di modulazione del parametro **Depth**; analogo ad AM (Modulazione d'ampiezza). In posizione completamente antioraria è **OFF**.

S–Mod

Regola la quantità di modulazione del parametro **Speed**; analogo a FM (Modulazione di frequenza). In posizione completamente antioraria è **OFF**.

Mod Rate

Stabilisce la velocità dell'LFO secondario (determina la velocità con la quale i controlli **D–Mod** e **S–Mod** “variano” i rispettivi target); i valori vanno da 1/8 a 8 volte il valore **Speed**.

Nota: Se come sorgente di modulazione è selezionata l'opzione **Envelope** o **ADSR**, la modulazione dipende dall'ampiezza dell'ingresso audio e il controllo **S–Mod** diventa un controllo **Sensitivity**.

Mod Source

Seleziona la sorgente di modulazione dell'LFO secondario; le opzioni sono: SINE, TRIANGLE, PEAK, RANDOM, RAMP, SQUARE, SMP/HLD, ENVELOPE o ADSR. Inoltre, si può scegliere come sorgente il pedale d'espressione (**EXP PDL**). Selezionando **EXP PDL** la mappatura pedale del **Preset** corrente è ignorata.

Funzione Catchup

A meno che sia abilitata la funzione **Catchup**, ruotando la manopola di controllo di un parametro il valore del parametro cambia subito; variazioni così istantanee, però, non sono ideali in tutte le situazioni e per tutti gli utenti; si consideri l'esempio seguente:

E' stato appena caricato un Preset il cui valore **Speed** è 0.10 Hz (modulazione molto lenta). Supponiamo che la manopola **Speed** si trovi in posizione completamente oraria, corrispondente a una velocità di 5.00 Hz (sweep veloce). Per cambiare di poco la velocità (es. dal valore di 0.10 Hz del Preset a 0.20 Hz) si deve scendere e ruotando la manopola si vedrà che inizialmente il valore scatta improvvisamente da 0.10 Hz a 5.00 Hz e poi scende al valore desiderato man mano si continua a ruotare la manopola: è un po' scomodo mentre si suona!

La funzione **Catchup** di ModFactor serve ad evitare che il valore di un parametro cambi improvvisamente quando le posizioni della manopola non corrispondono ai valori Preset. Con la funzione **Catchup** attiva, ruotando una manopola di controllo il valore del parametro non cambia subito. Il display alterna piuttosto il valore Preset e la scritta **TURN** (indicata insieme alle opportune frecce rivolte a sinistra o destra). Il parametro (e quindi l'Effetto) non cambia fino a quando la posizione della manopola non supera il valore corrente del parametro; a quel punto la scritta **TURN** e la freccia scompaiono, sono visualizzati nome e valore del parametro e la manopola si attiva.

Tornando all'esempio, se **Catchup** è **ON**, il valore **Speed** non cambia fino a quando la manopola di controllo non è ruotata dalla posizione completamente oraria a quella quasi completamente antioraria alla quale corrisponde il valore di 0.10 Hz. A quel punto la manopola di controllo diventa "viva"; si evitano così improvvise variazioni nel suono dell'Effetto.

Di default la funzione **Catchup** è **OFF**; per attivarla/disattivarla:

- 1) Tenere premuto simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[UTILITY]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[CATCHUP]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.

- 6) Ruotare l'Encoder per selezionare **ON** o **OFF**.
- 7) Tenere premuto simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

Pedale d'espressione

Il pedale d'espressione esterno si può collegare al jack da 1/4" del pannello posteriore. Il pedale d'espressione può essere configurato per controllare una qualsiasi combinazione degli otto parametri; per un funzionamento ideale il pedale d'espressione deve essere un semplice potenziometro resistivo dal valore massimo compreso tra **5kΩ** e **20kΩ**; per informazioni sui pedali d'espressione più adatti consultare il sito www.eventide.com.

Le impostazioni del pedale d'espressione si possono regolare premendo il pedale alla posizione piena di tallone o punta e ruotando le manopole di controllo. Ogni volta che si muove il pedale il LED verde accanto all'Effetto corrente attivo lampeggia; ciò indica che è in corso la programmazione del pedale. Per programmare premere il tallone completamente in basso e regolare le manopole per ottenere il suono desiderato con il tallone nella posizione bassa. Per creare un'assegnazione si devono ruotare le manopole (quelle non ruotate non sono assegnate). Premere quindi la punta completamente in basso e modificare le impostazioni di alcune manopole (o tutte). I parametri associati alle manopole mosse saranno mappati al pedale e muovendolo su e giù il suono cambierà tra le due impostazioni.

Dopo pochi secondi d'inattività del pedale e della manopola il LED smette di lampeggiare; quando il LED è illuminato fisso si può ruotare qualsiasi manopola di controllo parametro per cambiare il suono senza modificare la mappatura del pedale d'espressione.

Quando si usa il pedale d'espressione il display indica la variazione del valore. Se il pedale d'espressione è stato impostato per controllare un singolo parametro, il display mostra nome e valore del parametro come se si ruotasse la manopola di controllo; se il pedale d'espressione è stato impostato al controllo di più parametri, il display indica il valore del pedale (da **0** a **100**) e i parametri che stanno cambiando. In questo display, le dieci manopole parametro sono indicate da punti e quando è usato il pedale la colonna sopra ogni punto indica il parametro controllato dal pedale in quel momento.

ModFactor – Manuale Operativo

Poichè è possibile programmare un qualsiasi numero di parametri comandati dal pedale è importante sapere come togliere l'assegnazione ai parametri stessi.

Supponiamo di aver programmato il pedale al controllo del parametro **Depth** da 0 a 3 e di quello **Speed** da 1.00 Hz a 2.00 Hz. Ora si vuole togliere l'assegnazione **Depth** e avere questo valore fisso a **2** invece che cambiarlo muovendo il pedale; per farlo:

- 1) Premere il pedale con il tallone e ruotare la manopola **Depth** a **2**.
- 2) Premere il pedale con la punta, ruotare la manopola **Depth** lontano da **2** e poi di nuovo a **2**.

Si ricorda che bisogna muovere la manopola di controllo parametro per creare l'assegnazione del pedale. Se un parametro è stato già assegnato al pedale in precedenza, l'unico modo per togliergli l'assegnazione è impostare lo stesso valore per tallone e punta ruotando la manopola.

Le impostazioni del pedale d'espressione non sono salvate automaticamente. Per poter richiamare l'impostazione del pedale d'espressione si deve salvare il Preset.

Caricando un Preset con il pedale d'espressione non collegato i valori del parametro saranno gli stessi di quelli che c'erano all'ultima volta che è stato usato il Preset.

Nota: Si può impostare un valore minimo superiore a quello massimo; facendolo, quando il pedale si muove verso la punta il valore del parametro diminuisce.

Nota: L'ingresso del pedale d'espressione supporta una tensione di controllo da **0V** a **3V**; attenzione ad evitare loop di terra! Se si sente un "ronzio" solo collegando la sorgente di una tensione di controllo al jack d'ingresso del pedale d'espressione di ModFactor, probabilmente il dispositivo che genera la tensione di controllo è schermato a una terra diversa da ingressi e uscite audio. I loop di terra sono notoriamente difficili da individuare e trovarli non è lo scopo di questo manuale operativo.

Modalità operative

I footswitch di ModFactor sono multi-funzione e operano in modalità **Play**, **Bank** o **System**; normalmente, ModFactor è in modalità **Play** o **Bank**.

Tenendo premuto il footswitch destro si selezionano le modalità **Play** e **Bank**.

ModFactor – Manuale Operativo

La modalità **System** serve per configurare il MIDI, i controlli esterni e vari parametri di sistema.

Modalità Play

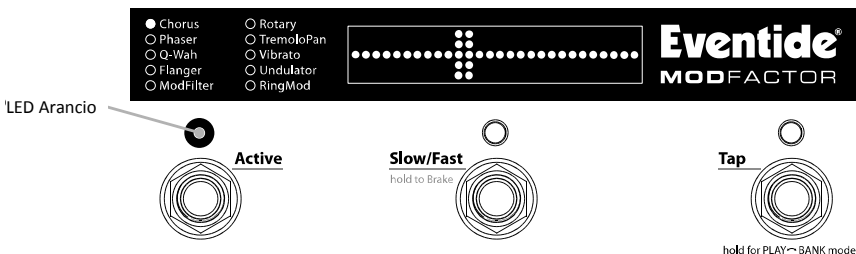
In modalità **Play** il display indica graficamente una rappresentazione animata della modulazione e i tre footswitch si usano per controllare l'Effetto.

Nota: Il display animato si può disattivare in modalità **System**; con l'animazione disabilitata (**OFF**) il display mostra il nome dell'Effetto corrente in modalità **Play**.

Display Modulation

La grafica animata è costituita da due elementi:

- 1) una fila orizzontale di LED illuminati: rappresenta l'intervallo completo di modulazione.
- 2) una barra verticale che scorre avanti e indietro alla velocità di modulazione. Con **Depth** a **0** (antiorario) la barra resta alla colonna più a sinistra del display; aumentando il valore **Depth**, la barra scorre attraverso il display. Con **Depth** al massimo la barra verticale attraversa l'intero display.



Footswitch in modalità Play

Footswitch Active

Il footswitch **Active** si usa per selezionare le condizioni **Active** e **Bypass**.

Il LED **Active** è arancio con l'Effetto in uso e spento se l'Effetto è in bypass.

Footswitch Slow/Fast [Brake]

Il footswitch **Slow/Fast [Brake]** ha due funzioni: premendolo e rilasciandolo attiva e

ModFactor – Manuale Operativo

disattiva la modalità **Slow**. Con la modalità **Slow** attiva l'LFO rallenta di una quantità predeterminata, simulando la variazione di velocità dell'altoparlante di un Leslie; con la modalità **Slow** attiva il LED **Slow/Fast** s'illumina in arancio.

In modalità **Slow** attiva o meno, premendo il selettore performance si attiva la modalità **Brake** fino a quando il selettore resta premuto. La modalità **Brake** rallenta gli LFO a una velocità costante mentre il selettore resta premuto; al rilascio del footswitch **Brake** gli LFO tornano alla velocità precedente.

Nota: Se il tempo tra la pressione e il rilascio del selettore performance è inferiore a 1 secondo, s'attiva la modalità **Slow**; se invece questo tempo è superiore a 1 secondo la modalità **Slow** non s'attiva.

Footswitch Tap

Se l'opzione Tempo è **ON** il footswitch **Tap** si usa per battere il tempo. Battendo con Tempo **ON**, sul display appare il valore aggiornato del tempo in **BPM**. Battendo con Tempo **OFF**, il display mostra il valore aggiornato in **Hz**.

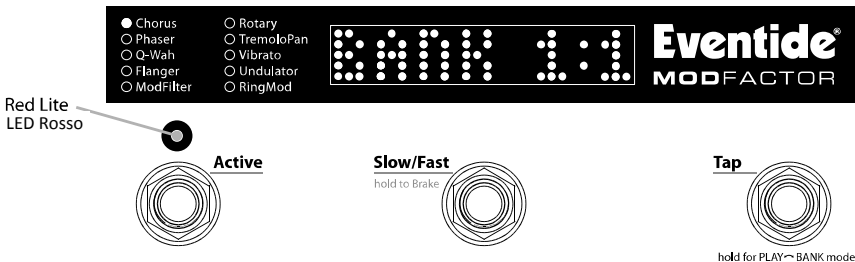
Per attivare e disattivare l'opzione **Tempo** premere l'Encoder; se la condizione cambia, il display mostra brevemente il messaggio **TMP ON** o **TMP OFF**. Con Tempo **ON**, il LED **Tempo** lampeggia alla velocità del tempo corrente.

Modalità Bank

In modalità **Bank** il display indica Banco e numero Preset del preset attivo corrente. I footswitch sinistro e centrale selezionano o bypassano subito il Preset 1 o il Preset 2. I Preset sono memorizzati a coppie e ogni coppia di Preset forma un Banco; ci sono un massimo di 20 Banchi (per un totale di 40 Preset).

Il display mostra il numero di Banco e Preset correnti; i Banchi sono numerati da 1 a 20 e i Preset 1 e 2.

ModFactor – Manuale Operativo



Nota: I 40 Preset si possono basare su un Effetto qualsiasi; si può scegliere di avere tutti i 40 preset basati sul Chorus, oppure due basati sul Chorus, tre sul Flanger, cinque sul Vibrato, ecc. – o qualsiasi altra combinazione.

Caricamento dei Preset

I numeri dei Preset corrispondono ai footswitch sinistro e centrale.

Per bypassare il Preset premere il footswitch che corrisponde al Preset caricato.

Premendo di nuovo si attiva il Preset; caricando i Preset sono caricati e richiamati i seguenti attributi:

- 1) Valori delle manopole dei parametri.
- 2) Valore Tempo/Tap.*
- 3) Condizione Tempo On/Off.
- 4) Mappatura del pedale d'espressione.

* **Nota:** ModFactor può essere impostato per cambiare il valore **Tempo** quando è caricato un Preset o ignorare il valore salvato con il Preset. I valori **Tempo** sono sempre salvati con il Preset, ma si può fare in modo che il tempo corrente si mantenga lo stesso passando da un Preset all'altro attivando l'opzione **GLOBAL TEMPO (ON)**. In questo modo i valori **Tempo** salvati con il Preset sono ignorati ed è usato il valore del tempo corrente (l'opzione **Global** è descritta in seguito).

Selezione dei Banchi Preset

In modalità **Bank** il footswitch destro seleziona il Banco corrente; premere il footswitch destro per scorrere i Banchi attivi. Quando è visualizzato un Banco, la coppia di Preset associata è inserita, ma il nuovo Preset non è ancora caricato; Alla pressione successiva

ModFactor – Manuale Operativo

del footswitch sinistro o centrale il Preset si caricherà dal Banco inserito.

Nota: Se quando si preme il footswitch il Preset precedente caricato è in Bypass, il nuovo Preset caricato sarà attivo.

Nota: I Preset modificati vanno persi se non si salvano prima di caricare un altro Preset.

Banchi attivi

Se 40 Preset sono più di quelli necessari e si vuole fare in modo che sia più facile trovare e caricare i propri Preset è possibile limitare il numero dei Banchi attivi. Durante il caricamento appariranno solo i Banchi attivi. Solo i Banchi attivi possono essere caricati, mentre i Preset possono sempre essere salvati in tutti i Banchi. I Banchi non attivi non sono cancellati e si possono attivare in ogni momento.

E' possibile limitare il numero dei Banchi attivi selezionando un intervallo di Banchi attivi consecutivi. Per esempio, si possono definire attivi i Banchi da 1 a 5, quelli da 8 a 12 o un intervallo qualsiasi di Banchi consecutivi. E' importante quindi considerare l'ordine di salvataggio dei Preset più adatto alle proprie esigenze (è meglio salvare gruppi di Preset in Banchi consecutivi).

Di default è attivo l'intero intervallo di Banchi da 1 a 20; per limitare il numero dei Banchi attivi:

- 1) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[UTILITY]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[BANKS]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 6) Premere il footswitch destro e ruotare l'Encoder per definire il limite superiore.
- 7) Premere il footswitch sinistro e ruotare l'Encoder per definire il limite inferiore.
- 8) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

Tempo

Tempo ON/OFF

L'opzione **Tempo** si seleziona **ON** o **OFF** premendo momentaneamente l'Encoder.

Con **Tempo ON**, il LED **Tempo** lampeggia alla velocità del tempo; con **Tempo OFF** il LED **Tempo** rimane spento.

Funzione Tap Tempo

In modalità **Play** si può battere il footswitch **Tap** per definire il tempo.

Durante il tapping il display indica il valore **Tempo** aggiornato.

Nota: Se per battere il tempo si usa un selettore **Aux** il display indica il valore del tempo sia in modalità **Play** che **Bank**.

Regolazione del Tempo

L'Encoder si può usare per impostare o regolare il valore **Tempo** in **BPM** (se **Tempo** è **ON**) o in Hz (se **Tempo** è **OFF**). Per usare l'Encoder, innanzitutto premere il footswitch **Tap** (bisogna essere in modalità **Play**) in modo che il display indichi il valore **Tempo**. Ogni volta che è visualizzato il valore **Tempo** si può ruotare l'Encoder per regolare il tempo. Durante la regolazione, il display mostra il tempo aggiornato e le manopole di controllo parametro sono disabilitate.

Funzione Global Tempo

Il tempo è sempre salvato con ogni Preset; spesso, tuttavia, è utile definire un tempo per tutti i Preset che si utilizzano. Per farlo, si usa il comando di sistema **GLOBAL Tempo**; con **GLOBAL TEMPO ON** il valore tempo salvato nel Preset è ignorato e per tutti i Preset è usato il valore del tempo corrente.

Attivare o disattivare il comando **GLOBAL TEMPO** (di default è **OFF**).

- 1) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[GLOBAL]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[TEMPO]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.

- 6) Ruotare l'Encoder per selezionare **[ON]** o **[OFF]**.
- 7) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

Indicazione Preset modificato

In modalità **Bank** ogni volta che si cambiano i valori dei parametri di un Preset s'illumina un punto LED nell'angolo in alto a destra del display.

I parametri di un Preset si cambiano:

- α) ruotando una manopola di controllo,
- β) selezionando un Effetto ruotando l'Encoder,
- χ) ricevendo un comando MIDI, oppure
- δ) muovendo il pedale d'espressione

Salvataggio dei Preset

Per salvare un Preset:

- 1) Tenere premuto l'Encoder per alcuni secondi: appaiono i numeri **Bank** e **Preset**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder per selezionare i numeri Banco e Preset desiderati. Le destinazioni dei Preset sono indicate dalla scritta "**BANK#:#**": il primo numero è il Banco da 1 a 20, il secondo è il Preset (o slot) 1 o 2. Quando si salva sono disponibili tutti i Banchi (anche se è stato limitato il numero dei Banchi attivi).
- 3) Per salvare il Preset tenere premuto l'Encoder una seconda volta: il display visualizza la scritta **SAVED**.
- 4) Subito dopo ModFactor esce dalla modalità **Save**.
- 5) Per uscire dalla modalità **Save** senza salvare, premere e rilasciare di nuovo l'Encoder senza mai premere (o tenere premuto) un qualsiasi footswitch. Uscendo dalla modalità **Save** senza salvare il display indica la scritta **NO SAVE**.

Nota: Per salvare si deve premere e **TENERE** premuto l'Encoder; premendolo e rilasciandolo subito, il nuovo Preset non sarà salvato; ciò è voluto, poiché salvando un

nuovo Preset si sostituisce quello vecchio. In ModFactor il salvataggio è considerato un atto deliberato. Il numero Preset corrispondente al Preset attivo corrente lampeggia per avvisare che salvando a quella destinazione si sostituirà il Preset corrente caricato.

Organizzazione dei Preset in Banchi

Salvando un Preset si deve considerare se c'è un preset compagno con il quale sarà usato. Per esempio, si hanno due Preset che si prevede di usare insieme nello stesso brano (uno per la strofa, l'altro per il ritornello); collocandoli nello stesso Banco si può subito passare da uno all'altro.

Caricare un Preset da un Banco è un'operazione immediata (una pressione) mentre per prelevare i Preset da Banchi diversi servono almeno due pressioni. Inoltre, si ricorda che limitando il numero dei Banchi attivi è meglio memorizzare gruppi di Preset in Banchi consecutivi. Per esempio, se servono 6 preset per la prima serata e un set diverso di 4 preset per la seconda serata, salvare i Preset della prima serata nei Banchi 1-3 e quelli della seconda serata nei Banchi 4 e 5; per la prima serata si può attivare quindi l'intervallo dei Banchi da 1 a 3 e per la seconda l'intervallo dei Banchi da 4 a 5.

Nota: Salvando a una destinazione diversa dallo slot attivo, la destinazione del Preset salvato diventa lo slot attivo. In altre parole, se il Banco 1:1 è quello attivo e, dopo aver modificato i parametri per avere un nuovo suono, si decide di salvare il nuovo suono nel Banco 9:1, il Banco 9 diventa quello attivo.

Dumping (backup) di Preset e impostazioni di sistema

Effetto corrente caricato, Preset memorizzati e impostazioni di sistema si possono trasferire (dumping) a un dispositivo MIDI o ad un computer con il **SysEx** MIDI.

Il dumping **SysEx** è un messaggio di sistema esclusivo MIDI che può essere trasmesso da ModFactor e ricevuto da un sequencer MIDI o da un computer. Preset e impostazioni di sistema di ModFactor possono essere poi rimemorizzati in seguito.

E' utile per eseguire un backup delle impostazioni salvate o riconfigurare l'unità alla condizione in cui era nel progetto precedente (l'operazione dura pochi secondi).

Per trasferire Preset e/o impostazioni di sistema:

- 1) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta [**MIDI**].
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.

ModFactor – Manuale Operativo

- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[DUMP]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 6) Ruotare l'Encoder per selezionare **[ALL]**, **[CURRENT]**, **[PRESETS]** o **[SYSTEM]**.
- 7) Attendere il completamento del dumping.
- 8) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

Nota: Selezionando **[CURRENT]** si trasferisce solo il Preset corrente caricato.
Selezionando **[PRESETS]** si trasferiscono tutti i 40 Preset memorizzati.
Selezionando **[ALL]** si trasferiscono tutti i Preset e le impostazioni di sistema.
Selezionando **[SYSTEM]** si trasferiscono solo le impostazioni di sistema.

Rimemorizzare i Preset e le impostazioni di sistema

Preset e impostazioni di sistema si rimemorizzano con la funzionalità **SysEx MIDI**.
ModFactor deve essere impostato al numero **ID SysEx** desiderato (da 1 a 16).
Per impostare il numero **ID SysEx MIDI** (di default è 1):

- 1) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[MIDI]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[SYS ID]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 6) Ruotare l'Encoder per scegliere il numero **ID SysEx** da **[1]** a **[16]**.
- 7) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

Selettori ausiliari

Il jack stereo **Aux** del pannello posteriore supporta fino a tre selettori momentanei indipendenti che utilizzano i contatti **Tip**, **Ring** e **Tip+Ring**; i selettori **Aux** non disabilitano i footswitch di ModFactor – i footswitch locali sono sempre attivi.
I selettori **Aux** si possono programmare per eseguire una serie di funzioni e facilitano il collegamento a un selettore **Tap Tempo** dedicato, **Slow/Fast/Brake** o **Preset**.

ModFactor – Manuale Operativo

Come accennato in precedenza, ModFactor ha due modalità operative: **Bank** e **Play**. Per selezionare le modalità **Bank** e **Play** si può usare un selettore **Aux**, oppure è possibile avere subito a disposizione tutte le sei funzioni di selezione (3 per ogni modalità del footswitch); si può collegare un set di tre selettori **Aux** da assegnare a piacere.

I selettori **Aux** si possono anche assegnare ai valori di un parametro (per selezionare due valori del parametro stesso). Per esempio, si potrebbe assegnare un selettore **Aux** alla selezione dei valori **S-MOD 0** e **5**; per la programmazione dei selettori **Aux** vedere il capitolo **Modalità System**.

Note:

- 1) Per collegare i selettori **Aux** serve un jack stereo da 1/4".
- 2) I pulsanti di selezione non sono supportati (funzionano solo i selettori momentanei).
- 3) Premendo contemporaneamente il selettore assegnato al contatto **Tip** e quello assegnato al contatto **Ring** si attiva la funzione assegnata a **Tip+Ring**. I selettori **Aux** devono essere premuti in modo indipendente.

Per informazioni sui selettori **Aux** più adatti consultare il sito www.eventide.com.

MIDI

ModFactor supporta **MIDI In, Out, Thru**; il MIDI si può usare per:

- 1) Caricare e bypassare i Preset
- 2) Selezionare i Banchi
- 3) Eseguire la funzione **Brake**
- 4) Cambiare i valori del parametro
- 5) Impostare il tempo da un clock MIDI
- 6) Abilitare manopole e selettori di ModFactor al controllo di altri dispositivi MIDI
- 7) Dumping (backup) di Preset e/o impostazioni di sistema su un computer

Come ingressi e uscite MIDI ModFactor seleziona automaticamente **USB** o **DIN5**.

Se è collegata la porta **USB**, l'attività MIDI sul connettore **DIN5** (inclusa **MIDI Thru**) è ignorata; la configurazione MIDI è descritta nel capitolo **Modalità System** e in seguito c'è una tabella d'implementazione MIDI.

Modalità System

La modalità **System** si usa per impostare le funzioni di sistema complessive (Bypass, selettore Aux, MIDI, pedale d'espressione, ecc.).

Entrare/uscire dalla modalità System

Per entrare e uscire dalla modalità **System** tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi; uscendo si torna alla modalità precedente (**Bank o Play**). Entrando in modalità **System** ci si trova al livello più alto del menu di selezione. I LED dei footswitch sinistro e destro lampeggiano continuamente in ROSSO (a indicare che ci si trova in questa modalità speciale). In modalità **System**, il LED del footswitch centrale, il LED indicatore dell'Effetto e quello **Tempo** sono sempre spenti.

Al livello più alto ruotare l'Encoder per scorrere le opzioni [**BYPASS**], [**AUX SW**], [**MIDI**], [**GLOBAL**] e [**UTILITY**]; premere l'Encoder per selezionarne una.

Navigazione in modalità System

Per muoversi e accedere a menu/parametri della modalità **System**:

- 1) **Premere l'Encoder** per scendere nella gerarchia del menu.
- 2) **Ruotare l'Encoder** per scorrere tra elementi del menu, selezioni parametro o valori.
- 3) **Premere il footswitch centrale** per passare alle opzioni del livello superiore nella gerarchia del menu.

Nei menu con due campi, una **freccia lampeggiante** rivolta a sinistra o destra indica il campo attivo di default da modificare. Per selezionare il campo attivo **premere il footswitch sinistro o destro**; il **footswitch sinistro** seleziona il campo a sinistra, il **footswitch destro** seleziona il campo a destra.

Consiglio: Il footswitch centrale può sempre essere usato per avanzare nella gerarchia del menu, ma con gli elementi del menu a un solo livello si può anche premere l'Encoder una seconda volta per passare al livello in alto.

Gerarchia del menu System

La modalità di sistema è suddivisa in cinque categorie: **[BYPASS]**, **[AUX SW]**, **[MIDI]**, **[GLOBAL]** e **[UTILITY]**; sono gli elementi del menu al livello più alto che appaiono entrando in modalità **System**. In seguito, le impostazioni di default sono indicate in **grassetto**.

[BYPASS] – Selezione della modalità Bypass

In modalità **System** ruotare l'Encoder per selezionare **[BYPASS]** e premere l'Encoder per entrare in modalità di selezione bypass; ruotare quindi l'Encoder per scegliere l'opzione **[BYP TYP]** o **[KILLDRY]**.

[BYP TYP] – Scelta del tipo di Bypass (DSP, RELAY)

Premere l'Encoder per selezionarlo e ruotarlo per scegliere **[DSP]** o **[RELAY]**.

Selezionando **[DSP]** il bypass invia l'audio presente agli ingressi del DSP direttamente alle uscite (senza alcun processo degli effetti).

Scegliendo **[RELAY]** il bypass utilizza una coppia di relè per “cablare” gli ingressi alle uscite.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **BYPASS**.

Premere due volte il footswitch centrale per andare al livello più alto del menu **System**.

[KILLDRY] – Funzione Killdry (NO, YES)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotarlo per abilitare/disabilitare la funzione **KILLDRY**. Abilitandola (**YES**) il segnale “dry” è rimosso dall'uscita e ModFactor genera un livello 100% “wet”. In alcuni effetti il controllo **Intensity** agisce da controllo **Mix Wet/Dry**; in questi effetti se **KILLDRY** è **[YES]**, il controllo **Intensity** è disabilitato.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **BYPASS**.

Premere due volte il footswitch centrale per andare al livello più alto del menu **System**.

[AUX SW] – Programmazione dei selettori Aux

Per controllare i parametri di Effetti e sistema si possono assegnare fino a tre selettori ausiliari; sul pannello posteriore i tre selettori **Aux** sono collegati con jack stereo da 1/4". ModFactor verifica i contatti rilevando se sono collegati **Tip, Ring** o **Tip e Ring** (si

ModFactor – Manuale Operativo

noti che collegando tre selettori **Aux** bisogna usare un jack stereo).

Le assegnazioni di default dei selettori **Aux** rispecchiano l'azione dei footswitch. Se ModFactor è in modalità **Play** i selettori **Aux** agiscono da normali selettori della modalità **Bank**; se ModFactor è in modalità **Bank** i selettori **Aux** funzionano come i normali selettori della modalità **Play**.

Per assegnare i selettori **Aux** premere l'Encoder per selezionare **[AUX SW]**. Il display mostra due campi (sinistro/destro) che indicano le assegnazioni di destinazione del Parametro e la sorgente di controllo; una freccia rivolta a sinistra (Parametro) lampeggia (se non lampeggia premere il footswitch sinistro per selezionare il campo) ad indicare che questo è il campo selezionato per l'editing.

Per assegnare i selettori selezionare il parametro o la funzione di ModFactor (destinazione) da controllare esternamente (es. **Intensity**) e poi selezionare il selettore **Aux** (sorgente) con il quale controllarlo(a).

Configurare i parametri di destinazione

Ruotare l'Encoder per selezionare la destinazione di un controllo esterno.

Le destinazioni includono parametri e funzioni di ModFactor controllabili da uno dei selettori **Aux**; le opzioni sono:

BYP -: Selezione **Bypass/Active** (tipo di Bypass scelto in **BYPASS**).

BK +: Funzione di selezione incrementale del numero Banco.

BK -: Funzione di selezione decrementale del numero Banco.

TAP: Funzione di selezione **Tap Tempo**.

BRK: Funzione **Brake**.

P/B: Selezione modalità **Play** e **Bank**.

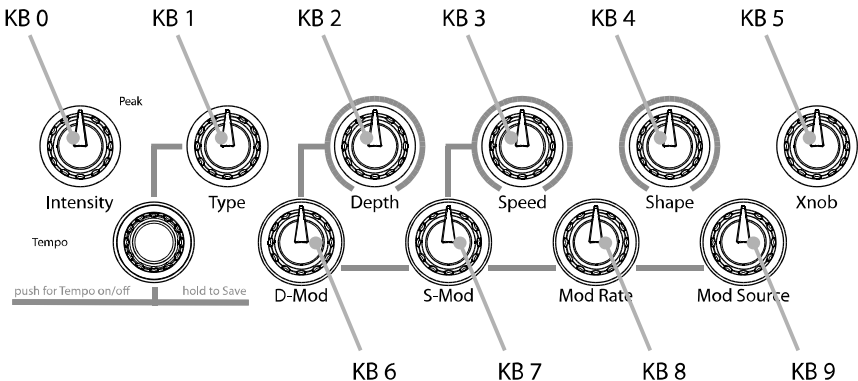
KB0...9: A causa dello spazio limitato sul display i nomi dei parametri non possono essere visualizzati completamente; sono state quindi numerate le manopole da **0** a **9** (come indica la figura alla pagina seguente).

FS1: Footswitch sinistro

FS2: Footswitch centrale

FS3: Footswitch destro

ModFactor – Manuale Operativo



L'idea di usare una sorgente di controllo On/Off come un selettore **Aux** per controllare un parametro variabile deve essere approfondita: si consideri un parametro variabile, ad esempio **Intensity**.

Una volta selezionata una manopola di controllo del parametro, si possono definire due valori per il parametro: un valore minimo [**MIN VAL**] e uno massimo [**MAX VAL**]. Ogni volta che si preme il selettore assegnato, il valore del parametro passa subito dal valore minimo a quello massimo.

Quando appare la manopola di controllo parametro designata (**KBO... KB9**), premendo il footswitch sinistro appare la scritta [**MIN VAL**]. Ruotare la rispettiva manopola di controllo per stabilire il valore minimo. Per esempio, se era selezionata **KBO** ruotare la manopola di controllo **Intensity** per definire il valore minimo; il display mostra il valore del parametro mentre si ruota la manopola e si ferma ad indicare il [**MIN VAL**] selezionato quando la manopola non è attiva.

Premere di nuovo il footswitch sinistro per impostare il valore massimo della manopola di controllo parametro selezionata: il display mostra la scritta [**MAX VAL**]; ruotare la manopola parametro associata per regolare il valore massimo. Il display mostra il valore del parametro mentre si ruota la manopola e si ferma ad indicare il [**MAX VAL**] selezionato quando la manopola non è attiva.

I parametri controllati in questa modalità riguardano il sistema quindi si applicano a **Effetti** e **Preset**; per esempio, si potrebbe assegnare un selettore **Aux** a **Intensity** (**KB1**)

ModFactor – Manuale Operativo

con **[MIN VAL]** a **10%** e **[MAX VAL]** a **90%**. Premendo il selettore si selezionano questi due valori d'intensità; scegliendo un altro Effetto o Preset, il selettore **Aux** influenzerà l'intensità dell'effetto corrente caricato.

Nota: Quando si carica un Preset i selettori assumono i **[MIN VAL]** per i parametri assegnati; premendo il selettore per la prima volta dopo che un Preset è stato caricato il parametro assume il **[MAX VAL]**.

Nota: Sebbene sia possibile assegnare più di un controller esterno a un qualsiasi parametro, facendolo si provocherebbe confusione (quindi è meglio non farlo).

Configurare la sorgente di controllo esterna

Premere il footswitch destro per selezionare uno dei tre selettori **Aux**; ci sono due modi per farlo: con la selezione manuale o la modalità **Learn**.

Con la selezione manuale basta ruotare l'Encoder per scegliere il selettore **Aux**.
Le opzioni sono:

TIP – Connessione al contatto **Tip** del jack **Aux**

RNG – Connessione al contatto **Ring** del jack **Aux**

T+R – Connessione ai contatti **Tip+Ring** del jack **Aux**

Per selezionare la sorgente di controllo esterna con la modalità **Learn premere di nuovo il footswitch destro**: appare la scritta **LEARN** che invita a premere un selettore **Aux** per l'assegnazione automatica; premere ancora il footswitch destro per uscire dalla modalità **LEARN** e tornare alla selezione manuale della sorgente.

Premere i footswitch sinistro e destro per selezionare Sorgente e Destinazione ed eseguire tutte le assegnazioni desiderate.

Le patch di default per il controllo del selettore **Aux** sono:

[FS1 <>TIP]

[FS2 <>RNG]

[FS3 <>T+R]

Le altre destinazioni di controllo del selettore **Aux** (**[BYP]**, **[BK+]**, **[BK-]**, **[TAP]**, **[BRK]**, **[P/B]** e **[KB0]...[KB9]**) restano non assegnate e sono indicate dalla scritta **[---**].

Nota: E' possibile assegnare lo stesso selettore **Aux** a più destinazioni. In altre parole, si potrebbe assegnare **[TIP]** al controllo Bypass **E Tap E Brake E** ecc.. Avere lo stesso selettore che controlla più funzioni può essere molto utile, ma si ricordi che se in precedenza è stato assegnato un selettore a una destinazione di controllo, potrebbe essere meglio cancellare tale assegnazione prima di configurarne una nuova.

Al termine **premere il footswitch centrale** per andare al livello più alto del menu **System**.

[MIDI] – Funzioni MIDI

In modalità **System** ruotare l'Encoder per selezionare **[MIDI]** e premere l'Encoder per entrare nella modalità d'impostazione delle funzioni MIDI.

Ruotare l'Encoder per scorrere le funzioni MID (mappature MIDI Program, canale MIDI, Dump Dati MIDI, ecc.).

[RCV CH] – Definisce il canale di ricezione MIDI (OFF, OMNI, 1–16)

Premere l'Encoder per selezionarlo e ruotare l'Encoder per impostare l'opzione **MIDI Receive Channel**; è possibile selezionare un numero di canale MIDI (**1–16**), disattivare la ricezione MIDI (**OFF**) o scegliere **OMNI** per ricevere i dati su tutti i canali MIDI.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il footswitch centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[XMT CH] – Definisce il canale di trasmissione MIDI (1, 2–16)

Premere l'Encoder per selezionarlo e ruotare l'Encoder per impostare il canale di trasmissione MIDI.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il footswitch centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[RCV CTL] – Ricezione dei messaggi MIDI CC (Controllo Continuo)

RCV CTL consente di usare i messaggi **MIDI CC** come controlli assegnabili ai parametri degli Effetti e al controllo del sistema.

ModFactor – Manuale Operativo

Il concetto è selezionare il parametro o la funzione di ModFactor da controllare esternamente (es. **Intensity**) e poi selezionare **MIDI Bend** o il **MIDI CC** con il quale controllarla.

Funziona così:

Premere l'Encoder per selezionare **[RCV CTL]**; il display visualizza due campi che mostrano le assegnazioni di destinazione del parametro e della sorgente di controllo. Una freccia rivolta a sinistra (parametro) lampeggia (se non lampeggia premere il footswitch sinistro per selezionare il campo) ad indicare il campo selezionato per l'editing.

Configurare la destinazione del parametro

Ruotare l'Encoder per selezionare la destinazione di un controllo esterno – parametro o funzione di ModFactor che sarà controllato(a) da una sorgente esterna; le opzioni sono:

BYP: Selezione **Bypass/Active**.

BK +: Funzione di selezione incrementale del numero Banco

BK -: Funzione di selezione decrementale del numero Banco

TAP: Funzione selettore **Tap Tempo**

BRK: Selezione funzione **Brake**

P/B: Selezione modalità **Play** e **Bank**

KB0...9: Manopole di controllo parametro

FS1: Footswitch sinistro

FS2: Footswitch centrale

FS3: Footswitch destro

Una volta selezionata una manopola di controllo parametro, stabilire l'intervallo del parametro che il messaggio **MIDI CC** controllerà definendo i valori minimo e massimo.

Quando appare una manopola di controllo parametro designata (**KB0... KB9**), premendo il footswitch sinistro appare la scritta **[MIN VAL]**. Ruotare la rispettiva manopola di controllo per stabilire il valore minimo. Per esempio, se era selezionata **KB0** ruotare la manopola di controllo **Intensity** per definire il valore minimo. Il display mostra il valore del parametro mentre si ruota la manopola e si ferma ad indicare il **[MIN VAL]** selezionato quando la manopola non è attiva.

ModFactor – Manuale Operativo

Premere di nuovo il footswitch sinistro per impostare il valore massimo della manopola di controllo parametro selezionata. Il display mostra la scritta **[MAX VAL]**; ruotare la rispettiva manopola del parametro per regolare il valore massimo. Il display mostra il valore del parametro mentre si ruota la manopola e si ferma ad indicare **[MAX VAL]** quando la manopola non è attiva.

I messaggi **MIDI CC** trasmettono valori da **0** a **127**; sarà impostato il valore minimo del parametro quando **MIDI CC** trasmette **0** e il valore massimo del parametro quando **MIDI CC** trasmette **127**. I valori **MIDI CC** tra **0** e **127** sono mappati nell'intervallo del parametro selezionato.

I parametri controllati in questa modalità sono di sistema quindi si applicano a Effetti e Preset.

Nota: E' possibile impostare un valore minimo superiore a quello massimo. Facendolo, quando il messaggio **MIDI CC** trasmette un dato crescente il valore del parametro diminuisce.

Nota: Sebbene sia possibile assegnare più di un controller esterno a qualsiasi parametro, facendolo si provocherebbe confusione (è meglio non farlo). Si ricorda che se in precedenza è stato assegnato un **MIDI CC** a una destinazione di controllo è meglio cancellare tale assegnazione prima di configurarne una nuova. Per farlo, scegliere la destinazione (parametro) e selezionare la sorgente (MIDI CC) [---].

Configurare la sorgente di controllo esterna

Premere il footswitch destro per selezionare la sorgente di controllo esterna da editare. Ci sono due modi per farlo: con la selezione manuale o la modalità **Learn**.

Con la selezione manuale basta ruotare l'Encoder per scegliere la sorgente di controllo MIDI; le opzioni sono:

BND:	Pitch Bend MIDI
CC0 – C99:	Messaggi MIDI CC da 0 a 99

Per selezionare la sorgente di controllo esterna con la modalità **Learn** premere di nuovo il **footswitch destro**: appare la scritta **LEARN** che invita a trasmettere un messaggio MIDI

ModFactor – Manuale Operativo

per l'assegnazione automatica della sorgente di controllo. Premere ancora il footswitch destro per uscire dalla modalità **Learn** e tornare alla selezione manuale della sorgente.

Premere i footswitch sinistro e destro per selezionare Sorgente e Destinazione ed eseguire tutte le assegnazioni desiderate.

La patch di default è "non assegnata" ([---]) per tutte le destinazioni **[RCV CTL]**.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[XMT CC] – Le manopole di controllo trasmettono messaggi MIDI CC

La patch di default è la seguente:

PDL>C15 , KB0>C22 , KB1>C23 , KB2>C24 , ... , KB9>C31

[XMT CC] permette di usare il pedale d'espressione e le manopole di controllo di ModFactor come controller MIDI.

Funziona così:

Premere l'Encoder per selezionare **[XMT CC]**. Il display mostra due campi che indicano le assegnazioni per sorgente di controllo e destinazione. Una freccia rivolta a sinistra (sorgente di controllo) lampeggia (se non lampeggia premere il footswitch sinistro per selezionare questo campo) a indicare il campo selezionato per l'editing.

Selezionare la sorgente di controllo

Ruotare l'Encoder per selezionare la sorgente di controllo; le opzioni sono:

PDL: Pedale d'espressione

KB0...9: Manopole di controllo parametro

Assegnare la sorgente di controllo a una destinazione

Premere il footswitch destro per selezionare il messaggio MIDI CC che sarà assegnato alla sorgente di controllo di ModFactor; le opzioni sono:

OFF: Sorgente di controllo non assegnata.

C0 – C99: MIDI CC da 0 a 99

Premere i footswitch sinistro e destro per selezionare Sorgente e Destinazione ed eseguire tutte le assegnazioni desiderate.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[RCV MAP] – Mappatura di ricezione dei messaggi MIDI Program Change

Le mappature MIDI sono un metodo efficace per richiamare subito qualsiasi Preset di ModFactor utilizzando il controller MIDI desiderato (pedaliera, sequencer, ecc.).

Premere l'Encoder per selezionare e creare una mappatura MIDI **Program Change Receive**. Questa funzione stabilisce il Preset corrispondente richiamato quando è ricevuto un messaggio MIDI **Program Change** (d'ora in poi denominato **Prg No.**).

Il campo sinistro indica il **Prg No. (0–127)** e quello destro visualizza la scritta **OFF** o il Preset con la scritta **Bank:Preset (1:1–20:2)**.

Il **Prg No. MIDI** si seleziona manualmente o usando la modalità **Learn**; per la selezione manuale (con la freccia sinistra lampeggiante) basta ruotare l'Encoder per selezionare il **Prg No.** desiderato da **0** a **127**.

Per usare la modalità **Learn** premere di nuovo il footswitch sinistro; in modalità **Learn**, il **Prg. No.** s'impone automaticamente alla ricezione di un messaggio MIDI **Program Change**; premendo il footswitch sinistro si esce dalla modalità **Learn**.

Premere il footswitch destro per selezionare il campo **Bank:Preset** (indicato da una freccia lampeggiante rivolta a destra) e **ruotare l'Encoder** per selezionare il Preset.

Per mappare un altro **Prg No.** a un altro Preset premere di nuovo il footswitch sinistro per selezionare il nuovo **Prg No.** e poi il footswitch destro per mapparlo al Preset desiderato.

Mappatura di default: **Prg No. 0–39** mappati ai 40 Preset iniziando dal **Banco 1:1**.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[XMT MAP] – Mappatura di trasmissione dei messaggi MIDI Program Change

In modalità **Bank** quando si usa un footswitch per richiamare un Preset è possibile trasmettere un messaggio MIDI **Program Change** dal jack **MIDI Out** o **USB** per controllare un dispositivo esterno (es. un altro box della serie Factor, un Eclipse Eventide, un H000FW Eventide, ecc.).

Per creare una mappatura di trasmissione dei messaggi MIDI **Program Change** premere **l'Encoder** per accedere alla mappatura di trasmissione MIDI da editare.

Il campo sinistro mostra il numero **Bank:Preset** (da 1:1 a 20:2); il campo destro indica la scritta **OFF** o il **Prg No.** (0–127).

Premere il footswitch sinistro per selezionare il campo **Preset/Effect** (indicato da una freccia lampeggiante rivolta a sinistra) e **ruotare l'Encoder** per selezionare il Preset.

Premere il footswitch destro per selezionare il campo **Prg No.** (indicato da una freccia lampeggiante rivolta a destra verso la scritta **MIDI Program Change #**) e **ruotare l'Encoder** per selezionare il numero corrispondente.

Mappatura di default: **Prg No. 0–19** mappati ai 40 Preset iniziando dal **Banco 1:1**.

Nota: Quando si richiama un Preset con un messaggio MIDI **Program Change** i messaggi MIDI **Program Change** non sono generati.

Nota: Perchè ModFactor trasmetta i messaggi MIDI **Program Change**, l'opzione **MIDI Program Change Transmit** deve essere abilitata: si attiva o disattiva (**ON/OFF**) nel menu **MIDI** (di default è **OFF**).

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.
Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[MIDICLK] – Abilitazione clock MIDI (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per impostare l'opzione **MIDI Clock Receive ON** o **OFF**. In **ON** il clock MIDI è usato come sorgente **Tempo**.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[CTL XMT] – Abilita la trasmissione dei messaggi MIDI CC (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per abilitare/disabilitare (ON/OFF) la trasmissione dei messaggi **MIDI CC**; questa impostazione determina se le manopole parametro trasmettono o meno i messaggi di controllo MIDI.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[PGM XMT] – Abilita la trasmissione dei messaggi MIDI Program Change (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per abilitare/disabilitare (ON/OFF) la trasmissione dei messaggi MIDI **Program Change**. In **ON**, ogni volta che si preme un footswitch per caricare un Preset è trasmesso un messaggio MIDI **Program Change**.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[SYS ID] – ID SysEx MIDI (1–16)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per scegliere l'**ID SysEx** MIDI necessario al backup e alla rimemorizzazione di Preset e impostazioni di sistema.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[OUTPUT] – Selezione MIDI Transmit/Thru (XMT, THRU)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per stabilire se l'uscita **MIDI** trasmette i dati ModFactor (**XMT**) o fa passare i dati MIDI entranti da ModFactor (**THRU**).

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[DUMP] – Selezione tipo di Dumping (ALL, CURRENT, PRESETS, SYSTEM)

Premere l'Encoder per selezionarla; ruotare l'Encoder per stabilire se eseguire il backup via con un **SysEx Dump** o **Dump Request**.

ModFactor – Manuale Operativo

Selezionando **ALL** sono trasferiti tutti i Preset salvati e le impostazioni di sistema.

Selezionando **CURRENT** è trasferito solo l'effetto corrente caricato.

Selezionando **PRESETS** sono trasferiti tutti i 40 Preset.

Selezionando **SYSTEM** sono trasferite tutte le impostazioni della modalità **System**.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[GLOBAL] – Impostazioni generali

[TEMPO] – Funzione Global Tempo (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per impostare il tempo **Global**.

Il tempo è sempre memorizzato nei Preset, ma se è attiva l'opzione **Global Tempo (ON)** il valore memorizzato non è usato; con **Global ON** è usato il tempo corrente per tutti i Preset.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **MIDI**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[UTILITY] – Funzioni Utility

In modalità **System** ruotare l'Encoder per selezionare **[UTILITY]** e premere l'Encoder per entrare nella modalità d'impostazione delle funzioni **Utility**. Ruotare l'Encoder per scorrere le funzioni **Utility**. Premere l'Encoder per selezionare e impostare le seguenti opzioni:

[CATCHUP] – Funzione Catchup (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per attivare/disattivare **(ON/OFF)** la funzione **Catchup**.

In **OFF**, le manopole di controllo parametro sono sempre attive.

In **ON**, prima che si attivino le manopole di controllo parametro devono essere ruotate alla posizione corrispondente al valore del rispettivo parametro.

La funzione **Catchup** evita una variazione involontaria o improvvisa del suono.

ModFactor – Manuale Operativo

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **UTILITY**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[BANKS] – Selezione intervallo dei Banchi Preset attivi (1–20)

Premere l'Encoder per selezionarla: il display indica i limiti inferiore e superiore dell'intervallo dei Banchi attivi. Il limite inferiore appare a sinistra del display (**[Lxx]**), il limite superiore a destra (**[Hxx]**). Una freccia lampeggiante indica se l'Encoder controlla il limite inferiore o superiore. Per definire il limite superiore premere il footswitch destro e ruotare l'Encoder; per definire quello inferiore premere il footswitch sinistro e ruotare l'Encoder. Solo i Preset salvati nell'intervallo dei Banchi attivi si potranno caricare usando i footswitch in modalità **Bank** (si possono comunque caricare tutti i Preset usando i messaggi MIDI **Program Change**).

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **UTILITY**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[LFO DISP] Animazione display LFO (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotare l'Encoder per abilitare/disabilitare (**ON/OFF**) l'animazione del display LFO.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **UTILITY**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[SER#] – Numero di serie

Premere l'Encoder per visualizzare il numero di serie del proprio box ModFactor. Esso serve per richiedere il supporto tecnico e scaricare gli aggiornamenti software.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **UTILITY**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

[SW VER] – Versione del software

Premere l'Encoder per visualizzare la versione software del proprio box ModFactor.

Premere una volta il footswitch centrale per salire di un livello nel menu **UTILITY**.

Premere due volte il selettore centrale per andare al livello in alto del menu **System**.

Impostazioni di fabbrica e aggiornamenti Software

Rimemorizzare le impostazioni di sistema

Per rimemorizzare le impostazioni di sistema (**System**) accendere ModFactor tenendo premuto il footswitch destro insieme all'Encoder fino a quando appare la scritta **[CLEAR SETUP]**.

Rimemorizzare i Preset Effetti e le impostazioni di sistema

ATTENZIONE ! Questa funzione sostituisce tutti i Preset salvati dall'utente!

Per rimemorizzare i Preset di fabbrica e tutte le impostazioni di sistema, accendere ModFactor tenendo premuto il footswitch centrale insieme all'Encoder fino a quando appare la scritta **[INITIALIZING]**.

Aggiornamenti software

Il software di ModFactor si può aggiornare via USB.

Per le informazioni sugli aggiornamenti software consultare il sito **www.eventide.com**.

Tabella d'implementazione MIDI

Mode 1: Omni On, Poly

Mode 2: Omni On, Mono

O=Yes

Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 4: Omni Off, Mono

X=No

	Funzione	Trasmessa	Riconosciuta	Commenti
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	3 X X	1 X X	
Note Number	True Voice	X	X	
After Touch	Key's Channels	X X	X X	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	0 : 127	O	O	CC0 - CC99
Program Change	True#	O	O	
System Exclusive		O	O	ID: XXh Bulk Dump/ Solo Rcv
System Common	Song Pos Song Select Tune	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	X X	O O	Looper – Start, Stop, Continua
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

ModFactor - Manuale Operativo

Annotazioni:

Specifiche tecniche

Analog I/O

Impedenza d'ingresso: 500K Ω

Impedenza d'uscita: 470 Ω

Impedenza di carico raccomandata: 10K Ω o superiore

Connettori

Ingresso 1 (mono) – jack mono da 1/4“

Ingresso 2 – jack mono da 1/4“

Uscita 1 (mono) – jack mono da 1/4”

Uscita 2 – jack mono da 1/4”

Pedale d'espressione – jack mono da 1/4”

Selettore Aux – jack stereo da 1/4”

USB – Tipo B (usare solo cavi USB 2.0).

Jack adattatore AC

MIDI In – DIN a 5-pin (femmina)

MIDI Out/Thru – DIN a 5-pin (femmina)

Alimentazione

9 VDC, 1200 ma, Pin contatto Tip “caldo” (+)

Dimensioni

Pollici: 4.8” (Altezza) x 7.5” (Larghezza) x 2.12” (Profondità)

Metrie: 122 mm (Altezza) x 190 mm (Larghezza) x 54 mm (Profondità)

Peso

TimeFactor 1 Kg (2.15 libbre)

Le specifiche possono cambiare senza preavviso.

LIMITAZIONI DI GARANZIA

I box Eventide sono costruiti seguendo precisi standard di qualità che garantiscono anni di funzionamento senza problemi; se ci sono problemi non chiariti o spiegati nel manuale si può usufruire di questa garanzia.

Cosa copre e non copre la garanzia

Eventide Inc. garantisce che questa unità è priva di difetti costruttivi e dei materiali e funziona senza problemi in condizioni normali per un anno dalla data d'acquisto (come specificato in seguito). Durante il periodo di garanzia, Eventide Inc. può (a sua discrezione) riparare o sostituire l'unità difettosa. Se durante il normale funzionamento l'unità si guasta, essa sarà sostituita senza costi di parti di ricambio e manodopera. Eventide Inc. si assume inoltre una responsabilità limitata per quanto riguarda le spese di spedizione (come specificato in seguito).

IN NESSUN CASO EVENTIDE INC. SI RITERRA' RESPONSABILE PER DANNI CONSEGUENZIALI O INCIDENTALI DOVUTI A QUALSIASI ALTRA ANOMALIA; TALI DANNI SONO ESPLICITAMENTE ESCLUSI DA QUESTA GARANZIA. L'unico obbligo di Eventide Inc. è la riparazione o sostituzione dell'unità difettosa come descritto nella presente garanzia.

La garanzia NON COPRE qualsiasi danno all'unità indipendentemente dalle cause che lo hanno provocato. L'unità non deve essere coperta, scossa, schiacciata, bagnata o esposta a temperature o tensioni troppo elevate e campi magnetici o elettrostatici. Se l'unità è danneggiata da una (o più) di queste cause e si ritiene economicamente vantaggioso ripararla, Eventide Inc. la riparerà applicando le normali tariffe di assistenza. *La garanzia NON COPRE danni dovuti al trasporto a/da Eventide Inc..*

Soggetto tutelato dalla garanzia

La garanzia si applica al cliente originale di una unità nuova che la acquista da Eventide Inc. o da un suo rivenditore autorizzato. E' responsabilità del cliente provare o essere in grado di dimostrare che l'unità è stata acquistata in circostanze che confermino la validità della garanzia. In genere, è sufficiente una copia della fattura/scontrino d'acquisto.

Le unità con il numero di serie rovinato o rimosso non sono servite né coperte da questa garanzia.

Attivazione della garanzia

Il periodo di un anno della garanzia inizia dal giorno in cui l'unità è stata acquistata da un rivenditore Eventide autorizzato o (se l'unità è spedita da Eventide Inc.) dal giorno della spedizione con l'aggiunta di un ragionevole periodo di tempo necessario alla consegna; ciò vale restituendo o meno il modulo di garanzia.

Personale autorizzato a gestire la garanzia

L'unica azienda autorizzata a gestire questa garanzia è Eventide Inc., Little Ferry, New Jersey. Se il cliente autorizza una terza persona a un'eventuale riparazione (o la esegue personalmente) Eventide Inc. non accetterà alcuna richiesta di pagamento da parte del cliente o terzi per parti o manodopera.

Spedizione negli Stati Uniti

Il cliente è responsabile della consegna dell'unità senza costi a carico di Eventide Inc..

Non si accettano spedizioni a carico del destinatario o COD. Eventide Inc. restituirà a sue spese l'unità dopo l'eventuale pagamento dovuto usando un corriere (in genere, United Parcel Service – UPS).

Spedizione fuori dagli Stati Uniti

Se l'unità è stata acquistata da un rivenditore fuori dagli Stati Uniti consultare il rivenditore prima di restituire l'unità a Eventide Inc.. Tuttavia, per restituire l'unità a Eventide Inc. osservare le seguenti precauzioni:

1. L'unità deve arrivare a Eventide Inc. senza alcun costo; il cliente è responsabile di tutte le spese di spedizione, inclusi commissioni e obblighi doganali. L'unità spedita ad Eventide Inc. viaggiando negli Stati Uniti deve essere certificata da un operatore autorizzato. Il cliente deve organizzare tale procedura; normalmente, il corriere ha una filiale negli Stati Uniti che può gestire questa transazione.

2. Tutte le spedizioni ritorneranno al cliente a suo carico. Se ciò non è possibile a causa delle norme di spedizione o perché il cliente è in debito con Eventide Inc., sarà richiesto un pagamento anticipato della cifra dovuta. Se il cliente utilizza un corriere a noleggio, Eventide Inc. (se lo ritiene opportuno) si riserva il diritto di sostituirlo.

Questa garanzia offre al cliente precisi diritti legali; ce ne potrebbero essere anche altri che variano in base alle leggi vigenti nel proprio Paese.

(c) 2008, Eventide, Inc.