



RETROLOGUE₂

VST Virtual Analog Synthesizer

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Traduzione: Filippo Manfredi

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

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

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2017.

Tutti i diritti riservati.

Retrologue_2.0.0_it-IT_2017-09-19

Indice

4	Retrologue
5	Modalità di editing comuni
7	La sezione delle funzioni del plug-in
8	Tastiera
9	Pagina Synth
24	La pagina Arp
32	Pagina FX
40	Controlli rapidi
41	Controller MIDI
43	Indice analitico

Retrologue

Retrologue è un sintetizzatore analogico virtuale estremamente flessibile, dotato di tutte le classiche caratteristiche di sintesi per la creazione dei propri suoni synth preferiti.



Retrologue dispone di tre oscillatori a modalità multipla, di un sub-oscillatore dedicato e di un noise generator. Gli oscillatori da 1 a 3 presentano diverse modalità che consentono un'ampia gamma di possibilità operative, dalla creazione di forme d'onda di sintesi di base, alla sync e cross modulation, fino alla generazione di forme d'onda multiple. Un oscillatore può essere una combinazione di più segnali oscillatori de-sintonizzabili (fino a otto), che consentono di generare dei suoni particolarmente ricchi. Inoltre, è possibile aggiungere il segnale della ring modulation dagli oscillatori principali.

La sezione **Filter** offre 24 diversi tipi di filtro, tra cui dei filtri passa-basso, passa-alto, passa-banda ed elimina-banda. La distorsione del filtro integrata è inoltre in grado di produrre un'ampia varietà di effetti di distorsione.

È possibile inviare a Retrologue dei segnali provenienti dalle tracce del proprio sequencer utilizzando la funzione **Side-chain** nel **Rack dei VST instrument**. In tal modo è possibile utilizzare

le tracce come sorgente per l'Oscillator Mix e applicare ad esse lo stesso processo e gli stessi effetti.

Gli involucri e i LFO possono essere utilizzati per modulare un ampio numero di destinazioni di modulazione accessibili dalla matrice di modulazione, la quale consente di assegnare liberamente 16 diverse modulazioni. Grazie a questa funzionalità è ad esempio possibile creare delle assegnazioni di modulazione Note Expression che possono essere indirizzate direttamente dalla propria DAW Steinberg. Per dare il tocco finale ai suoni, Retrologue dispone di una sezione effetti caratterizzata da 6 effetti in insert in serie. Grazie all'arpeggiatore e allo step sequencer integrati si hanno a disposizione infinite possibilità creative.

L'interfaccia utente di Retrologue è articolata in 3 pagine che forniscono l'accesso a diverse aree del plug-in.

- Per passare da una pagina all'altra, fare clic sui pulsanti corrispondenti nella sezione relativa alle funzioni del plug-in in cima alla finestra.



Nella pagina **Synth** si trovano i parametri degli oscillatori, degli involucri dei filtri e dell'amplificatore, dei LFO (Low Frequency Oscillator) e della matrice di modulazione.

La pagina **Arp** contiene l'arpeggiatore.

La pagina **FX** consente di modificare gli effetti integrati e di definire l'ordine in cui questi vengono processati.

Modalità di editing comuni

Potenziometri e cursori

I potenziometri e i cursori possono essere unidirezionali o bidirezionali. I valori di tipo unidirezionale, ad esempio i livelli, iniziano a un livello minimo e crescono fino a raggiungere il livello massimo. I controlli di tipo bidirezionale hanno invece inizio in posizione mediana e consentono di definire valori negativi spostandoli verso sinistra, oppure valori positivi verso destra.

La maggior parte dei metodi di editing utilizzabili sono i medesimi per i potenziometri e per i cursori.

- Per regolare un valore, fare clic su un potenziometro o su un fader e trascinare verso l'alto o verso il basso, oppure utilizzare la rotellina del mouse.
Se si preme **Alt** mentre si fa clic su un potenziometro, compare un fader di piccole dimensioni che consente di impostare il valore del parametro.
- Per effettuare delle modifiche di precisione, premere **Shift** e spostare il potenziometro, oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per ripristinare i valori di default per un parametro, premere **Ctrl/Cmd** e fare clic sul relativo controllo.

Pulsanti

Pulsanti On/Off

Questi pulsanti sono caratterizzati da 2 stati: on (attivato) e off (disattivato). Se si porta il cursore del mouse sopra un pulsante di tipo **On/Off**, l'aspetto del pulsante cambia a indicare che è possibile cliccarci sopra.

Pulsanti a pressione

I pulsanti a pressione attivano un'azione, dopo la quale tornano al proprio stato inattivo. Questi pulsanti aprono menu o finestre di dialogo di selezione file.

Campi valore

Per impostare un valore, si hanno le seguenti possibilità:

- Fare doppio-clic su un campo valore, oppure inserire un nuovo valore e premere **Invio**. Se il valore inserito va oltre l'intervallo operativo del parametro, questo viene automaticamente impostato rispettivamente sul valore minimo o massimo.
- Fare clic sul campo valore ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Posizionare il cursore del mouse sopra un campo valore e utilizzare la rotellina.
- Fare clic sui triangoli su/giù che si trovano a fianco del campo valore.
- Per riportare il parametro ai relativi valori di default, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul campo valore.
- Per utilizzare un fader per la regolazione del valore, fare **Alt**-clic su un campo valore.
- Per inserire dei valori musicali, come ad esempio degli intervalli di tonalità o la fondamentale, utilizzando la propria tastiera MIDI, fare doppio-clic sul campo valore, premere un tasto sulla tastiera MIDI, quindi premere **Invio**.
- Per raggiungere il parametro successivo, premere **Tab**. Per tornare indietro al parametro precedente, premere **Shift-Tab**.
Se nella vista attualmente focalizzata non è selezionato alcun parametro, la pressione del tasto **Tab** consente sempre di saltare al primo parametro.

Preset

Retrologue offre due tipi di preset: preset sezione/modulo e preset VST. I preset sezione e modulo salvano e richiamano la configurazione di uno specifico componente nel pannello di Retrologue. I preset VST contengono tutte le informazioni necessarie a ripristinare lo stato completo del plug-in.

Durante la configurazione del programma, i preset di fabbrica vengono installati in una cartella dedicata, mentre viene creata una cartella utente per i propri preset personalizzati. La gestione dei preset è la stessa in tutto il programma.

NOTA

I preset di fabbrica sono protetti da scrittura, ma potrebbero venire sovrascritti a seguito dell'esecuzione di un aggiornamento del software. I preset contenuti nella cartella utente non vengono mai e in nessun caso modificati a seguito di aggiornamenti software.

Per maggiori informazioni sui preset VST, consultare il **Manuale Operativo** della propria DAW Steinberg.

Gestione dei preset sezione e modulo

I controlli dei preset si trovano in tutte le sezioni del programma. La loro gestione è sempre la medesima.

- Per salvare un preset, fare clic su **Save** .

NOTA

Non è possibile sovrascrivere i preset di fabbrica. Se si desidera salvare le modifiche effettuate a un preset di fabbrica, salvare il preset con un nuovo nome o in una nuova posizione.

- Per caricare un preset, fare clic sull'icona freccia e selezionare il preset desiderato dall'elenco.
- Per eliminare un preset, fare clic su **Delete** .

NOTA

I preset di fabbrica non possono essere eliminati.

Gestione dei preset VST

Caricare i preset VST

PROCEDIMENTO

1. I cima al pannello del plug-in, fare clic sul pulsante **Gestione preset** accanto al campo del nome del preset e selezionare **Carica preset**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare un preset per caricarlo.
 - Fare doppio-clic su un preset per caricarlo e chiudere la sezione di caricamento dei preset.
-

Salvare i preset VST

PROCEDIMENTO

- Nell'intestazione del pannello del plug-in, fare clic sul pulsante **Gestione preset** accanto al campo del nome del preset e selezionare **Salva preset**.
-

La sezione delle funzioni del plug-in

La sezione delle funzioni del plug-in si trova in cima al pannello del plug-in.



Nome del plug-in e logo Steinberg

Per ottenere informazioni relative alla versione e al build number del plug-in, fare clic sul logo del plug-in. Si apre in tal modo un box di **Informazioni**. Per chiudere il box di **Informazioni**, cliccarci sopra o premere **Esc** sulla tastiera del computer.

Se si fa clic sul logo Steinberg nell'angolo superiore-destro dell'interfaccia del plug-in, si apre un menu a tendina. Selezionare una delle opzioni disponibili per raggiungere diverse pagine del sito web di Steinberg contenenti informazioni su aggiornamenti software, suggerimenti per la risoluzione dei problemi, ecc.

Sezione di caricamento dei programmi



- Per caricare un programma, fare clic sulla sezione di caricamento dei programmi e selezionare il programma desiderato.
- Per caricare il programma precedente o successivo, utilizzare i pulsanti freccia sinistra o destra.
- Per salvare il programma corrente, fare clic sul pulsante **Save**.

Pulsanti di selezione delle pagine



Utilizzare i pulsanti relativi alle diverse pagine per selezionare una tra le pagine **Synth**, **Arp** ed **FX**.

Options

Fare clic sull'icona **Options**  per aprire il menu a tendina **Options**.

Show Tooltips

Attiva/disattiva i tooltip.

Show Value Tooltips

Se questa opzione è attivata, i parametri che non sono dotati di un campo valore indicano i relativi valori in un tooltip quando si utilizza il controllo.

Save MIDI Controller as Default

Salva le assegnazioni correnti del controller MIDI come default. Se si aggiunge una nuova istanza del plug-in, vengono utilizzate le nuove impostazioni di default.

Reset MIDI Controller to Factory Default

Ripristina le assegnazioni di fabbrica. Ciò significa che i controller 7 e 10 vengono assegnati ai parametri volume e pan e tutte le altre assegnazioni vengono rimosse.

Tastiera



Controlli a rotella

A sinistra della tastiera interna si trovano la rotellina del pitchbend e la modulation wheel.

Anteprima delle note mediante l'utilizzo della tastiera

- Per ascoltare l'anteprima di una nota, fare clic sul tasto corrispondente sulla tastiera. La posizione verticale di clic su un tasto definisce la velocity che viene utilizzata per attivare la nota. Fare clic sulla parte inferiore di un tasto per utilizzare il valore di velocity più elevato, mentre sulla parte superiore per utilizzare la velocity più bassa.
- Per suonare una nota e tutte le note successive alla stessa velocity per tutto il tempo in cui si tiene premuto il pulsante del mouse, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sul tasto desiderato sulla tastiera.

- Per suonare ciascuna nota 10 volte a valori di velocity crescenti compresi tra 1 e 127, tenere premuto **Ctrl/Cmd-Alt** e fare clic su un tasto.

Pagina Synth

Nella pagina **Synth** si trovano i parametri degli oscillatori, degli involucri dei filtri e dell'amplificatore, dei LFO (Low Frequency Oscillator) e della matrice di modulazione.

- Per visualizzare la pagina **Synth**, attivare il pulsante **Show Synth Page**.



Sezione Voice



Mono

Attiva la riproduzione monofonica.

Retrigger

Se questa opzione è attivata, una nota che era stata sottratta viene riattivata se al rilascio della nuova nota si sta ancora tenendo premuta la nota sottratta. Ciò consente ad esempio di riprodurre dei trilli tenendo premuto un tasto e premendo e rilasciando rapidamente e in maniera ripetuta un altro tasto.

Poly

Se l'opzione **Mono** è disattivata, è possibile utilizzare questo parametro per specificare il numero di note che possono essere riprodotte simultaneamente.

Glide

Consente di piegare l'altezza tra le note adiacenti. I migliori risultati sono ottenibili in modalità **Mono**.

- Attivare il parametro **Fingered** per piegare l'altezza solamente tra le note suonate in legato.
- Utilizzare il parametro **Glide Time** per specificare il tempo necessario per piegare l'altezza tra 2 note.

Voice Mode

Determina quali note vengono sottratte durante la riproduzione e se vengono attivate nuove note quando si supera il valore impostato per l'opzione **Poly**.

- Se viene selezionata l'opzione **Last**, le nuove note hanno la priorità di riproduzione sulle note che erano state riprodotte per prime.
Se si supera il numero massimo di note, le note che erano state suonate per prime vengono sottratte in ordine cronologico (First in/First Out) e vengono attivate le nuove note.
- Se è selezionata l'opzione **First**, le note più vecchie hanno priorità di riproduzione rispetto alle note più nuove.
Se si supera il numero massimo di note mentre le note più vecchie sono ancora tenute, non viene sottratta alcuna nota. Le nuove note vengono attivate solamente se è disponibile una voce libera.
- Se è selezionata l'opzione **Low**, le note basse hanno priorità di riproduzione rispetto alle note più alte.

Se si supera il numero massimo di note suonando una nota che è più bassa delle note tenute, viene sottratta la nota più alta, mentre viene attivata la nuova nota.

Se si supera il numero massimo di note suonando una nota che è più alta delle note tenute, non viene sottratta alcuna nota e non viene attivata alcuna nuova nota.

- Se è selezionata l'opzione **High**, le note alte hanno priorità di riproduzione rispetto alle note più basse.

Se si supera il numero massimo di note suonando una nota che è più alta delle note tenute, viene sottratta la nota più bassa, mentre viene attivata la nuova nota.

Se si supera il numero massimo di note suonando una nota che è più bassa delle note tenute, non viene sottratta alcuna nota e non viene attivata alcuna nuova nota.

Trigger Mode

Definisce il comportamento di attivazione per le nuove note.

- L'opzione **Normal** attiva una nuova nota quando la nota precedente viene sottratta.
- Se è selezionata la modalità **Resume**, l'involuppo viene riattivato ma riprende al livello della nota sottratta. L'altezza viene impostata sul valore della nuova nota.
- Se è selezionata la modalità **Legato**, l'involuppo continua a essere riprodotto. L'altezza viene impostata sul valore della nuova nota.

Sezione Main



Octave

Regola l'altezza in step di un'ottava.

Key Follow

Consente di regolare la modulazione dell'altezza in base al numero di nota MIDI.

- Valori positivi fanno aumentare l'altezza quanto più alta è la nota suonata.
- Valori negativi fanno ridurre l'altezza quanto più alta è la nota suonata.
- Al 100 %, l'altezza segue esattamente la nota riprodotta.

Random Pitch

Consente di sfasare in maniera casuale l'altezza di ciascuna nota che viene riprodotta. Valori elevati generano variazioni maggiori. Al 100 %, le variazioni casuali possono essere comprese tra -6 e +6 semitoni.

Pitchbend Down/Up

Definisce l'intervallo della modulazione dell'altezza che viene applicato quando si muove la rotellina del pitchbend.

Tune

Regola l'accordatura principale del plug-in.

Volume

Regola il volume principale del plug-in.

Sezione Oscillator

La sezione Oscillator offre sei sorgenti sonore: tre oscillatori principali, il sub-oscillatore, la ring modulation e il noise generator. Per creare degli interessanti spettri elettronici, è inoltre possibile miscelare tra loro queste sorgenti sonore.



Per i tre oscillatori principali sono disponibili le seguenti impostazioni:

On/Off

Attiva/disattiva l'oscillatore.

Wave

Consente di scegliere tra le forme d'onda sinusoidale, triangolare, a dente di sega e quadra.

Type

- L'opzione **Single** produce una forma d'onda singola.
Se viene selezionata la forma d'onda quadra, il parametro **Shape** controlla l'ampiezza della pulsazione, cioè il rapporto tra il valore alto e basso della forma d'onda quadra. Un valore del 50 % produce un'onda quadra pura. Con valori sopra o sotto il 50 %, l'oscillatore produce onde rettangolari.
- L'opzione **Sync** offre diversi oscillatori di tipo hard-sync, in cui ciascuno di essi è una combinazione di un oscillatore master e di un oscillatore slave. La forma d'onda dell'oscillatore slave (sinusoidale, triangolare, a dente di sega o quadra) viene reinizializzata a ciascun ciclo completo dell'onda dell'oscillatore master. Il parametro **Shape** regola l'altezza dell'oscillatore slave, producendo il tipico suono synth.
- L'opzione **Cross** offre una combinazione di due oscillatori, in cui un oscillatore master modula l'altezza di un oscillatore slave (ad onda sinusoidale, triangolare, a dente di sega, o quadra) alla frequenza dell'audio. Il parametro **Shape** regola il rapporto dell'altezza tra l'oscillatore slave e l'oscillatore master, generando un suono prossimo alla modulazione di frequenza.
- L'opzione **XOR** (exclusive OR - disgiunzione esclusiva) compara due forme d'onda quadre con un'operazione **XOR**. In base all'esito dell'operazione **XOR**, la forma d'onda di un terzo oscillatore (ad onda sinusoidale, triangolare, a dente di sega, o quadra) viene reinizializzata.

Il parametro **Shape** regola il rapporto dell'altezza degli oscillatori ad onde quadre, generando un suono prossimo alla ring modulation del terzo oscillatore.

- L'opzione **Multi** offre un multi-oscillatore in grado di suonare fino a otto oscillatori contemporaneamente. È possibile specificare il numero di oscillatori nel campo valori **No.**. Questo parametro può essere impostato in maniera continua. Valori compresi tra 2 valori interi indicano che un oscillatore aggiuntivo viene miscelato a un livello ridotto.

Se viene selezionata la forma d'onda quadra, il parametro **Shape** controlla l'ampiezza della pulsazione, cioè il rapporto tra il valore alto e basso della forma d'onda quadra. Un valore del 50 % produce un'onda quadra pura. Con valori sopra o sotto il 50 %, l'oscillatore produce onde rettangolari.

Phase

Determina la fase iniziale dell'oscillatore quando si suona una nota.

- Se questo parametro è impostato su **Free Phase**, l'oscillatore opera in maniera libera e continua.
- Se questo parametro è impostato su **Random Phase**, l'oscillatore si avvia con una fase casuale.
- Se questo parametro è impostato su **Fixed Phase**, è possibile specificare una fase di inizio fissa (0-360°) per l'oscillatore.

No.

Se il tipo di oscillatore è impostato su **Multi**, questo parametro determina il numero di oscillatori che vengono riprodotti simultaneamente.

Possono essere impostate anche frazioni di numeri. Ad esempio, se si inserisce un valore pari a 2,5, si sentiranno due oscillatori al livello massimo e un terzo oscillatore a livello dimezzato.

Detune

Se il tipo di oscillatore è impostato su **Multi**, questo parametro specifica di quanti centesimi vengono desintonizzati gli oscillatori aggiuntivi.

Ad esempio, quando si utilizzano 5 oscillatori e si imposta il parametro **Detune** su 4, si ottiene un oscillatore all'altezza originale e quattro oscillatori desintonizzati a -8, -4, +4 e +8.

Octave

Regola l'altezza in step di un'ottava.

Coarse

Regola l'altezza in step di un semitono.

Fine

Esegue una regolazione di precisione dell'altezza in step di un centesimo.

Sub Oscillator

On/Off

Attiva/disattiva il sub-oscillatore.

Wave

Consente di scegliere tra tre diversi tipi di forme d'onda per il sub-oscillatore: sinusoidale, triangolare, a dente di sega o quadra. L'altezza del sub-oscillatore è sempre di un'ottava sotto rispetto all'altezza complessiva. Se si modula l'altezza complessiva, il sub-oscillatore si adatta di conseguenza.

Fix

Se questa opzione è attivata, il sub-oscillatore si avvia con una fase pari a 0 ogni volta che viene suonata una nota.

Se questa opzione è disattivata, l'oscillatore opera liberamente.

Noise Generator

On/Off

Attiva/disattiva il noise generator.

Il parametro **Noise** viene utilizzato per i suoni privi di altezza. Oltre ai rumori rosa e bianco standard, sono disponibili anche le versioni trattate con filtro passa-banda (BPF) di questi tipi di rumori.

Ring Modulator

On/Off

Attiva/disattiva il ring modulator.

Ring Modulation Source 1/2

La ring modulation viene prodotta moltiplicando il segnale di due oscillatori. In questi menu a tendina è possibile selezionare le sorgenti per la ring modulation.

NOTA

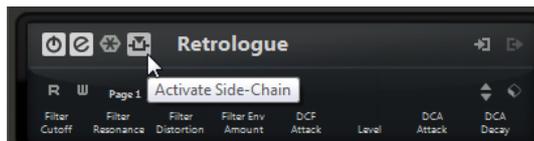
Affinché la ring modulation abbia effetto, gli oscillatori corrispondenti devono essere attivi.

Oscillator Mix

Nella sezione **Oscillator Mix** è possibile regolare i livelli dei diversi oscillatori, del noise generator e della ring modulation.

Utilizzo dei segnali audio provenienti dalla propria DAW Steinberg

Se nella DAW Steinberg utilizzata è attivata la funzione **Side-Chain**, è possibile inviare a Retrologue i segnali provenienti dalle proprie tracce.

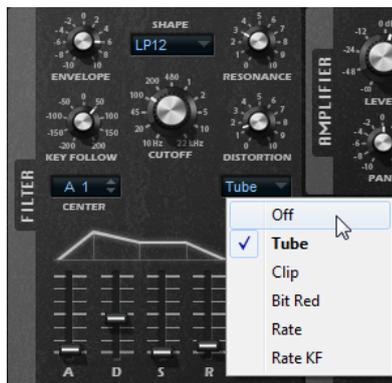


Se i segnali vengono inviati a Retrologue tramite side-chain, il controllo **Input** diventa disponibile nella sezione **Oscillator Mix**; questo controllo consente di regolare il livello dei segnali in entrata provenienti dalle tracce all'interno della DAW.



Sezione Filter

La sezione **Filter** consente di regolare il colore tonale del suono.



Filter Shape

- LP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-basso con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- BP 12 e BP 24 sono filtri passa-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze al di sotto e al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- HP6+LP18 e HP6+LP12 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 6 dB/oct e di un filtro passa-basso con 18 e 12 dB/oct, rispettivamente (filtro passa-banda asimmetrico). Le frequenze al di sotto e al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate. L'attenuazione è più pronunciata per le frequenze al di sopra del valore di cutoff.
- HP12+LP6 e HP18+LP6 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 12 e 18 dB/oct e di un filtro passa-basso con 6 dB/oct (filtro passa-banda asimmetrico). Le frequenze al di sotto e al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate. L'attenuazione è più pronunciata per le frequenze al di sotto del valore di cutoff.
- HP 24, 18, 12 e 6 sono filtri passa-alto con 24, 18, 12 e 6 dB/oct. Le frequenze al di sotto del valore di cutoff vengono attenuate.
- BR 12 e BR 24 sono filtri elimina-banda con 12 e 24 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- BR12+LP6 e BR12+LP12 sono combinazioni di un filtro elimina-banda con 12 dB/oct e di un filtro passa-basso con 6 e 12 dB/oct, rispettivamente. Le frequenze intorno e al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- BP12+BR12 è un filtro passa-banda con 12 dB/oct più un filtro elimina-banda con 12 dB/oct. Le frequenze al di sotto, al di sopra e intorno rispetto al valore di cutoff vengono attenuate.
- HP6+BR12 e HP12+BR12 sono combinazioni di un filtro passa-alto con 6 e 12 dB/oct e di un filtro elimina-banda con 12 dB/oct. Le frequenze al di sotto e intorno rispetto al valore di cutoff vengono attenuate.
- AP è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno al valore di cutoff vengono attenuate.
- AP+LP6 è un filtro passa-tutto con 18 dB/oct più un filtro passa-basso con 6 dB/oct. Le frequenze intorno e al di sopra del valore di cutoff vengono attenuate.
- HP6+AP è un filtro passa-alto con 6 dB/oct più un filtro passa-tutto con 18 dB/oct. Le frequenze intorno e al di sotto rispetto al valore di cutoff vengono attenuate.

Cutoff

Controlla la frequenza di cutoff del filtro.

Resonance

Enfatizza le frequenze intorno alla frequenza di cutoff. A impostazioni elevate, il filtro va in auto-oscillazione generando così un tono squillante.

Distortion

Aggiunge distorsione al segnale. Sono disponibili i seguenti tipi di distorsione:

- **Tube** aggiunge una distorsione calda, tipica delle apparecchiature a valvole.
- **Clip** aggiunge una distorsione brillante, tipica delle apparecchiature a transistor.
- **Bit Red** (Bit Reduction) aggiunge una distorsione digitale per mezzo del rumore di quantizzazione.
- **Rate** aggiunge una distorsione digitale per mezzo dell'aliasing.
- **Rate KF** aggiunge una distorsione digitale per mezzo dell'aliasing, con inclusa la funzione **Key Follow**. Questo parametro segue cioè che avviene sulla tastiera, nel senso che più alta è la nota suonata, maggiore sarà la frequenza di campionamento.
- Se questo parametro è impostato su **Off** non viene applicata alcuna distorsione del filtro.

Envelope

Regola la modulazione del cutoff dell'inviluppo del filtro. Valori negativi invertono la direzione della modulazione.

Key Follow

Regola la modulazione del cutoff utilizzando i numeri nota.

- Se questo parametro è impostato su valori positivi, il cutoff viene aumentato con note al di sopra della tonalità centrale.
- Se questo parametro è impostato su valori negativi, il cutoff viene ridotto con note al di sopra della tonalità centrale.
- Se questo parametro è impostato al 100 %, il cutoff segue esattamente l'altezza riprodotta.

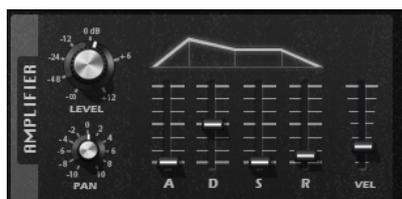
Il parametro **Center** determina la nota MIDI che viene utilizzata come posizione centrale per la funzione **Key Follow**.

Controlli degli inviluppi e della velocity

I fader **A**, **D**, **S** ed **R** al di sotto del display degli inviluppi consentono di specificare i tempi di attacco, decadimento, sustain e rilascio dell'inviluppo del filtro.

Il fader **Velocity** determina quanto l'intensità dell'inviluppo dipende dalla velocity. Se il fader è impostato a 0, l'inviluppo viene applicato completamente. Valori più elevati riducono l'intensità per le velocity più basse.

La sezione Amplifier



Level

Regola il livello del suono.

Normalmente, un valore di headroom interna pari a 12 dB consente di riprodurre parti polifoniche senza alcun bisogno di regolare i livelli. Tuttavia, se si utilizzano livelli di distorsione del filtro più elevati, potrebbe risultare necessario ridurre il livello.

Pan

Imposta la posizione del suono nel panorama stereo.

Controlli degli inviluppi e della velocity

I fader **A**, **D**, **S** ed **R** al di sotto del display degli inviluppi consentono di specificare i tempi di attacco, decadimento, sustain e rilascio dell'inviluppo dell'amplificatore.

Il fader **Velocity** determina quanto il livello di uscita dipende dalla velocity. Se il fader è impostato a 0, il suono viene sempre riprodotto alla massima ampiezza. Valori più elevati riducono il livello per le velocity più basse.

Sezione Modulators

Schede LFO

Le schede **LFO1** e **LFO2** contengono 2 LFO monofonici, mentre nelle schede **LFO3** e **LFO4** si trovano 2 LFO polifonici.

In questo contesto, monofonico significa che i LFO vengono calcolati una volta e alimentano più voci contemporaneamente; i LFO polifonici vengono invece calcolati per la singola voce.



Parametri Wave e Shape

Il controllo **Wave** determina il tipo base della forma d'onda. Le caratteristiche della forma d'onda selezionata vengono modificate tramite il controllo **Shape**.

- L'opzione **Sine** produce una modulazione omogenea. Il controllo **Shape** aggiunge degli ulteriori armonici alla forma d'onda.
- L'opzione **Triangle** è simile all'opzione **Sine**. Il controllo **Shape** cambia in maniera continua la forma d'onda da triangolare a trapezoidale.
- L'opzione **Saw** produce un ciclo a rampa. Il controllo **Shape** cambia in maniera continua la forma d'onda da rampa in giù a triangolare a rampa in su.
- L'opzione **Pulse** produce una modulazione a step, in cui la modulazione varia in maniera brusca tra due valori. Il controllo **Shape** cambia in maniera continua il rapporto tra lo stato alto e basso della forma d'onda. Se il parametro **Shape** è impostato al 50 %, viene prodotta un'onda quadra.
- L'opzione **S&H 1** produce una modulazione a step casuale, in cui ciascuno step è differente. Il controllo **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e modifica il parametro **S & H** in un segnale casuale omogeneo quando viene regolato completamente a destra.
- L'opzione **S & H 2** è simile a **S & H 1**. Gli step si alternano tra i valori random alto e basso. Il controllo **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e modifica il parametro **S & H** in un segnale casuale omogeneo quando viene regolato completamente a destra.

Phase

Specifica la fase iniziale del LFO quando viene attivata una nota.

Per riavviare il LFO con una fase iniziale casuale ogni volta che si attiva una nota, attivare il pulsante **RND**.

Freq

Controlla la frequenza della modulazione, cioè la velocità del LFO.

Fade In

Imposta il tempo del fade in per il LFO.

Retrigger

Definisce se il LFO viene riavviato con la fase di inizio specificata quando si attiva una nota. Questo parametro è disponibile per le modalità di sincronizzazione **Off** e **Tempo**.

Per i LFO monofonici, i parametri operano come segue:

- **Off** – Il LFO non viene riavviato.
- **First Note** – Il LFO viene riavviato quando si attiva una nota e nessun'altra nota viene tenuta.
- **Each Note** – Il LFO viene riavviato ogni volta che si attiva una nota.

Per i LFO polifonici, i parametri operano come segue:

- **Off** – Il LFO non viene riavviato.
- **On** – Il LFO viene riavviato ogni volta che si attiva una nota. In tal modo, i LFO polifonici possono modulare ciascuna voce in maniera separata.

Sync Mode

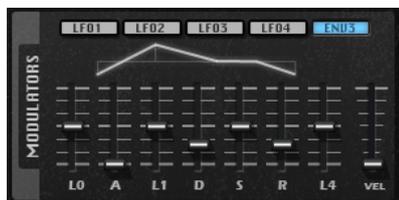
Specifica il modo in cui è impostata la velocità del LFO.

- **Off** – La velocità del LFO viene impostata in Hz.
- **Tempo** – La velocità del LFO viene impostata in valori nota. Il rapporto risultante dipende dal tempo specificato nel sequencer host.
- **Beat** – La velocità del LFO viene impostata in valori nota. Il rapporto risultante dipende dal tempo specificato nel sequencer host. Inoltre, la fase di inizio attuale viene calcolata in base alla posizione corrente del brano.

Selezionare questa opzione per sincronizzare il riavvio del LFO al trasporto dell'applicazione host e allinearli ai beat del progetto.

Scheda Env3

La scheda **Env3** offre un terzo inviluppo aggiuntivo che può essere assegnato liberamente nella matrice di modulazione. Questo inviluppo è di tipo bipolare, di conseguenza risulta particolarmente adatto a modulare destinazioni come ad esempio il panorama o l'altezza.



I fader che si trovano sotto il display dell'inviluppo consentono di impostare i seguenti parametri:

- **L0** definisce il livello iniziale.
- **A** definisce il tempo di attacco.
- **L1** definisce il livello dell'attacco.

- **D** definisce il tempo di decadimento.
- **S** definisce il livello del sustain.
- **R** definisce il tempo di rilascio.
- **L4** definisce il livello finale.
- **Vel** determina quanto l'intensità dell'involuppo dipende dalla velocity.
Se questo fader è impostato a 0, l'involuppo viene applicato completamente. Valori più elevati riducono l'intensità per le velocity più basse.

Matrice di modulazione

Il principio di controllare un parametro tramite un altro parametro è chiamato modulazione. Retrologue offre un'ampia varietà di modulazioni ad assegnazione fissa, tra cui gli involuppi dell'ampiezza e del filtro o le funzioni pitch e key follow. Nella matrice di modulazione è inoltre possibile assegnare delle modulazioni aggiuntive.

Assegnare le modulazioni significa interconnettere delle sorgenti di modulazione, come LFO ed involuppi, con delle destinazioni di modulazione quali altezza, cutoff, ampiezza, ecc.



La matrice di modulazione offre fino a 16 modulazioni liberamente assegnabili, ciascuna con una sorgente, un parametro di offset, un modificatore e una destinazione con profondità regolabile. Tutte le sorgenti e le destinazioni di modulazione possono essere assegnate più volte.

Fare clic sui pulsanti con etichetta da **1** a **4** per scorrere tra gli slot di modulazione disponibili.

Creazione delle modulazioni

È possibile creare delle modulazioni selezionando una sorgente, un modificatore e una destinazione dai menu a tendina presenti nella matrice di modulazione.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic sul campo **Source** e selezionare la sorgente di modulazione desiderata.
 2. Facoltativo: Specificare un valore di offset per l'uscita della sorgente di modulazione utilizzando il cursore **Offset**.
 3. Facoltativo: Fare clic sul campo **Modifier** e selezionare il parametro che si intende utilizzare per modificare la modulazione.
Questo modificatore viene utilizzato per modellare l'uscita della sorgente di modulazione.
 4. Definire l'intensità della modulazione utilizzando il parametro **Depth**.
 5. Fare clic sul campo **Destination** e selezionare il parametro che si intende modulare.
-

Combinare la sorgente di modulazione e di destinazione mediante trascinamento

Le sorgenti di modulazione più importanti possono essere assegnate alle destinazioni di modulazione più comuni mediante trascinamento.

Nel caso in cui un parametro può essere utilizzato come sorgente di modulazione, ciò viene indicato da un'icona di trascinamento .



È possibile trascinare l'involuppo del filtro, l'involuppo dell'amplificatore, i LFO, l'involuppo assegnabile Env3 e i controlli a rotella della tastiera.

- Per creare un'assegnazione della modulazione, trascinare l'icona di trascinamento sopra il parametro che si intende modulare.

Nel caso in cui un determinato parametro può essere utilizzato come destinazione di modulazione, ciò viene indicato da un rivestimento di colore verde visualizzato quando si trascina la sorgente di modulazione su quel parametro.



Se si rilascia la sorgente di modulazione, la modulazione viene creata e la matrice di modulazione si aggiorna di conseguenza.

NOTA

Se vengono utilizzate 16 righe di modulazione nella matrice, non possono essere definite ulteriori assegnazioni. In questo caso, non è possibile assegnare delle modulazioni mediante trascinamento.

Parametri della matrice di modulazione

Sorgenti di modulazione (Source)

LFO 1/2

I LFO 1 e 2 producono dei segnali di modulazione ciclici.

Questi LFO sono monofonici, di conseguenza, per tutte le note viene utilizzato un singolo segnale.

LFO 3/4

I LFO 3 e 4 producono dei segnali di modulazione ciclici.

Questi LFO sono polifonici, di conseguenza, con ciascuna nuova nota viene creato un nuovo segnale LFO.

Amp Envelope

L'involuppo dell'amplificatore. Questa sorgente di modulazione è unipolare. La forma dell'involuppo determina il segnale di modulazione.

Filter Envelope

L'involuppo del filtro. Questa sorgente di modulazione è unipolare. La forma dell'involuppo determina il segnale di modulazione.

Env 3

Un involuppo liberamente assegnabile. Questa sorgente di modulazione è bipolare ed è particolarmente adatta ad esempio per la modulazione del panorama o dell'altezza.

Key Follow

Questo parametro produce una modulazione in relazione al numero di nota MIDI. Per la nota MIDI più bassa (C-2), il valore è -1, mentre per la nota MIDI più alta (G8), il valore è +1.

Velocity

La velocity note-on può essere utilizzata come segnale di modulazione. Questa sorgente di modulazione è unipolare.

Pitchbend

La posizione della rotella del pitchbend può essere utilizzata come segnale di modulazione. Questa sorgente di modulazione è bipolare.

Modulation Wheel

La posizione della modulation wheel (rotellina di modulazione) può essere utilizzata come segnale di modulazione. Questa sorgente di modulazione è unipolare.

Arpeggiator

I 3 controller disponibili in questo sotto menu corrispondono alle 3 corsie dei controller della pagina **Arp**. Il fatto che questi siano unipolari o bipolari dipende dalle impostazioni corrispondenti nella pagina **Arp**.

NOTA

Le corsie dei controller inviano i controller MIDI 110, 111 e 112. Se l'arpeggiatore è attivo e in funzione, questi controller MIDI non sono disponibili nella matrice di modulazione.

Aftertouch

L'Aftertouch può essere utilizzato come segnale di modulazione. Questa sorgente di modulazione è unipolare. Alcune tastiere MIDI non sono in grado di inviare messaggi aftertouch. Tuttavia, la maggior parte dei sequencer software possono inviare questi tipi di messaggi.

Note Expression

Questo sotto menu elenca gli otto parametri Note Expression che possono essere utilizzati come segnali di modulazione.

Noise

Produce un segnale di modulazione casuale. Questa sorgente di modulazione è bipolare.

Bus 1-16

Le modulazioni che vengono inviate a uno dei 16 bus possono essere riutilizzate come sorgenti. In tal modo, è possibile combinare diverse modulazioni così da produrre segnali più complessi.

Offset

Consente di specificare un offset aggiuntivo all'uscita della sorgente di modulazione.

Modifier

Tutte le sorgenti di modulazione possono essere utilizzate anche come modificatori. Un modificatore viene utilizzato per modellare l'uscita della sorgente di modulazione. Un esempio tipico è costituito da un LFO come sorgente e dalla mod wheel come modificatore. Ciò consente di controllare l'intensità della modulazione del LFO tramite la mod wheel.

Modulation Depth

Regola l'intensità della modulazione.

Destinazioni di modulazione (Destination)

Pitch

Modula l'altezza. È possibile ad esempio assegnare uno dei LFO per creare un effetto vibrato. Se è selezionata l'opzione **Pitch**, la profondità di modulazione viene impostata in semitoni (da -60 a +60).

Cutoff

Modula il cutoff del filtro.

Ad esempio, per creare dei pattern ritmici nel timbro spettrale, assegnare lo **Step Modulator**.

Resonance

Modula la risonanza del filtro. La risonanza modifica il carattere del filtro.

Ad esempio, per accentuare il filtro quanto maggiore è la forza con cui si preme un tasto, assegnare il parametro **Velocity a Resonance**.

Distortion

Modula la distorsione del filtro.

Level

Questa modulazione si aggiunge all'impostazione del livello e può essere ad esempio utilizzata per creare delle compensazioni del livello utilizzando la mod wheel.

Volume 1

Modula il guadagno. La modulazione del volume si moltiplica con il livello.

Volume 2

Come l'opzione **Volume 1**. Il parametro **Volume 1** viene moltiplicato con il parametro **Volume 2**. In tal modo, è possibile costruire modulazioni più complesse.

Pan

Modula la posizione del suono nel panorama stereo.

Osc 1/2/3 Pitch

Modula l'altezza dell'oscillatore corrispondente.

Ad esempio, per desintonizzare un oscillatore ciclicamente, assegnare uno dei LFO.

Osc 1/2/3 Level

Modula il livello dell'oscillatore corrispondente.

Ad esempio, per sfumare in ingresso o in uscita un oscillatore mentre si suona, assegnare la mod wheel.

Osc 1/2/3 Shape

Modula la forma e il carattere dell'oscillatore corrispondente.

Ad esempio, per modificare il carattere di un oscillatore nel tempo, assegnare uno degli involuppi.

Osc 1/2/3 Multi Detune

Modula il parametro **Detune** delle singole voci dell'oscillatore prodotte dalla modalità multi-oscillatore.

Osc 1/2/3 Multi Voices

Modula il numero di voci dell'oscillatore prodotte dalla modalità multi-oscillatore.

Sub Osc Level

Modula il livello del sub oscillatore. Ad esempio, per sfumare in ingresso l'oscillatore mentre si suona, assegnare la mod wheel.

Ring Mod Level

Modula il livello dell'effetto ring modulation. Ad esempio, per sfumare in ingresso la ring modulation mentre si suona, assegnare la mod wheel.

Noise Level

Modula il livello del noise generator. Ad esempio, per sfumare in ingresso il noise generator mentre si suona, assegnare la mod wheel.

LFO 3/4 Frequency

Modula la velocità del LFO corrispondente.

Ad esempio, per controllare la velocità di un effetto vibrato mentre si suona, assegnare il parametro **Afartouch**.

LFO 3/4 Shape

Modula la forma d'onda del LFO corrispondente.

Ad esempio, per variare la forma d'onda con la posizione di riproduzione sulla tastiera, assegnare il parametro **Key Follow**.

Amp Attack

Modula il tempo di attacco dell'involuppo dell'ampiezza. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Amp Decay

Modula il tempo di decadimento dell'involuppo dell'ampiezza. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Amp Sustain

Modula il livello del sustain dell'involuppo dell'ampiezza. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il livello viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Amp Release

Modula il tempo di rilascio dell'involuppo dell'ampiezza. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Filter Attack

Modula il tempo di attacco dell'involuppo del filtro. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Filter Decay

Modula il tempo di decadimento dell'involuppo del filtro. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Filter Sustain

Modula il livello del sustain dell'involuppo del filtro. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il livello viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Filter Release

Modula il tempo di rilascio dell'involuppo del filtro. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Env 3 L0

Modula il parametro **L0** dell'involuppo 3 definibile dall'utente, cioè il livello del primo nodo dell'involuppo. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il livello viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Env 3 Attack

Modula il tempo di attacco dell'involuppo 3 definibile dall'utente. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Env 3 L1

Modula il parametro **L1** dell'involuppo 3 definibile dall'utente, cioè il livello del secondo nodo dell'involuppo. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il livello viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Env 3 Decay

Modula il tempo di decadimento dell'involuppo 3 definibile dall'utente. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Env 3 Sustain

Modula il livello del sustain dell'involuppo 3 definibile dall'utente. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il livello viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Env 3 Release

Modula il tempo di rilascio dell'involuppo 3 definibile dall'utente. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il tempo viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

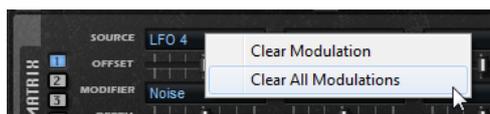
Env 3 L4

Modula il parametro **L4** dell'involuppo 3 definibile dall'utente, cioè il livello dell'ultimo nodo dell'involuppo. Questa destinazione di modulazione non può essere modulata in maniera continua. Il livello viene aggiornato solamente all'inizio del segmento.

Bus 1-16

È possibile inviare una qualsiasi modulazione a uno dei 16 bus, ad esempio per produrre segnali di modulazione più complessi. Selezionare il bus al quale si desidera inviare i segnali come destinazione. Per utilizzare la modulazione che è stata inviata a un bus, assegnare il bus corrispondente come sorgente di modulazione.

Menu contestuale della matrice di modulazione



Clear Modulation

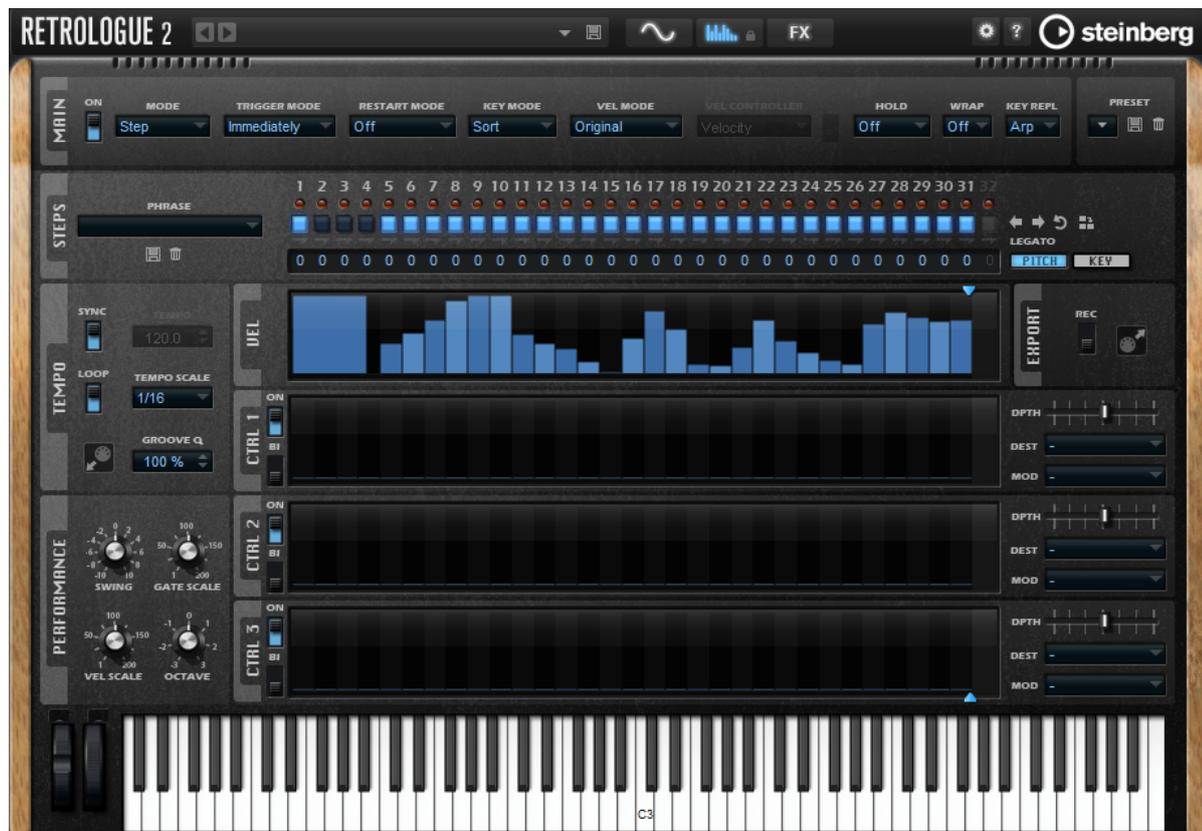
Rimuove i dati di modulazione dallo slot corrente.

Clear All Modulations

Rimuove tutte le modulazioni da tutti gli slot nella matrice di modulazione.

La pagina Arp

Nella pagina **Arp** si trovano i riproduttori di arpeggio e di frasi di Retrologue.



- Per visualizzare la pagina **Arp**, attivare il pulsante **Show Arp Page**.



Sezione Main



On/Off

Attiva/disattiva l'arpeggiatore.

Mode

Determina il modo in cui le note vengono riprodotte.

- Se è selezionata l'opzione **Step**, l'ultima nota che viene ricevuta attiva una sequenza monofonica.
- Se è selezionata l'opzione **Chord**, le note vengono attivate come accordi.
- Se è selezionata l'opzione **Up**, le note vengono arpeggiate in ordine ascendente.
- Se è selezionata l'opzione **Down**, le note vengono arpeggiate in ordine discendente.
- Se è selezionata l'opzione **Up/Down 1**, le note vengono arpeggiate prima in ordine ascendente, quindi in ordine discendente.

- Se è selezionata l'opzione **Up/Down 2**, le note vengono arpeggiate prima in ordine ascendente, quindi in ordine discendente. Questa modalità dipende dalla **Key Mode** impostata.
Se il parametro **Key Mode** è impostato su **Sort**, vengono ripetute la nota più alta e la nota più bassa.
Se il parametro **Key Mode** è impostato su **As Played**, vengono ripetute la prima e l'ultima nota.
- Se è selezionata l'opzione **Down/Up 1** le note vengono arpeggiate prima in ordine discendente, quindi in ordine ascendente.
- Se è selezionata l'opzione **Down/Up 2** le note vengono arpeggiate prima in ordine discendente, quindi in ordine ascendente. Questa modalità dipende dalla **Key Mode** impostata.
Se il parametro **Key Mode** è impostato su **Sort**, vengono ripetute la nota più alta e la nota più bassa.
Se il parametro **Key Mode** è impostato su **As Played**, vengono ripetute la prima e l'ultima nota.
- Se è selezionata l'opzione **Random**, le note vengono arpeggiate in ordine casuale.

Trigger Mode

Determina in quale momento l'arpeggiatore cerca le nuove note che vengono suonate sulla tastiera.

- Se è selezionata l'opzione **Immediately**, l'arpeggiatore cerca sempre le nuove note. La frase cambia immediatamente in risposta ai tasti che vengono premuti.
- Se è selezionata l'opzione **Next Beat**, l'arpeggiatore cerca le nuove note in corrispondenza di ciascun nuovo beat. La frase cambia immediatamente in risposta ai tasti che vengono premuti in corrispondenza di ciascun nuovo beat.
- Se è selezionata l'opzione **Next Measure**, l'arpeggiatore cerca le nuove note all'inizio delle nuove misure. La frase cambia immediatamente in risposta ai tasti che vengono premuti in corrispondenza di ciascuna nuova misura.

Restart Mode

- Se questo parametro è impostato su **Off**, la frase viene riprodotta in maniera continua e non si riavvia in corrispondenza di cambi di accordo o di nota.
- **New Chord** riavvia la frase in corrispondenza dei nuovi accordi.

NOTA

La frase non si riavvia in corrispondenza di note suonate in legato.

- **New Note** riavvia la frase in corrispondenza di ciascuna nuova nota suonata.
- **Sync to Host** allinea la frase con i beat e le misure dell'applicazione host ogni volta che si avviano i controlli di trasporto.

Key Mode

Definisce se l'ordine in cui vengono riprodotte le note sulla tastiera influenza la riproduzione della frase.

- Se è selezionata l'opzione **Sort**, le note vengono riprodotte nell'ordine del pattern selezionato. L'ordine cronologico non ha alcuna influenza.
- Se è selezionata l'opzione **As Played**, le note vengono riprodotte nell'ordine in cui le si suona sulla tastiera.

- Se è selezionata l'opzione **Direct**, la frase crea degli eventi controller al posto delle note. In tal modo è possibile sentire le note suonate più qualsiasi evento controller della frase come pitch bend, volume, pan, ecc.

NOTA

Il parametro **Direct** ha effetto solamente se nell'arpeggiatore è stata configurata una corsia dei controller e se a questa è stata assegnata una destinazione di modulazione.

Vel Mode

- Se è selezionata l'opzione **Original**, le note della frase vengono riprodotte con la velocity salvata nella frase.
- Se è selezionata l'opzione **Vel Controller**, è possibile scegliere un controller per la velocity da utilizzare per generare o modulare i valori di velocity delle note.
- Se è selezionata l'opzione **Original + Vel Controller**, la velocity della frase è determinata dalla combinazione della velocity salvata nella frase e della velocity derivata dal controller della velocity.

Vel Controller

Se il menu a tendina **Vel Mode** è impostato su **Vel Controller** o **Original + Vel Ctrl.**, diventa disponibile il menu a tendina **Vel Controller**. Questo menu consente di generare o modulare le velocity delle note utilizzando i valori del controller in entrata.

- Se è selezionata l'opzione **Velocity**, le note attivate ottengono la velocity della nota suonata.
- Selezionare **Controller** per aprire un sotto menu da cui poter scegliere un controller MIDI.
Il valore di questo controller MIDI viene utilizzato come velocity per le note attivate.
- Se è selezionata l'opzione **Aftertouch**, le note attivate ottengono i valori di velocity dal controller aftertouch.
- Se è selezionata l'opzione **Poly Pressure**, le note attivate ottengono i valori di velocity dal controller poly pressure. Questa funzionalità consente di controllare la velocity per ciascuna nota.

Fetch

Se il menu a tendina **Vel Controller** è impostato su **Aftertouch**, **Poly Pressure** o su un controller MIDI, è possibile utilizzare l'opzione **Fetch** per modificare il modo in cui vengono generate le note.

- Se l'opzione **Fetch** è attivata, la prima nota suonata definisce il valore di velocity iniziale. Appena il valore del controller supera questo valore di velocity, le nuove note ottengono le rispettive velocity dal controller.
- Se l'opzione **Fetch** è disattivata, le note generate ottengono le rispettive velocity dal valore del controller attuale.

NOTA

L'opzione **Fetch** non è disponibile se il menu a tendina **Vel Controller** è impostato su **Velocity**.

Hold

Consente di evitare che la frase venga arrestata o modificata al rilascio dei tasti.

- Se è selezionata l'opzione **Off**, la frase cambia appena si rilascia un tasto. La frase si interrompe immediatamente al rilascio di tutti i tasti.
- Se è selezionata l'opzione **On**, la frase viene riprodotta fino alla fine anche se si rilasciano i tasti. Se l'opzione **Loop** è attivata, la frase si ripete in maniera continua.
- Se è selezionata l'opzione **Gated**, viene avviata la riproduzione della frase quando si suona il primo tasto. La frase viene riprodotta in maniera silenziosa in background anche se i tasti vengono rilasciati e la riproduzione riprende alla posizione corrente quando si preme nuovamente un tasto qualsiasi. In tal modo è possibile controllare il riavvio della riproduzione della frase.

Wrap

Per tutte le modalità tranne **Step** e **Chord** è possibile utilizzare questo parametro per riavviare l'arpeggio dopo un numero specificato di step.

NOTA

Gli step disattivati non vengono tenuti in considerazione.

In modalità **Step** e **Chord**, questo parametro agisce solamente sull'impostazione del parametro **Octaves**.

Se il parametro **Octaves** è attivo, l'arpeggio attraversa le ottave e si riavvia a partire dall'ottava originale dopo il numero di step specificato.

Key Replace

Tramite questo parametro è possibile disattivare la funzione **Key Select** o specificare il modo in cui vengono sostituite le tonalità mancanti.

Ad esempio, se il parametro **Key Select** è impostato su 1 - 2 - 3 - 4 e si suona un accordo a 3 note, la tonalità 4 è considerata mancante.

- L'opzione **Off** disattiva le funzioni **Key Replace** e **Key Select**. L'arpeggio selezionato viene riprodotto normalmente.
- L'opzione **Arp** sostituisce le tonalità mancanti con le note che l'arpeggio suonerebbe normalmente.
- L'opzione **Rest** non sostituisce alcuna tonalità mancante. Al posto delle note mancanti, l'arpeggio suona una pausa.
- L'opzione **1st** sostituisce le tonalità mancanti con la prima nota nel buffer delle note.
- L'opzione **Last** sostituisce le tonalità mancanti con l'ultima nota nel buffer delle note.
- L'opzione **All** sostituisce le tonalità mancanti con tutte le note nel buffer delle note. Le note vengono riprodotte sotto forma di accordo.

Sezione Steps



Phrase

Per caricare una frase, selezionarla dal menu a tendina **Phrase**.

LED degli step

I LED degli step si illuminano quando viene riprodotto lo step corrispondente.

Pulsanti on/off degli step

Attivano/disattivano gli step.

Pulsanti Legato

I pulsanti Legato sotto i pulsanti step consentono di introdurre un legato tra 2 step.

- Per creare un legato, fare clic sul pulsante **Legato** sotto il primo step, in modo che venga visualizzata una piccola freccia.

Show Pitch Row

Visualizza i campi valore **Transpose** sotto gli step; questi campi consentono di inserire dei valori individuali di trasposizione per gli step.

Show Key Row

Visualizza i campi valore **Key Select** sotto gli step; questi campi consentono di specificare la tonalità da suonare nel buffer delle note per ciascuno step.

Regolare le frasi

- Per spostare il ritmo della frase, fare clic su **Shift Phrase Right**  o **Shift Phrase Left** . Se si sposta il ritmo della frase verso sinistra, il primo step viene spostato alla fine. Se si sposta il ritmo della frase verso destra, l'ultimo step viene spostato all'inizio.
- Per invertire la frase, fare clic su **Reverse Phrase** .
- Per duplicare delle brevi frasi, fare clic su **Duplicate Phrase** .

NOTA

Il numero massimo di step è 32. Di conseguenza, le frasi che contengono più di 16 step non possono essere duplicate interamente.

Key Select

L'arpeggiatore scansiona la tastiera e scrive i tasti che vengono premuti in un buffer delle note.

A seconda della **Key Mode** selezionata, questo buffer delle note viene ordinato in base all'altezza o all'ordine in cui si suonano i tasti.

La funzione **Key Select** consente di riprodurre una tonalità definita dal buffer delle note. È possibile impostare la funzione **Key Select** per ciascuno step separatamente, in modo da creare delle frasi particolarmente elaborate.

NOTA

La funzione **Key Select** non può essere utilizzata in modalità **Step** o **Chord**.

- Per accedere ai valori **Key Select** degli step, fare clic su **KEY** sulla destra.



- Per scorrere tra i valori **Key Select** disponibili per uno step, fare clic su un valore ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso, oppure utilizzare la rotellina del mouse.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

- L'opzione **P** (Phrase) riproduce la nota della frase utente, in base alla modalità selezionata, ad esempio **Up**, **Down**, **Up/Down 1**, ecc.

- Le impostazioni **1 - 8** riproducono le note corrispondenti dall'elenco delle note. La nota che viene suonata dipende dall'impostazione **Key Mode**. Ad esempio, se la **Key Mode** è impostata su **Sort**, l'impostazione **1** riproduce la tonalità più bassa.
- L'opzione **L** (Last) riproduce sempre l'ultima nota dal buffer delle note. In base alla **Key Mode** impostata, si tratta della nota più alta o dell'ultima nota del buffer delle note.
- L'opzione **A** (All) riproduce tutte le note del buffer delle note sotto forma di accordo.

Sezioni Vel e Ctrl

La sezione **Vel** consente di configurare gli step dell'arpeggio e specificarne le velocity. Nelle sezioni **Ctrl** è possibile modificare 3 sequenze di controller MIDI per la frase.

Le corsie dei controller creano i controller MIDI 110, 111 e 112, i quali vengono inviati alle destinazioni di modulazione. Quando si esporta una sequenza registrata, vengono esportati anche questi valori dei controller. Ciò significa che una volta che si aggiunge la sequenza MIDI esportata al sequencer è possibile disattivare l'arpeggiatore e riprodurre le note e i valori dei controller utilizzando il sequencer.

NOTA

Anche se si disattiva l'arpeggiatore in Retrologue, le relative corsie dei controller restano disponibili nella matrice di modulazione e possono essere utilizzate per modificare la modulazione utilizzando i messaggi dei controller MIDI in entrata.

Specificare la lunghezza dei pattern



- Per specificare il numero di step per il pattern, trascinare la maniglia **Number of Steps** che si trova nella sezione **Vel** verso destra o sinistra.



Attivare gli step

Una frase può contenere fino a 32 step. Vengono riprodotti solamente gli step attivati.

- Per attivare uno step, attivare il relativo pulsante **On/Off** nella sezione **Steps** o cliccarci sopra nella sezione **Vel**.

Modificare gli step

L'altezza di uno step ne rappresenta il valore. Gli step possono essere modificati come segue:

- Per attivare tutti gli step, selezionare **Enable All Steps** dal menu contestuale.
- Per regolare un valore, fare clic su uno step ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per regolare più step, fare clic e tracciare una curva.
- Per regolare la velocity di tutti gli step in senso relativo, fare **Shift**-clic ed eseguire un trascinamento.
- Per disegnare una rampa con gli step, tenere premuto **Alt** e tracciare una linea.

- Per disegnare delle rampe simmetriche all'inizio e alla fine della sequenza, tenere premuto **Shift-Alt** e tracciare una linea.
- Per trasporre uno step, fare clic sul campo sotto di esso e inserire il numero di semitoni per la trasposizione.

NOTA

Gli step possono essere trasposti solamente se il parametro **Show Pitch Row** è attivato.

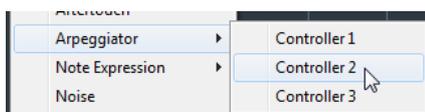
- Per riportare la velocity di uno step a 127, fare **Ctrl/Cmd**-clic sullo step desiderato.
- Per riportare la velocity di tutti gli step a 127, tenere premuto **Shift-Ctrl/Cmd** e fare clic su uno step.
- Per introdurre un legato tra due step, fare clic sul numero sotto il primo step, in modo che venga visualizzata una piccola freccia.
Se l'opzione **Legato** è attivata, il parametro **Gate Scale** non viene tenuto in considerazione.

Per gli step della velocity, l'ampiezza di uno step rappresenta la relativa lunghezza del gate.



- Per regolare la lunghezza del gate di uno step, trascinarne il bordo destro.
- Per regolare la lunghezza del gate di tutti gli step, tenere premuto **Shift** e trascinare il bordo destro di uno step.
È possibile regolare in questo modo la lunghezza solo fino a quando uno step raggiunge lo step successivo. Se si aumenta la lunghezza del gate per uno step in modo che questo si vada a sovrapporre allo step che segue, questo viene disattivato.
- Per riportare la lunghezza di uno step a 1, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul bordo destro evidenziato dello step desiderato.
- Per reinizializzare la lunghezza di tutti gli step, tenere premuto **Shift-Ctrl/Cmd** e fare clic su un bordo destro evidenziato.
- Per riempire gli spazi tra step consecutivi, selezionare **Fill Gap** o **Fill All Gaps** dal menu contestuale.

Le 3 corsie dei controller MIDI inviano i controller MIDI 110, 111 e 112. Selezionando una corsia dei controller dell'arpeggiatore come sorgente nella Matrice di Modulazione, è possibile modulare qualsiasi destinazione con la sequenza del controller MIDI.



- Per assegnare un controller, aprire il menu a tendina **MIDI Controller** e selezionare il controller desiderato, oppure utilizzare il controllo corrispondente sulla propria periferica hardware.

Parametri delle corsie dei controller

Bi

Questo pulsante porta il segnale della modulazione in modalità bipolare, per modulare destinazioni come pitch o pan, ad esempio.

Depth

Regola l'intensità dell'influenza della corsia dei controller sulla destinazione di modulazione specificata.

Dest

Specifica la destinazione che viene modulata dalla corsia dei controller.

Mod

Consente di specificare una seconda sorgente che viene utilizzata per regolare l'intensità della modulazione. Ad esempio, può essere selezionata la modulation wheel per controllare l'intensità.

Sezione Tempo

Sync

Sincronizza la frase al tempo dell'applicazione host utilizzata.

NOTA

È possibile inoltre impostare il parametro **Restart mode** su **Sync to Host**. La frase viene in tal modo allineata con i beat e le misure dell'applicazione host.

Loop

Se questa opzione è attivata, la frase viene riprodotta in loop.

Tempo Scale

Definisce la frequenza con cui le note vengono attivate, cioè la velocità alla quale la frase è riprodotta. In aggiunta al parametro **Tempo**, questa opzione offre un ulteriore controllo sulla velocità di riproduzione. È possibile specificare un valore in frazioni di beat. È possibile impostare anche valori nota col punto e terzinati.

Ad esempio, se il parametro **Tempo** è impostato su 1/16 e si configura questo valore su 1/8, la velocità viene dimezzata. Se lo si imposta su 1/32, la velocità viene raddoppiata. Altri valori fanno aumentare o ridurre la velocità di conseguenza.

Groove Q

Per adattare la temporizzazione di una frase a un file MIDI esterno, è possibile rilasciare questo file MIDI nel campo **Groove Quantize**.

Il parametro **Groove Quantize Depth** a destra del campo di rilascio determina la precisione con cui la frase segue la temporizzazione del file MIDI.

Sezione Performance



Swing

Sposta la temporizzazione delle note su beat dispari. In tal modo, la frase assume un carattere swing. Valori negativi causano uno spostamento indietro della temporizzazione, quindi le note vengono riprodotte in anticipo. Valori positivi spostano invece in avanti la temporizzazione; le note vengono quindi riprodotte in ritardo.

Gate Scale

Consente di accorciare o allungare le note della frase. Al 100 %, le note vengono riprodotte alla rispettiva durata originale.

Vel Scale

Consente di aumentare o ridurre le velocity note-on della frase. Al 100 %, le note vengono riprodotte al rispettivo valore di velocity originale.

Octaves

Estende la riproduzione della frase su ottave più alte o più basse. Valori positivi estendono la riproduzione su ottave più alte, mentre valori negativi su ottave più basse. Ad esempio, un valore di +1 riproduce prima la frase nell'intervallo di ottava al quale è stata suonata in origine, quindi ripete la frase un'ottava sopra.

Bloccare la pagina Arp

È possibile bloccare la pagina **Arp** in modo da riprodurre lo stesso arpeggio per diversi suoni.



- Per bloccare la pagina **Arp**, fare clic sull'icona lucchetto nel pulsante della pagina **Arp**. A questo punto è possibile alternare i preset per provare diversi suoni.

Pagina FX

Retrologue dispone di 6 effetti in insert in serie: un resonator, un phaser, degli effetti di modulazione, un delay, un riverbero e un equalizzatore.

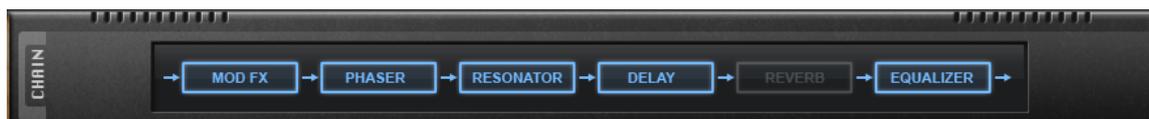
- Per visualizzare la pagina **FX**, attivare il pulsante **Show FX Page**.



Sezione Chain

Nella sezione **Chain** della pagina **FX** è possibile visualizzare e modificare l'assegnazione degli effetti.

La sezione **Chain** contiene un segmento per ciascuna sezione effetti che è disponibile nella pagina **FX**.



- Per modificare l'ordine della catena degli effetti, trascinare i segmenti nelle nuove posizioni desiderate.
- Per attivare/disattivare un effetto, fare clic sul segmento corrispondente nella catena.

Resonator

Il suono della voce umana o di uno strumento acustico può essere caratterizzato dalle rispettive regioni formanti distintive, cioè dalle risonanze nello spettro delle frequenze che sono specifiche e tipiche per un particolare tipo di suono.

Ad esempio, la vocale «ah» (contenuta nella parola father) pronunciata da un cantante, è caratterizzata da 3 formanti caratteristiche: $F1 = 570$ Hz, $F2 = 840$ Hz ed $F3 = 2410$ Hz. L'effetto Resonator consente di introdurre queste regioni formanti in un determinato suono per mezzo di 3 filtri collegati tra loro in parallelo. È possibile specificare le posizioni e i livelli delle regioni formanti regolando i parametri **Cutoff**, **Resonance** e **Gain** dei filtri.

L'effetto Resonator viene fornito con 14 forme di filtro predefinite che determinano il carattere sonoro di base. Inoltre, è possibile utilizzare 3 LFO per modulare separatamente ciascun filtro, aggiungendo così ulteriore dinamismo al suono.

Resonator Shape

Definisce il carattere sonoro di base dell'effetto. Ciascuna forma rappresenta una combinazione unica di diversi tipi di filtri per le bande di frequenza bassa, media e alta.

Opzione	Filtri Low/Mid/High
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*
Peak 2	LP6/BP12/HP6
Bat 1	HP12/BP12/LP12
Bat 2	HP6/BP12/LP6
Wings 1	LP6/BR12/HP6
Wings 2	HP12/BR12/LP12
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*

*(-1) indica che la fase è invertita

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza effetto (dry) e con applicato l'effetto (wet).

Scheda Filter



Cutoff

Regola la frequenza di cutoff del filtro, cioè la frequenza centrale della regione formante.

Resonance

Regola la risonanza del filtro. La risonanza determina di quanto viene enfatizzata la regione formante. A impostazioni elevate, il filtro va in auto-oscillazione generando così un tono squillante.

Gain

Regola il guadagno in ingresso del filtro. Il guadagno determina il livello della regione formante.

LFO Modulation Source

Consente di selezionare il LFO che modula il cutoff.

LFO Modulation Depth

Regola la modulazione del cutoff dal LFO.

Arp Modulation Source

Consente di selezionare una corsia dei controller dalla pagina **Arp** come sorgente di modulazione.

Questo parametro determina il controller MIDI utilizzato per modulare il cutoff.

Arp Modulation Depth

Specifica l'intensità della modulazione della corsia dei controller.

Questo parametro regola la modulazione del cutoff dal controller MIDI.

Scheda LFO



Parametri Wave e Shape

Il controllo **Wave** determina il tipo base della forma d'onda. Le caratteristiche della forma d'onda selezionata vengono modificate tramite il controllo **Shape**.

- L'opzione **Sine** produce una modulazione omogenea. Il controllo **Shape** aggiunge degli ulteriori armonici alla forma d'onda.
- L'opzione **Triangle** è simile all'opzione **Sine**. Il controllo **Shape** cambia in maniera continua la forma d'onda da triangolare a trapezoidale.
- L'opzione **Saw** produce un ciclo a rampa. Il controllo **Shape** cambia in maniera continua la forma d'onda da rampa in giù a triangolare a rampa in su.
- L'opzione **Pulse** produce una modulazione a step, in cui la modulazione varia in maniera brusca tra due valori. Il controllo **Shape** cambia in maniera continua il rapporto tra lo stato alto e basso della forma d'onda. Se il parametro **Shape** è impostato al 50 %, viene prodotta un'onda quadra.
- L'opzione **S&H 1** produce una modulazione a step casuale, in cui ciascuno step è differente. Il controllo **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e modifica il parametro **S & H** in un segnale casuale omogeneo quando viene regolato completamente a destra.

- L'opzione **S & H 2** è simile a **S & H 1**. Gli step si alternano tra i valori random alto e basso. Il controllo **Shape** inserisce delle rampe tra gli step e modifica il parametro **S & H** in un segnale casuale omogeneo quando viene regolato completamente a destra.

Spread

Per ciascun canale dell'effetto, è presente un segnale LFO separato. Questo parametro spalma la fase dei segnali LFO sui diversi canali.

Ad esempio, se l'effetto è utilizzato in stereo, valori positivi fanno spostare la fase del LFO in avanti nel canale sinistro e indietro nel canale destro.

Sync

Attivare questa opzione per impostare il parametro **Freq** in frazioni di beat.

Freq

Determina la frequenza della modulazione del cutoff.

Phaser ed effetti di modulazione

L'effetto phaser e gli effetti di modulazione condividono la medesima sezione della finestra. Per visualizzare le impostazioni per uno di questi effetti, fare clic sull'etichetta corrispondente in cima alla sezione.

Phaser



Rate

Specifica la frequenza della modulazione della fase.

Sync

Attivare questa opzione per impostare il parametro **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Regola l'intensità della modulazione della fase.

Shift

Sposta la modulazione della fase in alto verso le frequenze più alte dello spettro.

Phase

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

Feedback

Aggiunge delle risonanze all'effetto. Valori più elevati producono un effetto più pronunciato.

Low Cut

Attenua le basse frequenze.

High Cut

Attenua le alte frequenze.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza effetto (dry) e con applicato l'effetto (wet).

Effetti di modulazione

Nel menu a tendina **Type** è possibile specificare l'effetto di modulazione da utilizzare: **Chorus**, **Flanger** o **Ensemble**.

Per gli effetti **Flanger** e **Chorus** sono disponibili i seguenti parametri:



Rate

Specifica la frequenza della modulazione dell'altezza in Hertz.

Sync

Se l'opzione **Sync** è attivata, è possibile impostare il valore **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Phase

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

Feedback

Aggiunge delle risonanze all'effetto.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza effetto (dry) e con applicato l'effetto (wet).

Per l'effetto **Ensemble** sono disponibili i seguenti parametri:



Rate

Definisce la frequenza del LFO.

Sync

Se l'opzione **Sync** è attivata, è possibile impostare il valore **Rate** in frazioni di beat.

Depth

Definisce l'intensità della modulazione del tempo del delay da parte del LFO.

Shimmer

Definisce l'intensità di una modulazione del tempo del delay secondaria più rapida.

Shimmer Rate

Determina il rapporto tra la velocità della modulazione del delay primaria e secondaria. Ad esempio, con un valore di 10, la modulazione secondaria è 10 volte più rapida.

Delay



Mode

- La modalità **Stereo** è caratterizzata da due linee di delay indipendenti, una per il canale audio sinistro e una per quello destro, ciascuna con un proprio percorso di feedback.
- La modalità **Cross** offre due linee di delay con cross feedback, in cui il delay del canale sinistro viene re-inviato al delay del canale destro e vice versa.
- La modalità **Ping-Pong** mixa i canali di ingresso sinistro e destro e invia il segnale mixato a dei delay posizionati completamente a sinistra e a destra nel panorama. In tal modo, l'eco rimbalza come una pallina da ping-pong tra il lato destro e il lato sinistro nel panorama stereo.

Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza effetto (dry) e con applicato l'effetto (wet).

Time

Imposta il tempo complessivo dei delay sinistro e destro. Utilizzare il parametro **Delay L/R** per ridurre il tempo del delay sinistro o destro.

Sync

Attivare il parametro **Sync** per sincronizzare il tempo del delay al tempo del sequencer host. Se il parametro **Sync** è attivato, il tempo viene impostato come valore nota.

NOTA

Il tempo massimo impostabile per il delay è 5000 ms. Se la lunghezza della nota supera questo valore, essa viene automaticamente accorciata.

Delay L/R

Compensa il tempo del delay sinistro o destro rispetto al tempo complessivo del delay. Con un fattore di 1, il tempo del delay di destra o di sinistra ha la stessa lunghezza del tempo del delay complessivo. A 0,5, il delay è lungo la metà rispetto al tempo del delay complessivo.

- Per compensare il tempo del delay sinistro, ruotare il controllo verso sinistra.
- Per compensare il tempo del delay destro, ruotarlo verso destra.

High Freq

Attenua le alte frequenze dei delay.

Feedback

Definisce la quantità complessiva di feedback per il delay sinistro e destro. Il termine feedback indica che l'uscita del delay viene rimandata indietro al suo ingresso. A 0 % si sente un solo eco. Al 100 % gli echi si ripetono all'infinito.

Feedback L/R

Compensa la quantità di feedback del delay sinistro o destro rispetto al tempo complessivo del delay. Un fattore pari a 1 significa che la quantità di feedback corrisponde al feedback complessivo. Un fattore pari a 0,5 significa che la quantità di feedback è la metà rispetto al feedback complessivo.

- Per compensare il feedback sinistro, ruotare il controllo verso sinistra.
- Per compensare il feedback destro, ruotarlo verso destra.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente in modalità **Stereo**.

Reverb



Mix

Definisce il rapporto tra segnale senza effetto (dry) e con applicato l'effetto (wet).

High Time

Controlla il tempo per le alte frequenze della coda del riverbero. Con valori positivi, le alte frequenze hanno un tempo di decadimento più lungo. Con valori negativi, il tempo di decadimento è più breve.

Le frequenze che vengono influenzate dipendono dal parametro **High Freq.**

High Freq

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

Low Time

Controlla il tempo per le basse frequenze della coda del riverbero. Con valori positivi, le basse frequenze hanno un tempo di decadimento più lungo. Con valori negativi, il tempo di decadimento è più breve.

Le frequenze che vengono influenzate dipendono dal parametro **Low Freq.**

Low Freq

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

Predelay

Determina quanto tempo passa prima che venga applicato il riverbero. Questo parametro consente di simulare stanze di dimensioni maggiori aumentando il tempo impiegato dalle prime riflessioni per raggiungere l'ascoltatore.

Room Size

Controlla le dimensioni della stanza simulata. Al 100 % le dimensioni sono pari a quelle di una cattedrale o di un'ampia sala da concerto. Al 50 % le dimensioni corrispondono a quelle di una stanza o di uno studio di medie dimensioni. Valori inferiori al 50 % simulano le dimensioni di una stanza di piccole dimensioni o di una cabina di regia.

High Cut

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

Chorusing On/Off

Attiva/disattiva l'effetto chorusing.

Chorusing Rate

Specifica la frequenza della modulazione dell'altezza.

Chorusing Depth

Regola l'intensità della modulazione dell'altezza.

Sezione Equalizer

La sezione **Equalizer** contiene un equalizzatore parametrico a 4 bande.



Grazie alle 4 bande di frequenza è possibile intervenire sul colore tonale, in modo da creare ad esempio un suono più cupo o più brillante. Le due bande dei medi agiscono da filtri di picco, mentre le bande dei bassi e degli alti funzionano da filtri shelving. Tutte le bande sono totalmente parametriche, con valori regolabili per i parametri Gain, Frequency e fattore Q. Ciascuna banda di frequenza dispone dei seguenti controlli:

On/Off

Attiva/disattiva la rispettiva banda di frequenza.

Gain

Definisce la quantità di taglio o enfaticizzazione della banda corrispondente.

Freq

Imposta la frequenza che viene tagliata o enfaticizzata mediante il parametro **Gain**.

Q (Quality)

Regola l'ampiezza di banda dei filtri di picco delle medie frequenze, da largo a stretto. Aumentando il valore **Q** nei filtri shelving low e high, è possibile aggiungere un'inclinazione alle forme dei filtri.

Controlli rapidi

Retrologue offre un set predefinito di 8 controlli rapidi che possono essere controllati direttamente dalla propria DAW Steinberg.

Di default, questi controlli rapidi sono assegnati ai seguenti parametri:

- Il controllo rapido 1 è assegnato al parametro **Filter Cutoff**
- Il controllo rapido 2 è assegnato al parametro **Resonance**.
- Il controllo rapido 3 è assegnato al parametro **Distortion**.
- Il controllo rapido 4 è assegnato al parametro **Filter Envelope**.
- Il controllo rapido 5 è assegnato al parametro **Filter Attack**.
- Il controllo rapido 6 è assegnato al parametro **Filter Decay**.
- Il controllo rapido 7 è assegnato al parametro **Amp Attack**.
- Il controllo rapido 8 è assegnato al parametro **Amp Decay**.

NOTA

È inoltre possibile modificare le assegnazioni dei controlli rapidi di default. Per maggiori informazioni, consultare il **Manuale Operativo** della propria DAW Steinberg.

Controller MIDI

La maggior parte dei parametri di Retrologue possono essere regolati tramite i controller MIDI.

Le assegnazioni dei controller MIDI sono salvate globalmente per il plug-in, con un'unica eccezione: l'assegnazione della mod wheel viene salvata con ciascun preset. Ciò consente di controllare i parametri degli effetti tramite la mod wheel, i quali non sarebbero altrimenti controllabili, per il fatto che non sono disponibili come destinazioni di modulazione nella matrice di modulazione.

NOTA

- Volume e pan sono assegnati ai controller 7 e 10 di default, sono quindi di conseguenza sempre disponibili.
 - Se si utilizza Retrologue in una DAW Steinberg, le assegnazioni dei controller MIDI vengono salvate con il progetto.
-

Assegnazione dei controller MIDI

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul controllo che si desidera controllare in remoto.
2. Dal menu contestuale selezionare **Learn CC**.

NOTA

La mod wheel non può essere assegnata utilizzando la funzione **Learn**.

3. Sulla tastiera o sul controller MIDI, utilizzare il potenziometro, fader, o pulsante desiderati.

NOTA

È possibile assegnare lo stesso controller MIDI più volte su parametri diversi. Non è tuttavia possibile assegnare diversi controller MIDI allo stesso parametro.

Rimuovere un'assegnazione di un controller MIDI

PROCEDIMENTO

- Per rimuovere un'assegnazione di un controller MIDI, fare clic-destro sul controllo corrispondente e selezionare **Forget CC**.
-

Intervallo dei parametri

È possibile impostare l'intervallo per ciascuna assegnazione dei parametri definendo i valori minimo e massimo.

- Per definire il valore minimo, impostare il parametro sul valore desiderato, fare clic-destro sul controllo e selezionare **Set Minimum**.
- Per definire il valore massimo, impostare il parametro sul valore desiderato, fare clic-destro sul controllo e selezionare **Set Maximum**.

Assegnare la Mod Wheel

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul controllo per il quale si desidera assegnare la mod wheel.
 2. Dal sotto-menu **Modulation Wheel**, selezionare **Enable Mod Wheel**.
 3. Impostare i valori minimo e massimo per la mod wheel utilizzando i comandi **Set Minimum** e **Set Maximum**.
-

Indice analitico

A

Arpeggiator [24](#)

C

Controller MIDI
Assegnazione [41](#)
Descrizione [41](#)
Controlli rapidi [40](#)

L

La pagina Arp [24](#)
La pagina FX
Equalizer [40](#)

M

Matrice di modulazione
Descrizione [18](#)

P

Pagina FX [32](#)
Delay [37](#)
Effetti di modulazione [35](#)
Phaser [35](#)
Resonator [32](#)
Reverb [39](#)
Pagina Synth [9](#)
Phrase Player [24](#)
Preset
Preset modulo [6](#)
Preset VST [6](#)

T

Tastiera [8](#)