



Addendum dell'aggiornamento firmware (italiano)



Voicelive 3 e VL3X

Introduzione	1	Altre caratteristiche	16
Note riguardanti il presente documento (addendum dell'aggiornamento firmware di VoiceLive 3 e VL3X)	2	Panoramica	17
Gestione del Loop	3	Modifiche di base all'interfaccia-utente/struttura dei menu	18
Limiti dei loop	4	MIDI Sync	19
Importazione dei loop	5	Supporto del microfono MP-76	21
Loop Mixer	8	Controlli del loop da Switch-3 e Switch-6	23
Esportazione dei loop	10	Il Looper alimenta il NaturalPlay	24
Gestione dei Loop	11	Mixare il RoomSense nel NaturalPlay	25
Loop Trigger	13	Ora i LED d'ingresso riflettono i livelli di entrambi i segnali Vocal e Guitar	26
I loop e il MIDI Sync	15	Migliore risposta del pedale d'espressione	27
		Impostazione OFF del Talk Trim	28
		Funzione Vocal Cancel migliorata	29
		Migliorata l'accuratezza di rilevazione degli accordi	30
		Aumento della durata del popup per il Tap Tempo e scrolling del Tempo	31
		Lampeggio del LED Looper	32
		Loop Trigger Buttonmap in risalto	33
		Ampliata la gamma del parametro Mix	34

Prodotto	VoiceLive 3 e VL3X
Versione prodotto (firmware)	2.0.01 Build 326
Documento	Addendum dell'aggiornamento firmware
Versione / data documento	2015-07-16

Introduzione

Note riguardanti il presente documento (addendum dell'aggiornamento firmware di VoiceLive 3 e VL3X)

Per i possessori di VoiceLive 3

I contenuti di questa documentazione si applicano all'unità VoiceLive 3 dotata della versione firmware 1.2.02 o superiore.

Per ottenere la documentazione completa dedicata a VoiceLive 3, si prega di scaricare i seguenti documenti dal sito TC-Helicon:

- ▶ il manuale di riferimento di VoiceLive 3 in italiano, che descrive le caratteristiche della versione firmware 1.0.
- ▶ l'addendum in italiano di VoiceLive 3 e VL3X, che descrive le caratteristiche di entrambi i modelli VoiceLive 3 e VL3X aggiunte successivamente alla versione firmware 1.0. (Ovvero, il documento che stai leggendo in questo momento.)

Per i possessori di VL3X

I contenuti di questa documentazione si applicano all'unità VoiceLive 3 dotata della versione firmware 2.0.01 o superiore.

Per ottenere la documentazione completa dedicata a VL3X, si prega di scaricare i seguenti documenti dal sito TC-Helicon:

- ▶ il manuale di riferimento di VoiceLive 3 in italiano, che descrive le caratteristiche della versione firmware 1.0.
- ▶ l'addendum in italiano di VoiceLive 3 e VL3X, che descrive le caratteristiche di entrambi i modelli VoiceLive 3 e VL3X aggiunte successivamente alla versione firmware 1.0. (Ovvero, il documento che stai leggendo in questo momento.)
- ▶ la guida alle caratteristiche in italiano, che descrive le caratteristiche disponibili solo su VL3X.

Tutti questi documenti sono disponibili nella seguente pagina web:

www.tc-helicon.com/support/manuals/

In alternativa, i manuali di riferimento completi di VoiceLive 3 e VL3X sono disponibili in Inglese e Tedesco, scaricabili sempre dalla stessa pagina.

Gestione del Loop

Limiti dei loop

Le singole tracce loop possono avere una durata massima di 8 minuti.

Il tempo di loop totale rimanente, comprensivo per tutti gli slot e le tracce, può essere visualizzato premendo e tenendo premuto il tasto GEN-RE per due secondi. Cerca l'indicazione "FREE LOOP STORAGE" per verificare la quantità di tempo rimasta. Dovrebbe essere una bella cifra! Premi qualsiasi tasto per uscire dalla pagina "About".

Importazione dei loop

La creazione di loop internamente al prodotto è una caratteristica favolosa – ma a volte, poter importare un loop da un'altra fonte è altrettanto eccellente. Abbiamo aggiunto la possibilità di importare dei file .WAV, assegnarli a specifici Slot Loop e tracce, andando addirittura a rilevare il tempo del loop che si sta importando!

Per cominciare, occorre disporre di un loop pronto per l'importazione.

Ci sono alcune considerazioni riguardanti la formattazione e le lunghezze del loop:

- ▶ L'unità accetta dei file .WAV in diversi formati: (16 bit/44.1 kHz, 24 bit/44.1 kHz, 16 bit/48 kHz, 24 bit/48 kHz).
- ▶ Il formato 24 bit / 48 kHz è quello ottimale e offre il tempo di importazione più veloce.
- ▶ L'importazione di formati quali MP3, AAX, FLAC e altri *non* è supportata.
- ▶ Tutti i loop importati devono avere un tempo in 4/4.
- ▶ Se stai usando un sistema DAW per creare i tuoi loop, verifica il valore del parametro "Trail Length" o equivalente nelle impostazioni di render del programma usato. Occorre impostare il valore di questo parametro a 0! In caso contrario, il file in uscita potrebbe presentare una lieve "imbottitura" di spazio vuoto aggiun-

to automaticamente, che vanificherebbe la funzione di rilevazione del tempo, nonché la "giustezza" del loop.

- ▶ Ad esempio, nell'applicazione Reaper, questo parametro è presente su Options > Preferences > Rendering, sotto "Trail length when Rendering project or stems, or Freezing Tracks".
- ▶ La lunghezza della misura (il numero di 4 movimenti nel loop) di tutti i loop importati deve essere una potenza di due, per far sì che la funzionalità di rilevazione e sincronizzazione del tempo operi correttamente. Le lunghezze accettabili delle misure sono 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 e così via.
- ▶ Potrai usare loop con lunghezze di misure diseguali fin tanto che si rispettino le regole fornite in precedenza. Un loop da 2 misure ed uno di 32 misure funzioneranno quando importati in tracce diverse.

Dove si possono reperire i loop?

Beh, puoi crearli tu stesso/a usando il tuo sistema DAW (software di registrazione), oppure puoi ricercare in rete dei loop scaricabili gratis o a pagamento.

Una risorsa di tutto rispetto è Looperman:

looperman.com/

I loop presenti su Looperman sono realizzati dagli utenti, per cui possono variare in termini di qualità, ma generalmente 'looppiano' bene, ed è questo l'importante.

Qualunque sia il modo in cui si crea o si reperisca un loop, assicurati che i punti di inizio e fine risultino "aderenti" ai movimenti delle battute. In presenza di spazi vuoti all'inizio o alla fine, l'audio non looperà in modo corretto. Avere degli spazi vuoti all'inizio o alla fine equivale essenzialmente a creare un loop direttamente con l'unità, ma premendo i pulsanti fuori tempo.

Importare i loop

Organizzare e nominare i loop in modo corretto

Innanzitutto, carica all'interno di una chiavetta USB i loop che intendi importare.

La chiavetta USB deve essere formattata usando il file system FAT32. I file system NTFS, HFS+ (il file system OS X) o altri non vengono letti da VL3X.

Nella chiavetta USB occorre creare una cartella chiamata "VL3_Loops", quindi inserire i loop al suo interno. Collocando i file audio dei loop nella root directory della chiavetta, questi verranno invece rilevati dalla funzione di importazione delle Backing Track. La sotto-cartella permette semplicemente di organizzare un po' meglio le cose.

Si consiglia di nominare o rinominare le tracce in modo tale da poter ricordare con facilità dove dovranno essere collocati all'interno del tuo VoiceLive 3.

Naturalmente, troverai un modo perché il tutto funzioni secondo le tue esigenze, tuttavia l'impiego di un sistema di nomenclatura dei file, che sia logico e consistente, è sempre caldamente consigliabile – soprattutto se stai lavorando con numerosi file importati, oppure se hai scaricato dei file da molteplici fornitori.

Può essere utile includere nel nome anche le indicazioni di tonalità e/o tempo, nonché delle battute.

Ad esempio, se intendi importare tre loop diversi rispettivamente nelle tracce A, B e C dello Slot 1, potresti nominare i loop nel modo seguente:

- ▶ "Drums 120BPM 4bars"
- ▶ "Bass 120BPM Bsharp 2bars"
- ▶ "Synth 120BPM Bsharp 8bars"

Se sei uno smanettone, in realtà potresti nominare i tuoi loop in modo tale da popolare automaticamente la pagina Import con gli Slot, la traccia e i tag Vocal/Guitar corretti.

Per fare ciò, nomina i tuoi loop come segue:

- ▶ SLOT#_TRACK_VOC_userinfo
per i loop vocali, oppure
- ▶ SLOT#_TRACK_GTR_userinfo
per i loop di chitarra.

Lo Slot, la traccia e i tag Vocal/Guitar determineranno cosa andrà nella schermata d'importazione. L'ultima parte (composta da underscore e testo) consente di dare al file un nome significativo/utile.

Ad esempio, se vogliamo importare una parte di batteria nello Slot 20, Track B, Guitar, e lasciare che VoiceLive 3 nomini quel file loop "Electrodrum", il nome di file corretto dovrebbe essere:

- ▶ SLOT20_B_GTR_Electrodrum.wav



La pagina Loop Import con il file "SLOT1_A_GTR_electrodrum120.wav" selezionato

- ▶ Una volta nominato e trasferito le tracce nella chiavetta USB, inserisci quest'ultima nella tua unità VoiceLive 3.
- ▶ Premi il tasto STORE e naviga fino a raggiungere il tab LOOP IMPORT usando i tasti freccia < >. Apparirà una schermata che mostra la lista di tutti i file audio compatibili disponibili per l'importazione. Se hai copiato nella chiavetta USB dei file provenienti da un MAC, nella schermata Loop Import potresti vedere dei nomi di file con in testa un punto. Si tratta di file generati dal sistema operativo Apple (di norma invisibili nel Mac). Ignorali: non possono essere importati.
- ▶ Scorri in alto e in basso usando la manopola Control per selezionare il file. Premi per contrassegnare il file da importare. È possibile contrassegnare molteplici file oppure scegliere l'opzione "Select All", posta all'inizio dell'elenco.



Pagina Loop Import

Accanto a ciascun nome di file audio selezionato, sono visibili i parametri di destinazione di Slot e Track, insieme all'indicazione "Vocal"/"Guitar".



la pagina Loop Import con le destinazioni Slot e Track e le flag Vocal/Guitar

Tracce Vocal e Guitar nei loop importati

È bene notare che ciascuna "Track" del Looper registra in realtà una traccia Vocal e una traccia Guitar stereo, per agevolare lo smistamento dei loop di chitarra verso le apposite uscite.

Importando un file audio come un loop, potrai scegliere se questo file debba essere collocato nelle sotto-tracce Vocal o Guitar. Ciò risulta pratico se desideri essere certo che la sonorità di un particolare loop venga emessa dalle uscite dirette per chitarra.

Potrai anche usare questa caratteristica per combinare due file audio (con identica lunghezza e precisione-sample) in una Loop Track.

Ciò significa che se, ad esempio, trovi una bella parte di batteria ed una linea di basso, potrai importarne una come "Vocal" e l'altra come "Guitar". In questo modo, la Loop Track potrà contenere una "sezione ritmica".



Due file audio impostati per essere importati nelle medesime locazioni Slot e traccia, uno assegnato alla sotto-traccia Vocal, l'altro assegnato alla sotto-traccia Guitar

- ▶ Usa la manopola Control per scorrere in alto e in basso la lista di file audio e imposta i parametri Slot/Track e Vocal/Guitar usando le manopole Mix.
- ▶ Premi la manopola Control per contrassegnare ciascun file da importare. Un * apparirà accanto ad ogni file selezionato.
- ▶ Premi e tieni premuta la manopola Control per avviare il processo di importazione.



Finestra di conferma dell'importazione del loop

Se intendi importare una grande quantità di file, prendi e vai a guardarti X-Files per un po'. Lo guardi X-Files, giusto?

Una volta terminata l'importazione dei file, vorrai cominciare ad utilizzarli.

- ▶ Accedi al Layer Loop e usa i pulsanti UTIL e Preset Up/Dn per selezionare uno Slot in cui è stato importato un loop.
- ▶ Premendo Play, dovresti poter notare come il tempo dello Slot Loop sia stato impostato al tempo del loop importato. Magia!

Se l'unità non è riuscita a rilevare adeguatamente il tempo, potrai impostarlo battendo sul pulsante MET per far apparire una lista di tempi alternativi in grado di abbinarsi alla lunghezza del loop importato. Le alternative saranno la metà o il doppio del tempo.

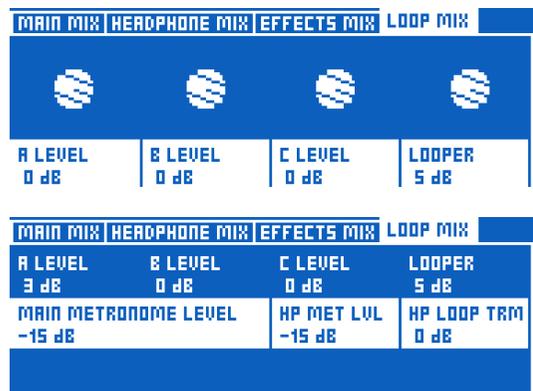
Se il tempo si discosta di molto, è probabile che il loop non sia ben aderente al timing, che abbia un tempo diverso dal 4/4, oppure che la sua lunghezza di misure non sia una "potenza di due".

Loop Mixer

Siamo consapevoli che i file audio – soprattutto quelli reperiti su Internet – possono disporre di ampie differenze in termini di livelli di volume. Questo il motivo per cui abbiamo aggiunto un mixer per il loop!

Quando si accede alla pagina Mix usando le manopole Mix, noterai la presenza di un nuovo tab denominato Loop Mix.

In questo tab sono presenti i controlli di livello delle tracce A, B e C, un controllo Master Loop Level e (scorrendo la pagina in basso) altri utili controlli.



Pagina Mix – tab Loop Mix

Comprendere e utilizzare il Loop Mixer

In primo luogo, quando si importa un loop in una traccia vuota, l'unità imposta automaticamente il Track Level del Loop Mixer a -18 dB. Abbiamo constatato che questa impostazione costituisce un buon punto di partenza per ogni loop elaborato con compressione/limiter, di quelli che si trovano in circolazione. Questa impostazione iniziale permetterà di ascoltare il loop senza mandare in frantumi le tue cuffie o il sistema PA. Regola i controlli in base ai tuoi gusti.



Tab Loop Mix con tracce importate regolate a -18 dB

Da questo punto, ciò che ascolterai è ciò che si ottiene dal Loop Mixer. Dietro le quinte avviene qualcosa di molto più complesso di quanto possa sembrare; usiamo quindi un esempio:

- ▶ Intendi regolare il mix tra il loop importato e il tuo segnale di voce/chitarra.
- ▶ Agisci sulle manopole Mix e abbassa la traccia loop importata, con al suo interno la parte di batteria.
Ora potrai sentire la tua voce e la chitarra chiaramente insieme alla traccia di batteria.

(Ricordati che puoi anche usare il controllo Guitar della pagina Main Mix per miscelare ulteriormente la chitarra alla voce e alla Loop Track.)

- ▶ Se si sovrappone una parte vocale o strumentale (o il segnale aux) *al di sopra* del loop di batteria che si è appena abbassato, la nuova parte sovrapposta *non sarà abbassata*. Sarà registrata esattamente come la si ascolta.
- ▶ Dopo aver ascoltato il nuovo loop di batteria registrato con la parte in overdub, potrai alzare e abbassare la traccia come vorrai.

Ci piace considerare a questa modalità come una funzione “bounce to tape” (se sei vecchio abbastanza da ricordarti che cosa sia un nastro): Si prende la traccia esistente al livello in cui la si ascolta, e la si ri-registra con i segnali “live” di voce/chitarra/aux che si ascoltano. Quindi, si abbassa o si alza il nuovo segnale audio “bounced”.

Se questa spiegazione non rende giustizia a questo processo, non devi fare altro che importare un loop, regolarne il livello nel modo desiderato, registrare una parte in overdub, e quindi tornare ad alzare o abbassare di nuovo il loop. Ti renderai conto di ciò che volevamo descrivere.

Naturalmente, il Loop Mixer non funziona solo con i loop importati. Funzionerà con *qualsiasi* loop presente nell'unità.

Dove sono memorizzate le impostazioni di Loop Mix

I *valori di traccia* (A, B, C) del Loop Mixer vengono salvati nello *Slot Loop* – quindi ricordati di accedere nel menu UTIL del Looper e usare la funzione Save.

Le altre impostazioni di mix sono *globali*, quindi il Loop Mix è leggermente diverso – d'altronde chi vorrebbe re-impostare tutte queste regolazioni di volume ogni volta che si carica uno Slot Loop? Noi no di certo!

Il controllo di livello LOOPER generale replica semplicemente il controllo di livello LOOPER della pagina Main Mix – e anche questo è di tipo *globale*. Lo abbiamo inserito nella pagina Loop Mix semplicemente per comodità.

Scorrendo la pagina Loop Mix in basso troverai anche i livelli MET. Anche questi sono livelli di tipo globale.

Esportazione dei loop

L'esportazione dei loop è più semplice del processo di importazione, in quanto non dovrai preoccuparti di caratteristiche quali la tipologia di file, le dimensioni o la durata.

È sufficiente cliccare e tenere premuta la manopola Control, e tutti i 6 file .WAV stereo dello Slot Loop selezionato (3 tracce con voce/chitarra per ciascuna) verranno salvati nella chiavetta USB inserita nell'unità.

Esportare un loop

- ▶ Premi il tasto STORE e accedi al tab Loop Export usando i tasti freccia < o >.
- ▶ Con la manopola Control, scorri allo Slot Loop che desideri selezionare, cliccando una volta sulla manopola per selezionarlo.
- ▶ Una piccola "x" apparirà accanto allo Slot Loop selezionato.
- ▶ Se desideri esportare tutti gli Slot Loop, clicca semplicemente sull'opzione "SELECT ALL", posta in cima alla lista.
- ▶ Premi e tieni premuta la manopola Control per confermare e avviare l'esportazione.
- ▶ Se è presente un nutrito numero di loop... potrebbe essere il caso di tornare a guardare qualche altra puntata di X-File.

STORE	MANAGE	LOOP IMPORT	LOOP EXPORT	
SELECT ALL				
SLOT 1:	126 BPM	A: 0:02	B: 0:01	C: -:-
SLOT 2:	120 BPM	A: 0:01	B: -:-	C: -:-
SLOT 3:	64 BPM	A: 0:07	B: -:-	C: 0:07
SLOT 4:		A: -:-	B: -:-	C: -:-
SLOT 5:		A: -:-	B: -:-	C: -:-
CONTROL KNOB: PRESS TO SELECT, HOLD TO EXPORT				

Tab Loop Export

Gestione dei Loop

Dopo aver letto il capitolo dedicato al Looper, sai che ciascun loop utilizza uno SLOT come “contenitore”, sia per le tracce audio del loop, sia per le impostazioni generali relative a come il Looper debba comportarsi (sincronizzazione, metronomo ecc.).

Con così tante impostazioni disponibili, è necessario capire dove sono collocate le impostazioni (Slot o Preset), come salvarle e perché.

Cominciamo con l’esplorare il menu Looper UTIL.



Il tasto del menu UTIL nel Layer Looper

Sappiamo già che molte impostazioni relative al modo in cui il Looper registra e si comporta, sono contenute nel menu UTIL del Layer Looper. Parametri quali il Metronome On/Off, i suoni del metronomo, la modalità Sync, il Loop Input ecc, si trovano tutti al suo interno. Questi parametri vengono salvati quando si utilizza il comando SAVE del menu UTIL.



Il menu UTIL del Layer Looper

Il salvataggio tramite menu UTIL memorizza le impostazioni e i loop audio all’interno dello Slot Loop selezionato – e non all’interno del Preset.

Quando il menu UTIL risulta visualizzato nel display, premendo il tasto Looper è possibile accedere anche ad un menu aggiuntivo.

Sotto-menu Slot Loop



UTIL – Submenu Loop Slot (il tab Backing Track è disponibile solo su VL3X)

Questo sotto-menu contiene ulteriori parametri che verranno salvati quando si utilizza il comando SAVE del menu UTIL. Sono inclusi elementi quali la possibilità di avere il metronomo attivo o spento con l’esecuzione del loop.

Sotto-menu Preset

LOOP SLOT	PRESET	BACKING TRACK
LOOPER LOAD SLOT		
3		
LOOP TRIGGER A	SLOT	TRACK
	CURRENT	A
LOOP TRIGGER B	SLOT	TRACK
	CURRENT	A

UTIL – Sotto-menu Preset

Questo sotto-menu contiene parametri relativi allo specifico Preset attualmente in uso. Ad esempio, questi parametri permettono di caricare uno Slot Loop specifico quando il Preset viene caricato.

Nell'uso dei loop durante le una performance, la combinazione dei controlli basati sui Loop e di quelli basati sui Preset ti permetterà di caricare sia le impostazioni del Looper, sia le sonorità da applicare alla voce/chitarra, semplicemente selezionando il Preset appropriato.

Navigazione dei Preset mentre si utilizza il Layer Loop

Quando ci si trova nel Layer Loop, è possibile cambiare Preset. Se lo si fa e si seleziona un Preset che prevede il caricamento di uno Slot Loop... ciò non avverrà. Perché? Dato che l'unità si trova già nel Layer Loop, si presume che si stia eseguendo/registando un loop, per cui si intenderà semplicemente usare gli effetti di altri Preset.

Per usare uno Slot associato ad un Preset che hai selezionato durante la registrazione di un loop di un diverso Slot, occorre uscire dal Preset e tornare di nuovo a caricare lo Slot salvato.

Ecco un esempio: Preset 1 carica lo Slot Loop 1, Preset 2 carica lo Slot Loop 2. Ora, se stai registrando un Loop nello Slot 1 (attraverso il Preset 1) e quindi selezioni – nell'ambito del Layer Loop – il Preset 2, lo Slot Loop 2 non verrà caricato. Quando avrai terminato la registrazione (sempre nello Slot 1), occorre uscire e rientrare nel Preset 2 per poter caricare lo Slot 2.

Loop Trigger

È possibile assegnare qualsiasi traccia o combinazione di tracce (A, B, C, A&B, A&C) dagli Slot da 1 a 50 ad un pulsante di VL3X, o di un'unità Switch-3 o Switch-6, per poterle quindi eseguire ogni volta che si vuole. Questa funzionalità si chiama Loop Trigger.

I Loop Trigger e i Preset

È possibile mappare un effetto audio – come l'HardTune – assegnandolo ad un pulsante e utilizzarlo in diversi Preset, così da poter disporre di impostazioni specifiche di quell'effetto in ciascun Preset. I Loop Trigger funzionano allo stesso modo. Considera ciascun Loop Trigger come un "puntatore" ad uno specifico Slot Loop/Traccia (o Tracce). È possibile assegnare fino a otto (A-H) Loop Trigger in ciascun Preset.

Assegnare i Loop Trigger ai pedali

Assegnazione dei Loop Trigger ai pedali di VL3X

È possibile assegnare i Loop Trigger da A a H ai pedali di VL3X usando il tab BUTTONMAP nei Layer Vocal o Guitar. È sufficiente scegliere il pedale (Delay, Reverb, Harmony ecc.) e assegnargli un Loop Trigger.

	MOD	CHOIR	RHYTHMIC	STUTTER	BUTTONMAP
ROW 1	MOD			DELAY	REVERB
	LOOPTRIG A			DELAY	LOOPTRIG B
	MODE			MODE	MODE
	-			LATCHED	-
ROW 2		HIT		DOUBLE	HARMONY
		LOOPTRIG C		DOUBLE	LOOPTRIG D

Assegnazione di un Loop Trigger ad un pedale

Assegnare i Loop Trigger ai pedali delle unità Switch-3 o Switch-6

Per assegnare i Loop Trigger ai pulsanti del tuo Switch-3 o Switch-6, accedi a SETUP > tab FOOTSWITCH.

	MIDI	TONE	SYSTEM	MIC CONTROL	FOOTSWITCH
FOOTSW-1					FOOTSW-2
LOOPTRIG A					LOOPTRIG B
MODE					MODE
-					-
LOOP INPUT CYCLE 1					CYCLE 2
VOC+GUIT					VOC
					CYCLE 3
					GUITAR

Assegnazione di un Loop Trigger ad un pedale di un'unità Switch-3

Assegnare i Loop ai Loop Trigger

Per stabilire cosa inserire in ciascun Loop Trigger, accedi a LOOPER > PRESET.

In questa schermata vedrai i Loop Trigger da A a H, ciascuno con le impostazioni SLOT e TRACK.

LOOP	SLOT	PRESET	BACKING TRACK
LOOP TRIGGER A	SLOT		TRACK
	1		A
LOOP TRIGGER B	SLOT		TRACK
	16		A&C
LOOP TRIGGER C	SLOT		TRACK
	50		A&B

Assegnare gli Slot Loop e le Track ai Loop Trigger

È sufficiente scegliere quale Slot Loop e quale Track desideri innescare con ciascun pulsante, e il gioco è fatto.

Inoltre, se desideri assegnare in modo globale i Loop Trigger, è possibile attivare il “Global Triggers”, che si trova in fondo al menu. Questa funzione permette di mantenere sempre le stesse assegnazioni di Trigger nell’ambito di tutti i Preset.

LOOP	SLOT	PRESET	BACKING TRACK
LOOP TRIGGER G	SLOT		TRACK
	CURRENT		A
LOOP TRIGGER H	SLOT		TRACK
	CURRENT		A
GLOBAL TRIGGERS			
ON			

Parametro Global Triggers

Dopo aver effettuato delle modifiche ai Loop Trigger, non dimenticare di salvare il Preset (premendo due volte STORE).

I loop e il MIDI Sync

La domanda è semplice: “Il Looper di VoiceLive 3 si sincronizzerà al MIDI Tempo che gli viene inviato?”

La risposta, invece, è un po' più complessa – ma fondamentalmente è “sì”.

Se non hai ancora registrato un loop e stai inviando il MIDI Tempo a VoiceLive 3, il MET sarà impostato sul valore di tempo in arrivo, quindi il loop sarà registrato secondo quel tempo.

Se si modifica il tempo *dopo* aver registrato il loop, quest'ultimo *non* verrà elaborato (tramite time-stretch o altra trasformazione) per far sì che rimanga a tempo. Ciò è coerente al comportamento proprio del Looper di VoiceLive 3. Dopo aver registrato il primo loop, il tempo viene “bloccato”.

La sola eccezione a quanto scritto si verifica al termine del loop. All'approssimarsi del termine del ciclo di un loop, il sistema tenterà di riavviare il loop in riferimento alla successiva battuta del MIDI Tempo. Ciò consente di poter gestire deviazioni di minima entità del valore di MIDI Tempo in ingresso. Di nuovo, questa funzione non è intesa all'apporto di variazioni del tempo durante una performance con il loop in esecuzione, ma può comunque adattarsi a variazioni minime.

Inoltre, il Looper risponderà ai valori di MIDI Tempo con una precisione superiore a 1 BPM (beat per minuto) Quindi, inviando un tempo di

118.4 BPM da Ableton, VoiceLive 3 *seguirà* questo tempo, sebbene il display mostrerà il valore 118.

In definitiva, è davvero fantastico. Infatti potrai...

- ▶ eseguire l'audio e controllare il tempo dalla DAW,
- ▶ avere i delay di chitarra e voce, nonché gli effetti ritmici, allineati alla traccia audio
- ▶ registrare e riprodurre i loop a tempo con le tracce audio della DAW.

In breve: VoiceLive 3 ed un laptop formano insieme un sistema musicale davvero potente!

Altre caratteristiche

Panoramica

Questa sezione descrive principalmente le caratteristiche che sono state aggiunte a VoiceLive 3 dalla versione firmware 1.0.

- ▶ Aggiunto il MIDI Sync del Tempo
- ▶ Opzione nel menu Looper per includere i loop nel NaturalPlay
- ▶ Opzione nel menu Setup per includere il segnale RoomSense nel NaturalPlay
- ▶ Gli indicatori LED Level ora riflettono entrambi i livelli di voce e chitarra
- ▶ Perfezionamento dell'interazione del pedale d'espressione con i parametri, per un'operatività più omogenea
- ▶ Il parametro Talk Trim ora include l'impostazione OFF, così da poter disattivare il microfono in modalità TALK/TUNER
- ▶ Migliorata la funzione Vocal Cancel, per meglio operare con una più ampia varietà di mix e stili musicali
- ▶ Migliorata l'accuratezza di rilevazione degli accordi
- ▶ Durata della finestra popup del Tap Tempo prolungata a 3 secondi
- ▶ Aggiunto lo scorrimento del Tempo tramite pulsanti Preset UP/DN, quando la finestra Tap Tempo è attiva
- ▶ Disattivazione del segnale microfonico (Mute) quando si attiva l'alimentazione Phantom, per evitare il "pop" nei diffusori del sistema PA
- ▶ Il LED adiacente al tasto "Looper" lampeggia quando il Looper risulta attivo, ma ci si trova in un layer diverso dal layer Loop
- ▶ I Loop Trigger Buttonmap ora presentano lo sfondo bianco in fase di esecuzione, come già avviene per gli effetti
- ▶ Aumentata la gamma di diversi parametri Mix
- ▶ Supporto del microfono [MP-76](#)
- ▶ Controlli del loop da [Switch-3](#) e [Switch-6](#)

Modifiche di base all'interfaccia-utente/struttura dei menu

Innanzitutto è stata lievemente modificata l'interfaccia-utente per ripulire alcuni menu, dato che ora ci sono più cose da poter controllare esternamente con VoiceLive 3.

Il tab SETUP > BUTTONMAP è stato rimosso. Lo abbiamo rimpiazzato con due tab separati: MIC CONTROL e FOOTSWITCH.

Le opzioni presenti in ciascuno di questi tab sono dinamiche, ovvero varieranno in base alle selezioni effettuate.

Ad esempio, scegliendo nel menu INPUT le opzioni "MP-75" o "e835FX" (ovvero, un microfono Mic Control™ a pulsante singolo), nel tab Mic Control saranno visibili solo le opzioni "Mic Switch Function" e "Mic Switch Mode". Invece, scegliendo "MP-76", saranno visibili le opzioni per ciascuno dei quattro pulsanti del microfono (inclusi i controlli Latched/Momentary per ciascuno).

MIDI Sync

Il MIDI Sync permette di inviare a VoiceLive 3 le informazioni di tempo da un dispositivo MIDI esterno (computer, tastiera, campionatore ecc.), così da mantenere il medesimo tempo del dispositivo Master.

Per abilitare il MIDI Tempo, accedi al menu SETUP – MIDI e attiva il MIDI Tempo (ON).

In riferimento al MIDI Tempo, VoiceLive 3 può operare unicamente come unità “slave”. Non può ne generare ne inviare informazioni di MIDI Tempo.

Nell’invviare via MIDI le informazioni di Tempo a VoiceLive 3, è consigliabile compensare le informazioni di Tempo o Audio all’incirca di 70 millisecondi.

In programmi quali Ableton Live, l’offset del Tempo si trova nel menu Sync. È possibile “allineare” il tempo e l’audio in questo modo:

- ▶ In VoiceLive 3, attiva il MIDI Sync (ON).
- ▶ Sempre in VoiceLive 3, attiva il MET (ON).
- ▶ Attiva il metronomo audio nell’applicazione DAW (Ableton ecc.).
- ▶ Attiva l’uscita MIDI Tempo della DAW
- ▶ Ascolta il suono del metronomo audio proveniente dalla DAW e da VoiceLive 3.
- ▶ Regola l’offset del Tempo fino a quando il metronomo audio della DAW non si allinea al MET di VoiceLive 3.

I loop e il MIDI Sync

La domanda è semplice: “Il Looper di VoiceLive 3 si sincronizzerà al MIDI Tempo che gli viene inviato?”

La risposta, invece, è un po’ più complessa – ma fondamentalmente è “sì”.

Se non hai ancora registrato un loop e stai inviando il MIDI Tempo a VoiceLive 3, il MET sarà impostato sul valore di tempo in arrivo, quindi il loop sarà registrato secondo quel tempo.

Se si modifica il tempo *dopo* aver registrato il loop, quest’ultimo *non* verrà elaborato (tramite time-stretch o altra trasformazione) per far sì che rimanga a tempo. Ciò è coerente al comportamento proprio del Looper di VoiceLive 3. Dopo aver registrato il primo loop, il tempo viene “bloccato”.

La sola eccezione a quanto scritto si verifica al termine del loop. All’approssimarsi del termine del ciclo di un loop, il sistema tenterà di riavviare il loop in riferimento alla successiva battuta del MIDI Tempo. Ciò consente di poter gestire deviazioni di minima entità del valore di MIDI Tempo in ingresso. Di nuovo, questa funzione non è intesa all’apporto di variazioni del tempo durante una performance con il loop in esecuzione, ma può comunque adattarsi a variazioni minime.

Inoltre, il Looper risponderà ai valori di MIDI Tempo con una precisione superiore a 1 BPM

(beat per minuto) Quindi, inviando un tempo di 118.4 BPM da Ableton, VoiceLive 3 *seguirà* questo tempo, sebbene il display mostrerà il valore 118.

In definitiva, è davvero fantastico. Infatti potrai...

- ▶ eseguire l'audio e controllare il tempo dalla DAW,
- ▶ avere i delay di chitarra e voce, nonché gli effetti ritmici, allineati alla traccia audio
- ▶ registrare e riprodurre i loop a tempo con le tracce audio della DAW.
- ▶ In breve: l'accoppiata «VoiceLive 3 - laptop» diventa un sistema musicale molto più potente!

Supporto del microfono MP-76

Abbiamo aggiunto a VoiceLive 3 il supporto al nostro microfono [MP-76](#). È ora possibile controllare qualsiasi effetto vocale e creare i loop direttamente dal microfono.

Configurare il microfono MP-76

Nel tab INPUT di VoiceLive 3, scegli MP-76 dal menu INPUT TYPE.

Ecco una lista dei target disponibili per il microfono MP-76:

- ▶ µMod
- ▶ Delay
- ▶ Reverb
- ▶ Vocal HIT
- ▶ Double
- ▶ Harmony
- ▶ Transducer
- ▶ HardTune
- ▶ Rhythmic
- ▶ Stutter
- ▶ Choir
- ▶ Synth
- ▶ Harmony Hold

Abbiamo modificato la funzione Harmony Hold per far sì che attivi automaticamente l'armonia, nel caso in cui non lo fosse già. In questo modo si risparmia la pressione di un pulsante!
- ▶ STEP
- ▶ Tap Tempo
- ▶ Bypass

Il Bypass può essere impiegato come funzione MUTE, impostando l'opzione TALK TRIM su OFF nel menu SETUP.
- ▶ ALL HIT

- ▶ Preset UP/DN

Usa i pulsanti Preset UP/DN per scorrere i preset di VoiceLive 3, come segue:
- ▶ Premi per usare il Preset UP
- ▶ Tieni premuto per cambiare direzione
- ▶ Premi per usare il Preset DOWN
- ▶ Di nuovo, tieni premuto per cambiare direzione
- ▶ Preset Step

Tieni premuto per cambiare preset
- ▶ Premi per STEP
- ▶ Tuner
- ▶ 1 Tasto Looper

Controlla il Looper solamente con un tasto! Ecco come funziona:
- ▶ Premi una volta per avviare la funzione REC/PLAY/ODUB
- ▶ Premi due volte per interrompere (STOP)
- ▶ Doppia pressione e pulsante premuto per cancellare (CLEAR)

È bene notare che con *qualsunque* looper a pulsante singolo, eseguendo una doppia pressione del pulsante e tenendolo premuto per cancellare (quando il loop è fermo, e non se è in esecuzione), si genera un piccolo "flato" audio. Per evitare ciò, è opportuno mappare la funzione STOP/ERASE ad un pulsante dedicato.
- ▶ Loop PLAY/REC (Oudb)
- ▶ Loop STOP/ERASE
- ▶ Loop UNDO
- ▶ Preset UP
- ▶ Preset DOWN

Tutti i target del microfono MP-76 possono essere impostati come Latched (On/Off premendo il tasto) o Momentary (On: tasto tenuto premuto/ Off: rilascio del tasto).

Controlli del loop da Switch-3 e Switch-6

Dopo aver ricevuto molte richieste riguardo la semplificazione dell'accesso ai loop tramite le unità [Switch-3](#) e [Switch-6](#), abbiamo aggiunto alcuni controlli per la Track A del looper di VoiceLive 3.

Per fruire di un'interazione più evoluta con il looper, consigliamo comunque di usare il layer Loop, dato che l'interfaccia-utente cambia contestualmente alle azioni eseguite.

È bene ricordare che i controlli del loop assegnati alle unità Switch 3/6 restano uniformati alle opzioni della locazione del loop attualmente attiva, come Sync, MET, Input ecc.

Ecco una lista di tutte le opzioni Switch 3/6:

- ▶ STEP
- ▶ PITCH COR(rection)
(Global in SETUP, no HardTune)
- ▶ ALL MUTE
- ▶ μMod
- ▶ Delay
- ▶ Reverb
- ▶ Voc(al) HIT
- ▶ Double
- ▶ Harmony
- ▶ Transducer
- ▶ HardTune
- ▶ Rhythmic
- ▶ Stutter
- ▶ Choir
- ▶ Synth
- ▶ Harm(ony) Hold

- ▶ Set Key
- ▶ Tap Tempo
- ▶ Bypass
- ▶ G(uitar) μMod
- ▶ G(uitar) Delay
- ▶ G(uitar) Reverb
- ▶ G(uitar) HIT
- ▶ G(uitar) Comp(ressor)
- ▶ G(uitar) Drive
- ▶ G(uitar) Amp
- ▶ G(uitar) Rhythm
- ▶ G(uitar) Octaver
- ▶ G(uitar) Wah
- ▶ G(uitar) Mute
- ▶ ALL HIT
- ▶ Go Looper (accedi al layer del looper)
- ▶ Loop Input
- ▶ Tuner
- ▶ 1But(ton)Looper
- ▶ L(oop) PlayRec(Odub)
- ▶ L(oop) StopErase
- ▶ Loop Undo
- ▶ L(oop) Erase All

Il Looper alimenta il NaturalPlay

Nel menu Looper è ora possibile attivare il MIX LOOPER TO NP. Questa funzione miscela l'uscita audio del Looper nell'algoritmo NaturalPlay.

Non si tratta di un percorso audio distinto, come quello della chitarra; piuttosto, viene mixato al segnale audio esistente come supplemento. Se, ad esempio, si suona un giro di accordi nel Looper, è possibile cantare una parte a cappella insieme al loop registrato, così da mantenere l'Harmony/HardTune in tonalità.

Tuttavia, eseguendo con la chitarra degli accordi completamente estranei al loop audio registrato, il sistema potrebbe confondersi a causa di informazioni musicali in conflitto.

Mixare il RoomSense nel NaturalPlay

Questo parametro, disponibile nel menu SETUP – SYSTEM, permette di miscelare il segnale ripreso dai microfoni RoomSense con le altre informazioni inviate al NaturalPlay (come con il segnale di chitarra), per migliorare l'accuratezza.

Anzi, se il segnale ripreso dai microfoni RoomSense possiede sufficienti informazioni in termini di accordi musicali, consente di impostare la tonalità/scala senza l'impiego di altri ingressi. Ciò significa che è possibile interrompere l'esecuzione strumentale, con la chitarra o via MIDI, e fare in modo che VoiceLive 3 cominci automaticamente ad "ascoltare la band" per rilevare le informazioni di tonalità/scala.

Ora i LED d'ingresso riflettono i livelli di entrambi i segnali Vocal e Guitar

Suonando la chitarra senza cantare, i LED mostrano il livello del segnale di chitarra. Cantando senza suonare la chitarra, i LED indicano il livello del segnale microfonico. Suonando e cantando insieme, i LED mostrano i due livelli *combinati*.

Dovrebbe quindi essere più semplice determinare se la chitarra è impostata con il giusto livello.

Migliore risposta del pedale d'espressione

Le “Curve” dei target del pedale d'espressione sono state migliorate per fornire un controllo più accurato della “gamma usabile” del pedale. Ciò significa che l'80% superiore della gamma del pedale controlla una gamma minore di valori del parametro, ed il 20% inferiore controlla una gamma più ampia.

In pratica, ora dovrebbe risultare più semplice impostare i livelli in modo appropriato per un effetto, oltre ad avere la porzione “bassa” del pedale che si muove più velocemente al valore minimo del parametro.

Impostazione OFF del Talk Trim

Con il parametro Talk Trim impostato su OFF è possibile disattivare il microfono quando si attiva la modalità TALK/TUNER. Usato in combinazione con le azioni «premere/tenere premuto» dei pulsanti Preset UP/DN per l'accesso alla modalità TALK/TUNER (che disattiva il segnale di chitarra), è possibile disattivare entrambe le uscite di voce e chitarra di VoiceLive 3.

Può essere utile come “modalità break”, se ci si trova fuori dal palco. I segnali Aux continueranno a passare in uscita – per cui potrai far ascoltare “Le Sigle TV degli Anni 80 - Volume 1”, mentre ti bevi una birra durante la pausa.

Funzione Vocal Cancel migliorata

Abbiamo armeggiato con la funzione Vocal Cancel per far sì che potesse funzionare con una più ampia gamma di mix e tipi di canzoni. Rispetto a prima, ora dovrebbe essere più efficace nel ridurre il livello apparente della parte vocale principale presente nella traccia registrata.

Migliorata l'accuratezza di rilevazione degli accordi

Ci siamo concentrati ulteriormente sul nostro sistema di rilevazione degli accordi; ora dovrebbe riuscire meglio a scegliere l'accordo giusto in quelle situazioni in cui prima poteva risultare non accurato. Occorre sempre fornire almeno la tonica e la 3a (ma preferibilmente anche la 5a/7a ecc.), tuttavia la rilevazione è stata migliorata del 1% rispetto a prima.

Aumento della durata del popup per il Tap Tempo e scrolling del Tempo

Abbiamo aumentato il periodo di tempo usato dalla finestra popup del Tempo visualizzata nel display. Ciò consente anche di usare i pulsanti Preset UP/DN per la regolazione fine manuale del tempo impostato con la modalità Tap Tempo.

Lampeggio del LED Looper

Operando nell'ambito dei layer Vocal o Guitar e con un loop in esecuzione, il piccolo LED rosso adiacente al tasto Looper lampeggerà. Ciò fornisce un'indicazione visiva che un loop risulta in esecuzione.

Loop Trigger Buttonmap in risalto

Eseguendo un Loop Trigger, ora il tasto sullo schermo apparirà evidenziato in modo corretto, come avviene con gli altri effetti (quando attivi).

Ampliata la gamma del parametro Mix

Alcuni utenti ritengono che i controlli Mix non possano essere abbassati sufficientemente per ottenere un buon mix, soprattutto con i segnali Aux. Abbiamo quindi aumentato la gamma di questi parametri per fornire un controllo maggiore.

