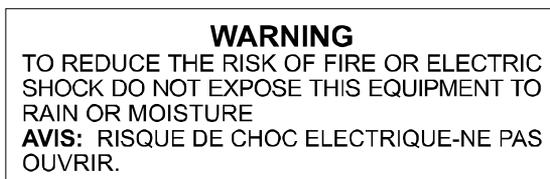


# PITCHFACTOR

## Manuale Operativo



## ATTENZIONE !

Usare solamente con il suo alimentatore.

Evitare di versare liquidi sopra e/o dentro l'unità.

Non esporre a fonti di calore o polvere eccessivi.

Non aprire - all'interno non ci sono parti utili all'utente.

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



Complete UG Part # 159022

Contents Part # 141175 Rev A

Eventide e Harmonizer sono marchi registrati Eventide Inc. ©2009 Eventide Inc.

Traduzione in italiano a cura di Massimo Grazioli: maxiflip@tiscali.it

ATTENZIONE !.....	1
Introduzione.....	4
Avvertenze.....	4
Caratteristiche principali.....	4
Sito Web.....	4
Panoramica.....	5
Funzioni principali.....	6
Connessioni.....	9
Configurazioni tipiche.....	9
Bypass.....	14
Controllo Mix.....	15
Mix Generale.....	17
LED di picco.....	17
Accordatore.....	17
Effetti.....	19
Selezione effetti.....	19
Manopole di controllo - Regolazione Effetti.....	19
Diatonic.....	21
Quadravox.....	22
HarModulator/Chromatic Shift.....	24
MicroPitch.....	26
H910/H949.....	27
PitchFlex.....	28
Octaver.....	30
Crystals.....	32
HarPeggiorator.....	33
Synthonizer.....	40
Funzione Catchup.....	42
Pedale d'espressione.....	44
Footswitch e modalità operative.....	46
Modalità Play.....	46
Footswitch Active.....	46
Footswitch Flex/Learn.....	46
Footswitch Tap.....	47
Accordatore.....	47
Modalità Bank.....	47

## PitchFactor Manuale Operativo

Caricamento dei Preset.....	48
Selezione dei banchi Preset.....	49
Banchi attivi.....	49
<b>Funzione Tempo.....</b>	<b>51</b>
Tempo ON/OFF.....	51
Tempo Tap .....	51
Tempo Global.....	51
<b>Regolazione fine Tempo e Delay.....</b>	<b>52</b>
Tempo.....	52
Delay.....	52
<b>Indicazione Preset modificato.....</b>	<b>52</b>
<b>Salvataggio dei Preset.....</b>	<b>53</b>
Organizzazione dei Preset in Banchi.....	53
Dumping (backup) di Preset e impostazioni di sistema.....	54
Rimemorizzare i Preset e le impostazioni di sistema.....	54
<b>Selettori ausiliari.....</b>	<b>56</b>
<b>MIDI .....</b>	<b>56</b>
<b>Modalità System.....</b>	<b>58</b>
Entrare/Uscire dalla modalità System.....	58
Navigazione in modalità System.....	58
<b>Gerarchia del menu System.....</b>	<b>59</b>
[BYPASS] - Selezione modalità Bypass.....	59
[TUNER] - Impostazioni accordatore.....	60
[AUX SW] - Programmazione selettori Aux.....	60
[MIDI] - Funzioni MIDI.....	64
[GLOBAL] - Impostazioni generali.....	73
[UTILITY] - Funzioni Utility .....	73
<b>Impostazioni di fabbrica e aggiornamenti Software.....</b>	<b>76</b>
Rimemorizzazione impostazioni di sistema.....	76
Rimemorizzazione Preset Effetti e impostazioni di sistema .....	76
Aggiornamenti software.....	76
<b>Tabella implementazione MIDI .....</b>	<b>77</b>
<b>Specifiche tecniche.....</b>	<b>78</b>
<b>LIMITAZIONI DI GARANZIA.....</b>	<b>79</b>

## Introduzione

Congratulazioni per aver scelto un processore d'effetti Eventide. Per anni abbiamo sognato di mettere a disposizione di musicisti professionisti (e in particolare ai piedi dei chitarristi) i nostri effetti a rack in una forma più portatile e maneggevole. PitchFactor realizza il sogno di dare al vostro suono live la qualità audio di un vero studio, un'incredibile potenza di calcolo, gli effetti più prestigiosi e una flessibilità senza pari.

## Avvertenze

I pedali Factor racchiudono un altissimo grado di processo e flessibilità in un piccolo spazio. Nel realizzare la serie Factor l'obiettivo è stato quello di offrire la possibilità di trasformare il proprio suono. Fin dall'inizio ci siamo accorti che la chiave per la realizzazione di questo scopo era offrire la flessibilità per modellare e piegare questa potenza alla vostra creatività.

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

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

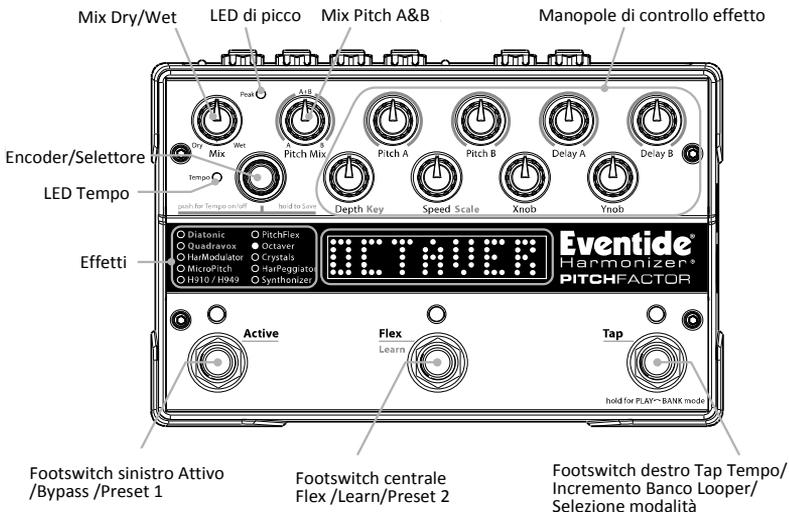
## Caratteristiche principali

- I 10 migliori effetti di pitch Eventide
- Fino a quattro voci di pitch-shift
- Supporto per la connessione a livello strumento e linea
- Pedale d'espressione esterno e selettore **Aux** per il controllo esterno
- 100 Preset utente - Accesso rapido a qualsiasi coppia di preset per volta
- Display luminoso di facile lettura
- Funzione **Learn** per impostare automaticamente la scala musicale
- Completa funzionalità MIDI
- Aggiornamenti software via USB o MIDI
- Accordatore interno

## Sito Web

All'indirizzo web [www.eventide.com](http://www.eventide.com) ci sono le versioni di questo manuale operativo in altre lingue, FAQ, informazioni accessorie e istruzioni per il download degli aggiornamenti software.

# Panoramica



## Funzioni principali

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

### Effetti

Ci sono dieci tipi d'effetto distinti denominati "Effetti"; un Effetto si seleziona ruotando la manopola Encoder (è possibile attivare un solo Effetto alla volta).

### Controllo degli Effetti

I parametri di ogni Effetto si possono modificare ruotando le dieci manopole di controllo. Esse consentono d'impostare mix wet/dry, rapporti di pitch, delay, feedback, modulazione e regolare altri parametri che cambiano il suono di ogni Effetto. Alcuni aspetti dell'Effetto si possono controllare anche via footswitch.

### Uso dei footswitch

I footswitch si possono usare in due modalità: **Play** e **Bank**.

In modalità **Play**, i footswitch si usano per controllare alcuni aspetti degli Effetti, quali **Tap Tempo**, **Learn** e **Flex**; in modalità **Bank**, i footswitch si usano per richiamare subito le versioni salvate degli Effetti.

Prima di descrivere le modalità d'uso dei footswitch è meglio definire alcuni termini.

### Preset

Una volta regolate le manopole di controllo, PitchFactor permette di salvare un Effetto. Un Effetto, insieme a una particolare impostazione dei suoi parametri si chiama "Preset". PitchFactor consente di salvare fino a 100 Preset. Le istruzioni sul salvataggio dei Preset sono descritte in seguito.

### Banchi

PitchFactor consente una rapida selezione di due Preset. In modalità **Bank**, basta premere il footswitch sinistro o centrale per richiamare subito il Preset.

I Preset sono memorizzati a coppie ed ogni coppia rappresenta un Banco.

In tutto ci sono 50 Banche che contengono i 100 Preset disponibili.  
Ai Banche si accede premendo il footswitch destro in modalità **Bank**.

### Modalità footswitch Play e Bank

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

In modalità **Play**, il display visualizza il nome dell'effetto, tranne per gli effetti Diatonic e Quadravox per i quali indica la tonalità in cui si sta suonando.

In modalità **Bank** appare la parola "BANK", un numero, i due punti e un altro numero. Per esempio, [BANK 1:1] indica il Preset 1 del Banco 1. Un LED ROSSO sopra il footswitch sinistro o centrale mostra l'Effetto/Preset attivo.

Ogni volta che si preme il footswitch destro l'unità passa da una modalità all'altra.

### Uso della modalità Play

In modalità **Play** i footswitch controllano l'Effetto corrente caricato; quello sinistro seleziona la condizione Bypass/Attivo. Un LED ARANCIO sopra il footswitch sinistro indica che l'Effetto è Attivo (non in Bypass). L'azione del footswitch centrale dipende dal tipo d'effetto; per alcuni effetti attiva la modalità **Learn**, mentre per altri effetti si usa per il "FLEX" d'intonazione. Il footswitch destro consente di battere il tempo (Tap Tempo).

### Uso della modalità Bank

Andare in modalità **Bank**; il display mostra il numero del Preset corrente – per esempio, si potrebbe vedere [BANK 1:1]. Ci si trova quindi nel Banco 1 ed è caricato il Preset 1. Se il Preset è attivo (non in Bypass) si noterà inoltre che il LED del footswitch sinistro è acceso fisso; se quello corrente caricato e attivo è il Preset 2, sarà acceso fisso il LED sopra il footswitch centrale.

Premere alternativamente i footswitch sinistro e centrale per caricare i Preset nel Banco attivo. Il display indica Preset 1 o Preset 2 dallo stesso Banco e il rispettivo LED sopra il footswitch s'illumina in ROSSO.

Per escludere il Preset corrente caricato, premere il footswitch associato al LED acceso. Il LED si spegne, il display mostra brevemente la scritta [BYPASS] e il numero (#) del Preset in Bypass. Premere di nuovo lo stesso footswitch per abilitare il Preset. Il display mostra brevemente la scritta [ACTIVE] ad indicare che

il Preset è abilitato.

## **Cambiare i Banchi**

In modalità **Bank**, 2 dei 100 Preset sono immediatamente disponibili. Per accedere agli altri 98 Preset bisogna cambiare i Banchi. PitchFactor consente di attivare e disattivare i Banchi. Ciò è importante per la performance – è possibile attivare solo i Banchi e Preset che servono. PitchFactor ha tutti i Banchi (1–50) attivi.

Proviamo a cambiare i Banchi. Innanzitutto, assicurarsi di essere in modalità **Bank**. Ora premere il footswitch destro. Continuando a premere, il display incrementa il numero del Banco da 1 a 50. Una volta visualizzato, il Banco è inserito e i due Preset sono pronti all'uso. Tuttavia, per caricare il nuovo Preset si deve premere uno degli altri 2 footswitch. Premere quello sinistro per caricare il Preset 1 dal nuovo Banco, oppure il footswitch centrale per caricare il Preset 2.

**Nota:** Per sapere come impostare l'intervallo del Banco attivo e come usare il selettore AUX per decrementare i Banchi, vedere la modalità Sistema.

## **Accensione di PitchFactor**

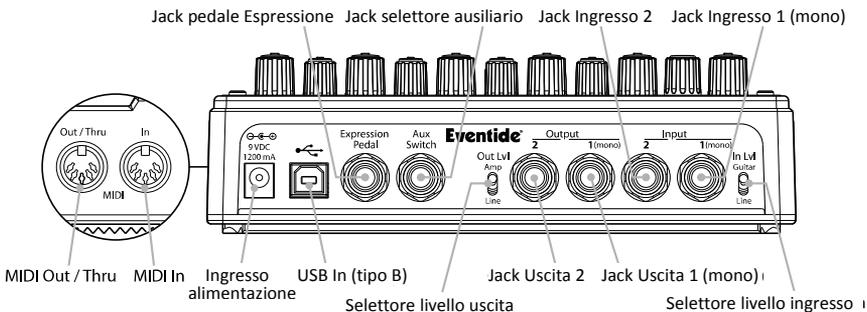
All'accensione, PitchFactor “ricorda” quello che stava facendo l'ultima volta e si accende nello stessa modalità, con lo stesso Effetto, stessi valori dei parametri, stesso tempo, stesse impostazioni di sistema, ecc.. Spegnendo l'unità, i relè collegano gli ingressi di PitchFactor direttamente alle sue uscite.

## **Si possono usare due Effetti Contemporaneamente?**

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

## Connessioni

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



PitchFactor si può collegare direttamente alla chitarra, dopo un altro pedale, nel loop effetti dell'amplificatore o ai jack Send/Return o Insert del mixer. Data la varietà di chitarre, pedali effetti, amplificatori e mixer è impossibile indicare un setup "ideale". Il setup deve essere scelto dall'utente in base al suono desiderato.

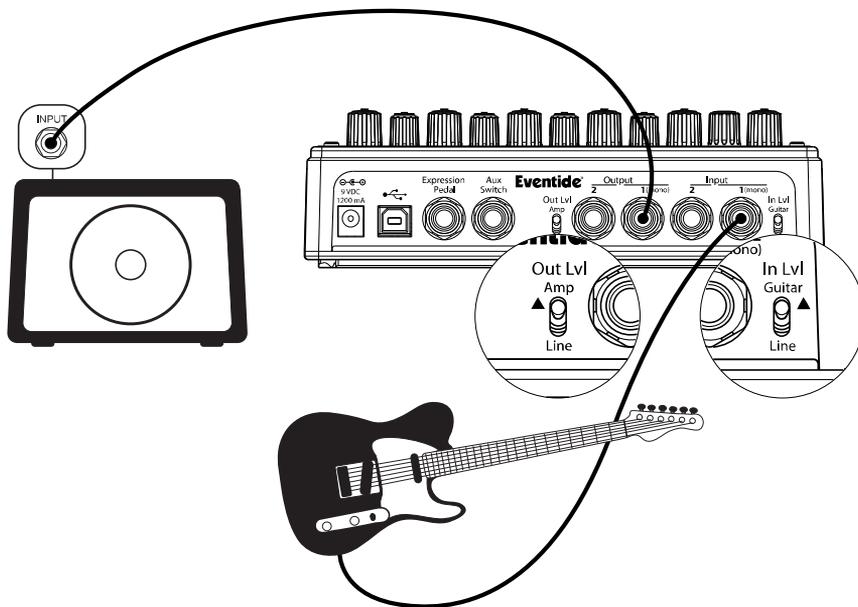
Detto questo, ecco alcuni consigli e configurazioni tipiche.

**Nota:** In genere è meglio collegare PitchFactor **dopo** distorsori, compressori, EQ e noise gate.

## Configurazioni tipiche

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

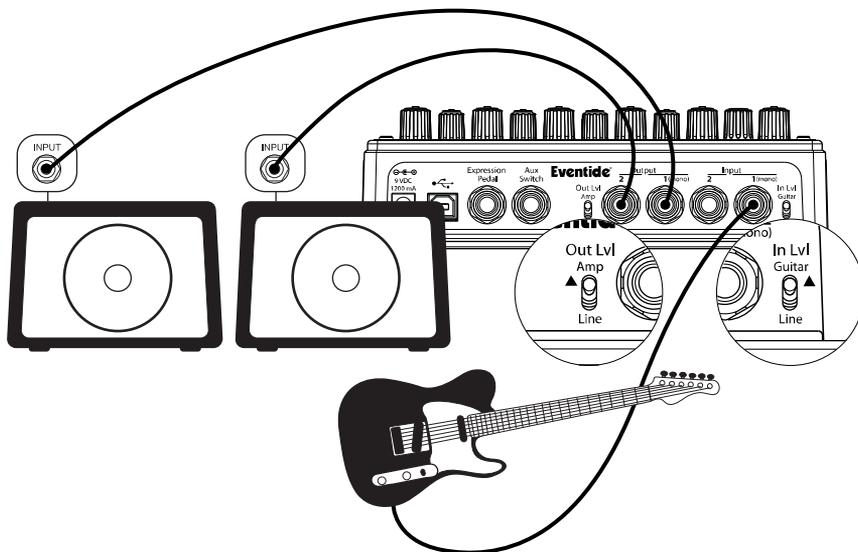
## Chitarra > PitchFactor > Amp – Mono In/Mono Out



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

Se si usano altri box o pedali è meglio collegarli prima di PitchFactor; collegare l'ingresso **1** di PitchFactor all'uscita dell'ultimo pedale. Se il LED di picco di PitchFactor s'illumina fisso spostare il selettore **In Lvl** di PitchFactor in **LINE**.

## Chitarra > PitchFactor > Amp 1 /Amp2 – Mono o Stereo In/Stereo Out

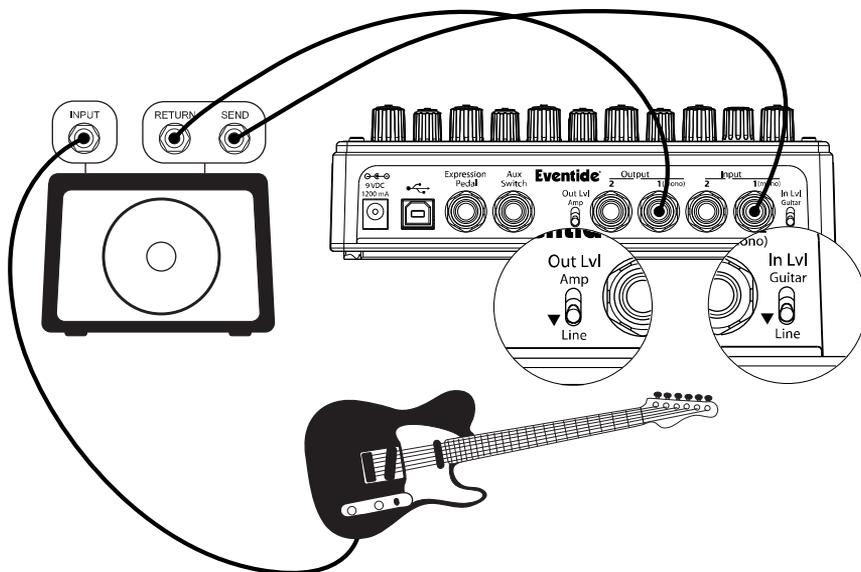


Inserire il cavo della chitarra nell'ingresso 1 di PitchFactor e collegare un cavo dall'uscita 1 di PitchFactor ad un amplificatore e un secondo cavo dall'uscita 2 di PitchFactor all'altro amplificatore; spostare il selettore del livello d'ingresso (**In Lvl**) in **GUITAR** e quello del livello d'uscita (**Out Lvl**) in **AMP**.

Se si usano altri box o pedali è meglio collegarli prima di PitchFactor. Collegare l'ingresso 1 di PitchFactor all'uscita 1 dell'altro box/pedale; se quest'ultimo ha uscite stereo, collegare la sua uscita 2 all'ingresso 2 di PitchFactor.

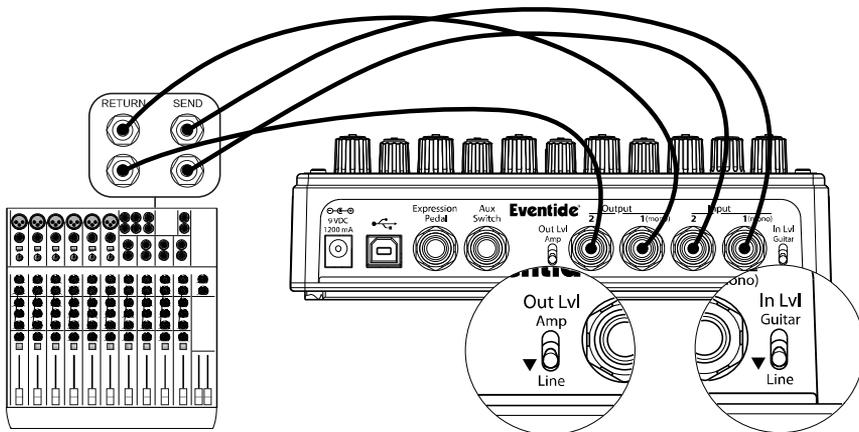
Se il LED di picco di PitchFactor s'illumina fisso spostare il selettore **In Lvl** di PitchFactor in **LINE**.

## Chitarra > Send effetti Amp > PitchFactor > Return effetti Amp



Se l'amplificatore ha un loop effetti collegare l'ingresso di PitchFactor al **Send** del loop effetti sull'amplificatore e l'uscita di PitchFactor al **Return** del loop effetti sull'amplificatore. Nella maggior parte degli amplificatori per chitarra il loop effetti funziona a livello di linea, quindi spostare i selettori del livello ingresso e uscita di PitchFactor in **Line**.

## Send effetti Mixer > PitchFactor > Return effetti Mixer



Se si collega PitchFactor a un Mixer spostare i selettori del livello d'ingresso e uscita di PitchFactor in **Line**.

## Bypass

E' importante selezionare l'opzione **Bypass** di PitchFactor ideale per il proprio setup. PitchFactor ha vari tipi di bypass: **DSP**, **Relay** o **DSP+FX**.

L'opzione di default è **DSP**.

### Bypass DSP

Con il bypass **[DSP]** (default) l'audio agli ingressi dei DSP arriva direttamente alle uscite senza essere processato dagli effetti; è l'opzione ideale nella maggior parte dei casi) e protegge dalle variazioni di guadagno e timbro durante il bypass.

### Bypass Relay/True

Alcuni chitarristi preferiscono un "vero bypass" cioè con l'elettronica del pedale completamente esclusa dal percorso del segnale; scegliendo l'opzione **[RELAY]** PitchFactor utilizza i relè per "collegare" gli ingressi alle uscite. (Con PitchFactor spento i relè sono disabilitati e l'elettronica è completamente esclusa).

Tuttavia, il bypass **Relay** non è la scelta migliore se l'ingresso di PitchFactor è la chitarra e l'uscita di PitchFactor si collega direttamente all'ingresso con livello non strumentale di un dispositivo o ad un amplificatore usando un cavo lungo. Gli ingressi non-strumentali spesso hanno una bassa impedenza (in genere inferiore a 10 K $\Omega$ ) quindi caricano l'uscita della chitarra modificando il timbro del suono. Con il bypass **DSP**, PitchFactor agisce da buffer e fornisce una bassa impedenza d'uscita (500  $\Omega$ ) in grado di pilotare l'ingresso di qualsiasi dispositivo o gestire qualsiasi lunghezza del cavo.

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

### Bypass DSP+FX

Con il bypass **[DSP+FX]**, l'audio presente agli ingressi dei DSP arriva direttamente alle uscite insieme alla "coda" di decadimento dell'effetto corrente.

## Selezionare l'opzione Bypass

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

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

**Nota:** Uso del messaggio MIDI Program Change per il controllo del Bypass – In genere il messaggio MIDI Program Change si usa per caricare un preset, ma può anche essere utilizzato per controllare direttamente il BYPASS dell'unità. Per i dettagli consultare la sezione **Modalità System [MIDI]**.

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

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

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

## Controllo Mix

Il controllo **Mix** stabilisce i livelli relativi del segnale d'ingresso (Dry) e dell'Effetto (Wet).

### Mono/Stereo

PitchFactor rileva a quali jack d'ingresso e uscita sono collegati i cavi e distribuisce

opportunamente l'audio I/O . Con ingresso Mono (Input 1) e uscite Stereo, il contributo Dry alle uscite arriva dall'ingresso Mono (Input 1). Con ingressi Stereo, il contributo Dry all'uscita 1 arriva dall'ingresso 1 e il contributo Dry all'uscita 2 arriva dall'ingresso 2 (si mantiene così l'immagine stereo del segnale originale).

### Funzione Killdry – Loop Send/Return

Collegando PitchFactor con un loop effetto send/return (dell'amplificatore o del mixer) si può abilitare la funzione **Killdry**.

Abilitando la funzione **Killdry**, PitchFactor non invia alcun segnale “dry” alle uscite ma solo l'Effetto; si noti che con la funzione **Killdry** abilitata, quando è selezionata l'opzione **DSP** il bypass silenzia l'effetto invece di escluderlo.

Di default la funzione **Killdry** è disabilitata; si può abilitarla nel menu **[BYPASS]** della modalità **System**:

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

## Mix Generale

L'impostazione **Mix** è sempre salvata con ogni Preset. Spesso, tuttavia, può essere utile avere l'impostazione **Mix** uguale per tutti i Preset che si usano.

Per farlo si usa il comando di sistema **GLOBAL MIX**. Con l'opzione **GLOBAL MIX** attiva (**ON**), l'impostazione **Mix** salvata con il Preset è ignorata ed è utilizzata l'impostazione **Mix** corrente per tutti i Preset.

Per attivare (**ON**) o disattivare (**OFF**) l'opzione **GLOBAL MIX** (**OFF** di default):

- 1) Tenere premuto simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a quando appare la scritta **[GLOBAL]**.
- 3) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta **[MIX]**.
- 5) Premere momentaneamente l'Encoder.
- 6) Ruotare l'Encoder per selezionare **[ON]** o **[OFF]**.
- 7) Tenere premuto simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

## LED di picco

Il LED di picco s'illumina ad indicare che il livello del segnale d'ingresso è vicino al clipping (se lampeggia saltuariamente è OK). Se il LED di picco è illuminato fisso ridurre il livello d'ingresso diminuendo il livello del segnale che entra in PitchFactor o spostando il selettore d'ingresso sul pannello posteriore in **Line**. PitchFactor ha un circuito di clipping particolare che riduce i rumori indesiderati se sovraccaricato.

## Accordatore

In modalità **Play** tenere premuti simultaneamente i footswitch centrale e destro per abilitare l'accordatore; premere uno dei due footswitch per escluderlo.

Con l'accordatore abilitato, l'audio è escluso (Bypass) o silenziato (Mute) in base all'impostazione stabilita nella modalità **System** (di default è silenziato).

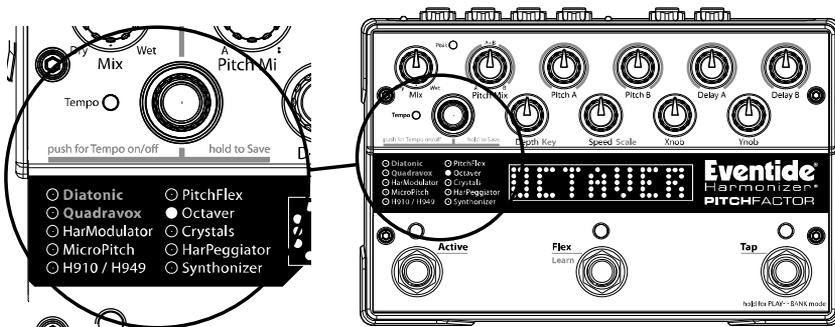
PitchFactor ha due tipi di display accordatore: grafico e numerico (cent).

Per passare da uno all'altro premere l'encoder.

La frequenza di riferimento dell'accordatore è 440 Hz. Per le istruzioni su come cambiarla vedere la modalità **System**.

# Effetti

PitchFactor ha dieci effetti distinti di pitch – Diatonic, Quadravox, HarModulator, Micro-Pitch, H910/H949, PitchFlex, Octaver, Crystals, HarPeggiator e Synthonizer.



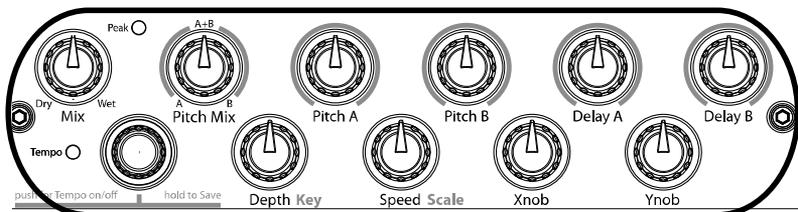
## Selezione effetti

Gli effetti si selezionano ruotando l'Encoder; usare l'Encoder per selezionare gli effetti è un buon metodo per capire cosa può fare PitchFactor.

Ruotare l'Encoder per scorrere e caricare ogni effetto; una volta selezionato, l'effetto è caricato, il LED verde a sinistra del nome s'illumina e il display mostra il nome dell'effetto.

## Manopole di controllo – Regolazione Effetti

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



### Controllo Mix

Controlla il rapporto wet/dry del segnale da 0 (solo dry) a 100% (solo wet). Questo controllo funziona in modo identico per tutti gli effetti (vedere la funzione **KILLDRY** descritta in precedenza).

## Diatonic

Il pitch-shift **Diatonic** rileva le note suonate cambiandone l'intonazione dell'intervallo armonico basato su Tonalità e Scala (**Key** e **Scale**) selezionati.

Il pitch-shifter di PitchFactor è costituito da due circuiti controllati in modo indipendente (A & B) con delay e feedback indipendenti. **Diatonic** rileva le note suonate e regola automaticamente la quantità di pitch-shift, in modo che la nota risultante sia "in tonalità". Usare le manopole di controllo **Pitch A/B** per impostare ogni intervallo d'intonazione e quelle **Key** e **Scale** per definire tonalità, scala e intervallo.

Si può anche usare la funzione **Learn** per impostare la tonalità suonando la tonica mentre si tiene premuto il footswitch centrale. Per usare la funzione **Learn** bisogna essere in modalità **Play**, altrimenti si può usare l'opzione del selettore **AUX**.

**Nota:** A causa delle limitazioni imposte dal pitch-shift **Diatonic**, l'algoritmo di rilevazione intonazione è monofonico e funziona meglio su note singole, isolate e in ottava.

## Pitch Mix

Controlla il rapporto di livello tra **PitchA** e **PitchB**.

**Nota:** Il mix **A/B** è impostato prima dei delay di feedback in modo che il feedback possa continuare su **A** o **B** e non sia influenzato dal nuovo audio quando il controllo **Pitch Mix** è ruotato completamente sul canale opposto. Ciò consente la creazione di un effetto "mini looper".

## Pitch A/Pitch B

Seleziona l'intervallo armonico (pitch shift) per **PitchA** e **PitchB**.

## Delay A/B

Controlla il tempo di delay delle uscite pitch-shift **A** e **B**. Con Tempo **OFF**, il delay è indicato in mSec. Con Tempo **ON**, il delay può essere sincronizzato al tempo ed è visualizzato come una suddivisione ritmica del movimento (beat).

## Key/Depth

Seleziona la tonalità.

## Scale/Speed

Seleziona la scala. Le scale supportate sono: [MAJ]–Maggiore, [min]–Minore, [DOR]–Dorica, [PHRG]–Frigia, [LYD]–Lidia, [MLYD]–Misolidia, [LOC]–Locria.

## Xnob

Controlla il livello di feedback della voce **A**; la durata del delay di feedback equivale a quella di **Delay A** o **Delay B** (quello più lungo dei due).

## Ynob

Controlla il livello di feedback della voce **B**; la durata del delay di feedback equivale a quella di **Delay A** o **Delay B** (quello più lungo dei due).

## Quadravox

**Quadravox** è simile a **Diatonic** ma offre fino a quattro voci shift (**A**, **B**, **C**, **D**) invece di due; è possibile selezionare l'intervallo di ogni voce in modo indipendente. Si può anche disattivare una qualsiasi delle voci.

**Nota:** E' possibile selezionare **OFF** per tutte le quattro voci; facendolo e regolando la manopola **Mix** a **100% Wet** non ci sarà alcun segnale in uscita.

## Pitch Mix

Controlla il rapporto di livello tra **PitchA+C** e **PitchB+D**. Completamente in senso anti-orario **PitchA** + **PitchC** sono a uguale livello; completamente in senso orario **PitchB** + **PitchD** sono a uguale livello. Il rapporto dei livelli tra **PitchA** e **PitchC** e tra **PitchB** e **PitchD** è fisso e non si può cambiare.

## Pitch A/Pitch B

Seleziona l'intervallo armonico (quantità di pitch shift) delle voci **A** e **B**. In posizione completamente anti-oraria si disattiva (**OFF**) la rispettiva voce.

## Delay A

**Nota:** I controlli delay di **Quadravox** funzionano in modo diverso da quelli degli altri effetti. I quattro delay **Quadravox** non sono variabili indipendentemente.

Il delay **A** è quello più corto, il delay **B** è un pò più lungo di **A**, il delay **C** è più lungo di **B** e il delay **D** è quello più lungo. Il controllo **Delay A** si usa per impostare l'ultimo delay (**D**).

Con Tempo **OFF**, il delay è indicato in mSec. Con Tempo **ON**, il delay può essere sincronizzato al tempo e appare come una suddivisione ritmica del movimento.

### **Delay B**

Il controllo **Delay B** si usa per selezionare il raggruppamento dei quattro delay (**A**, **B**, **C**, **D**). I delay si possono distanziare in modo omogeneo o diffuso come rappresentato dal display grafico. Se il raggruppamento dei delay è tale per cui non c'è spazio tra le lettere, tutti i quattro delay sono impostati alla stessa durata.

### **Key/Depth**

Seleziona la tonalità.

### **Scale/Speed**

Seleziona la scala.

### **Xnob**

Controlla la quantità di pitch shift della voce **C**. Per disattivare (**OFF**) la voce **C** ruotare la manopola completamente in senso antiorario.

### **Ynob**

Controlla la quantità di pitch shift della voce **D**. Per disattivare (**OFF**) la voce **D** ruotare la manopola completamente in senso antiorario.

## HarModulator/Chromatic Shift

**HarModulator** combina due pitch shifter cromatici identici con la modulazione per offrire una gamma molto ampia di effetti (da lieve a estremo). I pitch shifter **Chromatic** consentono di definire il rapporto d'intonazione di ognuna delle voci in intervalli di semitoni (12 step per ottava). **HarModulator** ha un intervallo di sei ottave (tre in alto e tre in basso).

Per capire come usare la funzione di modulazione è bene iniziare semplicemente impostando sia **PitchA** che **PitchB** a **UNISON**, i delay al minimo e il controllo **Ynob** al minimo (zero feedback). A questo punto usare il controllo **Depth** per definire la quantità di modulazione intonazione e il controllo **Speed** per regolare la velocità (rate) di modulazione. Ruotare la manopola **Xnob** per provare varie forme e sorgenti di modulazione. Si noti che è possibile selezionare **ENVELOPE** come sorgente e usare le dinamiche della propria suonata per pilotare la modulazione.

OK, ora provate con un pò di pitch shifting, delay e feedback!

### Pitch Mix

Controlla il rapporto tra i livelli **PitchA** e **PitchB**.

### Pitch A/Pitch B

Definisce l'intervallo di pitch shift in incrementi di semitoni dalle tre ottave inferiori alle tre ottave sopra.

### Delay A/B

Controlla il tempo di delay delle voci **A** e **B**. Con Tempo **OFF** il delay è indicato in mSec. Con Tempo **ON** il delay può essere sincronizzato al tempo ed è visualizzato in suddivisione ritmica del movimento.

### Key/Depth

Controlla la quantità (o intensità) di modulazione d'intonazione indicata in cent su un intervallo di quattro ottave (due ottave in basso, due in alto). E' disponibile un controllo fine per la modulazione d'intonazione (indicato in cent) che va da -30 a +30 cent. Quando la modulazione assume un valore positivo le due voci modulano in sincronia tra loro, se il valore è negativo modulano fuori sincronia.

### **Scale/Speed**

Controlla la velocità di modulazione.

### **Xnob**

Seleziona la forma della modulazione; ruotare la manopola completamente in senso orario per selezionare **Envelope**: la suonata piloterà la modulazione d'intonazione.

### **Ynob**

Controlla la quantità di feedback dei **Delay A e B**.

## **MicroPitch**

Pitch shifter di precisione per un lieve ingrossamento timbrico con delay per interessanti effetti slap back.

## **Pitch Mix**

Controlla il rapporto tra i livelli **PitchA** e **PitchB**.

## **Pitch A**

Controlla la quantità di pitch shift ascendente della voce **A** dall'unisono a +50 cent.

## **Pitch B**

Controlla la quantità di pitch shift discendente della voce **B** dall'unisono a -50 cent.

## **Delay A/B**

Controlla il tempo di delay tra le voci **A** e **B** in mSec.

## **Key/Depth**

Definisce l'intensità di modulazione.

## **Scale/Speed**

Stabilisce la velocità di modulazione.

## **Xnob**

Regola la quantità di feedback.

## **Ynob**

Controlla il filtro timbrico. Ruotare la manopola in senso antiorario per "scurire" il timbro o in senso orario per "schiarirlo"; regolarla a ore 12 per non applicare alcun filtro.

## H910/H949

Questo effetto simula suono e funzionalità delle leggendarie unità effetti Harmonizer™ Eventide H910 e H949. L'H910 fu il primo pitch shifter al mondo pro-audio in tempo reale e introdusse il termine “glitching” nel vocabolario pro-audio. Il H949 fu il primo Harmonizer de-glitcher al mondo.

A differenza del pitch shifter **Diatonic**, qui la variazione d'intonazione avviene nel loop di feedback in modo da consentire le ripetizioni arpeggiate.

**Nota:** I “puristi” ricorderanno che l'H910 e l'H949 erano unità con ingresso mono e uscita stereo. In altre parole, erano un singolo pitch shifter con delay regolabili in modo indipendente. Per simulare al meglio questi box “vintage” si raccomanda d'impostare **PitchA** o **PitchB** all'unisono (1.00) e usare quell'uscita per il feedback senza variazione d'intonazione. Si noti inoltre che PitchFactor offre dieci volte il ritardo massimo dei dispositivi originali.

### Pitch Mix

Controlla il rapporto del livello tra **PitchA** e **PitchB**.

### Pitch A/Pitch B

Controlla la quantità di pitch shift delle voci **A** e **B** espressa come rapporto.

### Delay A/B

Regola il tempo di delay delle voci **A** e **B**. Con Tempo **OFF** il delay è indicato in mSec. Con Tempo **ON** il delay può essere sincronizzato al tempo e visualizzato come suddivisione ritmica del movimento.

### Key/Depth

Seleziona il tipo di Harmonizer simulato: **[H910]**, **[H949-1]**, **[H949-2]** e **[MODERN]**. L'H949 aveva due algoritmi di giunzione. L'algoritmo **1** creava una giunzione “morbida” graduale. L'algoritmo **2** analizzava l'audio e usava un metodo di giunzione “intelligente” ottima per ridurre molto i rumori. PitchFactor consente di selezionare ciascuno di questi algoritmi simulandone i classici suoni. Naturalmente, grazie ai moderni DSP sempre più potenti di quelli presenti ai tempi degli H910/H949 è migliorato anche il de-glitching. L'algoritmo **[MODERN]** di PitchFactor usa il suo potente DSP per migliorare ulteriormente il de-glitching. Ognuno di questi algoritmi ha una qualità distinta e, combinati con diversi valori

di delay e feedback, offrono un'ampia gamma di effetti pitch-shift.

### Scale/Speed

Seleziona il tipo di controllo pitch ratio delle manopole **PitchA** e **PitchB**. **Normal** consente un controllo continuo di pitch ratio. **Micro** consente regolazioni di precisione attorno all'unisono. **Chromatic** permette di selezionare intervalli pari alle 12 note per scala di ottava.

### Xnob/Ynob

Regola la quantità di feedback del pitch shifter **A/B**.

### PitchFlex

Con questo effetto usare un pedale d'espressione o il footswitch **Flex**.

### Pitch Mix

Controlla il rapporto di livello tra **PitchA** e **PitchB**.

### Pitch A/Pitch B

Stabilisce il pitch shift delle voci **A** e **B** alla posizione del tallone. In **OFF** la voce è silenziata alla posizione tallone e l'intonazione è impostata all'unisono.

### Delay A/Delay B

Questi parametri servono quando si usa il footswitch **Flex** per controllare l'effetto di variazione d'intonazione delle voci **A** e **B**. La manopola **Delay A** definisce il tempo per spostarsi dalla "punta" al "tallone" virtuale. La manopola **Delay B** stabilisce il tempo per spostarsi dal "tallone" alla "punta". In modalità **Tempo** il massimo è la nota da  $\frac{1}{2}$ .

### Key/Depth

E' un filtro low pass che serve per "scurire" l'effetto.

### Scale/Speed

Controlla la "forma" seguita dalla modulazione d'intonazione quando si usa il footswitch **Flex**.

### **Xnob**

Definisce il pitch shift della voce **A** in posizione tallone. In **OFF**, il pitch shifter **A** è disabilitato alla posizione punta, la quale è assimilata all'unisono.

### **Ynob**

Definisce il pitch shift della voce **B** in posizione tallone. In **OFF** il pitch shifter **B** è disabilitato alla posizione punta, la quale è assimilata all'unisono.

## Octaver

Tradizionalmente, gli Octaver impiegano tecniche analogiche per rilevare l'intonazione del segnale audio d'ingresso e sintetizzare un segnale il cui timbro musicale è all'ottava più bassa dell'originale. L'Octaver di PitchFactor crea una coppia di sub-armoniche (una un'ottava sotto la nota che si suona, l'altra due ottave sotto); inoltre, aggiunge un generatore FUZZ d'ottava. Le sub-armoniche possono essere filtrate e i filtri modulati dal livello audio d'ingresso.

L'Octaver è un effetto parallelo (mono duale) più che stereo.

**Nota:** Con questo effetto non si può usare il controllo **Tempo**.

### Pitch Mix

Controlla il mix della 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> sub-armonica (**A&B**); a differenza degli altri effetti di PitchFactor, gli ingressi 1 e 2 non sono mixati.

### Pitch A/Pitch B

Controlla la frequenza centrale dei filtri risonanti **A/B**.

### Delay A/Delay B

Controlla la risonanza del filtro **A/B**.

**Nota:** Una volta regolati frequenza centrale e risonanza del filtro, si può provare a modulare il filtro. I due controlli che seguono impostano i livelli di modulazione controllata dall'involuppo.

### Key/Depth

L'Octaver consente di cambiare la frequenza centrale dei filtri suonando. Questo controllo regola il grado con cui l'involuppo del segnale d'ingresso sposta la frequenza centrale del filtro.

### Scale/Speed

Controlla la sensibilità dello sweep di frequenza rispetto al livello del segnale d'ingresso.

**Xnob**

Controlla la quantità della distorsione (FUZZ).

**Ynob**

Regola il mix di ottave **[oct]** e FUZZ **[fz]**.

## Crystals

**Crystals** è un classico effetto Eventide - pitch shifter gemelli inversi con delay e feedback regolabili in modo indipendente e riverbero aggiunto.

### Pitch Mix

Controlla il rapporto dei livelli tra **PitchA** e **PitchB**.

### Pitch A/Pitch B

Controlla la quantità di pitch shift **A/B** in cent (1 cent = 1/100 di semitono).

### Delay A/B

Controlla la durata di tempo inverso dei buffer **A/B**. Con Tempo **OFF** il delay è indicato in mSec. Con Tempo **ON** il delay può essere sincronizzato al tempo ed è visualizzato come suddivisione ritmica del movimento.

### Key/Depth

Stabilisce il livello **Mix** del riverbero.

### Scale/Speed

Definisce la velocità di decadimento del riverbero.

### Xnob

Regola il livello del feedback **A**.

### Ynob

Controlla il livello del feedback **B**.

## HarPeggiator

**HarPeggiator** crea doppi arpeggi a 16-step che combinano tre elementi:

- 1) doppio sequencer pitch shift a 16-step
- 2) doppio sequencer ritmico a 16-step
- 3) doppio sequencer effetto a 16-step

**HarPeggiator** consente di scegliere da un elenco di sequenze pre-programmate di pitch, ritmo ed effetto; usando le varie combinazioni possibili si ha un controllo piuttosto creativo. Detto questo è importante capire i concetti di base, altrimenti ci si dovrà arrovellare per un pò di tempo!

Inizialmente si consiglia di sperimentare solo con una voce (es. **A**) e la sola sequenza pitch. Per farlo, disattivare (**OFF**) i controlli ritmo ed effetto (**Delay A** e **Xnob** completamente in senso antiorario). Ciò è importante poichè, per definizione, avendo molti ritmi non sono riprodotti tutti gli step della sequenza. Per esempio, selezionando un ritmo che divide i 16 step in quattro misure di note da  $\frac{1}{4}$  suonerebbe solo il primo step (nota) di ogni misura. Il risultato è che sebbene la sequenza di pitch sia costituita da 16 step, suoneranno solo quattro note. Inoltre, usare il controllo **Scale/Speed** per impostare la durata adeguata di ogni step, in modo da sentire chiaramente l'intonazione di ogni step.

**Nota:** Se clock MIDI e Tempo sono entrambi **ON**, il sequencer non procede lungo gli step fino a quando a PitchFactor non è applicato un segnale di clock MIDI.

### Pitch Mix

Controlla il rapporto tra gli arpeggiatori **A** e **B**.

### Pitch A/Pitch B

Seleziona una delle 27 sequenze pitch per **A/B**. Le sequenze pitch sono preset selezionabili numerate da **[01]** a **[26]** più una casuale **[RANDM]**. Per disattivare l'effetto pitch ruotare la manopola completamente in senso antiorario **[Arp OFF]**. Ruotandola completamente in senso orario si seleziona la sequenza casuale. Le sequenze di pitch sono numerate e il display mostra graficamente la progressione a 16-step.

A causa della risoluzione limitata, il display può solo dare un'idea della forma che

assume la sequenza di pitch. Le 16 colonne rappresentano ciascuno dei 16 step nella sequenza e la barra orizzontale “fissa” indica l’unisono. I punti sopra e sotto indicano le altezze sopra e sotto l’unisono.

Tuttavia, nella maggior parte delle sequenze di pitch ogni step ha un’altezza fissa e PitchFactor è in grado di eseguire un glissato d’intonazione all’interno di ogni step; questa funzionalità è usata in molte sequenze. L’ultima sequenza [**RANDM**] è una sequenza di altezze casuali.

Quando si selezionano le sequenze di pitch, innanzitutto è meglio disattivare (**OFF**) le sequenze **Rhythm** e **FX** in modo che la sequenza di pitch non sia influenzata da questi parametri. Come sempre le orecchie sono i migliori giudici di ciò che funziona meglio.

Le prime sequenze di pitch sono abbastanza lineari.  
Ecco una descrizione generale di ciascuna sequenza:

1. Tutti gli step sono a un’ottava sopra.
2. Tutti gli step sono a un’ottava sotto.
3. Tutti gli step sono a una quinta sopra.
4. Tutti gli step sono una quarta sotto.
5. Unisono & un’ottava sotto.
6. Un’ottava sotto, unisono, un’ottava sopra, due ottave sopra.
7. Due ottave sotto, un’ottava sotto, unisono, un’ottava sopra.
8. Un’ottava sotto, unisono, un’ottava sopra, 2 ottave sopra.
9. Unisono, un’ottava sopra, unisono, un’ottava sopra.
10. Unisono, un’ottava sopra, unisono, un’ottava sopra, ecc.
11. Unisono e una quinta sopra.
12. Un’ottava sotto salendo all’unisono.
13. Unisono, una quarta sotto, un’ottava sotto, due ottave sotto, unisono, un’ottava sopra.
14. Inizio a due ottave sotto, salita all’unisono e al 13° step salto all’ottava sopra e fine all’unisono.
15. Prevalentemente a un’ottava sopra, con un breve passaggio all’unisono a metà, ritorno all’ottava sopra e fine all’unisono.
16. Inizio all’unisono, discesa di due ottave, un paio di salti all’ottava sopra e fine all’unisono.
17. Inizio all’unisono, discesa di un’ottava, salto indietro all’unisono, breve

salita di un'ottava, breve salita di una quinta e fine all'unisono.

18. Quattro salite rapide di una quinta, discesa all'unisono.
19. Salita di un'ottava dall'unisono per due volte.
20. Discesa da un'ottava sopra all'unisono per due volte.
21. Inizio all'unisono salita di un'ottava e discesa all'unisono.
22. Rimane all'unisono poi salita di un'ottava.
23. Simile alla sequenza 22.
24. Dall'unisono salita di un'ottava per quattro volte.
25. Salti tra unisono e ottave, quarte e quinte su è giù.
26. Simile alla sequenza 25.

Nel caso questa descrizione non sia abbastanza chiara, le tabelle seguenti possono aiutare. Nelle tabelle, le 26 sequenze sono nominate nell'intestazione della colonna e per ogni sequenza i 16 step sono elencati in verticale. Le sequenze pitch indicate da un asterisco glissano l'intonazione all'interno dello step nella sequenza e una freccia indica lo step che glissa nella sequenza e la direzione del glissato.

Gli intervalli sono indicati così:

1 oct = un'ottava, 2oct = 2 ottave

M2 = seconda maggiore, m2 = seconda minore

M3 = terza maggiore, m3 = terza minore

P4 = quarta giusta, d5 = quinta diminuita, P5 = quinta giusta

M6 = sesta maggiore, m6 = sesta minore

M7 = settima maggiore, m7 = settima minore

## PitchFactor Manuale Operativo

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	-1oct	-2oct
<b>2</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	-1oct	-2oct
<b>3</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	-1oct	-2oct
<b>4</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	-1ottava	-1oct	-2oct
<b>5</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	unisono	-1oct
<b>6</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	unisono	-1oct
<b>7</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	unisono	-1oct
<b>8</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	-1oct	unisono	-1oct
<b>9</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+1oct	unisono
<b>10</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+1oct	unisono
<b>11</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+1oct	unisono
<b>12</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	-1oct	+1oct	unisono
<b>13</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+2oct	+1oct
<b>14</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+2oct	+1oct
<b>15</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+2oct	+1oct
<b>16</b>	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisono	+2oct	+1oct

### Sequenze Pitch 1 – 7

	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10*</b>	<b>11</b>	<b>12*</b>	<b>13*</b>	<b>14*</b>
<b>1</b>	-1oct	unisono	unisono	unisono	-1oct↑	unisono↓	-2oct↑
<b>2</b>	unisono	unisono	+1oct	unisono	-m7↑	-P4↓	-1oct↑
<b>3</b>	+1oct	+1oct	+1oct	unisono	-m6↑	-1oct↓	-P5↑
<b>4</b>	+2oct	+1oct	unisono	unisono	-P5↑	-2oct	-m3↑
<b>5</b>	-1oct	+1oct	unisono↑	unisono	-P4↑	unisono	unisono
<b>6</b>	unisono	+1oct	+1oct	unisono	-m3↑	unisono	unisono
<b>7</b>	+1oct	+1oct	unisono	unisono	-M2↑	unisono	unisono
<b>8</b>	+2oct	unisono	+1oct	unisono	-m2↑	unisono	unisono
<b>9</b>	-1oct	unisono	+1oct	unisono	unisono	unisono	unisono
<b>10</b>	unisono	unisono	unisono	unisono	unisono	unisono	unisono
<b>11</b>	+1oct	+1oct	+1oct	unisono	unisono	unisono	unisono
<b>12</b>	+2oct	+1oct	+1oct	+P5	unisono	unisono	unisono
<b>13</b>	-1oct	+1oct	unisono	unisono	unisono	+1oct	-1oct↑
<b>14</b>	unisono	unisono	+1oct	+P5	unisono	unisono	unisono
<b>15</b>	+1oct	unisono	+1oct	unisono	unisono	unisono	unisono
<b>16</b>	+2oct	unisono	+1oct	unisono	unisono	unisono	unisono

### Sequenze Pitch 8 – 14

	<b>15*</b>	<b>16*</b>	<b>17*</b>	<b>18*</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>
<b>1</b>	+1oct	unisono↓	unisono↓	+P5↓	unisono	+1oct	unisono
<b>2</b>	+1oct	-m2↓	-d5↓	unisono	+M2	+M7	+M2
<b>3</b>	+1oct	-M3↓	-1oct	unisono	+M3	+M6	+m3
<b>4</b>	+1oct	-M6↓	-1oct	unisono	+P4	+P5	+M3
<b>5</b>	+1oct	-P4oct↓	unisono	+P5↓	+P5	+P4	+P4
<b>6</b>	+1oct	-2oct	unisono	unisono	+M6	+M3	+P5
<b>7</b>	+1oct	unisono	unisono	unisono	+M7	+M2	+M6
<b>8</b>	+1oct↓	unisono	unisono	unisono	+1oct	unisono	+M7
<b>9</b>	+1oct	+1oct	+1oct↓	+P5↓	unisono	+1oct	+1oct
<b>10</b>	+1oct	unisono	+P5↓	unisono	+M2	+M7	+M7
<b>11</b>	+1oct	unisono	unisono	unisono	+M3	+M6	+M6
<b>12</b>	+1oct	+1oct	unisono	unisono	+P4	+P5	+P5
<b>13</b>	+1oct	unisono	unisono	+P5↓	+P5	+P4	+P4
<b>14</b>	+1oct↓	unisono	unisono	unisono	+M6	+M3	+M3
<b>15</b>	+m6↓	unisono	unisono	unisono	+M7	+M2	+m3
<b>16</b>	+M3↓	unisono	unisono	unisono	+1oct	unisono	+M2

**Sequenze Pitch 17 – 21**

	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24*</b>	<b>25</b>	<b>26*</b>
<b>1</b>	unisono	unisono	unisono↑	unisono	-1oct
<b>2</b>	unisono	unisono	+P4	-1oct	unisono
<b>3</b>	+M2	+m3	+P5	unisono	+P5
<b>4</b>	unisono	unisono	+1oct	+1oct	+P4
<b>5</b>	+M3	+P4	+m3	unisono	-1oct
<b>6</b>	unisono	unisono	+P4	-P5	+1oct
<b>7</b>	+P4	+P4	+P5	unisono	-P4
<b>8</b>	unisono	+d5	+1oct	+P5	-P5
<b>9</b>	+P5	+P5	+m6↑	unisono	unisono
<b>10</b>	unisono	unisono	+P4	-P4	-1oct
<b>11</b>	+M6	+P5	+P5	unisono	unisono
<b>12</b>	unisono	unisono	+1oct	+P4	+P5
<b>13</b>	+M7	+m7	+m7	unisono	+P4
<b>14</b>	unisono	unisono	+P4	-m3	unisono
<b>15</b>	+1oct	+1oct	+P5	unisono	unisono
<b>16</b>	unisono	unisono	+1oct	+m3	-2oct↑

**Sequenze Pitch 22 – 26**

## Delay A/B

Seleziona la sequenza ritmo/groove di **A/B**. Le sequenze ritmiche sono un set di 21 preset selezionabili. Il livello del segnale ad ogni step è indicato graficamente dal numero di LED illuminati in ogni colonna.

Per disattivare la sequenza ritmica (**[Grv OFF]**) ruotare la manopola completamente in senso antiorario; ruotandola completamente in senso orario si seleziona una sequenza casuale.

Le sequenze sono numerate da **[01]** a **[20]** e **[RANDM]** è il ritmo casuale.

Con la sequenza ritmica non attiva (**OFF**) tutti i sedici step della sequenza sono riprodotti alla massima ampiezza.

## Key/Depth

Definisce i tempi d'attacco e rilascio per le dinamiche di ritmi ed effetti. In posizione completamente antioraria l'audio impiega l'intera durata dello step per il fade in; a "ore 12" l'audio è presente per l'intera durata dello step e in posizione completamente oraria l'audio è presente solo per 1/10 di durata dello step.

**Nota:** Se entrambe le manopole **Rhythm** ed **Effect** sono **OFF** questo controllo non ha effetto.

## Scale/Speed

Con Tempo **OFF** definisce la durata in mSec di ciascuno dei 16 step. Con Tempo **ON** stabilisce la durata di ogni step rispetto al tempo tap (cioè la durata nota: un intero, un quarto, ecc.).

## Xnob/Ynob

**HarPeggiator** consente di applicare una sequenza di effetti filtro, fuzz e/o glitch ad ogni nota della sequenza di 16-step. **Xnob/Ynob** determina la sequenza effetto per **A/B** (**[FXA]**/**[FXB]**).

Le sequenze effetto sono un set di 25 preset selezionabili.

Gli effetti sono indicate in base al tipo d'effetto: **[FLT]**=FILTRO, **[FZ]**=FUZZ e **[GLT]**=GLITCH. **[ALL]** indica che il preset utilizza tutti i tre tipi d'effetto.

E' possibile scegliere tra cinque effetti di filtro, cinque effetti fuzz e cinque effetti glitch. Altrimenti si può selezionare uno dei quattro diversi tipi di sequenze effetti casuali: **[RnFL]**=filtri casuali, **[RnfZ]**=fuzz casuali, **[RnGl]**=glitch casuali e **[RnM]**=combinazione casuale di filtri, fuzz e glitch.

Per disattivare gli effetti in tutti gli step della sequenza (**[FX :OFF]**) ruotare la manopola completamente in senso antiorario.

## Synthonizer

**Synthonizer** rileva l'altezza della nota che si sta suonando e genera un timbro sintetizzato alla stessa altezza. **Voice A** è un sintetizzatore aggiuntivo utile per creare suoni d'organo o tipo Theremin; **Voice B** è un sintetizzatore sottrattivo con il quale è possibile creare i classici suoni di synth analogico.

**Nota:** Con questo effetto non si può usare l'opzione Tempo.

**Nota:** **Synthonizer** è solo a ingresso mono; usare l'ingresso **1** (il **2** è disabilitato).

### Pitch Mix

Controlla il rapporto tra le due voci **A & B** sintetizzate.

### Pitch A

**Pitch A** regola il mix tra le varie forme d'onda aggiunte che definiscono il timbro e l'intonazione percepita della voce **A**.

### Pitch B

**Pitch B** controlla il mix tra le voci sintetizzate all'unisono, 1 ottava sotto e una sopra che definiscono il timbro e l'intonazione percepita della voce **B**.

### Delay A

Stabilisce il tempo d'attacco della voce **A** sintetizzata.

### Delay B

Regola il tempo d'attacco del filtro sulla voce **B** sintetizzata.

### Key/Depth

Definisce il livello del riverbero.

### Scale/Speed

Stabilisce il tempo di decadimento del riverbero.

### **Xnob**

Seleziona la forma d'onda della voce **A**: sinusoidale (**SIN**), triangolare (**TRI**) o a dente di sega (**SW**).

### **Ynob**

Controlla il filtro sweep sulla voce **B**. Con valori da 0 a 50 si applica un filtro passa-basso, mentre con valori superiori a 50 si applica un filtro passa-alto.

## Funzione Catchup

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

E' stato appena caricato un preset basato su **HarModulator** il cui valore **Speed** di modulazione è 2 (modulazione molto lenta). Supponiamo ora che la manopola di controllo **Speed** sia completamente in posizione oraria corrispondente a una velocità di modulazione molto rapida. Volendo regolare leggermente la velocità (ad esempio per portarla dal valore corrente di 2 a 3) ruotando la manopola inizialmente il valore **Speed** salirebbe istantaneamente a 100 e, non appena si ruota la manopola, scenderebbe al valore 3 desiderato. Se avviene mentre si suona ci si potrebbe distrarre.

La funzione **Catchup** di PitchFactor è stata studiata per evitare una variazione improvvisa nei valori di un parametro quando le posizioni della manopola non corrispondono ai valori del Preset. Con **Catchup ON**, ruotando una manopola di controllo il valore del parametro non cambia subito. Il display mostra piuttosto alternativamente il valore del Preset e la scritta "**TURN**" (accompagnata da frecce rivolte a sinistra o destra). Il parametro (quindi l'effetto) non cambia fino a quando la posizione della manopola supera il valore corrente del parametro; a quel punto la scritta **TURN** e la freccia scompaiono, appaiono nome e valore del parametro e la manopola s'attiva.

Tornando al nostro esempio, se **Catchup** è **ON**, il valore **Speed** non cambierà fino a quando la manopola di controllo è ruotata dalla sua posizione completamente oraria a quella corrispondente al valore 2. A quel punto, la manopola di controllo si "attiva" consentendo un lieve incremento del valore **Speed** senza che il suono dell'effetto cambi improvvisamente.

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

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

## PitchFactor Manuale Operativo

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

## Pedale d'espressione

Il pedale d'espressione esterno si può collegare al jack da 1/4" del pannello posteriore. Esso può essere configurato per controllare una combinazione qualsiasi dei dieci parametri. Per un funzionamento ideale, il pedale d'espressione deve essere un semplice potenziometro resistivo dal valore massimo compreso tra 5k $\Omega$  e 25k $\Omega$ . Per informazioni sui pedali d'espressione più adatti visitare il sito: [www.eventide.com](http://www.eventide.com).

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

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

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

Poichè è possibile programmare un qualsiasi numero di parametri comandati dal pedale è importante sapere come togliere l'assegnazione ai parametri stessi. Supponiamo di aver programmato il pedale al controllo del parametro Mix da 50% a 100% e il Delay A da 10 mSec a 100 mSec. Si deve quindi togliere l'assegnazione a Delay A per fissarlo a 20 mSec in modo da evitare che cambi muovendo il pedale. Per farlo:

- 1) Premere il pedale con il tallone e ruotare la manopola **Delay** a 20 mSec.

## PitchFactor User Guide

### The Effects

- 2) Premere il pedale con la punta. Ruotare la manopola **Delay A** lontano da 20 mSec e poi riportarla a 20 mSec.

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

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

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

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

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

## Footswitch e modalità operative

I footswitch di PitchFactor sono multi-funzione e operano in modalità **Play**, **Bank** o **System**; normalmente PitchFactor è in modalità **Play** o **Bank**. La modalità **System** serve per configurare il MIDI, i controlli esterni e vari parametri di sistema.

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

### Modalità Play

In modalità **Play** il display indica il nome dell'effetto oppure, per **Diatonic** e **Quadravox**, la tonalità; per controllare l'effetto si usano tre footswitch.

#### Footswitch Active

Il footswitch **Active** seleziona le condizioni **Active** e **Bypass**.  
Con l'effetto in uso s'illumina il LED arancio; in **Bypass** il LED **Active** è spento.

#### Footswitch Flex/Learn

L'azione del footswitch centrale dipende dall'effetto corrente in uso.

#### Diatonic/Quadravox

Per effetti "scala consapevole", **Diatonic** e **Quadravox**, tenere premuto il selettore **Learn** mentre si suona una nota e PitchFactor imposterà la tonalità su quella nota.

#### HarModulator

Sposta in alto di un'ottava entrambe le voci.

#### MicroPitch

Raddoppia la quantità di pitch shift di entrambe le voci.

#### H910/H949

Tenere premuto per ripetizioni infinite.

## PitchFlex

Usare questo pulsante al posto di un pedale d'espressione per far passare il pitch shift dal tallone alla punta.

## Octaver – Non usato

## Arpeggiator

Riavvia la sequenza dall'inizio.

## Crystals

Sposta in alto di un'ottava entrambe le voci.

## Synthonizer

Sposta in alto di un'ottava entrambe le voci.

## Footswitch Tap

Il footswitch **Tap** si usa per battere il tempo se Tempo è **ON**. Durante il tapping con Tempo **ON**, il display mostra il valore aggiornato in BPM. Durante il tapping con Tempo **OFF** il valore aggiornato è indicato in mSec.

Per attivare/disattivare l'opzione **Tempo** premere l'Encoder. Quando la condizione Tempo cambia il display visualizza brevemente il messaggio corrispondente (**TMP ON** o **TMP OFF**). Con Tempo **ON** il LED **Tempo** lampeggia al tempo corrente.

## Accordatore

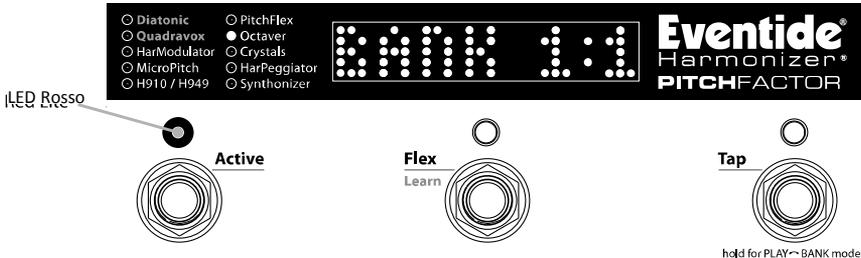
Si accede all'accordatore premendo simultaneamente i footswitch centrale e destro; per uscire dall'accordatore e tornare al funzionamento normale premere un footswitch qualsiasi.

## Modalità Bank

In modalità **Bank** il display mostra il numero Banco e Preset del Preset attivo in uso. I footswitch sinistro e centrale selezionano o bypassano subito il Preset **1** o il Preset **2**. I Preset sono memorizzati a coppie e ogni coppia di Preset forma un Banco. Ci sono un massimo di 50 Banchi (per un totale di 100 Preset).

## PitchFactor Manuale Operativo

Il display mostra Banco e Preset correnti; i banchi vanno da 1 a 50, i Preset sono 1 e 2.



**Nota:** I 100 Preset si possono basare su un effetto qualsiasi. Si può scegliere di avere tutti i 100 preset basati su **Diatonic** (oppure due basati su **Diatonic**, tre su **MicroPitch**, cinque su **Crystals**, ecc.) o una qualsiasi combinazione.

### Caricamento dei Preset

I numeri Preset corrispondono ai footswitch sinistro e centrale.

Per escludere il Preset basta premere il footswitch che corrisponde al preset caricato; premendo di nuovo il Preset si attiva.

Quando sono caricati, nei preset sono salvati e richiamati i seguenti attributi:

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

\* **Nota:** PitchFactor può essere configurato per cambiare il valore Tempo quando è caricato un Preset o per ignorare il valore salvato con il preset. Sebbene i valori Tempo siano sempre salvati con il preset, potrebbe essere più comodo fare in modo che il Tempo corrente rimanga lo stesso passando da un preset all'altro. Per farlo, attivare (**ON**) l'opzione **GLOBAL TEMPO**. Con **GLOBAL TEMPO ON** i valori Tempo salvati con il preset sono ignorati ed è usato il valore Tempo corrente. L'opzione **Global** è descritta in seguito.

## Selezione dei banchi Preset

In modalità **Bank** il footswitch destro seleziona il banco corrente; premere il footswitch destro per scorrere i Banchi attivi. Quando si visualizza un Banco, la coppia di Preset associata è inserita ma il nuovo Preset non è ancora caricato; alla pressione successiva del footswitch sinistro o centrale il Preset si caricherà dal Banco inserito.

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

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

## Banchi attivi

Se 100 preset sono più di quelli necessari e si vuole fare in modo che sia più facile trovare e caricare i propri preset è possibile limitare il numero dei banchi attivi. Durante il caricamento appariranno solo i Banchi attivi. Solo i Banchi attivi possono essere caricati, mentre i Preset possono sempre essere salvati in tutti i Banchi. I Banchi non attivi non sono cancellati e si possono attivare in ogni momento.

I Banchi attivi si possono limitare a un certo numero. Il default è per tutti i 100 preset attivi, cioè l'intero intervallo di Banchi attivo (da 1 a 50). Il numero di Banchi attivi si può limitare impostando l'intervallo attivo nella modalità **System**. Per esempio, impostando il limite inferiore a 5 e quello superiore a 10 saranno attivi i Banchi 1–5. Raggruppando i Preset in modo logico, si può scorrere un

brano o un set senza dover passare attraverso tutti i 100 Preset. Si consiglia quindi di raggruppare i Preset salvati in base alle proprie esigenze.

Di default il numero di Banche attive è 50; per limitare il numero delle Banche attive:

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

# Funzione Tempo

## Tempo ON/OFF

La funzione **Tempo** si attiva (**ON**) o disattiva (**OFF**) premendo momentaneamente l'Encoder. Con **Tempo ON**, il LED **Tempo** lampeggia alla velocità del tempo. Con **Tempo OFF**, il LED **Tempo** è spento.

## Tempo Tap

In modalità **Play**, battendo il footswitch **Tap** si stabilisce il Tempo; durante il tapping il display visualizza il valore **Tempo** aggiornato.

**Nota:** Usando lo switch **Aux** per battere il tempo, il display mostra il valore del tempo sia in modalità **Play** che in quella **Bank**.

## Tempo Global

Il **Tempo** è sempre salvato in ogni Preset. Spesso, tuttavia, può essere utile avere lo stesso tempo in tutti i Preset utilizzati; per farlo si usa il comando di sistema **GLOBAL Tempo**. Con **GLOBAL TEMPO ON** il valore **Tempo** salvato in ogni Preset è ignorato ed è usato il valore **Tempo** corrente per tutti i Preset.

Di default il **GLOBAL Tempo** è **OFF**; per attivarlo:

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

## Regolazione fine Tempo e Delay

### Tempo

L'Encoder può essere usato per impostare o regolare il valore **Tempo** in **BPM**. Con Tempo **ON**, premere una volta il footswitch **Tap** (bisogna essere in modalità **Play**) in modo che il display indichi il valore **Tempo**; con il valore **Tempo** visualizzato ruotare l'Encoder per regolare il tempo. Durante la regolazione il display mostra il tempo aggiornato e le manopole di controllo parametro sono disabilitate.

### Delay

Con Tempo **OFF**, l'Encoder può essere usato per regolare il tempo di ritardo degli effetti che utilizzano il delay. Per usare l'Encoder, ruotare la manopola di controllo che corrisponde al delay da regolare (**A** o **B**) in modo che il tempo di ritardo appaia sul display; con il tempo di ritardo ancora visualizzato ruotare l'Encoder per regolarlo. Durante la regolazione il display mostra il tempo di ritardo aggiornato e le manopole di controllo parametro sono disabilitate.

## Indicazione Preset modificato

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

I parametri di un Preset si cambiano:

- a) ruotando una manopola di controllo
- b) selezionando un Effetto ruotando l'Encoder
- c) ricevendo un comando MIDI, oppure
- d) muovendo il pedale d'espressione

# Salvataggio dei Preset

Per salvare un Preset:

- 1) Tenere premuto l'Encoder per alcuni secondi: appaiono i numeri **Bank** e **Preset** correnti; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder per selezionare i numeri Banco e Preset desiderati. Le destinazioni dei Preset sono indicate dalla scritta "**BANK#:#**" ove il primo numero indica il Banco (da 1 a 50) e il secondo il Preset (o slot) **1-2**. Durante il salvataggio sono disponibili tutti i Banchi, anche se è stato limitato il numero di Banchi attivi.
- 3) Per salvare il Preset, tenere premuto l'Encoder una seconda volta. Il display mostra la scritta **SAVED**.
- 4) Subito dopo PitchFactor esce dalla modalità **Save**.
- 5) Per uscire dalla modalità **Save** senza salvare, premere e rilasciare di nuovo l'Encoder senza tenerlo premuto o premere qualsiasi altro footswitch; uscendo dalla modalità **Save** senza salvare, il display mostra la scritta **NO SAVE**.

**Nota:** Per salvare si deve premere e **TENERE** premuto l'Encoder; premendolo e rilasciandolo subito, il nuovo Preset non sarà salvato; ciò è voluto, poiché salvando un nuovo Preset si sostituisce quello vecchio. In PitchFactor il salvataggio è considerato un atto deliberato. Il numero Preset corrispondente al Preset attivo corrente lampeggia per avvisare che salvando a quella destinazione si sostituirà il Preset corrente caricato.

## Organizzazione dei Preset in Banchi

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

Caricare un Preset da un Banco è un'operazione immediata (una pressione) mentre per prelevare i Preset da Banchi diversi servono almeno due pressioni. Si ricorda inoltre che se si prevede di limitare il numero dei Banchi attivi è meglio memorizzare i Preset più usati in Banchi vicini.

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

## Dumping (backup) di Preset e impostazioni di sistema

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

Il dumping **SysEx** è un messaggio di sistema esclusivo MIDI che può essere trasmesso da PitchFactor e ricevuto da un sequencer MIDI o da un computer.

Preset e impostazioni di sistema di PitchFactor possono essere poi ri-memorizzati in seguito; è utile per eseguire un backup delle impostazioni salvate o riconfigurare l'unità alla condizione in cui era nel progetto precedente (l'operazione dura pochi secondi).

Per trasferire Preset e/o impostazioni di sistema:

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

**Nota:** Selezionando **[CURRENT]** si trasferisce solo il Preset corrente caricato.

Selezionando **[PRESETS]** si trasferiscono tutti i 100 Preset memorizzati.

Selezionando **[ALL]** si trasferiscono tutti i Preset e le impostazioni di sistema.

Selezionando **[SYSTEM]** si trasferiscono solo le impostazioni di sistema.

## Rimemorizzare i Preset e le impostazioni di sistema

Preset e impostazioni di sistema si ri-memorizzano con la funzionalità **SysEx** MIDI.

PitchFactor deve essere impostato al numero **ID SysEx** desiderato (da 1 a 16).

Per impostare il numero **ID SysEx** MIDI (di default è 1):

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

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

## Selettori ausiliari

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

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

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

### Note:

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

Per informazioni sui selettori **Aux** più adatti vedere il sito:  
[www.eventidestompboxes.com](http://www.eventidestompboxes.com).

## MIDI

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

- 1) Caricare e bypassare i Preset
- 2) Selezionare Banche/Preset
- 3) FLEX/Learn
- 4) Modificare i valori dei parametri
- 5) Impostare il tempo del clock MIDI

## PitchFactor User Guide

### Saving Presets

- 6) Usare PitchFactor come sorgente di clock MIDI
- 7) Abilitare manopole e selettori di PitchFactor al controllo di altri dispositivi MIDI
- 8) Dump (Backup)/caricamento (Restore) di Preset e/o impostazioni di sistema a/da un computer
- 9) Controllo condizione BYPASS/ATTIVO con un program change MIDI

PitchFactor seleziona automaticamente USB o DIN5 come ingressi e uscite MIDI. Se è collegata la porta USB, l'attività MIDI su DIN5 (incluso **MIDI Thru**) è ignorata. La configurazione MIDI è descritta nella modalità **System** e in seguito è disponibile una tabella d'implementazione MIDI.

# Modalità System

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

## Entrare/Uscire dalla modalità System

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

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

## Navigazione in modalità System

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

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

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

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

## Gerarchia del menu System

La modalità di sistema è suddivisa in sei categorie **[BYPASS]**, **[TUNER]**, **[AUX SW]**, **[MIDI]**, **[GLOBAL]** e **[UTILITY]**; si tratta degli elementi del menu al livello più alto che appaiono entrando in modalità **System**.

In seguito, le impostazioni di default sono indicate in **grassetto**.

### **[BYPASS] – Selezione modalità Bypass**

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

### **[BYP TYP] – Scelta del tipo di Bypass (DSP, RELAY, DSP+FX)**

Premere l'Encoder per selezionarlo e ruotarlo per selezionare **DSP, Relay** o **DSP+FX**.

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

Scegliendo **[RLY]** il bypass utilizza una coppia di relè per “cablare” gli ingressi alle uscite e fornire così un “vero bypass”.

Selezionando **[DSP+FX]** il bypass invia l'audio presente agli ingressi del DSP direttamente alle uscite, aggiungendo il decadimento della “coda” dell'effetto corrente.

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

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

### **[KILLDRY] – Funzione KillDry (NO, YES)**

Premere l'Encoder per selezionarla e ruotarlo per abilitare/disabilitare la funzione **KILLDRY**. Abilitandola (**YES**), il segnale dry è rimosso dall'uscita e PitchFactor genera solo audio a livello **100% Wet**. In alcuni effetti il

controllo **Intensity** funziona da **Mix Wet/Dry**. Con questi effetti se **KILLDRY** è **YES**, il controllo **Intensity** è disabilitato.

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

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

## [TUNER] – Impostazioni accordatore

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per scegliere **[AUDIO]** o **[CALIBRT]**.

### [AUDIO] – Scelta funzione audio con accordatore attivo (BYPASS, MUTE)

Premere l'Encoder per selezionare; ruotare l'Encoder per selezionare **BYPASS** o **MUTE**. In **BYPASS**, ogni volta che è abilitato l'accordatore di PitchFactor l'ingresso audio è collegato all'uscita audio. In **MUTE** l'audio è silenziato mentre si accorda.

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

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

### [CALIBRT] – Calibratura accordatore (440 Hz)

Premere l'Encoder per selezionare; ruotare l'Encoder per regolare la frequenza di riferimento dell'accordatore. 440 Hz è lo standard di default.

Questo valore definisce anche il 'LA' per gli effetti di pitch.

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

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

## [AUX SW] – Programmazione selettori Aux

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

### **Tip, Ring o Tip e Ring**

(si noti che per collegare i tre selettori **Aux** bisogna usare un jack stereo).

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

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

Le impostazioni di default dei selettori **Aux** sono:

TIP – BYPASS  
RING – LEARN/FLEX  
TIP+RING – TAP

### **Per configurare le destinazioni parametro**

Ruotare la manopola Encoder per selezionare la destinazione di un controllo esterno; le destinazioni comprendono parametri e funzioni di PitchFactor che possono essere controllati da uno dei selettori **Aux**. Le opzioni sono:

BYP – Selezione **Bypass/Active** (tipo di bypass selezionato in **BYPASS**)  
BK + – Incremento numero Banco.  
BK – – Decremento numero Banco.  
TAP – Funzione tempo Tap.  
FLX – Selezione funzione FLEX/LEARN  
P/B – Selezione modalità **Play** e **Bank**.  
KB0...9 – A causa dello spazio limitato sul display i nomi delle manopole di controllo parametro non possono essere visualizzati interamente.  
Per scopi visivi quindi le manopole sono state numerate da 0 a 9, come indicato in seguito.  
FS1 – Footswitch sinistro in modalità alternata (es. in **PLAY**,

funziona in

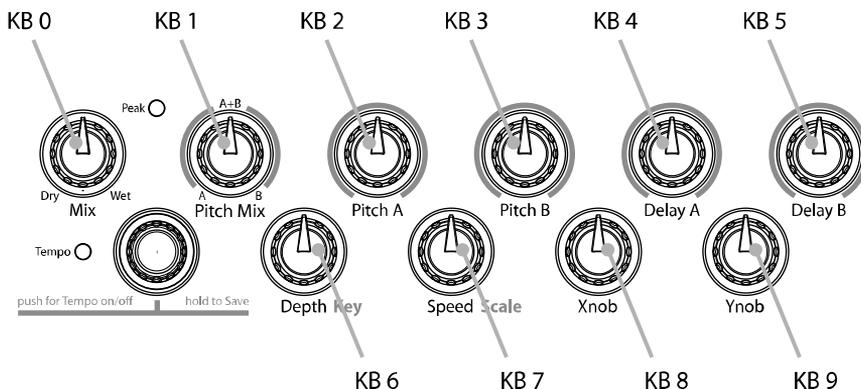
**BANK**

FS2 -Footswitch centrale in modalità alternata

FS3 - Footswitch destro in modalità alternata

PDL - Pedale d'espressione

TUN - Abilitazione/disabilitazione accordatore



L'idea di usare una sorgente di controllo On/Off come un selettore **Aux** per controllare un parametro variabile necessita una spiegazione. Si consideri un parametro variabile come **Intensity**.

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

Quando è visualizzata una manopola di controllo designata (KB0... KB9), premendo il footswitch sinistro appare la scritta [**MIN VAL**]. Per impostare il valore minimo ruotare la manopola di controllo parametro associata. Per esempio, se è stata selezionata **KB0**, ruotare la manopola di controllo **Intensity** per impostare il valore minimo. Il display indica il valore della manopola mentre la si ruota e quando la manopola è ferma visualizza il [**MIN VAL**] selezionato.

Premere di nuovo il footswitch sinistro per impostare il valore massimo della

manopola di controllo parametro selezionata. Il display mostra la scritta **[MAX VAL]**. Ruotare la manopola parametro associata per regolare il valore massimo. Il display indica il valore della manopola mentre la si ruota e quando la manopola è ferma visualizza il **[MAX VAL]** selezionato.

I parametri controllati in questo modo si applicano a tutti gli Effetti e Preset. Per esempio, si potrebbe assegnare un selettore **Aux** a **Delay A (KB4)** con **[MIN VAL]** impostato a 20 mSec e **[MAX VAL]** impostato a 200 mSec. Premendo il selettore si selezionano questi due tempi di ritardo e scegliendo un altro Effetto o Preset, il selettore **Aux** influenzerà il parametro dell'effetto corrente caricato controllato da **KB4**.

**Nota:** Quando si carica un Preset, i selettori assumono **[MIN VAL]** per i parametri assegnati. Premendo il selettore per la prima volta dopo aver caricato un Preset il parametro passa a **[MAX VAL]**.

**Nota:** Sebbene sia possibile assegnare più di un controller esterno a qualsiasi parametro, facendolo si farebbe confusione quindi non è consigliato.

### **Per configurare una sorgente di controllo esterno**

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

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

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

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

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

Per usare la modalità **Learn** premere di nuovo il footswitch destro. Appare la scritta **LEARN** che invita a premere un selettore **Aux** per l'assegnazione automatica; premere di nuovo il footswitch destro per uscire dalla modalità **LEARN** e tornare alla selezione sorgente manuale.

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

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

[BYP<>TIP]

[FLX<>RNG]

[TAP<>T+R]

Le altre destinazioni di controllo del selettore **Aux** ([BK+], [BK-], [P/B], [KB0]... [KB9], FS1, FS2, FS3, PDL, TUN) non sono assegnate (come indica la scritta [---]).

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

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

## [MIDI] – Funzioni MIDI

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

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

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

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

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

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

## [XMT CH] – Impostazione canale di trasmissione MIDI (1, 2–16)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare il canale di trasmissione MIDI.

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

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

**RCV CTL** consente di usare i messaggi **MIDI CC** come controlli assegnabili ai parametri degli Effetti e al controllo del sistema. Il concetto è selezionare il parametro o la funzione di PitchFactor da controllare esternamente (es. **Intensity**) e poi selezionare **MIDI Bend** o il **MIDI CC** con il quale controllarla.

Funziona così:

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

### Configurare la destinazione del parametro

Ruotare l'Encoder per selezionare la destinazione di controllo esterno - parametro o funzione di PitchFactor che sarà controllato(a) da una sorgente esterna.

Le opzioni sono:

- BYP – Bypass
- BK + – Incremento numero Banco
- BK – – Decremento numero Banco
- TAP – Funzione **Tempo Tap**
- FLX – Selezione funzione FLEX/LEARN
- P/B – Selezione modalità **Play e Bank**
- KB0...9 – Manopole di controllo parametro
- FS1 – Footswitch sinistro
- FS2 – Footswitch centrale
- FS3 – Footswitch destro
- PDL – Pedale
- ACT – Attivo (Abilita Effetto – toglie Bypass)
- TOG – Selezione condizione Attivo e Bypass
- TUN – Abilitazione/disabilitazione accordatore

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

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

Premere di nuovo il footswitch sinistro per impostare il valore massimo della manopola di controllo parametro selezionata. Il display visualizza la scritta **[MAX VAL]**. Ruotare la manopola parametro associata per regolare il valore massimo.

Il display indica il valore della manopola mentre la si ruota e quando la manopola è ferma visualizza il **[MAX VAL]** selezionato.

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

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

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

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

### **Configurare la sorgente di controllo esterna**

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

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

BND:	Pitch Bend MIDI Pitch Bend
C0 – C99:	Messaggi MIDI CC da 0 a 99.

Per selezionare la sorgente di controllo esterna con la modalità **Learn**, **premere di nuovo il footswitch destro**. Appare la scritta **LEARN** che invita a trasmettere un messaggio MIDI per l'assegnazione automatica della sorgente di controllo. Premere di nuovo il footswitch destro per uscire dalla modalità **Learn** e tornare alla selezione sorgente manuale.

Premere i footswitch sinistro e destro per selezionare sorgente e destinazione ed eseguire tutte le assegnazioni desiderate.

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

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

## [XMT CC] – Trasmissione messaggi MIDI CC

La patch di default è la seguente:

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

**XMT CC** permette di usare il pedale d'espressione, le manopole di controllo e i selettori **Aux** di PitchFactor come controller MIDI.

Funziona così:

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

### **Selezione della sorgente di controllo**

Ruotare l'Encoder per selezionare la sorgente di controllo.

Le opzioni sono:

PDL	Pedale d'espressione
KB0...9	Manopole di controllo parametro
TIP	Tip selettore <b>Aux</b>
RNG	Ring selettore <b>Aux</b>
T+R	Tip+Ring selettore <b>Aux</b>

### **Assegnare la sorgente di controllo a una destinazione**

Premere il footswitch destro per selezionare il messaggio MIDI CC da assegnare alla sorgente di controllo di PitchFactor. Le opzioni sono:

OFF:	Sorgente di controllo non assegnata.
C0 – C99:	Messaggi MIDI CC da 0 a 99.

Premere i footswitch sinistro e destro per selezionare sorgente e destinazione ed eseguire tutte le assegnazioni desiderate.

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

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

### **[RCV MAP] – Creazione mappatura ricezione MIDI Program Change**

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

Premere l'Encoder per selezionare e creare una mappatura di ricezione messaggi MIDI Program Change; questa funzione definisce il Preset corrispondente richiamato quando è ricevuto un messaggio MIDI **Program Change** (d'ora in poi denominato **Prg No.**).

Si noti che se un Preset è salvato "Bypassato", utilizzando un comando MIDI Program Change il Preset sarà caricato ma il pedale resterà escluso.

Il campo sinistro indica il **Prg No.** (0–127) e quello destro il Preset: essi mostrano **Bank:Preset (1:1–50:2)**, una delle opzioni **Bypass** descritte in seguito o **OFF**.

Per selezionare il **Prg No.** MIDI ci sono due modi: manualmente o usando la modalità **Learn**. Per la selezione manuale, con la freccia sinistra lampeggiante basta ruotare l'Encoder e selezionare il **Prg No.** desiderato da **0** a **127**.

Per usare la modalità **Learn**, **premere di nuovo il footswitch sinistro**. In modalità **Learn** il **Prg. No.** sarà impostato automaticamente alla ricezione di un messaggio MIDI Program Change. Premendo il footswitch sinistro si esce dalla modalità **Learn**.

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

Per mappare un altro **Prg No.** ad un altro Preset basta premere di nuovo il footswitch sinistro per selezionare il **Prg No.** desiderato, poi il footswitch destro per mapparlo al Preset desiderato. Mappatura di default: **Prg No. 0-99** mappati ai 100 Preset partendo dal Banco **1:1**. Oltre che per caricare un preset, il messaggio MIDI program change si può usare anche per controllare direttamente la condizione di **BYPASS** dell'unità.

Quando è visibile la freccia lampeggiante rivolta a destra ruotare l'Encoder in senso antiorario per selezionare una delle seguenti opzioni:

BYP	Bypass
ACT	Attiva l'unità (cioè non la esclude).
TOG	Seleziona le condizioni bypass e attiva.

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

## [XMT MAP] – Creazione mappatura trasmissione MIDI Program Change

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

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

editare.

Il campo sinistro mostra il numero **Bank:Preset** (da 1:1 a 50:2). Il campo destro indica la scritta **OFF** o il **Prg No. (0-127)**. Mappatura di default: **Prg No. 0-99** mappati ai 100 Preset partendo dal Banco 1:1.

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

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

**Nota:** PitchFactor trasmette i messaggi Program Change solo se è abilitata la trasmissione MIDI Program Change che si attiva (**ON**) o disattiva (**OFF**) nel menu **MIDI** (di default è **OFF**).

**Nota:** Quando un preset di PitchFactor è richiamato con un messaggio MIDI Program Change, i messaggi MIDI Program Change non sono generati.

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

#### [CTL XMT] – Abilitazione trasmissione MIDI CC (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare la trasmissione dei messaggi **MIDI CC ON** o **OFF**. Questa impostazione determina se le manopole parametro trasmettono messaggi di controllo MIDI.

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

#### [PGM XMT] – Abilitazione trasmissione MIDI Program Change (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare la

trasmissione dei messaggi MIDI Program Change **ON** o **OFF**. Se **ON**, ogni volta che si preme un footswitch per caricare un Preset è trasmesso un messaggio Program Change.

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

#### [SYS ID] – SysEx ID MIDI (1–16)

Premere l'Encoder per selezionare, ruotarlo e scegliere **MIDI SysEx ID** per il backup e la ri-memorizzazione delle impostazioni Preset e di sistema.

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

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

Premere l'Encoder per selezionare, ruotarlo e scegliere se l'uscita MIDI trasmetterà i dati MIDI di PitchFactor (**XMT**) o farà passare i dati MIDI entranti attraverso PitchFactor (**THRU**).

**Nota:** Con l'uscita in **THRU** nessuna delle funzioni MIDI di PitchFactor è operativa.

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

#### [DUMP] – Selezione Dump (ALL, CURRENT, PRESETS, SYSTEM)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per stabilire di cosa fare il backup con un Dump SysEx o un Dump Request.

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

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

Selezionando **PRESETS** sono trasferiti tutti i 100 Preset.

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

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

**[CLK IN] – Abilitazione ingresso clock MIDI (ON, OFF)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare la ricezione del clock MIDI **ON** o **OFF**. Se **ON**, il clock MIDI è usato come sorgente Tempo.

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

**[CLK OUT] – Abilitazione uscita clock MIDI (ON, OFF)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare la trasmissione del clock MIDI **ON** o **OFF**. Se **ON**, PitchFactor può essere usato come sorgente di clock MIDI.

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

**[CLK FLT] – Abilitazione filtro di clock MIDI (ON, OFF)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare il filtro di clock MIDI **ON** o **OFF**. Se **ON**, PitchFactor può essere usato come sorgente di clock MIDI instabile ma sarà più lento e meno preciso a rilevare le variazioni di velocità del clock.

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

## [GLOBAL] – Impostazioni generali

### [MIX] – Abilitazione Global MIX (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare l'opzione **Global MIX**.

Il valore **Mix** è sempre salvato nei Preset ma il valore memorizzato non è usato se è **ON** l'opzione **Global Mix**. Con **Global Mix ON**, per tutti i Preset è usato il valore **Mix** corrente.

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

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

### [TEMPO] – Abilitazione Global Tempo (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare l'opzione **Global Tempo**.

Il valore **Tempo** è sempre salvato nei Preset ma quello memorizzato non è usato se l'opzione **Global Tempo** è **ON**. Con **Global Tempo ON** per tutti i Preset è usato il **Tempo** corrente.

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

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

## [UTILITY] – Funzioni Utility

In modalità **System** ruotare l'Encoder per selezionare **[UTILITY]** e premere l'Encoder per entrare nelle modalità d'impostazione delle funzioni **Utility**; ruotare l'Encoder per scorrere le funzioni **Utility** e premerlo per selezionare e impostare le seguenti opzioni:

### [CATCHUP] – Abilitazione funzione Catchup (ON, OFF)

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare **Catchup ON** o **OFF**.

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

Con **Catchup ON**, le manopole di controllo parametro devono essere ruotate alla posizione che corrisponde ai rispettivi valori dei parametri prima che siano attive.

La funzione **Catchup** è un buon metodo per evitare variazioni accidentali o brusche nel livello del suono.

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

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

#### **[SPILL] – Abilitazione funzione Spill (ON, OFF)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare **Spill ON** o **OFF**.

Con **Spill OFF**, caricando un nuovo preset o effetto tutto l'audio nel preset precedente è cancellato immediatamente. Con **Spill ON**, si miscela l'audio del preset precedente.

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

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

#### **[BANKS] – Selezione intervallo banchi preset attivi (1 – 50)**

Premere l'Encoder per selezionare. Premere il footswitch sinistro per stabilire il limite inferiore e il footswitch destro per definire il limite superiore. Ruotare l'Encoder per impostare i banchi attivi più basso e più alto. Con i footswitch si possono caricare solo i Preset disponibili salvati nei banchi attivi. Tutti i Preset si possono comunque caricare usando i messaggi MIDI Program Change.

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

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

**[SOURCE] – Selezione strumento sorgente (GUITAR, BASS, SYNLEAD, SYNBASS)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per scegliere il tipo di strumento. Ogni impostazione strumento ottimizza gli algoritmi d'intonazione e regola gli intervalli delle manopole di filtro per adattarsi in modo ottimale allo strumento sorgente selezionato.

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

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

**[SER#] – Numero di serie**

Premere l'Encoder per visualizzare il numero di serie del vostro PitchFactor. Questo numero serve per il supporto tecnico e il download degli aggiornamenti software.

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

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

**[SW VER] – Versione software**

Premere l'Encoder per visualizzare la versione software del vostro PitchFactor.

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

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

# Impostazioni di fabbrica e aggiornamenti Software

## Rimemorizzazione impostazioni di sistema

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

## Rimemorizzazione Preset Effetti e impostazioni di sistema

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

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

## Aggiornamenti software

Il software di PitchFactor si può aggiornare via USB. Per abilitare l'aggiornamento software accendere l'unità tenendo premuto il footswitch centrale fino a quando appare la scritta **[UPDATE]**.

Per le informazioni sugli aggiornamenti software consultare il sito [www.eventide.com](http://www.eventide.com).

# Tabella implementazione MIDI

Mode 1: Omni On, Poly    Mode 2: Omni On, Mono    O=Yes  
 Mode 3: Omni Off, Poly    Mode 4: Omni Off, Mono    X=No

	Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	3 X X	1 X X	
Note Number	True Voice	X	X	
After Touch	Key's Channels	X X	X X	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	0 : 127	O	O	CC0 - CC99
Program Change	True#	O	O	
System Exclusive		O	O	ID: XXh Bulk Dump/ Rcv only
System Common	Song Pos Song Select Tune	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O X	O X	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

# Specifiche tecniche

## Ingressi/Uscite

### Impedenza d'ingresso

500K ohm (mono) 1 Mega ohm (stereo)

### Impedenza d'uscita

470 ohm

### Impedenza di carico raccomandata

10K ohm o superiore

## Connettori

**Ingresso 1** (mono) – jack cuffia mono da ¼"

**Ingresso 2** – jack cuffia mono da ¼"

**Uscita 1** (mono) – jack cuffia mono da ¼"

**Uscita 2** – jack cuffia mono da ¼"

**Pedale d'espressione** – jack cuffia mono da ¼"

**Selettore Aux** – jack cuffia stereo da ¼"

**USB** – Porta tipo B (usare solo cavi USB 2.0).

### Adattatore Jack AC

**MIDI In** – DIN a 5 pin (Femmina)

**MIDI Out/Thru** – DIN a 5 pin (Femmina)

## Alimentazione

9 VDC, 1200 ma, Tip "caldo" (+)

## Dimensioni

Inglese: 4.8" (Altezza) x 7.5" (Larghezza) x 2.12" (Profondità)

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

## Peso

PitchFactor 2.15 libbre, 1 Kg

Specifiche soggette a variazioni senza preavviso.

# LIMITAZIONI DI GARANZIA

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

## Cosa copre e non copre la garanzia

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

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

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

La garanzia NON COPRE danni dovuti al trasporto a/da Eventide Inc..

## Soggetto tutelato dalla garanzia

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

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

## Attivazione della garanzia

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

## Personale autorizzato a gestire la garanzia

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

## Spedizione nel 50 Stati Uniti

Il cliente è responsabile della consegna dell'unità senza costi a carico di Eventide Inc.. Non si accettano spedizioni a carico del destinatario o COD. Eventide Inc. restituirà a sue spese l'unità dopo l'eventuale pagamento dovuto usando un corriere (in genere, United Parcel Service – UPS).

## Spedizione fuori dai 50 Stati Uniti

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

1. L'unità deve arrivare a Eventide Inc. senza alcun costo; il cliente è responsabile di tutte le spese di spedizione, inclusi commissioni e obblighi doganali. L'unità spedita ad Eventide Inc. viaggiando negli Stati Uniti deve essere certificata da un operatore autorizzato. Il cliente deve organizzare tale procedura; normalmente, il corriere ha una filiale negli Stati Uniti che può gestire questa transazione.
2. Tutte le spedizioni ritorneranno al cliente a suo carico. Se ciò non è possibile a causa delle norme di spedizione o perché il cliente è in debito con Eventide Inc., sarà richiesto un pagamento anticipato della cifra dovuta. Se il cliente utilizza un corriere a noleggio, Eventide Inc. (se lo ritiene opportuno) si riserva il diritto di sostituirlo.

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

Eventide e Harmonizer sono marchi registrati Eventide, Inc.

(c) 2009, Eventide, Inc.