

SPD-1W: Supplemento al Manuale Utente

Suonare Timbri Sovrapposti (Layer)

Potete assegnare sino a tre suoni (wave) al pad. Queste tre wave possono essere suonate simultaneamente, o potete alternarle o creare dissolvenze tra loro a seconda della forza del vostro colpo.

1. Nella cartella Master, copiate i file audio che volete suonare in layer.

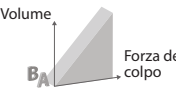
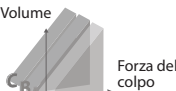
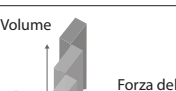

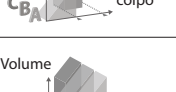
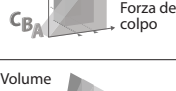
2. Nella cartella Master, aprite `_advanced.txt`.

3. Immettete i valori desiderati a destra dei parametri (a destra dei due punti ":") che appaiono nel testo.

* I caratteri a doppio-byte non possono essere usati.

4. Terminate le impostazioni, chiudete `_advanced.txt`.

* Se decidete di eseguire di nuovo le modifiche da zero, cancellate l'intero file `_advanced.txt`. Quando ricollegate il cavo micro-USB, viene ricreato il file senza alcun parametro specificato.

Parametro	Valore	Spiegazione		
SETTINGS_ENABLE	0	DISABLE	Layer disattivato. Il valore di default è "0."	
	1	ENABLE	Layer attivo. Potete effettuare le impostazioni del layer impostando "1."	
WAVE_A-C	Nome File		Specifica le wave A-C. Immettete il nome di ogni file audio.	
VOLUME_A-C	0-100		Specifica i livelli di volume delle wave A-C.	
PLAY_TYPE	0	ONE-SHOT POLY	Il suono di un colpo ripetuto sul pad si sovrappone al suono precedente.	
	1	ONE-SHOT MONO	Un colpo ripetuto silenzia quello precedente e si sente da solo senza sovrapporsi.	
	2	PHRASE ALT	Il suono viene riprodotto colpendo il pad, e si arresta colpendo di nuovo il pad. Questo è adatto per avviare/arrestare una song.	
	3	LOOP ALT	La wave suona ripetutamente. Il suono viene riprodotto colpendo il pad, e continua a ripetersi sino a quando non colpite di nuovo il pad.	
LAYER_TYPE	0	OFF		Suona solo la wave A.
	1	MIX		Le wave A, B e C suonano sempre insieme.
	2	VELO SW		Colpi più deboli del valore di "AB_FADE_POINT" suonano la wave A, colpi più forti di "AB_FADE_POINT" e più deboli di "BC_FADE_POINT" suonano la wave B, e colpi più forti di "BC_FADE_POINT" suonano la wave C, alternando tra queste wave.
	3	VELO SW w/ MUTE		Colpi più deboli del valore di "AB_FADE_POINT" suonano la wave A, colpi più forti di "AB_FADE_POINT" e più deboli di "BC_FADE_POINT" suonano la wave B, e colpi più forti di "BC_FADE_POINT" suonano la wave C, silenziando il suono corrente prima che il nuovo colpo venga riprodotto.
	4	VELO MIX		Colpi più forti del valore di "AB_FADE_POINT" aggiungono la wave B, e colpi più forti di "BC_FADE_POINT" aggiungono le wave B e C, sovrapponendo queste wave sulla wave A.
	5	VELO FADE		Colpi più forti del valore di "AB_FADE_POINT" aggiungono la wave B, e colpi più forti di "BC_FADE_POINT" aggiungono le wave B e C, sovrapponendo queste wave sulla wave A in proporzione alla forza del colpo.
AB_FADE_POINT BC_FADE_POINT	0-127	<ul style="list-style-type: none">• AB_FADE_POINT Specifica la forza del colpo a cui la wave B inizia ad essere udibile. Se questo è "0," la wave B suona con colpi a qualsiasi forza. Se questo è "127," la wave B suona solo con i colpi più forti.• BC_FADE_POINT Specifica la forza del colpo a cui la wave C inizia ad essere udibile. Se questo è "0," la wave C suona con colpi a qualsiasi forza. Se questo è "127," la wave C suona solo con i colpi più forti. <p>* Se ogni "FADE_POINT" ha lo stesso valore e "LAYER_TYPE" è "VELO SW" o "VELO SW w/ MUTE," allora la wave C non suona.</p> <p>* Questo parametro non è disponibile se "LAYER_TYPE" è "OFF" o "MIX."</p>		