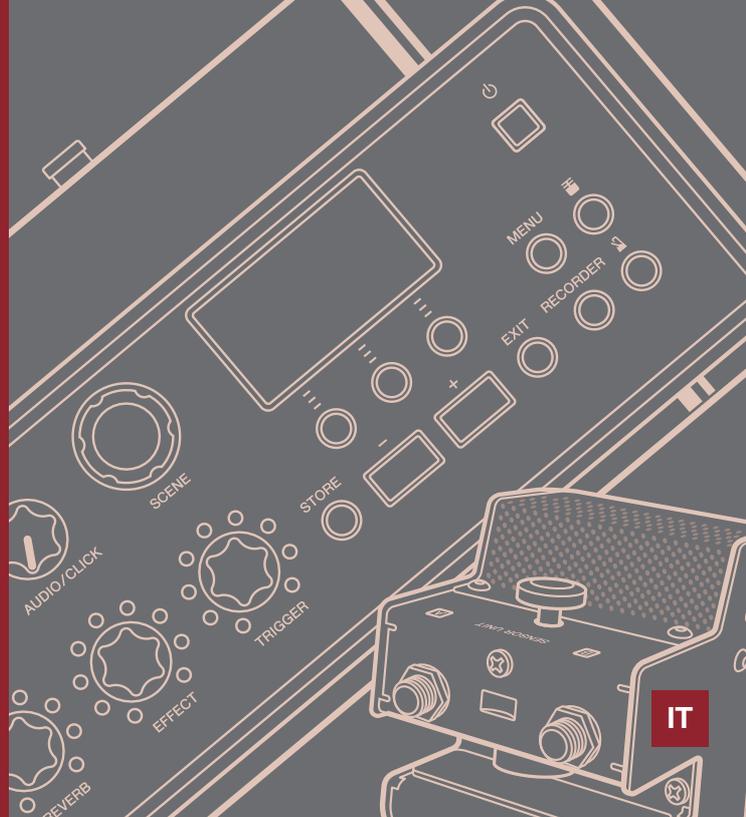




Modulo elettroacustico
per batteria

EAD10

Manuale di riferimento
(Funzioni avanzate)



Sommario

In che modo i trigger generano suoni	2	Descrizione del parametro	11
Informazioni sui pad	2	Modifica della scena.....	11
Relazione tra i jack di input del trigger, gli input del trigger e le sorgenti di input del trigger.....	3	Trigger	25
Suono del trigger (strumento, voce).....	4	Utility	32
Memoria interna dell'EAD10	5	Job	39
MENU	6	File	47
Operazioni di base sullo schermo	6	Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)	57
Selezione dell'input del trigger o della sorgente di input del trigger.....	7	Collegamento di un computer	59
Elenco delle funzioni del menu	8	Installazione del driver USB Yamaha Steinberg	59
		Utilizzo del software DAW	60
		Driver USB-MIDI Yamaha	60

Utilizzo di questo manuale

Con il Manuale di riferimento EAD10 (Funzioni avanzate), ovvero il presente documento, è possibile fare clic su un elemento che si desidera visualizzare con la funzione di collegamento oppure utilizzare la funzione di ricerca dei termini.

Quando si fa clic su una delle schede nella parte destra della pagina, verrà visualizzata la prima pagina della sezione corrispondente.



In che modo i trigger generano suoni

Nel Manuale di istruzioni viene spiegato il modo in cui l'EAD10 produce suoni.

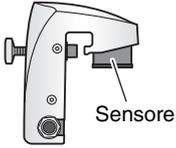
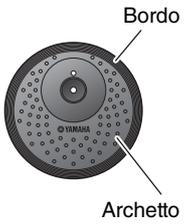
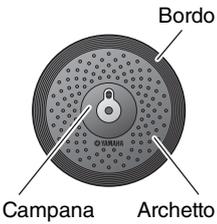
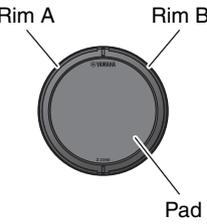
Nel presente documento sono fornite informazioni dettagliate sul modo in cui i segnali di trigger generano suoni di trigger.

Informazioni sui pad

I pad che possono essere utilizzati con l'EAD10 comprendono trigger di batteria e pad per batteria elettronica.

I pad possono essere muniti di uno o due sensori piezoelettrici.

Le aree specifiche del pad sono dette zone.

Tipo di pad	Due sensori piezoelettrici		Un sensore piezoelettrico		
Numero di sorgenti di input	2	1	2	3	
Descrizione	Produce due segnali di trigger diversi.	Produce lo stesso segnale di trigger indipendentemente dal punto in cui il pad viene colpito.	Produce un segnale di trigger diverso a seconda del punto in cui il pad viene colpito.		Produce tre segnali di trigger diversi.
	Riproduce due suoni di trigger.		Riproduce un suono di trigger.	Riproduce due suoni di trigger.	
Esempio	Trigger di batteria DT50S	Unità dei sensori Pad batteria TP70 Trigger di batteria DT50K	Pad piatto PCY100 (Quando si utilizza un'impostazione a 2 zone)	Pad piatto PCY135	Pad rullante/Pad tom TP70S
Zona					

NOTA

L'EAD10 non è compatibile con i controller del pad.

Relazione tra i jack di input del trigger, gli input del trigger e le sorgenti di input del trigger

In questa sezione viene illustrata la relazione tra il jack di input del trigger, l'input del trigger e la sorgente di input del trigger.

● Jack di input del trigger (Input del trigger)

Impostando la modalità di input sul jack [1] KICK, [2] [3] SNARE, [4], è possibile modificare l'input del trigger e la sorgente di input del trigger. I jack [5] e [6] sono input compatibili a 3 zone e non possono essere modificati.

● Sorgente di input del trigger

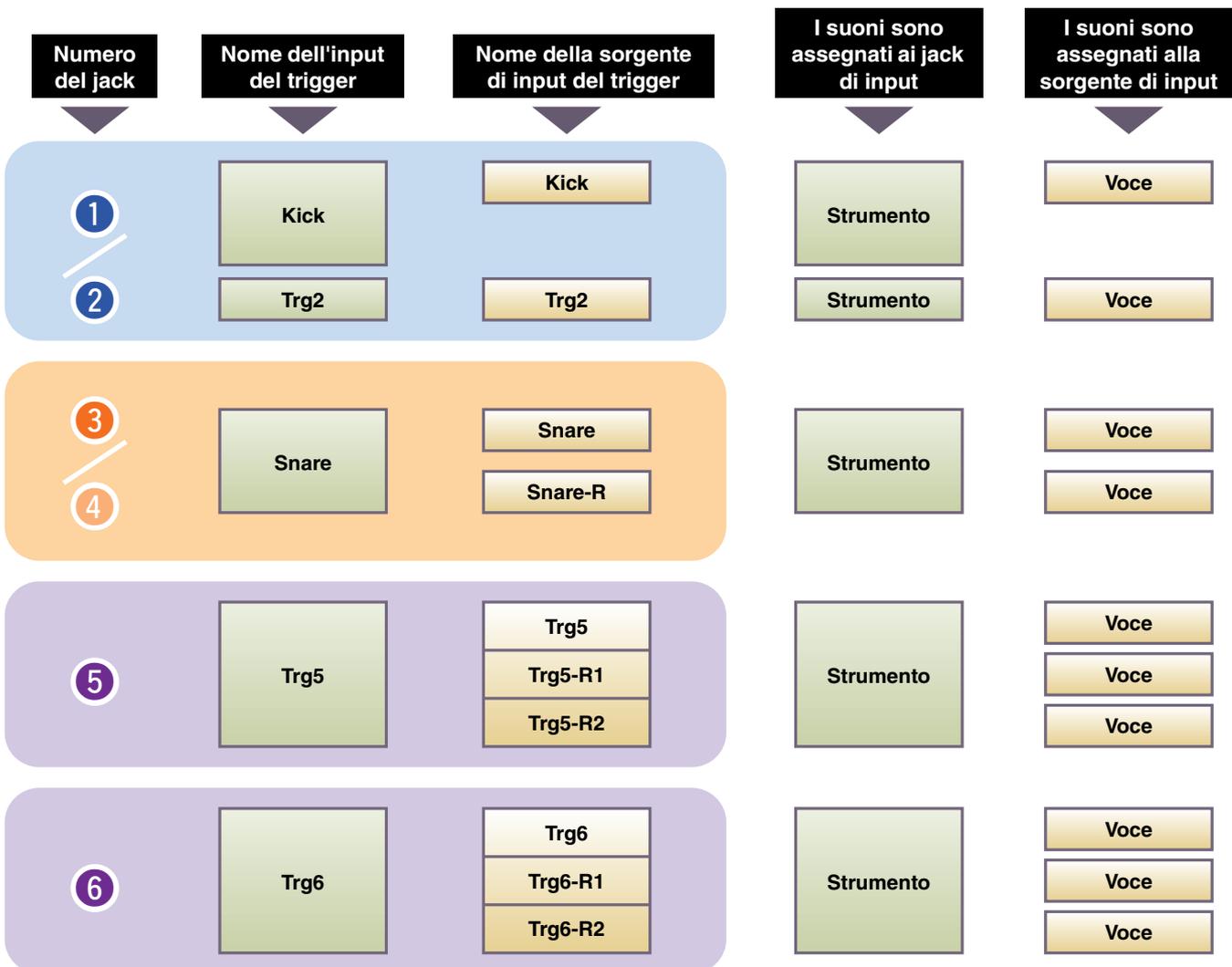
Ogni zona trasmette un segnale diverso, denominato sorgente di input del trigger.

Quando l'EAD10 riceve un segnale di trigger dal pad, l'unità principale riproduce la sorgente di input del trigger.

Un suono di trigger viene assegnato alla sorgente di input del trigger.

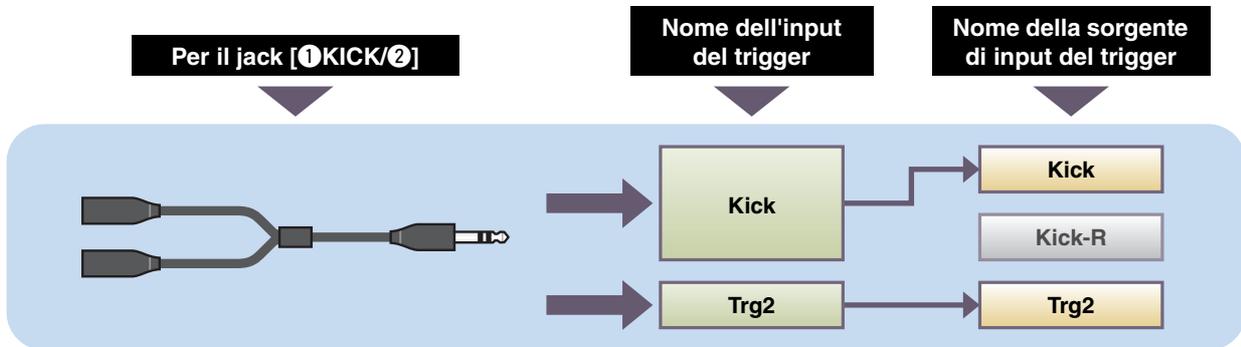
● Impostazione della modalità di input predefinita

Le impostazioni della modalità di input predefinita sono "separate" (separato) per il jack [1] KICK/[2] e "paired" (accoppiato) per il jack [3] SNARE/[4].



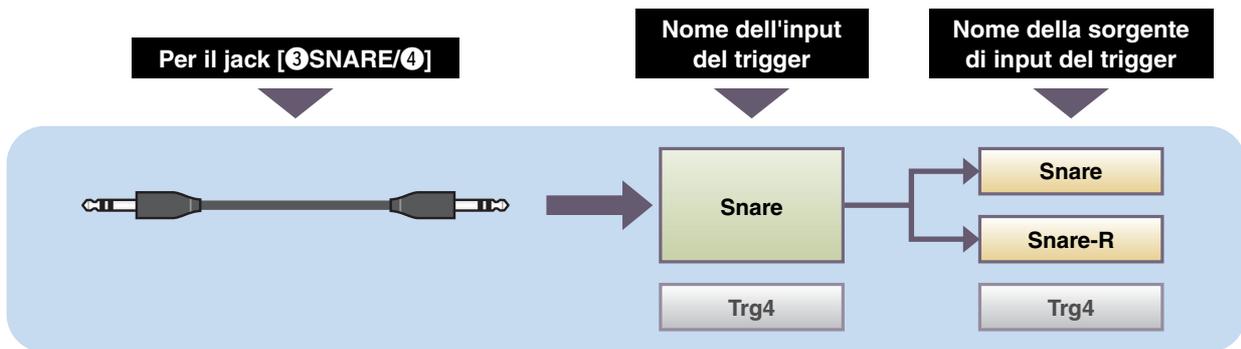
● separate

Con l'impostazione "separate", il jack [1KICK/2] (o il jack [3SNARE/4]) è separato in singoli input, ciascuno dei quali viene assegnato a uno strumento. Ad esempio, il segnale di trigger ricevuto dal jack [2] è collegato alla sorgente di input del trigger "Trg2". Il suono "Kick-R" non viene emesso.



● paired

Con l'impostazione "paired", il jack [1KICK/2] (o il jack [3SNARE/4]) viene assegnato a uno strumento. Ad esempio, il segnale di trigger ricevuto dal jack [4] è collegato alla sorgente di input del trigger "Snare-R". Il segnale "Trg4" non viene emesso.



Suono del trigger (strumento, voce)

Un suono del trigger è il suono assegnato a ed emesso da ciascun input del trigger o sorgente di input del trigger.

● Strumento

Per "strumento" si intende ciascuno degli strumenti a percussione (rullante, tom, piatti e grancassa) utilizzati in un set di batteria. Con l'EAD10, è possibile utilizzare uno strumento diverso in ciascun input del trigger. Quando si aggiunge un pad per batteria elettrica, è possibile assegnare al pad, ad esempio, un suono di rullante.

● Voce

Per "voce" si intende un suono che costituisce uno strumento. Con l'EAD10, è possibile utilizzare una voce diversa per ciascuna sorgente di input del trigger. Ad esempio, su un rullante acustico è possibile riprodurre un suono di head shot, un suono di rim shot aperto e un suono di rim shot chiuso, tutti dalla stessa batteria. Ciascuno di questi suoni diversi viene definito voce e l'EAD10 ha delle voci interne che comprendono vari strumenti a percussione, effetti sonori, suoni elettronici e altro ancora. Oltre alle voci interne, è possibile importare delle forme d'onda (file audio) da riprodurre come voci utente.

Ad esempio, quando si assegna uno strumento per batteria acustica a un pad a 3 zone, vengono generati un suono di head shot, un suono di rim aperto e un suono di rim chiuso dalle zone corrispondenti. Quando si assegna lo stesso strumento a un pad a 2 zone, vengono generati il suono di head shot e il suono di rim aperto.

La grancassa e gli strumenti del rullante elettronico sono pad a 1 zona, pertanto viene generato lo stesso suono indipendentemente dal punto in cui il pad viene colpito.

NOTA

È possibile utilizzare le forme d'onda importate quando si seleziona "WAVE" dalla categoria voce. Le forme d'onda sono definite "wave" una volta importate nell'unità principale, mentre sono dette "file audio (.wav)" prima dell'importazione.

Memoria interna dell'EAD10

Il salvataggio delle scene create o modificate nella memoria interna consente di conservare i dati anche dopo lo spegnimento del dispositivo. È anche possibile salvare le impostazioni del sistema quali le impostazioni del trigger (MENU/Trigger) e altre impostazioni generali come le impostazioni di Utility (MENU/Utility).

● Dati che è possibile salvare nell'EAD10

Nell'unità principale è possibile memorizzare i seguenti tipi di dati.

- Scena (200)
- Wave (fino a 100)
- Impostazioni del trigger
- Altre impostazioni generali

NOTA

- I dati di registrazione nell'unità principale verranno persi allo spegnimento del dispositivo.
- È possibile importare fino a 100 wave, purché non si superi il limite della capacità totale.

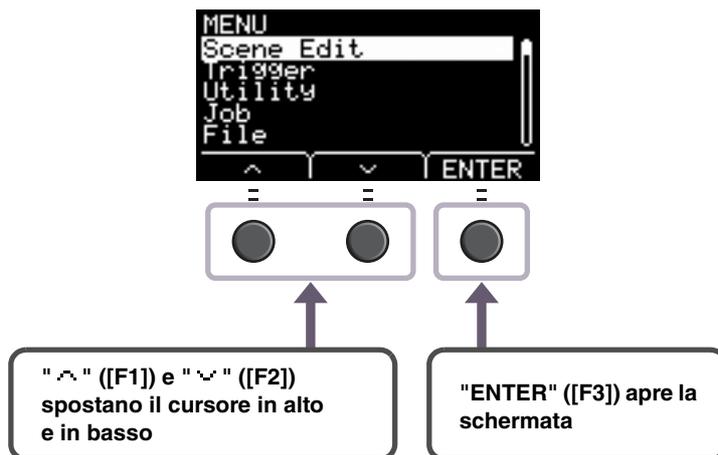
● Salvataggio (Save) e caricamento (Load) di file di dati

Tutti i dati memorizzati nell'EAD10 possono essere salvati in un'unità flash USB. I file salvati in un'unità flash USB possono anche essere caricati nell'unità principale. Per ulteriori informazioni, vedere MENU/File ([pagina 47](#)).

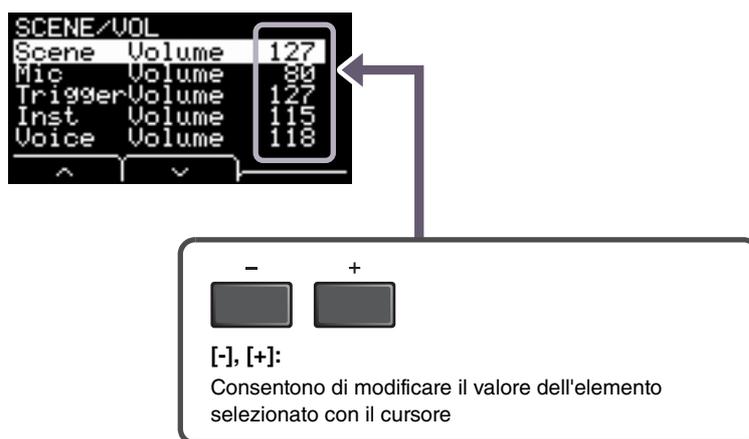
Operazioni di base sullo schermo

Quando si preme il pulsante [MENU] viene visualizzata la seguente schermata.

Spostamento nel MENU



Modifica dei valori di impostazione

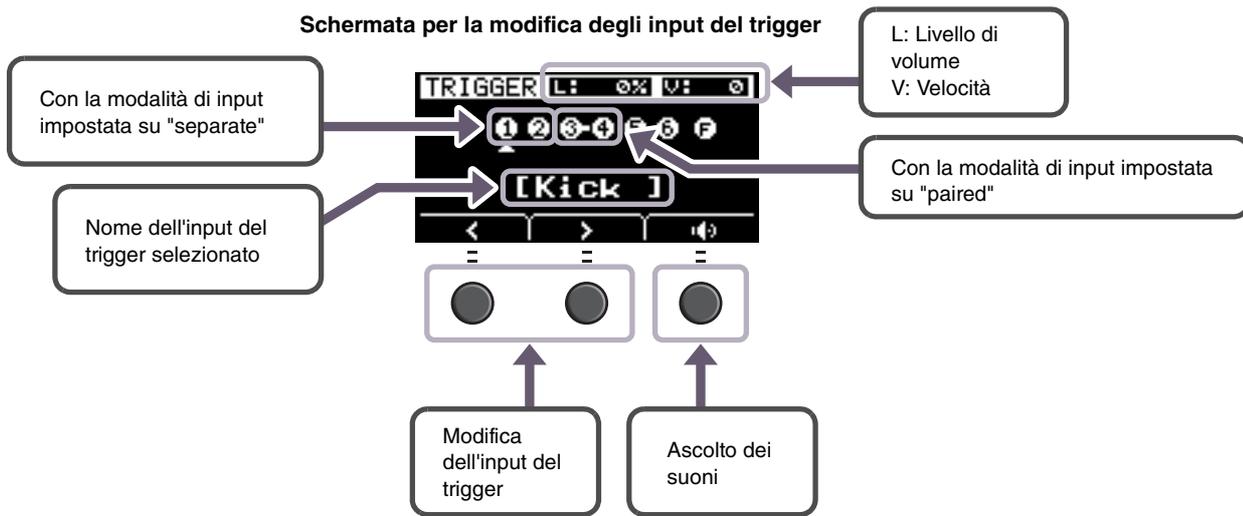


Selezione dell'input del trigger o della sorgente di input del trigger

Il nome del trigger viene visualizzato nell'angolo superiore destro della schermata per tutti i parametri in cui sono necessarie le impostazioni di input del trigger o della sorgente di input del trigger.

Singole impostazioni di input del trigger

Nella schermata di impostazione per ciascun input del trigger come MENU/Scene Edit/Inst/InstNumber o MENU/Trigger/Pad Type, premere il pulsante TRG  ([F3]) per aprire la schermata che consente di modificare gli input del trigger.

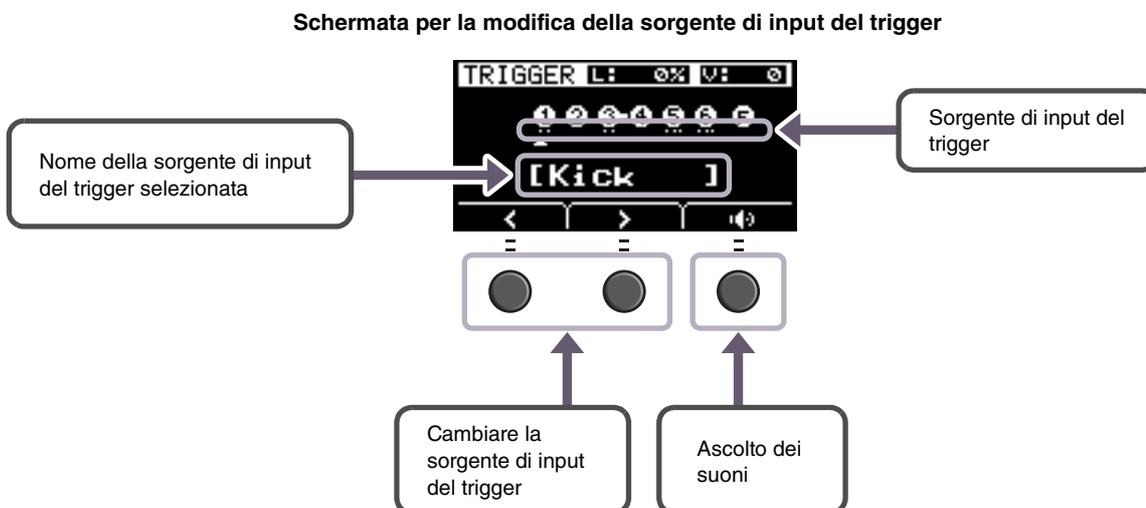


NOTA

- Quando la modalità di input è impostata su "paired", la selezione di "Trg2" o "Trg4" non influisce sulle impostazioni (non genera trigger).
- Nel tipo MENU/Trigger/Pad, "F" (FootSW) non viene visualizzato.

Singole impostazioni della sorgente di input del trigger

In MENU/Utility/PadFunction, ad esempio, o in qualsiasi schermata di impostazione in cui è necessario configurare la sorgente di input del trigger, premere il pulsante TRG  ([F3]) per aprire la schermata per la modifica della sorgente di input del trigger.



NOTA

Quando la modalità di input è impostata su "paired", la selezione di "Trg2" o "Trg4" non influisce sulle impostazioni (non genera trigger). Quando la modalità di input è impostata su "separate", la selezione di "Kick-R" o "Snare-R" non influisce sull'impostazione (non genera trigger).

Elenco delle funzioni del menu

MENU

Scene Edit

Inst Impostazioni dello strumento

- Category Categoria dello strumento
- InstNumber Numero dello strumento
- InstTune Accordatura dello strumento
- InstDecay Decay dello strumento
- InstPan Pan dello strumento

Voice Impostazioni di voce

- Category Categoria di voce
- VoiceNumber Numero di voce
- VoiceTune Accordatura della voce
- VoiceDecay Decay della voce
- VoicePan Pan della voce
- VoiceFilter Frequenza taglio del filtro della voce
- VoiceQ Risonanza del filtro della voce (Q)
- VoiceAltGrp Gruppo alternativo di voci
- VoiceHoldMode Modalità di mantenimento voce

MessageType Selezione del tipo di messaggio MIDI

[Per note]

- Note Output della nota MIDI
- MIDI Ch Canale MIDI
- GateTime Tempo di gate
- TrgVel Velocità del trigger

[Per REVERB]

- MinValue Valore minimo
- MaxValue Valore massimo

[Per EFFECT]

- MinValue Valore minimo
- MaxValue Valore massimo

[Per Da CC01 a CC95]

- MinValue Valore minimo
- MaxValue Valore massimo
- MIDI Ch Canale MIDI

Effect Impostazioni di effetto

- ReverbType Tipo di riverbero
- ReverbSend Invio del riverbero
- RevReturn Ritorno del riverbero
- Mic RevSend Invio del riverbero del microfono
- TriggerRevSend Invio del riverbero del suono del trigger
 - Voice RevSend Invio del riverbero del suono del trigger
- MicEffType Tipo di effetto del microfono
- MicEffDepth Profondità dell'effetto del microfono
- TrgEffType Tipo di effetto del suono del trigger
- TrgEffSend Bilanciamento tra l'invio dell'effetto sonoro del trigger e il dry
- TrgEffReturn Ritorno dell'effetto sonoro del trigger
- TrgEffToRev Invio del riverbero dell'effetto della voce del trigger

Volume Impostazione del volume

- Scene Volume Volume generale della scena
 - Mic Volume Volume del microfono
 - TriggerVolume Volume generale del suono del trigger
 - Inst Volume Volume dello strumento del suono del trigger
 - Voice Volume Volume della voce del suono del trigger

Tempo Impostazioni del tempo

- Tempo Tempo per la scena selezionata

MENU

Trigger

- Input Mode Impostazioni della modalità di input
 - Trg1/Trg2 Modalità di input Trigger 1/Trigger 2
 - Trg3/Trg4 Modalità di input Trigger 3/Trigger 4

Curve Impostazioni della curva

- Velocity Curve Curva di velocità

Pad Type Impostazioni del tipo di pad

- PadType Selezione del tipo di pad
 - Gain Guadagno
 - Sensitivity Sensibilità
 - RejectTime Tempo di esclusione
 - MinLevel Livello minimo
 - MaxLevel Livello massimo
 - MinVelocity Velocità minima
 - MaxVelocity Velocità massima
 - WaitTime Tempo di attesa
 - RimGain Guadagno del rim
 - H/R Balance Bilanciamento H/R

Crosstalk Impostazioni per l'impedimento del crosstalk

- All Reject Lvl. Livello di rifiuto generale
- Reject Lvl Livello di rifiuto (pad sorgente)

FootSwSelect Impostazioni di selezione dell'interruttore a pedale

- FootSwSelect Selezione dell'interruttore a pedale

Utility

General Impostazioni generali dell'utility

- SceneKnob Manopola della scena
- AutoPowerOff Spegnimento automatico
- LCD Contrast Contrasto LCD
- ClickOutput Destinazione di uscita del clic
- ClickCountOff Conteggio clic disattivato
- L&R Volume Volume di uscita del dispositivo esterna
- MicNoiseGate Noise gate del microfono
- AudioOutGain Guadagno di uscita dell'audio
- AudioMix Missaggio audio
- USB To Host Impostazione terminale [USB TO HOST]
- MIDI LocalCtrl Local control MIDI
- AuxInVolume Volume [AUX IN]
- USB Volume Volume di riproduzione registratore o audio USB
- ClickVolume Volume del clic

PadFunction Impostazioni della funzione del pad

- PadFunction Funzione del pad
- BypassSw Switch bypass

Phones EQ Impostazioni dell'equalizzatore delle cuffie

- EQ LowGain Guadagno basso dell'equalizzatore
- EQ HighGain Guadagno elevato dell'equalizzatore

MENU

- Job
 - Scene Impostazioni della scena
 - Recall Richiamo
 - Sort Ordinamento
 - Exchange Scambio
 - Clear Cancellazione
 - Wave Impostazioni della wave
 - Import Importa file audio selezionato
 - Import All Importazione di tutti i file audio
 - Delete Eliminazione del file audio selezionato
 - Delete All Eliminazione di tutti i file audio
 - Optimize Ottimizza memoria
 - Memory Info Informazioni sulla memoria
 - Recorder Impostazioni del registratore
 - Export Audio Esportazione dell'audio
- File
 - Save Salvataggio di file
 - Load Caricamento di file
 - Rename Ridenominazione di file
 - Delete Eliminazione di file
 - Format Formattazione dell'unità flash USB
 - Memory Info Informazioni sulla memoria dell'unità flash USB
- Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)
 - Factory Reset: Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)

Descrizione del parametro

Modifica della scena



In questa sezione vengono illustrate le impostazioni di "Scene Edit" (Modifica della scena) nel menu.

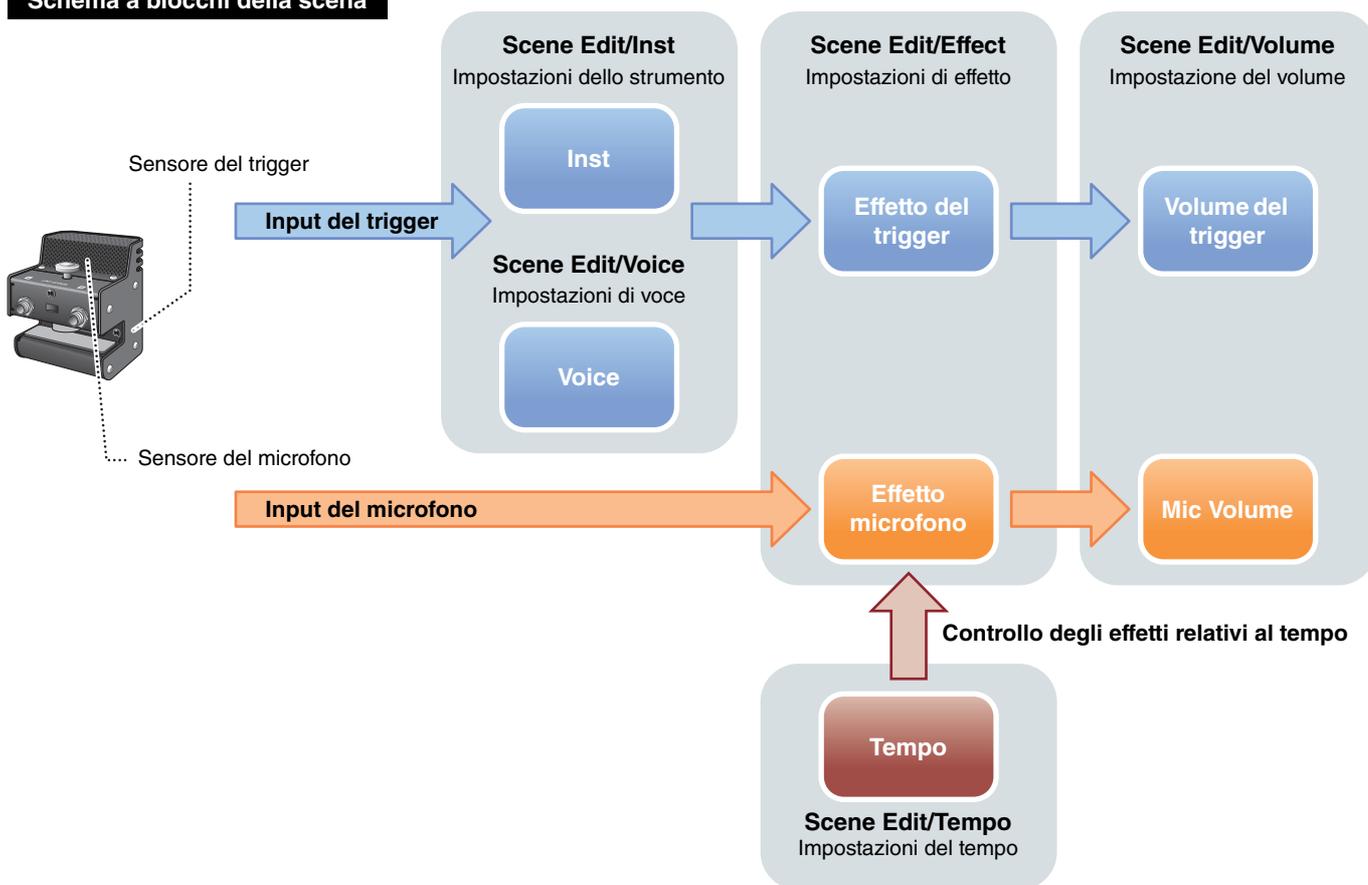
Il riverbero, gli effetti (suono microfono) e i suoni del trigger per le scene possono essere personalizzati a proprio piacimento.

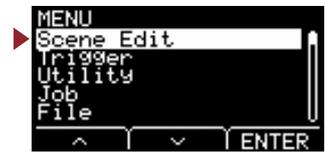
I suoni del trigger hanno dei propri effetti che è possibile utilizzare. Inoltre, sono disponibili varie impostazioni per ogni input del trigger o sorgente di input del trigger.

NOTA

Dopo aver personalizzato la scena, salvarla (Store) come scena utente (Manuale di istruzioni dell'EAD10). Se si seleziona un'altra scena senza aver prima salvato le impostazioni, i dati della scena personalizzata andranno persi.

Schema a blocchi della scena





Struttura della schermata delle impostazioni

Modifica della

Inst	Impostazioni dello strumento
Voice	Impostazioni di voce
Effect	Impostazioni di effetto
Volume	Impostazione del volume
Tempo	Impostazioni del tempo

Modifica della scena

Inst

Voice

Effetto

Volume

Tempo

Scene Edit/Inst Impostazioni dello strumento

Struttura della schermata delle impostazioni

Scene Edit

Inst

1/2	Category	Categoria dello strumento
	InstNumber	Numero dello strumento
2/2	InstTune	Accordatura dello strumento
	InstDecay	Decay dello strumento
	InstPan	Pan dello strumento

Scene Edit/Inst 1/2



Category: Categoria dello strumento

Consente di impostare la categoria dello strumento per ciascun input del trigger.
Lo strumento può essere selezionato anche premendo il pulsante "TRG" ([F3]) nella schermata della scena.

Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.

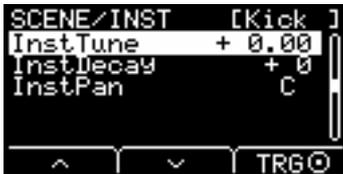
InstNumber: Numero dello strumento

Consente di impostare il numero dello strumento per ciascun input del trigger.
Lo strumento può essere selezionato anche premendo il pulsante "TRG" ([F3]) nella schermata della scena.

Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.



Scene Edit/Inst 2/2



InstTune: Accordatura dello strumento

Questo parametro consente di regolare l'intonazione di ciascun input del trigger in unità di 25 centesimi. 0,01 corrisponde a 1 centesimo.

Impostazioni da -12,00 a +0,00 a +12,00

NOTA

Un "centesimo" è un'unità di intonazione pari a un centesimo di semitono. (100 centesimi = 1 semitono).

InstDecay: Decay dello strumento

Consente di impostare il decay (il tempo necessario perché il suono si affievolisca fino al silenzio) per lo strumento assegnato a ciascun input del trigger. I valori positivi producono un suono più nitido.

Impostazioni da -10 a +0 a +10

InstPan: Pan dello strumento

Consente di impostare la posizione nel campo stereo (pan) di ciascun input del trigger.

Impostazioni da L64 a C a R63



Scene Edit/Voice Impostazioni di voce

Struttura della schermata delle impostazioni

Scene Edit

Voice

1/4

Category	Categoria di voce
----------	-------------------

VoiceNumber	Numero di voce
-------------	----------------

2/4

VoiceTune	Accordatura della voce
-----------	------------------------

VoiceDecay	Decay della voce
------------	------------------

VoicePan	Pan della voce
----------	----------------

3/4

VoiceFilter	Frequenza taglio del filtro della voce
-------------	--

VoiceQ	Risonanza del filtro della voce (Q)
--------	-------------------------------------

VoiceAltGrp	Gruppo alternativo di voci
-------------	----------------------------

VoiceHoldMode	Modalità di mantenimento voce
---------------	-------------------------------

4/4

MessageType	Selezione del tipo di messaggio MIDI
-------------	--------------------------------------

[Per note]

Note	Output della nota MIDI
------	------------------------

MIDI Ch	Canale MIDI
---------	-------------

GateTime	Tempo di gate
----------	---------------

TrgVel	Velocità del trigger
--------	----------------------

[Per REVERB]

MinValue	Valore minimo
----------	---------------

MaxValue	Valore massimo
----------	----------------

[Per EFFECT]

MinValue	Valore minimo
----------	---------------

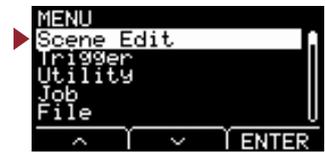
MaxValue	Valore massimo
----------	----------------

[Per Da CC01 a CC95]

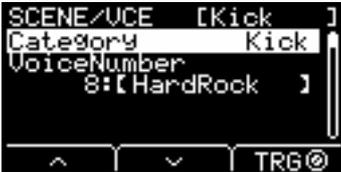
MinValue	Valore minimo
----------	---------------

MaxValue	Valore massimo
----------	----------------

MIDI Ch	Canale MIDI
---------	-------------



Scene Edit/Voice 1/4



Category: Categoria di voce

Consente di impostare la categoria di voce per ciascuna sorgente di input del trigger.

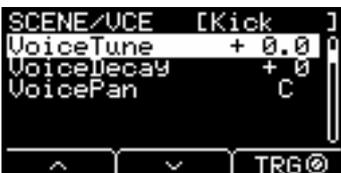
Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.

VoiceNumber: Numero di voce

Consente di impostare il numero di voce per ciascuna sorgente di input del trigger.

Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.

Scene Edit/Voice 2/4



VoiceTune: Accordatura della voce

Consente di impostare l'accordatura della voce assegnata a ciascuna sorgente di input del trigger. 0,1 corrisponde a 10 centesimi.

Impostazioni da -24,0 a +0,0 a +24,0

NOTA

Un "centesimo" è un'unità di intonazione pari a un centesimo di semitono. (100 centesimi = 1 semitono).

VoiceDecay: Decay della voce

Consente di impostare il decay (il tempo necessario perché la voce si affievolisca fino al silenzio) per la voce assegnata a ciascuna sorgente di input del trigger. I valori positivi producono un suono più nitido.

Impostazioni da -64 a +0 a +63

VoicePan: Pan della voce

Consente di impostare il pan stereo di ciascuna sorgente di input del trigger.

Impostazioni da L64 a C a R63



Scene Edit/Voice 3/4



VoiceFilter: Frequenza taglio del filtro della voce

Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro per la voce assegnata a ciascuna sorgente di input del trigger. I valori negativi producono un suono più cupo, mentre i valori positivi producono un suono più brillante.

Impostazioni da -64 a +0 a +63

VoiceQ: Risonanza del filtro della voce (Q)

Consente di impostare il valore Q (Risonanza del filtro) per la voce assegnata a ciascuna sorgente di input del trigger. Aumenta il segnale vicino alla frequenza di taglio del filtro aggiungendo il carattere al suono.

Impostazioni da -64 a +0 a +63

VoiceAltGrp: Gruppo alternativo di voci

Consente di impostare il gruppo alternativo di suoni da riprodurre per ciascuna sorgente di input del trigger.

Un gruppo alternativo è un insieme di voci che non devono essere riprodotte contemporaneamente, come il charleston chiuso e il charleston aperto. Quando una voce viene attivata mentre un'altra voce dello stesso gruppo alternativo è già in corso di riproduzione, la prima voce viene disattivata e viene riprodotta solo la seconda voce.

Off	La voce non è assegnata a un gruppo alternativo.
HHOpen	Gruppo di charleston aperto
HHClose	Gruppo di charleston chiuso
Da 1 a 9	Numero del gruppo alternativo. Utilizzare lo stesso numero di gruppo per le voci che non si desidera riprodurre contemporaneamente.

Impostazioni Off, HHOpen, HHClose, da 1 a 9

NOTA

I gruppi "HHOpen" e "HHClose" si comportano in base alle seguenti regole:

- Quando una voce del gruppo "HHOpen" viene attivata, le altre voci dei gruppi "HHOpen" o "HHClose" non vengono disattivate.
- Se si attiva una voce del gruppo "HHClose", tutte le voci del gruppo "HHOpen" vengono disattivate.

VoiceHoldMode: Modalità di mantenimento voce

Consente di impostare la modalità di mantenimento per la voce riprodotta da ciascuna sorgente di input del trigger.

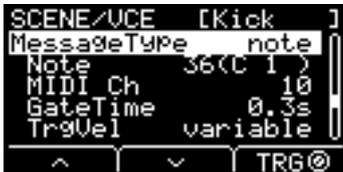
on	Quando è selezionata "Wave" come categoria di voce, percuotendo il pad la riproduzione viene avviata in ripetizione e colpendo nuovamente il pad viene arrestata. I messaggi MIDI Key On e Key Off vengono inviati alternativamente ogni volta che il pad viene colpito.
off	Questa impostazione corrisponde alla modalità operativa normale. Quando si colpisce il pad, viene emesso un messaggio MIDI Key On e il corrispondente messaggio MIDI Key Off viene emesso automaticamente una volta trascorso il tempo di gate.

Impostazioni on, off

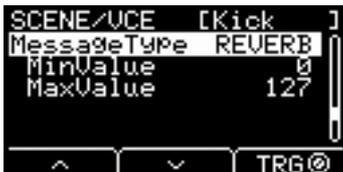


Scene Edit/Voice 4/4

Quando è selezionato "note" per MessageType



Quando è selezionato "REVERB" per MessageType

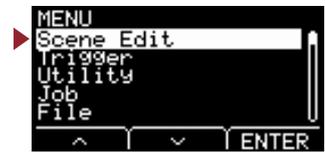


Quando è selezionato "EFFECT" per MessageType



Quando è selezionato da "CC01" a "CC95" per MessageType





MessageType: Selezione del tipo di messaggio MIDI

Consente di impostare il tipo di messaggio MIDI da inviare quando il pad viene colpito.

NOTA

Qualsiasi altra impostazione diversa dalla nota non produce alcun suono quando si colpisce il pad.

note

Consente di inviare una nota MIDI. Utilizzare questo parametro per impostare il pad in modo da riprodurre un suono quando viene colpito.

Note: Output della nota MIDI

Consente di impostare la nota MIDI inviata dalla sorgente di input del trigger. Impostare il numero di nota MIDI da inviare quando un segnale di trigger viene ricevuto dalla sorgente di input del trigger specificata. Le impostazioni sono visualizzate nel formato "Numero nota/Nome nota".

MIDI Ch: Canale MIDI

Impostare il canale MIDI da utilizzare per l'invio del messaggio MIDI che consente di riprodurre la sorgente di input del trigger.

GateTime: Tempo di gate

Consente di impostare il tempo di gate (il tempo che trascorre tra l'output dei messaggi MIDI Key On e Key Off) per l'input del trigger per ciascuna sorgente di input del trigger.

TrgVel: Velocità del trigger

Consente di impostare il valore della velocità del segnale MIDI inviato quando un input del trigger viene ricevuto da una sorgente di input del trigger.

variable	Il valore della velocità riflette la forza con cui il pad viene colpito.
da 1 a 127	Le note MIDI vengono inviate con la velocità a valore fisso, indipendentemente dalla forza con cui si colpisce il pad.

REVERB

Consente di controllare la quantità di Reverb (riverbero) (manopola) a seconda di come viene premuto il pedale o della forza impiegata per colpire il pad. Nessun suono viene prodotto anche quando il pad viene colpito.

MinValue: Valore minimo

Consente d'impostare la quantità (minima) di riverbero che si applica quando il pedale viene rilasciato o quando il pad viene colpito leggermente.

MaxValue: Valore massimo

Consente d'impostare la quantità (massima) di riverbero che si applica quando il pedale viene premuto fino in fondo o quando il pad viene colpito con forza.



EFFECT

Consente di controllare la quantità di effetto (manopola) a seconda di come viene premuto il pedale o della forza impiegata per colpire il pad. Nessun suono viene prodotto anche quando il pad viene colpito.

MinValue: Valore minimo

Consente d'impostare la quantità (minima) di effetto che si applica quando il pedale viene rilasciato o quando il pad viene colpito leggermente.

MaxValue: Valore massimo

Consente d'impostare la quantità (massima) di effetto che si applica quando il pedale viene premuto fino in fondo o quando il pad viene colpito con forza.

da CC01 a CC95

Consente di inviare il messaggio di Control Change in base a come il pedale viene premuto o alla forza con cui viene colpito il pad. Nessun suono viene prodotto anche quando il pad viene colpito.

MinValue: Valore minimo

Consente d'impostare il valore minimo utilizzato quando il pedale viene rilasciato o quando il pad viene colpito leggermente.

MaxValue: Valore massimo

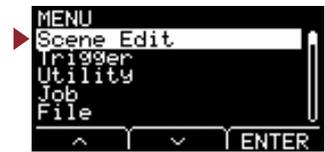
Consente d'impostare il valore massimo utilizzato quando il pedale viene premuto fino in fondo o quando il pad viene colpito con forza.

MIDI Ch: Canale MIDI

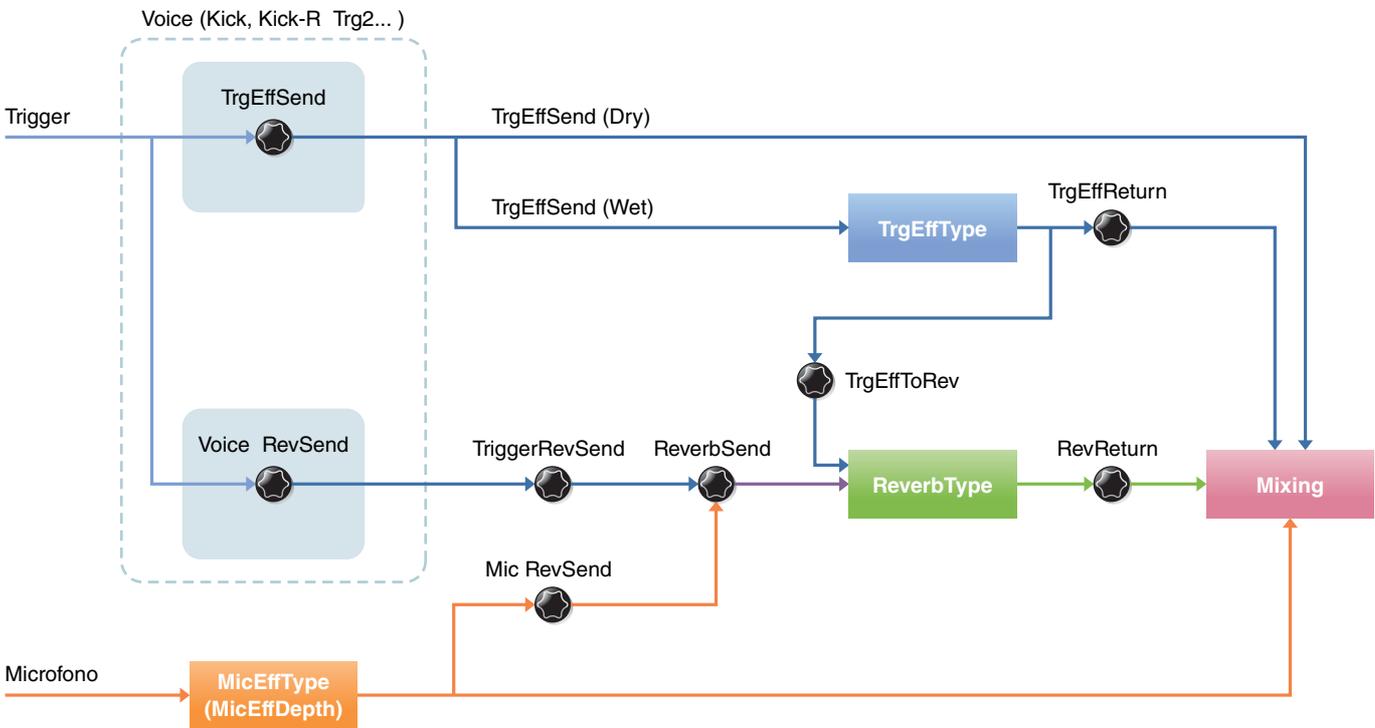
Consente di impostare il canale MIDI per l'invio di messaggi MIDI specifici.

Impostazioni

Note (Output di nota MIDI): da 0 a 127 e da C-2 a G8 (Numero nota/nome nota)
 MIDI Ch (Canale MIDI): da 1 a 16
 GateTime (Tempo di gate): da 0,0s a 9,9s
 TrgVel (Velocità del trigger): variable, da 1 a 127
 MinValue (Valore minimo): da 0 a 127
 MaxValue (Valore massimo): da 0 a 127



Scene Edit/Effect Impostazioni di effetto



Struttura della schermata delle impostazioni

Scene Edit

Effect	
1/4	ReverbType Tipo di riverbero
	ReverbSend Invio del riverbero
	RevReturn Ritorno del riverbero
2/4	Mic RevSend Invio del riverbero del microfono
	TriggerRevSend Invio del riverbero del suono del trigger
	Voice RevSend Invio del riverbero del suono del trigger
3/4	MicEffType Tipo di effetto del microfono
	MicEffDepth Profondità dell'effetto del microfono
4/4	TrgEffType Tipo di effetto del suono del trigger
	TrgEffSend Bilanciamento tra l'invio dell'effetto sonoro del trigger e il dry
	TrgEffReturn Ritorno dell'effetto sonoro del trigger
	TrgEffToRev Invio del riverbero dell'effetto della voce del trigger

Modifica della scena

Inst

Voice

Effetto

Volume

Tempo



Scene Edit/Effect 1/4



ReverbType: Tipo di riverbero

Consente di selezionare il tipo di riverbero.

Il tipo di riverbero può essere selezionato anche premendo il pulsante "REV" (F1) nella schermata della scena.

Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.

ReverbSend: Invio del riverbero

Consente di impostare l'intensità di suono che viene inviata all'effetto di riverbero (livello mandata). Cambia i livelli di invio del riverbero del suono microfono e del suono del trigger (voce interna).

È possibile regolare i valori mediante la manopola [REVERB].

RevReturn: Ritorno del riverbero

Consente di impostare l'intensità di suono che viene restituita dall'effetto di ritorno (Livello di ritorno).

Impostazioni da 0 a 127

Scene Edit/Effect 2/4



Mic RevSend: Invio del riverbero del microfono

Consente di impostare l'intensità di suono che viene inviata dal suono del microfono (dopo aver applicato gli effetti al suono del microfono) all'effetto di riverbero.

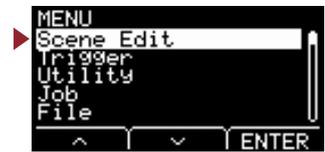
TriggerRevSend: Invio del riverbero del suono del trigger

Consente di impostare l'intensità di suono che viene inviata globalmente dall'effetto di riverbero del suono del trigger (livello mandata).

Voice RevSend: Invio del riverbero del suono del trigger

Consente di impostare l'intensità di voce per ciascuna sorgente di input del trigger che viene inviata (livello mandata) al riverbero.

Impostazioni da 0 a 127



Scene Edit/Effect 3/4



MicEffType: Tipo di effetto del microfono

Consente di selezionare il tipo di effetto da applicare al suono del microfono.

Il tipo di effetto del microfono può essere selezionato anche premendo il pulsante "EFF" ([F2]) nella schermata della scena.

Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.

MicEffDepth: Profondità dell'effetto del microfono

Consente di impostare la profondità dell'effetto da applicare al suono del microfono.

È possibile regolare i valori mediante la manopola [EFFECT].

Impostazioni da 0 a 127

Scene Edit/Effect 4/4



TrgEffType: Tipo di effetto del suono del trigger

Consente di impostare il tipo di effetto da applicare al suono del trigger.

Impostazioni Fare riferimento all'Elenco dati.

TrgEffSend: Bilanciamento tra l'invio dell'effetto sonoro del trigger e il dry

Consente di specificare il bilanciamento tra il suono del trigger da inviare agli effetti (livello mandata) e il suono del trigger da non inviare agli effetti (livello dry).

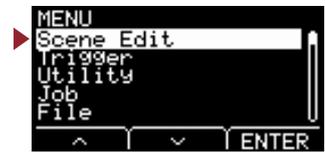
TrgEffReturn: Ritorno dell'effetto sonoro del trigger

Consente di impostare il livello dell'effetto applicato al suono del trigger da restituire all'effetto di riverbero.

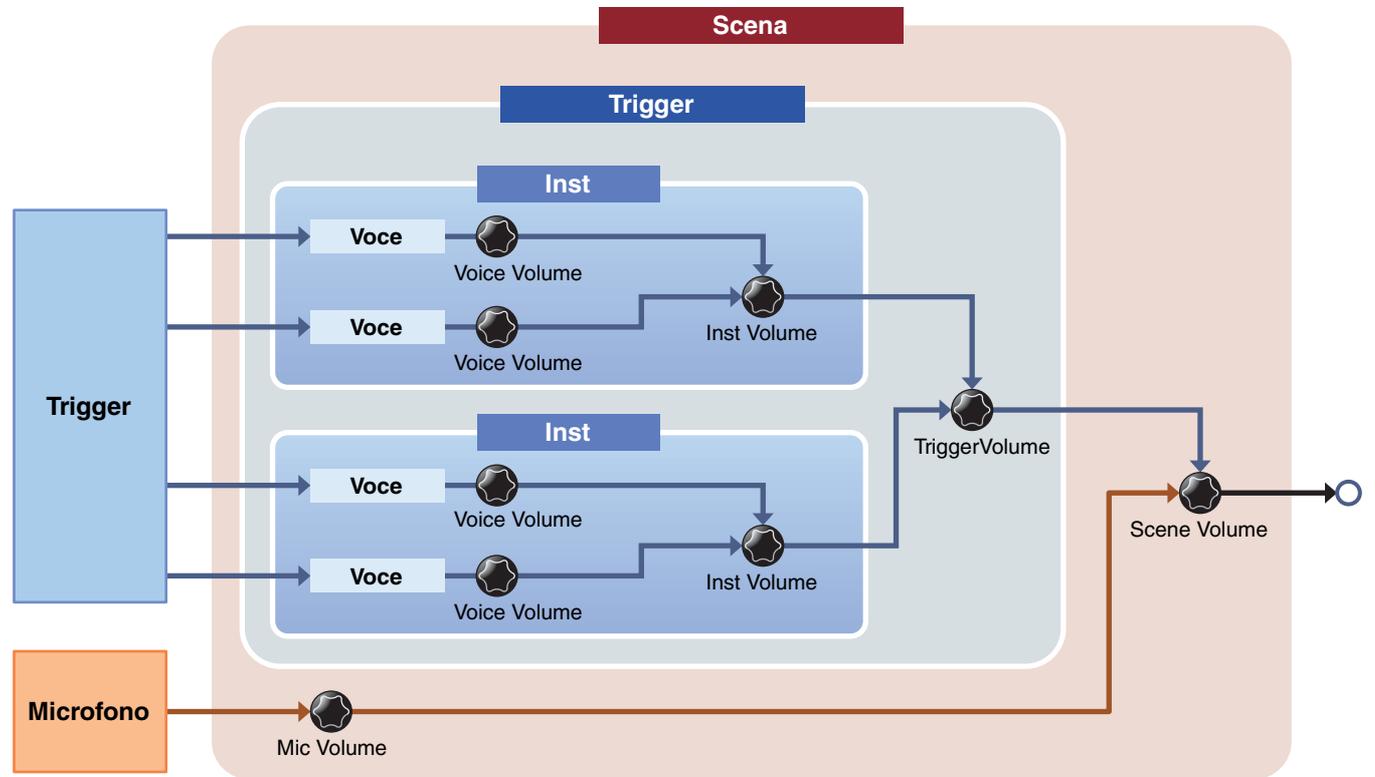
TrgEffToRev: Invio del riverbero dell'effetto della voce del trigger

Consente di impostare il livello mandata dall'effetto applicato al suono del trigger all'effetto di riverbero.

Impostazioni da 0 a 127



Scene Edit/Volume Impostazione del volume



Modifica della scena

Inst

Voce

Effetto

Volume

Tempo

Struttura della schermata delle impostazioni



Scene Edit	
Volume	
Scene Volume	Volume generale della scena
Mic Volume	Volume del microfono
TriggerVolume	Volume generale del suono del trigger
Inst Volume	Volume dello strumento del suono del trigger
Voice Volume	Volume della voce del suono del trigger

Scene Volume: Volume generale della scena

Consente di impostare il volume generale per la scena. Regola inoltre il bilanciamento tra le scene.

Impostazioni da 0 a 127

Mic Volume: Volume del microfono

Consente di impostare il volume del microfono (dopo aver applicato gli effetti al suono del microfono). Regola il bilanciamento tra il suono del microfono e il suono del trigger nella stessa scena.

Impostazioni da 0 a 127



TriggerVolume: Volume generale del suono del trigger

Consente di impostare il volume generale per il suono del trigger (voce interna). Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento tra il suono del microfono e il suono del trigger all'interno della stessa scena.

Impostazioni da 0 a 127

Inst Volume: Volume dello strumento del suono del trigger

Consente di impostare il volume dello strumento per ciascun input del trigger. Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento fra gli strumenti all'interno della stessa scena.

È possibile regolare i valori mediante la manopola [TRIGGER].

Impostazioni da 0 a 127

Voice Volume: Volume della voce del suono del trigger

Consente di impostare il volume della voce per ciascuna sorgente di input del trigger. Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento fra le zone nello stesso strumento.

Impostazioni da 0 a 127

Scene Edit/Tempo Impostazioni del tempo

Struttura della schermata delle impostazioni



Scene Edit

Tempo

Tempo Tempo per la scena selezionata

Tempo: Tempo per la scena selezionata

Consente di impostare il tempo del metronomo per la scena selezionata. Se impostato su "off", il tempo rimane lo stesso anche quando si cambia scena. Per qualsiasi impostazione diversa da off, il tempo verrà visualizzato nella parte superiore della schermata della scena.

L'impostazione del tempo della scena è utile per utilizzare il metronomo per controllare il tempo in situazioni live o quando si utilizzano gli effetti di sincronizzazione del tempo.

Impostazioni off, da 30 a 300

Trigger



In questa sezione vengono illustrate le impostazioni di "Trigger" nel menu. A seconda del pad collegato, vengono generati diversi segnali di trigger quando si colpisce il pad durante la performance. Le impostazioni di "Trigger" consentono di ottimizzare i segnali di trigger di ciascun pad per l'elaborazione dall'unità principale. Le impostazioni vengono salvate quando il dispositivo viene spento.

Selezionare il tipo di pad appropriato quando lo si collega.

Quando si collega il pad al jack [1 KICK/2] e al jack [3 SNARE/4], assicurarsi di cambiare la modalità di input.

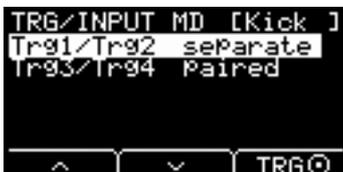


Struttura della schermata delle impostazioni

Trigger

Input Mode	Impostazioni della modalità di input
Curve	Impostazioni della curva
Pad Type	Impostazioni del tipo di pad
Crosstalk	Impostazioni per l'impedimento del crosstalk
FootSwSelect	Impostazioni di selezione dell'interruttore a pedale

Trigger/Input Mode Impostazioni della modalità di input



Struttura della schermata delle impostazioni

Trigger

Input Mode

Trg1/Trg2	Modalità di input Trigger 1/Trigger 2
Trg3/Trg4	Modalità di input Trigger 3/Trigger 4

Consente di definire come utilizzare il jack di input mono x 2.

Selezionare "paired" se si utilizza un trigger di batteria (DT50S) o un dispositivo simile.

Trg1/Trg2: Modalità di input Trigger 1/Trigger 2

Consente di impostare il jack [1 KICK/2] per utilizzare gli input di trigger 1 KICK and 2 insieme o separatamente.

Trg3/Trg4: Modalità di input Trigger 3/Trigger 4

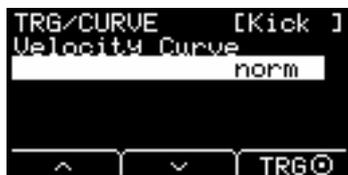
Consente di definire se il jack [3 SNARE/4] 3 SNARE e i trigger di input 4 verranno utilizzati insieme o separatamente.

Impostazioni paired, separate



Trigger/Curve Impostazioni della curva

Struttura della schermata delle impostazioni



Trigger

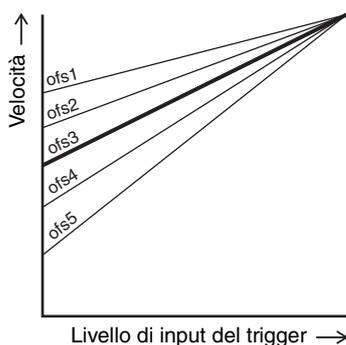
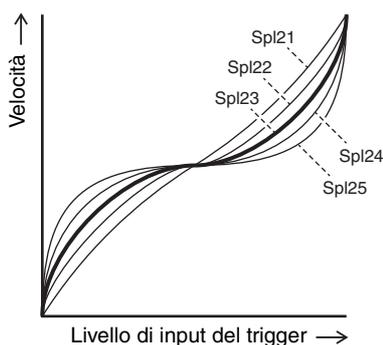
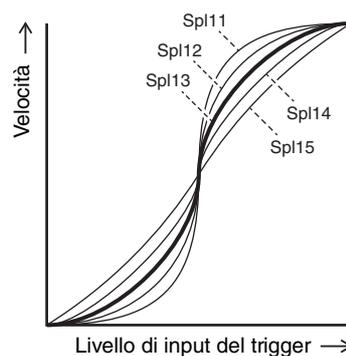
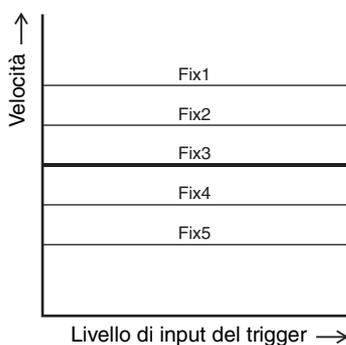
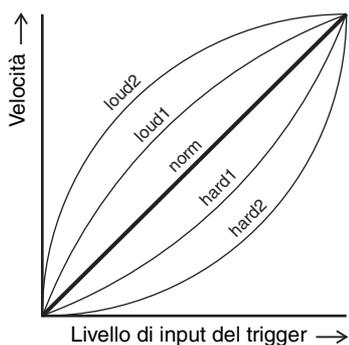
Curve

Velocity Curve Curva di velocità

Velocity Curve: Curva di velocità

Consente di selezionare una curva di velocità per il pad selezionato. Una curva di velocità determina il modo in cui cambia la velocità (o la forza) del suono in base alla forza con cui si colpisce il pad.

Impostazioni da loud2, loud1, norm, hard1, hard2, Fix1 a Fix5, da Spl11 a Spl15, da Spl21 a Spl25, da ofs1 a ofs5





Trigger/Pad Type Impostazioni del tipo di pad

Struttura della schermata delle impostazioni

Trigger

Pad Type

1/4

PadType Selezione del tipo di pad

2/4

Gain Guadagno

Sensitivity Sensibilità

RejectTime Tempo di esclusione

3/4

MinLevel Livello minimo

MaxLevel Livello massimo

MinVelocity Velocità minima

MaxVelocity Velocità massima

4/4

WaitTime Tempo di attesa

RimGain Guadagno del rim

H/R Balance Bilanciamento H/R

Selezionando un tipo di pad, le impostazioni vengono modificate da Gain ad H/R Balance.

Trigger

Input Mode

Curve

Pad Type

Crosstalk

FootSwSelect



Trigger/Pad Type 1/4



PadType: Selezione del tipo di pad

Consente di impostare il tipo di pad.

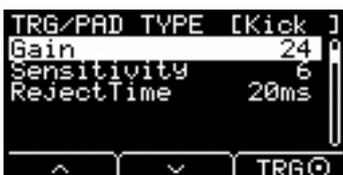
[Suggerimenti] Che cos'è un tipo di pad?

Per ottenere il suono migliore da ogni pad, sono disponibili una serie completa di parametri di trigger ottimizzati, ad esempio vari valori relativi ai segnali di input dei pad e simili, denominati di conseguenza. Questi gruppi di parametri sono detti "tipi di pad". Poiché esistono diversi tipi di pad, come pedali, rullanti, tom, piatti e trigger per batteria, ne consegue che le loro caratteristiche sono molto differenti. L'EAD10 dispone di tipi di pad precaricati per ogni gruppo diverso di caratteristiche, al fine di poterli utilizzare al massimo delle rispettive potenzialità.

Impostazioni OFF: --

KK: SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100
 SN: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65
 TM: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65
 CY: PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65
 DT: 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

Trigger/Pad Type 2/4



Gain: Guadagno

Consente di impostare il guadagno (amplificazione) del segnale di input quando si colpisce il pad selezionato in Pad Type.

Impostazioni da 1 a 127

NOTA

Se si imposta un valore elevato, tutti i segnali di input sopra un determinato livello verranno amplificati allo stesso livello, ovvero quello massimo. In questo modo è possibile attenuare le variazioni di intensità con cui si colpiscono i pad. Al contrario, se si imposta un valore basso, l'intensità con cui si suona sarà maggiore nel segnale del trigger in uscita, al fine di avere performance più espressive.



Sensitivity: Sensibilità

Consente di impostare la sensibilità da utilizzare quando il pad viene colpito leggermente.

Impostazioni da 1 a 13

NOTA

L'utilizzo di un valore troppo basso potrebbe non determinare alcun suono quando si colpisce troppo leggermente o si esegue un rullo rapido. L'utilizzo di un valore troppo grande può causare un crosstalk. Se si apporta una modifica, farlo in modo che non influisca negativamente sulle performance.

RejectTime: Tempo di esclusione

I segnali di trigger che si verificano nel periodo di tempo impostato qui sono considerati come trigger doppi e non produrranno alcun suono. Valori maggiori aumentano il periodo di tempo in cui non viene emesso alcun suono.

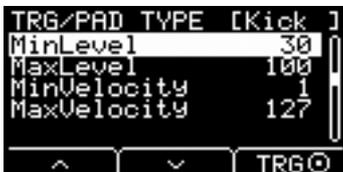
Impostazioni da 4 ms a 500 ms

NOTA

Nel seguente caso verrà emesso un suono con il secondo input anche se si verifica durante il tempo di esclusione.

- Quando il livello di trigger del secondo colpo all'interno del tempo di esclusione è di almeno due volte l'intensità del primo.

Trigger/Pad Type 3/4



MinLevel: Livello minimo

MaxLevel: Livello massimo

Questi parametri consentono di impostare l'intervallo dei segnali di input del trigger che consentono la conversione dei valori di velocità da minimo (%) a massimo (%). I segnali di trigger inferiori al livello minimo impostato qui non produrranno alcun suono. Intanto, i segnali di trigger al di sopra del livello massimo verranno impostati come velocità massima, come spiegato nelle sezioni MinVelocity/MaxVelocity descritte di seguito.

Impostazioni Livello minimo: da 0 a 99
Livello massimo: da 1 a 100

MinVelocity: Velocità minima

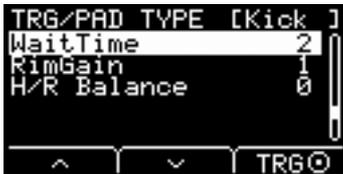
MaxVelocity: Velocità massima

Questi parametri consentono di impostare le velocità minima e massima corrispondenti ai parametri MaxLevel e MinLevel riportati in precedenza. Il suono verrà emesso tra le velocità impostate qui.

Impostazioni Velocità minima: da 0 a 126
Velocità massima: da 1 a 127



Trigger/Pad Type 4/4



WaitTime: Tempo di attesa

Questo parametro consente di impostare il tempo entro il quale il pad di destinazione deve rilevare un segnale di trigger. Impostare questo parametro per regolare il tempo in modo che il segnale di trigger sia rilevato al picco e che la forza impiegata per colpire il pad corrisponda al volume del suono prodotto.

Impostazioni da 1 a 64 (msec)

RimGain: Guadagno del rim

Consente di impostare il livello di guadagno del rim per un pad a due sensori piezoelettrici essendo il DT50S collegato al jack di input mono x 2. Questo parametro è efficace solo quando la modalità di input è impostata su "paired".

Impostazioni da 1 a 127

H/R Balance: Bilanciamento H/R

Consente di impostare il bilanciamento tra la sezione della testa e quella del rim a due sensori piezoelettrici (da H49 a H1, 0, da R1 a R49). Se la sezione della testa produce un suono quando si colpisce il rim, aumentare il valore R per rendere il suono del rim più forte. Se il rim produce un suono quando si colpisce la testa, premere il pulsante [-] per aumentare il valore H, che rende suono della testa più forte.

Questo parametro è efficace solo quando la modalità di input è impostata su "paired".

Impostazioni da H49 a H1, 0, da R1 a R49



Trigger/Crosstalk Impostazioni per l'impedimento del crosstalk

Struttura della schermata delle impostazioni



Trigger

Crosstalk

- All Reject Lvl Livello di rifiuto generale
- Reject Lvl Livello di rifiuto (pad sorgente)

Per "crosstalk" si intende l'emissione di segnali di trigger da parte di un pad per batteria elettronica (inclusa una batteria acustica con collegato un trigger per batteria) diverso da quello che viene colpito in seguito alle vibrazioni o alle interferenze tra i pad. Il crosstalk viene impedito sopprimendo qualsiasi segnale di trigger inferiore al valore specificato.

All Reject Lvl: Livello di rifiuto generale

Consente di risolvere il crosstalk tra il pad che viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata e tutti gli altri pad. Valori più elevati sono migliori per evitare il crosstalk, ma potrebbero rendere difficile la riproduzione di altri suoni contemporaneamente.

Impostazioni Livello: da 0 a 99

Reject Lvl: Livello di rifiuto (pad sorgente)

Consente di risolvere il crosstalk tra il pad che viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata e altri pad singoli. Ad esempio, nel caso in cui Trg2 produce erroneamente un suono quando si percuote Trg1, impostare Trg2 in modo che sia visualizzato nella parte superiore destra della schermata, mettere un segno di spunta su Trg1, quindi alzare il Reject Lvl. Valori più elevati sono migliori per evitare il crosstalk, ma potrebbero rendere difficile la riproduzione di altri suoni contemporaneamente.

Impostazioni Livello: da 0 a 99
Pad sorgente: Trg 1, Trg 2, Trg 3, Trg 4, Trg 5, Trg 6

NOTA

Quando la modalità di input è impostata su "paired", Trg2 e Trg4 non verranno impostati come sorgente di rifiuto anche se sono entrambi selezionati.

Trigger/FootSwSelect Impostazioni di selezione dell'interruttore a pedale

Struttura della schermata delle impostazioni



Trigger

FootSwSelect

- FootSwSelect Selezione dell'interruttore a pedale

FootSwSelect: Selezione dell'interruttore a pedale

Scegliere tra HH65 (controller charleston), FC3 (foot pedal), FC4/5 (foot pedal o foot switch) oppure FC7 (foot controller) come controller collegato al jack [FOOT SW].

Impostazioni HH65, FC3, FC4/5, FC7

Utility



In questa sezione vengono illustrate le impostazioni di "Utility" nel menu.
Impostazioni generali, funzioni del pad ed equalizzatore delle cuffie sono definiti qui.



Struttura della schermata delle impostazioni

Utility

General	Impostazioni generali dell'utility
PadFunction	Impostazioni della funzione del pad
Phones EQ	Impostazioni dell'equalizzatore delle cuffie

Utility/General Impostazioni generali dell'utility

Struttura della schermata delle impostazioni

Utility

General

1/4

SceneKnob Manopola della scena

AutoPowerOff Spegnimento automatico

LCD Contrast Contrasto LCD

2/4

ClickOutput Destinazione di uscita del clic

ClickCountOff Conteggio clic disattivato

L&R Volume Volume di uscita del dispositivo esterna

MicNoiseGate Noise gate del microfono

3/4

AudioOutGain Guadagno di uscita dell'audio

AudioMix Missaggio audio

USB To Host Impostazione terminale [USB TO HOST]

MIDI LocalCtrl Local control MIDI

4/4

AuxInVolume Volume [AUX IN]

USB Volume Volume di riproduzione registratore o audio USB

ClickVolume Volume del clic



Utility/General 1/4



SceneKnob: Manopola della scena

Impostare la manopola [SCENE] in modo da utilizzarla solo per le scene o per l'immissione di dati (anziché utilizzare i pulsanti [-] o [+]).

Impostazioni scene, data

AutoPowerOff: Spegnimento automatico

Consente di impostare il tempo fino allo spegnimento del dispositivo tramite la funzione di spegnimento automatico o di impostare su (off) per disattivare la funzione di spegnimento automatico.

Impostazioni off, 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)

NOTA

- L'impostazione del tempo per la funzione di spegnimento automatico è approssimativa.
- L'unità principale salva automaticamente tutte le impostazioni quando il dispositivo viene spento.

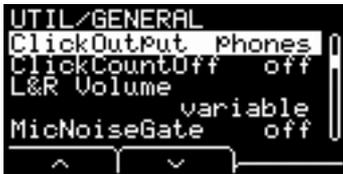
LCD Contrast: Contrasto LCD

Consente di regolare il contrasto sullo schermo.

Impostazioni da 0 a 63



Utility/General 2/4



ClickOutput: Destinazione di uscita del clic

Consente di impostare la destinazione per il suono del clic.

L&R+ph	Inviato sia ai jack OUTPUT [R]/[L/MONO] che al jack [PHONES].
phones	Inviato solo al jack [PHONES].

Impostazioni L&R+ph, phones

ClickCountOff: Conteggio clic disattivato

Consente di impostare il suono del clic in modo che si interrompa dopo la riproduzione per una misura o per due misure. Se impostato su off, il suono del clic continua a essere riprodotto.

Impostazioni off, 1, 2

L&R Volume: Volume di uscita del dispositivo esterna

Consente di impostare il volume dell'uscita esterna.

In situazioni live, ad esempio, impostare il volume di uscita esterna su un valore fisso, in modo che sia possibile regolare solo il volume delle cuffie con la manopola [MASTER VOLUME]. Se impostato su "variable", è possibile regolare il volume delle cuffie e il volume di uscita esterna con la manopola [MASTER VOLUME].

Impostazioni variable (funziona con la manopola [MASTER VOLUME]), da 1 a 127 (valore fisso)

NOTA

Il volume per AUX IN può essere regolato con la manopola [MASTER VOLUME] anche se è stato impostato un valore fisso per questo parametro.

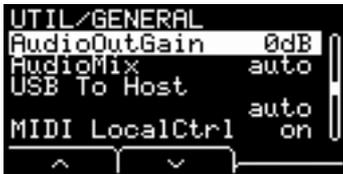
MicNoiseGate: Noise gate del microfono

Consente di impostare il noise gate del microfono.

Impostazioni off, on



Utility/General 3/4



AudioOutGain: Guadagno di uscita dell'audio

Per l'audio USB, impostare il guadagno di uscita USB.
Se si utilizza il registratore, impostare il guadagno di input per la registrazione.

Impostazioni -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB

AudioMix: Missaggio audio

Per l'audio USB, specificare se l'input USB deve essere inviato o meno all'uscita USB.
Quando si utilizza il registratore, consente di specificare se la riproduzione del registratore deve essere registrata o meno insieme alla performance.
Con l'impostazione "automatica", l'input USB viene inviato all'uscita USB dell'audio USB e la riproduzione verrà registrata quando si utilizza il registratore.

Impostazioni auto, off, on

USB To Host: Impostazione terminale [USB TO HOST]

Scegliere quale tipo di dati trasmettere o ricevere tramite il terminale [USB TO HOST].
L'impostazione "Audio+MIDI" gestisce sia l'audio che i dati MIDI, mentre l'impostazione "MIDI" gestisce solo dati MIDI.
Con l'impostazione automatica, le impostazioni vengono cambiate automaticamente in modo che solo i dati MIDI vengano scambiati quando si utilizza il registratore, mentre l'audio e i dati MIDI vengono scambiati in tutti gli altri casi.
Il registratore è disattivato se è impostato su Audio+MIDI.

Impostazioni auto, Audio+MIDI, MIDI

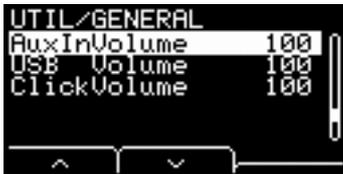
MIDI LocalCtrl: Local control MIDI

Consente di attivare (on) o disattivare (off) il generatore di tono interno durante la performance con i pad. Generalmente, impostare questo parametro su "on". Quando è impostato su "off", le sezioni di input del trigger e del generatore del tono vengono scollegate nell'unità principale in modo che non venga emesso alcun suono quando i pad vengono colpiti. Tuttavia, indipendentemente da questa impostazione, le informazioni sulle performance nell'unità principale vengono trasmesse come dati MIDI e i messaggi MIDI ricevuti da altri dispositivi vengono elaborati dall'unità principale. L'impostazione "off" è utile se si desidera registrare le performance della batteria sotto forma di dati MIDI su un sequencer o su un software DAW.

Impostazioni off, on



Utility/General 4/4



Utilizzare questi tre parametri per impostare anticipatamente il bilanciamento tra i volumi e mantenerlo quando si utilizza la manopola [AUDIO/CLICK VOLUME].

AuxInVolume: Volume [AUX IN]

Consente di impostare il volume del segnale ricevuto tramite il jack [AUX IN].

USB Volume: Volume di riproduzione registratore o audio USB

Consente di impostare il volume dell'input audio USB o della riproduzione del registratore.

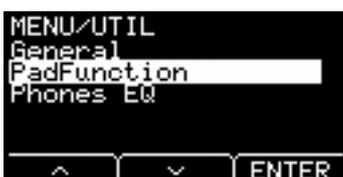
ClickVolume: Volume del clic

Consente di impostare il volume del clic.

Impostazioni da 0 a 127

Utility/PadFunction Impostazioni della funzione del pad

Struttura della schermata delle impostazioni



Utility

PadFunction

1/2

PadFunction Funzione del pad

2/2

BypassSw Switch bypass



Utility/PadFunction 1/2



PadFunction: Funzione del pad

Anziché riprodurre un suono, è possibile eseguire delle funzioni come la modifica del tempo o del numero di una scena colpendo un pad. Se si colpisce il pad che si desidera impostare o se si preme il pulsante TRG ([F3]) per selezionare un pad, è possibile selezionare una funzione da assegnare.

off	Il pad produce il suono come di consueto.
inc scene	Aumenta il numero della scena di uno.
dec scene	Diminuisce il numero della scena di uno.
select scene	Consente di selezionare la scena. Numero di scena
toggle scene	Consente di selezionare una scena. Ogni volta che si colpisce il pad, la scena tra due scene cambia. Numero di scena 1 Numero di scena 2
inc tempo	Aumenta il valore del tempo di uno.
dec tempo	Diminuisce il valore del tempo di uno.
tap tempo	Consente di impostare la battuta del tempo.
clickOn/Off	Consente di attivare e disattivare il click.
bypassOn/Off	Consente di attivare e disattivare il bypass. Ideale per attivare o disattivare l'effetto o gli effetti del trigger durante la riproduzione. Per ignorare, utilizzare BypassSW (switch di bypass).
REVERB	Consente di controllare la quantità di riverbero (valore di manopola [REVERB]) a seconda della durata di pressione del pedale o della forza con cui viene colpito il pad. MinValue: La quantità (minima) di riverbero che si applica quando il pedale viene rilasciato o quando il pad viene colpito leggermente. MaxValue: La quantità (massima) di riverbero che si applica quando il pedale viene premuto fino in fondo o quando il pad viene colpito con forza.
EFFECT	Consente di controllare la quantità di effetto (valore di manopola [EFFECT]) a seconda della durata della pressione del pedale o della forza con cui viene colpito il pad. MinValue: La quantità (minima) di effetto che si applica quando il pedale viene rilasciato o quando il pad viene colpito leggermente. MaxValue: La quantità (massima) di effetto che si applica quando il pedale viene premuto fino in fondo o quando il pad viene colpito con forza
da CC01 a CC95	Consente di inviare il messaggio di Control Change a seconda della durata di pressione del pedale o della forza con cui viene colpito il pad. MinValue: Il valore minimo quando il pedale viene rilasciato o quando il pad viene colpito leggermente. MaxValue: Il valore massimo utilizzato quando il pedale viene premuto fino in fondo o quando il pad viene colpito con forza. MIDI Ch: Canale MIDI

Impostazioni off, inc scene, dec scene, select scene, toggle scene, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, bypassOn/Off, RevKnob, EffKnob, da CC01 a CC95

select scene: numero di scena

toggle scene: scena numero 1, scena numero 2

REVERB, EFFECT: variable, minimo massimo

CC: Numero CC, canale MIDI, valore (variable, minimo, massimo)



Utility/PadFunction 2/2



BypassSw: Switch bypass

Consente di selezionare l'impostazione di destinazione bypassOn/Off in PadFunction. Si tratta di un'impostazione generale, non di una singola impostazione del pad.

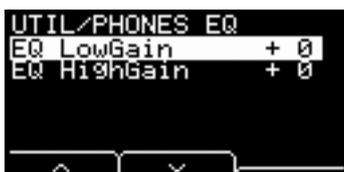
Con tutte le caselle di controllo selezionate per impostare il bypass su "on", il riverbero e gli effetti non verranno applicati al suono che passa attraverso l'EAD e i suoni del trigger non verranno emessi. Il suono della batteria acustica ricevuto dal microfono non cambia, rimane così come è.

Rev	Applica o meno il riverbero
Eff	Applica o meno l'effetto
Trg1 - Trg6	Riproduce o meno il suono del trigger

Impostazioni on, off

Utility/Phones EQ Impostazioni dell'equalizzatore delle cuffie

Struttura della schermata delle impostazioni



Utility

Phones EQ

- EQ LowGain Guadagno basso dell'equalizzatore
- EQ HighGain Guadagno elevato dell'equalizzatore

NOTA

L'equalizzatore delle cuffie non influisce sull'audio ricevuto dal jack [AUX IN].

EQ LowGain: Guadagno basso dell'equalizzatore

EQ HighGain: Guadagno elevato dell'equalizzatore

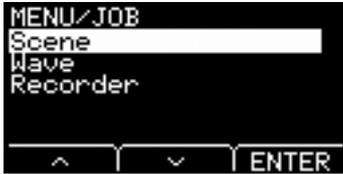
EQ LowGain	Consente di impostare il guadagno basso dell'equalizzatore delle cuffie (shelving a due bande) (dB). Più alto è il valore, più pronunciati saranno i bassi.
EQ HighGain	Consente di impostare il guadagno elevato dell'equalizzatore delle cuffie (shelving a due bande). Più alto è il valore, più pronunciati saranno gli alti.

Impostazioni da -12 a 0 a +12

Job



Il menu Job contiene job correlati alle scene, alle wave e al registratore.



Struttura della schermata delle impostazioni

Job

Scene Impostazioni della scena

Wave Impostazioni della wave

Recorder Impostazioni del registratore

Job/Scene Impostazioni della scena

Solo le impostazioni della scena dell'utente possono essere modificate dalle impostazioni della scena (Job/Scene). Le scene preimpostate non possono essere modificate.



Struttura della schermata delle impostazioni

Job

Scene

Recall Richiamo

Sort Ordinamento

Exchange Scambio

Clear Cancellazione

Recall: Richiamo

Le modifiche alle scene verranno perse se si seleziona un'altra scena prima di salvare (memorizzare) le impostazioni. Tuttavia, le modifiche vengono in realtà conservate nella memoria di richiamo, di modo che possano essere richiamate utilizzando la funzione Recall.



NOTA

Sono visualizzati il nome e il numero della scena modificati. Se non sono presenti dati da richiamare, viene visualizzato "No data" (Nessun dato) come nome della scena.

Procedura

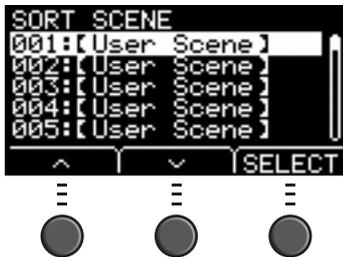
1. Premere il pulsante "RECALL" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
2. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per richiamare i dati.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine del richiamo e viene visualizzata di nuovo la schermata del richiamo.



Sort: Ordinamento

Consente di cambiare l'ordine delle scene da richiamare quando si ruota la manopola [SCENE].



Procedura

1. Premere i pulsanti " ^ " e " v " ([F1] e [F2]) per spostare il cursore.
2. Premere il pulsante "SELECT" ([F3]) per selezionare la scena che si desidera spostare.
3. Premere i pulsanti " ^ " e " v " ([F1] e [F2]) oppure i pulsanti [-] e [+] per spostare la scena selezionata.
4. Dopo aver spostato la scena nella posizione desiderata, premere il pulsante "INSERT" ([F3]).



NOTA

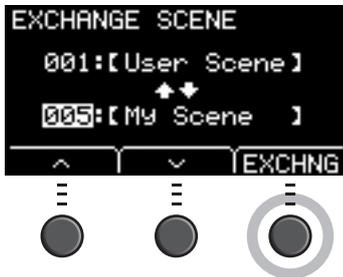
Per annullare l'operazione di ordinamento, premere il pulsante [EXIT].

Premendo il pulsante "INSERT" ([F3]) si imposta l'ordine riorganizzato e di conseguenza si modificano i numeri delle scene.



Exchange: Scambio

Consente di scambiare l'ordine di due scene.



Procedura

1. Selezionare le due scene che si desidera scambiare.
2. Premere il pulsante "EXCHNG" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per modificare l'ordine delle due scene.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine dello scambio e viene visualizzata di nuovo la schermata dello scambio.

Clear: Cancellazione

Inizializzare la scena.



Procedura

1. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare la scena da inizializzare.
2. Premere il pulsante "CLEAR" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per inizializzare la scena selezionata.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine dell'inizializzazione e viene visualizzata di nuovo la schermata di cancellazione.

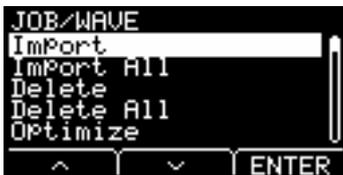


Job/Wave Impostazioni della wave

Struttura della schermata delle impostazioni

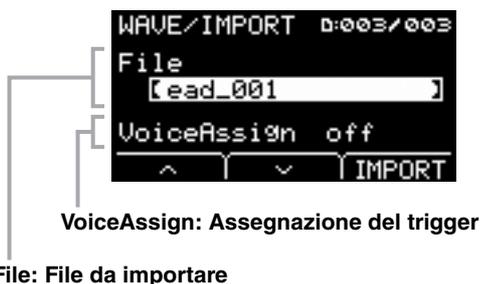


Job/Wave 1/2



Import: Importa file audio selezionato

Selezionare il file audio (.WAV) salvato in un'unità flash USB da importare nell'EAD10.



Consente di assegnare la wave selezionata importata nell'EAD a una sorgente di input del trigger. Quando è selezionato "off", non verrà effettuata alcuna assegnazione. Dopo aver assegnato la wave importata a una sorgente di input del trigger, eseguire l'operazione di memorizzazione della scena.



Procedura

1. Premere il pulsante "IMPORT" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
2. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire l'importazione.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'importazione e la schermata ritorna al punto 1.

Premere il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante l'importazione per interrompere l'operazione e la schermata ritorna al punto 1.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine dell'importazione e viene visualizzata di nuovo la schermata dell'importazione.

Impostazioni off, Kick, Kick-R, Trg2, Snare, Snare-R, Trg4, Trg5, Trg5-R1, Trg5-R2, Trg6, Trg6-R1, Trg6-R2, FootSW

NOTA

- Solo i file audio a 16 bit (.WAV) possono essere utilizzati con l'EAD10.
- La lunghezza massima di un singolo file che è possibile importare è di circa 20 secondi (in caso di audio a 16 bit, 44,1 kHz).
- Alcuni file audio non possono essere importati anche quando tutte le condizioni suddette sono soddisfatte.
- Le wave importate possono essere utilizzate successivamente per altre scene scegliendo Wave dallo strumento o dalla categoria voce.

Import All: Importazione di tutti i file audio

Consente di importare tutti i file audio (.wav) salvati nella directory principale della memoria flash USB nella memoria wave dell'EAD10.



Procedura

1. Premere il pulsante "IMPORT" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
2. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire l'importazione.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'importazione e la schermata ritorna al punto 1.

Premere il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante l'importazione per interrompere l'operazione e la schermata ritorna al punto 1.

Viene visualizzato "Completed." (Operazione completata) al termine dell'importazione e viene visualizzata di nuovo la schermata dell'importazione di tutti i file.

NOTA

A seconda del tipo o del numero di file audio, potrebbe non essere possibile importare alcuni file.



Delete: Eliminazione del file audio selezionato

Consente di eliminare la wave dall'EAD10.



Procedura

1. Premere i pulsanti [-] e [+] per selezionare la wave che si desidera eliminare.
2. Premere il pulsante "DELETE" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eliminare la wave selezionata.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'eliminazione e la schermata ritorna al punto 1.

Viene visualizzato "Completed." (Operazione completata) al termine dell'eliminazione e viene visualizzata di nuovo la schermata dell'eliminazione.

NOTA

Utilizzare il pulsante " " ([F2]) per ascoltare il file.

Delete All: Eliminazione di tutti i file audio

Consente di eliminare tutte le wave dalla memoria interna dell'EAD10.



Procedura

1. Premere il pulsante "DELETE" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
2. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eliminare tutte le wave.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'eliminazione e la schermata ritorna al punto 1.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine dell'eliminazione e viene visualizzata di nuovo la schermata di eliminazione di tutti i file.



Optimize: Ottimizza memoria

Consente di ottimizzare la memoria wave dell'EAD10. L'ottimizzazione riorganizza il contenuto della memoria per rendere più efficiente ed efficace l'uso dello spazio della memoria. Ottimizzando la memoria si può aumentare la quantità di spazio libero in memoria.



Procedura

1. Premere il pulsante "OPTIMIZ" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.
2. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per ottimizzare la memoria.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'ottimizzazione e la schermata ritorna al punto 1.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine dell'ottimizzazione e viene visualizzata di nuovo la schermata di ottimizzazione.

Job/Wave 2/2



Memory Info: Informazioni sulla memoria

Consente di visualizzare l'utilizzo della memoria wave dell'EAD10.



Total: dimensione di memoria totale (MB)

Consente di visualizzare la dimensione della memoria totale in unità di MB (megabyte).

Free: spazio di memoria disponibile (MB) (spazio di memoria disponibile (%))

Lo spazio disponibile viene visualizzato in unità di MB (megabyte). Inoltre, viene visualizzato lo spazio disponibile per l'intera memoria in %. La memoria frammentata potrebbe impedire l'importazione di file audio anche se c'è spazio sufficiente.

NOTA

Le unità utilizzate per indicare la capacità cambiano in base alla dimensione della memoria (KB: kilobyte, MB: megabyte).



Job/Recorder Impostazioni del registratore

Struttura della schermata delle impostazioni



Job

Recorder

Export Audio Esportazione dell'audio

Export Audio: Esportazione dell'audio

Consente di salvare il file audio registrato nel registratore interno su un'unità flash USB.



Procedura

1. Se si desidera aggiungere un nome al file, premere il pulsante "NAME" ([F2]) e immettere un nome.

● Immissione del nome del file

- Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti "<" e ">" ([F1] e [F3]) per spostare il cursore alla posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome file di massimo 16 caratteri.



- Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).

2. Premere il pulsante "EXPORT" ([F3]) e viene visualizzata la schermata di conferma.

3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire l'esportazione.

Premere il pulsante "NO" ([F3]) per annullare l'esportazione e la schermata ritorna al punto 1.

Viene visualizzato "Completed." (Operazione completata) al termine dell'esportazione e viene visualizzata di nuovo la schermata dell'esportazione.

NOTA

- I dati di registrazione verranno persi quando si spegne il dispositivo o quando si esegue il ripristino alle impostazioni di fabbrica.
- Il backup dei dati audio non viene eseguito nei file "All".



Per capire le funzioni e le operazioni della sezione MENU/File è necessario conoscere alcuni termini. In questa sezione viene descritta la terminologia utilizzata nella sezione MENU/File.

● File

Il termine "file" viene utilizzato per definire una serie di dati salvati in un'unità flash USB. I dati scambiati tra l'EAD10 e un'unità flash USB vengono trasferiti sotto forma di file.

● Nome file

Il nome assegnato al file viene definito "nome file". I nomi file sono importanti perché consentono di distinguere i file e non è possibile utilizzare lo stesso nome file nella stessa directory. Mentre i computer possono gestire nomi lunghi e perfino includere caratteri non latini, l'EAD10 può utilizzare solo caratteri alfanumerici.

● Estensioni

Il "punto seguito dalle tre lettere", come ".wav", alla fine del nome file viene indicato come "estensione del file" e specifica il tipo di file. I file utilizzati dall'EAD10 hanno un'estensione ".bin", che non viene visualizzata sulla schermata dell'EAD10.

● Dimensione file

Questo termine si riferisce alle dimensioni del file. Le dimensioni del file sono determinate dalla quantità di dati salvati nel file e sono misurate in unità indicate con una B (byte). File di grandi dimensioni ed anche la capacità di memoria dei dispositivi sono indicati dalle unità di KB (kilobyte), MB (megabyte) e GB (gigabyte). 1 KB=1024 B, 1 MB=1024 KB e 1 GB=1024 MB.

● Formato

L'inizializzazione dell'unità flash USB è definita "formattazione". Se si formatta un'unità flash USB utilizzando l'EAD10 verranno cancellati tutti i file e tutte le directory (o cartelle).

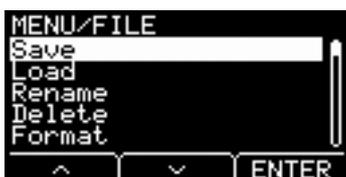
● Salvataggio, caricamento

Per "salvataggio" si intende la scrittura di dati su un'unità flash USB, mentre per "caricamento" si intende la lettura dei file da un'unità flash USB.

NOTA

L'EAD10 può gestire un massimo di 100 file ".wav" e di 100 file ".bin".

Struttura della schermata delle impostazioni



File

1/2

Save	Salvataggio di file
Load	Caricamento di file
Rename	Ridenominazione di file
Delete	Eliminazione di file
Format	Formattazione dell'unità flash USB

2/2

Memory Info	Informazioni sulla memoria dell'unità flash USB
-------------	---

NOTA

Per maggiori informazioni sul funzionamento del cursore, vedere [pagina 6](#).



File 1/2

Save: Salvataggio di file

Consente di salvare il file su un'unità flash USB.



Procedura

1. Collegare un'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].
2. Spostarsi a MENU/File/Save.

Viene visualizzata la schermata riportata di seguito.



3. Selezionare il tipo (tipo di file).

- 3-1.** Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il tipo di file che si desidera salvare.

All	Tutti i dati (tutte le scene, tutte le wave, tutti i dati della utility e tutte le impostazioni del trigger)
AllScene	I dati di tutte le scene
OneScene	I dati di una scena Scene: consente di selezionare la scena che si desidera salvare.
Trigger	Impostazioni del trigger

Impostazioni All, AllScene, OneScene, Trigger

NOTA

I brani registrati con il registratore (memoria interna) non vengono salvati nei file "All". Utilizzare JOB/RECORDER/EXPORT per salvare i dati registrati dal registratore come file.

AVVISO

Poiché tutti e quattro i tipi di file vengono salvati utilizzando la stessa estensione (.bin), non utilizzare lo stesso nome file per il salvataggio, anche se si modifica il tipo di file. L'utilizzo dello stesso nome file potrebbe causare la sovrascrittura dello stesso file.

- 3-2.** Per OneScene, selezionare la scena che si desidera salvare.
Premere il pulsante "↔" ([F1]) per spostare il cursore sul numero della scena, quindi utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare la scena che si desidera salvare.
Se la scena contiene wave utente, anche queste vengono salvate.



4. Immettere un nome per il file da salvare.

4-1. Premere il pulsante "NAME" ([F2]).



Viene visualizzata la schermata di modifica del nome.

● Immissione del nome del file

1. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti "<" e ">" ([F1] e [F3]) per spostare il cursore alla posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome file di massimo 16 caratteri.



2. Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).

5. Salvare il file.

5-1. Premere il pulsante "SAVE" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di conferma del salvataggio del file.



5-2. Per salvare il file, premere il pulsante "YES" ([F1]). Se non si desidera salvare il file, premere il pulsante "NO" ([F3]) e la schermata ritorna al punto 2.

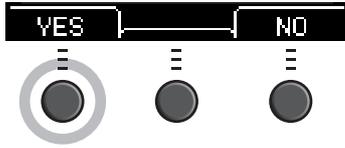
Se esiste già un file con lo stesso nome file, viene visualizzata la schermata di conferma della sovrascrittura, come illustrato di seguito.



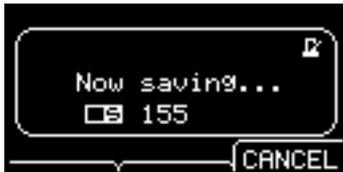
Per salvare con un nome file diverso, premere il pulsante "NO" ([F3]) e la schermata ritorna al punto 2.



6. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per salvare.



Durante il processo di salvataggio viene visualizzato un messaggio simile a quello riportato di seguito.



Se si preme il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante il processo di salvataggio si interrompe il processo e la schermata ritorna al punto 2.

AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere il dispositivo EAD10 mentre è in corso il salvataggio dei dati. In caso contrario, potrebbe verificarsi un malfunzionamento dell'EAD10 o un danneggiamento della memoria nell'unità flash USB.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine del processo di salvataggio e la schermata ritorna al punto 2.

Load: Caricamento di file

Consente di caricare un file precedentemente salvato su un'unità flash USB nell'EAD10.

Dopo aver spostato i file su un computer per poterli gestire, assicurarsi di riportare i file nella directory principale dell'unità flash USB.

NOTA

L'EAD10 non consente di caricare il file se si trova in una directory secondaria (cartella).



Procedura

1. Collegare l'unità flash USB contenente i file salvati con l'EAD10 al terminale [USB TO DEVICE].
2. Spostarsi a MENU/File/Load.

Viene visualizzata la schermata riportata di seguito.





3. Selezionare il tipo (tipo di file).

3-1. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il tipo di file che si desidera caricare.

All	Tutti i dati (tutte le scene, tutte le wave, tutti i dati della utility e tutte le impostazioni del trigger)
AllScene	I dati di tutte le scene
OneScene	I dati di una scena
Trigger	Impostazioni del trigger

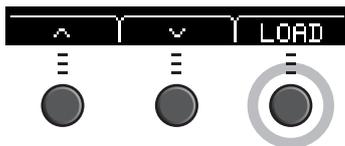
Impostazioni All, AllScene, OneScene, Trigger

4. Selezionare il file che si desidera caricare.

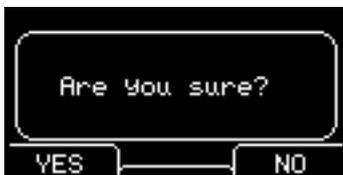
4-1. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore su "File", quindi utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il file che si desidera caricare. Saranno visualizzati solo i file da caricare che corrispondono al tipo selezionato.

4-2. Per OneScene, selezionare la scena che si desidera caricare in OneScene. Utilizzare i pulsanti "▲" e "▼" ([F1] e [F2]) per spostare il cursore sul numero della scena, quindi utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare la scena che si desidera caricare in OneScene. Se la scena contiene wave utente, anche queste vengono caricate.

5. Premere il pulsante "LOAD" [F3].

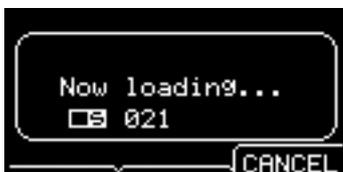


Viene visualizzata la schermata di conferma del caricamento del file.



6. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per eseguire il caricamento.

Durante il processo di caricamento viene visualizzato un messaggio simile a quello riportato di seguito.



Se si preme il pulsante "CANCEL" ([F3]) durante il processo di caricamento si interrompe il processo e la schermata ritorna al punto 2.

AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] o spegnere il dispositivo EAD10 mentre è in corso il caricamento dei dati. In caso contrario, potrebbe verificarsi un malfunzionamento dell'EAD10 o un danneggiamento della memoria nell'unità flash USB.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine del processo di caricamento e la schermata ritorna al punto 2.



Rename: Ridenominazione di file

Consente di rinominare il file salvato in un'unità flash USB.



Procedura

1. Collegare l'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].
2. Spostarsi a MENU/File/Rename.

Viene visualizzata la schermata riportata di seguito.



3. Selezionare il tipo (Tipo) del file che si desidera rinominare.

3-1. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il tipo di file che si desidera rinominare.

All	Tutti i dati (tutte le scene, tutte le wave, tutti i dati della utility e tutte le impostazioni del trigger)
AllScene	I dati di tutte le scene
OneScene	I dati di una scena
Trigger	Impostazioni del trigger
Wav	File wave

Impostazioni All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. Selezionare il file da rinominare.

4-1. Premere il pulsante "↵" ([F2]) per spostare il cursore su "File".

4-2. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il file da rinominare.

5. Immettere un nuovo nome per il file.

Premere il pulsante "↵" ([F2]) per spostare il cursore nella parte inferiore della schermata.

Premere il pulsante "Name" ([F2]) per visualizzare la schermata di immissione del nome del file.

● Immissione del nome del file

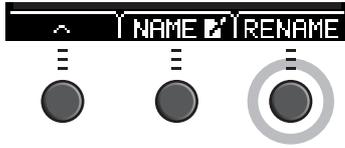
1. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare un carattere, quindi utilizzare i pulsanti "<" e ">" ([F1] e [F3]) per spostare il cursore alla posizione del carattere successivo. È possibile assegnare un nome file di massimo 16 caratteri.



2. Dopo aver immesso tutti i caratteri, premere il pulsante "OK" ([F2]).



6. Premere il pulsante "RENAME" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di conferma.



7. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per cambiare il nome.

AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere il dispositivo EAD10 mentre è in corso la ridenominazione del file. In caso contrario, potrebbe verificarsi un malfunzionamento dell'EAD10 o un danneggiamento della memoria nell'unità flash USB.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine del processo di ridenominazione e la schermata ritorna al punto 2.

Delete: Eliminazione di file

Questa operazione consente di eliminare un file nell'unità flash USB.



Procedura

1. Collegare l'unità flash USB contenente il file salvato che si desidera eliminare utilizzando l'EAD10 al terminale [USB TO DEVICE].

2. Spostarsi a MENU/File/Delete.

Viene visualizzata la schermata riportata di seguito.





3. Selezionare il tipo di file che si desidera eliminare.

3-1. Utilizzare i pulsanti " ^ " e " v " ([F1] e [F2]) per spostare il cursore su "Type".

3-2. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il tipo di file.

All	Tutti i dati (tutte le scene, tutte le wave, tutti i dati della utility e tutte le impostazioni del trigger)
AllScene	I dati di tutte le scene
OneScene	I dati di una scena
Trigger	Impostazioni del trigger
Wav	File wave

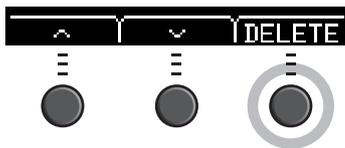
Impostazioni All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. Utilizzare i pulsanti " ^ " e " v " ([F1] e [F2]) per spostare il cursore su "File".

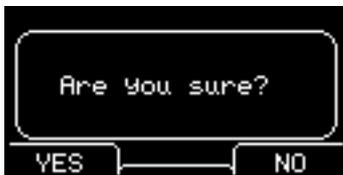
5. Utilizzare i pulsanti [-] e [+] per selezionare il file che si desidera eliminare.

A seconda dei file selezionati al punto 3, vengono visualizzati solo i file che è possibile eliminare.

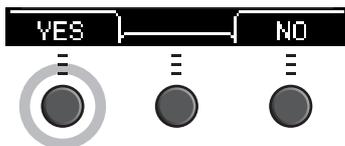
6. Premere il pulsante "DELETE" ([F3]).



Viene visualizzata la schermata di eliminazione.



7. Premere il pulsante [YES] ([F1]) per eliminare il file.



AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere il dispositivo EAD10 mentre è in corso l'eliminazione del file. In caso contrario, potrebbe verificarsi un malfunzionamento dell'EAD10 o un danneggiamento della memoria nell'unità flash USB.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine del processo di eliminazione e la schermata ritorna al punto 2.



Format: Formattazione dell'unità flash USB

Talvolta le unità flash USB non sono utilizzabili come dovrebbero. In questi casi, formattare l'unità flash USB seguendo le procedure riportate di seguito.



AVVISO

La formattazione elimina tutti i dati nell'unità flash USB. Prima di eseguire la formattazione, accertarsi che l'unità flash USB non contenga dati importanti.

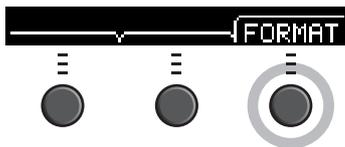
Procedura

1. Collegare l'unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].
2. Spostarsi a MENU/File/Format.

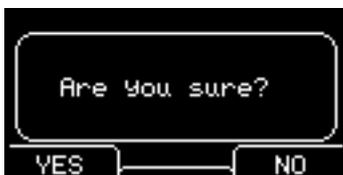
Viene visualizzata la schermata riportata di seguito.



3. Premere il pulsante "FORMAT" ([F3]).

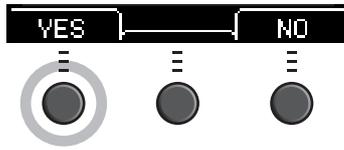


Viene visualizzata la schermata di conferma della formattazione dell'unità flash USB.





4. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per formattare.



AVVISO

Non scollegare l'unità flash USB dal terminale [USB TO DEVICE] né spegnere il dispositivo EAD10 mentre è in corso la formattazione dell'unità flash USB. In caso contrario, potrebbe verificarsi un malfunzionamento dell'EAD10 o un danneggiamento della memoria nell'unità flash USB.

Viene visualizzato "Completed" (Operazione completata) al termine del processo di formattazione e la schermata ritorna al punto 2.

File 2/2

Memory Info: Informazioni sulla memoria dell'unità flash USB

Consente di mostrare l'utilizzo della memoria dell'unità flash USB.



Total: dimensione di memoria totale (MB)

Consente di visualizzare la dimensione della memoria totale in unità di MB (megabyte).

Free: spazio di memoria disponibile (MB) (spazio di memoria disponibile (%))

Lo spazio disponibile viene visualizzato in unità di MB (megabyte). Inoltre, viene visualizzato lo spazio disponibile per l'intera memoria in %.

NOTA

Le unità utilizzate per indicare la capacità cambiano in base alla dimensione della memoria (KB: kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte).

Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)



Consente di reimpostare tutti i dati nelle impostazioni utente (scene utente, impostazioni del trigger, wave, memoria interna del registratore) alle impostazioni di fabbrica.



Struttura della schermata delle impostazioni

Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)

Factory Reset: Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)

Factory Reset: Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)

AVVISO

Un ripristino alle impostazioni di fabbrica consente di cancellare tutti i dati nelle impostazioni utente reimpostandoli alle impostazioni predefinite. Assicurarsi di salvare in anticipo i dati importanti su un'unità flash USB ([pagina 48](#)).

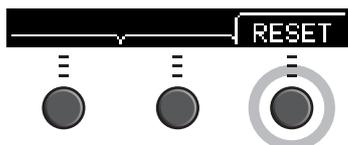
Ripristino delle impostazioni predefinite

1. Spostarsi a MENU/Factory Reset.

Viene visualizzata la schermata riportata di seguito.



2. Premere il pulsante "RESET" ([F3]).

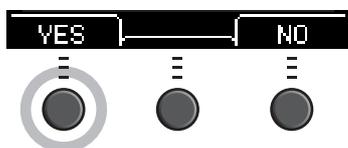


Viene visualizzata la schermata di conferma del ripristino delle impostazioni di fabbrica.



3. Premere il pulsante "YES" ([F1]) per procedere con il ripristino alle impostazioni di fabbrica.

Se non si desidera eseguire il ripristino, premere il pulsante "NO" ([F3]).



Factory Reset (Ripristino alle impostazioni di fabbrica)

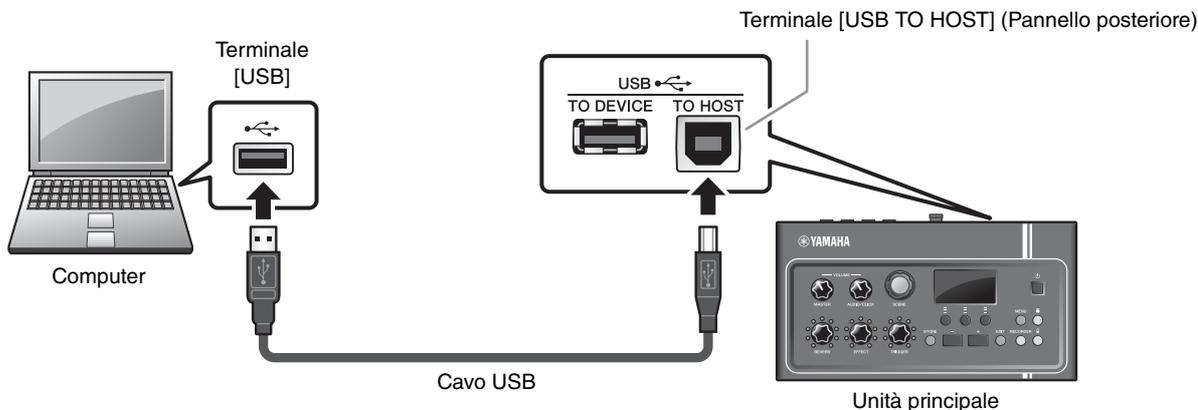
Durante l'operazione viene visualizzato il messaggio riportato di seguito.



"Completed." (Operazione completata) viene visualizzato al termine del ripristino alle impostazioni di fabbrica e viene visualizzata di nuovo la schermata della scena.

Collegamento di un computer

Il collegamento dell'unità principale a un computer tramite un cavo USB consente di inviare e ricevere audio o dati MIDI. In questa sezione viene spiegato come collegare l'unità principale e il computer.



NOTA

Il cavo USB non è incluso nella confezione. Per collegare il computer all'unità principale, utilizzare un cavo USB di tipo A-B di massimo 3 metri.

■ Precauzioni per l'utilizzo del terminale [USB TO HOST]

Quando si collega il computer al terminale [USB TO HOST], assicurarsi di osservare le precauzioni indicate di seguito. In caso contrario si potrebbe provocare un blocco del computer con conseguente danneggiamento o perdita dei dati. Se il computer o l'EAD10 si blocca, riavviare il software applicativo o il sistema operativo del computer oppure spegnere e riaccendere l'EAD10.

AVVISO

- Utilizzare un cavo USB di tipo A-B. Accertarsi inoltre che il cavo abbia una lunghezza inferiore ai 3 metri. Non è previsto l'uso di cavi USB 3.0.
- Prima di collegare un computer al terminale [USB TO HOST], disattivare qualsiasi modalità di risparmio energetico del computer (quali sospensione, inattività e standby).
- Eseguire le operazioni riportate di seguito prima di accendere o spegnere l'EAD10 oppure prima di collegare o scollegare il cavo USB al/dal terminale [USB TO HOST].
 - Chiudere eventuali software applicativi aperti sul computer.
- Attendere almeno sei secondi tra l'accensione e lo spegnimento dell'unità principale e il collegamento e lo scollegamento del cavo USB.

Installazione del Yamaha Steinberg USB Driver

Per utilizzare i dati audio con un computer Windows, è necessario installare il Yamaha Steinberg USB Driver.

NOTA

Quando si utilizza un computer Mac o un computer Windows per gestire solo dati MIDI, l'installazione del Yamaha Steinberg USB Driver non è necessaria.

1. È possibile scaricare il Yamaha Steinberg USB Driver più recente dal seguente indirizzo.

<http://download.yamaha.com/>

Premere il pulsante [↓ (nome del driver)], scaricare e aprire il file.

NOTA

- Informazioni sui requisiti di sistema sono disponibili nella pagina Web riportata in alto.
- Al fine di un miglioramento, il Yamaha Steinberg USB Driver può essere aggiornato senza preavviso. Per dettagli e informazioni aggiornate, visitare il sito Web riportato sopra.

2. Installare il Yamaha Steinberg USB Driver sul computer.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida all'installazione del Yamaha Steinberg USB Driver.

Utilizzo del software DAW

Per ulteriori informazioni sulla registrazione o la riproduzione di audio, fare riferimento al Manuale di istruzioni del software DAW.

L'audio USB e la funzione di registrazione non possono essere utilizzati contemporaneamente sull'EAD10.

L'impostazione predefinita di fabbrica cambia automaticamente in modo da gestire solo dati MIDI su USB quando il registratore è in uso.

● Riferimento relativo a MIDI

Informazioni relative a MIDI e alla creazione di musica con un computer sono fornite nell'Elenco dati (PDF).

L'Elenco dati (PDF) è disponibile per il download alla seguente pagina Web:

<http://download.yamaha.com/>

* Yamaha Corporation si riserva il diritto di modificare questo URL in qualsiasi momento senza preavviso.

Driver USB-MIDI Yamaha

Normalmente, l'installazione del driver non è necessaria. Se, tuttavia, si verifica un funzionamento instabile o altri problemi, scaricare il driver USB-MIDI dalla pagina Web riportata di seguito e installarlo sul computer.

Download Yamaha: <http://download.yamaha.com/>

Immettere il nome del modello e selezionare il driver USB-MIDI corrispondente al sistema operativo.

Per istruzioni sull'installazione del driver, fare riferimento alla Guida all'installazione inclusa con il file scaricato.

NOTA

- A seconda del sistema operativo in uso, il driver USB-MIDI Yamaha standard potrebbe non essere compatibile.
- Per i computer Mac, l'installazione dei driver non è necessaria perché sono utilizzati i driver standard inclusi nel sistema operativo Mac.