

# II Sample Player F



Introduzione

Sample Layers aggiuntivi

Presets del Campionatore

Regolazioni del Filtro

Collegamenti

[Torna Al Sommario Principale](#)

# Introduzione

Apri la lista dei preset del  
Sample Player F

Controlli del Filter offset (cassetto)



Finestra **Loaded Program**

Cancella il programma caricato

Controlli dell'Amp envelope offset (cassetto)

Il **Sample Player F** può caricare da CD-ROM e riprodurre **programmi Akai S1000** completi in formato S1000. Tramite offsets globali, vi permette anche di modificare i parametri dell'involuppo dell'ampiezza e del filtro contenuti in questi programmi.

(Il "normale" **Sample Player** è equivalente al Sample Player F, ma non permette di modificare i parametri del filtro del programma – e consuma proporzionalmente meno capacità del DSP.)

I programmi vengano caricati da un CD-ROM in formato Akai tramite drag-and-drop dei files di programma (**P**) dal **File Browser** nella finestra **Loaded Program** del Sample Player. Disattivate il tasto **S** nel File Browser per nascondere i files dei campioni, che non possono essere caricati singolarmente nel sample player. Questo rende più facile trovare i files dei programmi.

Il tasto **Remove** rimuove il programma visualizzato dal campionatore.

I Sample Players non consentono di modificare i parametri dei singoli keygroup o del campione. Il controllo **Transpose** agisce sull'intero programma in modo uguale.

**I parametri esistenti dell'involuppo dell'ampiezza** vengono estratti dai programmi caricati e usati dai Sample Players. Questi parametri possono essere modificati tramite offsets globali che muovono le impostazioni corrispondenti in tutti gli involucri di ampiezza verso l'alto o verso il basso della quantità specificata.

Naturalmente, se le impostazioni dell'*intensità* dell'involuppo in un programma sono regolate al minimo, o se i valori dell'involuppo nel programma sono impostati a un estremo o all'altro (o non sono per nulla impostati), allora la modifica delle impostazioni dell'involuppo tramite offsets globali potrebbe produrre poco o nessun cambiamento.



# Sample Layers aggiuntivi



Aprendo questo cassetto avete accesso a tre finestre aggiuntive in cui potete caricare i programmi tramite drag-and-drop. Perciò, possono essere caricati sino a 4 programmi alla volta. Ogni finestra ha il suo tasto **Remove** (rimuovi).

Tutti i programmi caricati suonano su un canale MIDI comune, semplicemente sovrapposti. Però, i parametri dell'involuppo dei programmi aggiuntivi *non* vengono usati. Vengono invece applicati a questi "layers" (cioè "strati" - immaginateli come suoni sovrapposti uno sull'altro) i parametri dell'involuppo del programma caricato per primo (da cui il nome *Additional Sample Layers* invece che *Additional Programs* - programmi aggiuntivi). Le ragioni sono le seguenti:

I programmatori Akai qualche volta fanno uso della capacità dell'S1000 di avere più programmi attivi sullo stesso canale MIDI creando suoni i cui vari componenti sono divisi in gruppi di programmi separati (alcuni dei campioni nel CD che accompagna Pulsar sono di questo tipo). Questi programmi sono pensati per essere caricati ed attivi simultaneamente nel campionatore per poter

ricostruire il suono completo. Spesso, ognuno di questi programmi incorpora metodi come il velocity zone switching (il suono cambia a seconda della dinamica dell'esecuzione) o simili, per far sì che questi programmi si mescolino l'uno con l'altro creando un singolo suono coerente, invece di suonare solamente "uno sopra l'altro".

Normalmente, questi programmi verrebbero caricati tutti come un singolo volume. Lo scopo degli *Additional Sample Layers* è di compensare l'attuale incapacità dei Pulsar Sample Players di caricare volumi Akai completi. Mentre i parametri dell'involuppo dei programmi nei layers aggiuntivi vengono sostituiti da quelli del programma del primo layer, la mappatura della tastiera e il velocity zone switching degli altri layers *vengono* usati in questi layers. Ciò permette di riprodurre correttamente questi suoni composti da più programmi dai Sample Players, a condizione che le impostazioni dell'involuppo in tutti i programmi siano più o meno simili.

I risultati di questi programmi combinati in modo casuale dipende completamente dalle mappe di velocity e di tastiera del programma, che non sono modificabili nei players di Pulsar. Solo se i programmi sono precostruiti così che *non* si sovrappongano l'uno con l'altro sulla tastiera saranno suonabili individualmente in intervalli di numeri di nota MIDI separati. Inoltre, sono probabili saturazioni e distorsioni con combinazioni di programmi in cui più layers producono suoni nello stesso momento. Però, potete aggirare il problema usando più di un Sample Player alla volta.

# Presets del Campionatore

Come gli altri dispositivi di Pulsar, i Sample Players offrono liste di preset a cui si accede tramite il tasto **Preset**. Un preset del campionatore include tutte le impostazioni del pannello frontale così come *tutti i programmi caricati*. Usando i presets del campionatore, potete risparmiarvi un po' di lavoro futuro nel File Browser, poiché i programmi vengono ricaricati automaticamente quando ricaricate un preset. Ricordate che i preset del campionatore non *contengono* i files dei programmi – dovete aver il CD inserito nel drive affinché questa procedura possa funzionare.

Fate riferimento al capitolo *Progetti* per informazioni sull'uso delle liste di presets.

# Regolazioni del Filtro

Il Sample Player F permette anche di **modificare i parametri esistenti del filtro del programma, tramite offsets globali**. Come per i parametri dell'involuppo di ampiezza (amp envelope), gli offsets globali dei parametri dell'involuppo del filtro sono efficaci *solo* se i parametri del programma esistente non impediscono questo. Comunque, la regolazione dell'offset della frequenza di taglio del filtro è sempre possibile.



# Collegamenti

