nio 2|4

USER GUIDE

novation®
www.novationmusic.com

Rev 01

INTRODUZIONE

Benvenuti nel Manuale Operativo di **nio**. *Questo documento fornisce tutte le informazioni necessarie ad usare questa elegante interfaccia USB. Dopo avere descritto uno ad uno tutti i controlli e le connessioni, altri capitoli spiegano come registrare varie sorgenti sonore, definire i percorsi d'uscita "***a***" e "***b***" e realizzare mix monitor. Se non è già stato fatto si consiglia di consultare anche la guida stampata di Avvio Rapido contenuta nella confezione e i Tutorial video di* **nio** *sul sito web di Novation.*

Se usando **nio** *s'incontrano problemi ai quali non c'è una soluzione in questo manuale, visitare il sito web* **www.novationmusic.com** *e consultare la sezione* **answerbase** *digitando le parole chiave desiderate nel box* **search**.

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

La confezione di **nio** contiene:

- *La Guida stampata di Avvio Rapido – descrive installazione, connessioni e funzioni principali di* **nio**.
- *Il CD Risorse – contiene l'installativo e il Manuale Operativo in formato pdf.*
- *Il cavo USB – si usa per collegare il computer al termine dell'installazione.*
- *Un CD con dei software gratuiti (es. Xcite+ pack) – contiene tutto il software e i campioni.*

AVVIO RAPIDO

Come indicato nella Guida stampata di Avvio Rapido, la prima operazione da eseguire per configurare **nio** *è avviare l'installativo. Gli installativi separati per PC e Mac di* **nio** *si trovano nel CD Risorse di* **nio***; avviandolo, l'installativo esegue le seguenti operazioni:*

- *Installa il driver Audio.*
- *Installa il driver MIDI.*
- *Installa il software con il rack effetti (FX Rack).*

CONFIGURAZIONE PC

1. *Chiudere tutti i programmi in esecuzione.*
2. *Con* **nio** *scollegato dal computer individuare l'installativo* **nio** *per PC sul CD Risorse: doppio-click del mouse sul file.*
3. *Può apparire un messaggio che chiede di riavviare il computer per completare l'installazione.*
4. *Quando l'installativo ha finito (o una volta riavviato il computer) collegare* **nio** *al computer; mentre Windows installa il dispositivo appare un fumetto:*

XP Vista

5. *Attendere che il fumetto mostri il messaggio "***Device driver software successfully installed***" (Win Vista) o "***Your new device is installed and ready to use***" (Win XP).*

CONFIGURAZIONE MAC

1. *Chiudere tutte le applicazioni in esecuzione.*
2. *Con* **nio** *scollegato dal computer individuare l'installativo* **nio** *per Mac nel CD Risorse: doppio-click del mouse sul file.*
3. *Può apparire un messaggio che chiede di riavviare il computer per completare l'installazione.*
4. *Quando l'installativo ha finito (o una volta riavviato il computer) collegare* **nio** *al computer.*

A questo punto, **nio** *può essere usato come dispositivo Audio e MIDI insieme al computer; per applicare gli effetti di* **nio** *agli ingressi audio lanciare il software* **nio FX Rack** *dal menu* **Start** *(Windows) o dalla cartella* **Applications** *(Mac).*

CONTROLLI DEL PANNELLO FRONTALE

1. *Imposta il livello* **Cuffie 1**.
2. *Seleziona il segnale inviato alle* **Uscite 1** *e* **2**. *Può essere "***a***" (***Uscite nio 1/2** *dal sequencer) o "***mon***" (il mix monitor creato nella sezione "***monitor***" -* **12** *e* **16***).*
3. *Imposta il livello delle* **Uscite 1** *e* **2** *sul pannello posteriore.*
4. *Indica il livello* **Ingresso 1** *o* **Uscita 1** *(in base alla posizione del selettore "***meters***" -* **14***).*
5. *Regola il guadagno (livello) dell'***Ingresso 1**.
6. *Regola il guadagno (livello) dell'***Ingresso 2**.
7. *Indica il livello* **Ingresso 2** *o* **Uscita 2** *(dipende dalla posizione del selettore "***meters***" -* **14***).*
8. *Regola il livello delle* **Uscite 3** *e* **4** *sul pannello posteriore.*
9. *Seleziona il segnale inviato alle* **Uscite 3** *e* **4***; può essere "***a***" (uscite* **nio 1/2** *dal sequencer), "***b***" (uscite* **nio 3/4** *dal sequencer) o "***mon***" (il mix monitor creato nella sezione "***monitor***" -* **12** *e* **16***).*
10. *Regola il livello delle* **Cuffie 2**.
11. *Indica l'uso del software* **Direct FX** *di* **nio**.
12. *Crea la miscelazione di ingressi e tracce "playback" (registrate) per il mix monitor. In posizione completamente oraria si sentono solo gli ingressi, in quella completamente antioraria si sente solo il mix creato con la manopola* **mix a-b** *a sinistra.*
13. *Bilancia gli ingressi rispettivamente a sinistra e destra (stereo) o entrambi al centro (mono) nella sezione di monitoraggio ("***mon***"* **mix***).*
14. *Seleziona la sorgente indicata dagli indicatori LED sopra; le opzioni sono:* **Ingressi 1/2** *in posizione sinistra e* **Uscite 1/2** *in posizione destra.*
15. *Seleziona il segnale inviato alle due cuffie; le opzioni sono: "***a***" (***uscite nio 1/2** *dal sequencer), "***b***" (***uscite nio 3/4** *dal sequencer) o "***mon***" (il mix monitor creato nella sezione "***monitor***" -* **12** *e* **16***).*
16. *Crea la miscelazione tra "***a***" (***uscite nio 1/2** *dal sequencer) e "***b***" (***uscite nio 3/4** *dal sequencer); questo diventa il* **mix a-b** *delle tracce di riproduzione che si possono miscelare con gli ingressi usando la manopola a destra per creare il mix monitor.*

CONNESSIONI DEL PANNELLO FRONTALE

1. *Jack uscita cuffie 1 (1/4").*
2. *Jack uscita cuffie 2 (1/4").*
3. *Jack ingresso microfono o strumento (1/4"): si può collegare direttamente una chitarra o un basso. La sorgente d'ingresso (***mic/guitar***) si definisce con il selettore* **Input 2 Selection** *sul pannello laterale di* **nio**.

SELETTORI PANNELLO LATERALE

1. *Seleziona la sorgente registrata dall'***Ingresso 2***; le opzioni da sinistra a destra sono:* **mic** *(Jack da 1/4" del pannello frontale),* **line** *(connettore RCA/phono del pannello posteriore) e* **instrument** *(Jack da 1/4" del pannello frontale).*
2. *Seleziona la sorgente registrata dall'***Ingresso 1***; le opzioni sono:* **mic** *in posizione sinistra (connettore XLR del pannello posteriore) e* **line** *in posizione destra (connettore RCA/phono del pannello posteriore).*
3. *Se si usa un microfono a condensatore attivare l'alimentazione phantom a +48V per il connettore XLR del pannello posteriore.*

CONNESSIONI DEL PANNELLO POSTERIORE

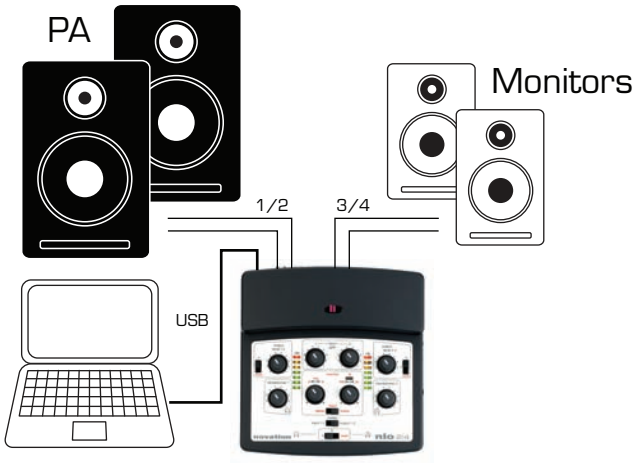
1. *Connettore XLR per l'***Ingresso 1***; se necessario fornisce l'alimentazione phantom (attivando il selettore sul pannello laterale).*
2. *Porte MIDI standard per il collegamento dei dispositivi MIDI esterni (es. synth hardware).*
3. *Connettori RCA/phono per gli* **Ingressi 1** *e* **2** *(***Line***).*
4. *Connettori RCA/phono per le* **Uscite 3** *e* **4**.
5. *Connettori RCA/phono per le* **Uscite 1** *e* **2**.
6. *Porta USB per il collegamento al computer.*

COLLEGARE NIO AL COMPUTER

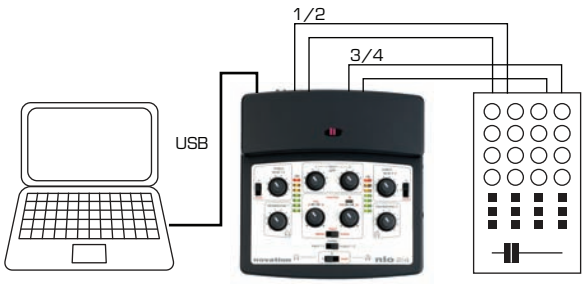
Nella confezione c'è un cavo USB che serve per collegare **nio** *al computer; si raccomanda di usare il cavo USB fornito oppure un cavo* **awg 28/24** *di qualità (sufficientemente grosso) che assicuri a* **nio** *un'alimentazione sufficiente. Il bus USB fornisce energia all'interfaccia, quindi pochi secondi dopo la connessione, s'illumina il logo Novation sul pannello frontale e l'interfaccia è pronta all'uso.*
A questo punto (ammesso che l'installativo sia stato eseguito) si può aprire un'applicazione audio e selezionare **nio** *come dispositivo di ingresso e/o uscita audio nelle preferenze del software.*

COLLEGARE NIO AI MONITOR O AL MIXER DI UN DJ

Le uscite RCA/phono sul pannello posteriore si usano per collegare i monitor o il mixer di un DJ:



In questa configurazione, i monitor si possono collegare direttamente (usando il rispettivo cavo) o attraverso l'ingresso a livello **line** *di un amplificatore; inoltre, si possono usare a piacere le* **Uscite 1/2** *o* **3/4**. *Usando le* **Uscite 1/2**, *quelle* **3/4** *possono servire a qualcosa d'altro (es. per collegare un altro dispositivo di registrazione o altri monitor).*



In questo setup "stile DJ", le **Uscite 1/2** *sono collegate agli* **Ingressi 1/2 Line** *di un mixer da DJ esterno e le* **Uscite 3/4** *agli* **Ingressi 3/4 Line**; *collegandosi in questo modo si può accedere ai controlli del mixer (EQ o crossfader).*

INVIARE L'AUDIO A NIO DAL SOFTWARE DI REGISTRAZIONE O DI UN DJ – COSA SONO I SEGNALI A E B?

Una volta installato e collegato **nio**, *l'hardware apparirà come "***nio Audio Inputs 1 and 2***" e "***nio Audio Outputs 1-4***" nel software musicale; per poter configurare diversi mix monitor sull'hardware, queste impostazioni del sequencer non sono assegnate direttamente alle uscite sull'hardware. Per esempio, inviando il mix master dal software musicale alle* **Uscite 1/2** *di* **nio** *non significa necessariamente che il mix apparirà sui connettori RCA/phono delle* **Uscite 1/2** *sul pannello posteriore. Ciò dipende invece dalla posizione dei selettori hardware sul pannello frontale. E' possibile quindi inviare quel mix alle* **Uscite 1/2** *hardware di* **nio**, *alle cuffie, alle* **Uscite 3/4** *o una qualsiasi combinazione delle tre.*

*Ciò funziona grazie alle opzioni "***a***" e "***b***" sull'hardware, come segue:*

a – *è l'audio proveniente dal software musicale assegnato alle* **Uscite 1/2** *di* **nio**.

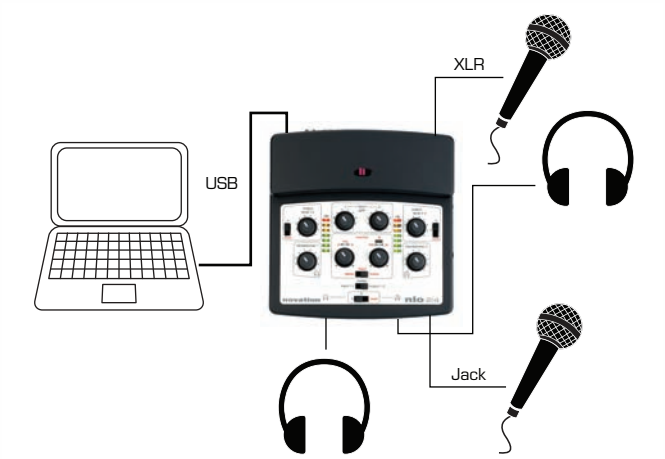
b – *è l'audio proveniente dal software musicale inviato alle* **Uscite 3/4** *di* **nio** *(a meno che sia usato il Rack FX - vedere in seguito).*

Quindi, per inviare le **Uscite 1/2** *di* **nio** *dal software musicale direttamente alle* **Uscite 1/2 phono** *sul pannello posteriore e le* **Uscite 3/4** *dal software musicale alle* **Uscite 3/4 phono**, *i selettori devono essere impostati come segue:*

Attenzione! *Quando si usa il Rack FX, il segnale "***b***" diventa il percorso monitor del segnale processato (solo all'interno del computer), quindi le* **Uscite 3/4** *provenienti dal software musicale non si possono usare per inviare l'audio a monitor/cuffie. (Nella sezione di monitoraggio hardware, tuttavia, gli ingressi "processati" appaiono ancora come 'ingressi', invece che "***b***").*
*Per maggiori informazioni vedere il capitolo "***Variazioni I/O in modalità Direct FX***".*

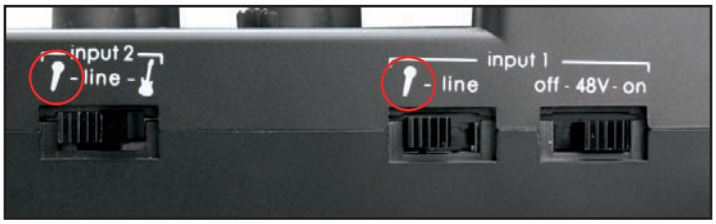
REGISTRARE NEL SOFTWARE MUSICALE USANDO NIO CON...

...UNO O DUE MICROFONI

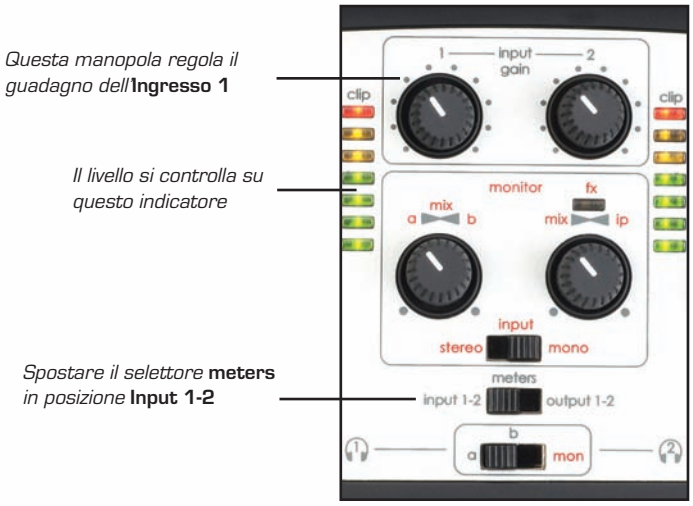


Gli **Ingressi 1** *e* **2** *possono essere usati per registrare una sorgente microfonica. L'***Ingresso 1** *usa il connettore XLR sul pannello posteriore e l'***Ingresso 2** *utilizza il Jack da 1/4" sul pannello frontale dell'interfaccia. Solo l'***Ingresso 1** *può fornire l'alimentazione phantom per alimentare un microfono a codensatore. Se non si è certi sul microfono che ha bisogno d'alimentazione phantom consultare il manuale del microfono, poichè l'alimentazione phantom può danneggiare alcuni microfoni (in particolare quelli a nastro). L'alimentazione phantom all'***Ingresso 1** *si attiva dal selettore laterale, come indica la figura seguente.*

*Oltre a eseguire le connessioni indicate in precedenza, i selettori sul pannello laterale devono essere impostati in "***mic***":*



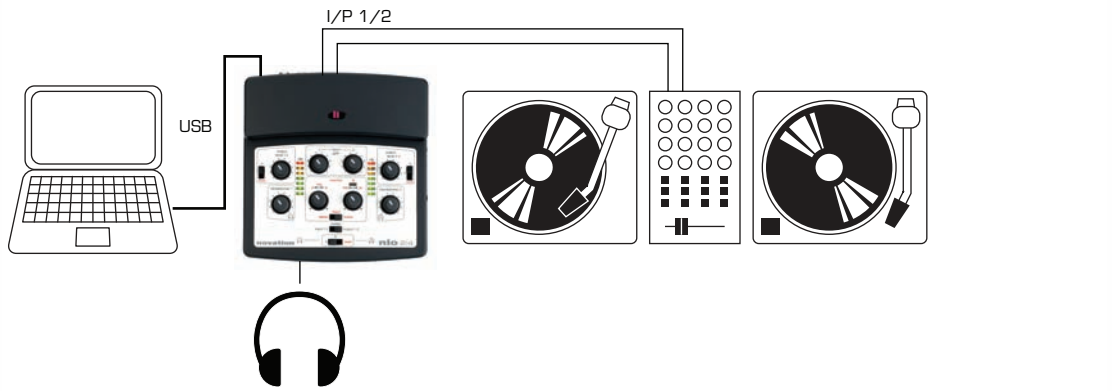
*Per avere un buon livello di registrazione, impostare il selettore '***meters***' sul pannello frontale a* **Input 1-2***' (posizione sinistra) poi provare il microfono; ruotare la rispettiva manopola* **Input Gain** *e verificare che l'indicatore a LED dell'ingresso visualizzi un buon livello. Se il LED rosso in alto s'illumina, significa che il segnale è in clipping e distorce, quindi ruotare la manopola* **Input Gain** *in senso antiorario per ridurre il guadagno di quell'ingresso; per regolare l'***Ingresso 1,** *ad esempio:*



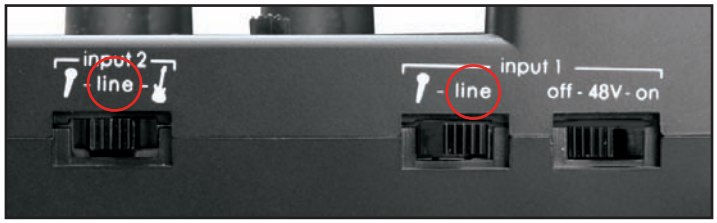
*Registrando due voci impostare il selettore "**input**" della sezione '**monitor**' in "**mono**" (così entrambe le voci in cuffia sono bilanciate al centro); per maggiori informazioni sulle opzioni di monitoraggio possibili in questa configurazione (come inviare un mix degli ingressi e delle tracce di base alle cuffie del cantante, ad esempio) vedere il capitolo "**Monitoraggio diretto del mix**" di questo manuale.*

Una volta completata la configurazione, gli **Ingressi 1** *e* **2** *di* **nio** *nel software musicale possono essere usati per registrare dai microfoni collegati rispettivamente a* **Ingresso 1** *e* **Ingresso 2***; per registrare dal microfono collegato all'***Ingresso 1***, ad esempio, impostare la sorgente d'ingresso di una traccia mono nel software di registrazione all'***Ingresso 1** *di* **nio***, abilitare la traccia alla registrazione e iniziare la registrazione.*

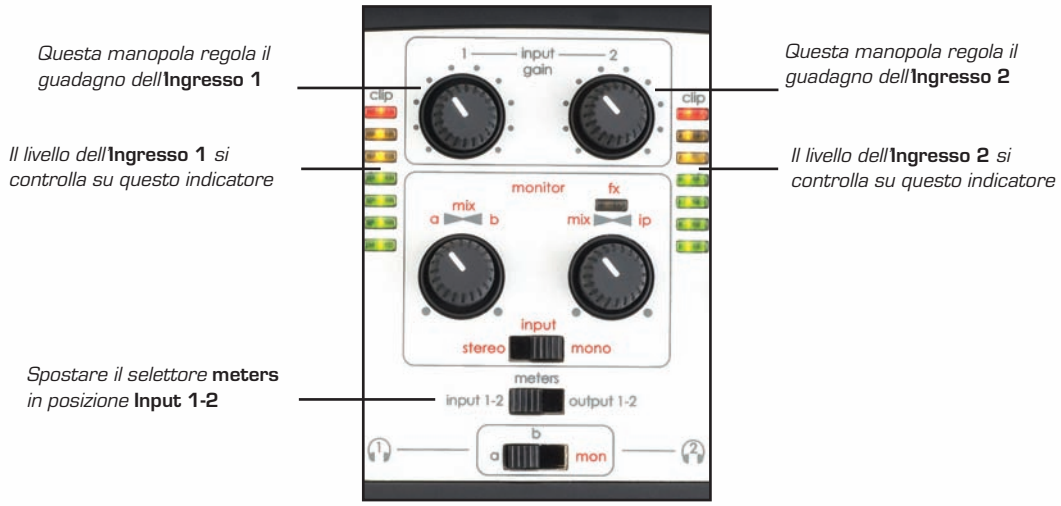
...UNA SORGENTE A LIVELLO DI LINEA, COME UN LETTORE CD O ALCUNI PIATTI



I due ingressi RCA/phono sul pannello posteriore si possono usare per registrare una sorgente stereo, proveniente da un lettore CD o dai piatti; per farlo, entrambi i selettori posti sul pannello laterale devono essere in posizione **Line***:*



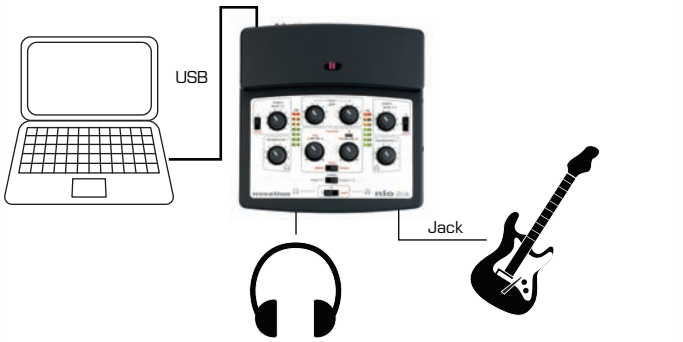
*Per impostare il livello di registrazione ideale spostare il selettore "**meters**" sul pannello frontale in "**input 1-2**" (posizione sinistra) e inviare il segnale dal dispositivo collegato; ruotare quindi la manopola* **Input Gain** *e assicurarsi di leggere un buon livello sugli indicatori a LED (con un segnale stereo le due manopole devono essere esattamente alla stessa posizione). Se i LED rossi in alto s'illuminano, il segnale è in clipping e distorce: ruotare quindi le manopole* **Input Gain** *in senso antiorario per ridurre il guadagno:*



*Registrando e monitorando una sorgente stereo, il selettore "**input**" nella sezione "**monitor**" deve essere in "**stereo**" (in modo che gli ingressi siano bilanciati a sinistra e destra nelle cuffie o nei monitor); per maggiori informazioni sulle opzioni di monitoraggio possibili in questa configurazione (per inviare un mix degli ingressi e delle tracce di base alle cuffie di un DJ, ad esempio) vedere il capitolo "**Monitoraggio diretto del mix**" di questo manuale.*

Una volta completata questa configurazione, gli **Ingressi 1** *e* **2** *di* **nio** *nel software musicale si possono usare per registrare una sorgente a livello di linea; per farlo, impostare la sorgente d'ingresso di una traccia stereo nel software di registrazione agli* **Ingressi 1/2** *di* **nio**, *abilitare la traccia alla registrazione e premere Record.*

...UNO STRUMENTO (CHITARRA)



*L'***Ingresso 2** *si può usare per registrare direttamente uno strumento (es. una chitarra); per farlo, bisogna collegarlo all'ingresso Jack da 1/4" sul pannello frontale; una volta collegato lo strumento, spostare il selettore laterale per l'***Ingresso 2** *in posizione* **'inst'** *e disattivare* **(off)** *il selettore d'alimentazione phantom (per ridurre al minimo il rumore sul segnale della chitarra):*

*Per impostare il livello di registrazione ideale spostare il selettore "**meters**" sul pannello frontale in "**input 1-2**" (posizione sinistra) e suonare la chitarra; ruotare la manopola* **Input Gain 2** *fino a leggere un buon livello sull'indicatore a LED a destra. Se il LED rosso in alto s'illumina, il segnale è in clipping e distorce: ruotare quindi la manopola* **Input Gain** *in senso antiorario per ridurre il guadagno:*

*Questa manopola regola il guadagno dell'***Ingresso 2**

Controllare il livello su questo indicatore

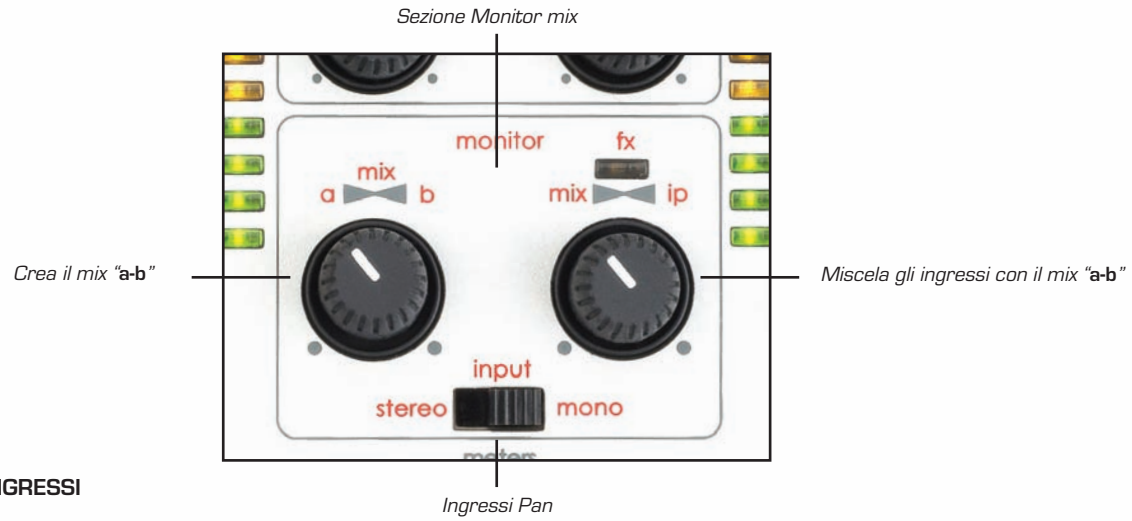
Spostare il selettore **meters** *in posizione* **input 1-2**

*Se il musicista vuole sentire lo sturmento in cuffia, collocare il selettore "**input**" in "**mono**" nella sezione "**monitor**"(così lo strumento è bilanciato al centro). Per maggiori informazioni sulle opzioni di monitoraggio possibili in questa configurazione (come inviare un mix d'ingressi e tracce di base alle cuffie di un musicista, ad esempio) vedere il capitolo "**Monitoraggio diretto del mix**" di questo manuale.*

*Una volta completata la configurazione, L'**Ingresso 2** di **nio** nel software musicale si può usare per registrare lo strumento; per farlo, impostare la sorgente d'ingresso di una traccia mono nel software di registrazione all'**Ingresso 2** di **nio**, abilitare la traccia alla registrazione e iniziare a registrare.*

MONITORAGGIO DIRETTO DEL MIX - REALIZZARE UN MIX MONITOR (PER ALTOPARLANTI O CUFFIE)

*I controlli del pannello frontale si possono usare per definire un mix d'ingressi e uscite per le cuffie e/o per le **Uscite 1-4** del pannello posteriore; questo mix monitor si ottiene usando le 2 manopole e il selettore nella sezione "**monitor**" del pannello frontale:*



MIX DEGLI INGRESSI

*Per inviare gli ingressi (qualsiasi cosa sia registrata) al mix monitor serve solo la manopola destra, che miscela gli ingressi e le tracce di riproduzione (quelle registrate provenienti dal software musicale). Per configurare un mix di soli ingressi, regolare la manopola destra in posizione completamente oraria. Il selettore sotto deve essere impostato in base a come devono essere bilanciati gli ingressi nel mix: "**stereo**" bilancia l'**Ingresso 1** a sinistra e l'**Ingresso 2** a destra, "**mono**" bilancia entrambi gli ingressi al centro. Per registrare due sorgenti separate (es. un cantante e un chitarrista) il selettore deve essere in "**mono**", mentre per registrare una sorgente stereo collegata ai connettori RCA sul pannello posteriore (es. un synth o i piatti) il selettore deve essere in "**stereo**".*

Per sentire solo gli ingressi regolarla completamente in senso orario

Bilancia gli **Ingressi 1** *e* **2** *rispettivamente a sinistra e destra (***stereo***) o entrambi al centro (***mono***)*

MIX DI USCITE/TRACCE RIPRODUZIONE ("A" E "B")

*Per inviare al mix monitor solo le tracce di riproduzione (registrate) si devono usare entrambe le manopole. Innanzitutto regolare la manopola a destra in posizione completamente antioraria (in modo che non si sentano gli ingressi). A questo punto, la manopola a sinistra si può usare per miscelare i flussi audio "***a***" e "***b***" (quelli provenienti dal software musicale inviati rispettivamente alle* **Uscite 1/2** *e* **3/4** *di* **nio***); con la manopola regolata ad una delle posizioni estreme, si sente solo un flusso audio ("***a***" a sinistra e "***b***" a destra), mentre con la manopola in posizione centrale si sentono i due flussi audio in quantità uguale (ma il livello del segnale è più basso di 6 dB (poichè il crossfader in posizione centrale introduce un'attenuazione di 6 dB).*

MIXARE INGRESSI E USCITE

*Usare questa manopola per miscelare "***a***" e "***b***" (crea il mix "***a-b***")*

*Per sentire solo il mix "***a-b***" regolarla completamente in senso antiorario*

*Alla sezione monitor mix si può inviare un mix di ingressi e tracce di riproduzione usando la manopola a destra per miscelare i due segnali. Come indicato in precedenza, con la manopola in posizione completamente antioraria si sente solo il mix tracce di riproduzione/uscite ("**a**" e/o "**b**"), mentre in posizione completamente oraria si sentono solo gli ingressi; ruotandola in senso orario aumenta il livello degli ingressi e diminuisce quello del mix "**a-b**" (e viceversa, ruotandola nella direzione opposta). In posizione centrale si sentono livelli uguali di ingressi e mix "**a-b**".*

*Usare questa manopola per miscelare "**a**" e "**b**" (crea il mix "**a-b**")*

*Miscela gli ingressi con il mix" **a-b**"*

Bilancia gli **Ingressi 1** *e* **2** *rispettivamente a sinistra e destra (**stereo**) o entrambi al centro (**mono**)*

INVIARE LA SEZIONE MONITOR MIX A CUFFIE O USCITE

Sul pannello frontale di **nio** *ci sono tre selettori di segnale: uno per le due cuffie, uno per le* **Uscite 1/2** *e uno per le* **Uscite 3/4**:

*Invia "**a**" o la sezione monitor mix alle* **Uscite 1** *e* **2**

*Invia "**a**", "**b**" o la sezione monitor mix alle* **Uscite 3** *e* **4**

*Invia "**a**", "**b**" o la sezione monitor mix alle due cuffie*

*Per inviare la sezione monitor mix alla rispettiva destinazione impostare i selettori in "**mon**" come indica la figura sopra.*

SOFTWARE RACK FX

COME AGGIUNGERE GLI EFFETTI AGLI INGRESSI

Il software Rack FX consente di applicare gli effetti a uno e entrambi gli ingressi **nio** *per registrare, monitorare o suonare dal vivo.*

Attenzione! *Registrando gli effetti* **nio** *nel software cambia il routing e la configurazione I/O (per i dettagli vedere il capitolo "***Variazioni I/O in modalità Direct FX***"). Il software si può aprire in un qualsiasi momento avviando l'applicazione dalle seguenti destinazioni:*

C:\Program Files\Novation\nio

MacHD - Applications

Sebbene il software si carichi sia con l'hardware collegato che scollegato, l'audio non si sente fino a quando **nio** *non è collegata al computer via USB. Una volta avviato il software, nel rack virtuale è possibile inserie una combinazione qualsiasi di effetti che si applica ad uno o entrambi gli ingressi con i seguenti controlli:*

1.

Il logo *Novation s'illumina quando è collegata l'interfaccia; appare una finestra che conferma la corretta connessione.*

2. *Cliccare in questa finestra per salvare/caricare configurazioni del rack (preset globali) o iniziare di nuovo da zero (default).*

3. *Accende e spegne il rack (come un selettore bypass).*

4. *Seleziona la sorgente da processare:* **Ingressi 1 + 2**, **Ingresso 1** *o* **Ingresso 2**.

5. *Regola il livello del segnale che entra nel rack (***Ingresso 1** *e/o* **Ingresso 2***).*

6. *Indica il livello del segnale che entra nel rack (***Ingresso 1** *e/o* **Ingresso 2***).*

7. *Rimuove l'effetto dal rack.*

8. *Questo LED s'illumina in rosso quando il livello d'uscita arriva al punto di clipping.*

9. *Indica il livello del segnale che esce dal rack (con gli effetti applicati).*

10. *Regola il livello del segnale che esce dal rack (con gli effetti applicati).*

11. *Invia gli effetti al software di registrazione; non attivarlo se si vuole solo ascoltare gli effetti senza registarli.*

12. *Permette d'inserire gli effetti nel rack; cliccare e poi selezionarne uno dall'elenco a tendina. Per aggiungere un effetto si può anche cliccare in qualsiasi spazio del rack.*

13. Questo *LED s'illumina in verde quando arriva un livello sufficiente del segnale d'ingresso.*

14. *Accende e spegne l'effetto – cliccare una volta con il mouse.*

SALVARE/CARICARE LE IMPOSTAZIONI

Cliccare qui per salvare/caricare i preset globali nel Rack

Cliccare qui per salvare/caricare singoli preset effetti (del compressore Focusrite, in questo caso)

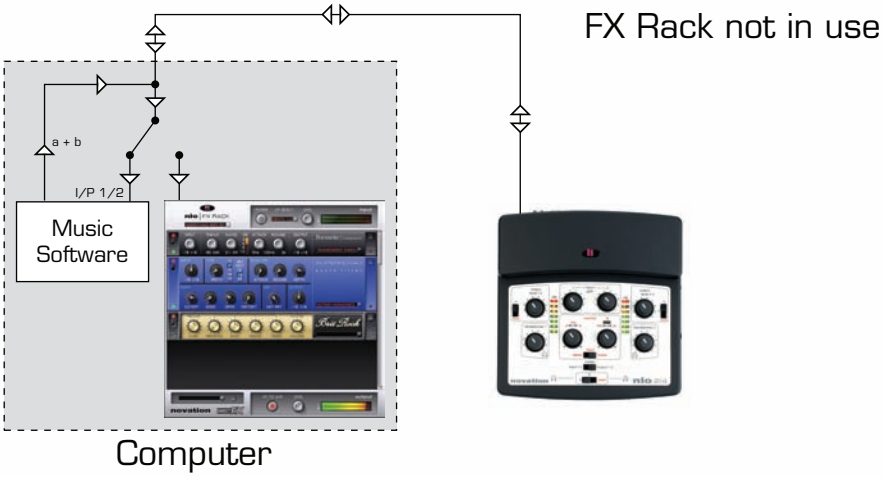
Una volta creata una configurazione d'effetti, si può salvarla in un preset **Global** *cliccando nel box sotto la scritta "***nio FX Rack***" in alto a sinistra (come indica la figura sopra). Si attiva un menu nel quale cliccando "***Save As...***" si apre una finestra che consente di digitare un nome. Una volta inserito un nome per il preset, esso appare nel menu sopra "***Save As...***" quando si clicca nel box e può essere selezionato con il puntatore del mouse; cliccando "***default***" si carica un rack vuoto (per ripartire da zero).*

Analogamente (con ogni effetto) si può cliccare nel box in basso a destra, come indica la figura sopra; si attiva un menu identico che questa volta consente di salvare le impostazioni del singolo effetto, le quali potranno essere richiamate in seguito.

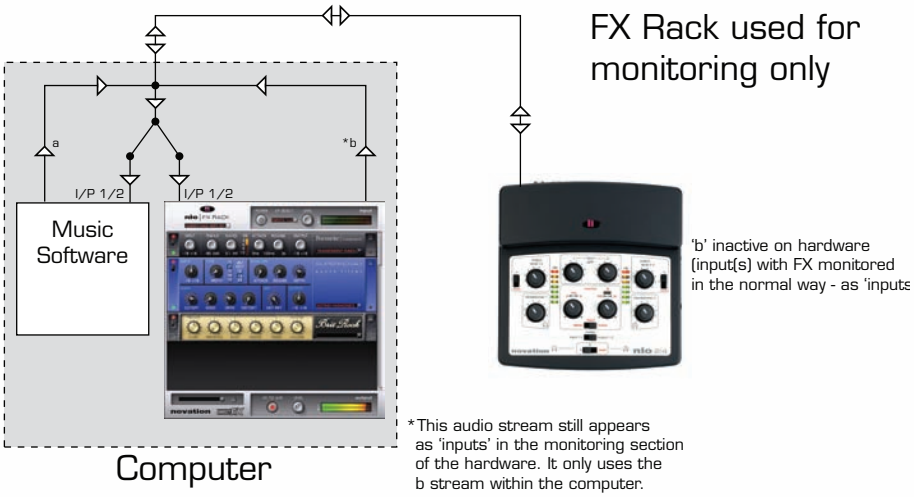
VARIAZIONI I/O IN MODALITA DIRECT FX

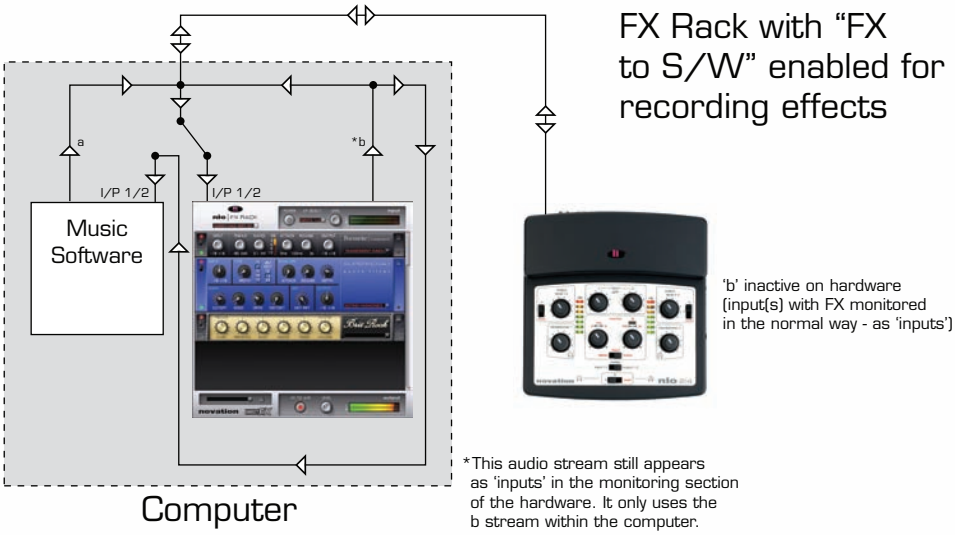
Usando **nio** *con il software musicale, la configurazione standard prevede un percorso stereo che entra nel software musicale (***Ingressi 1** *e* **2***) e 2 percorsi stereo che escono ("***a***" e "***b***"). Quando il Rack FX è attivo con* **nio** *collegato, il secondo dei percorsi stereo (***b***) diventa quello di ritorno dei monitor per un ascolto privo di latenza degli ingressi processati (sebbene ciò avvenga solo all'interno del computer – gli "ingressi" sono comunque monitorati via hardware, come al solito). Le* **Uscite 3/4** *di* **nio** *provenienti dal software musicale quindi (in genere il segnale "***b***" su* **nio***) non possono più essere usate per inviare l'audio alle cuffie o ai monitor collegati a* **nio***, e il segnale "***b***" è disabilitato sull'hardware.*

*Inoltre, per registrare l'ingresso(i) processato cliccando sul selettore "***FX to software***" alla base del rack, solo l'ingresso(i) che attraversa il Rack sarà inviato alla DAW. In altre parole, l'uscita stereo del rack diventa gli* **Ingressi 1** *e* **2** *di* **nio** *nella DAW, piuttosto che i segnali d'ingresso diretti. Non è possibile quindi processare una chitarra collegata all'***Ingresso 2** *di* **nio** *attraverso il Rack e registrarla nella DAW e nello stesso momento registrare un microfono non processato (che non passa nel rack) dall'***Ingresso 1***. L'unico modo per registrare 2 ingressi separati contemporaneamente è disattivare il selettore "***FX to software***" (a meno che, ovviamente, si vogliano applicare esattamente gli stessi effetti a entrambi gli ingressi!). In ogni caso, il Rack FX si può usare per processare uno o entrambi gli ingressi per il monitoraggio, registrando comunque separatamente entrambi gli ingressi "dry".*



EFFETTI CLASSICI NOVATION





SUPERNOVA II CHORUS

Questo effetto in origine fu progettato per simulare il suono di molte persone che cantano insieme (da qui il nome "chorus").
Il chorus si ottiene miscelando una versione ritardata del segnale audio con quello originale; la temporizzazione della versione ritardata è molto breve e controllata da un LFO; il risultato è il caratteristico "effetto vortice" del chorus.

I controlli sono:

Manopola RATE - *Controlla la frequenza (o velocità) dell'effetto chorus; a velocità molto basse (e valori* **DEPTH** *e* **FEEDBACK** *abbastanza elevati), il chorus diventa un flanger.*

Manopola FEEDBACK - *Controlla quanto segnale ritardato è inviato nuovamente al generatore di chorus; l'effetto chorus è migliore a bassi livelli di feedback.*

Manopola DEPTH - *Regola l'ampiezza dell'LFO che a sua volta influenza la quanità della variazione di tempo alla quale è sottoposto il segnale ritardato.*

Manopola CENTRE - *Regola la separazione tra i canali destro e sinistro entro i limiti stabiliti dal controllo* **DEPTH***; l'effetto è più evidente a valori alti di* **FEEDBACK** *e* **DEPTH** *(può essere descritto come un "modificatore dello spettro di feedback").*

Manopola MIX - *Miscela i segnali non processato (manopola tutta in senso antiorario) e processato (manopola tutta in senso orario).*

SUPERNOVA II DELAY

Effetto delay prodotto creando un eco singolo o ripetuto del segnale originale, un certo tempo dopo il suono iniziale.

I controlli sono:

Manopola TIME - *Regola il tempo necessario al segnale ritardato per essere sentito dopo il segnale originale.*

Manopola FEEDBACK - *Controlla quanto segnale ritardato torna all'ingresso del delay; senza feedback si ha un eco "slap-back", cioè un suono ritardato senza ripetizioni. Piccole quantità di feedback generano suoni ripetuti che producono un effetto di eco multiplo; grandi quantità di feedback generano un eco infinito.*

Manopola FILTER - *Agisce da filtro high-pass o low-pass sul segnale ritardato; ruotandola in senso antiorario si ha un effetto di filtro low-pass, ove il punto massimo di taglio (la frequenza più bassa) si ottiene in posizione completamente antioraria.*
Ruotando la manopola in senso orario si crea un effetto di filtro high-pass, ove il punto di taglio massimo (la frequenza più alta) si ha in posizione completamente oraria; con la manopola al centro, non c'è alcun filtraggio del segnale ritardato.

Manopola WIDTH - *Stabilisce la diffusione Stereo tra tempi di ritardo lunghi e brevi. A valore zero, entrambi i ritardi si collocano al centro del campo stereo (Mono); al valore massimo, il ritardo più lungo è inviato a un'uscita e quello più breve all'altra, generando un effetto stereo molto prounciato.*

Menu STEREO MODES (RATIO) - *L'effetto delay di* **nio***, in realtà è un effetto delay stereo nel quale è possibile stabilire tempi di ritardo diversi alle uscite audio sinistra e destra. Il menu* **STEREO MODES** *consente di selezionare il rapporto (ratio) tra il ritardo più lungo e quello più breve in tempi musicalmente utili; cliccare nel menu a tendina ratio per scegliere uno dei seguenti rapporti: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/OFF, OFF/1.*

In tabella, il primo valore è un semplice ratio **1** *a* **1***. Questa impostazione invia un ritardo di uguale durata ai canali d'uscita sinistro e destro. Il numero nella colonna sinistra della tabella indica il ratio del tempo di ritardo nel canale sinistro rispetto al numero nella colonna destra. Per esempio, se nel canale sinistro serve un ritardo pari al doppio di quello nel canale destro selezionare* **2/1***. Scegliendo una delle opzioni finali* **1/OFF** *e* **OFF/1** *non ci sarà alcun ritardo nel canale indicato dalla scritta "***OFF***".*

Nota: Selezionando un ratio ***1/1*** *si ha un effetto mono indipendentemente dal valore del controllo* ***WIDTH*** *poichè la temporizzazione degli echi è uguale.*

Pulsante TAP - *Consente di sincronizzare il ritardo a un movimento (beat); cliccando quattro volte nel box (mentre si segue un beat) s'imposta un tempo di ritardo basato sulla distanza tra i click eseguiti con il mouse.*

Manopola MIX - *Permette di passare dal segnale "dry" senza ritardo (posizione completamente antioraria) a quello "wet" del solo ritardo (posizione completamente oraria).*

SUPERNOVA II PHASER

Il Phaser funziona in modo simile a un chorus, ma invece di modulare il ritardo del suono originale ne modula la fase (il punto d'inizio nella forma d'onda). Si separa una porzione del segnale spostandone la fase ad una certa frequenza; questa porzione di segnale è poi miscelata con il segnale originale generando il caratteristico effetto sibilante.

I controlli sono:

Manopola RATE - *Stabilisce la frequenza alla quale è modulato lo spostamento di fase; per aumentarla, ruotarla in senso orario.*

Manopola FEEDBACK - *Controlla quanto segnale spostato in fase è inviato di nuovo all'ingresso del phaser.*

Manopola DEPTH *– Definisce l'entità dello spostamento di fase; ruotarla in senso orario per aumentarla.*

Manopola MIX - *Miscela i segnali non processato (posizione completamente antioraria) e processato (posizione completamente oraria).*

SUPERNOVA II FILTER

Il filtro Supernova funziona in molte modalità diverse che permettono di "scolpire" e modellare il suono in vari modi. Per attenuare i bassi o gli alti si possono usare rispettivamente le modalità high-pass o low-pass. Altrimenti, per isolare solo una zona limitata dello spettro audio usare la modalità band-pass. Si può utilizzare anche una modalità band-pass più ampia per isolare una zona più estesa a larghezza di banda regolabile e una modalità "twin peak" (a doppia banda) per creare effetti interessanti (anch'essa regolabile cambiando la distanza tra i picchi).

Le prime tre modalità hanno diverse pendenze: 6, 12 o 24 dB per ottava. In ogni caso, più alto è il valore maggiore è la pendenza, quindi sono rimosse più componenti a frequenza superiore. Tuttavia, man mano la pendenza aumenta, si ha un piccolo picco alla frequenza di taglio, che rende più ovvio il comportamento del filtro; l'effetto è simile all'aumento della risonanza.

C'è anche una sezione Envelope con la quale è possibile modulare la frequenza del filtro. Ruotando la manopola +/- in senso antiorario la frequenza del filtro è modulata in senso discendente (diminuisce), mentre ruotandola in senso orario la frequenza è modulata in senso ascendente (aumenta). I parametri **Attack** *e* **Release** *che stabiliscono rispettivamente in quanto tempo la frequenza del filtro inizia ad essere modulata (quando arriva il segnale) e dopo quanto si ferma (una volta raggiunta la frequenza di modulazione); in posizione centrale non si ha alcuna modulazione d'inviluppo.*

I controlli sono:

Manopola INPUT - *Aumenta o diminuisce il livello del segnale all'ingresso del filtro. Con la manopola in posizione centrale non si ha alcuna modifica di guadagno; ruotarla in senso orario o antiorario per aumentare o diminuire il livello di fino a 18 dB.*

Sezione TYPE - *Indica il tipo di filtro in uso che si seleziona usando il box appena sotto la scritta "***Supernova Filter***".*

Manopola WIDTH - *Controlla la larghezza di banda e la distanza tra i picchi nelle modalità "wide band" e "twin peak".*

SEZIONE MODULATION - 3 controlli

Manopola ATTACK - *Stabilisce la velocità con la quale inizia la modulazione della frequenza del filtro quando è ricevuto un segnale.*

Manopola RELEASE - *Stabilisce la velocità di rilascio della modulazione una volta raggiunta la massima frequenza.*

Manopola MODULATION - *Definisce entità e direzione della modulazione. In posizione centrale non si ha alcuna modulazione. Ruotarla in senso orario per una modulazione ascendente e in senso antiorario per una modulazione discendente (la modulazione massima si ottiene alle due posizioni estreme).*

Box TYPE - *Cliccando qui si seleziona un tipo di filtro dall'elenco che appare. Le opzioni sono: filtro low-pass con pendenza a 12 dB, filtro band-pass con pendenza a 6 dB, filtro high-pass con pendenza a 12 dB, filtro low-pass con pendenza a 24 dB, filtro band-pass con pendenza a 12 dB, filtro high-pass con pendenza a 24 dB, filtri twin peak e wide band.*

Manopola CUTOFF - *Imposta la frequenza di taglio (cutoff) del filtro low/high-pass, oppure quella centrale dei filtri band-pass, twin peak (tra i picchi) o wide band.*

Manopola RESONANCE - *Definisce la quantità di risonanza (colorazione/armoniche) del filtro.*

Manopola OVERDRIVE - *Applica una distorsione all'uscita del filtro.*

Manopola Q-NORM - *Compensa l'incremento di livello provocato da un alto valore di risonanza. In posizione completamente antioraria non c'è alcuna compensazione (il livello aumenta come la risonanza). In posizione completamente oraria il livello all'uscita del filtro è mantenuto lo stesso indipendentemente dal valore di risonanza.*

Manopola MIX - *Miscela i segnali non filtrato/dry (completamente antioraria) e filtrato/wet (completamente oraria).*

Manopola OUTPUT - *Aumenta o diminuisce il livello del segnale all'uscita del filtro. Con la manopola in posizione centrale non si ha alcuna variazione di guadagno; ruotarla in senso orario o antiorario per aumentare o diminuire il livello di fino a 18 dB.*

SUPERNOVA II TREMOLO

Il Tremolo è una rapida varizione del livello di segnale, udibile spesso nei soli strumentali (di violino, ad esempio). Talvolta è usato anche per descrivere una variazione d'altezza. In questo caso, il guadagno del segnale d'ngresso è modulato da un'onda sinusoidale di ampiezza e frequenza variabili. E' possibile anche ritardare (rallentare) la modulazione nel canale destro per creare un interessante effetto panning.

I controlli sono:

Manopola DEPTH - *Definisce l'ampiezza della sinusoide modulante (cioè di quanto è modulato il guadagno del segnale); ruotarla in senso orario per aumentare il valore.*

Manopola SPEED - *Stabilisce la frequenza (o velocità) della sinusoide modulante (cioè la rapidità con la quale è modulato il guadagno); ruotarla in senso orario per aumentare il valore.*

Manopola PHASE - *Stabilisce in che misura è ritardata la modulazione nel canale destro; ruotarla in senso orario per aumentare il valore.*

EFFETTI AMPLIFICATORI E DISTORSORI

Per consentire registrazione ed esecuzione di alta qualità per chitarra e basso, gli effetti in **nio** *simulano 5 amplificatori e 4 pedali distorsore; tutti questi effetti per chitarra sono in mono.*

AMPLIFICATORI

BRIT ROCK

Manopola GAIN - *Aggiunge saturazione aumentando il guadagno del segnale che entra nel preamplificatore per saturare le valvole.*

Manopola PRESENCE - *Migliora la chiarezza del suono enfatizzando le frequenze più alte.*

Manopola BASS - *Regola le frequenze basse.*

Manopola MIDDLE - *Regola le frequenze medie.*

Manopola TREBLE - *Regola le frequenze alte (brillantezza).*

Manopola MASTER VOLUME - *Regola il livello generale dell'amplificatore.*

TWEED BASS

Manopola BASS - *Regola le frequenze basse (bassi).*

Manopola MIDDLE - *Regola le frequenze medie (presenza).*

Manopola TREBLE - *Regola le frequenze alte (brillantezza).*

Manopola VOLUME - *Regola il livello generale dell'amplificatore.*

TWEED TWIN

Manopola BASS - *Regola le frequenze basse.*

Manopola MIDDLE - *Regola le frequenze medie (presenza).*

Manopola TREBLE - *Regola le frequenze alte (brillantezza).*

Manopola VOLUME - *Regola il livello generale dell'amplificatore.*

US MODERN VALVE

Manopola GAIN - *Regola l'entità di distorsione amonica.*

Manopola PRESENCE - *Da più compattezza al segnale.*

Manopola BASS - *Regola le frequenze basse.*

Manopola MID - *Regola le frequenze medie.*

Manopola HIGH - *Regola le frequenze alte (brillantezza).*

Manopola MASTER - *Regola il livello generale dell'amplificatore.*

V-AC

Manopola BASS - *Regola le frequenze basse.*

Manopola TREBLE - *Regola le frequenze alte (brillantezza).*

Manopola TOP CUT - *Attenua le frequenze alte agendo da filtro low-pass; ruotarla in senso orario per ridurre la frequenza di taglio (cutoff) e aumentare la quantità di alte frequenze rimosse dal suono.*

Manopola MASTER VOLUME - *Regola il livello generale dell'amplificatore.*

PEDALI DISTORSORI/OVERDRIVE

70s FUZZ

Manopola VOLUME - *Regola il volume.*

Manopola FUZZ - *Regola la quantità di distorsione.*

DISTORTER

Manopola TONE - *Agisce come la manopola di filtro in altri effetti; ruotandola in senso orario sono rimosse le frequenze basse, ruotandola in senso antiorario si rimuovono quelle alte; in posizione centrale non si ha alcuna azione di filtro.*

Manopola VOLUME - *Regola il volume.*

Manopola DISTORTION - *Definisce la quantità di distorsione armonica.*

FAT PIE

M

Manopola VOLUME - *Regola il livello.*

Manopola TONE - *Agisce come la manopola di filtro in altri effetti; ruotandola in senso orario sono rimosse le frequenze basse, ruotandola in senso antiorario si rimuovono quelle alte; in posizione centrale non si ha alcuna azione di filtro.*

Manopola SUSTAIN - *Consente di aumentare il sustain delle note.*

GREEN OVERDRIVE

Manopola DRIVE - *Definisce la quantità di saturazione (che crea una distorsione più morbida).*

Manopola TONE - *Agisce come la manopola di filtro in altri effetti; ruotandola in senso orario sono rimosse le frequenze basse, ruotandola in senso antiorario si rimuovono quelle alte; in posizione centrale non si ha alcuna azione di filtro.*

Manopola LEVEL - *Regola il volume.*

EFFETTI FOCUSRITE

COMPRESSORE

Il compressore di **nio** *è modellato sui leggendari dispositivi hardware Focusrite con componenti "opto" selezionati singolarmente per ricreare il suono della compressione anni '60. Il plug-in si può usare per "schiacciare" le dinamiche di un suono e rimuovere (ad esempio) gli improvvisi sbalzi di livello, in modo che il volume medio si possa alzare rendendo il suono il più forte possibile.*
In pratica, un compressore agisce da regolatore automatico di volume (riducendolo se il suono diventa troppo alto); questa operazione riduce la differenza di livello tra i passaggi forti e deboli, poichè riduce automaticamente il guadagno quando il segnale supera un determinato volume (definito dalla soglia). L'uso del compressore aiuta a livellare un'esecuzione, evitando che il suono distorca e/o scompaia nel mix (oltre a dargli anche un carattere particolare).

I controlli sono:

Manopola INPUT - *Aumenta o diminuisce il livello del segnale all'ingresso del compressore; con la manopola in posizione centrale non si ha alcuna modifica del guadagno; ruotarla in senso orario o antiorario per aumentare o diminuire il livello di fino a 18 dB.*

Manopola THRESHOLD - *Definisce il livello al quale inizia la compressione. Più basso s'imposta questo valore, più porzione del segnale è compressa (poichè l'audio si comprime quando è raggiunta la soglia); ruotandola in senso antiorario, la soglia si abbassa e la compressione aumenta.*

Manopola RATIO - *Determina quanto il segnale si riduce quando supera il livello di soglia. Per esempio, con un ratio di 10:1 quando il livello del segnale non compresso supera la soglia di 10 dB, il segnale compresso aumenta solo di 1 dB); più alto è il ratio, quindi, (cioè più si ruota la manopola in senso orario) più pesantemente è compresso il segnale.*

Inidcatore GAIN REDUCTION (GR) - *Indica quando la compressione interviene sul segnale visualizzando la riduzione di guadagno.*

Manopola ATTACK - *Definisce la rapidità d'intervento del compressore, cioè con quanta velocità il segnale è ridotto quando supera il livello di soglia. In altre parole, impostando tempi d'attacco più alti/lunghi (cioè ruotando la manopola in senso orario) una porzione maggiore del segnale più forte passa senza essere compresso; ciò significa avere una suono più ricco di spinta, che però tende a distorcere con più facilità.*

Manopola RELEASE - *Definisce dopo quanto tempo il compressore interrompe la sua azione sul segnale una volta inziata la compressione. Impostando un tempo di rilascio più basso/corto (cioè ruotando la manopola in senso antiorario) in genere il segnale è complessivamente più forte; tuttavia, ciò dipende da quanto spesso il livello supera la soglia e dalla durata del tempo d'attacco.*

Manopola OUTPUT - *Definisce di quanto è aumentato il livello del segnale compresso dopo la compressione; il livello di un segnale pesantemente compresso, può essere alzato per dare più presenza al suono senza il rischio di clipping o saturazione.*

EQ

L'EQ di un suono è parte essenziale del processo di registrazione, poichè serve ad attenuare o enfatizzare varie zone dello spettro di frequenza udibile. L' EQ di **nio** *è a 4-bande, con 2 bande medie interamente parametriche e la possibilità di un filtro shelving o high-/low-pass alle bande 1 e 4; offre le stesse curve del classico EQ Focusrite, tutto ciò che serve quindi per modellare un suono in modo professionale!*

Le due bande centrali hanno le stesse 3 manopole per modificare i parametri: **Frequency**, **Gain** *e* **Q**. *Con le bande 1 o 4 in modalità high-pass o low-pass (selettore in basso), la manopola* **Gain** *diventa il* **Q**. *Questo perchè non c'è un'opzione d'attenuazione o enfasi per un filtro high-pass o low-pass, ma solo una pendenza* **Q** *variabile alla frequenza di taglio selezionata. La modalità shelving non ha bisogno di un controllo* **Q** *perchè la pendenza è fissa.*

I controlli sono:

Manopola INPUT - *Aumenta o diminuisce il livello del segnale all'ingresso dell'EQ. Con la manopola in posizione centrale non si ha alcuna modifica del guadagno; ruotarla in senso orario o antiorario per aumentare o diminuire il livello di fino a 18 dB.*

Manopole FREQUENCY - *Impostano la frequenza di banda influenzata; per esempio, la frequenza centrale in modalità "a campana" (bell), quella di taglio (cutoff) in modalità high-pass/low-pass o l'inizio dello shelf in modalità shelving.*

Manopole GAIN - *Aumentano o diminuiscono il livello delle rispettive bande di EQ. La banda non ha effetto con la manopola in posizione centrale; ruotarla in senso orario o antiorario per aumentare o diminuire il livello di fino a 18 dB.*

Manopole Q - *Imposta il livello di risonanza della banda, in modo che essa influenzi il suono in modo più o meno pronunciato. Aumentando il valore* **Q** *diminuisce la larghezza della banda, quindi la "campana" agisce su un intervallo di frequenza più ristretto.*

Selettore SHELVING/HIGH o LOW-PASS - *Seleziona un filtro low-shelf (superiore) o high-pass (inferiore) per la banda 1 e un filtro high-shelf (superiore) o low-pass (inferiore) per la banda 4.*

Manopola OUTPUT - *Aumenta o diminuisce il livello del segnale all'uscita dell'EQ. Con la manopola in posizione centrale non si ha alcuna modifica del guadagno; ruotarla in senso orario oantiorario per diminuire il livello di fino a 18 dB.*

GATE

Il Gate è un tool utile per rimuovere il rumore di fondo indesiderato o semplicemente isolare i transienti per creare interessanti effetti esecutivi. L'azione del Gate riduce o taglia (in questo caso taglia) qualsiasi segnale inferiore a un determinato livello, in modo che si sentano solo i segnali più forti; quando il segnale è tagliato, si dice che il Gate è "chiuso".

I controlli sono:

Manopola THRESHOLD - *Definisce il livello al quale il Gate chiude/apre da 0 dB (livello massimo del segnale) a -80 dB (80 dB sotto il livello di clipping). Ruotarla in senso orario per aumentare la soglia. Più alta è la soglia, più il segnale è influenzato quando il Gate chiude perchè il segnale scende sotto la soglia. Impostandola a 0 dB (max), quindi, non si sente niente perchè il Gate è sempre chiuso.*

Manopola HOLD - *Stabilisce il tempo durante il quale il Gate rimane aperto quando il segnale supera la soglia. Aumentando questo valore si sente più segnale; impostandolo al valore massimo, i transienti più rapidi hanno un effetto minimo o nullo sul Gate, poichè quest'ultimo rimane aperto per periodi di tempo più lunghi (che dipendono da soglia, attacco e rilascio).*

Manopola RANGE - *Definisce la riduzione di guadagno applicata alla chiusura del Gate. Ruotarla in senso antiorario per aumentarla di fino a 80 dB (scala da - 80 a 0 dB/livello max). Al valore più basso (- 80 dB), quando il Gate chiude virtualmente il segnale è silenziato.*

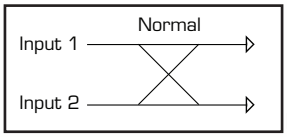
Indicatore GAIN REDUCTION (GR) - *Indica l'intervento del Gate mostrando la riduzione di guadagno applicata al segnale (quando il Gate chiude).*

Manopola ATTACK - *Stabilisce la velocità alla quale il Gate apre quando il segnale supera la soglia; ruotarla in senso orario per aumentare il tempo d'attacco. Più lungo è l'attacco, più lentamente apre il Gate, quindi le variazioni di livello più rapide non sono influenzate: aumenti improvvisi del livello passano cioè attraverso il Gate senza essere sentiti prima che il livello scenda di nuovo (in base ai valori Threshold, Hold e Release).*

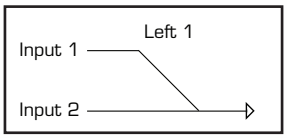
Manopola RELEASE - *Stabilisce il tempo durante il quale il Gate chiude quando il segnale scende sotto la soglia: ruotarla in senso orario per aumentare il tempo d rilascio. Maggiore è il tempo di rilascio, più lentamente il Gate chiude e più segnale si sente quando il Gate apre. A differenza del controllo hold, il rilascio è una chiusura graduale, quindi crea un effetto più morbido e meni drastico (in base ai valori Threshold, Attack e Hold).*

Selettore MODE - *Imposta la modalità sidechain (se uno o entrambi i canali controllano il Gate). Può essere utile per applicare il Gate a una voce (collegata all***Ingresso 1***) con una parte di chitarra (collegata all***Ingresso 2***) in modo da creare interessanti effetti esecutivi. Cliccare in uno spazio del selettore per impostare una modalità diversa; le opzioni sono:*

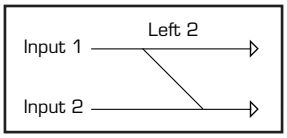
Normal*: Canali sinistro e destro (***Ingressi 1** *e* **2***) vincolati tra loro: stessa riduzione di guadagno e ascolto a entrambi i lati.*



Left 1*: Il canale sinistro (***Ingresso 1***) applica il Gate al canale destro (***Ingresso 2***): ascolto del solo canale destro (***Ingresso 2***).*

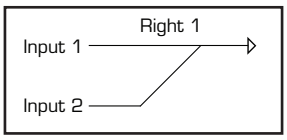


Left 2*: Il canale sinistro (***Ingresso 1***) applica il Gate al canale destro (***Ingresso 2***): ascolto di entrambi i canali.*

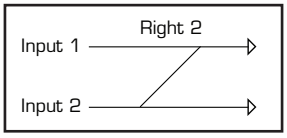


Right 1*: Il canale destro (***Ingresso 2***) applica il Gate al canale sinistro (***Ingresso 1***) - ascolto del solo canale sinistro*

*(**Ingresso 1**)*



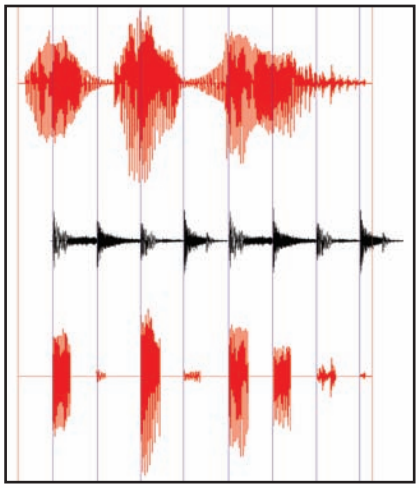
Right 2: *Il canale destro (**Ingresso 2**) applica il Gate al canale sinistro (**Ingresso 1**) - ascolto di entrambi i canali*



Ingresso 1 *(Voce)*

Ingresso 2 *(Chitarra)*

Uscita Gate
(opzione **Right 1** *-*
la chitarra applica il gate alla voce e si sente solo la voce)



REVERB

La riverberazione è un effetto che crea un ambiente al segnale influenzato (aggiungendo una coda riverberante al suono riflesso) le cui caretteristiche corrispondono a uno spazio di varie dimensioni. I controlli sono:

Manopola SIZE - *Definisce la grandezza dell'ambiente riverberante; ruotala in senso orario per aumentarla. Aumentando la dimensione dell'ambiente la riverberazione è maggiore (più tempo tra il suono iniziale e le prime riflessioni e tempo di decadimento superiore).*

Manopola PRE-FILTER - *Agisce da filtro high-pass o low-pass sul suono riflesso (rimuovendo rispettivamente i bassi o gli alti). Rutandola in senso antiorario si ha un effetto di filtro low-pass con il taglio massimo (frequenza più bassa) in posizione completamente antioraria; ruotandola in senso orario si crea un effetto di filtro high-pass con il taglio massimo (frequenza più alta) in posizione completamente oraria; con la manopola in posizione centrale c'è alcun filtro sul suono riflesso.*

Manopola AIR - *Definisce l'assorbimento (o smorzamento) del suono riflesso (l'assorbimento toglie "ariosità"). Con la manopola in posizione completamente antioraria l'assorbimento è massimo, quindi c'è poca "aria"; ruotarla in senso orario per ridurre l'assorbimento e aumentare "l'aria".*

Manopola MIX - *Miscela i segnali dry/senza riverbero (completamente in senso antiorario) e wet/solo riverbero (completamente in senso orario).*

NIO EFFECTS

HOT TUNA

Hot Tuna consente d'intonare uno strumento collegato a un ingresso di **nio**. *Non ci sono controlli, solo display. Quando riceve una nota, il semitono più vicino appare a sinistra dell'indicatore (es. F#). L'intonazione precisa della nota appare sull'indicatore che mostra fino a metà di un semitono ai lati della nota visualizzata (es. +/- 50). Regolare l'intonazione dello strumento fino a quando l'indicatore a LED visualizza 0 (posizione centrale); si noti che molti chitarristi accordano con gli armonici al 12° tasto. Ciò facilita molto l'intonazione.*

SMART HUM KILLER

Smart hum killer si può usare per toglere i disturbi di rete da un segnale. Il disturbo è un ronzio che può essere dovuto all'alimentazione elettrica alternata. Smart hum killer filtra e applica un gate al segnale. Il gate presenta i controlli **Threshold** *ed* **Envelope** *(quest'ultimo è una combinazione di tempi attack, hold e decay). Smart hum killer è in grado inoltre di analizzare un segnale ed agire intelligentemente su di esso grazie alla modalità* **Learn**.

I controlli sono:

Pulsante LEARN - *Attiva la modalità* **Learn**. *Non suonare o inviare un segnale attraverso l'effetto mentre si esegue la funzione* **Learn**. *Smart hum killer analizza il segnale per alcuni secondi per rilevare il disturbo, dopodichè il LED s'illumina ad indicare che ha disattivato la modalità* **Learn** *e inizia ad agire sul segnale.*

Manopola THRESHOLD - *Stabilisce la soglia del gate; ruotandola in senso orario la soglia aumenta e l'azione del gate diventa più incisiva.*

Manopola ENVELOPE - *Definisce l'inviluppo del gate. In posizione* **SHORT** *c'è solo un breve attacco; ruitando la manopola in senso orario s'introduce un decadimento, poi si aumentano i tempi d'attacco e decadimento. Man mano si ruota la manopola è introdotto anche un aumento graduale del tempo di mantenimento (hold).*

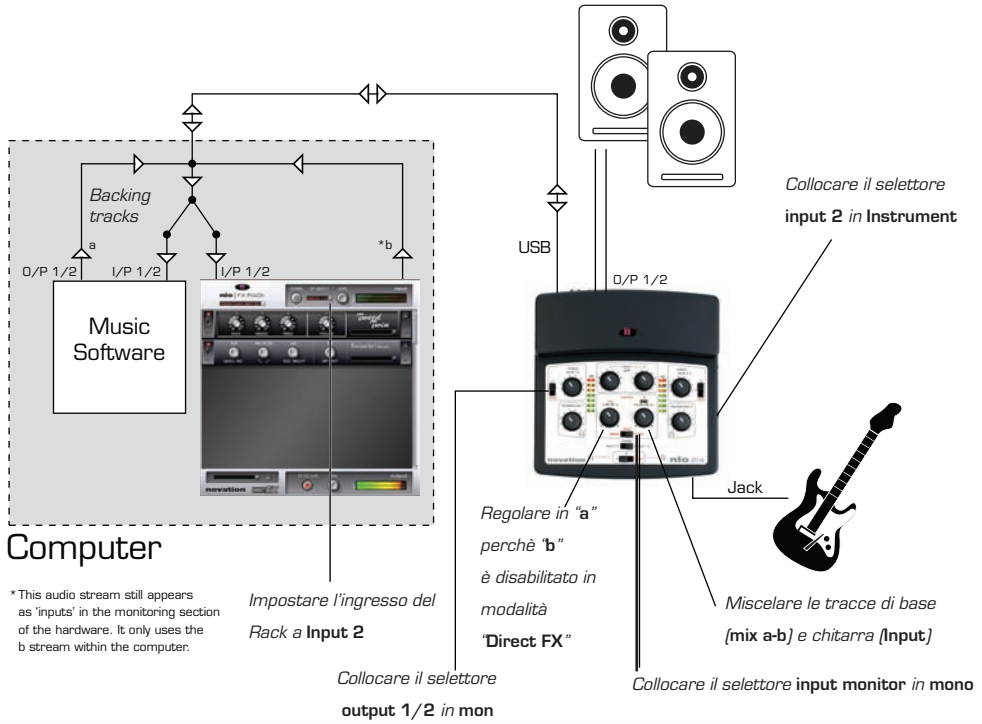
Indicatore GAIN REDUCTION (GR) - *Indica la riduzione di guadagno applicata dal gate.*

HUM FREQ - *Seleziona i valori tensione/frequenza di alimentazione in uso; sceglierlo in base al proprio Paese (es. per il Regno Unito 50 Hz e per gli U.S.A. 60 Hz).*

CPU - *Definisce il grado di utilizzo della CPU.* **High-res** *consuma più risorse della CPU e filtra un'ampia banda passante del suono (bande principali e secondarie).* **Lo-res** *si concentra solamente sulle bande principali e consuma meno risorse della CPU.*

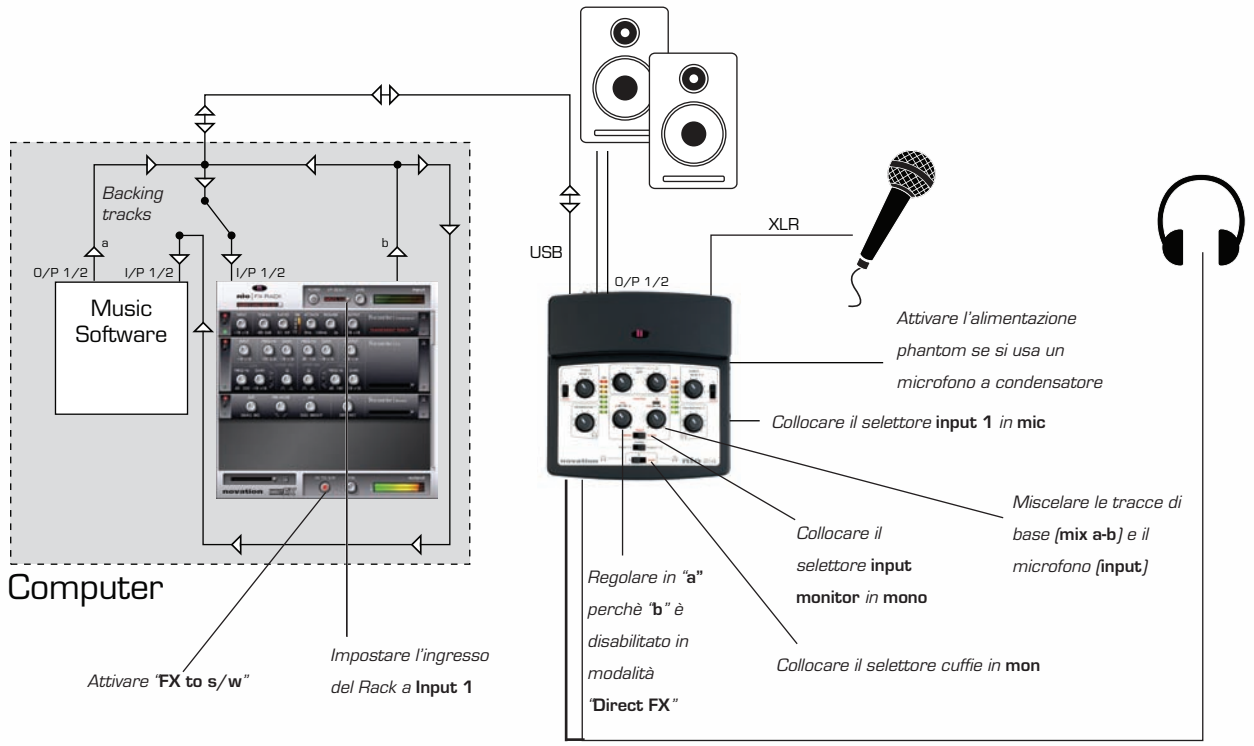
ESEMPI DI CONFIGURAZIONE

1. SUONARE UNA CHITARRA USANDO EFFETTI DIRETTI E TRACCE DI BASE



*In questa configurazione, il flusso "**b**" non è attivo (si usa per il monitoraggio diretto della chitarra dal rack all'hardware, quindi le* **Uscite 3/4** *di* **nio** *provenienti dal software musicale (normalmente "**b**") non si possono usare per inviare l'audio a cuffie o monitor.*
*La chitarra "processata" appare ancora come "**Ingresso**" nella sezione "**monitor**" hardware.*

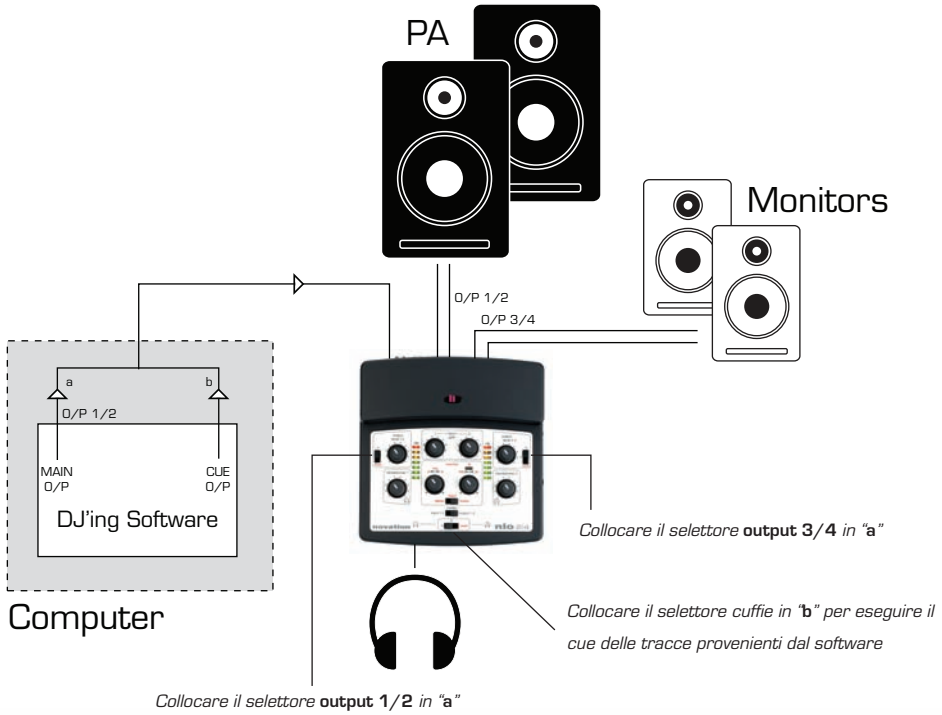
2. REGISTRARE DA UN MICROFONO CON EFFETTI DIRETTI FX



In

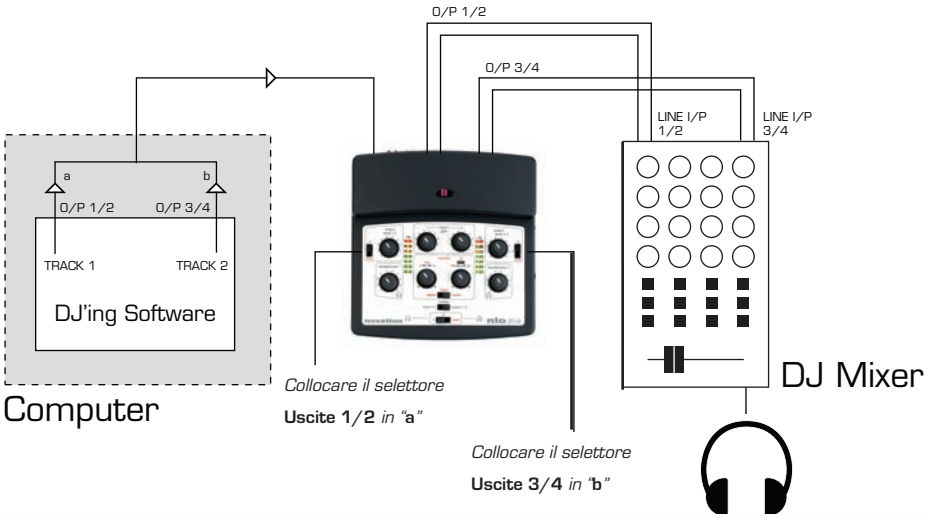
*questa configurazione, il flusso "**b**" non è attivo (si usa per il monitoraggio diretto del microfono dal rack all'hardware) quindi le* **Uscite 3/4** *di* **nio** *provenienti dal software musicale (normalmente "**b**") non si possono usare per inviare l'audio a cuffie o monitor. Inoltre, in questa configurazione l'***Ingresso 2** *non si può usare per regsitrare una sorgente separata (senza effetti) perchè gli* **Ingressi 1/2** *di* **nio** *nel software musicale diventano l'uscita stereo del Rack FX (opzione "**FX to s/w**" attiva). Per registrare da due microfoni e applicare lo stesso processo del Rack FX collegare un microfono all'***Ingresso 2** *e impostare l'ingresso del Rack a* **Inputs 1+2**. *Anche se "**b**" è usato come uscita del Rack FX il microfono "processato" appare ancora come "***Ingresso***" nella sezione "***monitor***" hardware.*

3. SETUP DJ 1



*In questo setup, il crossfader nel software DJ si usa per miscelare le tracce. Le casse PA (***Uscite 1/2***) e i monitor ausiliari (***Uscite 3/4***) devono essere in "***a***" e le cuffie in "***b***" (così le* **Uscite 3/4** *di* **nio** *nel software DJ si possono usare per il cue delle tracce).*

4. SETUP DJ 2



In questo setup, **nio** *si usa per inviare il flusso "**a**" ad un canale di un Mixer DJ standard e quello "**b**" ad un altro, in modo che il Mixer DJ si possa usare (come al solito) per l'EQ e il crossfade tra le tracce.*

SPECIFICHE TECNICHE

INTERFACCIA AUDIO

Ingressi:
1 XLR (con alimentazione phantom a +48 V).
1 Jack da 1/4".
2 RCA Phono.

Uscite:
4 RCA Phono.
2 Jack stereo da 1/4" per le cuffie.

ALTRE INTERFACCE
1 porta USB 2.0 compatibile.
2 porte MIDI standard.

DIMENSIONI
45.4 mm (altezza) x 144 mm (larghezza) x 149 mm (profondità).

PESO:
633 grammi.

REQUISITI DI SISTEMA
Sistema operativo: Mac OSX 10.3.9 o superiore oppure Windows XP SP2.
Specifiche Computer: Apple G4/800 MHz o Pentium 1.4 GHz o superiore.
Interfaccia: connettore USB 1.1/2.0 compatibile, cavo USB 28/24 awg raccomandato.

EFFETTI

EFFETTI DI CHITARRA (MONO)

Pedali distorsore
- *Green Screamer*
- *Fat Pie*
- *Distorter*
- *70s Fuzz*

Amplificatori
- *Brit Rock*
- *Tweed Twin*
- *Tweed Bass*
- *US Modern Valve*
- *V-AC*

EFFETTI FOCUSRITE (STEREO)

- *Gate*
- *Compressore*
- *EQ*
- *Riverbero*

EFFETTI NOVATION SUPERNOVA II

- *Filtro (low-pass, band-pass e high-pass) con inseguitore d'inviluppo e LFO (stereo)*
- *Delay (stereo)*
- *Chorus (mono)*
- *Phaser (mono)*
- *Tremolo (stereo)*

EFFETTI NIO

- *Hot Tuna (mono)*
- *Smart Hum Killer (stereo)*

Traduzione in italiano per Midiware S.r.l. a cura di Massimo Grazioli: maxiflip@tiscali.it.