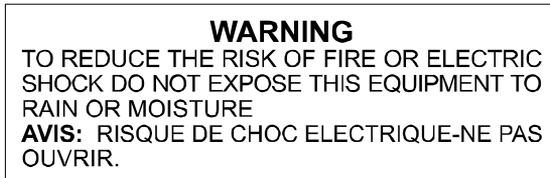


# SPACE

## Manuale Utente



### ATTENZIONE

Usare solo con con l'alimentatore in dotazione.  
Evitare di versare liquidi sopra e/o dentro l'unità.  
Non esporre a fonti di calore o polvere eccessivi.  
Non aprire, all'interno non ci sono parti utili all'utente.

Questo dispositivo è stato collaudato e risulta conforme alle norme FCC - Sezione 15 per i dispositivi digitali in Classe B. Il funzionamento è soggetto a due condizioni:

- (1) Questa unità non provoca interferenze.
- (2) Questa unità può essere soggetta a interferenze esterne che in alcuni casi potrebbero provocare un funzionamento anomalo.



Complete User Guide Part #159029 Rev B - Contents Part #142335 Rev B  
Eventide e Harmonizer sono marchi registrati Eventide Inc. ©20011 Eventide Inc.

ATTENZIONE.....	1
Introduzione.....	5
Qualche suggerimento.....	5
Caratteristiche chiave.....	5
Il sito web.....	5
Panoramica.....	6
Le basi.....	6
Gli algoritmi.....	6
I preset.....	7
Usare l'encoder per selezionare i preset.....	7
Usare l'encoder per selezionare gli algoritmi.....	7
Usare i Footswitch.....	7
Footswitch in modalità Play e modalità Preset.....	7
Usare la modalità Play.....	8
Usare la modalità Preset.....	8
Accensione.....	8
Si possono usare due preset in simultanea?.....	8
Connessioni.....	9
Mono/Stereo.....	9
Setup tipici.....	10
Ecco alcuni suggerimenti per i collegamenti della propria strumentazione e le impostazioni ideali del selettore di livello I/O:.....	10
Chitarra > Space > Amplificatore - Mono In/Mono Out.....	10
Chitarra > Space > Amp1/Amp2 – Mono o Stereo In/Stereo Out.....	11
Chitarra > Amp Effects Send > Space > Amp Effects Return.....	12
Effects Send del Mixer > Space > Effects Return del Mixer.....	13
Bypass.....	14
DSP Bypass.....	14
Relay Bypass e True Bypass.....	14
DSP+FX Bypass.....	14
Scegliere il tipo di Bypass.....	14
Killdry – Send/Return Loop.....	15
Global Mix.....	16
Regolare I livelli di Output.....	16
LED di picco.....	16
LED di presenza di segnale.....	17
Algoritmi e preset.....	18
Selezionare I preset.....	18
Regolare I preset con i control knob.....	18
Indicatore di modifica del preset.....	18
Gli algoritmi.....	19
Hall.....	19
Room.....	20
Plate.....	20
Spring.....	21

DualVerb.....	21
Reverse.....	22
ModEchoVerb.....	22
BlackHole.....	23
MangledVerb.....	24
TremoloVerb.....	24
DynaVerb.....	25
Shimmer.....	26
Catchup.....	27
Pedale d'espressione.....	28
I Footswitch – Modalità Play e Preset.....	31
Modalità Play.....	31
Footswitch Active.....	31
Il footswitch HotSwitch™.....	31
HotSwitch - Programmazione.....	32
Tap-tempo Footswitch.....	33
Modalità Preset.....	34
Load e bypass dei preset.....	34
Selezionare i Preset.....	34
Attivare i Preset.....	34
Salvare i Preset.....	36
Organizzare I propri Preset.....	37
Switch ausiliari.....	37
MIDI.....	37
Tempo.....	38
Tempo ON/OFF.....	38
Tap Tempo.....	38
Global Tempo.....	38
Fine-tuning di tempo e parametri.....	39
Tempo.....	39
Parametri.....	39
Dumping (back-up) dei Preset e dei settaggi di sistema.....	40
Ripristino dei preset e dei settaggi di sistema.....	40
Modalità System.....	42
Entrare/uscire dalla modalità System.....	42
Navigazione della modalità System.....	42
Gerarchia del menu System.....	43
[BYPASS] – Selezione della modalità Bypass.....	43
[BYPASS TYPE] – Scelta del tipo di Bypass (DSP, RELAY, DSP+FX).....	43
[KILLDRY] – Kill Dry Audio (NO, YES).....	43
[AUX SWITCH] – Programmazione degli switch ausiliari.....	44
[MIDI] - Funzioni MIDI.....	47

[RCV CHANNEL] – Impostazione canale di ricezione MIDI (OFF, OMNI, 1-16) ..	47
[XMT CHANNEL] – Impostare il canale di trasmissione MIDI (1, 2-16).....	47
[RCV CTL] - Ricezione messaggi MIDI CC (Controllo Continuo).....	47
[XMT CC] – Trasmissione messaggi MIDI CC.....	49
[RCV MAP] – Creazione della mappatura di ricezione MIDI Program Change.....	50
[XMT MAP] – Creazione mappatura trasmissione MIDI Program Change.....	51
[CTL XMT] – Abilitazione trasmissione MIDI CC (ON, OFF).....	52
[PGM XMT] – Abilitazione trasmissione MIDI Program Change (ON, OFF).....	52
[SYS ID] – MIDI SysEx ID (1-16).....	52
[OUTPUT] – Selezione MIDI Transmit/Thru (XMT, THRU).....	52
[DUMP] – Selezione Dump per il back-up (ALL, CURRENT, PRESETS, SYSTEM).....	52
[MIDICLK IN] – Abilitazione ricezione clock MIDI (ON, OFF).....	53
[MIDICLK OUT] – Abilitazione invio clock MIDI (ON, OFF).....	53
[CLK FILTER] – MIDI Clock Filter Enable (ON, OFF).....	53
[GLOBAL] – Impostazioni generali.....	53
[MIX] – Abilitazione Global MIX (ON, OFF).....	53
[TEMPO] – Abilitazione Global Tempo (ON, OFF).....	54
[UTILITY] - Funzioni Utility .....	54
[KNOB MODE] – Modalità delle manopole di controllo (NORMAL, CATCHUP, LOCKED).....	54
[SPILL] – Abilitazione funzione Spill (ON, OFF) .....	54
[PRESET RANGE] – Selezione intervallo preset attivi (1 - 100) .....	54
[PEDAL LOCK] – Blocco della programmazione del pedale d'espressione (ON, OFF).....	55
[SERIAL NO] – Numero di serie .....	55
[SW VERSION] - Versione del software.....	55
Impostazioni di fabbrica e software update.....	56
Ripristino delle impostazioni di sistema.....	56
Ripristino dei preset e delle impostazioni di sistema di fabbrica.....	56
Aggiornamenti software.....	56
Tabella d'implementazione MIDI .....	57
Specifiche tecniche.....	58
LIMITAZIONI DI GARANZIA.....	59

## Introduzione

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

### Qualche suggerimento

**SPACE** racchiude grande potenza di calcolo e flessibilità senza precedenti in un piccolo stompbox. Il nostro scopo nella realizzazione della serie Factor è stato quello di fornire in poco spazio tutta la potenza necessaria a trasformare il vostro suono.

Abbiamo lavorato duramente per rendere **SPACE** facile da usare e abbiamo fatto del nostro meglio per progettare un'interfaccia utente intuitiva per la gestione e il controllo della straordinaria potenza e flessibilità racchiusa in ogni processore della linea Factor: speriamo che troviate il tempo per imparare a padroneggiarle al meglio.

Sappiamo che siete ansiosi di iniziare ma speriamo che leggerete questo manuale operativo; tuttavia, se volete andare subito al sodo, date almeno uno sguardo alle funzioni principali.

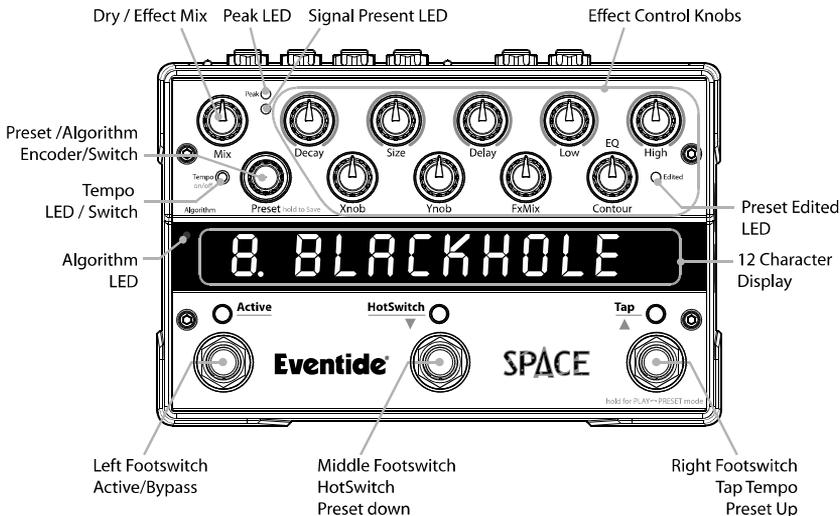
### Caratteristiche chiave

- I migliori effetti di riverbero di Eventide
- Dodici algoritmi unici
- 100 preset rinominabili
- Capacità di gestire segnali instrument e di linea
- Ingressi per pedale d'espressione e per switch ausiliari.
- Display a LED da 12 caratteri luminoso e leggibile in ogni condizione
- Funzioni MIDI avanzate
- Hot Switch programmabile
- Software upgrade via USB o MIDI

### Il sito web

**[www.eventide.com](http://www.eventide.com)** è il sito dove potrete trovare il manuale utente in altre lingue, FAQ, informazioni accessorie e le istruzioni per scaricare i nuovi aggiornamenti software.

## Panoramica



## Le basi

Ci sono pochi concetti base che dovete padroneggiare per usare **SPACE** con successo. Se non avete intenzione di leggere il manuale per intero vi consigliamo di leggere almeno questa sezione.

### Gli algoritmi

**SPACE** offre un'ampia gamma di tipi di riverbero ed esce dalla scatola con caricati 100 preset di fabbrica. Questi preset si basano su dodici singoli algoritmi. L'algoritmo è la struttura base che si occupa di processare il segnale in ogni effetto, ed in pratica è il software che decide come elaborare il segnale e determina il modo in cui l'effetto può essere controllato. Ogni algoritmo ha un unico set di parametri che possono essere modificati intervenendo sulle dieci manopole di controllo di **SPACE**. I preset si creano memorizzando il settaggio dei parametri in un dato momento. Più semplicemente i preset si basano sugli algoritmi e gli algoritmi sono "l'ingrediente segreto".

## I preset

SPACE viene fornito con caricati 100 preset di fabbrica. Quando viene caricato un preset il nome dell'algoritmo su cui è basato viene visualizzato per un attimo sul display. Potrete cambiare il suono del preset intervenendo sulle manopole di controllo (od anche usando l'hotswitch, un pedale d'espressione oppure un controllo MIDI) e, se desiderate, potete salvare l'effetto risultante come un nuovo preset. Potrete trovare istruzioni più dettagliate su come salvare i preset più avanti in questo manuale.

### Usare l'encoder per selezionare i preset

I preset possono essere caricati semplicemente ruotando la manopola detta "encoder" (figura a pagina 7) e fermandola sul preset che preferite. Quando viene caricato un nuovo preset il nome dell'algoritmo su cui si basa viene per un attimo visualizzato sul display.

### Usare l'encoder per selezionare gli algoritmi

Semplicemente premete e rilasciate l'encoder, l'**Algorithm LED** inizierà a lampeggiare ed il display visualizzerà il nome di un algoritmo. Girate l'encoder per scorrere fino all'algoritmo desiderato. Una volta terminato lo scorrimento l'ultimo algoritmo visualizzato verrà caricato. Dopo pochi secondi di inattività l'**Algorithm LED** si spegnerà e SPACE tornerà alla consueta modalità (**Preset** o **Play**).

Al contrario dei preset gli algoritmi non possono essere scritti o cancellati. Questo è importante perché in questo modo potrete accedere a tutti e 12 gli algoritmi anche nel caso fossero stati sovrascritti tutti i preset. In altre parole, anche se aveste programmato tutti e 100 i preset con l'algoritmo **Spring**, gli altri 11 algoritmi saranno sempre accessibili.

### Usare i Footswitch

I footswitch si possono usare in due modalità: **Play** e **Preset**. In modalità **Play** i footswitch controllano determinati aspetti degli Effetti, come il **Tap Tempo**; in modalità **Preset** i footswitch si usano per navigare tra i preset.

### Footswitch in modalità Play e modalità Preset

Per selezionare le modalità **Play** e **Preset** tenere premuto il footswitch destro per alcuni secondi (si noti che il display cambia). In entrambe le modalità il led acceso sopra il footswitch di sinistra indica che il preset è attivo. In modalità **Preset** il LED si presenterà rosso, in modalità **Play** sarà arancione.

In modalità **Preset** sul display appariranno il numero del preset i primi 10 caratteri del nome. In modalità **Play** il display visualizzerà i primi 12 caratteri del nome del preset.

Ogni volta che terrete premuto il footswitch di destra l'unità cambierà da una modalità all'altra.

### Usare la modalità Play

In modalità **Play** i footswitch si usano per controllare l'Effetto corrente caricato; quello sinistro seleziona **Bypass/Active**, il footswitch centrale è denominato **Hotswitch** e il suo intervento è determinato dalla programmazione del preset. Il footswitch destro è dedicato al **Tap-Tempo**.

### Usare la modalità Preset

In modalità Preset il display mostra l'attuale numero di preset ed il nome. Se il preset è attivo (non in bypass) il LED posto sopra il footswitch di sinistra resta acceso. Per mettere in bypass il preset in esecuzione premere lo switch di sinistra. Il LED si spegnerà ed il display mostrerà brevemente la scritta [BYPASS] per poi tornare a mostrare numero e nome del preset. Premendo nuovamente il footswitch di sinistra il preset tornerà attivo. Nel momento dell'attivazione il display mostrerà brevemente la scritta [ACTIVE] per indicare che il preset è abilitato.

I footswitch al centro e quello sulla destra si usano per sfogliare i preset. Lo switch centrale decrementa e quello a destra incrementa la posizione di memoria. Notate che durante la ricerca il numero del preset lampeggerà per indicare che il preset non è ancora stato caricato. Sarà necessario premere il footswitch di sinistra per caricare definitivamente il nuovo preset scelto.

Nota bene: vedere la modalità System per impostare la gamma dei preset caricabili e per impostare gli switch ausiliari per la navigazione tra i preset.

### Accensione

All'accensione **SPACE** ricorda l'ultima operazione eseguita e si attiva nella stessa modalità, con lo stesso Effetto, gli stessi valori dei parametri, lo stesso tempo, le stesse impostazioni di sistema, etc..

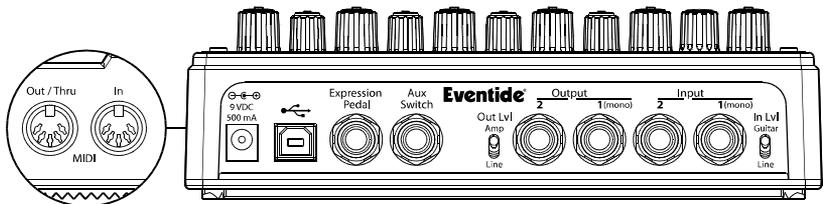
Senza alimentazione i relè collegano direttamente gli ingressi di **SPACE** alle sue uscite.

### Si possono usare due preset in simultanea?

No. Quando si carica un Effetto esso agisce su entrambi i canali; gli Effetti si possono usare nelle seguenti configurazioni: Stereo In/Stereo Out, Mono In/Stereo Out o Mono In/Mono Out. **SPACE** è in grado di riconoscere i cavi collegati e distribuire automaticamente i segnali in base alla configurazione utilizzata.

## Connessioni

SPACE è progettato per essere un dispositivo flessibile: supporta ingressi e uscite a livello **Instrument** e **Line**. I selettori sul pannello posteriore consentono di scegliere i livelli d'ingresso e uscita in modo indipendente; audio in e audio out sono sbilanciati e accettano jack da ¼".



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

Nota bene: di norma è preferibile connettere **SPACE dopo** distorsori, compressori, equalizzatori e noise gate.

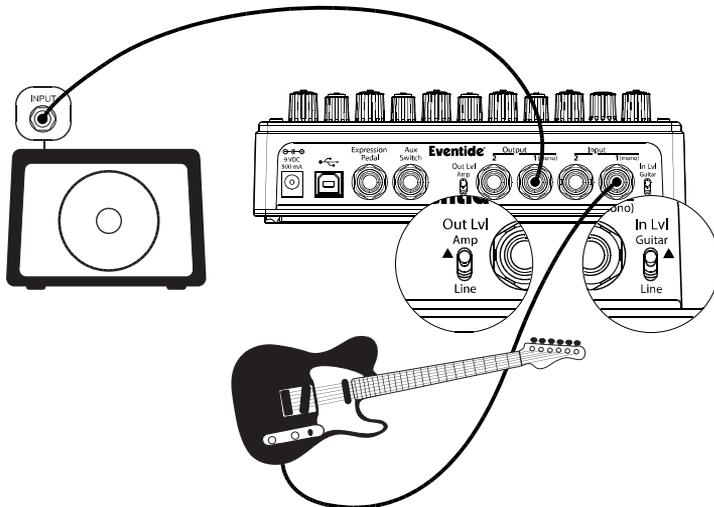
### Mono/Stereo

SPACE è in grado di identificare quali ingressi e uscite sono cablati e di pilotare il routing del segnale di conseguenza. Se viene cablato un solo ingresso monofonico (Input 1) e contemporaneamente i due output, il segnale dell'ingresso 1 sarà processato e poi pilotato sui due canali di out in stereo. Se invece venissero cablati entrambi gli input il segnale dell'ingresso 1 sarebbe diretto all'out 1 e quello dell'ingresso 2 all'out 2, mantenendo intatta l'immagine stereo originale.

## Setup tipici

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

### Chitarra > Space > Amplificatore - Mono In/Mono Out

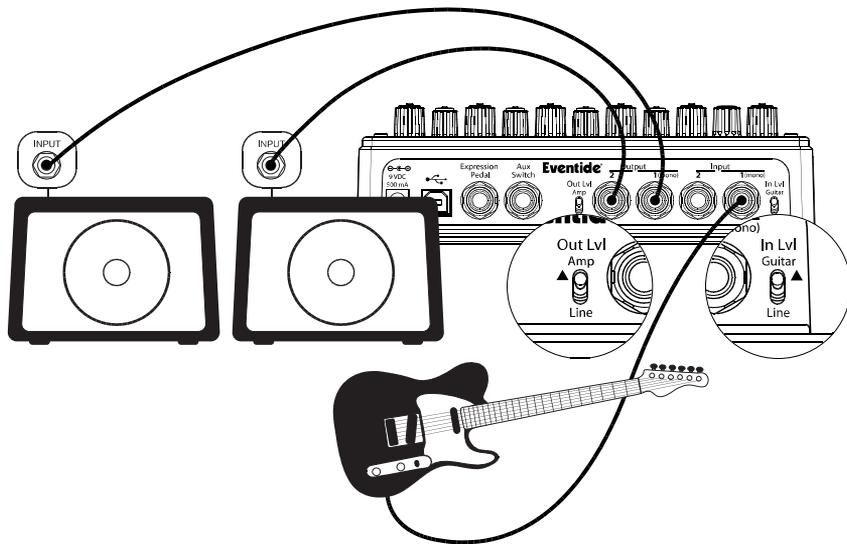


E' il metodo più semplice per collegare **SPACE**. Inserire il cavo della chitarra nell'ingresso **1** di **SPACE** e collegare un altro cavo dall'uscita **1** di **SPACE** all'amplificatore. I selettori di livello Ingresso e Uscita (**In Lvl** & **Out Lvl**) si devono impostare rispettivamente in **GUITAR**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

Se usate altri pedali di norma è meglio collegarli tra la chitarra e **SPACE**.

Nel caso in cui il LED di input rimanesse costantemente acceso impostate il selettore **In Lvl** su Line.

**Chitarra > Space > Amp1/Amp2 – Mono o Stereo In/Stereo Out**

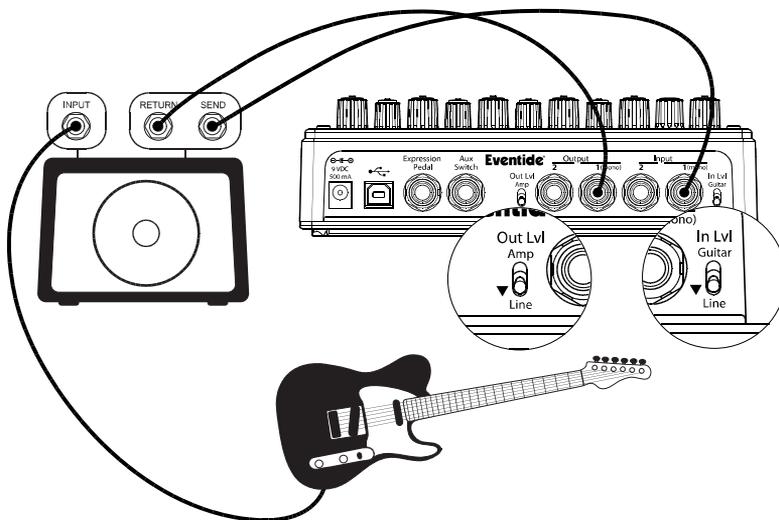


Inserire il cavo della chitarra nell'ingresso 1 di **SPACE**, collegare un cavo dall'uscita 1 di **SPACE** a un amplificatore e un altro cavo dall'uscita 2 di **SPACE** all'altro amplificatore. Il selettore del livello d'ingresso (**In Lvl**) deve essere impostato in **GUITAR** e quello del livello d'uscita (**Out Lvl**) in **AMP**.

Se usate altri pedali di norma è meglio collegarli tra la chitarra e **SPACE**.

Nel caso che i pedali posti prima di **SPACE** abbiano un'uscita stereofonica collegare gli output ai due input di **SPACE**. Nel caso in cui il LED di input rimanesse costantemente acceso impostate il selettore **In Lvl** su Line.

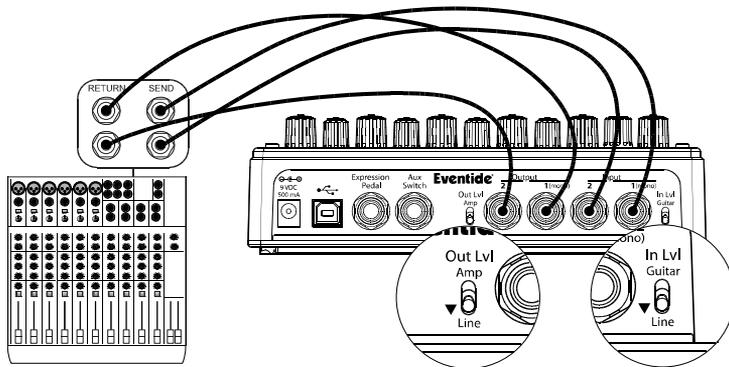
**Chitarra > Amp Effects Send > Space > Amp Effects Return**



Se l'amplificatore ha un loop effetti collegare l'ingresso di **SPACE** al **Send** del loop effetti e l'uscita di **SPACE** al **Return** del loop effetti dell'amplificatore.

Negli amplificatori per chitarra la maggior parte dei loop effetti funziona a livello di linea, quindi impostare i selettori di livello Ingresso e Uscita di **SPACE** in **Line**.

**Effects Send del Mixer > Space > Effects Return del Mixer**



Se si collega **SPACE** a un Mixer impostare i selettori di livello Ingresso e Uscita di **SPACE** in **Line**.

## Bypass

E' importante selezionare l'opzione Bypass di **SPACE** ideale per il proprio setup. **SPACE** permette di scegliere diverse impostazioni di bypass: **DSP**, **Relay** oppure **DSP+FX**; l'opzione di default è **DSP**.

### DSP Bypass

In bypass [**DSP**] (default) l'audio agli ingressi dei DSP arriva direttamente alle uscite senza essere processato dagli effetti (è l'ideale nella maggior parte dei casi per evitare cambi di volume e tono repentini).

### Relay Bypass e True Bypass

Alcuni chitarristi preferiscono un "true bypass" ove l'elettronica del pedale è completamente esclusa dal percorso del segnale; scegliendo la modalità [**RELAY**], **SPACE** usa i relè per "collegare" gli ingressi alle uscite (ogni volta che **SPACE** è spento i relè sono disabilitati e l'elettronica è completamente esclusa).

La modalità **Relay**, tuttavia, non è la scelta migliore se all'ingresso di **SPACE** c'è la chitarra e l'uscita di **SPACE** si collega direttamente a un dispositivo con ingresso non a livello **Instrument** (o il cavo collegato all'amplificatore è molto lungo).

Gli ingressi non a livello **Instrument** spesso hanno un'impedenza bassa (in genere 10KΩ) e caricano l'uscita della chitarra cambiando il timbro del suono. Con il bypass DSP **SPACE** agisce da buffer e offre una bassa impedenza d'uscita (500Ω) in grado di pilotare l'ingresso di qualsiasi dispositivo o gestire qualsiasi lunghezza del cavo.

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

### DSP+FX Bypass

Quando viene selezionato [**DSP+FX**], la funzione bypass invia l'audio all'ingresso del DSP direttamente all'uscita senza però troncare la coda dell'Effetto in uso.

### Scegliere il tipo di Bypass

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

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

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

**Nota:** è possibile usare il MIDI Program Change per controllare il Bypass. In genere il messaggio MIDI Program Change si usa per caricare un preset, ma può anche essere utilizzato per controllare direttamente il BYPASS dell'unità. Vedi la sezione dedicata al MIDI per dettagli.

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

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

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

## Killdry – Send/Return Loop

Collegando **SPACE** ad un loop effetti send/return (dell'amplificatore o del mixer) si può abilitare la funzione **Killdry**.

Abilitando la funzione **Killdry**, **SPACE** non invia alcun segnale "dry" alle uscite ma solo il segnale effettato. Si noti che abilitando la funzione **Killdry** il bypass silenzia l'Effetto invece di escluderlo.

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

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

## Global Mix

Il controllo **Mix** stabilisce i livelli relativi del segnale d'ingresso (Dry) e dell'Effetto (Wet). L'impostazione **Mix** è sempre salvata con ogni Preset. Spesso, tuttavia, può essere utile avere l'impostazione **Mix** uguale per tutti i Preset che si usano. To do this, use the System GLOBAL MIX command. Con l'opzione **GLOBAL MIX** attiva (**ON**), l'impostazione **Mix** salvata con il Preset è ignorata ed è utilizzata l'impostazione **Mix** corrente (regolata dall'apposita manopola) per tutti i Preset.

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

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

## Regolare I livelli di Output

Il livello di output dei preset può essere regolato sia in modalità **Play** che in modalità **Preset**.

Per regolare il livello di uscita:

- 1) Premere il footswitch sinistro per mettere in Bypass il preset.
- 2) Premere e tenere premuto il footswitch sinistro, il preset sarà ora attivo.
- 3) Dopo un secondo il display mostrerà "O/P LVL 0dB" (livello di default).
- 4) Sempre tenendo premuto il footswitch girare l'Encoder per regolare il livello di output da -20 dB a +6 dB.

**Nota:** I livelli cambiano con incrementi di 0,5 dB da -10 dB a +6 dB e con incrementi di 1 dB da -20 dB a -10 dB.

**Nota:** per mantenere il cambio di volume del preset anche per la prossima volta che verrà caricato è necessario salvare il preset.

### LED di picco

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

riduce i rumori indesiderati se sovraccaricato.

### **LED di presenza di segnale**

Il LED verde posizionato subito sotto al LED di picco si accende quando è presente segnale in ingresso. Se mentre suonate il LED di presenza del segnale non si accende è possibile che il segnale in ingresso sia troppo debole, che il cavo sia scollegato dall'input o che **SPACE** sia in bypass.

## Algoritmi e preset

I preset di **SPACE** si basano su un set di algoritmi di riverbero. L'algoritmo è la struttura funzionale su cui si costruisce il preset. Vi invitiamo ad approfondire i preset di fabbrica attraverso il Preset Reference Sheet e alla documentazione online. In questa sezione verranno descritti gli algoritmi ed i loro parametri di controllo.

### Selezionare I preset

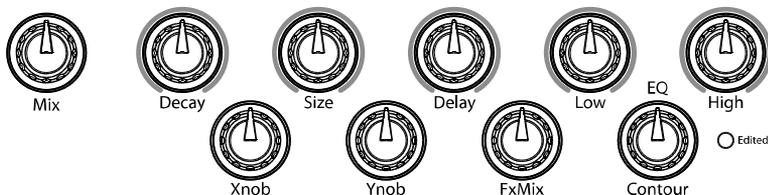
I preset si selezionano con i footswitch quando l'unità è in modalità preset o ruotando l'encoder sia in modalità Preset che in modalità Play.

Per selezionare un preset usando i footswitch usate quello di destra per salire di numero e quello di sinistra per scendere, una volta che appare sul display quello desiderato premere il footswitch di sinistra per caricarlo.

Per selezionare il preset con l'encoder girate semplicemente l'encoder fino a che il nome del preset desiderato non compare sul display. Il numero del preset continuerà a lampeggiare fin tanto che si continuerà a ruotare l'encoder, una volta fermato l'encoder il preset verrà caricato automaticamente ed il numero di preset smetterà di lampeggiare.

### Regolare I preset con i control knob

I valori dei parametri di un preset sono definiti dalle posizioni delle dieci manopole di controllo (control Knob); ogni volta che si ruota una manopola il display indica nome e valore del parametro. I controlli sono disposti su due file e raggruppati in base alle rispettive funzioni.



### Indicatore di modifica del preset

Ogni volta che si cambiano i valori dei parametri di un Preset s'illumina il LED nell'angolo in alto a destra.

Casi che determinano il cambio dei parametri di un Preset:

- 1) rotazione di una manopola di controllo
- 2) selezionare un Effetto ruotando l'Encoder
- 3) ricevere un comando MIDI
- 4) muovere il pedale d'espressione

## Gli algoritmi

I 12 algoritmi di **SPACE** sono la base di tutti i suoi preset. Ogni algoritmo impiega una differente struttura di processamento del segnale per creare effetti con sonorità molto differenti con un proprio set di parametri di controllo associati.

Alcuni degli algoritmi di **SPACE** sono progettati per simulare il suono di ambienti e dispositivi reali come hall, room, plate reverb e spring reverb. Altri algoritmi sono progettati per combinare il riverbero con altri effetti, come tremolo, modulazione, distorsione, pitch, risonanza e reverse, per creare sonorità uniche ben al di là del semplice riverbero.

Potete accedere direttamente ai 12 algoritmi base di **SPACE** usando l'encoder. Basta premere e rilasciare l'encoder, il LED degli algoritmi si accenderà e sul display apparirà il nome dell'algoritmo. Ruotando l'encoder sarà a questo punto possibile scorrere tra gli algoritmi e fermarsi su quello desiderato, dopo pochi secondi di inattività il LED degli algoritmi si spegnerà e **SPACE** tornerà all'operatività normale.

A differenza dei preset gli algoritmi non possono essere sovrascritti o cancellati.

La prossima sezione descrive ogni singolo algoritmo ed i suoi parametri di controllo. Ad ogni parametro corrisponde la sigla, il nome del parametro ed una breve descrizione del funzionamento.

### Hall

L'algoritmo "Hall" simula la risposta sonora di un grande spazio chiuso. Si costruisce su un sistema di riverbero a "3 bande" con controlli di decay indipendenti per alte e basse frequenze e controlli di volume indipendenti per alte, medie e basse frequenze.

Questo algoritmo è indicato per ricreare le sonorità sia di spazi realistici che per generare risposte di ambienti ben al di là del realismo.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Size** – [SIZE]: dimensione della hall

**Delay** – [PDLY]: pre-delay in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-LVL]: boost/cut del riverbero sulle basse frequenze con cut-off a 300 Hz, -100 taglia completamente la banda

**High** – [HI-LVL]: boost/cut del riverbero sulle alte frequenze con cut-off a 1500 Hz, -100 -100 taglia completamente la banda

**Contour** – [MID-LVL]: boost/cut del riverbero sulle medie frequenze (tra 300 e 1500 Hz), -100 taglia completamente la banda media del riverbero

**FXMIX** – [MOD-LVL]: aumenta la modulazione casuale dei riverberi

**Ynob** – [HIDCY]: decadimento del riverbero sulle alte frequenze, controlla il [DECAY]

**Xnob** – [LODCY]: decadimento del riverbero sulle basse frequenze, controlla il [DECAY]

### Room

L'algoritmo "Room" è progettato per riprodurre la risposta sonora realistica di una stanza, partendo da una cabina per la registrazione della voce fino ad arrivare a una piccola hall. I controlli permettono di regolare con precisione le prime riflessioni, la coda del riverbero e l'equalizzazione. Room è l'algoritmo più indicato per posizionare un suono in uno spazio realistico, dando quello calore tipico che quando presente non si nota immediatamente, ma una volta rimosso se ne sente subito la mancanza.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Size** – [SIZE]: dimensione della stanza

**Delay** – [PDLY]: pre-delay in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-LVL]: boost/cut delle basse frequenze del riverbero con cut-off a 350 Hz.

**High** – [HI-LVL]: boost/cut delle alte frequenze del riverbero con cut-off selezionato dal parametro [HIFREQ]

**Contour** – [HIFREQ]: la frequenza di cut-off delle alte [HI-LVL]. Questo parametro andrà ad influenzare il suono fintanto che [HI-LVL] non è settato a 0

**FXMIX** – [MOD-LVL]: mix in modulazione casuale dei diffusori e della coda del riverbero

**Ynob** – [DIFFUSION]: regola la quantità di diffusione che va ad incidere sulla profondità del riverbero e la densità della coda

**Xnob** – [ER 10+10 LR]: controlla il mix delle prime riflessioni con il riverbero finale

### Plate

L'algoritmo "Plate" simula il sound dei vecchi riverberi artificiali basati su lastre metalliche. Questo algoritmo permette di creare riverberi molto lunghi senza prevaricare il suono originale. Raccomandiamo di esplorare le variazioni tonali di questo algoritmo giocando con i parametri [LO-DAMP] e [HI-DAMP].

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Size** – [SIZE]: dimensione del plate

**Delay** – [PDLY]: pre-delay in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LO-DAMP]: attenua le basse frequenze nel decay del riverbero.

**High** – [HI-DAMP]: attenua le alte frequenze nel decay del riverbero.

**Contour** – [TONE]: controllo di tono posto prima del riverbero, ruotando a sinistra si scurisce e a destra diventa più brillante

**FXMIX** – [MOD-LVL]: mix in modulazione casuale dei diffusori e della coda del riverbero

**Ynob** – [DIFFUSION]: regola la quantità di diffusione che va ad incidere sulla profondità del riverbero e la densità della coda

**Xnob** – [DISTANCE]: regola la distanza tra la sorgente e i plate virtuali.

## Spring

L'algoritmo "Spring" riproduce il sound ed il carattere dei famosi riverberi artificiali che di norma si trovano negli amplificatori per chitarra. A differenza dei modelli reali, Spring permette anche di controllare dei parametri fisici normalmente non accessibili.

Regolando questi parametri, l'algoritmo Spring può creare fedeli rappresentazioni di veri riverberi a molla o inventarne di nuovi e particolari spingendone al limite le caratteristiche fisiche. A questo scopo ponete attenzione alle regolazioni dei parametri [TENSION] e [NUMSPR] che vanno a determinare tensione e numero di molle virtuali che producono il riverbero. Per aumentare il realismo è incluso nell'algoritmo un tremolo extra, sullo stile di un ampli valvolare, posto prima dell'input del riverbero.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Size** – [TENSION]: il parametro va a regolare la tensione della molla virtuale: massima (manopola tutta a sinistra) e minima (manopola tutta a destra)

**Delay** – [NUMSPR]: numero di molle nel "tank," da 1 a 3 molle

**Low** – [LO-DAMP]: attenua le basse frequenze nel decay del riverbero.

**High** – [HI-DAMP]: attenua le alte frequenze nel decay del riverbero.

**Contour** – [RESONANCE], risonanza metallica alla frequenza impostata per [HIDAMP]

**FXMIX** – [MOD-LVL]: aumenta la modulazione per un dolce effetto di chorus

**Ynob** – [TR-SPD]: velocità del tremolo in Hz o in durata delle note in modalità Tempo

**Xnob** – [TREM-INT]: intensità del tremolo (il tremolo è posto tremolopre-riverbero)

## DualVerb

"DualVerb" combina due riverberi da studio (A e B) con controlli indipendenti per decay, size, pre-delay ed EQ. Mischiando i due si possono ottenere ricchi e densi riverberi stereofonici, oppure è possibile impiegare questo effetto per creare transizioni morbide tra due riverberi completamente differenti.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [A-DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero A in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Size** – [SIZE]: regola la dimensione di entrambi i riverberi A e B per dare diverse combinazioni con un singolo comando

**Delay** – [A-PDLY]: pre-delay per il riverbero A in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [A-TONE]: Tono del riverbero A, ruotando a sinistra si scurisce, ruotando a destra diventa più brillante

**High** – [B-TONE]: Tono del riverbero B, ruotando a sinistra si scurisce, ruotando a destra diventa più brillante

**Contour** – [RESN]: Mixer di risonanza per le manopole di regolazione del tono di A e B,

permette di effettuare diverse combinazioni di risonanza per [A-TONE] e [B-TONE]. Questo controllo influenzerà il suono fintanto che [A-TONE] e [B-TONE] non sono entrambi settati su 0.

**FXMIX** – [ABMIX]: mixer per i riverberi A e B, in stereo questo controllo andrà a mixare i canali stereo, girando la manopola tutta a destra il risultato sarà un riverbero dual mono (A sull'output di sinistra e B su quello di destra).

**Ynob** – [B-PDLY]: pre-delay per il riverbero B in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Xnob** – [B-DCY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero B in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

### Reverse

?ebberas asoc otseuq E – Un vero riverbero in reverse seguito da un riverbero standard con delay e feedback. Regolare [SIZE] e [FEEDBACK] al minimo per avere un riverbero in reverse sincronizzabile al tempo, usare quindi [SIZE] per aggiungere un secondo riverbero per aumentare la pasta dell'effetto ed aggiungere [FEEDBACK] per creare un ambiente fantascientifico.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: decay del reverse in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo (controlla anche il valore del delay per il parametro [LATE DRY])

**Size** – [SIZE]: mix per il riverbero standard che è posizionato dopo la sezione reverse, permette di ingrossare il suono.

**Delay** – [FEEDBACK]: controlla il livello di feedback del delay posto sul riverbero in reverse (il valore del delay è controllato dal parametro [DECAY])

**Low** – [LOW-LVL]: shelving boost/cut delle basse frequenze

**High** – [HI-LVL]: shelving boost/cut delle alte frequenze

**Contour** – Aumenta il gap tra le frequenze di crossover per alti e bassi [HI-LVL] e [LOW-LVL]. Questo controllo non andrà a modificare il suono se [LOW-LVL] e [HI-LVL] sono regolati entrambi a 0.

**FXMIX** – [MOD-LVL]: modulazione del detuning operato da un MicroPitch posto al livello dell'input

**Ynob** – [DIFFUSION]: diffusione della sezione reverse, regolato a zero rende l'effetto di una balbuzie meccanica.

**Xnob** – [LATE DRY]: regola la quantità di segnale dry che si sovrappone al reverse.

### ModEchoVerb

ModEchoVerb si basa su di un popolare algoritmo di riverbero mutuato da H8000. Su questo algoritmo si basano i famosi preset "Echo Space of God" e "Glorious Flange Canyon", che hanno reso famosa la serie 8K.

La struttura consiste in un riverbero infinito inserito in un delay a feedback infinito a sua volta processato da un effetto extra di modulazione. La modulazione che si può impiegare è a scelta tra i tipi presenti già nell'Eventide H3000: swept verb, flanger, o chorus.

ModEchoVerb è un algoritmo molto versatile e può essere usato semplicemente come riverbero, come delay, come chorus/flanger o come un mix dei tre tipi di effetto. Buon divertimento!

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: decay in secondi o in durata delle note in modalità Tempo. Regolato al massimo [INF] da un sustain infinito.

**Size** – [SIZE]: regola la dimensione dell'ambiente virtuale, da normale Hall a immenso canyon echeggiante

**Delay** – [ECHO]: delay post riverbero in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle basse frequenze con cut-off a 350 Hz

**High** – [HI-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle alte frequenze con cut-off a 2000 Hz

**Contour** – [ECHTONE]: Controllo di tono nel feedback loop delle ripetizioni, ruotando a sinistra l'eco si scurisce, a destra si schiarisce.

**FXMIX** – [SWPTVERB], [FLANGEMIX], o [CHORSMIX]: seleziona il tipo di modulazione (swept reverb, flanging, chorus) e la profondità

**Ynob** – [MODRATE]: frequenza della modulazione, arbitrariamente 0-100

**Xnob** – [ECHO-FBK]: imposta la quantità di feedback dell'echo in posizionato dopo il riverbero

### BlackHole

Più grande di Hall o Room, BlackHole è un classico degli Effetti di Eventide H8000; è in grado di ricreare spazi cathedral-type o ambienti sonori da spazio profondo. La versione presente ha due modalità di decay (forward e inverse) ed un tipo di feedback in grado di estendere la durata del riverbero da molto lunga a infinita. Con le regolazioni standard di [SIZE] e [GRAVITY] il suono è epico, ma provate a lavorare sui parametri [PDLY] e [FEEDBACK] per portare l'algoritmo al livello successivo! Cercate di non farvi risucchiare.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [INV-GRAV]: modalità di decadimento inverso di un riverbero molto grande.

[GRAVITY]: modalità di decadimento regolare di un riverbero molto grande.

**Size** – [SIZE]: dimensione del riverbero

**Delay** – [PDLY]: pre-delay in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle basse frequenze con cut-off a 350 Hz

**High** – [HI-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle alte frequenze con cut-off a 2000 Hz

**Contour** – [RESONANCE]: la risonanza dei due shelving filters, valori arbitrary da 0-100. Questo controllo non influenzerà il suono se entrambi i parametri [LOW-LVL] e [HI-LVL] sono settati su 0.

**FXMIX** – [FEEDBACK]: feedback su tutta la struttura del riverbero per suoni ancora più

“grandi”

**Ynob** – [MODRATE]: velocità di modulazione, arbitrariamente 0-100

**Xnob** – [MOD-DPTH]: profondità di modulazione, arbitrariamente 0-100

### **MangledVerb**

**SPACE** è in grado di produrre molti suoni armoniosi, ma noi sappiamo che l'universo è un posto caotico e a volte anche violento, quindi nello spirito dello yin e yang, abbiamo incluso anche l'algoritmo MangledVerb che abbiamo rubato all'Eventide Eclipse. Tecnicamente MangledVerb invia un riverbero non-standard in un distorsore, ma dal punto di vista sonoro è in grado di creare suoni che ricordano dal leggero strofinio dell'archetto sulle corde di un violino al verso mostruoso di una belva demoniaca intrappolata e percossa con un ferro arroventato. Approviamo un uso giudizioso di Xnob e Ynob, e consigliamo di usare bassi valori di [SIZE] e un corto [DECAY] per dei suoni sorprendenti!

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale “all-wet”

**Decay** – [DECAY]: arbitrariamente 1-100 (meno decay porterà via l'attacco del riverbero)

**Size** – [SIZE]: dimensione del del riverbero (provare valori inferiore a 15 per avere ottimi suoni distorti)

**Delay** – [PDLY]: pre-delay in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-LVL]:boost/cut delle basse frequenze pre-distorsione

**High** – [HI-LVL]: boost/cut delle alte frequenze pre-distorsione

**Contour** – [MID-LVL]: boost/cut delle medie frequenze pre-distorsione

**FXMIX** – [WOBBLE]: regola il rate di una sezione di modulazione che crea un effetto di detuning

**Ynob** – [OUTPUT]:livello di output della distorsione

**Xnob** – [SOFTCLIP], [OVRDRIVE]: controlla alternativamente il livello di ingresso dei due differenti tipi di distorsione

### **TremoloVerb**

TremoloVerb ricrea un grande riverbero celestiale portato a dimensioni terrestri da un tremolo molto aggressivo. Impostate l'oscillatore che controlla il tremolo su Sine, Triangle, Peak, Ramp, o Square per creare un ambiente ritmico; su Random o Sample/Hold per creare un cloud convulsivo; su Envelope o ADSR per controllare il riverbero con il vostro playing; o su Expression Pedal per controllarlo con il vostro piede.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale “all-wet”

**Decay** – [DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero in secondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Size** – [SIZE]: dimensione della stanza del riverbero

**Delay** – [PDLY]: pre-delay in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle basse frequenze con cut-off a 350 Hz

**High** – [HI-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle alte frequenze con cut-off a [HIFREQ]

**Contour** – [HIFREQ]: determina l'estremo di frequenza su cui va ad agire il controllo [HILVL]. Questo controllo produrrà cambiamenti nel suono solo se [HI-LVL] non è settato a 0.

**FXMIX** – [MONO DPTH / ST DPTH]: profondità del tremolo, in modalità stereofonica avrete la possibilità scegliere tra mono-dept (identica su entrambi i canali) e stereo-depth (tremolo fuori fase di 90 gradi)

**Ynob** – [SPEED]: velocità del tremolo in Hz, sensibilità, oppure durata della nota in modalità Tempo

**Xnob** – [SHP]: forma dell'andamento del tremolo: [SINE], [TRIANGL], [PEAK], [RANDOM], [RAMP], [SQUARE], [SMP/HLD] (sample/hold), [ENVELOP], [ADSR], o [EXP PDL] (Expression Pedal)

### DynaVerb

DynaVerb accoppia il riverbero dell'Eventide Eclipse con un Eventide Omnipressor® per creare un riverbero dinamico.

Omnipressor è un algoritmo in grado di effettuare ogni tipo di processo di dinamica: gating, espansione, compressione, limiting ed anche l'esclusivo "dynamic reversal", che abbatte i segnali ad alto volume ed amplifica quelli di bassa entità.

Nell'algoritmo DynaVerb, Omnipressor può controllare l'output del riverbero sia basandosi sul livello di input per il massimo del controllo, sia sul livello di output del riverbero per ottenere effetti estremamente caotici, sia su un mix di entrambi.

Come valore aggiunto DynaVerb può anche essere usato come una versione standalone dell'algoritmo Omnipressor settando il parametro [DECAY] a 0.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale "all-wet"

**Decay** – [DECAY]: controlla il tempo di decadimento del riverbero in secondi o in durata delle note in modalità Tempo, quando il decay è 0 questo effetto può essere usato come un Omnipressor® o gate standalone

**Size** – [SIZE]: dimensione della stanza del riverbero

**Delay** – [ATK]: tempo di attacco dell'Omnipressor/gate in secondi

**Low** – [LOW-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle basse frequenze con cut-off a 350 Hz

**High** – [HI-LVL]: shelving boost/cut post riverbero delle alte frequenze con cutoff a 2000 Hz

**Contour** – [SC IN 10 + RV 10]: mixer all'ingresso sidechain (segnale di controllo di gain). Girando la manopola completamente a sinistra, la curva di gain è derivata unicamente dall'input. Con la manopola ruotata completamente a destra diventa un'unità di dinamica a feedback con il gain rilevato dall'output del riverbero. In OMNIMODE permette di fare un fade tra il comportamento di un processore feedforward (FF) e di uno feedback (FB). (Lo sappiamo, non è un EQ, ma l'idea ci piaceva così tanto che non abbiamo potuto non introdurre questa caratteristica)

**FXMIX** – [THRSH]: threshold per Omnipressor/gate

**Ynob** – [REL]: tempo di rilascio per Omnipressor/gate in secondi

**Xnob** – [OMRATIO]: controllo di ratio per Omnipressor, ruotando la manopola tutta a sinistra si ottiene il classico suono “Gated”, muovendo la manopola verso destra la sezione di dinamica passa poi a funzionare come un expander, poi come un compressore, quindi come un limiter e ducking infinito, e pasando ai valori di ratio negativi si attiva l'inversione dinamica (dynamic reversal).

### **Shimmer**

Non ne abbiamo le prove, ma siamo convinti che questo sia il suono che si avvicina di più a quello di una chitarra in paradiso.

Regolate i controlli [A-PCH] e [B-PCH] appena sopra e sotto i 1200c (centesimi di tono), mettete il [DELAY] al minimo e tutto il resto al massimo. Ah! Ricordate di camminare verso la luce.

**Mix** – [MIX]: wet/dry mixer, 100% per un segnale “all-wet”

**Decay** – [DECAY]: regolazione di decay arbitrario 1-100 (meno decay diminuisce l'attacco del riverbero)

**Size** – [SIZE]: dimensione del riverbero

**Delay** – [DELAY]: Tempo del delay post riverbero and pre pitch-shift in millisecondi o in durata delle note in modalità Tempo

**Low** – [LOW-DCY]: volume delle basse frequenze del segnale post riverbero e pitch-shift (all'interno del percorso del feedback)

**High** – [HI-DCY]: volume delle alte frequenze del segnale post riverbero e pitch-shift (all'interno del percorso del feedback)

**Contour** – [MID-DCY]: volume delle medie frequenze del segnale post riverbero e pitch-shift (all'interno del percorso del feedback)

**FXMIX** – [PITCH-DCY]: controlla il feedback del riverbero e quindi la quantità di segnale che viene processato dal pitch-shifter.

**Ynob** – [B-PCH]: Pitch-shifter B, pitch in centesimi di tono (500c=P4th, 700c=P5th, 1200c=1 Ottava, 1900=1 Ottava+P5, 2400=2 Ottave)

**Xnob** – [A-PCH]: Pitch-shifter A, pitch in centesimi di tono (500c=P4th, 700c=P5th, 1200c=1 Ottava, 1900=1 Ottava+P5, 2400=2 Ottave)

## Catchup

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

Avete appena caricato un preset basato sull'algoritmo Room e il valore di Decay è settato a 1 secondo. Immaginiamo che al momento la manopola che regola il Decay sia rimasta completamente ruotata in senso orario, un valore di Decay che corrisponde a 3 secondi. Se desideraste regolare il valore corrente da 1 secondo a 1,5 secondi mettendo mano alla manopola sentireste che il valore raggiunge di colpo i 3 secondi. Cosa che se avviene mentre state suonando può essere fastidiosa.

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

Ritornando al nostro esempio, se la funzione **Catchup** è attiva, il valore di Decay non cambierà fino a quando la manopola non raggiungerà la posizione corrispondente ad 1 secondo. Solo a questo punto il controllo comincerebbe ad agire permettendovi di aumentare la Decay fino a 1,5 secondi senza cambiamenti repentini nel sound del preset.

L'opzione **KNOB MODE** di default è impostata su **[NORMAL]**. Per attivare il **Catchup**:

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

**Nota:** è possibile disabilitare completamente le manopole di controllo selezionando l'opzione **[LOCKED]**.

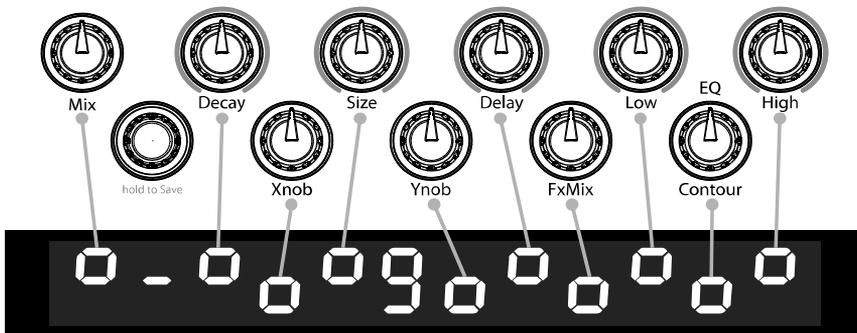
## Pedale d'espressione

Il pedale d'espressione esterno si può collegare al jack da ¼" del pannello posteriore. Esso può essere configurato per controllare una combinazione qualsiasi dei dieci parametri. Per un funzionamento ideale, il pedale d'espressione deve essere un semplice potenziometro resistivo dal valore massimo compreso tra 5kΩ e 25kΩ. Per informazioni sui pedali d'espressione più adatti visitare il sito: **[www.eventide.com](http://www.eventide.com)**.

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

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

Quando si usa il pedale d'espressione il display indica la variazione del valore. Se il pedale d'espressione è stato impostato per controllare un singolo parametro, il display mostra nome e valore del parametro come se si ruotasse la manopola di controllo. se il pedale d'espressione è stato impostato al controllo di più parametri, il display mostra una rappresentazione grafica delle manopole di controllo. I controlli comandati dal pedale sono rappresentati come cerchi, mentre i controlli che non sono associati vengono rappresentati come delle linee. Il secondo carattere da sinistra indica la posizione del pedale con un valore da 0 a 9 (0 = tallone, 9 = punta).



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

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

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

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

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

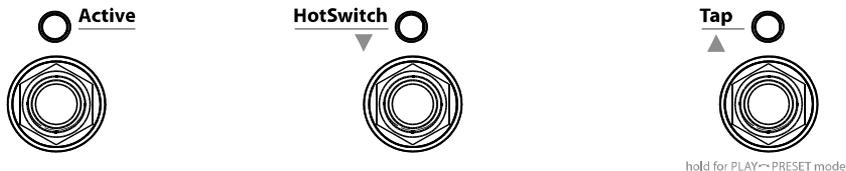
**Nota:** la programmazione del pedale d'espressione può venire disabilitata entrando in modalità System dal menu Utilities. Siccome programmare il pedale d'espressione è molto facile, è possibile cambiare inavvertitamente i settaggi che avete creato. Attivando la funzione Pedal Lock (**IPDLOCKI**) si eviteranno incidenti.

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

**Nota:** L'ingresso del pedale d'espressione supporta un controllo di voltaggio da **0V** a **3V**; attenzione ad evitare ground loops quando si usa questo ingresso con diversi controlli di voltaggio. Se si sente un "hum" solo collegando un dispositivo con controllo di voltaggio al jack d'ingresso del pedale d'espressione di **SPACE**, probabilmente il dispositivo è collegato a una terra diversa dagli ingressi e uscite audio. I loop di terra sono notoriamente difficili da individuare e trovarli non è lo scopo di questo manuale operativo.

## I Footswitch – Modalità Play e Preset

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



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

## Modalità Play

In modalità **Play** il display indica le prime 12 cifre del nome del preset; per controllare l'effetto si usano i tre footswitch.

### Footswitch Active

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

### Il footswitch HotSwitch™

Il Footswitch centrale può essere programmato per agire sul Preset caricato come un controller che permetta all'utilizzatore di passare dal Preset ad una versione alternativa dello stesso preset con parametri impostati su diversi valori. Questa caratteristica permette di avere in pratica due Preset in uno.

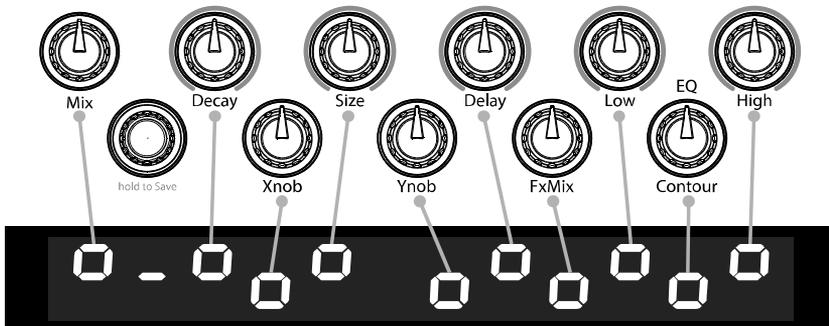
Quando è caricato un Preset con HotSwitch assegnato, il LED del Footswitch centrale sarà illuminato di verde per indicare che la funzione HotSwitch è attiva. (Se non è programmata la funzione HotSwitch il LED resterà spento.)

Premere e rilasciare il controllo HotSwitch e i parametri del preset andranno ai valori programmati dalla funzione HotSwitch, il LED tornerà arancione e il display indicherà quali parametri sono stati modificati. Se è stato modificato un singolo parametro, il valore di questo sarà riportato dal display. Se invece i parametri modificati saranno multipli il display presenterà una rappresentazione grafica delle manopole di controllo. I controlli sui quali è intervenuta la finzione HotSwitch sono rappresentati come cerchi, gli altri verranno

rappresentati come linee.

Premere ancora e rilasciare subito il controllo Hotswitch i parametri del preset torneranno ai valori di default ed il LED centrale diventerà verde.

E' possibile usare la funzione HotSwitch per cambiare momentaneamente tra le due programmazioni dei parametri. A questo scopo basterà premere lo switch e tenerlo premuto, i parametri passeranno alla modalità HotSwitch e torneranno alla modalità standard una volta rilasciato.



### HotSwitch - Programmazione

In modalità Play il selettore HotSwitch è sempre attivo e programmabile.

Per entrare nella programmazione, premere e tenere premuto il Footswitch centrale e settare qualsiasi combinazione di parametri per ottenere il suono di destinazione. Durante la programmazione il led centrale lampeggerà (in verde o in rosso a seconda se si è in modo standard o in modalità HotSwitch).

**Nota:** è necessario salvare il preset per mantenere le impostazioni HotSwitch assegnate.

Per cancellare la programmazione della funzione HotSwitch, tenere premuto il Footswitch centrale e premere e rilasciare l'Encoder. Il display visualizzerà [HOTSW CLEAR]. Una volta cancellata la programmazione, la funzione Hotswitch non avrà più effetto sui parametri ed il LED relativo resterà spento.

La funzione HotSwitch può essere pilotata anche via MIDI e usando uno switch ausiliario come descritto nella sezione dedicata alla **modalità System** di questo manuale utente.

### **Tap-tempo Footswitch**

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

Per attivare o disattivare la modalità Tempo premere l'apposito pulsante. Quando lo stato della modalità Tempo cambia il display visualizzerà per un attimo il messaggio appropriato: [TEMPO ON] oppure [TEMPO OFF]. Quando la modalità Tempo è ON il LED del Tempo si illuminerà ad intermittenza con velocità a seconda del bpm correntemente impostato.

Se il Tempo è OFF il Footswitch del Tap può essere usato per settare al volo il decay degli algoritmi di riverbero che hanno il Tempo in secondi (Hall, Room, Plate, Spring, DualVerb, Reverse, ModEchoVerb, TremoloVerb, e DynaVerb). Per gli altri algoritmi (Blackhole, MangledVerb e Shimmer), lo switch del Tap controllerà il parametro pre-delay in millisecondi.

## Modalità Preset

In modalità Preset il display mostra il numero Preset seguito dai primi 10 caratteri del nome del Preset correntemente caricato. Il Footswitch di sinistra è usato per caricare e mettere in bypass i Presets.

**Nata:** Ognuno dei 100 Preset può basarsi su qualsiasi Algoritmo. Se si vuole si può scegliere di avere tutti e 100 i preset basati su Blackhole, oppure due basati su Spring, tre su Room, cinque su Hall... etc. O qualsiasi altra combinazione.

### Load e bypass dei preset

Per mettere in bypass il Preset corrente premere il Footswitch di sinistra. Premendo ancora il Preset ritorna attivo. Quando viene caricato un preset, il display visualizzerà per un attimo il nome dell'algoritmo base da cui è ricavato il preset.

I seguenti attributi sono salvati con i Preset e vengono richiamati quando il Preset viene caricato:

- 1) Valori delle manopole di controllo dei parametri.
- 2) Valore Tempo/Tap.\*
- 3) Tempo On/Off status.
- 4) Mappatura del pedale di espressione.
- 5) Programmazione della funzione HotSwitch.
- 6) Livello di Output

**\*Nota:** SPACE può essere programmato per cambiare il parametro Tempo quando viene caricato un nuovo Preset, o per ignorare le informazioni di Tempo salvate con il Preset e mantenere quelle correnti. Per far sì che SPACE si comporti secondo questa modalità sarà necessario attivare la funzione GLOBAL TEMPO (vedi sezione dedicata).

### Selezionare i Preset

In modalità Preset, i Footswitch centrale e destro sono usati per navigare tra i preset. Premere il Footswitch centrale per decrementare ed il destro per incrementare il numero del Preset da selezionare. Premere il Footswitch sinistro per caricare il Preset.

Si può anche usare l'Encoder per selezionare i preset. Quando si usa l'Encoder i preset sono caricati istantaneamente.

Nota: le modifiche al preset verranno perse se non vengono salvate prima di caricare un altro preset.

### Attivare i Preset

Se 100 preset sono più di quelli necessari e si vuole fare in modo che sia più facile trovare e

caricare i propri preset è possibile limitare il numero dei Preset attivi. Solo i Preset attivi possono essere caricati, mentre tutti i Preset possono sempre essere sovrascritti.

I Preset non attivi non sono cancellati e si possono attivare in ogni momento.

I Preset attivi si possono limitare ad un numero desiderato. Di default tutti i 100 preset sono attivi. Il numero di memorie attive si può limitare impostando l'intervallo attivo nella modalità **System**. Per esempio, impostando il limite inferiore a 5 e quello superiore a 10 saranno attivi solo i Preset dal 5 al 10. Raggruppando i Preset in modo logico, si può scorrere un brano senza dover passare attraverso tutti i 100 Preset. Si consiglia quindi di raggruppare i Preset salvati in modo logico in base alle proprie esigenze.

Di default il numero di Preset attivi è 100; per limitare il numero dei Preset utilizzabili:

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

## Salvare i Preset

Per salvare un Preset:

- 1) Tenere premuto l'Encoder per alcuni secondi fino a quando non appare sul display il numero del preset corrente e i primi dieci caratteri del nome del preset. Rilasciare l'Encoder. Il LED di modifica lampeggia. Se il numero del preset lampeggia significa che non è visualizzato il preset al momento caricato. Se il preset corrente è visualizzato sul display il numero non lampeggia.
- 2) Ruotare l'Encoder per selezionare i numeri di preset desiderato. Il LED di modifica lampeggia quando il preset segnato sul display non è quello attivo. Durante il salvataggio del preset tutti le posizione di memoria sono disponibili, anche se è stato limitato il numero dei preset caricabili.
- 3) Premere il Footswitch destro ed il primo carattere del nome del preset inizia a lampeggiare. Girando l'Encoder si potrà cambiare il carattere. I preset possono avere nomi fino a 16 caratteri. (I caratteri disponibili comprendono '0-9', 'A-Z', '\*', '+', '-', '\_', e '|'.)
- 4) Usare i footswitch di sinistra e destra per scorrere il display e modificare il carattere da editare con l'Encoder (il carattere attiva per l'edit lampeggerà). Premere e tenere premuto il Footswitch di sinistra per cancellare il carattere selezionato.
- 5) Premere e tenere premuto il Footswitch destro per inserire un carattere davanti al carattere lampeggiante.
- 6) Per salvare il preset premere e tenere premuto l'Encoder una seconda volta. Il display visualizzerà la scritta "SAVED".
- 7) Subito dopo **SPACE** uscirà dalla modalità Save.
- 8) Per uscire dalla modalità Save senza salvare, premere e rilasciare subito l'Encoder senza premere altro. Uscendo in questo do dalla modalità Save il display visualizzerà la scritta "NO SAVE".

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

**Nota:** I cambiamenti fatti al nome del Preset sono effettivi anche se il Preset non è stato salvato. Questa caratteristica permette di rinominare un Preset senza dover fare cambiamenti nei parametri.

**Nota:** Il cursore può scorrere lungo il display. Premendo il Footswitch di sinistra si muoverà verso sinistra un carattere alla volta fino a tornare all'inizio del testo, premendolo un'altra volta il cursore passerà alla fine del testo.

**Nota:** Uno spazio fantasma è sempre presente alla fine del nome per permettere di aggiungere nuovi caratteri. Questo spazio non potrà essere cancellato ma sarà rimosso alla fine dell'operazione uscendo dalla funzione di titolazione.

### Organizzare I propri Preset

Salvando un Preset si deve considerare come e quando sarà usato. Per esempio, si hanno due Preset che si prevede di usare insieme nello stesso brano (uno per la strofa, l'altro per il ritornello); collocandoli sequenzialmente si può subito passare da uno all'altro. Caricare un preset richiede almeno due pressioni degli switch: almeno una pressione per uno dei footswitch di navigazione e una per il footswitch Active per caricarlo.

**Nota:** Quando si salva un preset in una locazione di memoria diversa dallo slot correntemente in uso, la locazione del Preset salvato diventa quella corrente.

## Switch ausiliari

Il jack stereo **Aux** del pannello posteriore supporta fino a tre selettori momentanei indipendenti che utilizzano i contatti **Tip**, **Ring** e **Tip+Ring**. Gli switch ausiliari non disabilitano i footswitch di **SPACE** (i footswitch locali sono sempre attivi).

Gli switch ausiliari si possono programmare per eseguire una serie di funzioni e facilitano il collegamento a un selettore dedicato **Tap Tempo**, **HotSwitch** o **Preset**.

Come accennato in precedenza, **SPACE** ha due modalità operative: **Preset** e **Play**.

Per selezionare le modalità **Preset** e **Play** si può usare uno switch ausiliario, oppure è possibile avere subito a disposizione tutte le sei funzioni di selezione (3 per ogni modalità del footswitch); si può collegare un set di tre selettori ausiliari da assegnare a piacere.

Gli switch ausiliari si possono anche assegnare ai valori di un parametro (per selezionare due valori del parametro stesso). Per esempio, si potrebbe assegnare uno switch ausiliario alla selezione dei valori 1 e 5 del parametro **Decay**. Per la programmazione dei gli switch ausiliari vedere il capitolo **Modalità System**.

#### Note:

- 1) Per collegare gli switch ausiliari serve un jack stereo da ¼".
- 2) I pulsanti di selezione non sono supportati (funzionano solo i selettori momentanei).
- 3) Premendo contemporaneamente il selettore assegnato al contatto **Tip** e quello assegnato al contatto **Ring** si attiva la funzione assegnata a **Tip+Ring**.

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

## MIDI

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

- 1) Caricare e bypassare i Preset
- 2) Selezionare i Preset
- 3) Azione il comando HotSwitch
- 4) Modificare i valori dei parametri
- 5) Impostare il tempo del clock MIDI
- 6) Usare **SPACE** come sorgente di clock MIDI
- 7) Abilitare manopole e selettori di **SPACE** al controllo di altri dispositivi MIDI
- 8) Dump (Backup)/ripristino (Restore) di Preset e/o impostazioni di sistema a/da un computer
- 9) Controllo condizione BYPASS/ATTIVO con un program change MIDI

**SPACE** seleziona automaticamente USB o DIN5 come ingressi e uscite MIDI.

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

**Nota:** il MIDIClock Out non funziona in THRU mode.

## Tempo

### Tempo ON/OFF

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

### Tap Tempo

In modalità **Play**, battendo il footswitch **Tap** si stabilisce il Tempo; durante il tapping il display visualizza il valore **Tempo** aggiornato (bpm) se la modalità Tempo è attiva. Se la modalità **Tempo** è OFF il footswitch del Tap determinerà invece il tempo del decay del riverbero in secondi per gli algoritmi Plate, Spring, DualVerb, Reverse, ModEchoVerb, TRemoloVerb e DynaVerb, ed il tempo del pre-daly in millisecondi per gli algoritmi Blackhole, MangledVerb e Shimmer.

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

### Global Tempo

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

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

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

## Fine-tuning di tempo e parametri

### Tempo

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

### Parametri

L'Encoder può essere usato anche per applicare una regolazione fine dei parametri degli effetti. Per usare l'Encoder, ruotare la manopola di controllo da regolare in modo che il valore appaia sul display; con il valore ancora visualizzato ruotare l'Encoder per regolarlo. Durante la regolazione il display mostra il valore del parametro aggiornato e le manopole di controllo sono disabilitate.

## Dumping (back-up) dei Preset e dei settaggi di sistema

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

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

Per trasferire Preset e/o impostazioni di sistema:

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

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

Selezionando [PRESETS] si trasferiscono i Preset compresi nel range di attivazione. Se il range dei preset non è stato limitato nella modalità System, verranno trasferiti tutti e 100 i preset.

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

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

### Ripristino dei preset e dei settaggi di sistema

Preset e impostazioni di sistema si richiamano in memoria con la funzionalità **SysEx** MIDI.

**SPACE** deve essere impostato sul numero **ID SysEx** desiderato (da 1 a 16).

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

- 1) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per entrare in modalità **System**; rilasciare l'Encoder.
- 2) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta [MIDI].
- 3) Premere e rilasciare subito l'Encoder.
- 4) Ruotare l'Encoder fino a visualizzare la scritta [**SYSD**].
- 5) Premere e rilasciare subito l'Encoder.
- 6) Ruotare l'Encoder per scegliere il numero **ID SysEx** da **[1]** a **[16]**.
- 7) Tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi per uscire dalla modalità **System**.

**Nota:** L'applicazione "Eventide Update Utility (EUU)" funzionerà solo se il SysEx ID è impostato su 1.

## Modalità System

La modalità System è impiegata per modificare i parametri generali di sistema come Bypass, Aux Switch, MIDI, etc...

### Entrare/uscire dalla modalità System

Per entrare e uscire dalla modalità **System** tenere premuti simultaneamente l'Encoder e il footswitch destro alcuni secondi; uscendo si torna alla modalità precedente (**Preset o Play**). Entrando in modalità **System** ci si trova al livello più alto del menu di selezione, quando l'unità si trova in modalità **System**, i LED dei footswitch sinistro e destro lampeggiano continuamente in ROSSO, mentre il LED del footswitch centrale, il LED di modifica del preset e il LED del tempo restano spenti.

Al livello più alto ruotare l'Encoder per scorrere le opzioni [BYPASS], [AUX SWITCH], [MIDI], [GLOBAL] e [UTILITY]. Premere l'Encoder per selezionare l'opzione desiderata.

### Navigazione della modalità System

Per navigare tra menu e parametri della modalità **System**:

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

Per i Sub-menu con due campi, premere il footswitch di destra o sinistra per selezionare il campo da attivare. Il led posto sopra il footswitch del campo attivo si illuminerà.

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

## Gerarchia del menu System

La modalità di sistema si suddivide in cinque categorie **[BYPASS]**, **[AUX SWITCH]**, **[MIDI]**, **[GLOBAL]**, e **[UTILITY]**, questo sono le categorie del menu al livello più alto che appaiono entrando in modalità **System**.

Di seguito, le impostazioni di default saranno indicate in **grassetto**.

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

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

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

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

Selezionando la modalità **[DSP]**, il comando bypass invierà l'audio presente agli ingressi del DSP direttamente alle uscite (senza che l'effetto lo processi).

Selezionando **[RELAY]** il bypass utilizza una coppia di relè per “cablare” in modo analogico gli ingressi alle uscite, fornendo così un “true bypass.”

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

**Premere una volta il footswitch centrale** per salire di un livello nel menu BYPASS.  
**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### **[KILLDRY] – Kill Dry Audio (NO, YES)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per abilitare/disabilitare la funzione **KILLDRY**.

Quando la modalità KILLDRY è abilitata (YES), il segnale dry è rimosso dall'uscita e **SPACE** genera solo audio **100% Wet**; la modalità KILLDRY è indicato per l'uso di **SPACE** collegato all'effects loop parallelo dell'amplificatore. In alcuni effetti il controllo Intensity funziona da Mix Wet/Dry. Con questi effetti se KILLDRY è YES, il controllo Intensity è disabilitato.

**Premere una volta il footswitch centrale** per salire di un livello nel menu BYPASS.  
**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

## [AUX SWITCH] – Programmazione degli switch ausiliari

Per controllare i parametri e sistema si possono assegnare fino a tre switch ausiliari; allo scopo è presente sul pannello posteriore un ingresso jack stereo da ¼". SPACE verifica i contatti rilevando se sono collegati **Tip**, **Ring** o **Tip + Ring**.

**Nota:** per collegare i tre switch ausiliari bisogna usare un jack stereo.

Per assegnare le funzioni **switch ausiliari** premere l'Encoder e selezionare **[AUX SW]** ruotandolo. Il display mostra due campi che indicano le assegnazioni di destinazione del parametro e la sorgente di controllo. Il LED del footswitch sinistro lampeggia (se non lo sta facendo premere il footswitch sinistro) per mostrare il campo da editare.

Per assegnare i selettori prima selezionare il parametro o la funzione di **SPACE** (destinazione) da controllare esternamente (es. **Intensity**), quindi selezionare lo switch **ausiliario** con il quale si intende controllarlo (sorgente).

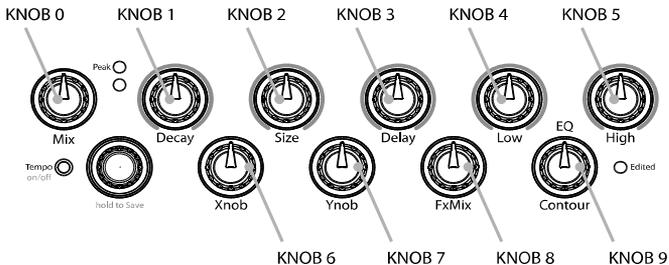
Le impostazioni di default dei selettori **Aux** sono:

TIP - BYPASS  
RING - HotSwitch  
TIP+RING - TAP

## Configurare il parametro di destinazione

Ruotare la manopola Encoder per selezionare il parametro di destinazione di un controllo esterno. le destinazioni comprendono i parametri e le funzioni di **SPACE** che possono essere normalmente controllati da uno degli switch ausiliari. Le opzioni sono:

BYPASS – Selezione alternativa **Bypass/Active**  
PRE+ – Incrementa il numero del preset.  
PRE - – Decrementa il numero del preset.  
TAP – Funzione Tap tempo.  
HOTSW – controlla la funzione HotSwitch.  
PLY/PRE – Selezione tra le modalità **Play** e **Preset**.  
KNOB0...9 – A causa dello spazio limitato sul display i nomi delle manopole di controllo non possono essere visualizzati interamente.  
Per questo motivo sono state numerate da 0 a 9, come indicato in seguito.  
FS1 – Footswitch sinistro in modalità alternata (es. in PLAY, opera sui Preset)  
FS2 – Footswitch centrale in modalità alternata  
FS3 – Footswitch destro in modalità alternata  
PEDAL – Pedale d'espressione



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

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

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

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

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

Questo metodo di controllo si può applicare a tutti gli Effetti e Preset. Per esempio, potreste assegnare uno switch ausiliario al decay (KNOB1) con [**MIN VAL**] settato a 1 secondo e [**MAX VAL**] a 2 secondi.

Premendo lo switch il preset corrente si imposterà alternativamente sui due valori.

Cambiando il preset lo switch andrà a controllare allo stesso modo il parametro associato alla manopola KNOB1 del nuovo preset.

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

### **Configurare una sorgente di controllo esterna**

Ora che avete deciso cosa andranno a controllare gli switch ausiliari, premere il Footswitch a destra per selezionare uno dei tre switch che andrà ad attivare la funzione scelta. Ci sono due modi per selezionare lo switch desiderato, il metodo manuale o la modalità "LEARN". Per la selezione manuale basta semplicemente girare l'Encoder per scegliere lo switch desiderato. Le scelte sono:

TIP - tip del jack dello switch ausiliario

RING – ring del jack dello switch ausiliario

T+R - tip + ring del jack dello switch ausiliario

Per usare la funzione Learn per selezionare la sorgente di controllo esterna, premere ancora il Footswitch di destra. Quando il display visualizzerà la scritta "LEARN", potrete premere lo switch ausiliario desiderato e l'assegnamento avverrà automaticamente. Premere ancora il Footswitch di destra per uscire dalla modalità LEARN e tornare alla selezione manuale.

Premere il footswitch di destra e quello di sinistra per selezionare alternativamente Source e Destination e operare gli assegnamenti desiderati.

I settaggi di default per i controlli degli switch ausiliari sono i seguenti:

[BYPASS<>TIP]

[HOTSW<>RING]

[TAP<>T+R]

Le altre destinazioni di controllo ([PRE+], [PRE-], [PLY/PRE], [KNOB0]...[KNOB9], FS1, FS2, FS3, PEDAL) non sono assegnate e sono indicate dal segno [--].

**Nota:** E' possibile assegnare lo stesso switch ausiliario a destinazioni multiple. In altre parole, è possibile assegnare [TIP] al controllo del bypass + del Tap + della funzione HotSwitch + di un parametro... etc. La possibilità di avere funzioni multiple può essere estremamente comoda. Comunque sia tenete a mente che se avete già assegnato uno switch ad un controllo, per evitare di fare confusione sarà meglio prima cancellare l'assegnazione precedente a meno che non si volesse mantenerla per far compiere allo switch più funzioni contemporaneamente.

Quando terminato **premere una volta il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### [MIDI] - Funzioni MIDI

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

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

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

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### [XMT CHANNEL] – Impostare il canale di trasmissione MIDI (1, 2-16)

Premere l'Encoder per selezionare la funzione XMT CHANNEL e ruotarlo per impostare il canale di trasmissione MIDI scelto.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

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

Ecco come funziona:

Premere l'Encoder per selezionare **[RCV CTL]**; il display visualizza due campi che mostrano le assegnazioni di destinazione del parametro e della sorgente di controllo. Il LED del footswitch sinistro lampeggia (se non lo sta facendo premere il footswitch sinistro) per mostrare il campo da editare.

#### Configurare il parametro di destinazione

Ruotare l'encoder per selezionare la destinazione del controllo esterno – ovvero il parametro o la funzione di **SPACE** che sarà controllato(a) dalla sorgente esterna che si vuole impiegare.

Le opzioni sono le seguenti:

BYPASS – Bypass

PRE + – Incremento numero del preset

PRE - – Decremento numero del preset

TAP – Funzione **Tempo Tap**

HOTSW – Abilitare/Disabilitare la funzione HotSwitch

PLY/PRE – Selezione alternativamente tra modalità **Play** e **Preset**

KNOB0...9 - Manopole di controllo parametro

FS1 – Footswitch sinistro

FS2 – Footswitch centrale

FS3 – Footswitch destro

PEDAL – Pedale

ACTIVE – Attivo (Abilita Effetto – toglie Bypass)

TOGGLE – Selezione alternativamente la condizione Attivo o Bypass

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

Quando viene visualizzata a display la sigla della manopola di controllo desiderata (**KNOB0... KNOB9**), premendo il footswitch sinistro appare la scritta **[MIN VAL]**. Ruotare la rispettiva manopola di controllo per stabilire il valore minimo. Per esempio, se era selezionata **KNOB0** ruotare la manopola di controllo **MIX** per definire il valore minimo. Il display indicherà il valore della manopola durante la rotazione e quando la manopola sarà ferma visualizzerà il **[MIN VAL]** selezionato.

Premere di nuovo il footswitch sinistro per impostare questa volta il valore massimo della manopola di controllo desiderata, apparirà la scritta **[MAX VAL]**. Ruotare la rispettiva manopola di controllo per stabilire il valore massimo. Il display indicherà il valore della manopola durante la rotazione e quando la manopola sarà ferma visualizzerà il **[MAX VAL]** finale impostato.

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

I parametri controllati in questo modo sono parametri di sistema, quindi si applicano a tutti i preset in ugual misura.

**Nota** E' possibile impostare un valore minimo superiore a quello massimo.

Così facendo quando il messaggio **MIDI CC** trasmette un dato crescente il valore del parametro diminuisce.

Nota: Sebbene sia possibile assegnare più di un controller esterno a qualsiasi parametro, è consigliabile evitarlo per non creare confusione. Si ricorda che se in precedenza è stato assegnato un MIDI CC ad un controllo è preferibile rimuovere tale assegnazione prima di associare lo stesso MIDI CC ad un altro controllo. Per farlo, scegliere il parametro da cui si

vuole rimuovere il controllo e selezionare la sorgente MIDI CC nulla [---].

### Configurare la sorgente di controllo esterna

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

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

BND:	Pitch Bend MIDI Pitch Bend
CO - C99:	Messaggi MIDI CC da 0 a 99.

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

Premendo i footswitch sinistro e destro si potrà selezionare sorgente e destinazione ed eseguire tutte le assegnazioni desiderate.

Per tutte le destinazioni **RCV CTL** l'assegnazione di default è quella nulla [---].

**Premere una volta il footswitch centrale** per salire di un livello nel menu MIDI.  
**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### [XMT CC] – Trasmissione messaggi MIDI CC

La patch di default è la seguente:

PEDAL>C15, KNOB0>C22, KNOB1>C23, KNOB2>C24, ..., KNOB9>C31

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

Ecco come funziona:

Premere l'Encoder per selezionare **XMT CC**. Il display mostra due campi che indicano le assegnazioni per sorgente di controllo e destinazione. Il LED del footswitch sinistro lampeggia (se non lo sta facendo premere il footswitch sinistro) per mostrare il campo da editare.

### Selezione della sorgente di controllo

Ruotare l'Encoder per selezionare la sorgente di controllo. Le opzioni sono:

PDL	Pedale d'espressione
KB0...9	Manopole di controllo parametro

TIP	Tip selettore <b>Aux</b>
RNG	Ring selettore <b>Aux</b>
T+R	Tip+Ring selettore <b>Aux</b>

### Assegnare una destinazione alla sorgente di controllo

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

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

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

Le mappature MIDI sono un metodo efficace per richiamare subito qualsiasi Preset di **SPACE** utilizzando un controller MIDI associato (pedaliera, sequencer, ecc.).

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

Si noti che se un Preset è salvato in bypass, utilizzando un comando MIDI Program Change il Preset sarà caricato in bypass.

Il campo sinistro indica il Prg No. (0-127) e quello destro il numero del Preset, o una delle opzioni di bypass descritte sotto o OFF.

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

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

**Premere il footswitch destro** per selezionare il campo **Preset** (indicato dal LED del footswitch sinistro lampeggiante) e **ruotare l'Encoder** per selezionare il Preset.

Per mappare un altro **Prg No.** ad un altro Preset basta premere di nuovo il footswitch sinistro per selezionare il **Prg No.** desiderato, poi il footswitch destro per mapparlo al

Preset desiderato.

Mappatura di default: **Prg No. 0-99** mappati ai 100 Preset (**1-100**).

Oltre che per caricare un preset, il messaggio MIDI program change si può usare anche per controllare direttamente la condizione di **BYPASS** dell'unità. Mentre lampeggia il LED del footswitch destro, ruotare l'Encoder in senso antiorario per selezionare una delle seguenti opzioni:

OFF	non assegnato
BYPASS	unità in bypass
ACTIVE	attiva l'unità (ovvero non la esclude).
TOGGLE	seleziona alternativamente le condizioni bypass e attiva.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

In modalità **preset**, quando si usa il footswitch sinistro per richiamare un Preset è possibile trasmettere un messaggio MIDI **Program Change** dal jack **MIDI Out** o **USB** per controllare un dispositivo esterno (ad esempio: un altro stompbox della serie Factor, un Eclipse Eventide, un H8000FW Eventide, ecc.).

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

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

**Premere il footswitch sinistro** per selezionare il campo Preset (indicato dalla luce lampeggiante del LED del footswitch sinistro) e **ruotare l'Encoder** per selezionare il Preset.

**Premere il footswitch destro** per selezionare il campo **Prg No.** (indicato dalla luce lampeggiante del LED del footswitch destro) e **ruotare l'Encoder** per selezionare il numero corrispondente.

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

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare la trasmissione dei messaggi MIDI Program Change **ON** o **OFF**. Se **ON**, ogni volta che si preme un footswitch per caricare un Preset è trasmesso un messaggio Program Change.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### **[SYS ID] – MIDI SysEx ID (1-16)**

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

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

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### **[DUMP] – Selezione Dump per il back-up (ALL, CURRENT, PRESETS, SYSTEM)**

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

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

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

Selezionando **PRESETS** sono trasferiti i preset abilitati. Se non sono stati impostati limiti nel numero dei preset utilizzabili, tutti i 100 Preset verranno trasferiti.

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### **[MIDICLK IN] – Abilitazione ricezione clock MIDI (ON, OFF)**

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### **[MIDICLK OUT] – Abilitazione invio clock MIDI (ON, OFF)**

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### **[CLK FILTER] – MIDI Clock Filter Enable (ON, OFF)**

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

## **[GLOBAL] – Impostazioni generali**

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

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

Il valore di **Mix** è sempre salvato nei Preset ma se è **ON** l'opzione **Global Mix** il valore memorizzato non viene considerato dal sistema. Con **Global Mix ON**, per tutti i Preset è usato il valore **Mix** correntemente impostato.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

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

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### **[UTILITY] - Funzioni Utility**

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

#### **[KNOB MODE] – Modalità delle manopole di controllo (NORMAL, CATCHUP, LOCKED)**

Premere l'Encoder per selezionare e ruotarlo per impostare la modalità desiderata.

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

Se attivata la modalità **LOCKED** le manopole di controllo saranno disabilitate.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

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

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

Con **Spill OFF**, caricando un nuovo preset o effetto tutto l'audio nel preset precedente è cancellato immediatamente. Con **Spill ON**, si verificherà una breve transizione dall'audio del preset precedente a quello del nuovo caricato.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

### **[PRESET RANGE] – Selezione intervallo preset attivi (1 - 100)**

Premere l'Encoder per selezionare l'intervallo dei preset. Premere il footswitch sinistro per stabilire il limite inferiore e il footswitch destro per definire il limite superiore. Ruotare l'Encoder per impostare i preset attivi più basso e più alto. Con i footswitch si possono caricare solo i preset nell'intervallo selezionato. Tutti i Preset si possono comunque

caricare usando i messaggi MIDI Program Change.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### **[PEDAL LOCK] – Blocco della programmazione del pedale d'espressione (ON, OFF)**

Premere l'encoder per cambiare le impostazioni. Selezionare ON per disabilitare la programmazione del pedale d'espressione.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### **[SERIAL NO] – Numero di serie**

Premere l'encoder per visualizzare il numero di serie. Il numero di serie serve per richiedere il supporto tecnico e scaricare gli aggiornamenti software.

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

#### **[SW VERSION] - Versione del software**

Premere l'Encoder per visualizzare la versione software

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

**Premere due volte il footswitch centrale** per tornare in cima al menu SYSTEM.

## Impostazioni di fabbrica e software update

### Ripristino delle impostazioni di sistema

Per ripristinare le impostazioni di sistema accendere **SPACE** tenendo premuto il footswitch destro insieme all'Encoder fino a quando appare la scritta [CLEAR SETUP].

### Ripristino dei preset e delle impostazioni di sistema di fabbrica

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

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

### Aggiornamenti software

Il software di **SPACE** può essere aggiornato via USB. Per abilitare il software update, accendete l'unità tenendo premuto il footswitch centrale fino a quando non si visualizza [UPDATE] sul display. Per le informazioni sugli aggiornamenti software consultare il sito [www.eventide.com](http://www.eventide.com).

## Tabella d'implementazione MIDI

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

O=Yes  
X=No

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

## Specifiche tecniche

### Analog I/O

#### Impedenza d'ingresso

500k ohms (mono) 1 Meg (stereo)

#### Impedenza d'uscita

470 ohms

#### Impedenza di carico raccomandata

10K $\Omega$  o superiore

### Connettori

**Input 1** (mono) - jack mono da ¼"

**Input 2** - jack mono da ¼"

**Output 1** (mono) – jack mono da ¼"

**Output 2** – jack mono da ¼"

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

**Aux Switch** – jack stereo da ¼"

**USB** – Tipo B (usare solo cavi USB 2.0).

**AC Adaptor Jack** - 5mm Barrel w/2.5mm

Pin Polarity: Pin is (+) Barrel (-)

**MIDI In** – DIN a 5-pin (femmina)

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

### Alimentatore

9 VDC, 500 ma, Tip hot (+)

### Dimensioni

Pollici: 4.8" (a) x 7.5" (l) x 2.12" (p)

Metriche: 122 mm (a) x 190 mm (l) x 54 mm (p)

### Peso

SPACE 2.15 lbs, 1 kg

Le specifiche possono essere soggette a cambiamenti senza preavviso.

## LIMITAZIONI DI GARANZIA

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

### Cosa copre e non copre la garanzia

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

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

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

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

### Soggetto tutelato dalla garanzia

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

Le unità con il numero di serie rovinato o rimosso sono coperte da questa garanzia, né tantomeno saranno riparate.

### Attivazione della garanzia

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

### Personale autorizzato a gestire la garanzia

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

### Spedizione negli Stati Uniti

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

### Spedizione fuori dagli Stati Uniti

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

1. L'unità deve arrivare a Eventide Inc. senza alcun costo; il cliente è responsabile di tutte le spese di spedizione, inclusi commissioni e obblighi doganali. L'unità spedita ad Eventide Inc. viaggiando negli Stati Uniti deve essere certificata da un operatore autorizzato. Il cliente deve organizzare tale procedura; normalmente, il corriere ha una filiale negli Stati Uniti che può gestire questa transazione.

2. Tutte le spedizioni ritorneranno al cliente a suo carico. Se ciò non è possibile a causa delle norme di spedizione o perché il cliente è in debito con Eventide Inc., sarà richiesto un pagamento anticipato della cifra dovuta. Se il cliente utilizza un corriere a noleggio, Eventide Inc. (se lo ritiene opportuno) si riserva il diritto di sostituirlo.

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