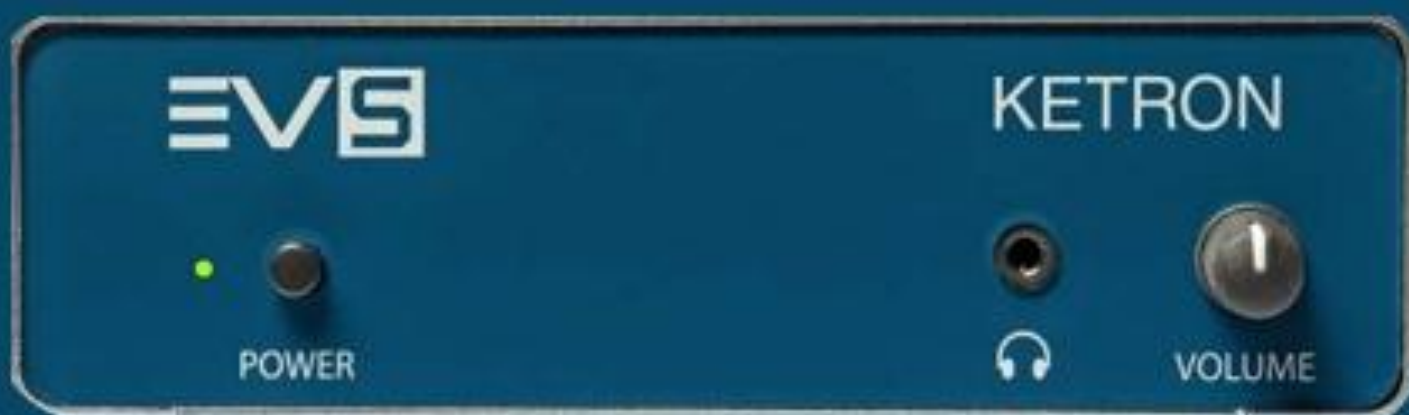


KETRON EVS

Manuale d'uso



MADE IN ITALY

ISTRUZIONI PER LA SICUREZZA

ISTRUZIONI RIGUARDANTI IL RISCHIO DI INCENDIO, SCOSSE ELETTRICHE O DANNO ALLE PERSONE.

Avvertenza: per ridurre il rischio di incendio o scosse elettriche, non esporre lo strumento alla pioggia o umidità.

ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA E L'INSTALLAZIONE



AVVERTENZA!

Usando prodotti elettrici, dovete seguire alcune precauzioni di base, tra cui le seguenti:

Prima di usare lo strumento, leggete attentamente il manuale.

Quando lo strumento viene usato da bambini, è necessaria la presenza di un adulto.

Non usate lo strumento in ambienti dove può essere soggetto a sgocciolio o spruzzi d'acqua, come per esempio accanto ad un lavandino, una piscina, su una superficie bagnata, etc.

Non appoggiate sopra lo strumento recipienti contenenti liquidi che potrebbero penetrare al suo interno.

Lo strumento deve essere usato solo su un supporto raccomandato dal costruttore.

Non operate per lunghi periodi ad alto volume: il rumore eccessivo è dannoso per la salute.

Lo strumento deve essere dislocato in modo da consentirne un'adeguata ventilazione.

Lo strumento deve essere dislocato lontano da sorgenti di calore come termosifoni, stufe, etc.

Lo strumento deve essere collegato alla rete elettrica solo usando l'adattatore di rete i dati di identificazione e di alimentazione sono sotto lo strumento.

Quando lo strumento non viene usato per lunghi periodi il cavo di alimentazione deve essere disconnesso.

In caso di necessità, per disconnettere lo strumento dell'alimentazione azionate l'interruttore che si trova nella parte posteriore. Lo strumento deve essere posizionato in maniera tale che l'interruttore sia facilmente accessibile.

Lo strumento deve essere portato presso un centro assistenza se:

- a) Il cavo di alimentazione o la presa sono danneggiati.
- b) All'interno sono caduti degli oggetti o del liquido.
- c) È stato esposto alla pioggia.
- d) Non sembra funzionare normalmente o dimostra un evidente calo di prestazioni.
- e) È caduto o lo chassis è danneggiato.

Non tentate di riparare da soli lo strumento; qualsiasi operazione deve essere eseguita da personale specializzato.

CONSERVATE QUESTE ISTRUZIONI

COME OVVIARE L'INTERFERENZA ALLA RADIO/TV

Questo strumento funziona nella banda delle radio frequenze e se non si installa correttamente ed in stretta osservanza delle istruzioni può causare interferenza alla ricezione di apparecchi radiotelevisivi. Sebbene la progettazione sia stata effettuata secondo le norme vigenti ed abbia previsto ragionevoli protezioni contro tali inconvenienti, non vi sono garanzie un simile evento non può verificarsi. Per verificare che l'interferenza viene generata proprio dallo strumento, provate a spegnerlo e controllate se l'interferenza scompare. Poi riaccendetelo e verificate se l'interferenza si ripresenta. Una volta verificato che lo strumento è la causa dell'interferenza, adottate una delle seguenti misure:

Orientate l'antenna del ricevitore radio o TV.

Dislocate diversamente lo strumento rispetto al ricevitore radio o TV.

Allontanate lo strumento dal ricevitore.

Collegate la spina dello strumento ad un'altra presa in modo che strumento e ricevitore siano collegati a due circuiti diversi.

Se necessario, consultate personale specializzato.

ALIMENTAZIONE

Quando si collega lo strumento ad altre apparecchiature (amplificatore, mixer, altri strumenti Midi, ecc.), assicuratevi che tutte le unità siano spente.

Leggete i consigli riguardanti l'interferenza alle Radio e TV.

CURA DELLO STRUMENTO

Le superficie esterne dello strumento debbono essere pulite soltanto con un panno morbido ed asciutto. Non usate mai, benzina diluenti o solventi in genere.

ALTRE PRECAUZIONI

Se volete usare lo strumento in un paese estero, ed avete dei dubbi riguardante l'alimentazione, consultate precedentemente un tecnico qualificato. Lo strumento non deve essere mai soggetto a forti scosse.

ADATTATORI DI CORRENTE

Per collegare questi strumenti alla presa della rete elettrica, usare esclusivamente l'adattatore di corrente KETRON fornito con lo strumento stesso. L'uso di altri adattatori per corrente potrebbe comportare danni nei circuiti di alimentazione dello strumento. È pertanto di primaria importanza usare gli adattatori originali e chiedere del tipo giusto se doveste riordinarlo.

INFORMAZIONE AGLI UTENTI

"Attuazione delle Direttive 2002/95/CE, 2002/96/CE e 2003/108/CE, relative alla riduzione dell'uso di sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche, nonché allo smaltimento dei rifiuti".

Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà pertanto conferire l'apparecchiatura giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettronici ed elettrotecnici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientale compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste.



INFORMAZIONE AGLI UTENTI DI APPARECCHIATURE DOMESTICHE O PROFESSIONALI

Ai sensi dell'art. 26 del Decreto Legislativo 14 Marzo 2014, n. 49 "Attuazione della Direttiva 2012/19/UE sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE) "

Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti per permetterne un adeguato trattamento e riciclo. L'utente dovrà, pertanto, conferire gratuitamente l'apparecchiatura giunta a fine vita agli idonei centri comunali di raccolta differenziata dei rifiuti elettrici ed elettronici, oppure riconsegnarla al rivenditore secondo le seguenti modalità: per apparecchiature di piccolissime dimensioni, ovvero con almeno un lato esterno non superiore a 25 cm, è prevista la consegna gratuita senza obbligo di acquisto presso i negozi con una superficie di vendita delle apparecchiature elettriche ed elettroniche superiore ai 400 mq. Per negozi con dimensioni inferiori, tale modalità è facoltativa.

Per apparecchiature con dimensioni superiori a 25 cm, è prevista la consegna in tutti i punti di vendita in modalità 1contro1, ovvero la consegna al rivenditore potrà avvenire solo all'atto dell'acquisto di un nuovo prodotto equivalente, in ragione di uno a uno.

L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura.

Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni di cui alla corrente normativa di legge.

KETRON s.r.l. ha scelto di aderire a Consorzio ReMedia, primario Sistema Collettivo che garantisce ai consumatori il corretto trattamento e recupero dei RAEE e la promozione di politiche orientate alla tutela ambientale.



Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

Il contenuto di questo intero manuale e il software a cui fa riferimento sono proprietà della società KETRON srl con sede ad Ancona in via Giuseppe Talierco, 7 CAP 60131. Tutti i materiali sono protetti dal diritto d'autore nonché dal diritto di proprietà intellettuale.

Copyright © 2025

Versione 2.2 03/11/25

Sommario

01 Per cominciare	2
Introduzione	2
Idee su come utilizzare EVS	3
Il pannello frontale di EVS	4
Il retro di EVS	4
Accendere lo strumento	5
Disattivare lo strumento	6
Connessione con EVS Editor	6
02 Suonare le voci	9
Suonare più suoni e dividere la tastiera	9
03 Player	12
Riprodurre SMF	12
04 Creare voci con EVS Editor	15
Selezione dei programmi utente	15
Edit	16
Insert	23
Organ	34
Rotary	36
Chorus/Reverb	38
Main	40
05 Impostazioni con EVS Editor	42
Connessione	42
Informazioni sulla versione	43
Preferenze	44
Inizializzare programmi	45
Salvare e caricare programmi	46
Altre operazioni con i programmi	49
Aggiornamento dispositivo	52
Gestione Soundbank	54
Aggiornamento Wavetable e campioni PCM	58
06 Finale	62
Specifiche tecniche	62
Supporto	63

**PARTE PRIMA:
SUONARE E
RIPRODURRE MUSICA
CON EVS**

01 Per cominciare

Introduzione

Grazie e congratulazioni per aver acquistato **EVS**. Avete ora a disposizione un modulo musicale che impiega le più avanzate tecnologie digitali per consentire l'accesso a suoni di qualità eccezionale e la realizzazione di performance realistiche di altissimo livello. Questo manuale d'uso spiega nel dettaglio ogni caratteristica dello strumento. Vi consigliamo di leggerlo attentamente, almeno nelle parti di vostro interesse, per ottenere le migliori prestazioni da **EVS** nelle sessioni dal vivo, in studio di registrazione o in qualsiasi altro contesto vogliate usare questo strumento musicale.



KETRON EVS è un modulo sonoro compatto e leggero, ideale per essere portato ovunque e utilizzato in una vasta gamma di situazioni musicali. È accompagnato da un'applicazione software (**EVS Editor**) per la gestione dei suoni da PC o Mac. Dal punto di vista strumentale, qualsiasi dispositivo con porte MIDI o USB può essere usato per controllare **EVS**: master keyboard, pianoforti digitali, organi elettronici, fisarmoniche, tastiere arranger, DAW, player MIDI e persino chitarre dotate di dispositivi Audio-to-MIDI.

EVS racchiude tutta la potenza sonora della rinomata famiglia **EVENT** di KETRON ed offre un'ampia selezione di suoni orchestrali di elevata qualità. Il sistema comprende 128 programmi completamente personalizzabili, ciascuno composto da tre voci GM indipendenti per garantire una flessibilità timbrica senza compromessi.

EVS Editor consente di creare - su PC oppure Mac - voci personalizzate sovrapponendo fino a tre suoni e che possono poi essere salvati direttamente nella memoria interna di **EVS**.

Il modulo può essere controllato tramite cavo USB o attraverso i classici connettori MIDI In/Out, e può funzionare come modulo sonoro a disposizione di qualsiasi sorgente MIDI. Con accesso rapido a suoni impeccabili, **EVS** è il compagno ideale per accompagnamenti MIDI dal vivo e produzioni in home studio.

Con **EVS** è disponibile il **Morphing**, una funzionalità semplice ed immediata con cui rendere originale la vostra musica e dare varietà alle vostre esibizioni dal vivo: questa potente caratteristica favorisce la transizione dinamica da un suono ad un altro, senza staccare le mani dalla tastiera. Immaginate di cambiare in continuità i registri d'organo, di attivare gli effetti del rotore, di avviare il vibrato della sezione DRAWBAR oppure di migrare da un suono di Pad ad uno orchestrale più ampio e ricco di voci strumentali. Non ci sono limiti alla dinamica della vostra creatività.

Il repertorio di suoni a vostra disposizione con **EVS** vi consente di ampliare il livello di realismo musicale: una garanzia offerta dagli strumenti prodotti da KETRON, un marchio che - dalla sua fondazione - ha progettato e realizzato strumenti celebri per la cospicua dotazione di applicazioni apprezzate dai musicisti più esigenti.

Idee su come utilizzare EVS

Home Studio: EVS in collegamento con PC o Mac

EVS dà il meglio di sé in un ambiente Home Studio. Può essere collegato al vostro computer (PC o Mac) tramite cavo MIDI, se già disponete di un'interfaccia MIDI, oppure tramite il cavo MIDI-to-USB fornito come accessorio opzionale da KETRON.

Con software di produzione musicale come **Steinberg Cubase**, **Apple Logic Pro**, **PreSonus Studio One**, **Ableton Live**, **n-Track Studio**, **CakeWalk Sonar** e simili¹, potrete integrare **EVS** nelle vostre composizioni (MIDI files, jingle, mix audio, ecc.), sfruttando appieno la sua versatilità sonora.

Oltre ai suoni standard GM, **EVS** può essere esteso da Soundbank aggiuntivi con timbri caratteristici di strumenti tradizionali (pianoforti, archi, sax, ottoni, ecc.).

Utilizzo con tastiere MIDI (Master Keyboard, Arranger, Fisarmonica...)

EVS può essere impiegato come modulo sonoro aggiuntivo per ampliare la gamma timbrica della vostra tastiera. È particolarmente indicato in abbinamento a Master Keyboard prive di suoni integrati o alle moderne mini-tastiere, sempre più diffuse nei Live Set.

¹ Tutti i marchi citati sono registrati e appartengono ai rispettivi proprietari, che ne detengono i diritti.

Grazie alla sua potenza sonora e alle dimensioni compatte, **EVS** si integra perfettamente in qualsiasi setup musicale, offrendo una soluzione pratica e versatile per arricchire le vostre performance con timbri di alta qualità.

Riproduttore di Standard MIDI File (SMF)

Infine, è importante sottolineare che, sebbene molti PC siano ormai utilizzati per la riproduzione di Standard MIDI File, le schede audio integrate dei PC spesso offrono suoni limitati e di qualità modesta. In questi casi, **EVS** rappresenta una soluzione ideale per migliorare sensibilmente la resa sonora delle vostre performance. Il vostro pubblico noterà la differenza!

Il pannello frontale di EVS

Il pannello frontale del modulo sonoro **EVS** si presenta così:

- Led: si illumina di verde per indicare che il dispositivo è acceso e funzionante; durante la fase di avvio, il led si illumina di rosso: attendete che sia verde prima di utilizzare lo strumento.
- Pulsante **POWER** per accendere o spegnere lo strumento.
- Presa mini-jack stereo (TRS 3,5mm) per il collegamento delle **cuffie stereo**.
- Manopola del **VOLUME** master.



Il retro di EVS



Da sinistra verso destra:

- **LEFT/RIGHT:** Coppia di prese jack (TRS 6,35 mm) per l'uscita audio generale dello strumento. Avete a disposizione una coppia di uscite. Collegate cavi jack monofonici standard (sbilanciati) per collegare un impianto PA STEREO. Se disponete di un solo canale, utilizzate l'uscita OUTPUT LEFT: vi consigliamo comunque di utilizzare il collegamento stereo per la migliore riproduzione dei suoni.
- **MIDI THRU:** Questo ingresso torna utile nei collegamenti complessi dove sono presenti almeno tre strumenti MIDI ed EVS si trova al centro delle connessioni.
- **MIDI IN:** è utile per ricevere i dati da uno strumento esterno a cui collegare la porta MIDI OUT (master keyboard o qualsiasi altro strumento a tastiera, controller MIDI, lettore di basi MIDI, DAW). La presa MIDI IN riceve i dati dall'esterno e li invia alla porta GM per far suonare i MIDI file o alla porta KEYBOARD per far suonare i Program. Il tipo di porta è selezionabile in Preferenze.
- **USB DEVICE:** Porta USB-A standard per la connessione di dispositivi di memoria esterni, le classiche USB flash drive, Hard Disk esterni autoalimentati, etc.
- **USB TO HOST:** Porta USB-C per collegare tramite cavo opportuno il modulo sonoro EVS ad un PC o Mac per la gestione dei suoni tramite il software Sound Editor fornito insieme allo strumento. Le versioni di sistema operativo garantite sono Microsoft Windows 11 per PC e macOS 15.0 (Sequoia) per Apple.
- **DC 5V 1A:** Ingresso di alimentazione della corrente elettrica. Si raccomanda di utilizzare esclusivamente l'alimentatore fornito con lo strumento. Output dell'alimentatore: 5V, 1A.

Accendere lo strumento

Prima di accendere lo strumento, assicuratevi di aver collegato correttamente tutti i dispositivi al modulo sonoro **EVS**.

Una volta completati tutti i collegamenti, compreso l'alimentatore in dotazione alla presa DC 5V sul pannello posteriore del modulo sonoro **EVS**, potete avviare lo strumento:

- 1.** Assicuratevi che la manopola del volume **MASTER** sul modulo sonoro **EVS** sia regolato sulla posizione minima.
- 2.** Attivate lo strumento premendo il pulsante **POWER**: lo trovate sul fronte del modulo sonoro **EVS** all'estrema sinistra.
- 3.** Il led lampeggia di rosso.
- 4.** Quando il led si illumina di verde fisso, potete cominciare ad utilizzare lo strumento.

Disattivare lo strumento

Se necessario, salvate tutte le risorse che avete modificato con **EVS Editor**.

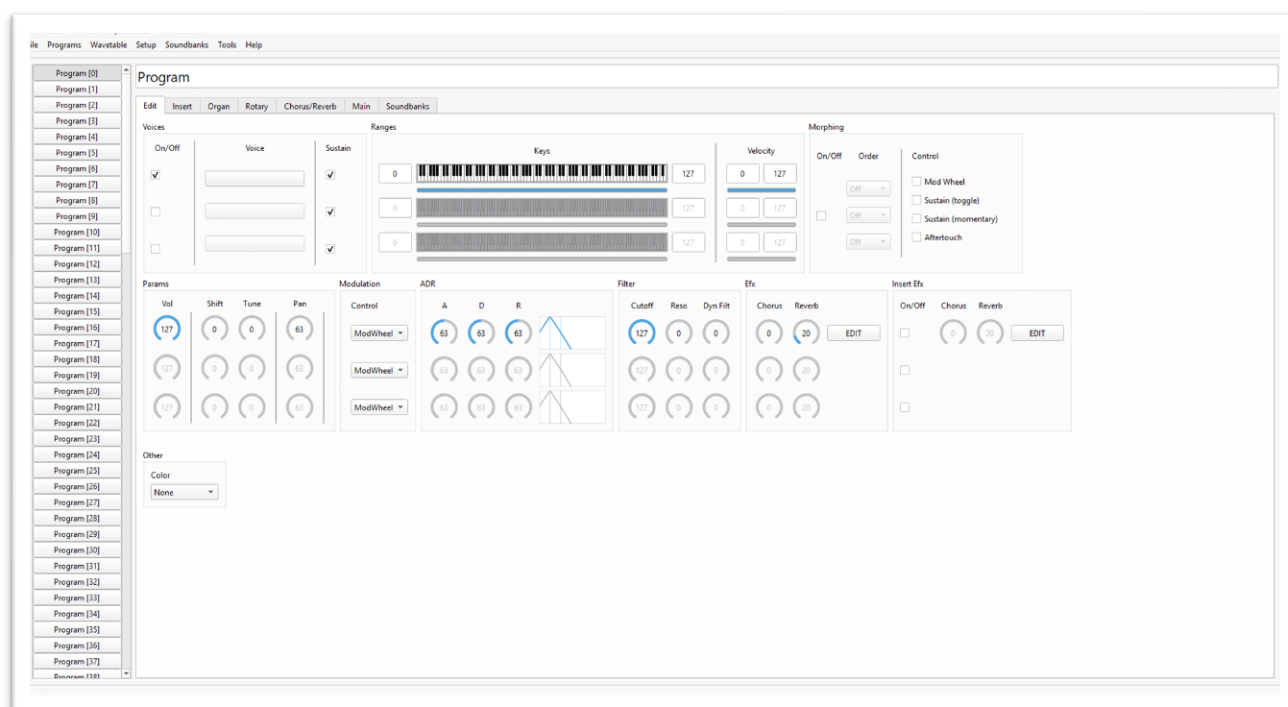
Ora potete seguire i passi per spegnere lo strumento:

1. Disattivate tutte le unità esterne collegate.
2. Assicuratevi che la manopola del volume MASTER sul modulo sonoro **EVS** sia regolata sulla posizione minima.
3. Disattivate lo strumento premendo brevemente il pulsante **POWER** posto sul fronte del modulo sonoro **EVS**.

Connessione con EVS Editor

Nella memoria flash USB che avete trovato nella confezione dello strumento, è presente l'applicazione **EVS Editor** compatibile con PC e Mac.

Segue un esempio della pagina iniziale dell'applicazione.



Avviare EVS Editor con dispositivo collegato

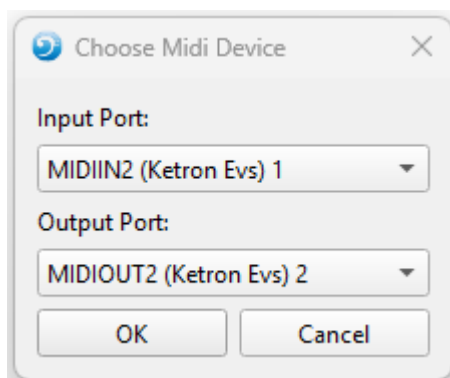
Eseguite i passi:

1. Collegate **EVS** con il cavo USB-C al PC.
2. Assicuratevi che il vostro PC o Mac sia attivo.

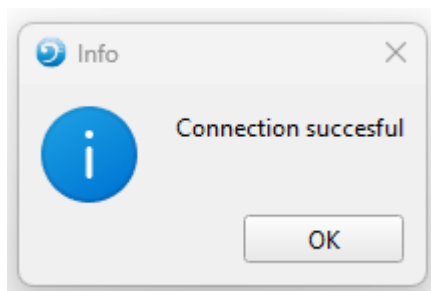
3. Accendete il modulo sonoro **EVS**.
4. Attendete che il led sia verde fisso prima di tentare una connessione.
5. Avviate su PC o Mac l'applicazione EVS Editor.



6. Fate clic sul menu in alto a sinistra su File e quindi Connect.
7. Se compare la finestra che segue, confermate le porte MIDI di **EVS** con MIDI Device e premete OK.



8. L'applicazione si collega al dispositivo **EVS**, carica i programmi e la Wavetable. Quando termina compare la finestra di conferma su cui potete premere OK per cominciare ad utilizzare lo strumento.



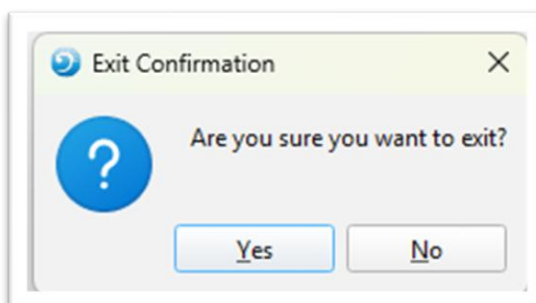
Nota bene: All'accensione, **EVS** non è immediatamente disponibile. Il tempo di boot varia dai 5 ai 15 secondi in base ai dispositivi USB collegati alla porta USB-A (master keyboard, USB disk, etc.).

Leggete più avanti il capitolo [Creare voci con EVS Editor](#) per avere tutte le nozioni necessarie per imparare a creare e personalizzare le voci con **EVS**. Nel capitolo [Impostazioni con EVS Editor](#), troverete invece le istruzioni utili per svolgere le operazioni generali sul dispositivo come il caricamento di nuove versioni del firmware, nuovi Soundbank e molto altro.

Uscita dal programma

Al termine delle operazioni, una volta salvate tutte le modifiche che intendete conservate, potete uscire da **EVS Editor**.

- 1.** Fate clic su **File** in alto a sinistra.
- 2.** Selezionate **Exit**.
- 3.** Alla finestra di dialogo che segue, fate clic sul pulsante **Yes** per uscire.



02 Suonare le voci

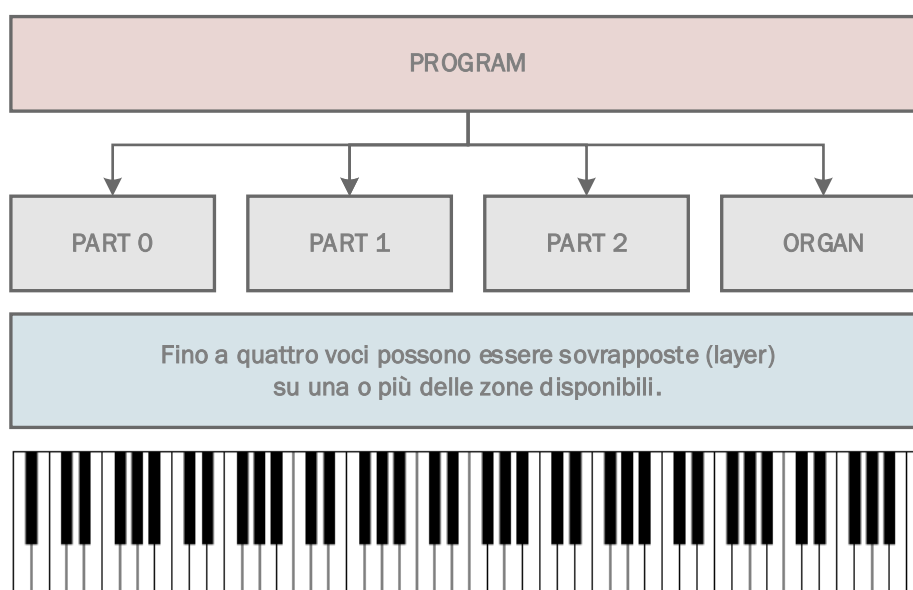
Riprodurre i suoni

EVS dispone di una ampia selezione di voci di strumenti musicali. Potete suonare nelle situazioni più svariate: un pianoforte acustico o elettrico, un organo elettronico con i controlli Drawbar, un'intera collezione di suoni orchestrali, un synth multi-timbrico con più voci in layer e in split. È difficile riuscire a spiegare a parole le immense possibilità musicali: seguite le istruzioni che seguono e provate tutte le voci da voi. Lasciatevi catturare dal realismo degli strumenti acustici, dall'energia dei timbri di strumenti elettrici e dal vigore pulsante dei suoni di synth.

Suonare più suoni e dividere la tastiera

La struttura delle voci suonabili in tempo reale

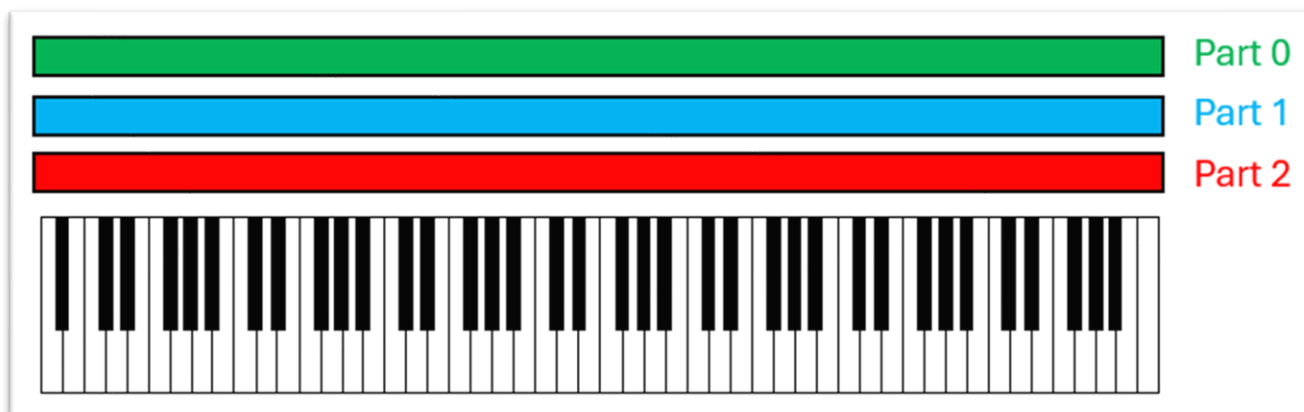
EVS consente di suonare in tempo reale fino a quattro parti (**Part 0**, **Part 1**, **Part 2** e **Organ**) in sovrapposizione su tutta l'estensione della tastiera oppure assegnando loro solo alcune zone della tastiera (fino a tre zone). Le parti possono essere associate ciascuna a tre timbri diversi, grazie a tre oscillatori assegnabili liberamente. A queste tre voci, può essere affiancata la parte Organ.



Ogni parte ha la propria estensione: su KETRON EVS non esiste il concetto di punto di split o di assegnamento alla zona. Ogni parte è una zona a sé, con un limite inferiore e uno superiore sulle note assegnate ai tasti.

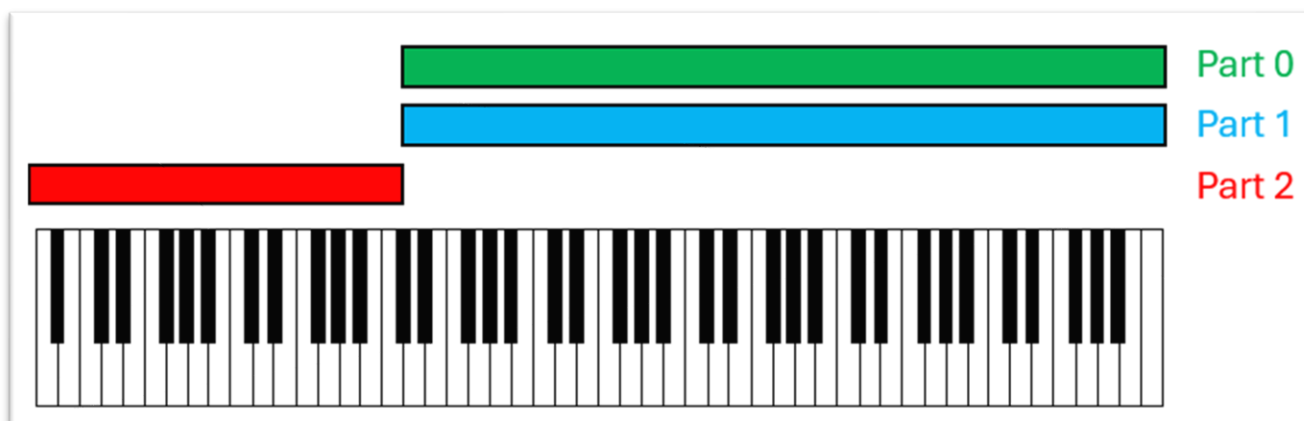
Intera estensione della tastiera

A vostra scelta, potete liberamente impostare un'unica zona per tutte e tre le parti. Potete suonare una, due o tre voci su tutta l'estensione della tastiera.



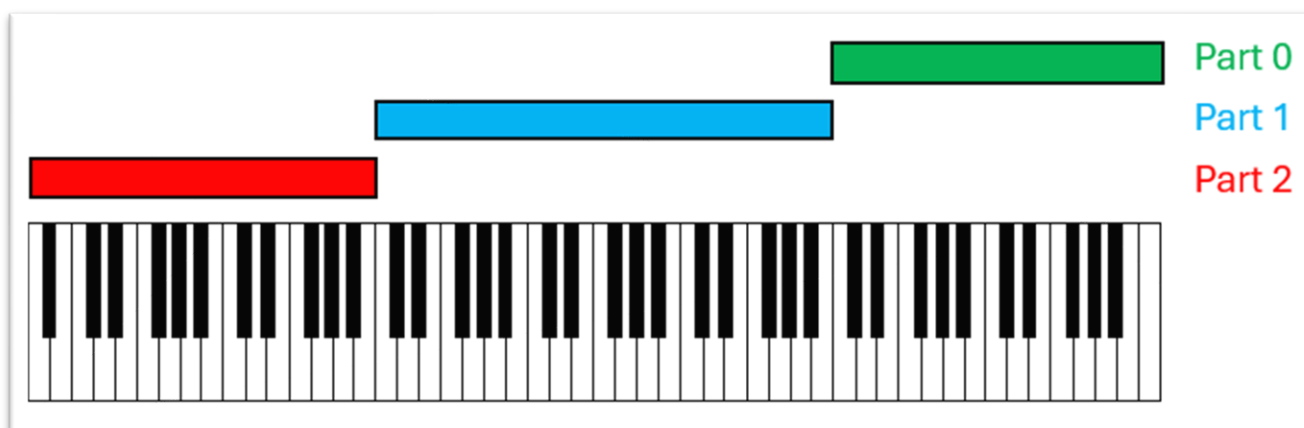
Due zone

In alternativa, potete impostare due zone e assegnare una, due o tutte le parti liberamente. Assegnate le singole parti a ciascuna zona. Quello che segue è solo un esempio.



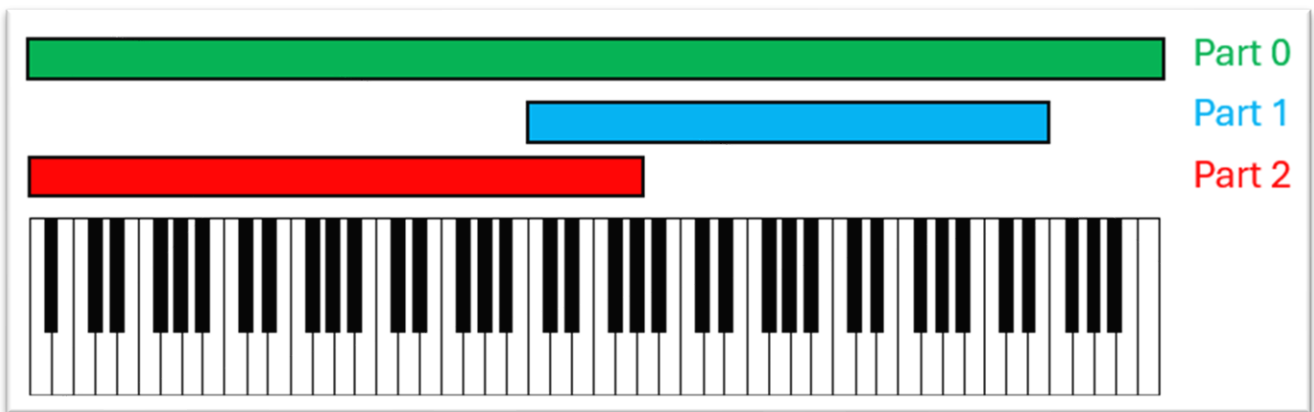
Tre zone

In alternativa, potete impostare tre zone diverse: scegliete il limite inferiore e superiore di ciascuna zona e assegnate le singole parti dove preferite. Segue un altro esempio.



Zone sovrapposte

Le zone non sono mutualmente esclusive. Ogni parte ha la propria zona di competenza e le zone possono anche sovrapporsi. Le parti sono indipendenti le une dalle altre. Segue un altro esempio.



Impostazioni

Queste impostazioni possono essere programmate all'interno di uno dei 128 programmi personalizzabili. Si vedano le istruzioni nella [pagina di Edit](#) di **EVS Editor**. Questa è sicuramente la via più sicura ed è quella raccomandata.

In alternativa, è possibile ricevere le medesime impostazioni da uno strumento collegato via MIDI (master keyboard e così via). Lo strumento riceve le note sul canale definito nella pagina [Preferences](#) e trasmette contemporaneamente su tutte e tre le parti. Di default è il canale 1.

Importante! Per maggiori dettagli sulla configurazione, fate riferimento al manuale della vostra master keyboard o sorgente MIDI.

03 Player

Riprodurre i brani musicali

*Se siete musicisti alla ricerca di un suono più ricco, realistico e professionale per le vostre esecuzioni, **KETRON EVS** può diventare il vostro alleato ideale. A differenza dei suoni spesso limitati o generici delle tastiere base o dei software gratuiti, **EVs** offre una tavolozza timbrica professionale, con strumenti campionati in modo dettagliato e dinamiche espressive che fanno la differenza. È come avere un'orchestra tascabile sempre pronta a seguirvi, sia in studio sia sul palco. Usarlo per riprodurre basi MIDI significa dare nuova vita ai vostri arrangiamenti, con una resa sonora che valorizza ogni sfumatura. Che voi siate solisti, insegnanti, compositori o performer live, integrare **EVs** nel vostro setup vi permette di elevare il livello della tua musica senza complicazioni tecniche. È una scelta che parla di professionalità, gusto e attenzione al dettaglio.*

Riprodurre SMF

KETRON EVS è un modulo sonoro che riceve segnali MIDI e li trasforma in suoni, senza avere una tastiera integrata. In questo senso, può essere utilizzato per riprodurre basi musicali in formato SMF, cioè Standard MIDI File. Per farlo, serve un lettore esterno che invii questi dati MIDI al dispositivo **EVs**. Il lettore di basi MIDI può essere un PC, un Mac, una tastiera arranger, un tablet e così via. L'importante è avere a disposizione un'applicazione capace di leggere file MIDI e trasmetterli via MIDI o USB-MIDI ad un dispositivo esterno.

Operazioni:

- 1.** Innanzitutto, collegate il vostro lettore ed **EVs** tramite un cavo MIDI tradizionale oppure tramite USB, a seconda dei dispositivi.
- 2.** Se utilizzate il connettore tradizionale DIN a cinque poli, assicuratevi di avere impostato quella porta come GM (si veda il paragrafo [Preferenze](#)).
- 3.** Una volta collegati, caricate lo Standard MIDI File (SMF) nel lettore e avviate la riproduzione.
- 4.** Il lettore invia le istruzioni MIDI ad **EVs**, che le interpreta e produce i suoni corrispondenti: pianoforte, batteria, archi, basso e così via.

Nota bene È importante che i canali MIDI siano impostati correttamente, ad esempio il canale 10 è solitamente riservato alla batteria per garantire che gli strumenti siano riconosciuti correttamente. Se la vostra base MIDI rispetta gli standard GM, può essere riprodotta al massimo della qualità senza la necessità di altri interventi.

In sintesi, il lettore invia le istruzioni, **KETRON EVS** le trasforma in suoni, e voi ascoltate la base come se fosse suonata da una realistica band virtuale.

**PARTE SECONDA:
PERSONALIZZARE I
SUONI CON EVS
EDITOR**

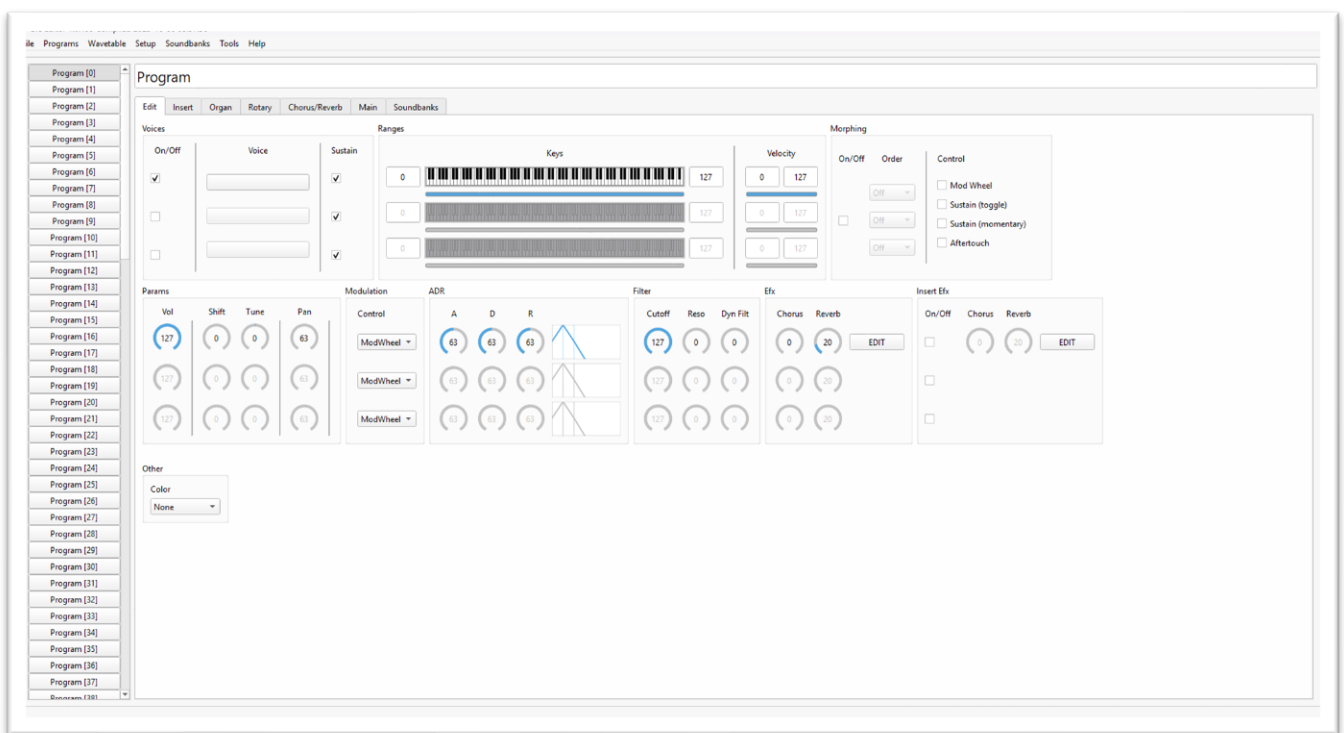
04 Creare voci con EVS Editor

Realizzate i vostri suoni

Quando avete acquistato **EVS** avete trovato un ampio numero di voci pronte all'uso e già efficaci per gran parte delle necessità musicali. Tuttavia, i musicisti più esigenti hanno spesso la necessità di modellare i timbri in base ai propri gusti. C'è poi chi tende a rendere originali i propri suoni per ottenere un repertorio musicale esclusivo. **EVS Editor** offre la possibilità di controllare tutto quello che serve. Da una parte potete agire a colpo d'occhio sui parametri principali delle voci. In maniera più approfondita, i più esperti possono intervenire su svariati filtri per scolpire un suono nei minimi dettagli.

Selezione dei programmi utente

Una volta avviata l'applicazione **EVS Editor** su PC o Mac., come abbiamo visto nel capitolo precedente, il software apre la pagina.



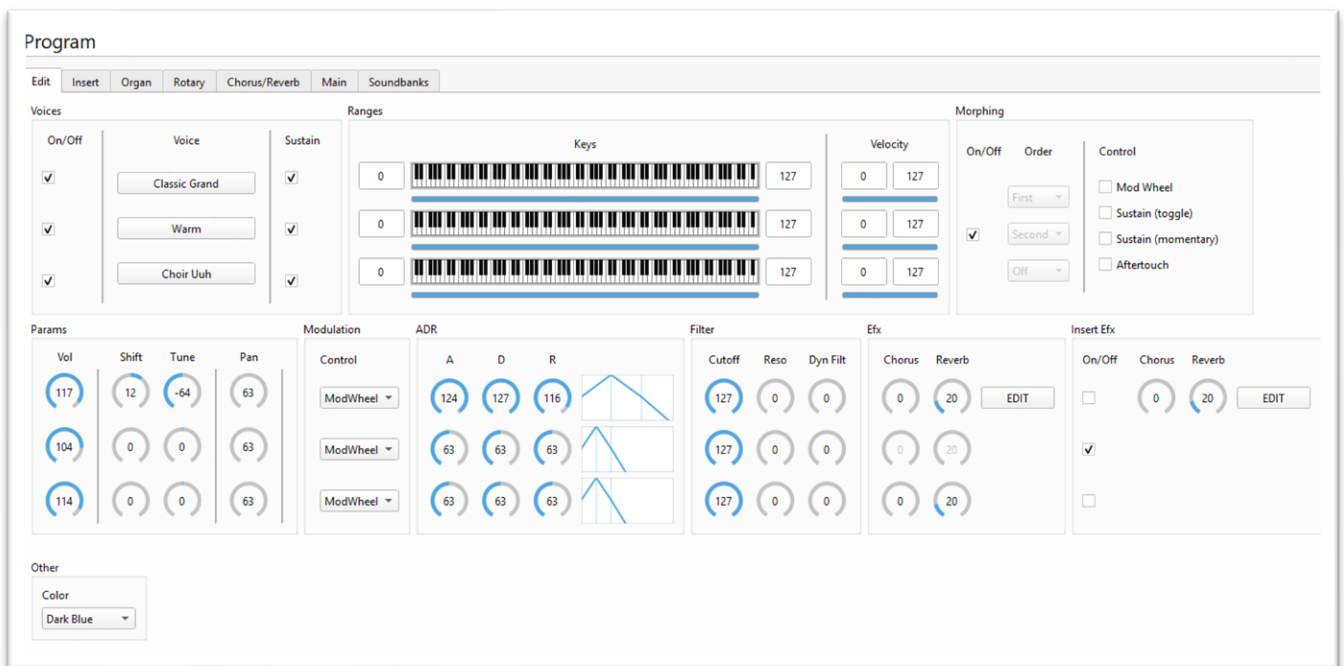
Scorrete la lista delle 128 locazioni di memoria visualizzata sulla barra verticale sinistra per individuare il programma desiderato.

- Potete selezionare una locazione vuota per creare una nuova voce da zero.
- In alternativa, potete richiamare un programma esistente e modificarne i parametri secondo le vostre esigenze. Vediamo come.

Edit

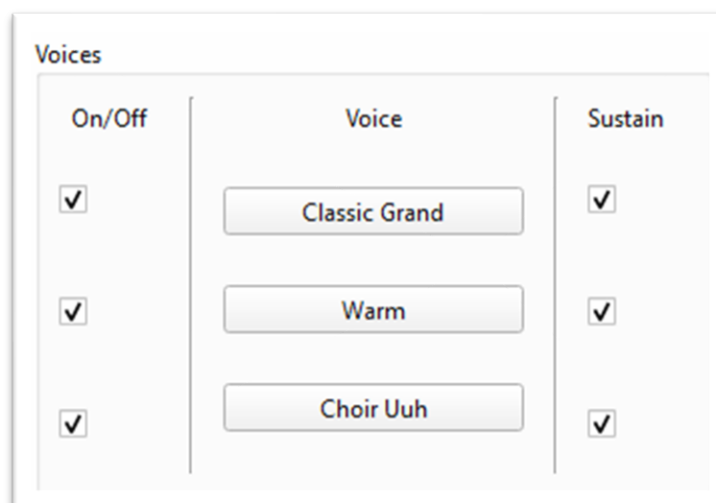
Nella pagina che segue, è possibile modificare i parametri delle tre voci che possono comporre un Programma.

Nota bene: in tutta l'applicazione EVS Editor, quando un parametro non è attivabile in determinate condizioni appare in colore grigio e non è selezionabile. Dipende caso per caso: succede in alcuni casi non sono attivi per quel tipo particolare di effetto scelto (ad esempio Sensitivity e Decay sono disabilitati per il Wah Wah con tipo LFO, mentre sono abilitati per gli altri casi; di contro LFO Amount e LFO Rate si disabilitano).



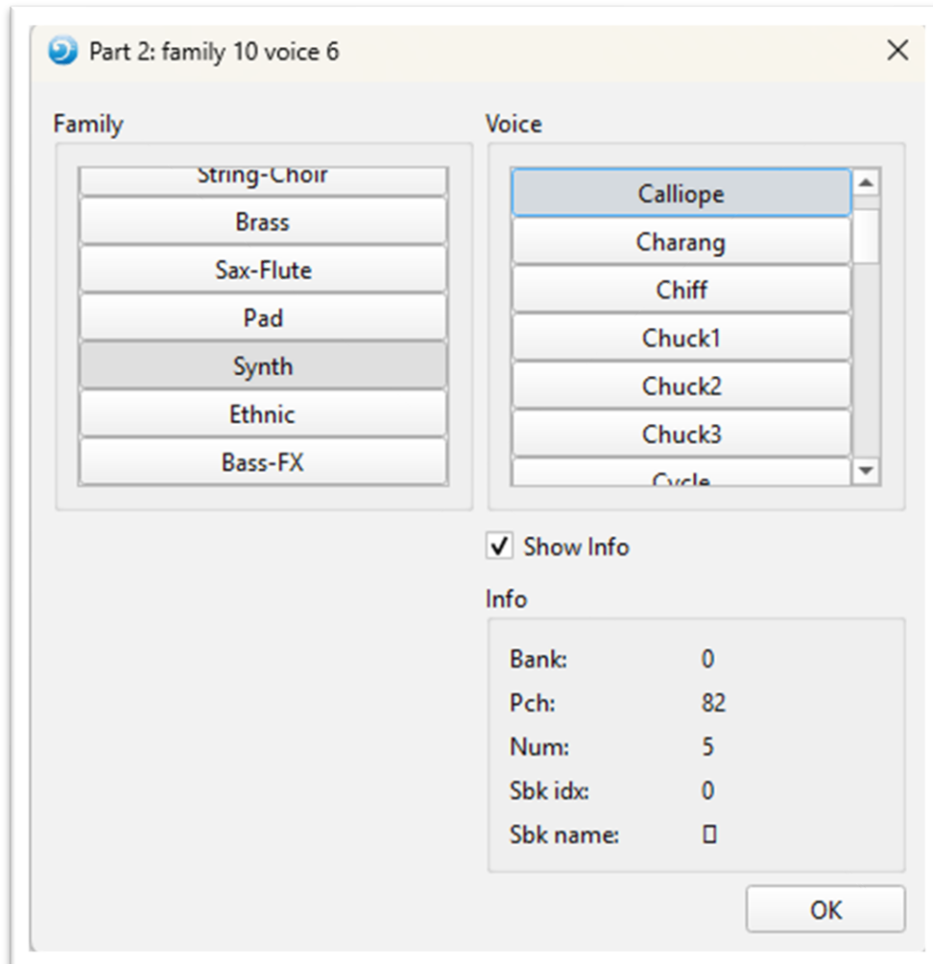
Voices

In questa parte dello schermo video, potete impostare quali voci attivare.



Per ciascuna delle tre parti, le opzioni disponibili sono:

- **ON/OFF:** Attiva o meno l'oscillatore a cui è assegnata quella Voice.
- **VOICE:** Fate clic sul pulsante per aprire la ricerca fra le voci e assegnare un timbro alla parte.
- **SUSTAIN:** Attivate o disattivate il controllo tramite pedale del SUSTAIN su questa voce.



Per procedere:

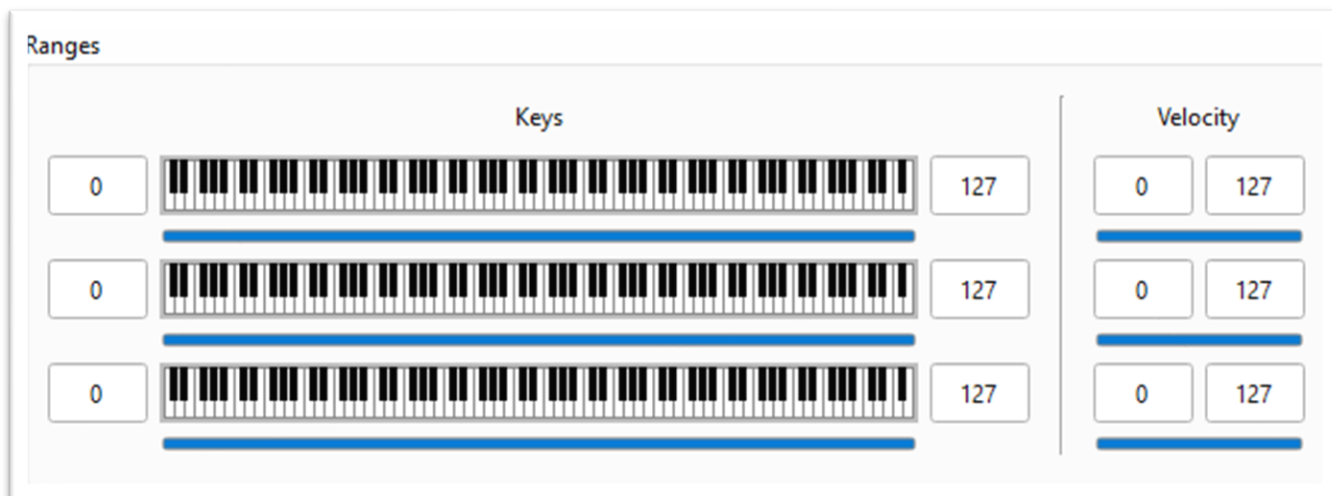
- 1.** Fate clic su uno dei tre pulsanti **Voice**, per aprire la finestra di selezione.
- 2.** Scegliete la famiglia (**Family**) del suono che desiderate.
- 3.** Scorrete con il tasto di scorrimento sulla destra dell'elenco.
- 4.** Fate clic sulla **Voice** interessata.

Potete attivare il box **Show Info** per visualizzare le informazioni specifiche di quella voce: Bank, Program Change (Pch), Numero, Soundbank Index, Soundbank Name.

Nota tecnica: per i programmi, Bank Select è sempre zero, mentre i comandi di Program Change vanno da 0 a 127 e sono indicate fra parentesi quadre.

Ranges

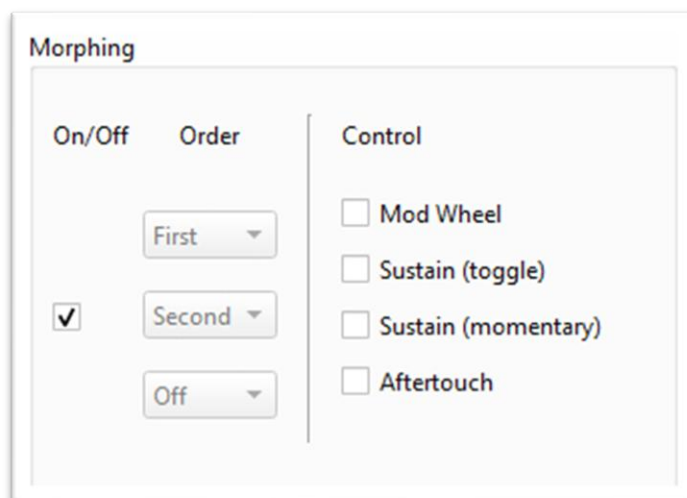
La gestione delle voci in suddivisione della tastiera, così come descritta più sopra in questo manuale, avviene tramite questa serie di controlli.



In questa finestra dello schermo:

- **Keys:** per ciascuna voce, avete due parametri numerici che stabiliscono il RANGE di estensione del suono assegnato a ciascun layer impostando la nota del limite inferiore e del limite superiore (da 0 a 127). Le voci che insistono sullo stesso RANGE suonano in sovrapposizione (LAYER).
- **Velocity:** Analogamente, potete definire il range di KEY VELOCITY impostando il valore minimo e massimo per ciascun layer (anche qui da 0 a 127). In questo modo, in base alla dinamica con cui viene premuto il pulsante della tastiera, potranno suonare timbri differenti.

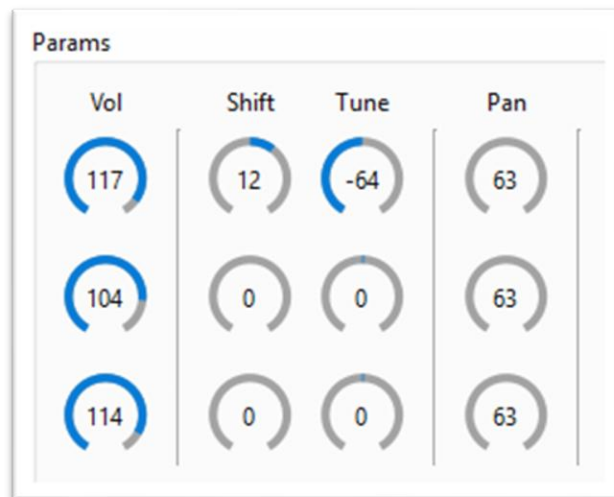
Morphing



Il Morphing è una potente caratteristica insita nello strumento: è la possibilità di gestire una transizione dinamica da un suono ad un altro, fra le tre voice che compongono il programma:

- **On/Off:** Attivate o meno il Morphing.
- **Order:** Assegnate un ordinamento di passaggio nella transizione (First, Second, Third) oppure disattiva l'inclusione nel Morphing di quella voce (Off).
- **Control:** Il Morphing viene attivato e gestito tramite il controllo assegnato e che può essere:
 - **Mod Wheel:** La rotella di modulazione sulla vostra Master Keyboard.
 - **Sustain (Toggle):** Premete e rilasciate il pedale del Sustain per attivare la voce successiva. Premete nuovamente il pedale per ritornare alla voce precedente.
 - **Sustain (Momentary):** Premete e tenete premuto il pedale per attivare la voce Second: al rilascio, ritorna la voce First.
 - **Aftertouch:** L'azione di Aftertouch sui tasti mentre si suona attiva o disattiva il Morphing.

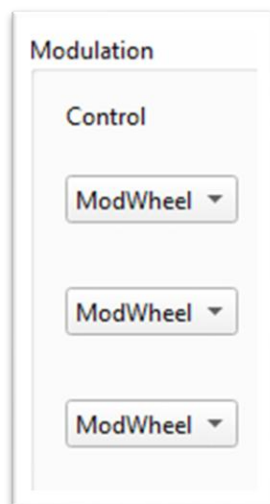
Params



Opzioni:

- **VOL:** Regolate il volume da 0 a 127.
- **SHIFT:** Regolate la trasposizione del layer. I valori vanno da -36 a +36 semitoni.
- **TUNE:** Regolate l'accordatura fine del layer in centesimi di semitono (100 centesimi comprendono un semitono e 1200 centesimi un'ottava).
- **PAN:** Controllate la posizione sul panorama stereo per il layer. I valori vanno da -64 (tutto a sinistra) a 64 (tutto a destra) con 0 come posizione centrale (>|<).

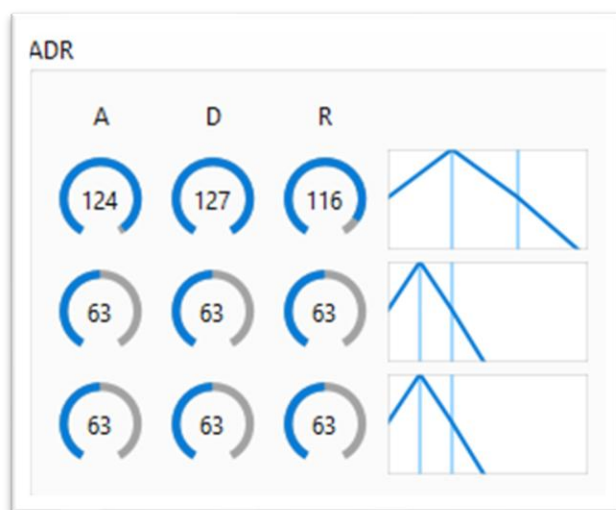
Modulation



La modulazione consente di dare movimento, espressività e variazione ai suoni, agendo sul volume e la frequenza (in altre parole, potete ottenere un effetto di vibrato). Se attivata, è controllata manualmente.

- **ModWheel:** questa scelta attiva il controllo della modulazione per una voce quando si agisce sulla Modulation Wheel della Master Keyboard o sul controller 1 MIDI (MIDI CC#1) tramite una DAW.
- **Off:** disattiva la modulazione.

ADR

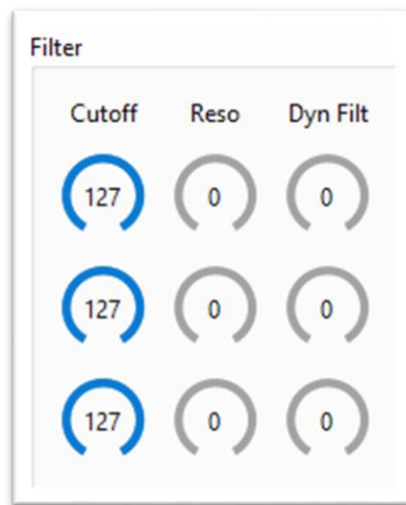


Agendo sui controlli a manopola, è possibile modificare i parametri, mentre sullo schermo vi compare la rappresentazione grafica degli specifici valori di:

- **A=Attack.** È la fase iniziale del suono: il valore più basso ottiene un attacco immediato del timbro, il valore più alto determina una crescita graduale del suono.
- **D=Decay.** Subito dopo l'attacco, entra in azione il decadimento. Questo valore indica il tempo necessario per transitare dal picco massimo iniziale alla fase successiva.

- **R=Release.** Stabilisce la durata di tempo necessaria, a tasto rilasciato, per attenuare il suono fino al silenzio totale.

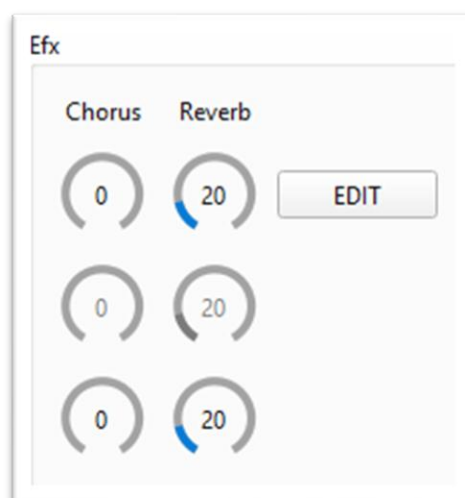
Filter



Agendo sui controlli a rotella, è possibile modificare i parametri che seguono:

- **Cutoff:** Impostate la frequenza di taglio per limitare o attenuare le frequenze di un segnale al di sopra o al di sotto di un certo valore, rendendo il suono più scuro o più brillante.
- **Reso:** Impostate la Resonance, parametro che aggiunge carattere al suono accentuando le frequenze attorno alla frequenza di cutoff. In pratica, create un picco nel punto in cui il filtro taglia, rendendo il suono più squillante, acido o penetrante.
- **Dyn Filt:** Impostate questo parametro per rendere più reattivo o più espressivo l'intervento del filtro Cutoff. Il filtro si apre in dinamica, ovvero maggiore è la velocity, maggiormente si apre il filtro.

Efx

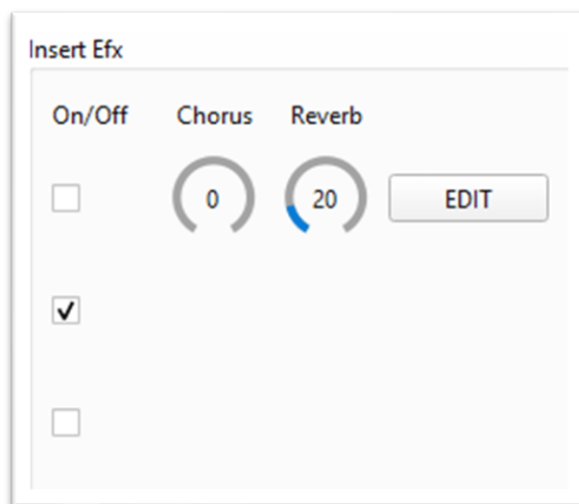


Impostate i valori degli effetti audio:

- **REV:** Regolate la mandata all'effetto del riverbero, da 0 a 127, per gestire la profondità e l'ambiente del suono.
- **CHORUS:** Regolate la mandata all'effetto del Chorus, da 0 a 127, per gestire la ricchezza e lo spessore al suono.

Insert Efx

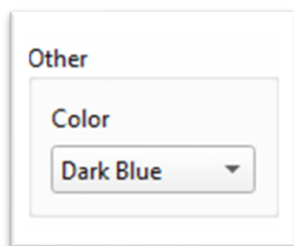
Chorus e **Reverb** sono effetti inviati tramite le mandate INSERT. Quando l'INSERT viene attivato su un layer, le mandate **Chorus** e **Reverb** per quel layer vengono automaticamente disattivate.



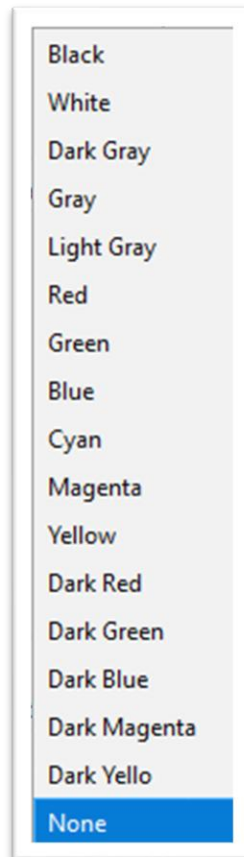
Opzioni:

- **On/Off:** abilita o disabilita l'effetto INSERT per il layer.
- **EDIT:** apre la pagina **Insert** descritta nelle prossime pagine.

Other



Al fine di rendere immediatamente riconoscibili i vostri suoni, potete assegnare un contrassegno colorato ai diversi programmi utente, scegliendo fra i colori:



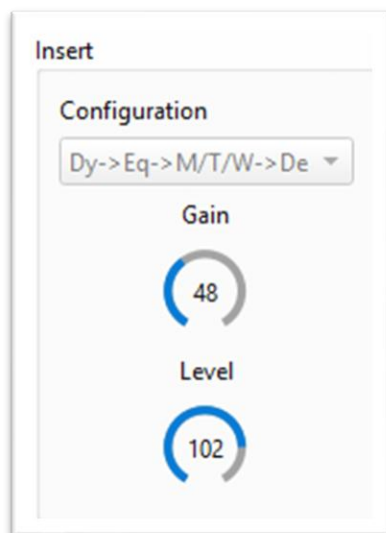
Insert

Nella pagina **Insert**, potete impostare i parametri degli effetti Insert selezionati.

The screenshot shows the 'Program' window in EVS Editor with the 'Insert' tab active. The interface is divided into several sections for different effects:

- Insert Configuration:** Includes a dropdown menu for configuration (set to 'Dy>>Eq->M/T/W->De') and two knobs for 'Gain' (44) and 'Level' (102).
- Hq Distorsor:** Features an 'On/Off' checkbox, a 'Type' dropdown (set to 'Overdrive'), a 'Boost' checkbox, and knobs for 'Drive' (0), 'Bias' (64), 'Bright' (127), and 'Level' (127).
- Slot 1 Compressor:** Includes an 'On/Off' checkbox, a 'Compressor' dropdown, and knobs for 'Attack' (20.0 ms), 'Release' (1.0 s), 'Ratio' (30), 'Threshold' (100), and 'Make-up Gain' (2.9 dB).
- EQ:** Shows a frequency response graph with a green curve. Below the graph are four frequency bands: 'Low Peak' (-0.0 dB, 996 Hz, Q 1.0), 'Mid-Low Low Shelf' (-10.5 dB, 5049 Hz, Q 1.0), 'Mid-High High Shelf' (-20.5 dB, 996 Hz, Q 1.0), and 'High Peak' (-0.0 dB, 996 Hz, Q 1.0).
- Slot 2 Tremolo:** Includes an 'On/Off' checkbox, a 'Tremolo' dropdown, a 'Type' dropdown (set to 'Stereo'), a 'Shape' dropdown (set to 'Square'), and knobs for 'Depth' (63) and 'Rate' (63).
- Delay:** Features an 'On/Off' checkbox, a 'Type' dropdown (set to 'Stereo'), and knobs for 'Cutoff' (63), 'Time' (15), 'Feedback' (63), 'Damping' (63), and 'Level' (127).
- Rotary:** Includes an 'On/Off' checkbox and an 'EDIT' button.

Insert

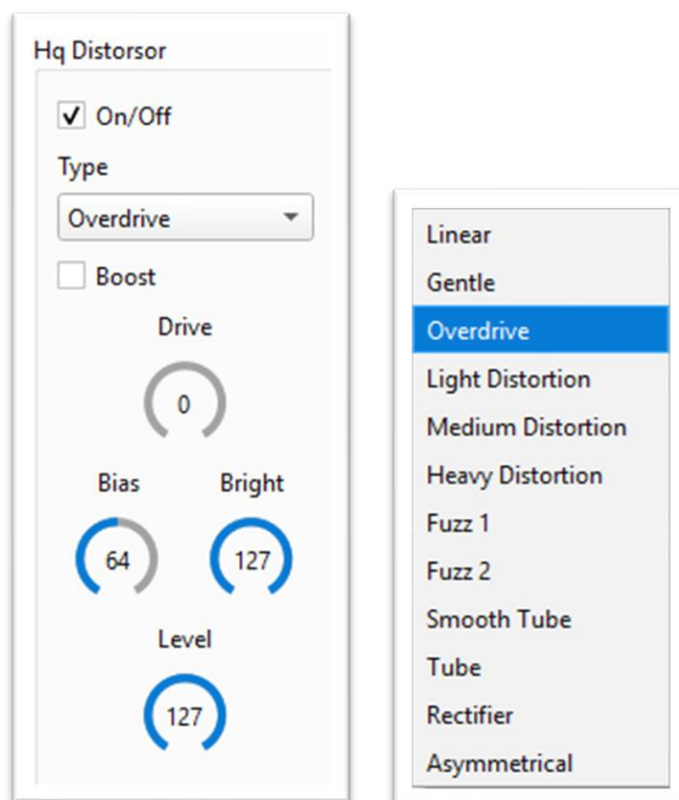


Opzioni:

- **GAIN:** Permette di attenuare il livello dell'Insert EFX per evitare saturazione sul segnale.
- **LEVEL:** Consente di gestire il volume.

HQ Distorsor

Se avete attivato il controllo HQ del distorsore, il sistema offre questi parametri.

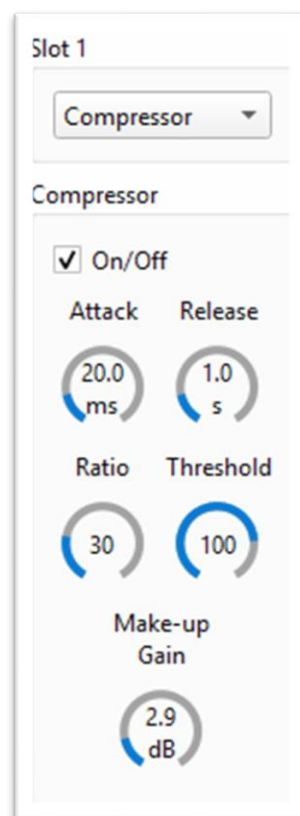


Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo del distorsore.
- **Type:** Seleziona il tipo di distorsione del suono fra i valori disponibili: Linear, Gentle, Overdrive, Light Distortion, Medium Distortion, Heavy Distortion, Fuzz 1, Fuzz 2, Smooth tube, Tube, Rectifier, Asymmetrical.
- **Boost:** Attivate questo parametro per amplificare il segnale di ingresso e aumentare la saturazione della distorsione.
- **Drive:** Regolate la quantità di guadagno (gain) applicata al segnale in ingresso, determinando quanto il suono verrà saturato o distorto.
- **Bias:** Regolate il comportamento del circuito di clipping, i valori più alti possono rendere il suono più aggressivo, mentre quelli più bassi lo rendono più morbido.
- **Bright:** Potete enfatizzare o meno le frequenze alte del segnale, rendendo il suono brillante, tagliente e presente in base alla vostra scelta.
- **Level:** È il volume di uscita del distorsore. Se è a zero, il distorsore non suona.

Slot1 / Compressor

Allo Slot 1, potete assegnare il compressore o, in alternativa, il distorsore. Cominciamo a vedere insieme come personalizzare il compressore.



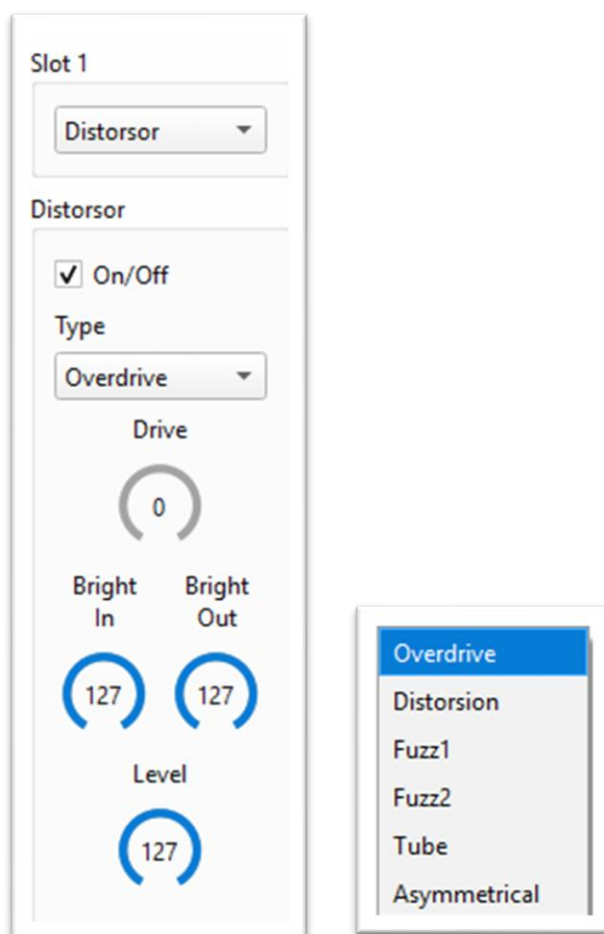
Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo del compressore.
- **Attack:** Regolate l'attacco in millisecondi (da 1 a 120 ms) per indicare quanto velocemente il compressore inizia ad agire dopo che il segnale supera la soglia impostata (threshold).

- **Release:** Regolate il rilascio in secondi (da 0 a 6 s) per indicare quanto tempo deve impiegare il compressore a smettere di comprimere dopo che il segnale è sceso sotto la soglia impostata (threshold).
- **Ratio:** Impostate rapporto tra il segnale in ingresso e quello in uscita quando il livello supera la soglia (threshold). È espresso nella classica scala di valore MIDI, laddove 0 sta per un rapporto 1:1 (vale a dire nessuna compressione) e 127 sta per infinito ad 1 (cioè, limiter totale).
- **Threshold:** Stabilite la soglia di intervento: cioè, il livello (in decibel, dB) oltre il quale il compressore inizia a ridurre il volume del segnale. È espresso nella scala di valore MIDI, laddove 0 sta per 0 dB (nessuna compressione), 64 per -30 dB (compressione media) e 127 sta per -60 dB (compressione molto aggressiva).
- **Make-up Gain:** Questo controllo serve a ripristinare il volume dopo che il segnale è stato compresso. In pratica, quando il compressore abbassa i picchi del segnale (cioè, riduce la dinamica), il livello complessivo può risultare più basso. Il make-up gain compensa questa perdita di volume. Impostate un valore fra 0 e 18 dB.

Slot1 / Distorsor

Queste scelte vi consentono di personalizzare l'effetto assegnato allo Slot 1 nel caso abbiate scelto il distorsore.



Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo del distorsore.

- **Type:** Selezionate il tipo di distorsione, scegliendo fra Overdrive, Distorsion, Fuzz1, Fuzz2, Tube, Asymmetrical.
- **Drive:** Regolate la quantità di guadagno (gain) applicata al segnale in ingresso, determinando quanto il suono verrà saturato o distorto.
- **Bright In:** Impostate un valore che agisce sul segnale prima della distorsione e può enfatizzare le frequenze alte in ingresso con il risultato che il segnale entra nel circuito di distorsione già brillante. Valori elevati possono generare una distorsione più aggressiva e tagliente.
- **Bright Out:** Agisce sul segnale dopo la distorsione, enfatizzando le frequenze alte in uscita. Il risultato è che la distorsione può essere più morbida, ma il segnale finale viene reso più brillante. Valori elevati sono utili per dare definizione senza rendere la distorsione troppo aspra.
- **Level:** Bilanciate il volume fra il segnale pulito e quello distorto.

EQ

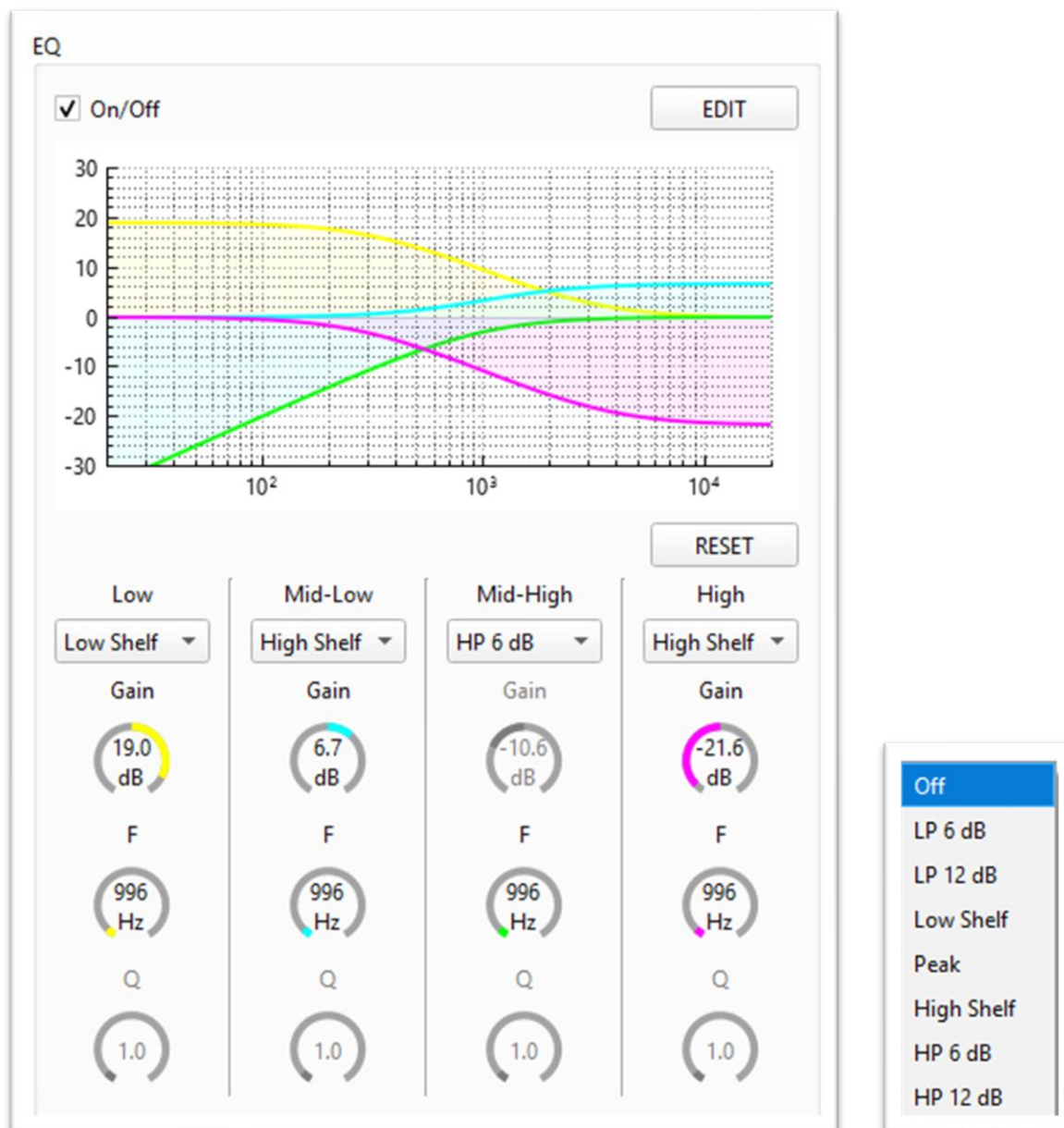
Questa parte è dedicata al controllo dell'equalizzazione del segnale audio. Serve a modellare il suono regolando le varie frequenze, per ottenere un mix più bilanciato, chiaro e professionale.

L'EQ di **EVS** lavora a quattro bande:

- **LOW** per controllare i bassi (corpo, profondità).
- **MID-LOW** per definire il calore di un suono.
- **MID-HIGH** per influenzare la presenza e l'attacco.
- **HIGH** per regolare la brillantezza e l'aria del suono.

Le gamme di frequenze che possono essere amplificate (Boost) o attenuate (Cut) sono rappresentate a video:

- **LOW** è una curva di colore giallo.
- **MID-LOW** è di colore azzurro.
- **MID-HIGH** è di colore verde.
- **HIGH** è di colore rosa.

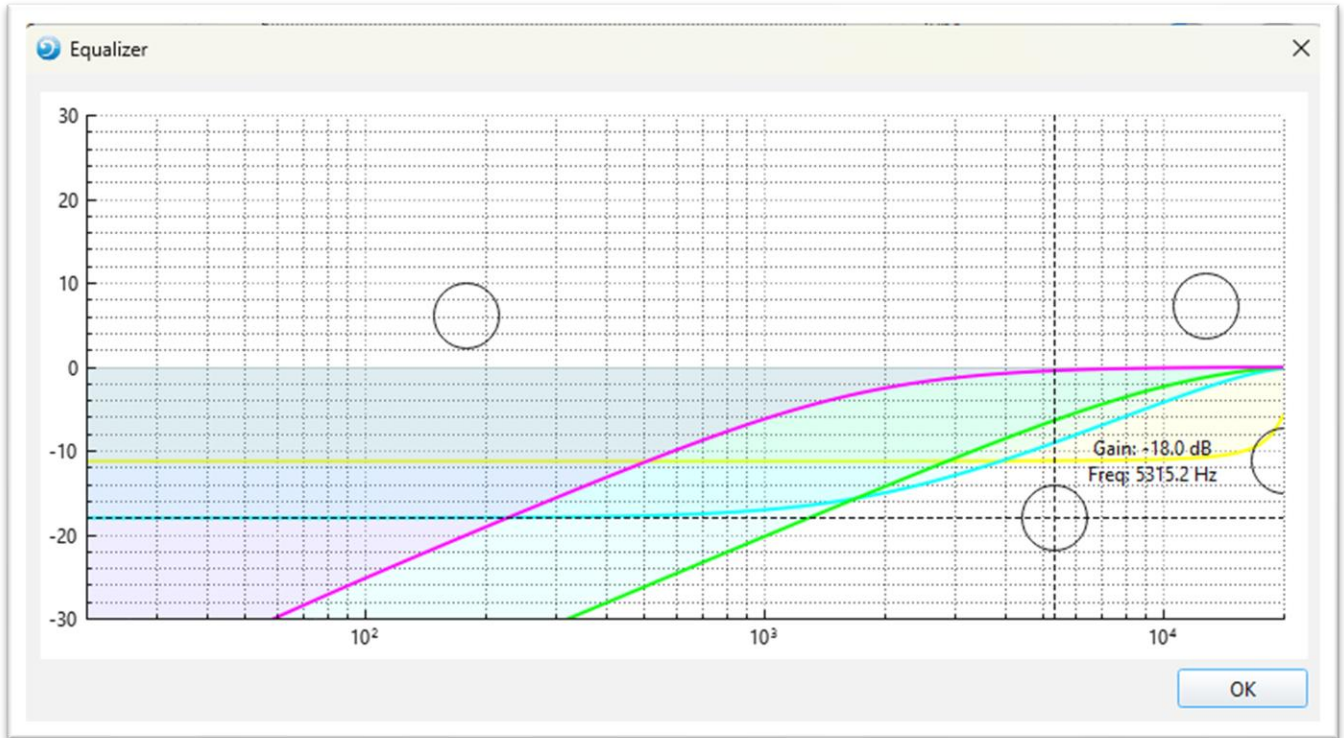


Opzioni per ciascuna delle quattro gamme di frequenza (Low, Mid-Low, Mid-High e High):

- **Curve EQ:**

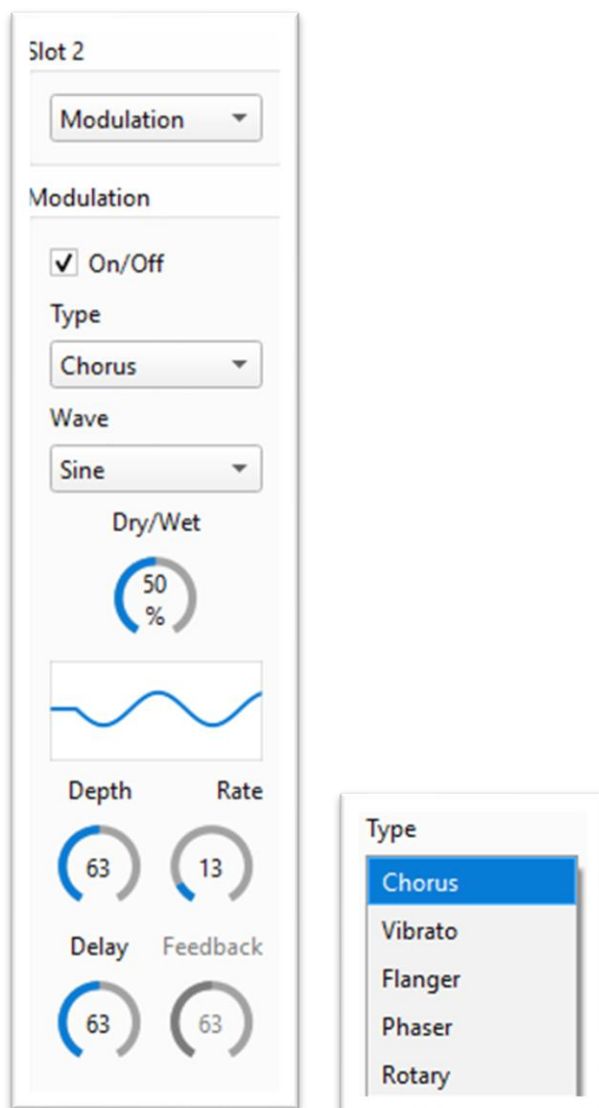
- Off: Gamma di frequenza non controllata dall'EQ.
- LP6 dB: Utilizzate le manopole virtuali a video per indicare il GAIN, cioè di quanti decibel (dB) aumentare o ridurre la frequenza centrale impostata su F.
- LP 12dB: Utilizzate la manopola F per indicare la frequenza centrale e il fattore Q (da 0.1 a 16) per determinare quanto è ampia o stretta la banda attorno alla frequenza centrale.
- Low Shelf: Utilizzate le manopole virtuali a video per indicare il GAIN, cioè di quanti decibel (dB) aumentare o ridurre la frequenza centrale impostata su F.
- Peak: Curva a campana centrata su una frequenza per enfatizzare o ridurre una banda specifica. Utilizzate GAIN, F per frequenza centrale e fattore Q come descritto qui sopra.
- High Shelf: Utilizzate le manopole virtuali a video per indicare il GAIN, cioè di quanti decibel (dB) aumentare o ridurre la frequenza centrale impostata su F.

- HP 6 dB: Impostate in F la frequenza centrale.
- HP 12dB: Utilizzate GAIN, F per frequenza centrale e fattore Q come descritto qui sopra.
- EDIT: premete questo pulsante per aprire la pagina grafica su cui configurare l'EQ trascinando le 4 curve sullo schermo come nell'esempio che segue.



Slot2 / Modulation

Allo Slot 2 potete assegnare **Modulation**, **Wah Wah** oppure **Tremolo**. Cominciamo a descrivere i parametri della scelta **Modulation**.



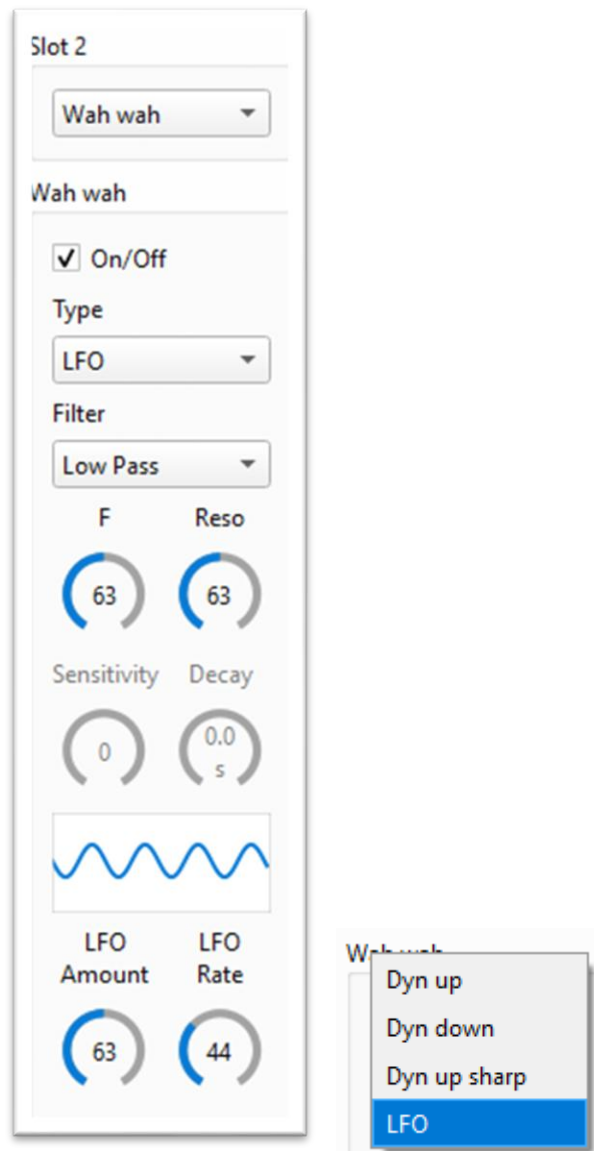
Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo della modulazione.
- **Type:** Scegliete il tipo di modulazione fra Chorus, Vibrato, Flanger, Phaser e Rotary.
- **Wave:** Selezionate la forma d'onda fra sinusoidale (Sine) e triangolare (Triangle) e osservate come cambia la rappresentazione grafica nel box sottostante.
- **Dry/Wet:** È una percentuale, dove 0% rappresenta il segnale originale non modificato (**Dry**) e 100% significa che il segnale totalmente trasformato dall'effetto (**Wet**). I valori intermedi danno la possibilità di bilanciare l'effetto.
- **Depth:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare l'ampiezza dell'onda modulante, cioè quanto intensamente l'effetto agisce. Osservate l'impatto sulla rappresentazione grafica a video.
- **Rate:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare la frequenza dell'onda modulante, cioè quanto velocemente l'effetto oscilla. Osservate l'impatto sulla rappresentazione grafica a video.

- **Delay:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare il ritardo iniziale prima che l'effetto venga applicato.
- **Feedback:** Questo parametro si attiva a seconda del tipo di modulazione scelta (si veda il parametro Type qui sopra).

Slot2 / Wah Wah

Vediamo ora i parametri dell'effetto **Wah Wah**.



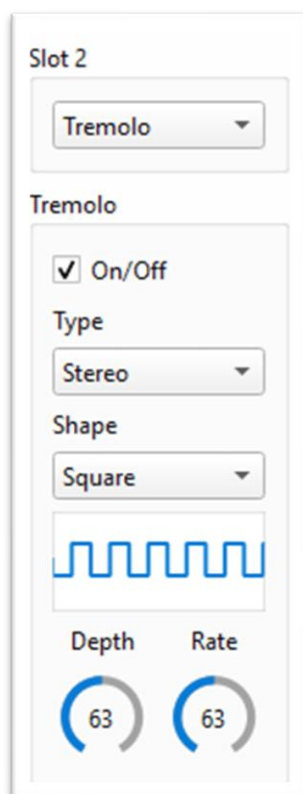
Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo dell'effetto.
- **Type:** **Dyn** sta per **Dynamic**, ovvero l'effetto è applicato secondo la **Velocity** con cui suonate la tastiera. Più suonate forte (più è alta la Velocity), più si apre il filtro. Scegliete il tipo di Wah Wah.
 - **Dyn up:** Il filtro si apre in risposta alla intensità del segnale della dinamica della tastiera. Più forte suonate (più alta è la Velocity), più si apre il filtro.
 - **Dyn down:** Il filtro si chiude (frequenze basse aumentano) quando il segnale è più forte. È l'opposto di **Dyn up**.

- **Dyn up sharp:** È una versione più aggressiva di **Dyn up**. Il filtro si apre più rapidamente e con maggiore intensità. Suono più incisivo.
- **LFO:** Il filtro si muove automaticamente in base a un'onda LFO (es. sinusoidale), creando un wah ciclico e ritmico, indipendente dal tocco.
- **Filter:**
 - **Low Pass:** Il filtro lascia passare le frequenze basse e attenua quelle alte.
 - **Band Pass:** Il filtro lascia passare solo una banda di frequenze centrata attorno alla frequenza centrale (**F**), attenuando sia le frequenze più basse che quelle più alte.
- **F:** Definite la frequenza centrale.
- **Reso:** Impostate la Resonance per determinare quanto è accentuato il picco di frequenza che viene modulato dal filtro.
- **Sensitivity:** Questo parametro si attiva a seconda del tipo di Wah Wah scelto (si veda il parametro Type qui sopra).
- **Decay:** Questo parametro si attiva a seconda del tipo di Wah Wah scelto (si veda il parametro Type qui sopra).
- **LFO Amount:** Quantità di LFO sul filtro.
- **LFO Rate:** Frequenza dell'oscillatore.

Slot2 / Tremolo

E ora vediamo come personalizzare l'effetto del **Tremolo** sullo Slot 2.



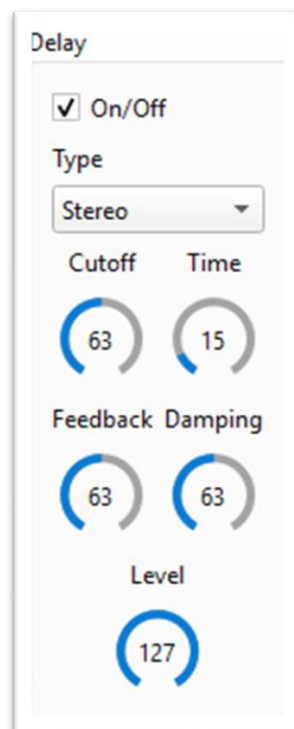
Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo del tremolo.

- **Type:** Scegliete fra Stereo e Mono.
- **Shape:** Selezionate la forma d'onda e osservate come cambia la rappresentazione grafica nel box sottostante:
 - **Triangle** (tremolo regolare e ritmico)
 - **Square** (passaggi netti e staccati).
- **Depth:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare l'ampiezza dell'onda modulante, cioè quanto intensamente l'effetto agisce. Osservate l'impatto sulla rappresentazione grafica a video.
- **Rate:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare la frequenza dell'onda modulante, cioè quanto velocemente l'effetto oscilla. Osservate l'impatto sulla rappresentazione grafica a video.

Delay

Una finestra della pagina **Insert** è dedicata all'effetto **Delay**, che consiste nel ritardare la riproduzione del segnale audio, creando una ripetizione simile a un'eco.

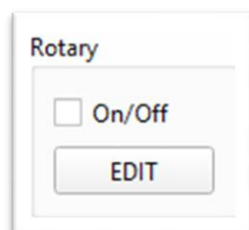


Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo del **Delay**.
- **Type:** Scegliete fra Stereo e Mono.
- **Cutoff:** È la frequenza oltre la quale il segnale viene attenuato. Il valore è espresso in controlli MIDI da 0 a 127.
- **Time:** Tempo di ritardo tra il segnale originale e la sua ripetizione (in ms o divisioni ritmiche). Il valore va da 0 a 127.
- **Feedback:** È la retroazione dell'effetto.
- **Damping:** È l'attenuazione progressiva delle ripetizioni.
- **Level:** Volume delle ripetizioni.

Rotary

L'effetto **Rotary** simula il suono prodotto da un sistema di altoparlanti rotanti originariamente progettato per i classici organi Hammond².



Opzioni:

- **On/Off:** Se spuntate questa casella, l'uscita del blocco INSERT viene collegata direttamente all'ingresso del blocco **Rotary**. In questo modo, tutto ciò che passa attraverso l'INSERT viene ulteriormente elaborato dall'effetto **Rotary**.
- **EDIT:** Premendo questo pulsante si apre la pagina dedicata a questo effetto, descritta più avanti nel manuale che state leggendo.

Organ

² Hammond® è un marchio registrato di Suzuki Corporation.

Organ

Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il generatore sonoro **Organ**.
- **Shift:** Agite su questa manopola virtuale, per selezionare l'intonazione delle note (da -48 a +48).
- **Key Click:** Controllate il livello del click, da 0 a 127.
- **Volume:** Controllate il livello del volume dell'organo, da 0 a 127.

Drawbars

Al centro spicca l'area di azione dei nove Drawbar digitali. Ciascun Drawbar controlla l'intensità di una specifica armonica (o parziale) del suono, consentendovi di modellarne il timbro in tempo reale, come se steste "mixando" diverse frequenze.

Facendo scorrere i singoli cursori sullo schermo, il valore aumenta da 0 a 127.

Vibrato/Chorus

Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo della funzionalità specifica.
- **Type:** Il selettore Vibrato/Chorus offre sei modalità: V1, V2, V3 (solo vibrato) e C1, C2, C3 (Chorus + Vibrato). Queste indicano diversi gradi di profondità e complessità dell'effetto.

Percussion

Come negli organi originali, la **Percussion** tratta di un attacco sonoro aggiuntivo che simula una nota percussiva all'inizio di ogni tasto premuto. Quando l'attivate, l'organo aggiunge una nota armonica extra all'attacco del suono. Questa nota non si ripete finché non rilasciate tutti i tasti e ne premete uno nuovo. È monofonica: funziona solo sulla nota iniziale di una nuova frase.

Opzioni:

- **On/Off:** Attiva/disattiva il controllo della funzionalità.
- **Type:**
 - **Second:** Seconda armonica per ottenere un suono più caldo e meno invadente.
 - **Third:** Terza armonica per un suono più presente.
- **Decay:**
 - **Slow:** Il suono percussivo dura più a lungo, per un effetto più espressivo, ideale per ballad, blues e jazz.
 - **Fast:** Il suono percussivo svanisce rapidamente, per un effetto più scattante, perfetto per rock, funk e gospel.
- **Level:**
 - **Soft:** Volume del click ridotto, più discreto, ideale per accompagnamenti.

- **Normal:** Volume alto, molto evidente rispetto ai Drawbar, utile negli assoli.

Efx

Possiamo configurare il segnale audio inviato (Send) all'unità effetti.

Opzioni:

- **Chorus:** Regolate la mandata all'effetto Chorus, da 0 a 127.
- **Reverb:** Regolate la mandata all'effetto del riverbero, da 0 a 127.

Rotary

Rotary

La funzione Rotary controlla la velocità del rotore che crea il celebre effetto di modulazione spaziale.

- **Type:**
 - **Slow:** Rotazione lenta per atmosfere morbide.
 - **Brake:** Rotazione interrotta per stacchi ad effetto.
 - **Fast:** Rotazione veloce per suoni vibranti ed energici.
- **Drive:** Aumenta la saturazione del segnale, simulando un preamplificatore valvolare.
- **Control:** Definisce la sorgente di controllo della velocità del rotore:

- **Sustain (momentary)**: Premete il pedale del Sustain per aumentare la velocità e rilasciatelo per rallentare.
- **Sustain (toggle)**: Premete una volta il pedale del Sustain per passare a Fast, premete di nuovo per tornare a Slow
- **Mod Wheel**: Ruotate la Mod Wheel per sfumare tra Slow e Fast.
- **Aftertouch**: Se la vostra Master Keyboard supporta l'Aftertouch, potete sfruttarlo premendo i tasti con maggiore intensità per aumentare la velocità.

Reflections

È possibile gestire un effetto ambientale che simula le riflessioni acustiche di uno spazio simile a un riverbero, ma con controlli più specifici:

- **Intensity**: Potete regolare la quantità di riflessione applicata. Più alto è il valore e maggiormente il suono risulterà più spazioso.
- **Delay**: Impostate il tempo di ritardo tra il suono diretto e la sua riflessione. Più il valore è alto e maggiore sarà l'effetto eco.
- **Direct Sound Level**: Regola il volume del segnale diretto rispetto a quello riflesso. Più il valore impostato è basso e più il suono risulterà immerso nell'ambiente circostante.

High Rotor

Il rotore alto è dedicato normalmente alle frequenze acute.

- **Volume**: Impostate il volume, da 0 a 127.
- **HP**: Filtro passa-alto che definisce la banda di frequenza inviata al rotore alto.
- **Slow Speed**: Impostate la velocità lenta del rotore (tipicamente chiamata Chorale).
- **Fast Speed**: Impostate la velocità rapida del rotore (tipicamente chiamata Tremolo).
- **Acc. Time**: Regolate il tempo di accelerazione dei rotori, cioè quanto impiegano a passare da Chorale (lento) a Tremolo (veloce).
- **Dec. Time**: Il tempo di decelerazione dei rotori, cioè quanto impiegano a passare da Tremolo (veloce) a Chorale (lento).
- **Brake Time**: Il tempo di arresto di un rotore si riferisce al tempo impiegato per fermare completamente la rotazione dopo aver attivato lo Stop.
- **AM Depth**: L'Amplitude Modulation è la variazione del volume percepito causata dalla rotazione del rotore.
- **FM Depth**: La Frequency Modulation simula la variazione di frequenza percepita causata dal movimento rotatorio del suono.
- **Drive Amount**: Utilizzate questo parametro per aggiungere calore, grinta e compressione al suono.
- **Drive LP**: È la frequenza del filtro passa-basso per il Drive.

Low Rotor

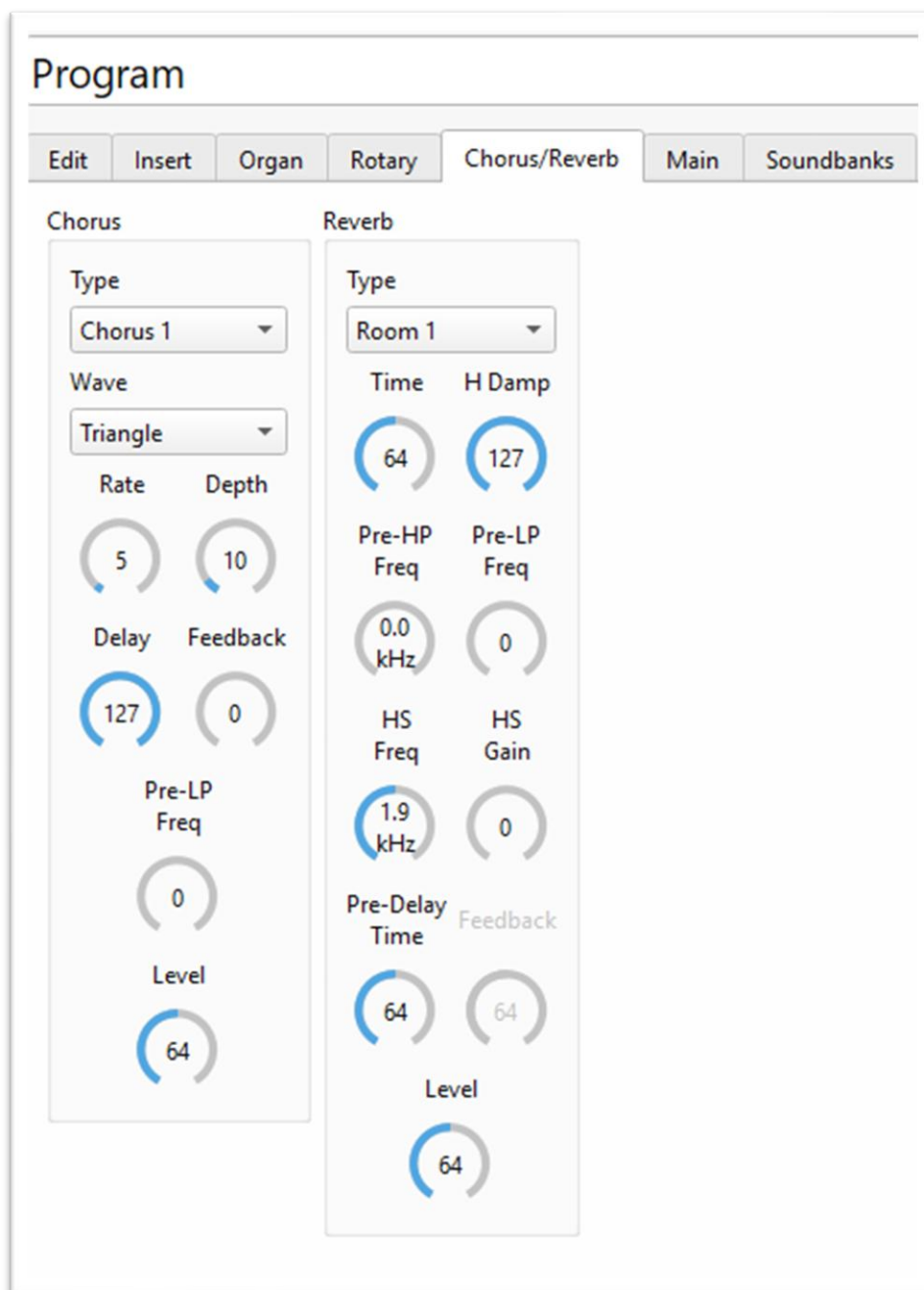
Il rotore basso è dedicato normalmente alle frequenze gravi. I parametri sono gli stessi descritti qui sopra per l'**High Rotor**, tranne:

- Al posto del filtro passa-alto (**HP**) è presente il filtro passa-basso (**LP**).

- Al posto del **Drive HP**, è presente il **Drive LP**.

Chorus/Reverb

In questa pagina potete personalizzare gli effetti principali dello strumento.



Chorus

Il **Chorus** crea copie leggermente ritardate e modulate del segnale in ingresso, permettendo di simulare l'effetto di più strumenti che suonano insieme. Aggiunge spessore, movimento, e vibrazione.

Nota bene: alcuni parametri sono applicabili solo ad alcuni tipi di Chorus.

- **Type:** Scegliete fra Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Feedback, Flanger, Short Delay e Feedback Delay.
- **Wave:**
 - **Triangle:** Duplica il segnale audio applicando ritardi modulati con oscillatori LFO a forma triangolare.
 - **Sine:** Attiva un LFO sinusoidale per modulare il delay, producendo così un effetto fluido, rotondo, e naturale. Rispetto a Triangle, con Sine si hanno transizioni più morbide e meno meccaniche.
 - **Async Sine:** Le modulazioni sui canali destro/sinistro sono fuori fase o con frequenze diverse al fine di creare un effetto stereo più ampio e meno prevedibile, evitando che l'effetto suoni troppo simmetrico.
- **Rate:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare la frequenza dell'onda modulante, cioè quanto velocemente l'effetto oscilla.
- **Depth:** È un valore che varia da 0 a 127 per indicare l'ampiezza dell'onda modulante, cioè quanto intensamente l'effetto agisce.
- **Delay:** Agendo sul ritardo della modulazione, si ottiene una variazione continua di intonazione e tempo, che simula più strumenti che suonano insieme.
- **Feedback:** Indica quanto del segnale ritardato viene rimandato nel circuito.
- **Pre-LP Freq:** Potete lavorare sulla frequenza di taglio di un filtro passa-basso (Low-Pass) applicato prima del circuito di modulazione, al fine di limitare le frequenze alte che entrano nel Chorus. In questo modo si riducono rumori digitali, aliasing, e asprezza nelle alte frequenze, ottenendo un suono più morbido.
- **Level:** Controllate il bilanciamento tra il segnale originale (Dry) e quello effettato (Wet).

Reverb

Il reverbero aggiunge riflessioni e code sonore al segnale al fine di simulare ambienti reali o artificiali. È utile per rendere il suono meno secco e più immersivo.

Nota bene: alcuni parametri sono applicabili solo ad alcuni tipi di riverbero.

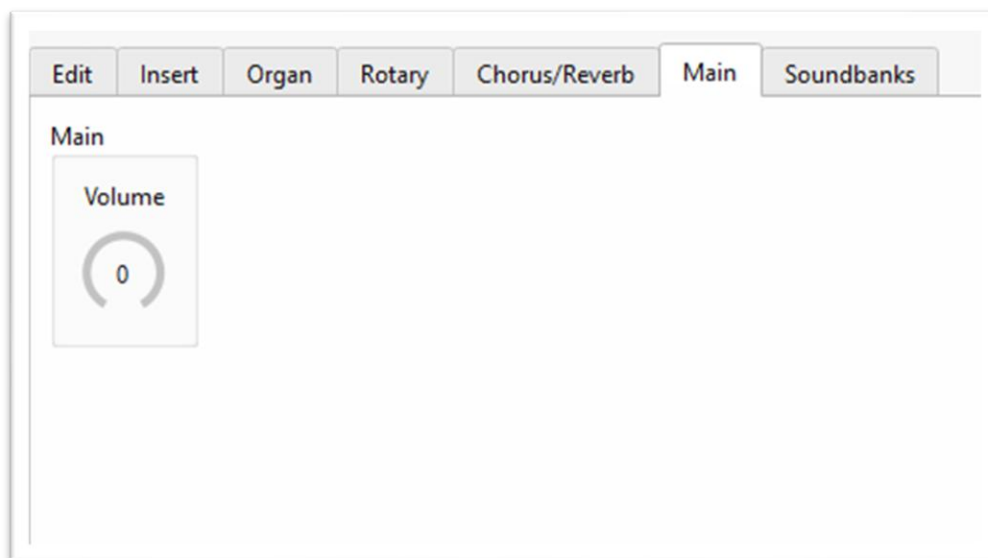
- **Type:** Scegliete fra Room 1, Room 2, Room 3, Hall 1, Hall 2, Plate, Delay e Pan Delay.
- **Time:** Definisce la durata della coda del riverbero. Un effetto più lungo crea un suono più ambientale; uno più corto un suono più asciutto.
- **H Damp:** Controlla quanto rapidamente le alte frequenze decadono nel riverbero. Un valore basso ottiene un riverbero brillante, con alte frequenze persistenti; un valore più alto smorza le alte frequenze più rapidamente ottenendo un riverbero più scuro e più caldo.
- **Pre-HP Freq:** Potete lavorare sulla frequenza di taglio di un filtro passa-basso (Low-Pass) applicato prima del circuito di modulazione, al fine di limitare le frequenze alte che entrano nel Reverb. In questo modo si riducono rumori digitali, aliasing, e asprezza nelle alte frequenze, ottenendo un suono più morbido.
- **Pre-LP Freq:** Potete lavorare sulla frequenza di taglio di un filtro passa-basso (Low-Pass) applicato prima del circuito di modulazione, al fine di limitare le frequenze alte

che entrano nel Reverb. In questo modo si riducono rumori digitali, aliasing, e asprezza nelle alte frequenze, ottenendo un suono più morbido.

- **HS Freq:** Il parametro si riferisce alla frequenza di taglio utilizzata sulle alte frequenze. I valori ammessi vanno da 0.8 kHz a 3.0 kHz. Valori più alti ottengono un riverbero più brillante.
- **HS Gain:** Questo parametro controlla quanto vengono amplificate o attenuate le alte frequenze a partire dalla frequenza impostata con **HS Freq**.
- **Pre-Delay Time:** È l'intervallo di tempo (espresso in valori da 0 e 127) tra il suono diretto (Dry) e l'inizio del riverbero (Wet). Permette di ottenere il ritardo naturale che avviene quando il suono rimbalza sulle superfici prima di tornare all'ascoltatore.
- **Feedback:** Indica quanto del segnale ritardato viene rimandato nel circuito. Applicabile su Delay e Pan Delay
- **Level:** Controllate il bilanciamento tra il segnale originale (Dry) e quello effettato (Wet).

Main

In questa pagina potete controllare il volume generale dello strumento (è il volume software che agisce prima del volume master analogico comandato dal potenziometro sul pannello frontale del dispositivo).



PARTE TERZA: IMPOSTAZIONI

05 Impostazioni con EVS Editor

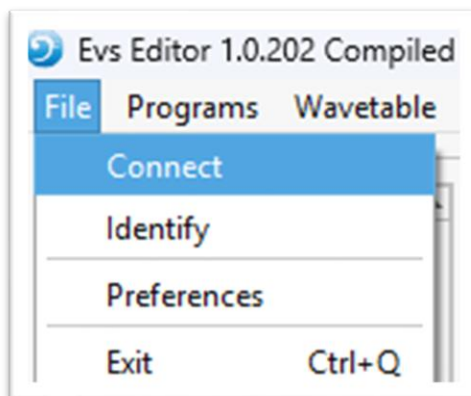
Gestite le risorse del vostro dispositivo EVS

EVS Editor permette di sfruttare al massimo il potenziale del vostro dispositivo **KETRON EVS**. Non solo potete personalizzare ogni timbro secondo il vostro stile, ma avete anche la libertà di importare nuovi Soundbank per espandere la vostra tavolozza sonora. Inoltre, grazie ad **EVS Editor** potete controllare la versione del software, impostare la configurazione del dispositivo e mantenere aggiornato il vostro strumento, caricando - quando disponibili - gli aggiornamenti ufficiali di firmware, campioni PCM, parametri e wavetable.

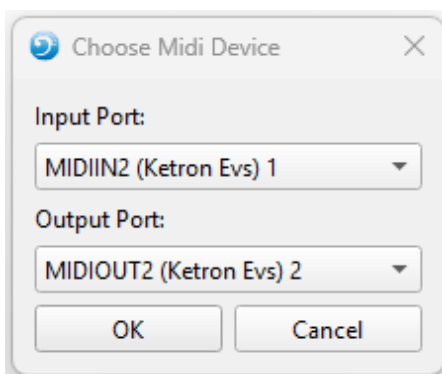
Connessione

Questa funzionalità consente di configurare il traffico MIDI.

- 1.** Fate clic sul menu in alto a sinistra su **File**.
- 2.** Quindi selezionate **Connect**.



- 3.** Compare la finestra **Choose MIDI Device** che segue.



Opzioni:

- **Input Port:**

- Ketron Evs 0
- MIDIIN2 (Ketron Evs) 1
- **Output Port:**
 - Ketron Evs 1
 - MIDIOUT2 (Ketron Evs) 2
 - [Qualsiasi altro dispositivo MIDI collegato può comparire fra le vostre scelte].

Alla fine, premete **OK** per confermare oppure **Cancel** per annullare la scelta di dispositivo MIDI.

Informazioni sulla versione

È possibile visualizzare le informazioni sulla versione dell'Editor, del Loader, del firmware **APP** e del firmware **DSP**.

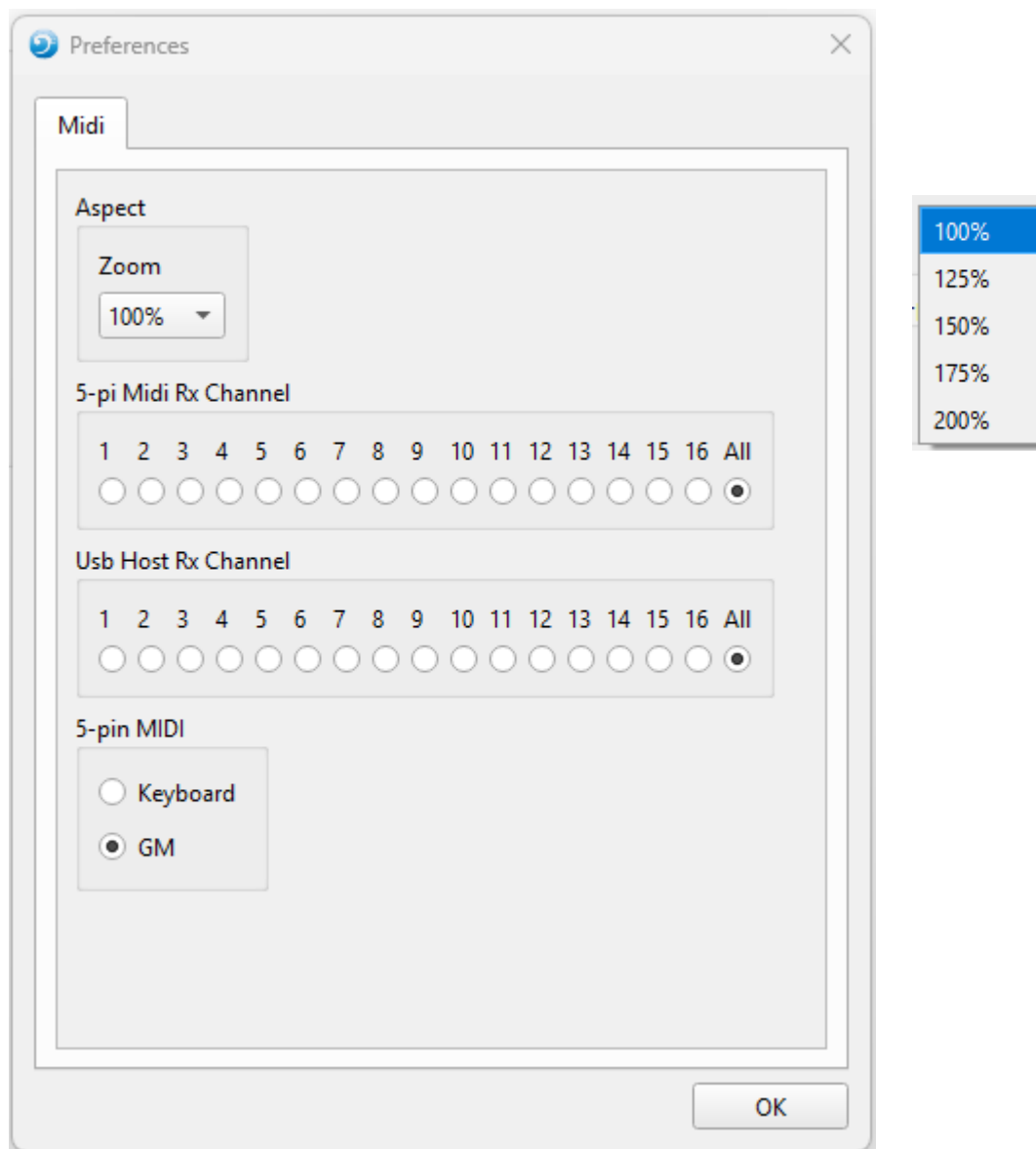
- 1.** Fate clic sul menu in alto a sinistra su **File**.
- 2.** E quindi selezionate **Identify**.
- 3.** Compare la finestra **Identify** con i dati che seguono a titolo di esempio (nel vostro caso, potrebbero esserci versioni software diverse e soprattutto sarà visibile il numero seriale del vostro dispositivo).



Preferenze

Qui potete configurare le impostazioni MIDI dello strumento.

- 1.** Fate clic sul menu in alto a sinistra su **File**.
- 2.** E quindi selezionate **Preferences**.
- 3.** Compare la finestra **Preferences** che segue.



Opzioni:

- **Aspect:** Impostate lo zoom fra uno dei valori ammessi, 100%, 125%, 150%, 175% oppure 200%.
- **5-pin Midi Rx Channel:** contrassegnate le porte 1-16 attive per il traffico MIDI in ricezione dalla connessione MIDI tradizionale tramite il connettore MIDI a 5-pin; in alternativa, selezionate All per attivare tutti i canali.

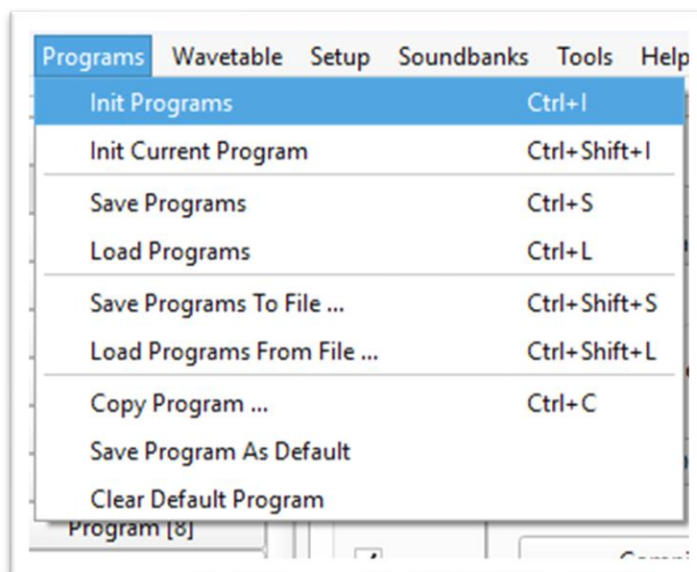
- **USB Host Rx Channel:** contrassegnate le porte 1-16 attive per il traffico MIDI in ricezione dalla connessione tramite il connettore MIDI USB; in alternativa, selezionate All per attivare tutti i canali.
- **5-pin MIDI:** Selezionate Keyboard per utilizzare lo strumento da tastiera oppure GM per eseguire Standard MIDI File tramite collegamento cavo DIN a 5 poli.

Inizializzare programmi

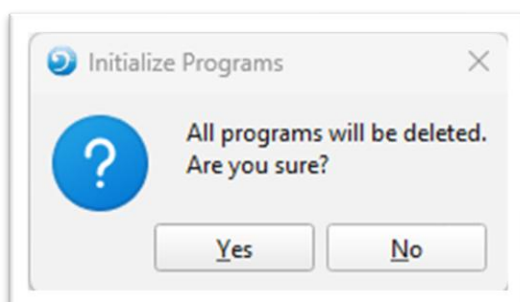
Inizializzare tutti i programmi

Potete re-inizializzare la memoria del vostro **EVS** chiedendo al sistema di inizializzare i programmi. Se avete configurato [un programma di default](#), saranno applicati i suoi parametri su tutti i programmi coinvolti. Al termine di questa operazione, tutti i programmi che avete creato saranno cancellati: pertanto vi consigliamo di eseguire una copia di salvataggio prima di proseguire con i passi che seguono.

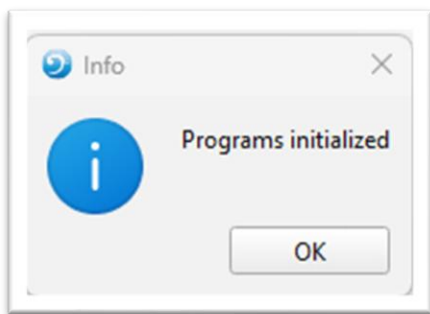
- 1.** Fate clic su **Programs**.
- 2.** Selezionate **Init Programs** (oppure premete la combinazione di tasti **Ctrl+I**).



- 3.** Compare la finestra che vi chiede conferma.



- 4.** Se rispondete **Yes** ottenete l'inizializzazione dei programmi e tutte le risorse precedentemente salvate saranno eliminate e compare la finestra di conferma che segue.



Se invece avete risposto **No**, ovviamente l'operazione richiesta è stata interrotta.

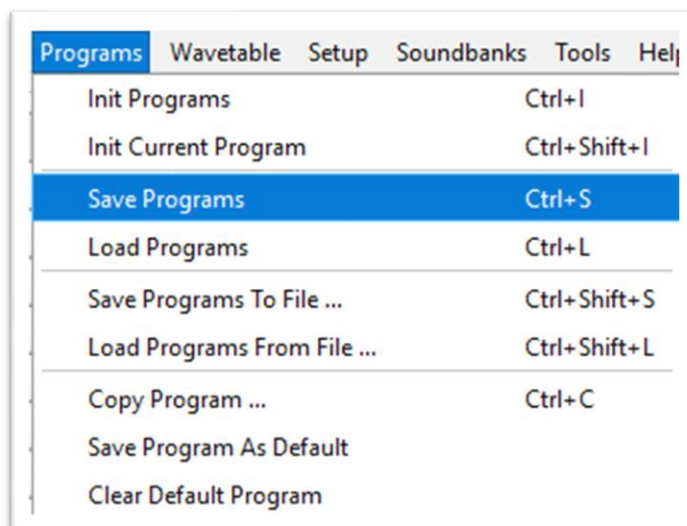
Inizializzare il programma attivo

Se selezionate **Init Current Program (Ctrl+Shift+I)**, soltanto il programma attivo nell'applicazione sarà oggetto di inizializzazione.

Salvare e caricare programmi

Salvare programmi

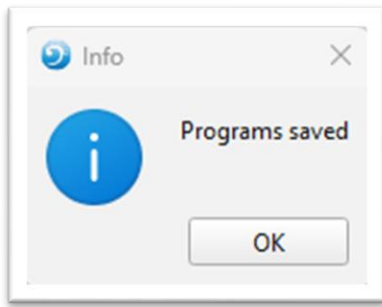
Questa procedura consente di memorizzare i programmi che avete modificato.



Passi:

- 1.** Fate clic su **Programs**.
- 2.** Selezionate **Save Programs**.

- 3.** Una volta completato il caricamento, compare la finestra di conferma che segue.

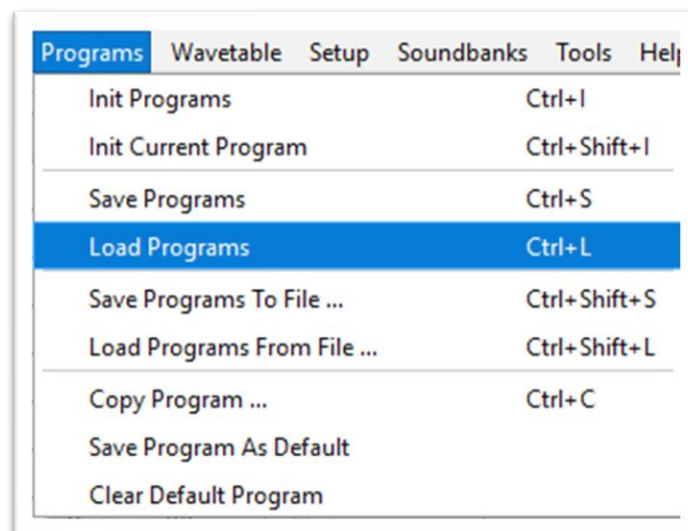


- 4.** Premere **OK** per continuare.

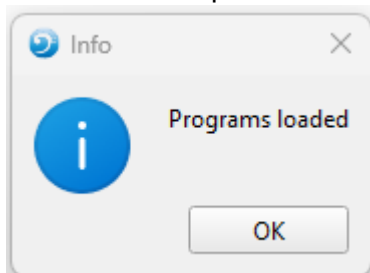
Scorciatoia: In alternativa, potete premere **Ctrl+S**.

Caricare i programmi

Quando avviate **EVS**, i programmi salvati sono già caricati in memoria. Potreste fare ricorso ad un caricamento manuale per diagnosticare specifiche condizioni durante le vostre operazioni di controllo.



- 1.** Fate clic su **Programs**.
- 2.** Selezionate **Load Programs**.
- 3.** Una volta completato il caricamento, compare la finestra che segue.



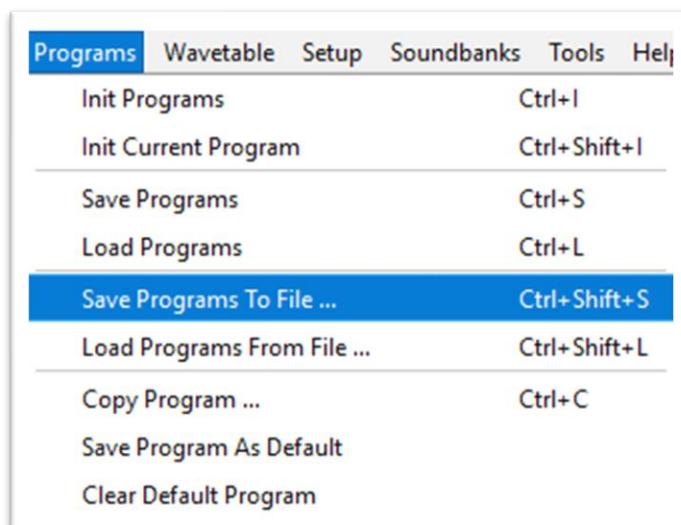
- 4.** Premere **OK** per continuare.

Scorciatoia: in alternativa, potete premere **Ctrl+L**.

Salvare programmi su file

Normalmente i programmi sono essere salvati direttamente nella memoria del dispositivo **EVS**. Se volete salvarli al di fuori del vostro dispositivo, questi possono essere memorizzati su un dispositivo di memoria esterno o sul disco fisso del vostro PC/Mac. Il formato di questi file è proprietario KETRON e si riconosce dall'estensione *.pre*.

I file con estensione *.pre* possono contenere: impostazioni di suoni personalizzati, assegnazioni di strumenti, effetti e parametri associati, mapping MIDI interno. In pratica, un file con estensione *.pre* non è un suono audio diretto (come un *.wav* o *.mp3*), ma una descrizione strutturata di come un suono deve essere generato o riprodotto all'interno di un sistema specifico.



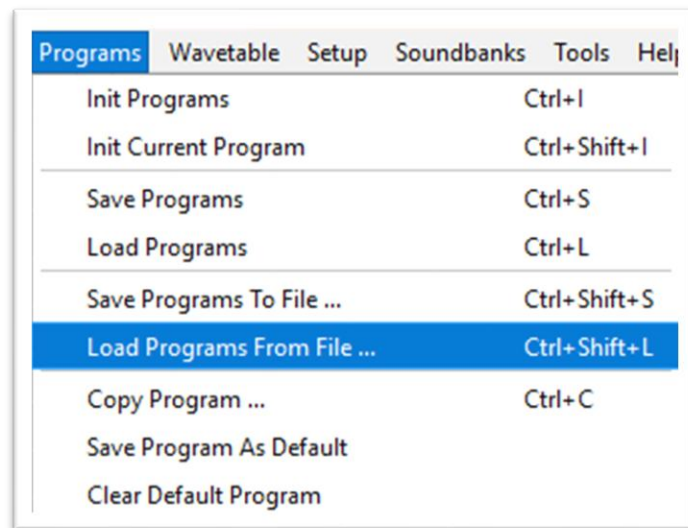
La procedura prevede i passi che seguono.

- 1.** Fate clic su **Programs**.
- 2.** Selezionate **Save Programs to File**.
- 3.** Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash su cui salvare.
- 4.** Il sistema genera il file **programs.pre**.

La scorciatoia da tastiera dei passi 1 e 2 è possibile premendo contemporaneamente i tasti **Ctrl+Shift+S**.

Caricare programmi da un file

Per caricare i dati da un file con estensione *.pre* salvato con la procedura appena vista prevede i passi che seguono.



La procedura prevede i passi che seguono.

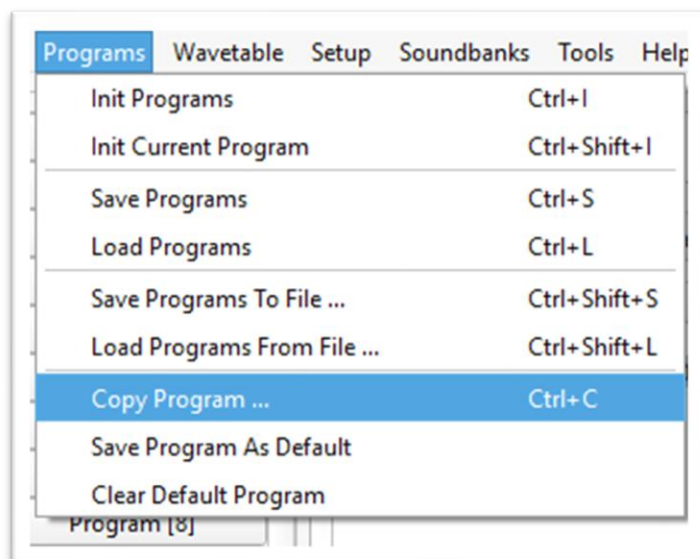
- 1.** Fate clic su **Programs**.
- 2.** Selezionate **Load Programs from File**.
- 3.** Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash in cui avete salvato il file **programs.pre**.
- 4.** Il sistema carica tutti i programmi.

La scorciatoia da tastiera dei passi 1 e 2 è possibile premendo contemporaneamente i tasti **Ctrl+Shift+L**.

Altre operazioni con i programmi

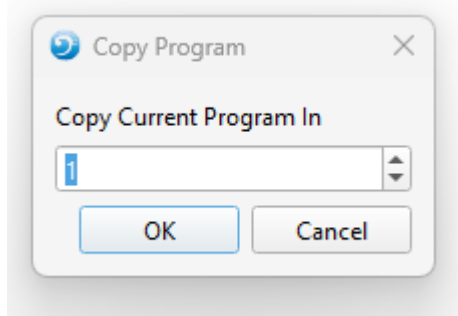
Copiare programmi

Potete copiare i dati del programma selezionato in una locazione diversa. Fate attenzione: la funzione di copia sostituisce i dati presenti nella locazione di destinazione.



La procedura prevede i passi che seguono.

- 1.** Selezionate il programma che intendete copiare.
- 2.** Fate clic su **Programs**.
- 3.** Selezionate **Copy Program** e compare la finestra di dialogo che segue.

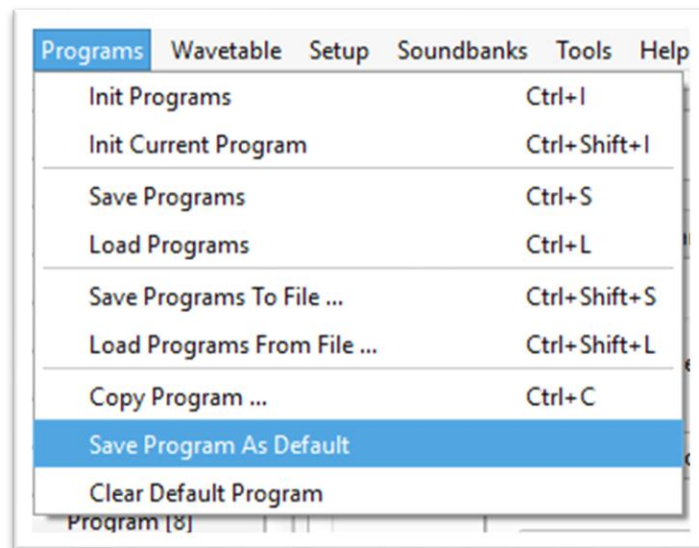


- 4.** Inserite il numero del programma di destinazione.
- 5.** Premete **OK** per confermare la copia oppure **Cancel** per interrompere l'operazione di copia.

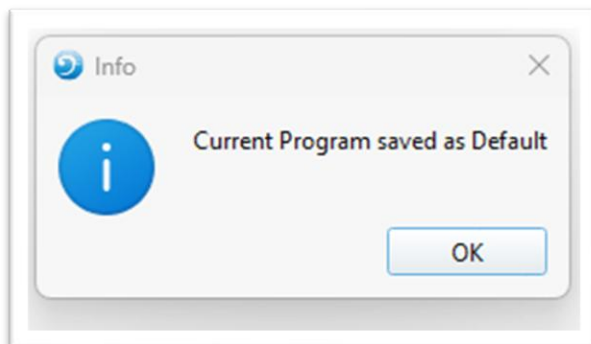
La scorciatoia da tastiera è possibile premendo contemporaneamente i tasti **Ctrl+C**.

Impostare il programma attivo come default

Potete impostare un programma di default in **EVS Editor**, in modo che venga automaticamente applicato ogni volta che iniziate un nuovo programma.



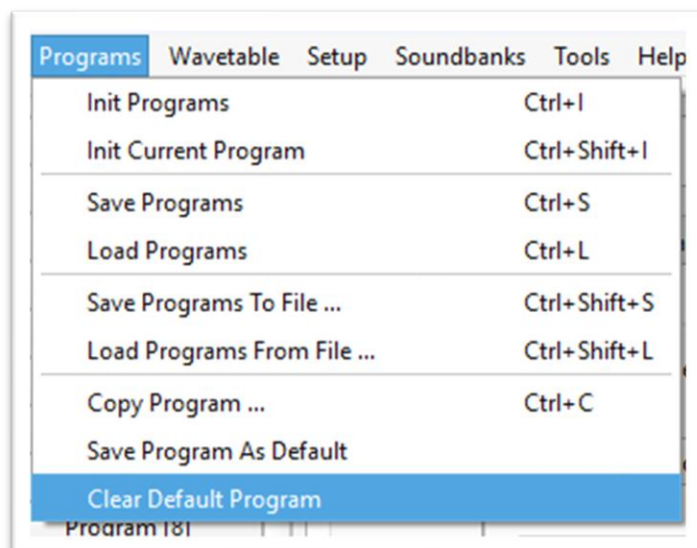
- 1.** Selezionate il programma che desiderate sia il vostro predefinito per le future inizializzazioni.
- 2.** Fate clic su **Programs**.
- 3.** Selezionate **Save Program as Default** e compare la finestra di dialogo che segue.



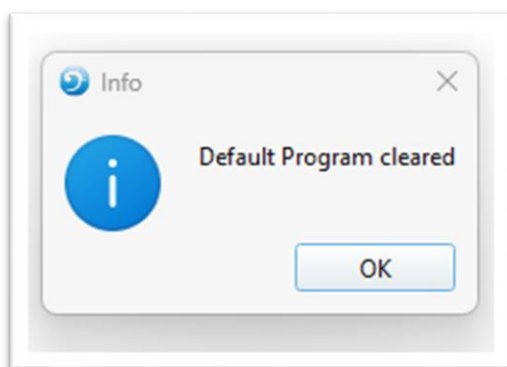
- 4.** Premete **OK** per continuare.

Annulate l'impostazione del programma attivo come default

Se avete precedentemente scelto un programma predefinito per l'inizializzazione di nuovi programmi, potete sempre tornare indietro e annullare quella scelta: saranno qui nuovamente applicati i preset con i valori di fabbrica impostati da **KETRON**.



- 1.** Fate clic su **Programs**.
- 2.** Selezionate **Clear Default Program** e compare immediatamente la finestra di dialogo di conferma come segue.

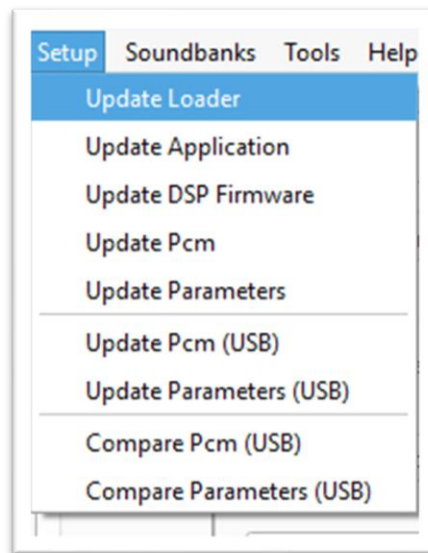


- 3.** Premete **OK** per continuare.

Aggiornamento dispositivo

Installazione Loader

La necessità di aggiornare il Loader è una eventualità remota. Qualora **KETRON** rilasci una nuova versione del Loader di **EVS**, potete scaricare il nuovo software dal sito ed eseguire i passi che seguono per l'installazione sul dispositivo.

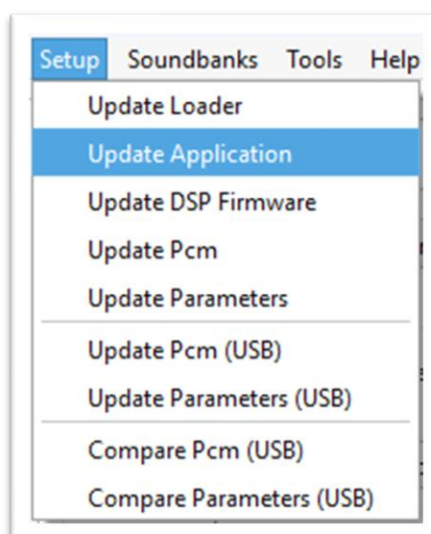


La procedura prevede i passi che seguono.

- 1.** Fate clic su **Setup**.
- 2.** Selezionate la voce **Update Loader** dall'elenco a video.
- 3.** Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash in cui avete salvato il file c .bin da caricare. Se il file .bin non è compatibile con il **Loader**, il sistema vi impedirà il caricamento.
- 4.** Premete **OK** per confermare.

Installazione Firmware APP

Quando, al fine di migliorare funzionalità o correggere bug, **KETRON** aggiorna e rilascia una nuova versione del firmware **APP** di **EVS**, potete scaricare il nuovo software dal sito ed eseguire i passi che seguono per l'installazione sul dispositivo.

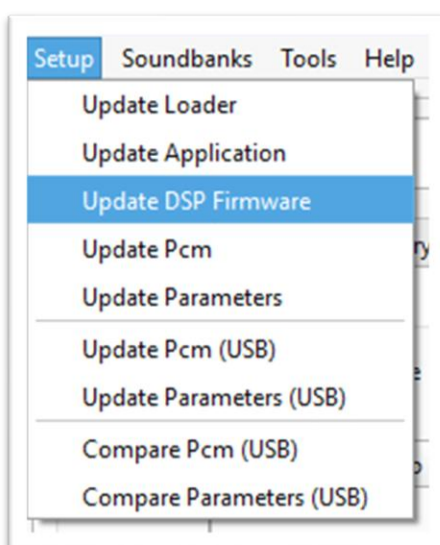


- 1.** Fate clic su **Setup**.

2. Selezionate la voce **Update Application** dall'elenco a video.
3. Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash in cui avete salvato il **file c .bin** da caricare. Se il file .bin non è compatibile con **APP**, il sistema vi impedirà il caricamento.
5. Premete **OK** per confermare.

Installazione Firmware DSP

Rispetto APP, la necessità di aggiornare il firmware **DSP** è una eventualità remota. Qualora **KETRON** rilasci una nuova versione del firmware **DSP** di **EVS**, potete scaricare il nuovo software dal sito ed eseguire i passi che seguono per l'installazione sul dispositivo.



1. Fate clic su **Setup**.
2. Selezionate la voce **Update DSP Firmware** dall'elenco a video.
3. Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash in cui avete salvato il file con estensione **.bin** da caricare. Se il file .bin non è compatibile con **DSP**, il sistema vi impedirà il caricamento.
4. Premete **OK** per confermare.

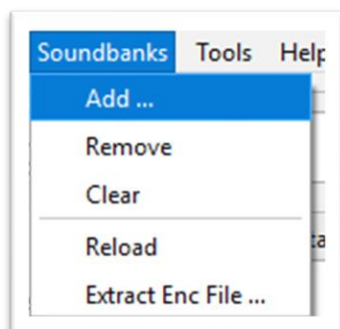
Gestione Soundbank

I **Soundbank** della serie **KETRON Event** includono preset sonori e librerie audio progettate per espandere le capacità degli strumenti Event e dei suoi derivati come **EVS** ed **EVM**. Nel caso di **EVS**, potete importare nuovi Soundbank per espandere la vostra libreria sonora con suoni professionali, ottenere accompagnamenti realistici per performance dal vivo e comporre musica con nuovi suoni orchestrali, etnici, pop, dance e altro.

Controllate spesso il sito www.ketron.it per verificare la disponibilità di nuove librerie di suoni scaricabili in formato *.sbk*

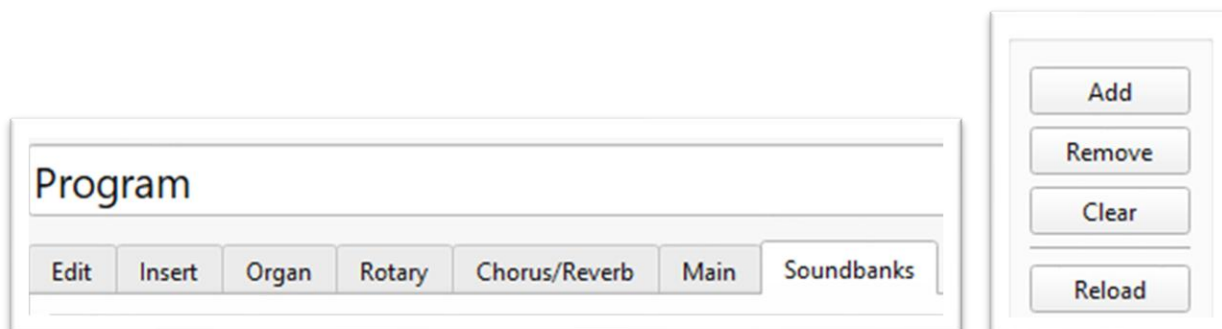
Per i più esperti È possibile utilizzare un software fornito da **KETRON** per sviluppare i propri Soundbank. Se siete interessati, contattate l'assistenza **KETRON** all'indirizzo e-mail: ketron@ketron.it per avere più informazioni su come fare.

Installazione Soundbank



Passi:

- 1.** Aprire il menu **Soundbanks**.
- 2.** Premete **Add...**
- 3.** Scegliete il file con estensione *.sbk* da caricare.
- 4.** Premete il pulsante **OK**.

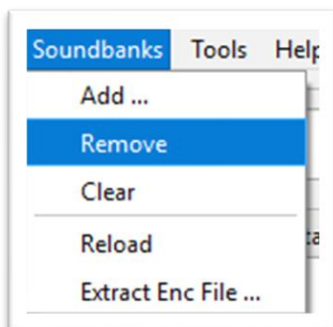


In alternativa, se preferite:

- 1.** Selezionate il tab **Soundbanks**.
- 2.** Fate clic con il tasto destro su una zona vuota dell'elenco dei Soundbanks.
- 3.** Selezionare **Add...** dal menu contestuale.
- 4.** Scegliete il file con estensione *.sbk* da caricare.
- 5.** Premete il pulsante **OK**.

Una volta caricato un file Sound bank, potete utilizzare tutti i suoni ivi contenuti all'interno dei vostri programmi.

Rimozione di un Soundbank



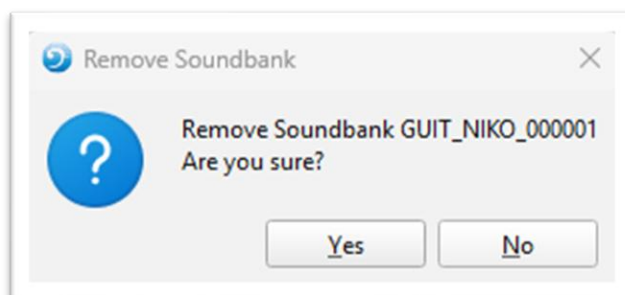
Passi:

- 1.** Selezionate il tab **Soundbanks**.
- 2.** Fate clic con il tasto destro sul Soundbank da rimuovere.
- 3.** Selezionate **Remove** dal menu contestuale

In alternativa, se preferite:

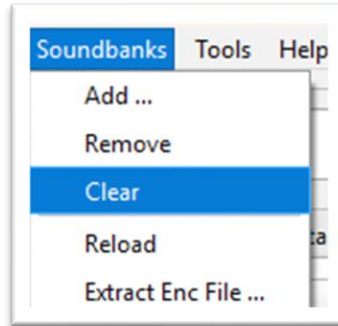
- 1.** Selezionate il tab **Soundbanks**.
- 2.** Selezionare un Soundbank dalla lista.
- 3.** Aprite il menu **Soundbanks**.
- 4.** Scegliete **Remove**.

In entrambi i casi, il sistema vi chiede conferma della cancellazione.



Premete il pulsante **Yes** per confermare la rimozione, oppure **No** per mantenere il **Soundbank**.

Rimozione di tutti i Soundbank



Passi:

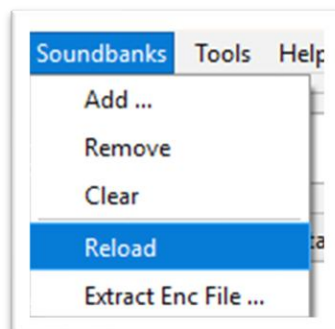
- 1.** Selezionate il tab **Soundbanks**.
- 2.** Fate clic con il tasto destro sul Soundbank da rimuovere.
- 3.** Selezionate **Clear** dal menu contestuale.

In alternativa, se preferite:

- 1.** Selezionate il tab **Soundbanks**.
- 2.** Fate clic con il tasto destro su una zona vuota dell'elenco.
- 3.** Eseguite **Soundbank** e poi **Clear**.

Lettura della DIR del DSP

La lettura della DIR del DSP è utile per recuperare le informazioni riguardanti i Soundbank installati.



Eseguite i passi che seguono:

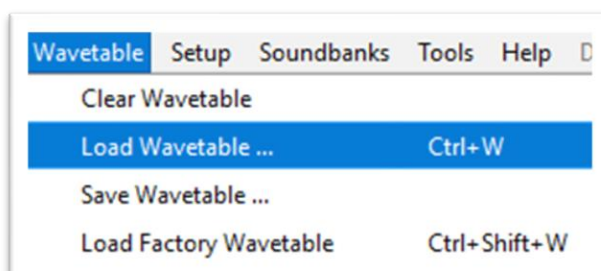
- 1.** Selezionate il tab **Soundbanks**.
- 2.** Premete il pulsante **Reload**.

In alternativa, potete eseguire **Soundbank** e direttamente premere **Reload** per confermare.

Aggiornamento Wavetable e campioni PCM

Caricamento di una nuova Wavetable

La Wavetable comprende i preset dei suoni GM. Può essere prodotta solo da KETRON e, in questo caso, la potrete scaricare dal sito ufficiale. Vi consigliamo di non installare wavetable non originali, al fine di evitare il rischio di compromettere in qualche modo il dispositivo.



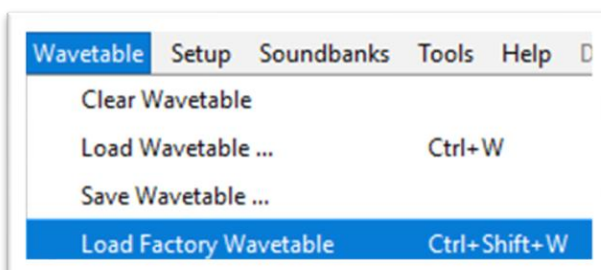
È possibile caricare una nuova Wavetable tramite questa procedura:

- 1.** Eseguite **Wavetable**.
- 2.** Selezionate **Load Wavetable**.
- 3.** Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash in cui avete salvato il file con estensione *.txt* da caricare.
- 4.** Premete **OK** per confermare.

Scorciatoia: in alternativa potete premere **Ctrl+ +W** per scegliere il file *.txt* da caricare

Ripristino Wavetable di fabbrica

È possibile re-inizializzare la Wavetable con i valori di default del dispositivo così come uscito dalla fabbrica.



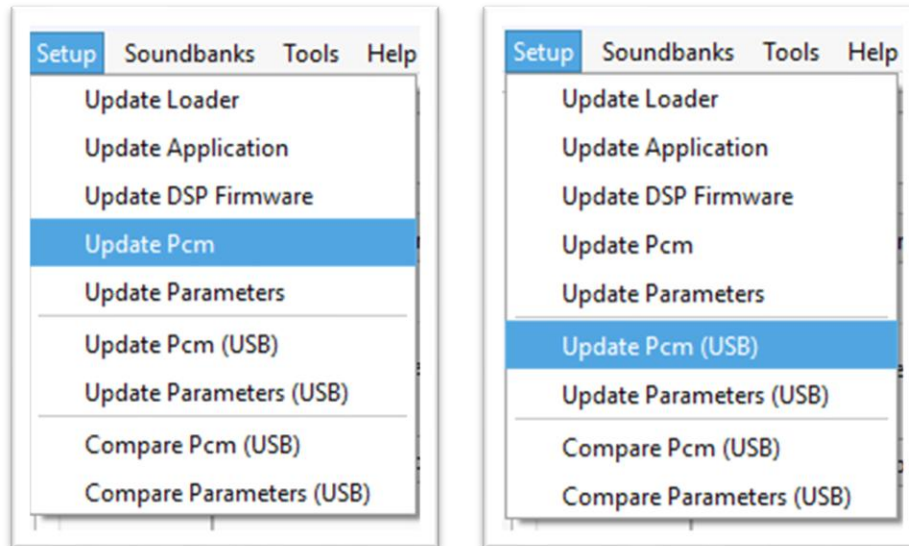
Passi:

- 1.** Eseguite **Wavetable**.
- 2.** Selezionate **Load Factory Wavetable**.
- 3.** Premete **OK** per confermare.

Scorciatoia: in alternativa potete premere **Ctrl+Shift+W**.

Installazione PCM

Questa procedura riguarda i campioni ufficiali sviluppati da KETRON: per i campioni "user", utilizzate i Soundbank.

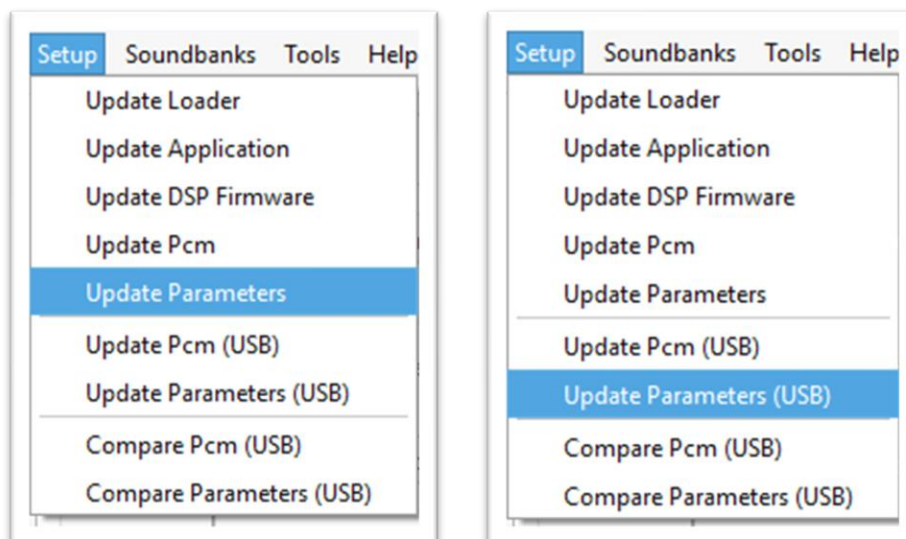


È possibile installare campioni PCM sul dispositivo **EVS** tramite questa procedura:

- 1.** Selezionate **Setup**.
- 2.** Selezionate **Update PCM** - oppure **Update PCM (USB)** se il file da caricare è sulla memoria flash USB.
- 3.** Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash USB in cui avete salvato il file con estensione *.pcm* da caricare.
- 4.** Premete **OK** per confermare.

Installazione Parametri

Per far suonare correttamente i campioni PCM, lo strumento ha bisogno di alcuni dati chiamati "parametri dei suoni". Questi parametri contengono tutte le informazioni necessarie per interpretare i campioni nel modo giusto: una sorta di "guida" che dice allo strumento come leggere e riprodurre ogni suono. Se KETRON pubblica aggiornamenti o migliorie, potete scaricare i nuovi parametri direttamente dal sito ufficiale. In questo modo, il vostro strumento **EVS** sarà sempre allineato con le ultime versioni disponibili.



Dopo aver scaricato il nuovo file con estensione *.par* dal sito KETRON, seguite i passi per l'installazione:

- 1.** Selezionate **Setup**.
- 2.** Selezionate **Update Parameters** - oppure **Update Parameters (USB)** se il file da caricare è sulla memoria flash USB.
- 3.** Individuate la cartella del vostro PC/Mac o memoria flash in cui avete salvato il file con estensione *.par* da caricare.
- 4.** Premete **OK** per confermare.

PARTE QUARTA: SPECIFICHE TECNICHE E ASSISTENZA

06 Finale

Specifiche tecniche

Caratteristica	Descrizione
Polifonia	216 note
Parti	Modulo multi-timbrico a 32 parti (2 x 16)
Suoni di fabbrica	464 voci GM 128 voci preset
Drum Set	62 kit stereo di fabbrica
Unità effetti (DSP)	Reverb, Chorus, Phaser, Flanger, Overdrive, Distortion, Tremolo, Autopan, Equalizer.
Sound Editor	EVS Editor Funzionalità per creare, modificare, organizzare e memorizzare suoni e preset di EVS. Compatibile con PC e MAC.
Controlli frontali	Power, Volume
Porte e connessioni frontali	Cuffie stereo
Porte e connessioni sul retro	Main Out Left / Right Porte MIDI: THRU, IN USB 2.0 USB-C Alimentazione elettrica (DC 5V 1A)
Dimensioni	15,5 x 10,5 x 4,5 cm (6,1 x 4,1 x 1,8 pollici)
Peso	0,5 Kg (1,1 lbs)
Accessori opzionali	Borsa morbida

Le specifiche e l'aspetto sono soggetti a modifiche senza preavviso.

Supporto

L'elenco dei centri di vendita e assistenza prodotti KETRON per l'Italia è disponibile qui: [Rivenditori & Assistenza – KETRON](#) ed è sempre aggiornato.

Altrimenti, scriveteci:

KETRON srl
Via Giuseppe Taliercio, 7
60131 Ancona AN
Italia
e-mail: ketron@ketron.it

KETRON s.r.l.
Via Giuseppe Taliercio n. 7
60131 Ancona (Italy)
Tel. +39 071 285771
Tel. +39 071 2857748
ketron@ketron.it
www.ketron.it