

SLEDGE 2.0 – NUOVE FUNZIONI & QUICK GUIDE

Sledge 2.0 Nuove Funzioni

Auto Dual mode: Sledge 2.0 può eseguire due suoni contemporaneamente, in modo Split o Layer; la nuova funzione è controllata da una nuova pagina del Global e permette di essere attivata tenendo premuto un tasto della tastiera (per Split) o più tasti (per Layer) e selezionare poi un nuovo suono, che sarà aggiunto a quello precedente. Come ogni altro suono, anche un suono Dual può essere memorizzato (Store) in una delle 1.000 locazioni disponibili e rinominato a piacere;

Global Pitch & Hold controls: una nuova pagina della sezione Global permette di abilitare separatamente i controlli Pitch e Hold sulle sezioni Lower e Upper in Dual Mode, permettendo di usare il Pitch Bender sulla sezione Upper (ad esempio per parti soliste) e la funzione Hold pedal per controllare solo la sezione Lower (ad esempio per mantenere memorizzata un Drums loop o per gestire il Damper su un suono pianistico) o per abilitare Pitch e Hold su entrambi i suoni Upper e Lower;

Reverb+Delay: una nuova funzione permette di miscelare entrambi gli effetti; il Reverb mantiene le regolazioni fatte sull'effetto singolo, mentre i controlli (time e level) permettono di regolare i parametri del Delay anche quando è insieme al Reverb

Samples: suoni campionati (Samples) possono essere caricati nella memoria Flash interna di 60 megaytes, suonati dall'OSC1 e modificabili da tutti i parametri del pannello di controllo, settando filtri, involucri ed effetti. Questa funzione può espandere costantemente i suoni dello strumenti e creare combinazioni sempre nuove di sintesi e campionamenti.

Sledge Spectre: i campionamenti (Samples) possono essere editati (keyboard range, tuning e altri parametri) e trasmessi a Sledge 2.0 tramite la connessione USB con questo semplice editor, che permette di caricare e suonare i Samples prima sul computer e poi di trasmetterli alla memoria dello strumento.

Enhanced Polyphony: il numero di note suonabili contemporaneamente è stato portato a 24, permettendo di avere un miglior controllo delle nuove prestazioni sonore ottenibili dalla unione di sintesi e campionamenti.

Nota: la Sample Licence è pre-installata in tutti i nuovi Sledge 2.0, mentre può essere scaricata dal sito Waldorf linkato qua sotto (con un prezzo di licenza fisso) ed installata nelle version precedenti di Sledge, mentre tutte le alter funzioni descritte sono incluse nel firmware versione 2.0 anche se la licenza per i Samples non è stata abilitata. Per caricare la licenza, viene mostrato un codice nell'ultima pagina del Global che può essere inviato all'apposito sito, per ottenere un file di attivazione della licenza stessa.

SLEDGE 2.0 – NUOVE FUNZIONI & QUICK GUIDE

Auto Dual mode: questa funzione permette di suonare anche due suoni contemporaneamente ed è controllata da una nuova pagina (n°5) del Global; essa è già attiva come programmazione di fabbrica (ON) e per abilitare o disabilitare la funzione, ruotate il VALUE encoder, per selezionare lo stato OFF o ON;

A	U	T	O		D	U	A	L		M	O	D	E		
S	P	L	I	T	/	L	A	Y	E	R			Q	N	

Per creare un **DUAL SOUND**, **tenete premuti alcuni tasti della tastiera** (uno per attivare il modo Split, due o più per il modo Layer) e selezionate un nuovo suono con la tastierina numerica, i tasti Page sotto il display o l'encoder rotativo (vedi nota). Il nuovo suono diventerà l'**Upper** (sia in modo Split che Layer) e suonerà alla destra del punto di **Split** o insieme alla sezione **Lower** su tutta la tastiera

Panel & Effects: Il pannello comandi sarà attivo sulla sezione **Upper** e l'effetto selezionato (sul suono Upper) sarà attivo anche sulla sezione Lower, in combinazione.

Split point set: la singola nota suonata sulla tastiera, mentre si seleziona un nuovo suono, sarà anche il punto di Split di quella combinazione di due suoni; ogni Dual Sound può avere un punto di Split diverso, che viene memorizzato in funzione Store.

nota: usare la tastiera numerica per selezionare il nuovo suono (tramite il relativo program change) è una procedura più veloce e raccomandata, perché la selezione di molti suoni (quando si usa l'encoder rotativo) può modificare in parte anche il Lower;

Display: Quando la funzione è attivata (ad esempio: selezionando suono 002 mentre si tiene premuta una nota con il suono 001) il display mostrerà questo tipo di schermata, per fornire tutte le informazioni necessarie sul suono Dual così attivato:

Program change e nome del suono Upper

0	0	2		S	O	U	N	D		N	A	M	E		
L	E	A	D		0	0	2		S	(-	-)

Category P.Change S=Split Category
Upper Lower L=Layer Search

Store Dual Sound: le combinazioni in modo Dual possono essere memorizzate in qualsiasi posizione tra quelle disponibili, seguendo la procedura standard per la funzione Store: premendo Store e selezionando posizione e nome desiderati.

SLEDGE 2.0 – NUOVE FUNZIONI & QUICK GUIDE

Pitch Wheel & Hold Controls: questa nuova pagina (n°4) della sezione Global permette di selezionare se i controlli **Pitch Wheel** e pedale **Hold** sono attivati sulle sezioni **Upper o Lower** o su entrambe;

Pitch Bend Global control

P	I	T	C	H	W	H	E	E	L	U	P	P
H	O	L	D	P	E	D	A	L	L	O	W	

Hold Pedal Global control

Per selezionare la funzione desiderata, muovere il cursore su Upper o Lower (con i tasti Page sotto il display) e selezionare la regolazione desiderata con il DIAL;

UPP: solo su Upper – LOW: solo su Lower – ALL: su Upper e Lower

note: la funzione sarà attivata come selezionata solo in modo DUAL, mentre per i suoni singoli sono sempre attive.

Un esempio tipico di applicazione può essere per un suono DUAL dove ci sono Samples (suoni campionati) nella sezione Lower (un Piano oppure un Drums Loop) ed invece un suono di Synth sulla sezione Upper; in questo caso è meglio lasciare attivo il Pitch solo su Upper e la funzione Hold su Lower, per il controllo della esecuzione.

EFFECTS 2 Mix: Sledge 2.0 permette di miscelare Reverb e Delay dell'Effect 2, selezionando la relativa funzione in sequenza, mediante il pulsante TYPE, che mostrerà in successione le seguenti selezioni:

(leds spenti) OFF >REVERB>DELAY>REVERB+ DELAY> (entrambi leds on)

Note: le regolazioni del Reverb saranno mantenute uguali all'effetto singolo, mentre quando entrambi gli effetti sono attivi, la regolazione può essere fatta solo sul delay, come sarà mostrato sul display mentre si controllano le regolazioni.

D	E	L	A	Y	T	I	M	E				
N	E	W	1	2	7	O	L	D	0	9	7	

SLEDGE 2.0 – NUOVE FUNZIONI & QUICK GUIDE

SAMPLES: Sledge 2.0 può suonare Samples (suoni campionati) in aggiunta alla possibilità di suonare le WAVEFORMS e le WAVETABLES

Per selezionare i Samples, se caricati in memoria, premete il tasto di selezione delle WAVEFORM in successione fino a trovare la selezione desiderata, che sarà attivata come segue:

SAWTOOTH>SQUARE>TRIANGLE>SINUS>PULSE>WAVETABLE>SAMPLES

Quando vengono selezionati i Samples, entrambi i leds relativi a PULSE e WAVETABLES si accendono insieme, indicando che si possono selezionare Samples (se caricati nella memoria) semplicemente ruotando l'encoder.

Quando sono attivi WAVETABLES o SAMPLES, ruotando l'encoder verranno mostrati sul display i NOMI dei suoni disponibili, permettendo di utilizzarli come ogni altra forma d'onda, aggiungendo OSC2, OSC3 e NOISE, usando controlli e involucri di FILTER e AMPLIFIER e regolando MIXER ed EFFECTS;

WAVETABLE selection

O	S	C	1		W	A	V	E	T	A	B	L	E		
W	a	v	e	t	r	i	p	1							

SAMPLES selection

O	S	C	1		S	A	M	P	L	E		P	R	G	
G	R	A	N	D		P	I	A	N	O					

SLEDGE 2.0 – NUOVE FUNZIONI & QUICK GUIDE

SLEDGE SPECTRE



I **SAMPLES** possono essere realizzati e trasmessi alla memoria Flash interna di 60 megabytes (già installata in tutti gli Sledge) tramite il programma dedicato **SLEDGE SPECTRE**, che permette di inviare i suoni a Sledge in vari formati, editarne i parametri principali (accordatura, zona di tastiera ecc.) e suonare i SAMPLES sul vostro computer, facendo un test completo prima di inviarli allo strumento.

I **SAMPLES** possono essere caricati e organizzati in ogni configurazione e ordine, spostandoli in Spectre e "trascinandoli" in qualsiasi locazione disponibile, che appariranno su Sledge nella stessa sequenza, quando selezionati tramite l'encoder.

Per ottenere il meglio da **Spectre**, riferitevi al manuale dedicato e alla LIBRARY di suoni dimostrativi, che saranno rese disponibili sul nostro sito, permettendo di espandere e rinnovare le sonorità di Sledge 2.0 all'infinito.