



# MODULATION DELAY

# *UD-Stomp*

Manuale di Istruzioni



# FCC INFORMATION (U.S.A.)

## 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

## 2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

## 3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that

interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

## CANADA

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

\* This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music Ltd.  
\* Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Musique Ltée.

## ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

## VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

## VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

## NEDERLAND / NETHERLAND

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:  
Yamaha Music Nederland Service Afdeling  
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:  
Yamaha Music Nederland Service Center  
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT  
Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

## INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

**WARNING-** When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

**1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual **BEFORE** making any connections, including connection to the main supply.

**2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

**3.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

**4. DANGER-**Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!

**5. WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

**6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

**7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

**8.** This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

**9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

**10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

**11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

**12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

- The power supply cord has been damaged; or
- Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
- The product has been exposed to rain; or
- The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
- The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

**13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

**IMPORTANT:** The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

**14.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured **BEFORE** using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

## PLEASE KEEP THIS MANUAL

*Vi ringraziamo per avere acquistato l'UD-Stomp Yamaha.*

*Per comprendere bene le funzioni dell'apparecchio ed ottenerne il meglio, prima di farne l'uso leggere attentamente questo manuale. Conservare poi quest'ultimo in un luogo sicuro per poterlo consultare di nuovo al momento del bisogno.*

### INDICE

<b>Precauzioni</b> .....	5	• Scelta di un'onda (WAVE) .....	17
<b>Nomenclatura</b> .....	6	• Impostazione della fase (PHASE) .....	18
■ Pannello superiore .....	6	• Impostazione del volume degli effetti e del suono diretto .....	18
■ Pannello posteriore .....	9	• Impostazione del parametro Pan del suono diretto .....	18
<b>Collegamenti</b> .....	10	• Impostazione del volume di uscita .....	18
■ Collegamento ad una presa di corrente .....	10	<b>Selezione e salvataggio dei Patch</b> .....	19
■ Collegamento dell'UD-Stomp .....	10	■ Provare a scegliere un altro patch .....	19
■ Collegamento di cuffie .....	11	■ Creazione e memorizzazione di un patch .....	21
■ Uscita digitale .....	11	<b>Funzioni convenienti</b> .....	22
■ Collegamento di un pedale di espressione (EXP. PEDAL) .....	11	<b>Impostazione di controlli esterni</b> .....	24
■ Collegamento di dispositivi MIDI .....	11	<b>Modo Utility</b> .....	25
<b>Uso dell'UD-Stomp</b> .....	12	■ Il modo Utility .....	25
■ Preparativi .....	12	■ Funzioni MIDI .....	25
• Scelta di un Effect Band .....	13	■ Impostazioni di controlli esterni .....	26
• Impostazione del tempo di ritardo .....	13	■ Impostazioni del pedale di espressione (EXP PEDAL) .....	27
• Impostazione del Feedback .....	14	<b>Diagnostica</b> .....	28
• Impostazione di filtri .....	14	<b>Messaggi di errore</b> .....	28
• Impostazione del parametro Pan .....	14	<b>Dati tecnici</b> .....	29
• Impostazione del livello di ritardo .....	14	<b>Tabella di implementazione MIDI</b> .....	30
• Impostazione del parametro TAP .....	14		
• Impostazione della modulazione .....	15		
• Collegamento di più Effect Band (funzione CONNECT) .....	15		
• Raggruppamento di più circuiti Effect Band (funzione GROUP) .....	16		
• Sincronizzazione di più circuiti Effect Band (funzione SYNC) .....	17		

# Precauzioni

- Evitare di usare l'UD-Stomp in luoghi come i seguenti per evitare possibili danni.
  - In luce solare diretta o vicino a sorgenti di calore intenso.
  - In luoghi estremamente caldi o freddi.
  - In luoghi molto umidi o polverosi.
  - In luoghi soggetti ad urti o vibrazioni intensi.
- Prima di fare i collegamenti, controllare che l'unità e tutti i dispositivi ad essa collegati siano spenti.
- Per proteggere gli altoparlanti da possibili danni, portare sempre la manopola OUTPUT sulla posizione 0 prima di accendere o spegnere l'amplificatore.
- Prima di collegare qualsiasi apparecchio a quest'unità, controllare sempre che sia spenta.
- Non applicare forza eccessiva agli interruttori, manopole o comandi.
- L'UD-Stomp è un dispositivo di precisione. Trattarlo con la dovuta cautela ed evitare di farlo cadere o sottoporlo a vibrazioni.
- La temperatura dell'unità sale mentre è in uso. Controllare che l'UD-Stomp venga usato sempre in aree ben ventilate.
- Per maggiore sicurezza, rimuovere sempre l'adattatore di corrente alternata dalla presa di corrente nel corso di temporali.
- Per evitare che raccolga rumori, evitare di posare l'unità vicino ad insegne al neon o luci a fluorescenza.
- Per evitare guasti e possibili scosse elettriche, non aprire mai l'unità e modificare i suoi circuiti.
- Non pulire mai l'unità con benzina, diluenti o altri fluidi volatili, dato che essi possono danneggiarla o scolorarne le finiture. Usare sempre esclusivamente un panno soffice ed asciutto.

## La batteria di Backup

Per prevenire la perdita dei dati interni (impostazioni) anche nel caso venga scollegato il cavo di alimentazione, questi amplificatori sono dotati di una batteria di backup al litio. I dati interni andranno perduti solo nel caso la batteria sia esaurita. Vi consigliamo quindi di memorizzare i dati su un'unità di registrazione dati esterna come il Data Filer MDF3 Yamaha (vedi pag. 26), o di conservare una traccia scritta delle vostre impostazioni. La durata media della batteria è di circa 3 anni. Per la sostituzione è necessario rivolgersi al rivenditore presso il quale è stato acquistato il prodotto o ad un centro di assistenza tecnica qualificato.

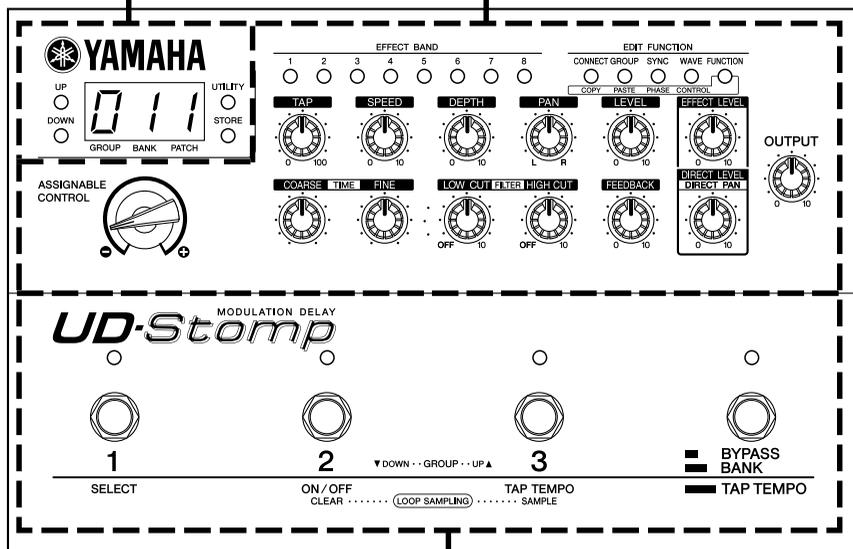
- *Non cercate di sostituire personalmente la batteria di backup.*
- *Tenete la batteria di backup fuori dalla portata dei bambini.*
- *Quando la batteria è esaurita, a display apparirà la scritta "E 5". I dati interni potrebbero andare perduti.*
- *I dati potrebbero andare perduti se l'unità viene utilizzata in modo non corretto o in caso di riparazioni.*

# Nomenclatura

## ■ Pannello superiore

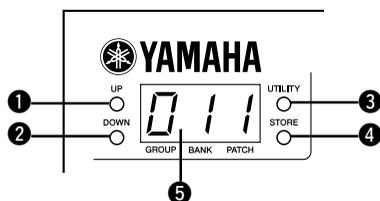
### Display e sezione principale

### Sezione di controllo



### Sezione pedaliera

## ● Display e sezione principale

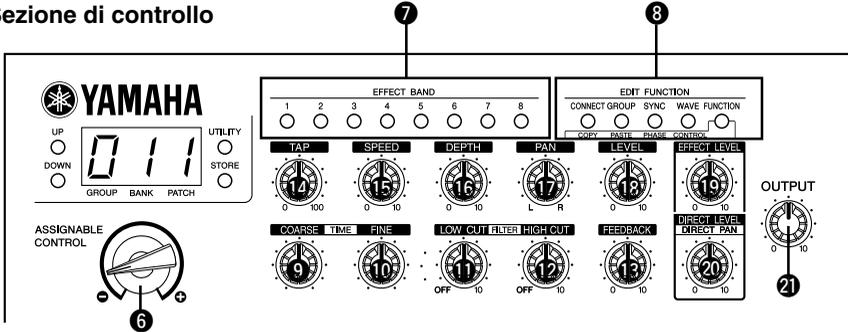


- 1 Pulsante di movimento verso l'alto (UP)**
- 2 Pulsante di movimento verso il basso (DOWN)**  
Premere questo pulsante per cambiare il numero di Patch di un'unità in più o in meno. Tenerlo premuto per cambiare il numero di Gruppo di un'unità in più o in meno. Premere simultaneamente il pulsante [UP] e quello [DOWN] per passare dall'area USER a quella PRESET o viceversa.

Inoltre, le spie lampeggianti servono per indicare il rapporto fra il valore dei dati di Patch e la posizione della manopola.

- 3 Pulsante modalità Utility (UTILITY)**  
Imposta la modalità Utility (→ pag. 25).
- 4 Pulsante modalità di memorizzazione (STORE)**  
Imposta la modalità di memorizzazione (→ pag. 21).
- 5 Display**  
Visualizza i numeri di memoria, i valori dei parametri, ecc.

## ● Sezione di controllo



### 6 Manopola ASSIGNABLE CONTROL

A questa manopola si può assegnare una delle funzioni dei controlli dei parametri degli effetti (da 9 a 20) (→ pag. 24).

### 7 Controlli EFFECT BAND da 1 a 8

Attivano e disattivano il controllo EFFECT BAND da 1 a 8 corrispondente e sceglie un numero Effect Band da modificare.

\* Per disattivare o attivare l'effetto, tenere premuto il pulsante sino a che sul display non appare l'indicazione "OFF".

\* Potete anche picchiettare il pulsante per impostare il tempo di ritardo a seconda del tempo con cui è stato premuto il pulsante stesso. (→ pag. 13).

Le spie EFFECT BAND si accendono nella maniera seguente ad indicare le impostazioni attuali dei parametri Effect Band.

- Una spia è accesa: l'effetto corrispondente è attivato.
- Una spia è spenta: l'effetto corrispondente è disattivato.
- La spia lampeggia rapidamente: editing in corso.
- La spia lampeggia lentamente: l'ingresso di segnale è disattivato. (→ pag. 22).

\* Se un effetto Effect Band è attivato, tenendo premuto il pulsante [FUNCTION] e premendo quindi quello EFFECT BAND desiderato si attiva o disattiva l'ingresso di segnale per quel circuito Effect Band. Tuttavia, se si è scelto un Gruppo, è possibile attivare o disattivare solo il circuito Effect Band in testa a quel Gruppo.

Nella modalità Utility, questo pulsante viene usato per scegliere impostazioni di sistema come quelle della pedaliera, quelle MIDI, ecc.

### 8 Pulsanti di editing EDIT FUNCTION

Questi pulsanti vengono usati per impostare parametri che controllano il modo in cui i differenti Effect Band interagiscono, vengono raggruppati e sincronizzati, oltre che per impostare il tipo di onda di modulazione, ecc.

- CONNECT: collega differenti Effect Band.
- GROUP: raggruppa differenti Effect Band.

- SYNC: sincronizza la velocità di modulazione di differenti Effect Band.
- WAVE: sceglie l'onda di modulazione da usare.
- FUNCTION: dà accesso alle funzioni secondarie dei pulsanti o controlli che le possiedono (COPY, PASTE, PHASE, CONTROL, DIRECT PAN).

Le spie indicano le condizioni attuali dei parametri per il circuito Effect Band attualmente scelto.

I controlli da 9 a 18 elencati di seguito vengono usati per l'impostazione di parametri individuali di ciascun Effect Band. Le modifiche ai parametri vengono fatte nel circuito Effect Band al momento scelto con un controllo EFFECT BAND. Inoltre, quando degli Effect Band scelti vengono combinati in un Gruppo, i parametri da 9 a 18 vengono memorizzati nel circuito Effect Band in testa al Gruppo scelto.

### 9 Controllo del tempo di ritardo: approssimativo (TIME COARSE)

### 10 Controllo del tempo di ritardo: fine (TIME FINE)

Impostano il tempo di ritardo. La manopola TIME COARSE viene usata per impostare tale parametro in modo approssimativo, mentre quella TIME FINE lo imposta in modo più preciso.

### 11 Controllo LOW CUT FILTER

Imposta la frequenza di soglia del filtro passa alto. Questo viene usato per eliminare frequenze al di sotto di una certa soglia.

Se la manopola viene ruotata del tutto verso sinistra (posizione OFF) il filtro è disattivato. Girare la manopola in direzione opposta per aumentare la frequenza di soglia.

### 12 Controllo HIGH CUT FILTER

Imposta la frequenza di soglia del filtro passa basso. Questo viene usato per eliminare frequenze al di sopra di una certa soglia.

# Nomenclatura

Se la manopola viene ruotata del tutto verso sinistra (posizione *OFF*) il filtro è disattivato. Girare la manopola in direzione opposta per abbassare la frequenza di soglia.

## 13 Controllo FEEDBACK

Imposta il numero di ripetizioni dell'effetto di ritardo.

## 14 Controllo TAP

Imposta il momento in cui il suono ritardato viene tolto dal circuito di ritardo.

Il valore del parametro viene espresso in percentuali del tempo di ritardo impostato.

## 15 Controllo SPEED

Imposta la velocità di modulazione.

Quando si sincronizzano fra loro più Effect Band, questa manopola regola l'angolo di fase.

## 16 Controllo DEPTH

Imposta l'intensità della modulazione.

## 17 Controllo PAN

Imposta la posizione del ritardo all'interno del campo stereo.

## 18 Controllo del livello del ritardo (LEVEL)

Imposta il livello di uscita del ritardo.

\* Girando la manopola del tutto verso sinistra (*OFF*) si fa tacere il suono ritardato.

I controlli da 19 a 21 che seguono sono parametri globali degli Effect Band da 1 a 8. Essi possono venire impostati in qualsiasi momento, anche se non si è scelto alcun Effect Band.

## 19 Controllo EFFECT LEVEL

Imposta il livello generale del segnale mandato ad un effetto.

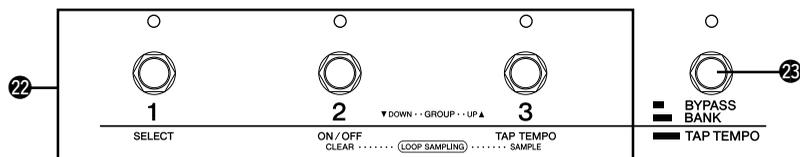
## 20 Controllo DIRECT LEVEL/DIRECT PAN

Imposta il livello di uscita del suono non ritardato. Tenere premuto il pulsante [FUNCTION] e girare questa manopola per impostare la posizione del suono non ritardato all'interno del campo stereo.

## 21 Controllo livello di uscita OUTPUT

Controlla il livello del segnale emesso dalle prese di uscita dell'UD-Stomp (OUTPUT, PHONES).

## ● Sezione Pedaliera



## 22 Pedali 1, 2 e 3

Sono usati per scegliere un Patch (1, 2 o 3) dal Gruppo (GROUP) o banco (BANK) scelti. La spia del numero di Patch scelto si accende. Premendo il pedale la cui spia è accesa disattiva l'effetto corrispondente e la spia stessa.

A seconda dell'impostazione del comando BANK, questi interruttori possono venire usati per scegliere l'area/Gruppo/banco di un Patch, impostare il parametro Tap Tempo e per la funzione di campionamento Sampling.

\* Se l'effetto viene disattivato con i pedali 1, 2 e 3, il suono ritardato sino a quel momento permane. Quando l'interruttore BYPASS viene premuto per evitare l'effetto, il suono di ritardo viene silenziato temporaneamente.

## 23 Interruttori dei banchi (BYPASS, BANK, TAP TEMPO)

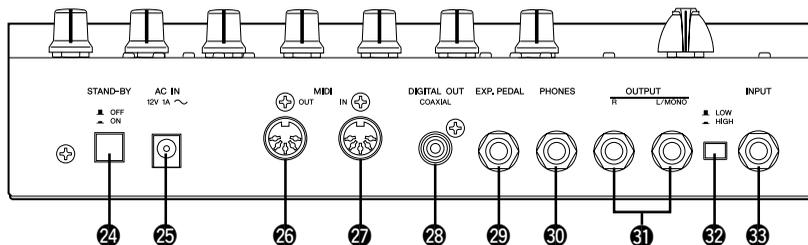
• **Premere e lasciare andare immediatamente l'interruttore BYPASS**: Tutti i circuiti Effect Band vengono evitati lasciando attivo solo il suono diretto. Se Bypass viene attivato, la spia si accende.

\* Nella modalità di evitamento Bypass, il segnale in ingresso dallo strumento viene mandato indirettamente all'uscita, ed i comandi DIRECT LEVEL e DIRECT PAN non hanno quindi alcun effetto.

• **Tenere premuto il pulsante sino a che tutte le spie dei pedali da 1 a 3 si accendono (BANK)**: Usare i pedali da 1 a 3 per scegliere un'area/banco/Gruppo (→ pag. 20).

• **Tenere l'interruttore premuto sino a che sul display del modo "TAP TEMPO" appare l'indicazione "t AP"**: picchiare un pedale ed impostare il tempo di ritardo in accordo col tempo con cui viene picchiato il pedale. È anche disponibile la funzione Loop Sampling. (→ pag. 22).

## ■ Pannello posteriore



### 24 Interruttore di alimentazione (STAND-BY ON/OFF)

Questo interruttore accende e spegne l'intera unità.

\* Per proteggere i diffusori, impostare la manopola **OUTPUT**

21 sullo 0 prima di accendere o spegnere l'unità.

### 25 Presa dell'adattatore di corrente (AC IN 12V 1A)

Collegare l'adattatore di corrente in dotazione a questa presa.

\* Non usare mai un adattatore di corrente che non sia quello in dotazione. Facendolo si rischiano danni, il surriscaldamento dell'apparecchio, incendi, ecc.

### 26 Presa MIDI OUT

Questa presa viene usata per trasmettere dati MIDI dall'UD-Stomp, ad esempio modifiche dei controlli, modifiche dei programmi, modifiche di dati nella memoria dell'UD-Stomp, ecc. (→ pag. 26).

### 27 Presa MIDI IN

Questa presa viene usata per ricevere dati MIDI da un dispositivo MIDI, ad esempio un'unità di controllo MIDI a pedale, utilizzabile per scegliere Patch, controllare il volume o uno degli effetti dell'UD-Stomp (→ pag. 20).

Inoltre, dei dati nella memoria dell'UD-Stomp salvati in un dispositivo esterno MIDI possono venire riportati all'UD-Stomp attraverso questa presa (→ pag. 26).

### 28 Presa DIGITAL OUT

Questa presa viene usata per emettere il segnale dell'UD-Stomp sotto forma di segnale digitale. Collegarla ad un dispositivo dotato di presa di ingresso digitale coassiale (COAXIAL), ad esempio un mixer digitale o altro (→ pag. 11).

### 29 Presa pedale di espressione (EXP. PEDAL)

Questa presa viene usata per collegare all'unità un controllore a pedale (pedale di espressione, opzionale) come uno Yamaha FC-7 per controllare singolarmente i parametri dell'UD-Stomp. (→ pag. 24, 26, 27).

### 30 Presa delle cuffie (PHONES)

Collegare una cuffia (opzionale) a questa presa per esercitarsi senza disturbare altri, ad esempio a notte inoltrata (→ pag. 11).

\* Il segnale audio arriva alla presa **OUTPUT** 31 ed a quella **DIGITAL OUT** 28 anche quando si usa una cuffia.

### 31 Prese di uscita (OUTPUT R, L/MONO)

Queste sono le prese di uscita analogiche dell'UD-Stomp. Collegarle alla presa di uscita di un amplificatore di potenza con diffusore o amplificatore per chitarra, ecc. (→ pag. 10).

\* Per collegarsi ad un dispositivo monofonico, usare la presa **L/MONO**.

### 32 Selettore del livello di ingresso (LOW/HIGH)

### 33 Presa INPUT

Questa è la presa di ingresso dell'UD-Stomp. Collegarvi una chitarra elettrica o un altro strumento elettrico. Scegliere il livello dell'UD-Stomp HIGH o LOW a seconda del livello di uscita dello strumento.

\* Prima di collegare uno strumento, controllare che esso e quest'apparecchio siano spenti.

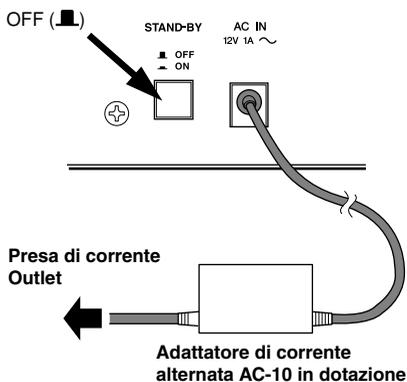
# Collegamenti

**!** Prima di fare qualsiasi collegamento con le prese INPUT ed OUTPUT dell'UD-Stomp, controllare che sia l'UD-Stomp stesso che le unità ad esso collegate siano spenti così da evitare folgorazioni e danni alle unità.

## ■ Collegamento ad una presa di corrente

Per alimentare l'UD-Stomp, fare uso dell'alimentatore di corrente alternata in dotazione (AC-10).

1. Controllare che l'interruttore di accensione (STAND-BY) dell'UD-Stomp si trovi in posizione OFF (■).
2. Collegare la spina dell'adattatore di corrente alla presa AC IN dell'UD-Stomp.
3. Collegare l'adattatore di corrente alternata ad una presa di corrente.



**!** Usare solo l'adattatore di corrente alternata in dotazione. Usandone un altro può essere pericoloso e causare danni, surriscaldamenti o incendi, che possono essere veramente pericolosi.

**!** Controllare che la corrente usata sia del voltaggio giusto indicato sull'adattatore di corrente alternata stesso.

**!** L'adattatore di corrente alternata AC-10 in dotazione è stato progettato specificamente per l'uso con l'UD-Stomp. Non usarlo mai con alcun altro dispositivo.

## ■ Collegamento dell'UD-Stomp

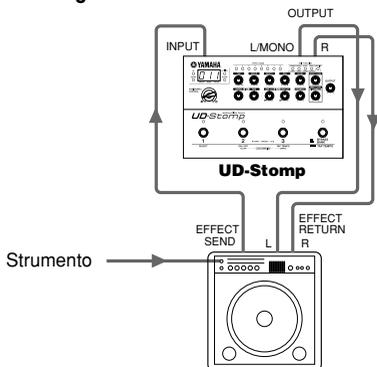
Dato che l'UD-Stomp è in sostanza un effetto di ritardo, se utilizzato con altri effetti, deve venire sempre collegato alla fine della catena di effetti. Se l'amplificatore per chitarra o mixer che usate possiede un circuito di invio e ritorno (Send/Return), si raccomanda di collegare l'UD-Stomp alle sue prese.

L'interruttore del livello di ingresso deve venire impostato in accordo con il livello di uscita del dispositivo collegato all'UD-Stomp, vale a dire su LOW se il livello di uscita del dispositivo è alto e su HIGH se il livello di uscita è basso.

Inoltre, per ottenere il massimo effetto, collegare le prese OUTPUT ad un impianto stereo.

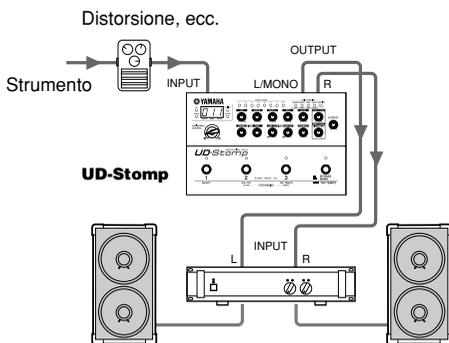
Se ci si collega ad un apparecchio monofonico, non mancare di usare la presa OUTPUT L/MONO.

## ● Collegamento ad un circuito Effect Send/Return



Amplificatore per chitarra, ecc.

## ● Collegamento alla fine di una catena di effetti



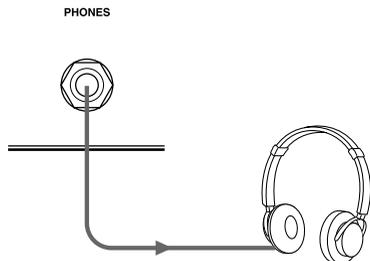
Amplificatore di potenza e diffusore

## ■ Collegamento di cuffie

Collegare una cuffia alle prese PHONES (standard stereo) dell'UD-Stomp per suonare o fare esercizi in privato.

Il volume delle cuffie può venire controllato con la manopola OUTPUT.

*\* Se si collega una cuffia all'UD-Stomp, l'uscita di segnale dalla presa OUTPUT e dalla presa DIGITAL OUT continua.*

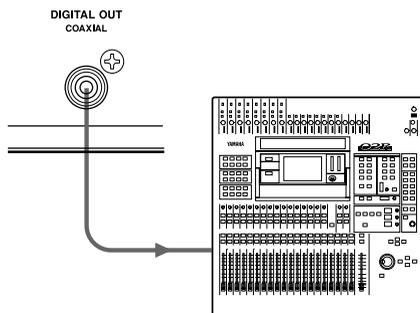


**Se si usa una cuffia, usare un volume tale da non danneggiare il proprio udito.**

## ■ Uscita digitale

L'UD-Stomp possiede un'uscita digitale DIGITAL (COAXIAL, 44.1kHz) che può venire collegata alla presa DIGITAL INPUT di un mixer digitale, registratore MD, ecc.

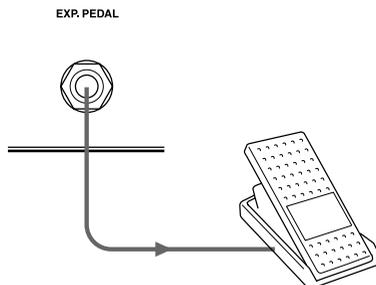
*\* Il livello di uscita della presa DIGITAL OUT non può venire controllato con la manopola OUTPUT (fissa).*



Mixer digitale, registratore MD, ecc.

## ■ Collegamento di un pedale di espressione (EXP. PEDAL)

Un'unità di controllo a pedale (pedale di espressione) come uno Yamaha FC-7 (opzionale) collegato alla presa EXP.PEDAL dell'UD-Stomp permette di controllare i parametri dell'UD-Stomp con un piede. (→ pag. 24, 26, 27).



## ■ Collegamento di dispositivi MIDI

Le prese MIDI IN/OUT dell'UD-Stomp permettono lo scambio di informazioni di formato MIDI fra l'UD-Stomp ed un dispositivo MIDI esterno.

Usando dispositivi MIDI potete prendere dati dall'UD-Stomp e memorizzarli in un dispositivo MIDI come uno Data Filer MDF3 Yamaha o altro, oppure caricare dati da un dispositivo esterno all'UD-Stomp. È anche possibile usare un controllore a pedale MIDI, ecc. collegato all'UD-Stomp per scegliere dei Patch, controllare singolarmente i vari parametri, e così via, oppure controllare un dispositivo MIDI esterno dall'UD-Stomp. Per maggiori informazioni sulle funzioni MIDI, consultare la sezione "Modo Utility" a pag. 25.

# Uso dell'UD-Stomp

L'UD-Stomp è un processore di effetti che possiede otto identici circuiti di ritardo.

Esso vi dà la possibilità di creare suoni complessi collegando in serie più circuiti di ritardo o combinare alcuni o tutti i circuiti individuali che possiede in un singolo, lungo ritardo, e così via. Questa sezione fa uso di alcuni dei programmi preselezionati dell'UD-Stomp come esempi per aiutarvi a comprendere come i parametri e le varie funzioni operano.

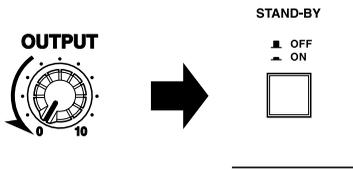
## ■ Preparativi

1. Collegare il proprio strumento, l'amplificatore ed un paio di cuffie all'UD-Stomp (→ pag. 10, 11).

**Prima di fare dei collegamenti, controllare che tutti i dispositivi siano spenti.**

2. Portare la manopola OUTPUT nella posizione "0" e quindi portare l'interruttore di accensione (STAND-BY) su ON (☛).

**!** Se l'interruttore di accensione viene portato su ON con la manopola OUTPUT su di una posizione molto alta, la riproduzione improvvisa di suoni ad alto volume potrebbe causare danni al vostro udito o danneggiare dispositivi collegati a quest'unità, ad esempio un amplificatore, un altoparlante, cuffie, ecc.



3. Nel display appare un numero a tre cifre, ad esempio "0 1 1".



Questi numeri (numero di Gruppo: 0, numero di Banco: 1 e numero di Patch: 1) si riferiscono al programma di Patch attualmente scelto.

**Nota:** Quando il numero del programma di Patch viene indicato nel display, l'unità si trova nella modalità Play. In essa, è possibile scegliere dei Patch e suonare o modificare parametri dell'unità.

Per ora, fare uso di questo programma per ottenere qualche suono dal sistema e regolarne il volume di conseguenza.

Mentre si suona lo strumento, girare la manopola OUTPUT verso destra e regolare il volume a piacere.



4. Richiamiamo dalla memoria il numero di Patch "0 1 1", che è vuoto.

Mantenere premuto il pulsante [DOWN] che si trova sulla sinistra del display ed il numero di Gruppo diminuisce di una unità. Se si supera il numero di Gruppo desiderato, mantenere premuto il pulsante [UP] per aumentare il valore di una unità. Premere semplicemente il pulsante [UP] o [DOWN] per aumentare o diminuire di una unità il numero di Patch.

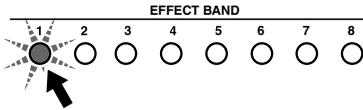
**Proviamo ora a impostare un tempo di ritardo.**

## Scelta di un Effect Band

Scegliamo ora un circuito di ritardo ed impostiamo i parametri. I pulsanti [EFFECT BAND 1 – 8] sono usati per attivare o disattivare singolarmente gli otto circuiti di ritardo.

**1.** Premere il pulsante [EFFECT BAND 1] per scegliere Effect Band 1. La spia del pulsante pre-muto si mette a lampeggiare rapidamente.

\* La spia di un pulsante EFFECT BAND lampeggia rapidamente quando il circuito Effect Band relativo sta venendo modificato.



## Impostazione del tempo di ritardo

Ed ora impostiamo il tempo di ritardo. Usiamo le manopole TIME COARSE (impostazione approssimativa) e TIME FINE (impostazione fine) per impostare il tempo di ritardo desiderato.

**2.** In questa fase imposteremo un tempo di ritardo di 250 msec. Girare la manopola TIME COARSE sino a far comparire il valore "200" sul display.

\* Il valore dell'unità di tempo usata è il millisecondo (msec). Il punto indica la posizione del punto (virgola) decimale.

Esempio : 200. = 200 msec

Se il valore fosse superiore ai 1000 msec (nessun punto sul display), il valore indicato deve venire moltiplicato per 10.

Esempio : 123 = 1230 msec

Se l'indicazione "000" viene visualizzata sul display e la spia [DOWN] lampeggia quando si gira la manopola corrispondente, ciò significa che la posizione della manopola non corrisponde al valore impostato per il parametro. Per prima cosa girare la manopola del tutto verso sinistra e quindi girarla verso destra per impostare il valore desiderato.

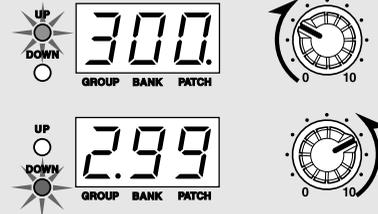
## Uso delle manopole

**Dato che la posizione di ciascuna manopola del pannello non è necessariamente allineata con il valore impostato per il parametro del Patch attuale, seguire sempre le regole descritte di seguito per far corrispondere la posizione della manopola al valore del parametro.**

- Se la spia [UP] lampeggia mentre la manopola corrispondente viene ruotata, girare la manopola verso destra (verso 10) e, se invece lampeggia la spia [DOWN], girare la manopola verso sinistra (verso 0).

In questo momento il valore del parametro impostato con la manopola per il presente Patch lampeggia sul display.

\* Fintanto che la manopola lampeggia, né il valore visualizzato dal display né il suono cambiano, nonostante la manopola venga girata.



- Continuare a girare la manopola nella direzione descritta. Una volta che la manopola ha raggiunto la posizione che corrisponde al valore del parametro, il valore sul display e la spia [UP]/[DOWN] smettono di lampeggiare ed il valore ora cambia in accordo con la posizione della manopola.

\* Dopo che si smette di far girare la manopola, il valore continua a venire visualizzato per circa due secondi, dopo di che la visualizzazione normale del display fa ritorno.

- Una volta che la manopola ed il valore variano in sincronia, girandola si fa visualizzare un valore che corrisponde alla posizione della manopola e si causa un cambiamento corrispondente nel suono prodotto.

**Queste regole valgono per tutte le manopole, ad eccezione della manopola OUTPUT.**

**3.** Girare quindi la manopola TIME FINE in modo da far visualizzare sul display l'indicazione "250". Se invece quella "200" lampeggia, girare la manopola sino in fondo verso sinistra e quindi verso destra come descritto nella fase 2 qui sopra.

\* Il tempo di ritardo di un Effect Band particolare può venire impostato su di un valore massimo di 696 msec. Usando un'impostazione di Gruppo, è possibile ottenere un massimo di 5890 msec raggruppando insieme tutti ed otto i tempi di ritardo (→ pag. 16).

\* Il tempo di ritardo può anche venire impostato picchiettando il pulsante [EFFECT BAND 1 – 8] scelto due volte a tempo dopo che si è scelto il circuito Effect Band. Il tempo di ritardo viene impostato sul tempo con cui è stato premuto il pulsante.

\* È anche possibile picchiettare un pedale due volte a tempo ed impostare così il tempo di ritardo sul tempo con cui il pedale è stato premuto (→ pag. 22).

## Impostazione del Feedback

Sino a questo punto abbiamo impostato il tempo di ritardo in modo che un singolo suono ritardato venga prodotto circa 250 msec dopo quello originale. Ora imposteremo il parametro Feedback in modo da determinare quante volte il suono di ritardo deve venire ripetuto.

4. Girare la manopola FEEDBACK in modo che l'indicazione "100" appaia sul display. Il suono ritardato viene ripetuto indefinitamente senza chiusura in dissolvenza.

Se FEEDBACK viene fissato su di un valore inferiore, il numero di volte che il suono di ritardo viene ripetuto diminuisce ed il suono ritardato chiude in dissolvenza.

In questa fase, impostare il livello FEEDBACK su "50".

## Impostazione di filtri

Il circuito di ritardo include anche un filtro HCF (filtro passa basso), che taglia le alte frequenze, ed un LCF (filtro passa alto) che taglia le basse frequenze. Dato che questi filtri sono incorporati nel ciclo di ritardo, il taglio delle frequenze influenzate diminuisce ogni volta che il suono di ritardo viene ripetuto.

5. Girare la manopola LOW CUT FILTER o quella HIGH CUT FILTER per sentire in quale modo questi filtri modificano il suono.

*\* Per ambedue le manopole, un'impostazione di 10 (100) equivale ad una soglia di taglio delle frequenze di 1 kHz ed una pari a 0 equivale alla disattivazione del filtro.*

*\* Il taglio della frequenza viene applicato anche al primo effetto di ritardo.*

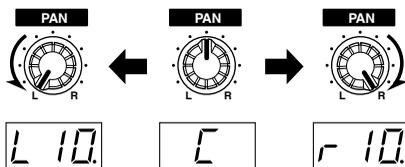
L'uso di questi filtri offre simulazioni analogiche ed altre possibilità. Una volta che viene compreso il modo in cui essi operano, impostare ambedue le manopole su "OFF" e passare all'operazione successiva.

## Impostazione del parametro Pan

Il termine "Pan" deriva da quello panoramica e si riferisce alla scelta della posizione del suono ritardato all'interno del campo sonoro stereofonico. Usare la manopola PAN per stabilire la posizione del suono ritardato in qualche punto fra l'estrema sinistra (L 100), il centro (C) e l'estrema destra (R 100) come visto in figura.

6. Girare la manopola PAN ed osservare come la posizione del suono di ritardo si muove fra un estremo e l'altro del campo stereo.

Una volta compreso come funziona la manopola PAN, portarla su "C" e passare alla fase successiva.



## Impostazione del livello di ritardo

La manopola LEVEL viene usata per controllare il volume del suono ritardato.

7. Per prima cosa girare la manopola FEEDBACK portandola sulla posizione "00" in modo che sia più facile vedere come il suono cambia.

Girare quindi la manopola LEVEL e regolare il volume del suono ritardato. Girando la manopola del tutto verso destra (100) il volume del suono ritardato diviene pari a quello originale. Girandola del tutto nella direzione opposta (00) il suono ritardato non viene prodotto affatto.

## Impostazione del parametro TAP

In questo caso, il termine "Tap" si riferisce al momento in cui il suono ritardato viene tolto dal ciclo di ritardo.

Provare a fare quanto segue per vederne gli effetti.

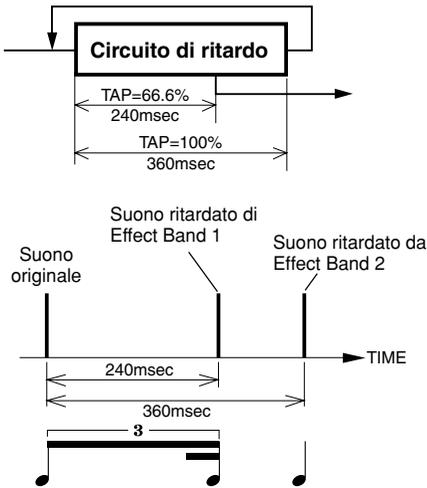
8. Usare il pulsante [UP] e richiamare il Patch "9.12". Ciò vi aiuterà a comprendere come questo effetto funzioni.

In questo Patch un ritardo di 360 msec è già applicato ad Effect Band 1 e 2. Notare che il suono ritardato è percettibilmente più forte di quello originale. Ciò è dovuto al fatto che ambedue i suoni ritardati, che vengono riprodotti simultaneamente, sono impostati su di un volume pari a quello originale.

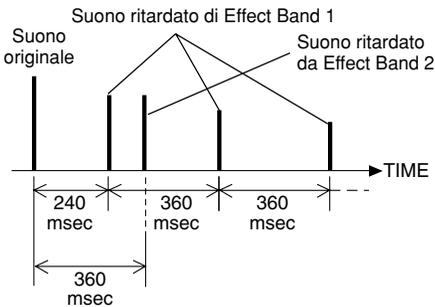
9. Premere il pulsante [EFFECT BAND 1] e girare la manopola TAP per cambiare il valore Tap Value di Effect Band 1.

Quando il valore è circa "55.5" % il suono dei due suoni ritardati crea un ritmo shuffle. Ciò accade perché il suono ritardato di Effect Band

1 viene prodotto con un ritardo di 240 msec, che è 2/3 (66,6%) dell'altro tempo di ritardo, che è di 360 msec.



- 10.** In questa fase, impostare l'effetto FEEDBACK di Effect Band su "5.0". Ora il primo ritardo viene prodotto dopo 240 msec, ma i ritardi che seguono vengono prodotti dopo 360 msec.



- 11.** Ora impostare FEEDBACK di Effect Band 2 anch'esso su "5.0". Per prima cosa premere il pulsante [EFFECT BAND 1] per scegliere Effect Band 2, quindi usare la manopola FEEDBACK. Ora viene creato e ripetuto un ritmo shuffle.
- 12.** Ora provare ad impostare il parametro PAN di Effect Band 2 del tutto sulla sinistra (L 10) e quello PAN di Effect Band 2 del tutto sulla destra (r 10). Avete così creato un effetto ping-pong elettronico.

## Impostazione della modulazione

Aggiungendo modulazione al segnale ritardato se ne fa cambiare l'altezza. Ciò può servire per creare effetti come Chorus, Flanger, ecc.

- 13.** Richiamare di nuovo il Patch "9.1".
- 14.** Premere il pulsante [EFFECT BAND 1] ed usare la manopola TIME COARSE per impostare il tempo di ritardo su "500".
- 15.** Portare la manopola SPEED su "4.0" e quella DEPTH su "100" ed ascoltare il suono che ne risulta. L'altezza del suono sale e scende. Questo è un effetto di modulazione.
- 16.** Per ottenere invece un effetto Chorus, impostare il tempo di ritardo su di un valore compreso fra i 5 ed i 20 msec, quindi regolare SPEED in modo da far oscillare l'altezza del suono e DEPTH in modo da aumentare l'intensità dell'effetto. È anche possibile creare un suono più ricco usando più pulsanti Effect Band o cambiando la posizione della manopola PAN da destra a sinistra. Provare a cambiare arbitrariamente questi parametri e notare come il suono cambia.

- 17.** Flanger, impostare il tempo di ritardo su di un valore inferiore di quello di Chorus (meno di 5 msec) e quindi usare le manopole SPEED e DEPTH per produrre un effetto Flanger. Per approfondire l'effetto Flanger, aumentare il livello di FEEDBACK.

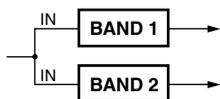
## Collegamento di più Effect Band (funzione CONNECT)

Provare a collegare fra loro alcuni o tutti gli otto pulsanti Effect Band. È possibile in questo modo creare una grande varietà di ritardi collegando i pulsanti in serie o in parallelo.

- 18.** Richiamare il Patch "9.13". Esso usa due circuiti di ritardo, quello Effect Band 1 e quello Effect Band 2, in parallelo. Il circuito Effect Band 1 ha un tempo di ritardo lungo di 600 msec, mentre quello Effect Band 2 ne ha uno più breve di 80 msec. FEEDBACK per ambedue i circuiti è pari a 0. Premere il pulsante [EFFECT BAND 1] (ciò sceglie il circuito Effect Band 1) e quindi premere il pulsante [CONNECT], ed il messaggio "on" appare sul display. Ciò indica che il segnale ricevuto dal circuito di ritardo Effect Band 1 provie-

ne direttamente dalla presa INPUT dell'UD-Stomp. Anche il circuito Effect Band 2 è impostato su "10".

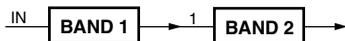
Ora i circuiti Effect Band 1 ed Effect Band 2 sono collegati fra loro nel modo visto nella figura che segue.



Potete udire un breve suono ritardato ed uno più lungo.

**19.** Ora provare a collegare Effect Band 1 e Effect Band 2 in serie.

Premere il pulsante [EFFECT BAND 2], quindi quello [CONNECT] ed infine quello [UP] e controllare che l'indicazione "1" appaia sul display. Il segnale in uscita di Effect Band 1, vale a dire il segnale originale misurato con il suono ritardato, viene ora mandato all'ingresso di Effect Band 2. Effect Band 1 e 2 sono così collegati in serie.



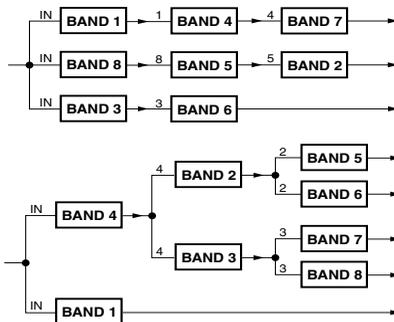
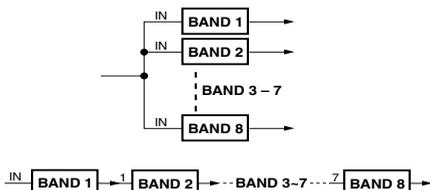
Ora potete udire un suono ritardato breve applicato sia al suono originale che al suono di ritardo lungo.

**20.** Ora proveremo a costruire un suono di ritardo complesso facendo uso sempre di questi due circuiti di ritardo.

Impostare il tempo di ritardo di Effect Band 2 su 419 msec ed aumentare in ugual misura il parametro FEEDBACK di ambedue i circuiti Effect Band. Con i due circuiti Effect Band collegati in serie, l'effetto di ritardo diviene sempre più complesso mano a mano che viene ripetuto. Provare a cambiare il tempo di ritardo di ciascun circuito Effect Band e vedere che altri effetti possono venire creati.

*\* Si possono anche mescolare collegamenti in serie ed in parallelo. È anche possibile sincronizzare la modulazione fra i circuiti Effect Band (→ pag. 17) e creare effetti di ritardo sempre più complessi.*

## • Esempio di collegamenti



## Raggruppamento di più circuiti Effect Band (funzione GROUP)

La funzione Group rende possibile produrre tempi di ritardo più lunghi eseguendo consecutivamente più effetti Effect Band.

**21.** Ora proveremo a combinare più effetti Effect Band in uno.

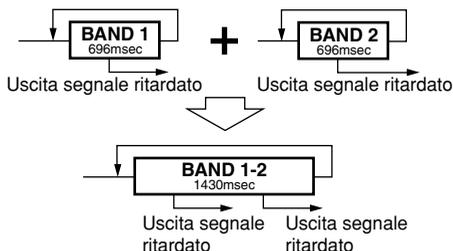
Richiamare il Patch "9. 1 1" e premere il pulsante [EFFECT BAND 1] quindi usare la manopola TIME COARSE e quella TIME FINE per impostare il tempo di ritardo sul suo massimo di "596" msec.

**22.** Tenere premuto il pulsante [GROUP] ed usare quello [UP] per impostare il parametro sul valore "1-2".

Ora i circuiti Effect Band 1 e 2 sono combinati a formare un solo circuito di ritardo che viene chiamato un "Gruppo".

Notare ora che il tempo di ritardo è aumentato. Girare la manopola TIME COARSE e notare che il tempo di ritardo indicato dal display è "143" (1430 msec). Usando questo metodo si possono raggruppare tutti ed otto i circuiti Effect Band impostando la posizione "1-8" e creare così un ritardo massimo di "589" (5890 msec).

*\* Per creare un Gruppo, si deve per prima cosa scegliere il circuito Effect Band che sarà alla testa del Gruppo e quindi scegliere quello in coda al Gruppo.*



Inoltre, una volta che un Gruppo è stato impostato, è possibile avere accesso a una qualsiasi uscita da ciascun singolo circuito di ritardo del Gruppo.

**23.** Controllare che Effect Band 1 e 2 siano ancora combinati in un Gruppo (1-2) come già spiegato. Premere poi il pulsante [EFFECT BAND 2] per attivare Effect Band 2. Dato che Effect Band 1 e 2 hanno lo stesso tempo di ritardo, si possono sentire contemporaneamente due suoni di ritardo della stessa intensità. Usando la stessa procedura vista nella sezione "Impostazione del parametro TAP" di pag. 14, usare la manopola TAP per creare un ritmo shuffle. È anche possibile usare la manopola PAN per creare un effetto ping-pong elettronico. La differenza fra l'impostazione TAP e quella precedente è che in questa fase, la modifica del tempo di ritardo permette di cambiare il tempo del ritmo shuffle senza cambiare il ritmo in sé.

Premere ora il pulsante [EFFECT BAND 1] e girare la manopola TIME FINE per vedere quale effetto viene realizzato.

Il Patch "9.2 1" produce un effetto a 16 battute che può anche essere regolato su tempi diversi per tenere così il ritmo.

*\* Quando differenti circuiti Effect Band vengono combinati insieme in un Gruppo, le impostazioni dei comandi TIME COARSE/FINE, FILTER LOW CUT/HIGH CUT e FEEDBACK vengono applicate al circuito Effect Band di numero più basso del Gruppo.*

## Sincronizzazione di più circuiti Effect Band (funzione SYNC)

Se la modulazione viene usata in più effetti di ritardo, la funzione SYNC permette di sincronizzare la velocità di modulazione delle varie bande di ritardo.

**24.** Richiamare il Patch numero "9.2 2". Questo Patch usa due circuiti Effect Band, una con un effetto Pan verso sinistra ed uno con un uguale effetto Pan, ma a destra, con un effetto Chorus monoaurale e modulazione sincronizzata. In questo Patch, la modulazione di Effect Band 2 viene sincronizzata con Effect Band 1. Disattiviamo la sincronizzazione per Effect Band 2 e vediamo cosa succede.

**25.** Scegliere Effect Band 2 e quindi mantenere premuto il pulsante [UP] per impostare il valore visualizzato dal display su "2". Ciò indica che Effect Band 2 è sincronizzato con Effect Band 1 e non più con gli altri circuiti Effect Band. In questa situazione, la modulazione può es-

sere udita nel canale sinistro ma non in quello destro perché il parametro SPEED di Effect Band 2 è impostato su "0.0". provare ad impostare di nuovo SYNC.

**26.** Tenere premuto il pulsante [SYNC] e premere quello [DOWN] per impostare il valore nel display su "1". Ora la modulazione di Effect band 2 è sincronizzata con la modulazione di Effect Band 1.

Con la modulazione sincronizzata, la manopola SPEED può venire usata per creare differenze di fase fra le bande sincronizzate. Girando la manopola SPEED si crea un effetto di stereofonia maggiore o minore, a seconda. In questo momento la velocità di modulazione non cambia. La differenza di fase può andare da maggiore di 0° a minore di 360°. Impostato il parametro SPEED su "5.0", scegliere Effect Band 1 e girare la manopola SPEED; in questa situazione di fase inversa, la velocità può venire cambiata simultaneamente a destra e sinistra.

## Scelta di un'onda (WAVE)

Se il ritardo fa uso di modulazione, è possibile scegliere l'onda da usare per la modulazione.

**27.** Richiamare il Patch numero "9.2 3". Il suono del canale sinistro di questo Patch oscilla. Questa forte modulazione è dovuta ad un'onda sinusoidale. Proviamo a cambiare il tipo di onda.

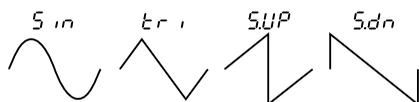
**28.** Scegliere Effect Band 1 e quindi, tenendo premuto il pulsante [WAVE], premere quello [UP] o [DOWN] e paragonare la differenza del suono ottenuto con le seguenti quattro onde.

*\* Premendo insieme i pulsanti [WAVE] e [UP] si possono scegliere in sequenza le onde seguenti.*

$tr \rightarrow SUP \rightarrow Sdn \rightarrow tr$

*I pulsanti [WAVE] + [DOWN] premuti insieme scelgono S in.*

- S in ..... Un'onda sinusoidale. L'altezza del suono aumenta e diminuisce seguendo le sinuosità dell'onda.
- tr ..... Un'onda triangolare. L'altezza del suono balza improvvisamente in su e giù.
- SUP ..... Onda Saw Up. Fa aumentare l'altezza del suono.
- Sdn ..... Onda Saw Down. Fa diminuire l'altezza del suono.



## Uso dell'UD-Stomp

Si possono usare contemporaneamente due onde di modulazione, vale a dire la sinusoidale ed un'altra. Premere il pulsante [EFFECT BAND 2] per attivare Effect Band 2 e si udrà la modulazione della sinusoidale nel canale destro, mentre la modulazione dell'altra onda si troverà sull'altro canale.

### Impostazione della fase (PHASE)

Durante il messaggio del suono ritardato con quello diretto è possibile impostare la loro fase su normale o inversa. Missando il suono diretto e quello ritardato a fase invertita è possibile creare un'impresione di spaziosità nel suono.

#### 29. Richiamare il Patch numero "9.2.2".

Scelto Effect Band 1, tenere premuto il pulsante [FUNCTION] e quello [SYNC], quindi premere il pulsante [UP]/[DOWN] per impostare "r E u" (reverse: fase inversa) o "n o r" (fase normale) e sentire l'effetto che ne risulta.

### Impostazione del volume degli effetti e del suono diretto

La manopola EFFECT LEVEL viene usata per impostare il volume del suono ritardato.

La manopola DIRECT LEVEL viene invece usata per impostare il volume del suono diretto.

#### 30. Richiamare il Patch numero "9.2.1".

Impostare la manopola EFFECT LEVEL su "0.0" e quella DIRECT LEVEL su "10.0" Viene prodotto solo il suono originale diretto.

#### 31. Ora impostare la manopola EFFECT LEVEL su "10.0" e quella DIRECT LEVEL su "0.0" Viene prodotto solo il suono ritardato e non quello originale diretto.

Queste due manopole vengono usate per controllare il bilanciamento del volume del suono originale e della sua versione ritardata.

*\* La manopola EFFECT LEVEL viene usata per impostare il livello del segnale che viene mandato a circuiti Effect Band collegati o raggruppati.*

*\* Le manopole EFFECT LEVEL e DIRECT LEVEL possono venire regolate anche quando nessun circuito Effect Band è scelto.*

### Impostazione del parametro Pan del suono diretto

La manopola DIRECT PAN viene usata per impostare la posizione del suono diretto all'interno del campo sonoro.

#### 32. A Patch numero "9.2.1" scelto, tenere premuto il pulsante [FUNCTION] e girare la manopola DIRECT PAN per impostare il parametro Pan sul valore "L 10".

Il suono diretto viene udito solo dal canale sinistro.

*\* Ciò è possibile solo se il suono diretto e quello ritardato sono prodotti da diffusori differenti.*

*\* La posizione centrale della manopola (C) corrisponde al centro del campo sonoro. Girando la manopola verso sinistra si sposta l'immagine sonora verso sinistra (L 0.0 - L 10), mentre girandola verso destra si sposta l'immagine sonora verso destra (r 0.0 - r 10).*

*\* Questo parametro può venire usato anche se non si è scelto alcun circuito Effect Band.*

### Impostazione del volume di uscita

Usare la manopola OUTPUT per regolare il volume complessivo di uscita dell'UD-Stomp (presa OUTPUT, presa PHONES).

*\* Il volume di uscita Output può venire impostato in qualsiasi momento anche se non si è scelto alcun circuito Effect Band.*

**Con questo, la spiegazione dell'uso dell'UD-Stomp è completa.**

**Le cognizioni sinora apprese sono sufficienti per creare nuovi effetti o editare quello preesistenti.**

**Ogni modifica fatta ad un Patch viene cancellata quando se ne sceglie un altro. Se volete salvare le modifiche fatte, usare l'operazione di memorizzazione spiegata a pag. 21.**

# Selezione e salvataggio dei Patch

## ■ Provare a scegliere un altro patch

L'UD-Stomp include nella sua memoria interna un totale di 180 programmi di patch.

I 180 patch sono divisi in due aree, ciascuna contenente 10 gruppi, tre banchi e tre patch.

### • AREA

Ci sono due aree, quella dell'utente e quella preselezionata. Se l'operazione di memorizzazione viene usata, i dati nell'area dell'utente (90 patch) possono venire liberamente riscritti. Potete cambiare impostazioni nell'area preselezionata (90 patch), ma non potete riscriverne il contenuto.

Se si sceglie un patch nell'area preselezionata, un punto appare sulla sinistra in basso delle centinaia della cifra del display (0.11-933). Quando il punto invece non è presente (0 11-933), vuol dire che si è scelto un patch dell'area dell'utente.

*\* Quando l'UD-Stomp viene inviato dalla fabbrica, gli stessi dati patch trovati nell'area preselezionata vengono usati anche nell'area dell'utente. Consultare in proposito il foglio separato "Lista dei patch".*

### • GRUPPI

I 90 patch di ciascuna area sono anche divisi in 10 gruppi (0-9).

### • BANCHI

Ciascun gruppo viene diviso in tre banchi (1-3).

### • PATCH

Ciascun banco viene diviso in tre patch (1-3).

Provare a scegliere alcuni dei vari patch e a produrre con essi dei suoni.

Per scegliere un patch differente, usare uno dei tre metodi descritti qui di seguito.

## ● Uso dei pulsanti [UP]/[DOWN] del pannello comandi

- Ogni volta che il pulsante [UP] viene premuto, viene scelto il **numero di patch** superiore.

0 11 → 0 12 → 0 13 → 0 21 → 0 22 →  
0 23...0 33 → 1 11...9 33 → 0 11 →  
0 12...9 33 → 0 11 (torna all'inizio)...

Ogni volta che il pulsante [DOWN] viene premuto, viene scelto il **numero di patch** inferiore.

- Premere il pulsante [UP] in modo continuo per aumentare il **numero di gruppo** di una unità.

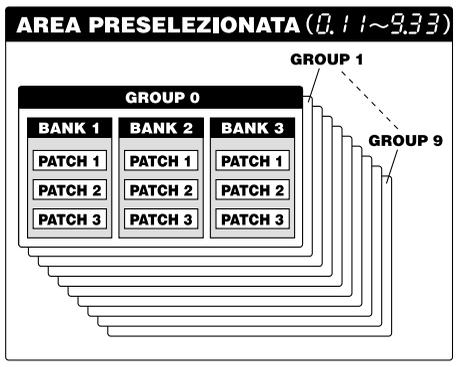
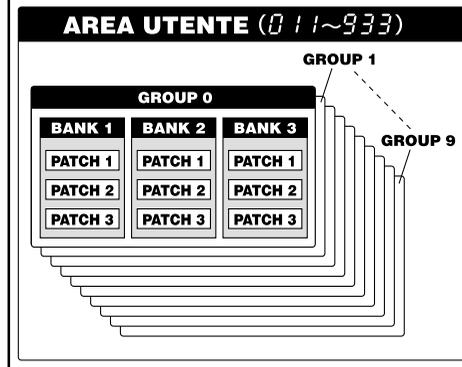
0 11 → 1 11 → 2 11...9 11 → 0 11 →  
1 11 → 2 11...9 11 → 0 11 (torna all'inizio)...

Premere il pulsante [DOWN] in modo continuo per diminuire il **numero di gruppo** di una unità.

- Premere il pulsante [UP] e quello [DOWN] contemporaneamente per passare dall'area dell'utente a quella preselezionata e viceversa.

0 11 ↔ 0.11

## • Caratteristiche del patch



## Selezione e salvataggio dei Patch

### ● Uso della pedaliera e dell'interruttore dei banchi

- Premere una pedaliera da 1 a 3 per scegliere il numero di patch corrispondente da 1 a 3 nel gruppo/banco al momento scelto.
  - Tenere premuto il pulsante BANK sino a che tutte le spie dei pedali da 1 a 3 si accendono, quindi togliere il piede. Potete poi usare la seguente procedura.
1. Tenere premuta la pedaliera 1 per più di un secondo per passare dall'area dell'utente a quella preselezionata.
  2. Tenere premuta la pedaliera 2 per più di un secondo per diminuire il **numero di gruppo** di un'unità.
  3. Tenere premuta la pedaliera 3 per più di un secondo per aumentare il **numero di gruppo** di un'unità.
  4. Premere una pedaliera (1-3) per scegliere il **numero di banco** corrispondente (1-3).
  5. Quando un banco viene scelto, la spia del display e la spia della pedaliera lampeggiano rapidamente. Premere una pedaliera da (1-3) in questo momento per scegliere il **numero di patch (1-3)** corrispondente.

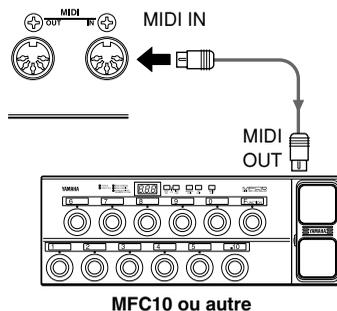
\* Per cancellare il patch scelto, premere il pulsante BANK. Esso torna alla condizione precedente.

### ● Uso di comandi MIDI

I dati di cambiamento dei programmi MIDI trasmessi da un dispositivo MIDI esterno, ad esempio un MIDI FOOT CONTROLLER MFC10 YAMAHA, possono venire usati per scegliere patch nell'UD-Stomp.

1. Usare un cavo MIDI per collegare la presa MIDI IN dell'UD-Stomp alla presa MIDI OUT di un dispositivo MIDI esterno.

\* Non mancare di fare uso di un cavo MIDI che sia conforme agli standard MIDI. Limitare inoltre la lunghezza del cavo MIDI a 15 metri. L'uso di cavi ancora più lunghi può risultare in problemi e prestazioni inferiori dell'unità.



2. Far corrispondere il canale di ricezione MIDI dell'UD-Stomp con il canale di trasmissione MIDI del dispositivo MIDI esterno.

→ **Pag. 25 (Impostazione del canale di ricezione MIDI)**

3. Creare una tabella di cambiamento del programma\*. (Impostazioni predefinite → N° di cambiamento programma: N° patch = 1:011, 2:012 ... 128: 4.12).

→ **pag. 25 (Creazione di una tabella di cambiamento del programma)**

\* Quest'operazione viene usata per assegnare numeri di patch ad un numero di cambiamento del programma ricevuto da un dispositivo esterno. Ad esempio, quando il numero di cambiamento del programma "1" viene ricevuto, viene ricevuto il numero di patch "113" dell'UD-Stomp.

4. Quando dei dati di cambiamento del programma vengono trasmessi da un dispositivo esterno MIDI, viene scelto il patch che corrisponde alla tabella di cambiamento del programma che avete creato.

\* Per istruzioni sulla trasmissione di dati su cambiamento del programma, consultare il manuale del dispositivo MIDI esterno.

## ■ Creazione e memorizzazione di un patch

Le impostazioni originali possono venire memorizzate nell'area utenti (011-933). Provate a creare un patch originale e quindi a memorizzarlo.

### ● Procedura di memorizzazione

1. Premere il pulsante [STORE].  
Quando ci si porta nel modo di memorizzazione, il display, la spia [STORE] e quella della pedaliera corrispondente al numero di patch lampeggiano.
2. Scegliere la locazione di memoria di patch (numero di gruppo, banco e patch) in cui si desidera memorizzare il patch appena creato.  
Usare la procedura vista in "Provare a scegliere un alto patch" a pagina 19 e scegliere un patch. Per cambiare il numero di patch potete usare i pulsanti [UP]/[DOWN], le pedalieri e l'interruttore BANK. Tuttavia, non potete cambiare l'area. Il nuovo patch può venire memorizzato solo nell'area dell'utente.
3. Dopo aver scelto il numero di memoria di patch in cui memorizzare il proprio patch, tenere premuto il pulsante [STORE].  
La memorizzazione è completa quando tutte le spie si spengono.

*\* Per interrompere l'operazione di memorizzazione Store, premere e lasciare immediatamente andare il pulsante [STORE].*

*\* Le impostazioni del modo Utility non sono memorizzate insieme ai dati sul patch. Essendo impostazioni comuni a tutti i patch, vengono memorizzate nella memoria dell'UD-Stomp.*

*\* L'impostazione della manopola OUTPUT non viene memorizzata insieme ai dati del patch.*

*\* I dati nell'area dell'utente (011-933) possono venire memorizzati in un dispositivo MIDI esterno (pag. 24).*

*\* I segnali MIDI non possono venire ricevuti durante il salvataggio di dati.*

Questa procedura può venire usata per memorizzare patch originali ed anche per cambiare l'ordine dei patch stessi per eventuali concerti.

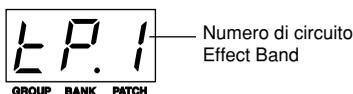
# Funzioni convenienti

Presenteremo ora alcune funzioni che possono rendere più agevole l'uso dell'UD-Stomp.

## ● Uso di un pedale per impostare il tempo di ritardo (funzione Tap Tempo)

Con l'UD-Stomp, potete picchiettare su di un pedale ed impostare il tempo di ritardo Delay Time.

1. Premere il pedale BANK fino a che l'indicazione "LRP" appare sul display.
2. Premere sul pedale 1 e scegliere il circuito Effect Band del quale si desidera impostare il tempo di ritardo.



\* Se più effetti di ritardo sono combinati in un Gruppo, è possibile scegliere solo il circuito Effect Band alla testa del Gruppo. Se si usano i pulsanti [EFFECT BAND 1 - 8] per scegliere un qualsiasi altro circuito Effect Band, la funzione Tap Tempo non è eseguibile.

3. Usare il pedale 2 per attivare o disattivare il circuito Effect Band desiderato.

\* Ciascun circuito Effect Band possiede due interruttori, uno sul lato dell'ingresso di effetto ed uno sul lato di uscita, che possono venire usati per attivare o disattivare il circuito Effect Band stesso.



- Se il circuito Effect Band attualmente scelto è disattivato, premendo il pedale 2 si attiva sia SW1 che SW2 e il circuito Effect Band viene attivato. La spia del pedale 2 quindi si accende.
- Se il circuito Effect Band attualmente scelto è attivato, premendo il pedale 2 si disattiva solo SW1 e SW2 rimane attivato. La spia del pedale 2 quindi lampeggia. Il ritardo presente prima della pressione del pedale 2 continua ma il circuito di ritardo non accetta nuovi dati.
- Se solo SW1 del circuito Effect Band attualmente scelto è disattivato, premendo il pedale 2 lo si attiva. In questo modo, i due interruttori SW1 e SW2 sono attivati, il che significa che il circuito Effect Band è a sua volta attivato. La spia del pedale 2 quindi si accende.
- Per disattivare un circuito Effect Band, tenere premuto il pulsante ([EFFECT BAND 1 - 8]) del pannello comandi.

4. Premere il pedale 3 col tempo che volete impostare per il ritardo.

\* Nella fase 4, il tempo di ritardo viene riscritto ogni volta che il pedale viene premuto.

5. Premere il pedale BANK per tornare alla modalità Play.

## ● Riproduzione ciclica di campioni

Con l'UD-Stomp è possibile campionare un suono (il segnale in ingresso) che poi viene riprodotto ciclicamente (la frase viene riprodotta continuamente e il Feedback è illimitato).

1. Premere sul pedale BANK sino a che l'indicazione "LRP" appare sul display.
2. Premere il pedale 1 e scegliere un circuito Effect Band che ha un tempo di ritardo sufficiente per la frase da registrare.

\* Se più effetti di ritardo sono combinati in un Gruppo, è possibile scegliere solo il circuito Effect Band alla testa del Gruppo. Se i pulsanti [EFFECT BAND 1 - 8] del pannello vengono usati per scegliere un qualsiasi altro circuito Effect Band, la riproduzione ciclica di campioni non può venire effettuata.

3. Mantenere premuto il pedale 2 sino a che viene visualizzata l'indicazione "L 5.?", dove il punto di domanda rappresenta il numero di circuito Effect Band.

Il display lampeggia e la funzione Loop Sampling viene portata nella modalità di attesa (tempo di ritardo massimo, SW1 = OFF, SW2 = ON, RAM libera).

4. Premere il pedale 3 (SW1 = ON) per dare inizio alla campionatura e lasciarlo andare per fermarla (SW1 = OFF, FEEDBACK = 10).

Il tempo di ritardo viene impostato a seconda di quanto a lungo è stato premuto il pedale (da quando è stato premuto a quando viene lasciato andare) e la fresa suonata viene quindi registrata mentre il pedale viene mantenuto premuto. Quando il pedale viene lasciato andare, la frase continua a venire riprodotta continuamente.

\* Se la lunghezza del campione supera quella del tempo di ritardo, il campione viene ignorato.

5. Per mescolare un'altra frase nel campione, per prima cosa premere e lasciare andare (in fretta) il pedale 2 (SW1 = ON) e quindi aggiungere nuovo materiale alla fresa precedente. Terminata l'operazione, premere e lasciare andare (in fretta) il pedale 2 (SW1 = OFF).

- Per far cessare la riproduzione ciclica del campione, premere il pedale 2 in modo da far apparire l'indicazione "L 5.?" (cancellazione del campione) e quindi premere sul pedale BANK per tornare alla modalità di riproduzione.

\* Per far cessare temporaneamente la riproduzione del campione, premere il pedale BANK per passare alla modalità di Bypass. Per riprenderla, premere di nuovo il pedale BANK.

\* Il campione riprodotto ciclicamente può anche venire cancellato portando la manopola FEEDBACK sulla posizione "0" o usando i pulsanti [EFFECT BAND 1-8] per disattivare il circuito Effect Band.

\* Per la riproduzione ciclica di campioni sono preimpostati i seguenti Patch.

9.3.1 ..... Il più lungo Patch per la riproduzione ciclica di campioni che impiega tutti ed otto i circuiti Effect Band.

9.3.2 ..... Per la riproduzione ciclica di campioni vengono usati i circuiti Effect Band da 1 a 7. Il circuito Effect Band 8 applica un ritardo solo al suono in ingresso.

9.3.3 ..... Per la riproduzione ciclica di campioni vengono usati i circuiti Effect Band da 1 a 7. Il circuito Effect Band 8 applica un ritardo sia al suono della riproduzione ciclica che al suono ricevuto.

### ● Funzioni Copia e Incolla

Queste funzioni vengono usate per copiare i valori di un parametro del pannello superiore impostati con le manopole da un circuito Effect Band ad un altro. Sono convenienti per impostare vari circuiti Effect Band allo stesso modo.

- Scegliere i parametri da copiare. Per farlo, scegliere il circuito Effect Band da cui copiarli.
- Mantenere premuto il pulsante [FUNCTION] e premere quello [CONNECT]. Sul display appare l'indicazione "CPY". I parametri vengono così copiati.
- Scegliere il circuito Effect Band in cui incollare i parametri copiati.  
Tenere premuto il pulsante [FUNCTION] e quindi premere il pulsante [GROUP]. Sul display appare l'indicazione "PST".  
I parametri copiati dal circuito Effect Band della fase 1 vengono copiati nel circuito Effect Band scelto in questa.

### ● Uso di una pedaliera (Unità di controllo)

Con una pedaliera di controllo (pedale di espressione, opzionale) come la Yamaha FC-5 collegata alla presa EXP. PEDAL potete controllare i parametri dell'UD-Stomp (valori impostati) con il piede.

→ Pag. 24 [Impostazione di controlli esterni]

### ● Controllo dell'UD-Stomp con un dispositivo MIDI esterno

Per controllare dall'esterno i parametri (valori impostati) dell'UD-Stomp, è anche possibile collegare la presa MIDI IN dell'UD-Stomp a quella MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno attraverso un cavo MIDI.

→ Pag. 24 [Impostazione di controlli esterni]

### ● Impostazioni predefinite

Per riportare l'UD-Stomp alle impostazioni predefinite in fabbrica, tenere premuto i pulsanti [UP] e [UTILITY] e portare POWER su ON (▲). L'UD-Stomp viene così riportato alle sue impostazioni di fabbrica e tutti i dati dell'area dell'utente vengono riportati ai valori predefiniti elencati sul foglio separato "Lista dei patch".

**Se l'UD-Stomp viene riportato ai valori predefiniti di fabbrica, ogni contenuto della memoria viene perduto. Raccomandiamo quindi di memorizzare eventuali dati importanti in un dispositivo MIDI esterno o di prendere nota delle posizioni dei comandi.**

# Impostazione di controlli esterni

La manopola ASSIGNABLE CONTROL del pannello superiore può venire usata per controllare uno qualsiasi dei parametri di effetto. È anche possibile utilizzare un pedale di controllo (pedale di espressione, opzionale), ad esempio uno Yamaha FC-7 o altro, collegato alla presa EXP. PEDAL o ad un dispositivo MIDI esterno collegato alla presa MIDI IN per controllare i parametri dell'UD-Stomp.

\* In questa sezione i nomi di alcuni pulsanti sono stati abbreviati, ad esempio [EFFECT BAND 1] è stato scritto come [BAND 1].

## ■ Procedura

1. Nel modo di riproduzione, premere simultaneamente il pulsante [FUNCTION] e quello [WAVE].

Si imposta così il modo di controllo dall'esterno e l'indicazione "E E L" appare sul display.

2. Premere il pulsante [BAND 1].

Il numero dei controlli appare sul display.

Usare i pulsanti [UP]/[DOWN] per impostare il valore del numero dei controlli.

Si possono assegnare ai numeri di controllo da 1 a 8 dell'UD-Stomp sino a otto impostazioni dei controlli stessi.

Un'unità separata di controllo può venire usata per controllare ciascuna impostazione programmata oppure una sola unità di controllo può venire usata per controllarle tutte.

3. Premere il pulsante [BAND 2].

Il tipo di apparecchio di controllo viene visualizzato sul display.

Usare i pulsanti [UP]/[DOWN] per impostare il tipo di controllo.

• **E.P** : Il controllo viene fatto con la pedaliera collegata alla presa EXP. PEDAL.

• **R.C** : il controllo avviene attraverso la manopola [ASSIGNABLE CONTROL] del pannello superiore.

• **1-3 1, 64-95** : 1-31, 64-95: il controllo viene fatto attraverso dati inviati da un dispositivo MIDI esterno collegato alla presa MIDI IN. Scegliere un numero di controllo per cambiare il dispositivo usato. Per informazioni sui numeri dei controlli, consultare il manuale dei vari dispositivi MIDI.

4. Premere il pulsante [BAND 3].

Il tipo di parametro viene indicato sul display.

Il numero indica il numero di circuito Effect Band.

Usare i pulsanti [UP]/[DOWN] per scegliere il parametro da controllare.

• **OFF** : off (nessun controllo)

• **t, l - t, B** : TIME (Delay Time)

• **L F 1 - L F B** : LOW CUT FILTER

• **H F 1 - H F B** : HIGH CUT FILTER

• **F b 1 - F b B** : FEEDBACK

• **t P 1 - t P B** : TAP

• **S P 1 - S P B** : SPEED

• **d P 1 - d P B** : DEPTH

• **P n 1 - P n B** : PAN

• **L E 1 - L E B** : LEVEL

• **E F L** : EFFECT LEVEL

• **d i L** : DIRECT LEVEL

• **d i P** : DIRECT PAN

L'unità di controllo assegnata nella fase 3 può venire usata per controllare questi parametri (valori impostati).

\* L'unità di controllo del parametro TIME visto qui sopra altera il tempo di ritardo fra lo 0% ed il 100% senza cambiare il valore effettivo del tempo di ritardo impostato con la manopola del pannello anteriore, così che ogni cambiamento che produce non viene salvato insieme agli altri parametri del Patch.

\* Le unità di controllo diverse da quella per TIME cambiano il valore effettivo del parametro corrispondente, così che ogni cambiamento che producono viene salvato, cancellando i dati precedenti.

5. Premere il pulsante [BAND 4].

Il valore minimo impostabile per i parametri, vale a dire il valore del parametro quando l'unità di controllo viene portata al minimo, viene indicato sul display.

Usare i pulsanti [UP]/[DOWN] per impostare il valore.

6. Premere il pulsante [BAND 5].

Il valore massimo impostabile per i parametri, vale a dire il valore del parametro quando l'unità di controllo viene portata al massimo, viene indicato sul display.

Usare i pulsanti [UP]/[DOWN] per impostare il valore.

7. Premere il pulsante [FUNCTION] per tornare al modo di esecuzione.

**Queste impostazioni di unità esterne vengono salvate insieme ai dati dei Patch.**

**Inoltre, ci sono altre funzioni non legate alle impostazioni di Patch che impostano il parametro External Unità di controllo della modalità Utility sempre su ON (attivo) o sempre su OFF (inattivo) (→ pag. 26).**

# Modo Utility

Il modo Utility viene usato per impostazioni che riguardano l'intero UD-Stomp, ad esempio dei pedali, MIDI, di controllo dall'esterno, della presa EXP. PEDAL, ecc.

\* In questa sezione i nomi di alcuni pulsanti sono stati abbreviati, ad esempio [EFFECT BAND 1] è stato scritto come [BAND 1].

## ■ Il modo Utility

Nel modo Play, per impostare il modo Utility premere il pulsante [UTILITY] controllando che la spia corrispondente si accenda.

Nel modo Utility, per tornare al modo Play premere il pulsante [UTILITY] controllando che la spia corrispondente si spenga.

**Nel modo Utility non è possibile ricevere messaggi Midi. Se necessario, quindi, passare al modo Play per riceverli.**

Nel modo Utility sono disponibili le seguenti tre funzioni. Per sceglierle, fare uso dei pulsanti [UP] e [DOWN].

- **funzioni MIDI** (MIDI)
- **impostazione dei controlli esterni** (EXT)
- **impostazione pedale EXP. PEDAL EXP.** (EXP)

## ■ Funzioni MIDI

Dopo aver premuto il pulsante [UTILITY], fare uso dei pulsanti [UP] e [DOWN] per far comparire l'indicazione "MIDI" sul display. Premere poi [STORE] per passare al modo di impostazione delle funzioni MIDI.

### ● Creazione di una tabella di ricezione di cambiamento programmi MIDI

Imposta il patch corrispondente che viene richiamato quando un numero di cambiamento del programma MIDI, d'ora in poi chiamata numero di programma, viene ricevuto.

Premere il pulsante [BAND 1] per impostare il numero di programma MIDI da ricevere. Usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per scegliere il numero.

- **1-128** : numero cambiamento programma MIDI

Premere il pulsante [BAND 2] per impostare il numero di patch dell'UD-Stomp.

Usare i pulsanti [UP] e [DOWN] o la pedaliera come fatto per la selezione di un patch nel modo di esecuzione.

- **011-933, 011-933** :

Il numero di patch viene richiamato.

### ● Creazione di una tabella di trasmissione di cambiamento di programmi MIDI

Quando una pedaliera da 1 a 3 viene premuta per richiamare un patch, un numero di cambiamento di programma MIDI viene trasmesso dalla presa MIDI OUT dell'UD-Stomp ad un controllo di effetto esterno o altro. Al patch viene assegnato un numero di programma MIDI che viene trasmesso quando il patch viene richiamato.

\* Se un Patch viene richiamato con un comando di cambiamento di programma MIDI, i numeri MIDI PRG. non possono venire trasmessi.

Premere il pulsante [BAND 3] per impostare il numero di patch dell'UD-Stomp. Usare i pulsanti [UP] e [DOWN] o la pedaliera come fatto per la selezione di un patch nel modo di esecuzione.

- **011-933, 011-933** :

Il numero di patch viene richiamato.

Premere il pulsante [BAND 4] per impostare il numero di programma MIDI da trasmettere. Usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per scegliere il numero.

- **1-128** : numero cambiamento programma MIDI

### ● Impostazione del canale di ricezione MIDI

Imposta il canale di ricezione dell'UD-Stomp.

Il canale MIDI impostato in questa fase viene usato anche come numero di dispositivo per la funzione di ricezione in massa.

Premere il pulsante [BAND 5] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare il canale di ricezione MIDI.

- **1-16** : canali MIDI sui quali si possono ricevere messaggi
- **RLL** : vengono ricevuti messaggi MIDI da tutti i canali
- **OFF** : i messaggi MIDI non vengono ricevuti.

### ● Impostazione del canale di trasmissione MIDI

Imposta il canale di trasmissione dell'UD-Stomp

Il canale MIDI impostato in questa fase viene usato anche come numero di dispositivo per la funzione di trasmissione in massa.

Premere il pulsante [BAND 6] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare il canale di trasmissione MIDI.

- **1-16** : canali MIDI sui quali si possono trasmettere messaggi

## Modo Utility

### ● Attivazione e disattivazione della funzione MIDI Merge

Imposta se il segnale MIDI che viene ricevuto via la presa MIDI IN dell'UD-Stomp deve venire ritrasmesso via la presa MIDI OUT.

Premere il pulsante [BAND 7] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare la funzione MIDI MERGE.

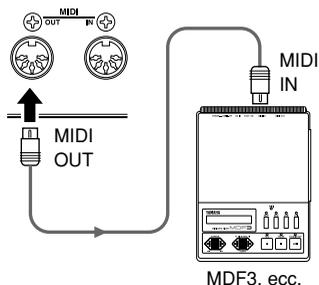
- $ON$  : i dati vengono ritrasmessi via la presa MIDI OUT.
- $OFF$  : i dati non vengono ritrasmessi via la presa MIDI OUT.

\* Quando la funzione MIDI Merge è attivata, i dati ritrasmessi dalla presa MIDI OUT non sono limitati dall'impostazione del canale di ricezione MIDI e così vengono trasmessi i dati di tutti i canali.

### ● Funzione MIDI Bulk Out

Quest'operazione trasmette dati memorizzati nell'area dell'utente dell'UD-Stomp oltre a impostazioni fatte nel modo Utility ad un dispositivo esterno, ad esempio un Yamaha MDF3, ecc., per il salvataggio.

Usare un cavo MIDI per collegare la presa MIDI OUT dell'UD-Stomp alla presa MIDI IN di un dispositivo MIDI esterno.



**Per mandare tutti i dati dell'area dell'utente (011-933) oltre alle impostazioni del modo Utility con la funzione Bulk Out:**

Premere il pulsante [BAND 8] facendo apparire l'indicazione "RL L" sul display, quindi premere il pulsante [STORE] per eseguire l'operazione Bulk Out.

**Per mandare un singolo patch (dati) dell'area dell'utente con l'operazione Bulk Out:**

Dopo aver premuto il pulsante [CONNECT], scegliere il numero di Patch che volete mandare con la funzione Bulk Out. usare i pulsanti [UP] e [DOWN] o la pedaliera per scegliere un patch come fatto nel modo di esecuzione.

Dopo aver scelto il patch, premere il pulsante [STORE] per eseguire l'operazione MIDI Bulk Out di un solo patch.

\* Dopo aver ritrasmesso i dati, il dispositivo torna alla sua condizione originaria, pronto a scegliere un altro numero di patch.

### ● Operazione Bulk In

Quest'operazione viene usata per caricare nell'UD-Stomp dati in precedenza memorizzati in dispositivi esterni MIDI, ad esempio uno YAMAHA MDF3.

Usare un cavo MIDI per collegare la presa MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno alla presa MIDI IN dell'UD-Stomp.

Quando i dati Bulk Out sono mandati dal dispositivo esterno, l'UD-Stomp li riceve.

\* Per ricevere i dati Bulk In, usare il modo di esecuzione dell'UD-Stomp.

**Quando l'operazione MIDI Bulk In viene eseguita, il contenuto dei patch dell'area dell'utente viene riscritto.**

**Prima di eseguire l'operazione Bulk In, controllare che tutti i dati importanti contenuti dall'UD-Stomp siano stati salvati.**

## ■ Impostazioni di controlli esterni

Come spiegato nella sezione "External Control Settings" di pagina 24, queste impostazioni possono venire usate per controllare ciascuno dei parametri di effetto dell'UD-Stomp con ASSIGNABLE CONTROL, un pedale di controllo da collegare alla presa EXP. PEDAL, o con un dispositivo da collegare alla presa MIDI IN.

### ● Modo di controllo dall'esterno

Dopo aver premuto il pulsante [UTILITY], usare i pulsanti [UP] e [DOWN] in modo da far comparire l'indicazione "CL L" sul display. Premere poi il pulsante [STORE] per passare al modo di controllo dall'esterno.

Premere il pulsante [BAND 1] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per scegliere un modo operativo di controllo dall'esterno.

- $PR L$  : è disponibile l'impostazione del controllo esterno impostata nel patch.
- $CL b$  : l'impostazione del controllo esterno è sempre possibile nel modo Utility.
- $OFF$  : il controllo esterno è sempre spento.

Se il modo operativo impostato è "CL b", sono disponibili le seguenti cinque funzioni.

● **Impostazione del numero del controllo esterno**  
Premere il pulsante [BAND 2] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare il numero di controllo (1-8).

\* Consultare la sezione "Impostazione di controlli esterni" a pag. 24.

● **Impostazione del controllo esterno**  
Premere il pulsante [BAND 3] ed usare i pulsanti [UP]/[DOWN] per scegliere il tipo di unità di controllo (E.P., 1-31, 64-95).

\* Consultare la sezione "Impostazione di controlli esterni" a pag. 24.

● **Impostazione del parametro da controllare**  
Premere il pulsante [BAND 4] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per scegliere il parametro da controllare (E, I-).

\* Consultare la sezione "Impostazione di controlli esterni" a pag. 24.

● **Impostazione del valore minimo del parametro**  
Premere il pulsante [BAND 5] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare il valore minimo del parametro, vale a dire il valore per il quale il controllo esterno viene portato sul minimo: 00-100.

\* Consultare la sezione "Impostazione di controlli esterni" a pag. 24.

● **Impostazione del valore massimo del parametro**  
Premere il pulsante [BAND 6] ed usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare il valore massimo del parametro, vale a dire il valore per il quale il controllo esterno viene portato sul massimo: 00-100.

\* Consultare la sezione "Impostazione di controlli esterni" a pag. 24.

## ■ Impostazioni del pedale di espressione (EXP PEDAL)

Queste impostazioni sono sempre disponibili quando il pedale di espressione "E.P." viene scelto come dispositivo di controllo nella sezione di controllo dall'esterno (External Control Settings) (→ pag. 24).

Premuto il pulsante [UTILITY], fare uso dei pulsanti [UP] e [DOWN] in modo da far comparire l'indicazione "E.P." sul display. Premere quindi il pulsante [STORE] per passare al modo di impostazione del pedale di espressione EXP PEDAL.

● **Impostazione del valore minimo del parametro**  
Imposta il valore minimo che indica la posizione del pedale EXP. PEDAL.

Premere il pulsante [BAND 1] e usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare la posizione (0-128). Potete anche mantenere premuto il pulsante [BAND 1] e muovere il pedale EXP PEDAL per determinarne la posizione.

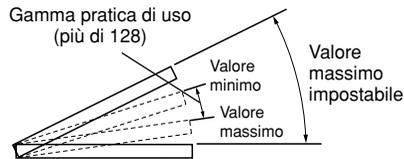
\* A causa del rapporto fra il valore massimo e minimo, non può essere usato un valore che risulta in una gamma pratica di uso (vedi l'illustrazione che segue) di meno di 128.

● **Impostazione del valore massimo del parametro**  
Imposta il valore massimo che indica la posizione del pedale EXP. PEDAL.

Premere il pulsante [BAND 2] e usare i pulsanti [UP] e [DOWN] per impostare la posizione (12-125). Potete anche mantenere premuto il pulsante [BAND 2] e muovere il pedale EXP PEDAL per determinarne la posizione.

\* A causa del rapporto fra il valore massimo e minimo, non può essere usato un valore che risulta in una gamma pratica di uso (vedi l'illustrazione che segue) di meno di 128.

\* Il valore non può venire reso più grande di quello impostato per il pedale di espressione.



## ● Trasmissione dei numeri di cambiamento del controllo di trasmissione con il pedale EXP. PEDAL

Impostare il numero di cambiamento del controllo MIDI da mandare quando il pedale EXP PEDAL viene premuto.

Premere il pulsante [BAND 3] e quindi quelli [UP] e [DOWN] per impostare il numero di cambiamento del controllo di trasmissione.

- 0FF : i segnali MIDI non vengono trasmessi.
- 1-32, 64-95 :

il numero di cambiamento del controllo da trasmettere

# Messaggi di errore

Se si verifica un errore durante l'uso dell'apparecchio, sul display appare uno dei seguenti numeri, che indica un errore particolare. Smettere di usare l'apparecchio e seguire le procedure indicate nella sezione del manuale che segue.

## Ε 1: MIDI Receive Buffer Full

**CAUSA:** Troppi dati MIDI ricevuti in una volta.

**SOLUZIONE:** Provare a ridurre la quantità di dati o dividere i dati in blocchi di dimensioni inferiori.

## Ε 2: Communication Error

**CAUSA:** Si è verificata una anomalia nella comunicazione MIDI.

**SOLUZIONE:** Verificare tutti i collegamenti e ritentare.

## Ε 3: Bulk Receive Check Sum Error

**CAUSA:** Il check sum non corrisponde ai dati MIDI Bulk ricevuti.

**SOLUZIONE:** Verificare tutti i collegamenti e i dati e ritentare.

## Ε 4: Bulk Receive Data Abnormality

**CAUSA:** Si è verificata una anomalia nei dati MIDI Bulk ricevuti.

**SOLUZIONE:** Verificare tutti i collegamenti e i dati e ritentare.

## Ε 5: Backup Battery Error

**CAUSA:** La batteria è esaurita.

**SOLUZIONE:** Ulteriore funzionamento dell'unità può comportare la perdita dei dati memorizzati. Rivolgersi al rivenditore o ad un centro assistenza autorizzato Yamaha per la sostituzione della batteria.

# Diagnostica

## Nessun suono

- L'adattatore di corrente è ben collegato?
- Il volume dello strumento collegato alla presa INPUT è forse a zero?
- La manopola EFFECT LEVEL e quella DIRECT LEVEL sono forse impostate sullo "0"?
- La manopola OUTPUT LEVEL è impostata sullo "0"?
- Se si usa un pedale di espressione per controllare il volume, provare a premerlo.

## Nessun effetto

- La manopola LEVEL è impostata sullo "0"?
- La manopola EFFECT LEVEL è impostata sullo "0"?
- Il valore di TIME è sullo "0"?
- Il modo BYPASS è stato attivato con il pedale BANK (facendo accendere l'indicatore corrispondente)?
- L'effetto è stato spento con il pedale (1, 2 o 3) (facendo spegnere gli indicatori corrispondenti)?
- Se si usa un pedale di espressione per controllare il volume, provare a premerlo.

## Anche girando le manopole il suono non cambia.

- Girare la manopola sino a che il valore sul display cambia, quindi regolare il valore. Vedi pagina 13.
- È stato scelto un circuito Effect Band? Dopo aver scelto un circuito Effect Band con una delle manopole [EFFECT BAND 1 – 8], girare la manopola per finalizzare l'operazione (→ pag. 13).

## Trasmissione MIDI impossibile

- Il canale di trasmissione MIDI corrisponde al canale MIDI del dispositivo ricevente? Vedi pagina 25.
- La funzione MIDI Merge è OFF? Vedi pagina 25.

## Ricezione MIDI impossibile

- L'UD-Stomp si trova nel modo di esecuzione? Tornare nel modo di esecuzione e provare di nuovo la ricezione.
- Il canale MIDI dell'UD-Stomp si trova su OFF? Vedi pagina 25.

# Dati tecnici

## Sezione digitale

- Ritardo ad otto bande (tempo di ritardo: 696 msec per banda al massimo)
- Tempo di ritardo, filtri di frequenza (passa basso e passa alto) e parametri Feedback, Tap, Pan e di livello impostabili separatamente per ciascun circuito Effect Band.
- I circuiti Effect Band possono venir collegati in serie o in parallelo.
- I circuiti Effect Band possono venire raggruppati.
- Il tempo di ritardo massimo con tutti ed otto i circuiti Effect Band raggruppati è pari a 5890 msec.
- È disponibile un numero di uscite di ritardo uguale a quello dei circuiti di ritardo in un Gruppo.
- Funzione Tap Tempo (tempo di ritardo)
- Funzione di riproduzione ciclica di campioni (Loop Sampling)
- Impostazione individuale della modulazione (velocità e profondità) di ciascun circuito Effect Band
- Due tipi di onda di modulazione impostabili contemporaneamente (Sinusoidale + triangolare/Saw UP/Saw Down)
- Sincronizzazione della modulazione fra bande

## Funzioni MIDI

Ricezione: cambiamento programma (si possono creare tabelle di cambiamento del programma), cambio controllo, Bulk In

Trasmissione: cambiamento programma, cambio controllo, Bulk Out, Merge Out

## Interruttore di controllo

### Pannello superiore

Interruttori x 17

UP, DOWN, UTILITY, STORE, EFFECT BAND (1 - 8), CONNECT, GROUP, SYNC, WAVE, FUNCTION

Manopole x 14

ASSIGNABLE CONTROL, TIME COARSE, TIME FINE, LOW CUT FILTER, HIGH CUT FILTER, FEEDBACK, DIRECT LEVEL/PAN, TAP, SPEED, DEPTH, PAN, LEVEL, EFFECT LEVEL, OUTPUT

Pedali per 4

1, 2, 3, BANK

### Pannello posteriore

STAND-BY ON/OFF, INPUT LOW/HIGH

### Display

LED a sette segmenti (tre cifre) x 1

LED pulsanti x 17

LED pedaliera x 4

## Collegamenti e prese

INPUT: presa standard monoaurale

OUTPUT L/MONO, R: presa standard monoaurale

PHONES: presa standard stereo

EXP. PEDAL: presa standard stereo

DIGITAL OUT COAXIAL: COASSIALE (Frequenza di campionamento : 44.1kHz)

MIDI IN, MIDI OUT: presa DIN a 5 pin

## Convertitore A/D

20 bit + 3 bit mobili

## Convertitore D/A

A 20 bit

## Frequenza di campionamento

44.1 kHz

## Locazioni di memoria

Predefinite: 90

Utente: 90

## Livello/impedenza di ingresso

(se si usa il bypass di preamplificazione)

INPUT HIGH: -25dBm/1M $\Omega$

INPUT LOW: -15dBm/1M $\Omega$

## Livello/impedenza di uscita

OUTPUT L/MONO, R: 0dBm/1k $\Omega$

PHONES: 0 dBm/47  $\Omega$  (carico da 47  $\Omega$ )

## Alimentazione

Adattatore di potenza esclusivo (AC-10)

Uscita di c.a.: c.a. a 12 V, 1000 mA

## Assorbimento

15W

## Dimensioni (L x A x P)

280 x 70 x 184 mm

## Peso

2.2kg

## Accessories

Adattatore di corrente alternata (AC-10)

Manuale dell'utente (questo manuale)

\* Dati tecnici e design soggetti a modifiche senza preavviso.

# MIDI Implementation Chart

YAMAHA	[ Modulation Delay]	Date:14-Dec-2001	
Model	UD stomp MIDI Implementation Chart	Version : 1.0	
Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
: Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16, off	: memorized
: Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16, off	:
: Default	: 1, 3	: 1, 3	: memorized
: Mode Messages	: x	: x	:
: Altered	: *****	: x	:
: Note	: x	: x	:
: Number : True voice	: *****	: x	:
: Velocity Note ON	: x	: x	:
: Note OFF	: x	: x	:
: After Key's	: x	: x	:
: Touch Ch's	: x	: x	:
: Pitch Bender	: x	: x	:
: 0	: x	: x	:
: 1 - 31	: 0	: 0	:
: 32 - 63	: x	: x	:
: 64 - 95	: 0	: 0	:
: Control 95 -127	: x	: x	:
: Change	:	:	:

# MIDI Implementation Chart

Prog	: 0 0 - 127	: 0 0 - 127			
Change : True #	: *****	: *****			
System Exclusive	: 0	: 0			Bulk Dump
System : Song Pos.	: x	: x			
: Song Sel.	: x	: x			
common : Tune	: x	: x			
System :Clock	: x	: x			
Real Time :Commands	: x	: x			
Aux :All Sound OFF	: x	: x			
:Reset All Cntrls	: x	: x			
:Local ON/OFF	: x	: x			
:All Notes OFF	: x	: x			
Mes- :Active Sense	: 0	: x			
sages:Reset	: x	: x			
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO		o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO		x : NO

