

# B67 ZEN EditorLib Manual - MC Version

Editor librarian per le Groovebox Roland MC-707 e MC-101

(versioni aggiornate del manuale insieme a video, banchi di suoni e guide all'uso sono disponibili al seguente [Link](#))

<b>Prerequisiti</b> .....	<b>2</b>
<b>Installazione</b> .....	<b>2</b>
Versione PC.....	2
Versione MAC.....	5
<b>Funzionalità</b> .....	<b>11</b>
<b>Interfaccia grafica</b> .....	<b>12</b>
<b>Editing dei toni ZEN-Core e MACRO</b> .....	<b>14</b>
<b>Trasferimento del tono ZEN-Core (Groovebox→editor) e real time editing nei 2 casi</b> .....	<b>15</b>
Presets.....	17
Macro.....	18
Operazioni di Copia e Incolla per parziali ed effetti.....	20
Sezione PCM - Range - Common.....	21
Sezioni Mod Matrix e Pitch Env.....	22
Sezione Effect- EQ.....	24
Sezione STEP LFO e TEMPLATE per l'utilizzo come STEP Sequencer.....	25
Parametri di sintesi ZEN-Core nascosti.....	30
<b>Librarian</b> .....	<b>31</b>
Editing di un Tono ZEN-Core e la sua memorizzazione nella libreria.....	34
Trasferimento di un Tono ZEN-Core della libreria alla Groovebox.....	36
MultiClipboard e Bank Clipboard.....	39
BANK CLIPBOARD.....	40
Insert e Delete di Toni.....	40
Filtro categorie.....	41
Import di toni ZEN-Core e conversione di suoni dei Model Expansions in "ZEN-Core Equivalent Tones".....	42
Inizializzazione del Database e dei suoi componenti.....	43
<b>Project Editing Section</b> .....	<b>44</b>
Project: TRACK TAB.....	44
Project: Tab CLIP.....	46
Editor degli effetti Delay e Riverbero del Project.....	49
<b>Reset del software</b> .....	<b>50</b>
Versione PC.....	50
Versione MAC.....	50

## Prerequisiti

- Installare nella groovebox l'ultimo firmware disponibile (V.1.82)
- Installare sul computer i driver USB MIDI per il dialogo Computer-Groovebox
- Accendere e collegare il synth al computer tramite USB prima dell'avvio del software (la connessione tramite i connettori MIDI Din 5 pin non è sufficientemente veloce per l'utilizzo dell'editor)

### Link

**MC-707** [https://www.roland.com/global/support/by\\_product/mc-707/updates\\_drivers/](https://www.roland.com/global/support/by_product/mc-707/updates_drivers/)

**MC-101** [https://www.roland.com/global/support/by\\_product/mc-101/updates\\_drivers/](https://www.roland.com/global/support/by_product/mc-101/updates_drivers/)

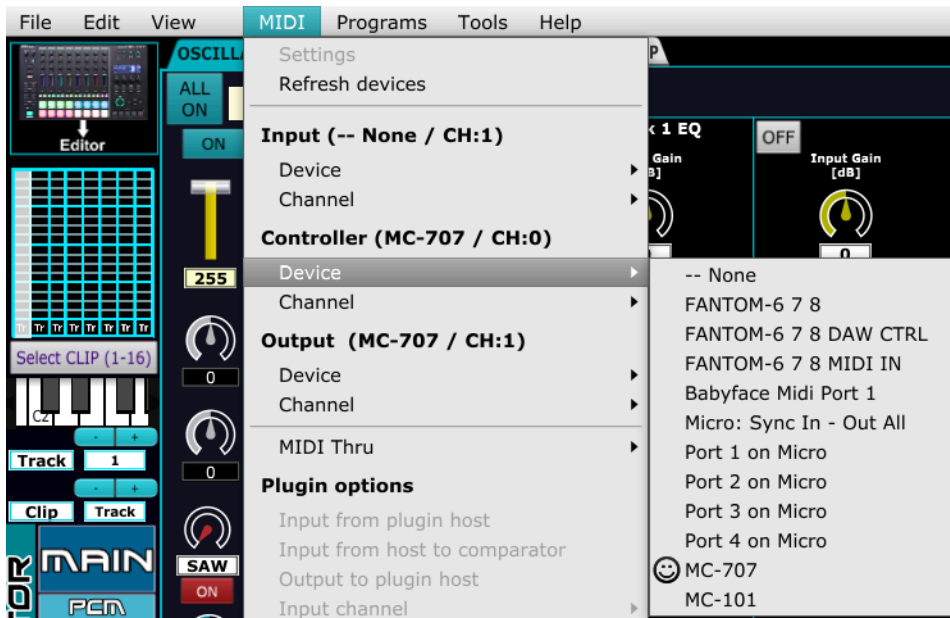
## Installazione

### Versione PC

Il software è portabile: basta pertanto copiare il file **ZENCore\_Editor\_MC707.exe** (**ZENCore\_Editor\_MC101.exe**) in una cartella a scelta ed eseguirlo tramite doppio click. Il software si apre dopo 10-20 secondi a seconda della velocità del PC.

Alla prima esecuzione, e tutte le volte in cui si cambia la porta USB a cui viene collegata la groovebox, occorre selezionare i collegamenti tra computer e la groovebox utilizzando il menù MIDI: si devono attivare i **Device Controller** ed **Output** come indicato nell'immagine. Il software ricorda l'ultima configurazione utilizzata.

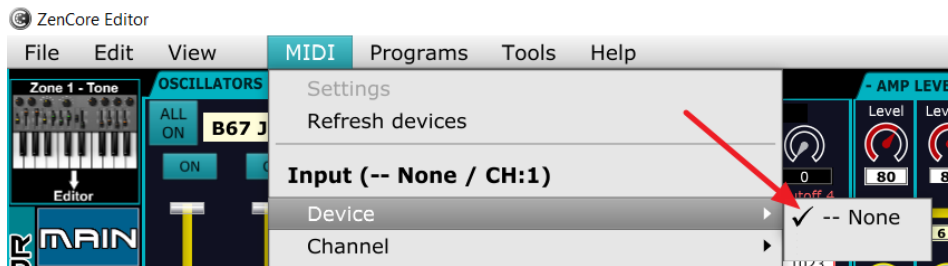




- Se in varie sessioni di utilizzo del programma il synth è collegato a porte USB diverse, è importante verificare che il nome del driver selezionando sia quello corretto. A seconda della porta USB alla quale è collegata la groovebox, davanti al nome può apparire un numero progressivo (1- MC-707, 2- MC-707, 3- MC-707, etc).
- Il Canale MIDI settato (Channel: CH:0, CH:1, etc) è influente in quanto la groovebox e il software dialogano tramite messaggi MIDI Sysex.
- Se la groovebox non è collegata o sono settati dei device errati appare l'icona ☹️: in tal caso occorre uscire dal software, ripristinare il collegamento USB tra computer e la groovebox, e rieseguire il software selezionando correttamente il device attivo.

## IMPORTANTE:

**NON Selezionare in Device-Input alcun synth (occorre lasciare la spunta su - - None)** per evitare messaggi MIDI doppi che renderebbero il software inutilizzabile



**Inoltre occorre NON selezionare in Device-Input MIDI Thru l'opzione Input device->Output device**, lasciando deselezionato come per default.

**Riassumendo: la schermata MIDI dovrà apparire pertanto così:**

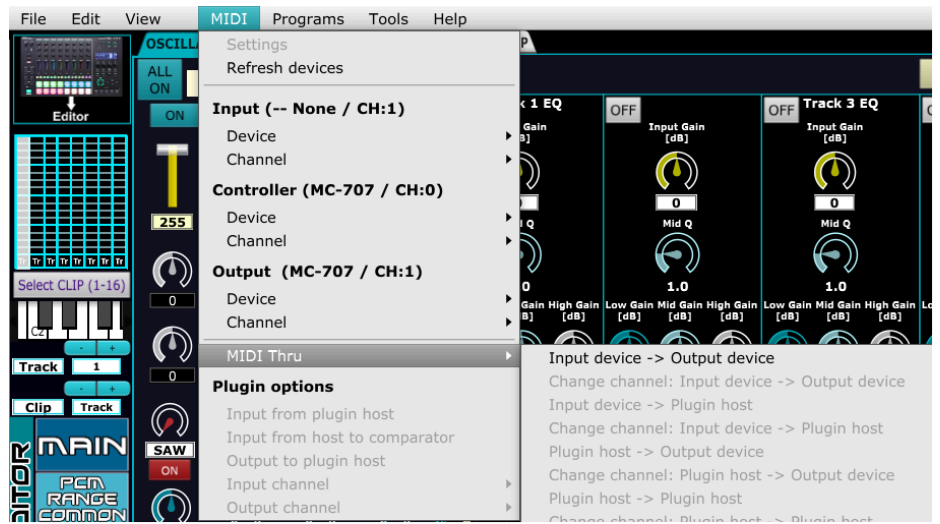
**Input:** nessun device

**Controller:** MC-707

**Output:** MC-707

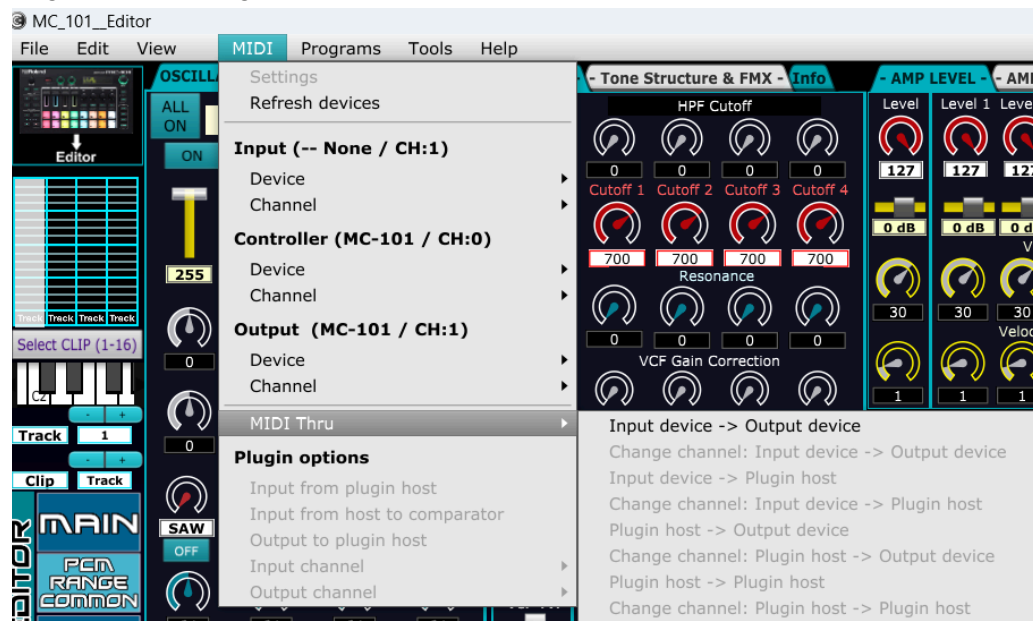
**MIDI Thru:** input Device->Output

**Device Deselezionato**



I driver Midi di MC-707 e MC-101 consentono di utilizzare i synth contemporaneamente in più software: è pertanto possibile eseguire l'editor-librarian in parallelo con una DAW o qualunque altro software che utilizza il MIDI di tali synth.

Seguono le analoghe schermate relative a MC-101





## Versione MAC

Il software è portabile e **occorre prestare attenzione solo al primo avvio**. Vediamo i passi da effettuare per l'esecuzione.

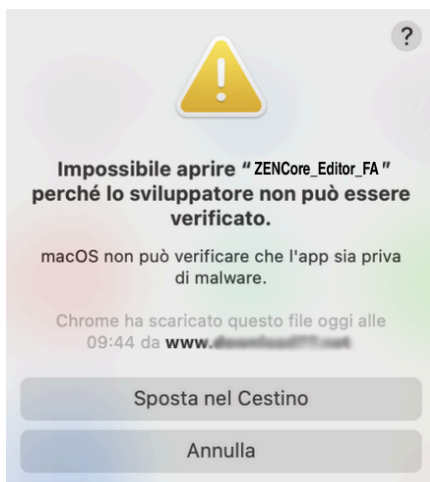
- 1) come prima operazione basta copiare il file **ZENCore\_Editor\_MC707.exe (ZENCore\_Editor\_MC101.exe)** in una qualsiasi cartella del MAC (ad esempio la scrivania) ed eseguirlo (doppio click).



Nei sistemi operativi più recenti può apparire il messaggio di errore "impossibile aprire ZENCore\_Editor\_XX - sviluppatore non verificato".

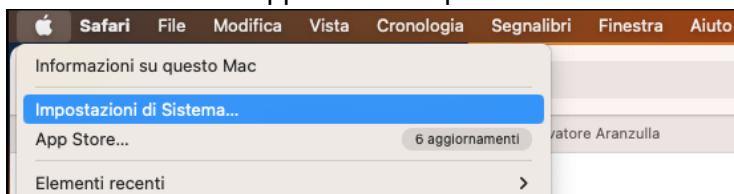
Vediamo come bypassare il problema nel caso di un sistema operativo più recente (Ventura - MacOS 13.x/14.x) e di uno meno recente (High Sierra - MacOS 10.13).

**Nel caso di Ventura - MacOS 13.x / 14.x** il messaggio di errore è



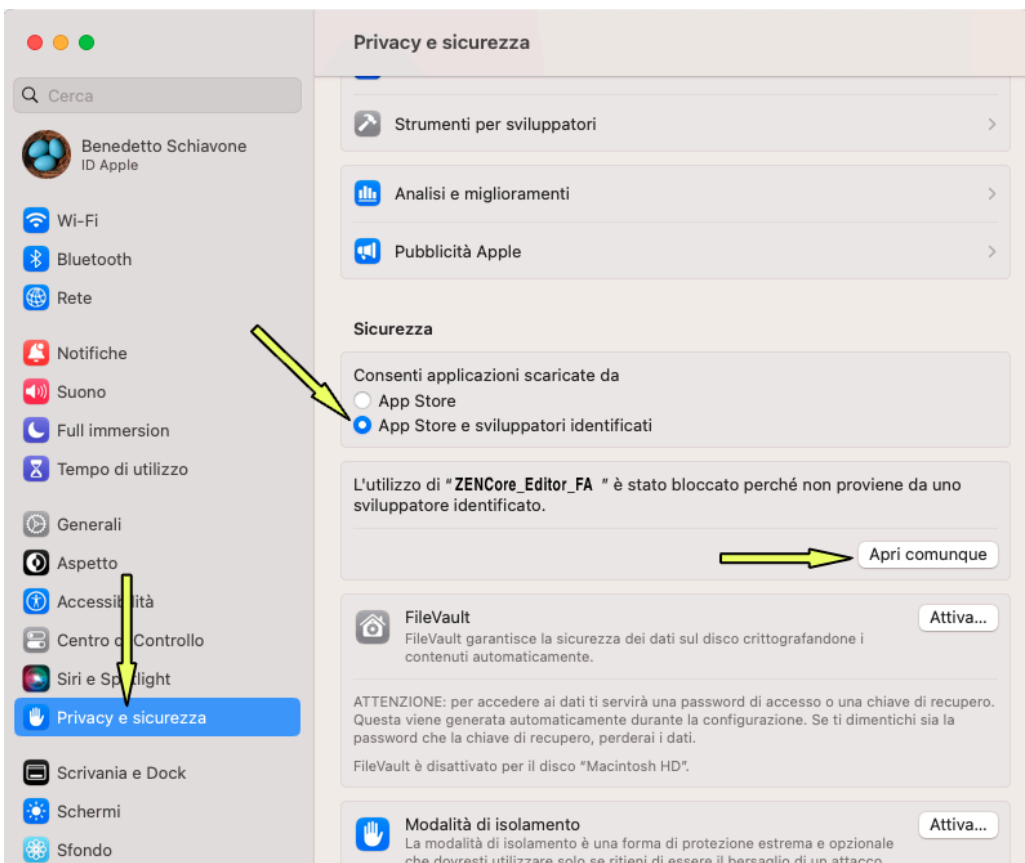
In tal caso occorre  
- cliccare su Annulla

- andare sul menu Apple  > Impostazioni di Sistema

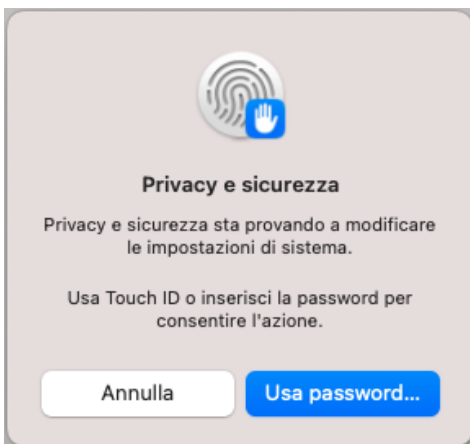


scorrere in basso e click su "Privacy e Sicurezza" 

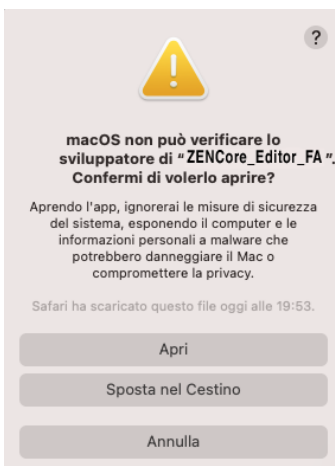
A destra nella sezione **Sicurezza** click su "consenti applicazioni scaricate da APP Store e sviluppatori identificati" e click su **Apri comunque**



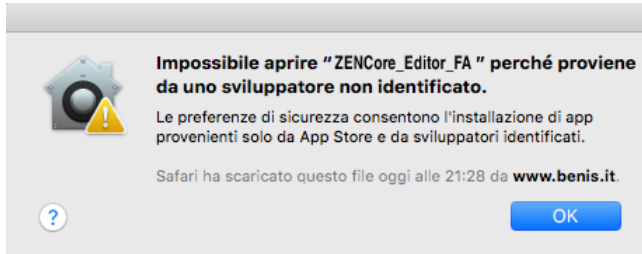
appare la schermata da cui autorizzare l'operazione tramite Password o Touch ID




e come ultima operazione click su Apri



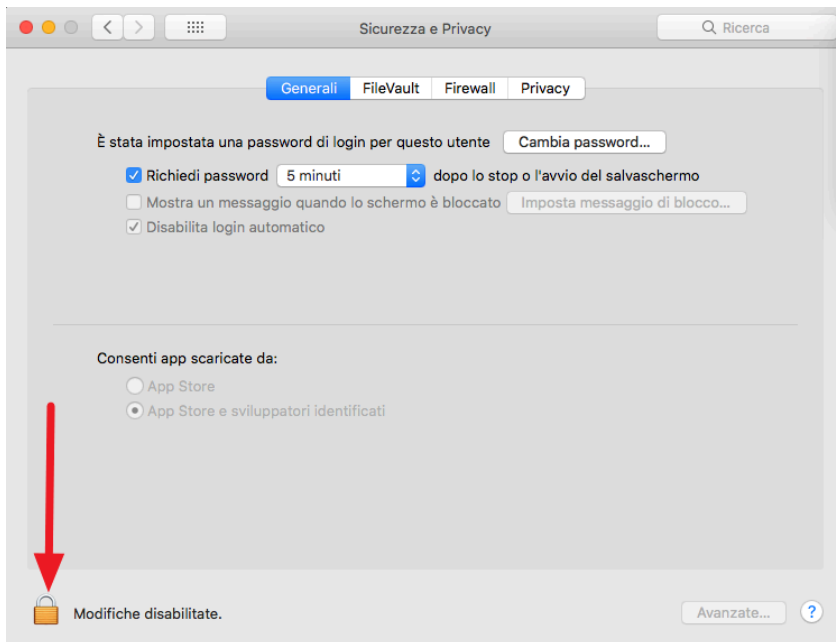
Nel caso di High Sierra - MacOS 10.13 il messaggio di errore è



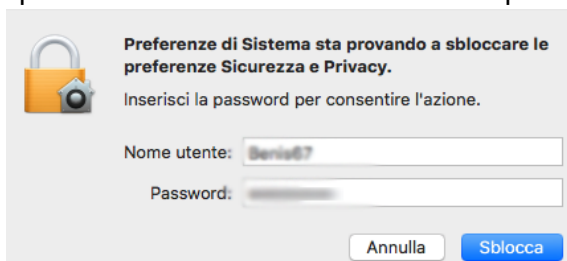
Dopo aver cliccato su OK, occorre andare su Apple menu  > Preferenze di Sistema - “Sicurezza e Privacy”



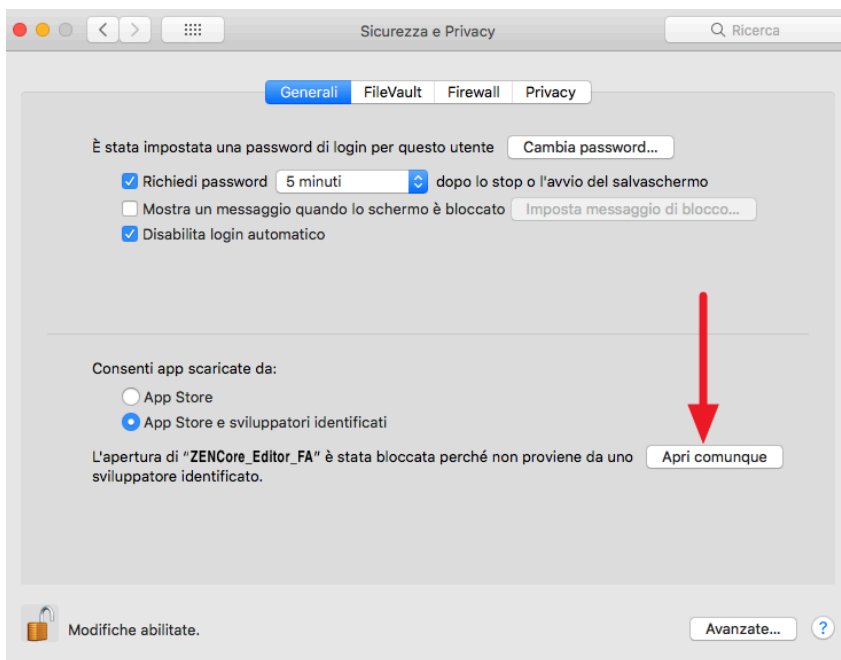
e nel tab “Generali” cliccare sul lucchetto “Modifiche disabilite”



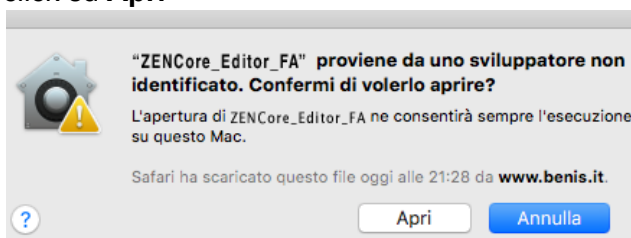
aprire il lucchetto con il nome utente e password e click su sblocca



Click su “apri comunque”



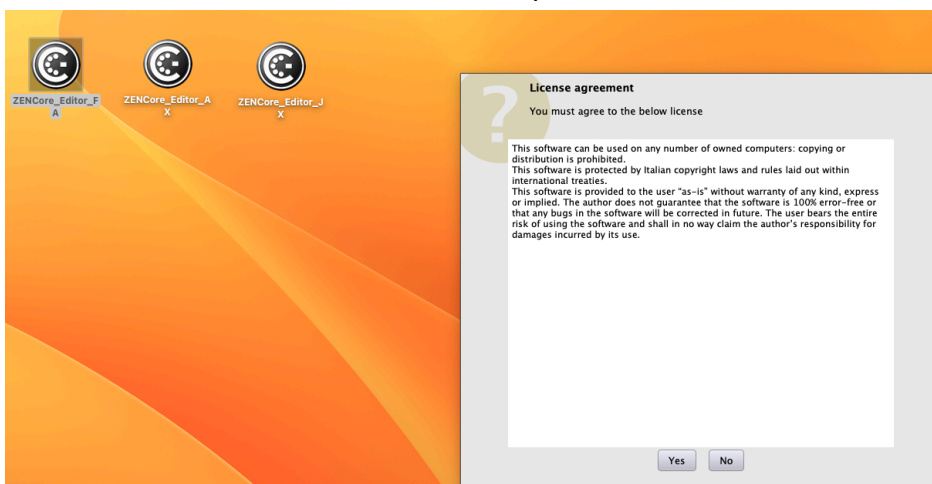
click su **Apri**



- 2) il software se eseguito su MAC con CPU Apple Silicon ( M1/M2/M3/M4) utilizza **Rosetta**, che se non presente verrà automaticamente installato sul Mac. In tal caso occorre cliccare su **Installa**



- 3) **Avviato il software** (doppio click sull'icona dell'app nell'esempio sulla scrivania) occorre attendere 15-20 secondi a seconda della velocità del Computer



**Durante l'avvio della prima esecuzione dopo aver accettato il "license agreement" il programma inizializza delle librerie, memorizza delle immagini e predispone la grafica.**

***E' importante NON UTILIZZARE IL SOFTWARE per i primi 10-15 secondi fino a che viene "costruita" la schermata principale completa: in particolare durante tale operazione è importante non ridimensionare la finestra e/o metterla a schermo intero.***

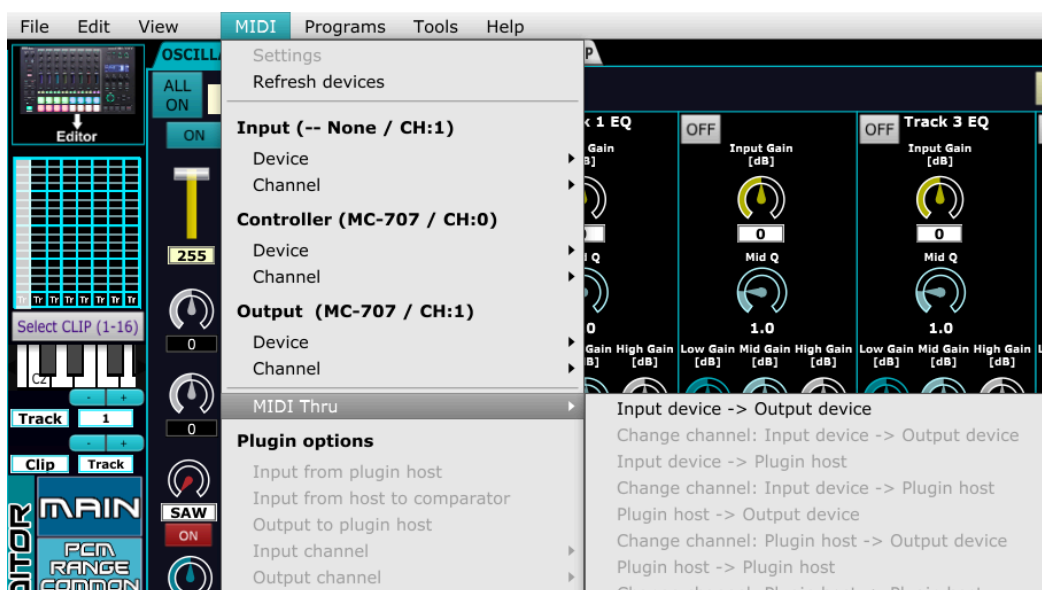
- 4) occorre impostare le porte MIDI con gli stessi settaggi descritti nella sezione del manuale: **installazione Versione PC** (il primo capitolo del manuale). Le porte MIDI saranno poi ricordati nei successivi avvii. Nel caso della versione per MC-707, ad esempio, i parametri saranno quelli in figura.

**Input:** nessun device

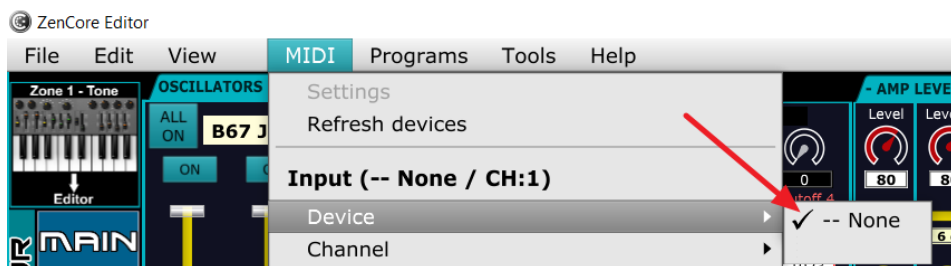
**Controller:** MC-707

**Output:** MC-707

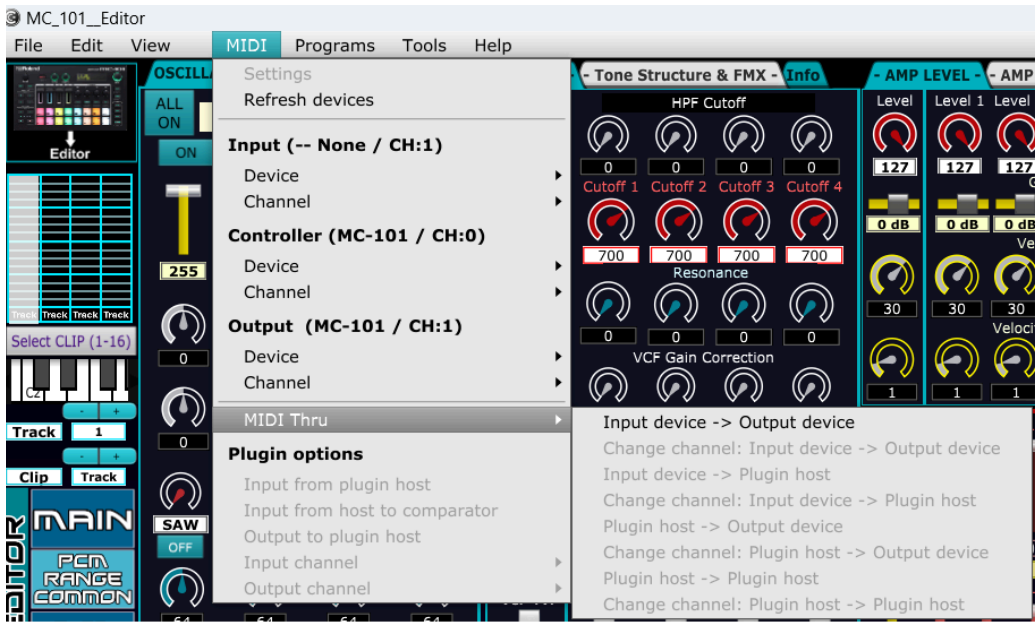
**MIDI Thru:** input Device->Output Device Deselezionato



**IMPORTANTE: NON Selezionare in Device-Input alcun synth (occorre lasciare la spunta su - - None) per evitare messaggi MIDI doppi che renderebbero il software inutilizzabile**



**Inoltre occorre NON selezionare in Device-Input MIDI Thru l'opzione Input device->Output device, lasciando deselezionato come per default.**



<b>YES</b>	MIDI Thru	Input device -> Output device
	Plugin options	Change channel: Input device -> Output device
<b>NO</b>	MIDI Thru	✓ Input device -> Output device
	Plugin options	Change channel: Input device -> Output device

# Funzionalità

Le funzionalità del software si possono dividere in 3 blocchi:

- **Editing dei toni ZEN-Core:** l'editor visualizza e controlla tutti i parametri ZEN-Core previsti dallo standard.

E' inoltre possibile, grazie all'implementazione dei messaggi MIDI SysEx, modificare, utilizzare e memorizzare anche i **parametri di sintesi ZEN-Core "nascosti" e non direttamente accessibili.**

I synth compatibili con la sintesi Zen-Core, i virtual Zenology e ZC-1 li utilizzano per la generazione dei suoni, ma, come per MC-101 e MC-707, non ne permettono l'editing e la visualizzazione.

Questi sono: **VCF Gain Correction - Partial LFO Phase Lock - Pitch Down Depth - Pitch Drift - Pitch Drift Cycle Number - Condition** e VA Init Phase.

Il software non è in grado di intervenire sulle tracce aventi suoni di tipo Drums e Looper.

- **Librarian dei toni ZEN-Core**

Il software gestisce e utilizza una database di **16384 Toni ZEN-Core** (tutti residenti in memoria) che è strutturato in **N.8 librerie (Lib1-Lib2,..Lib8)** ciascuna composta da **2048 Toni**. Ognuna delle 8 librerie è suddivisa in **16 banchi (A-B-C....P)** di **128 toni** ciascuno.

Le operazioni possibili all'interno del database di Toni sono le seguenti:

- Load e Save su file delle varie strutture di dati: intero database (16384 Toni), singola libreria (2048 Toni), singolo banco (128 Toni) e singolo Tono.
- memorizzazione dei Toni trasferiti dal synth ed eventualmente modificati con l'editor.
- insert e delete di Toni
- spostamento dei singoli banchi (128 Toni) tramite una "Bank Clipboard" e funzionalità di copia e incolla
- copia di gruppi di Toni, da/verso la libreria, tramite una clipboard di dimensione variabile (1-48 Toni), sempre visibile

**Il dialogo tra Librarian e le Groovebox è in real time ed è possibile trasferire ciascun tono su MC101 e MC-707 in una frazione di secondo grazie alla velocità di comunicazione Groovebox - Computer, alla capacità del software/interfaccia grafica nel gestire velocemente i messaggi MIDI SysEx.**

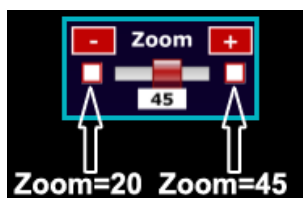
- **Editor del Project**

Le operazioni possibili all'interno di tale sezione sono le seguenti::

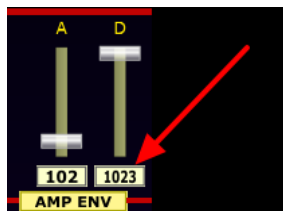
- edit dei **principali offset dei parametri delle 4/8 tracce (MC-101/707):** Volume, Pan, Cutoff, Res, Attack, Decay, Release, Vibrato, Portamento, SYS Ctrl e send verso Delay e Riverbero. Per le tracce con **Sound source = Clip** dove **ogni clip ha il suo suono**, è possibile l'editing diversificato di tali parametri **per ciascuna delle 16 clip**.
- edit di **tutti i parametri relativi agli effetti di Chorus/Delay e Riverbero** con la possibilità di utilizzare 40 presets di riverbero.
- edit del **Master EQ a 5 bande**, dei **4/8 (MC-101/707) Equalizzatori delle tracce** e del **Master Compressor** del project con la possibilità di richiamare 18 presets



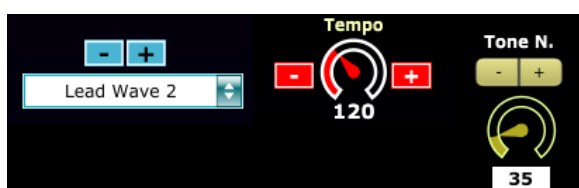
# Interfaccia grafica



L'interfaccia del software utilizza la grafica vettoriale che è ridimensionabile tramite il controllo **Zoom**.  
Controlli disponibili: slider, +, -, preset Zoom=20 (quadrato a sinistra) e Zoom=45 (quadrato a destra)

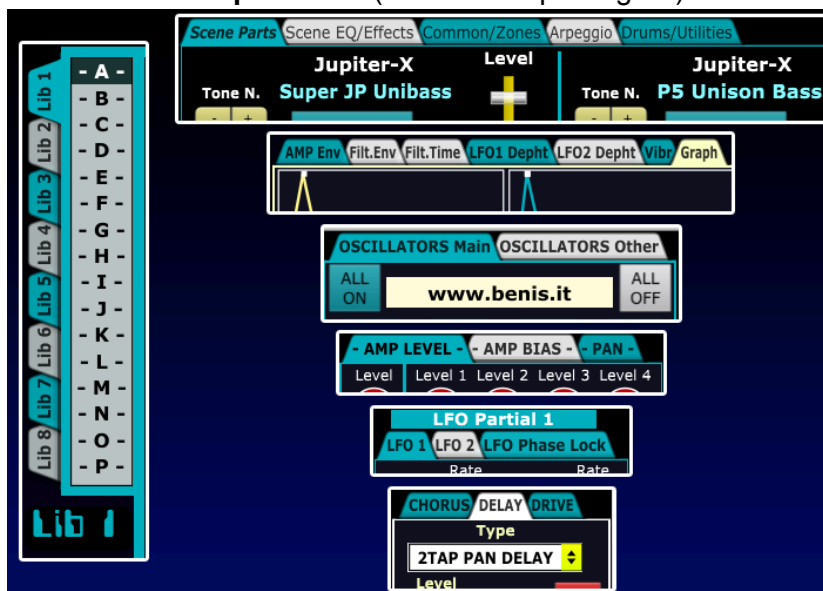


Tutti i controlli numerici consentono anche l'inserimento del valore tramite tastiera (si digita il valore + INVIO): il reset al valore di default lo si ottiene tramite doppio click.

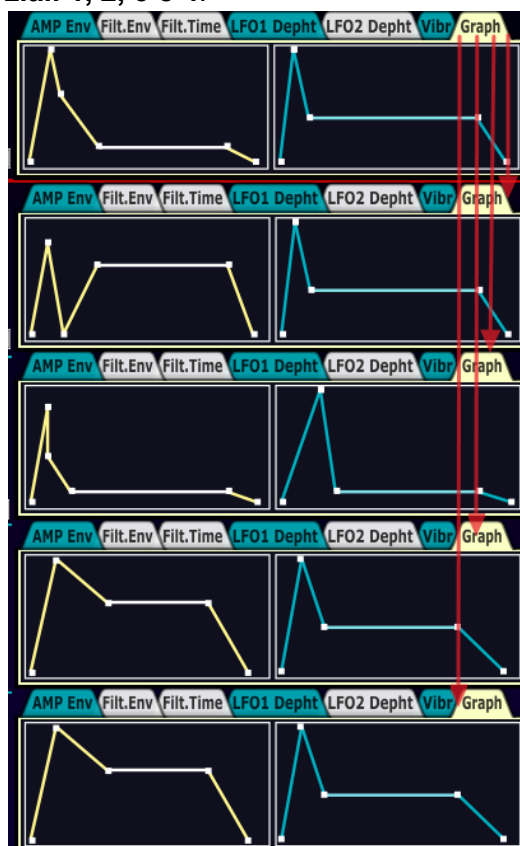


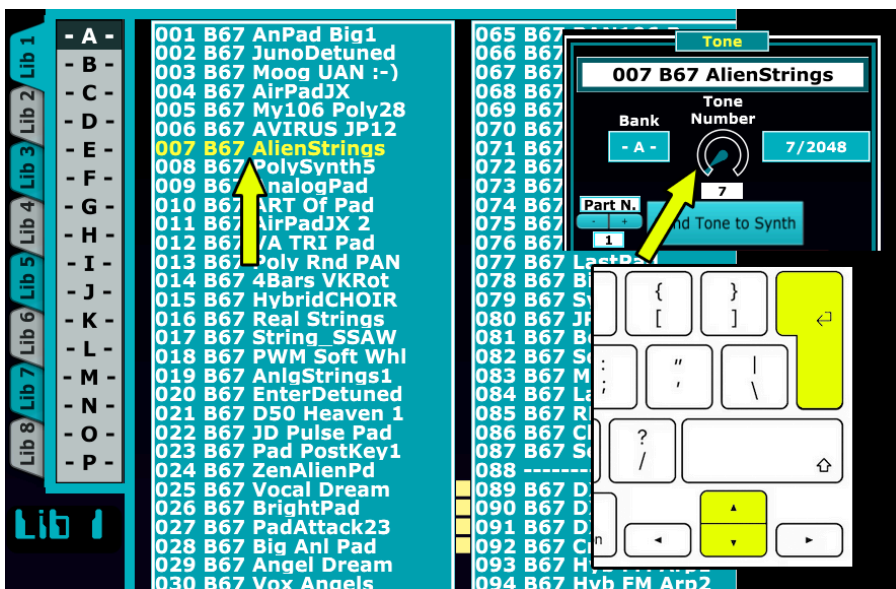
Con la rotella di scorrimento del mouse (scroller), se disponibile, è possibile l'incremento e il decremento unitario del parametro. Per alcuni controlli, dove presente, è possibile ottenere lo stesso risultato cliccando su + e -

Numerose finestre sono attivabili cliccando sul **TAB corrispondente** (alcuni esempi in figura)



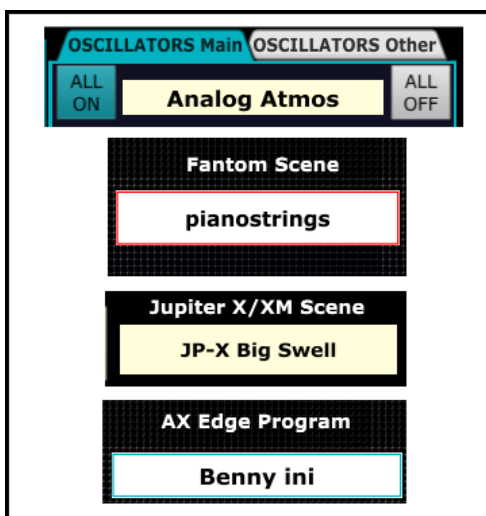
Il gruppo dei TAB relativo alle MACRO AMP ENV, Filter ENV,....Graph) **attiva in automatico i 4 TAB corrispondenti relativi ai parziali 1, 2, 3 e 4.**





Nelle liste dei suoni presenti nella sezione librarian, per velocizzarne l'utilizzo, è possibile ottenere il medesimo comportamento, operando in diverse maniere.

- **Selezione:** singolo click - controllo rotativo "Tone Number" - Tasti freccia Up-Down.
- **Invio del suono al synth:** doppio click - click su "Send Tone to Synth" - Tasto return



Editing del nome dei toni e delle scene (16 caratteri).

- **singolo click:** si evidenziano in azzurro i 16 caratteri comprensivi degli eventuali spazi al termine del nome



- **inserimento del testo + Invio:** modifica del nome e invio al synth

Per inserire i caratteri e averne a disposizione fino a 16 (lunghezza massima del nome), è importante **cancellare gli eventuali spazi vuoti a fine nome** che fanno parte del nome stesso.

## Editing dei toni ZEN-Core e MACRO

L'editing in tempo reale dei toni ZEN-Core lo si può effettuare per qualunque traccia settata in modalità Tone.

Occorre considerare i due casi possibili dove ciascuna delle **4/8 tracce** (MC-101/707) può essere settata in modalità **Sound Source=TRACK** o **Sound Source=Clip**

Massimo numero di Toni Zen-Core utilizzabili in un progetto	
MC-707	MC-101
<p>In ciascun Project, MC-707 è in grado di memorizzare e utilizzare fino ad un massimo di <b>17x8=136 Toni ZEN-Core</b>: ciascuna delle 8 tracce può infatti memorizzare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>16 toni ZEN-Core</b>, uno per clip, se è settato <b>Sound Source=Clip</b></li> <li><b>1 tono ZEN-Core</b> se è settato <b>Sound Source=TRACK</b></li> </ul>	<p>In ciascun Project, MC-101 è in grado di memorizzare e utilizzare fino ad un massimo di <b>17x4=68 Toni ZEN-Core</b>: ciascuna delle 4 tracce può infatti memorizzare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>16 toni ZEN-Core</b>, uno per clip, se è settato <b>Sound Source=Clip</b></li> <li><b>1 tono ZEN-Core</b> se è settato <b>Sound Source=TRACK</b></li> </ul>

Ricordo che la **tipologia di sound source** di ogni singola traccia può essere modificata in MC-101 e MC-707 come indicato nelle immagini.



Per visualizzare rapidamente all'interno dell'editor la tipologia di **Sound Source** (Clip o Track) per tutte le 4/8 tracce (MC-101/MC-707), lo si può fare con i seguenti passaggi:

- entrare nella sezione Project (click sull'icona)
- selezionare il Tab Track

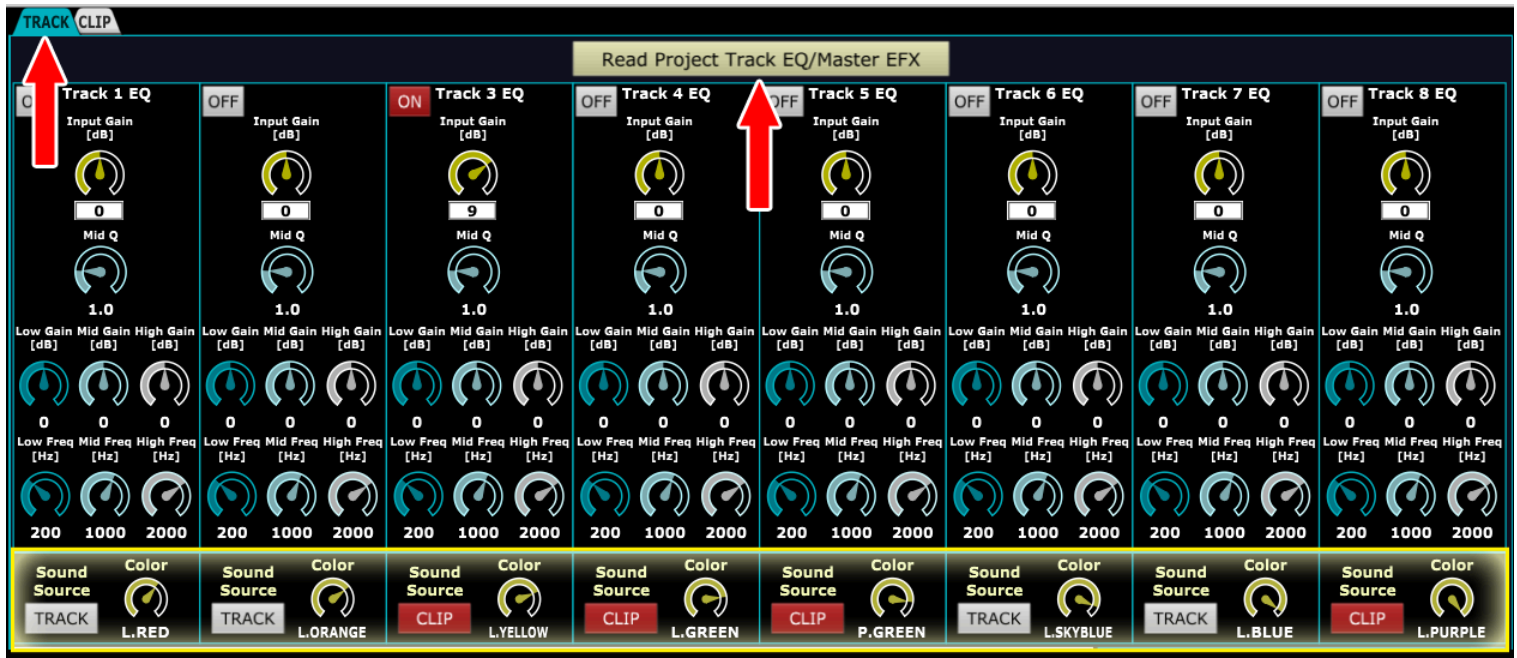
- click sull'icona Read Project Track EQ/Master EFX

Al di sotto degli EQ di ogni traccia si visualizza la tipologia del



Sound Source:





## Trasferimento del tono ZEN-Core (Groovebox→editor) e real time editing nei 2 casi

Traccia con Sound Source=TRACK	Traccia con Sound Source=CLIP
<p>E' la tipologia di traccia che MC-101/707 settano di default quando viene creata una nuova traccia Tone: <b>tutte le clip di tale traccia hanno lo stesso Tono ZEN-Core</b>, gli stessi offset dei parametri di sintesi (Volume, Pan, Cutoff, Res, Attack, Decay, Release, Vibrato, Portamento, SYS Ctrl) e gli stessi Send agli effetti di Delay e Riverbero.</p>	<p>E' la tipologia di traccia di MC-101/707 dove <b>CIASCUNA delle 16 CLIP di tale traccia ha il suo Tono ZEN-Core</b>, diversi offset dei parametri di sintesi (Volume, Pan, Cutoff, Res, Attack, Decay, Release, Vibrato, Portamento, SYS Ctrl) e diversi Send agli effetti di Delay e Riverbero.</p>
<p><b>Per l'editing dell'unico tono ZEN-Core</b> presente in ogni clip della traccia occorre all'interno dell'editor</p> <p>1) Selezionare la traccia o tramite click sulla scritta Tr/Track nella cella in basso o selezionando il n. di track (nell'esempio N.2) e Clip=Track.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="76 1467 231 2072"> <p><b>MC-707</b></p> </div> <div data-bbox="295 1467 446 2072"> <p><b>MC-101</b></p> </div> </div>	<p><b>Per l'editing di ciascuno dei 16 toni ZEN-Core</b> presenti in ogni clip della traccia occorre all'interno dell'editor</p> <p>1) Selezionare la clip (1-16) e la traccia desiderata o tramite click sul rettangolo corrispondente o tramite i controlli Track e Clip. Nell'esempio è selezionata la clip</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="1077 1512 1228 2116"> <p><b>MC-707</b></p> </div> <div data-bbox="1300 1512 1452 2116"> <p><b>MC-101</b></p> </div> </div> <p style="text-align: center;">N.6 della traccia N.2</p>



2) Click sull'icona Groovebox→ Editor



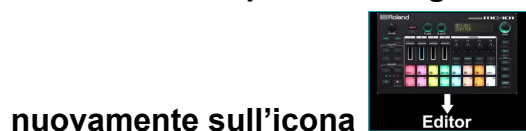
2) Click sull'icona Groovebox→ Editor



Dopo il click sull'icona tutti i parametri del tono ZEN-Core corrispondente, se esistente, saranno trasferiti dalla Groovebox→ Editor e verranno aggiornati in tempo reale tutti i controlli e la grafica.

In seguito, qualsiasi modifica dei parametri dell'editor sarà automaticamente trasferita in real-time sulla groovebox.

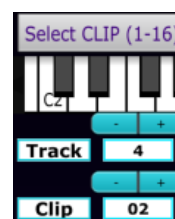
**E' sempre possibile continuare l'editing del tono ZEN-Core all'interno della groove box: per risincronizzare parametri e grafica, e continuare eventualmente l'editing sull'editor, basta cliccare**



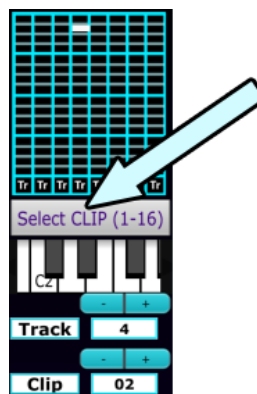
**nuovamente sull'icona**

**E' fondamentale che nella Groovebox tale traccia sia stata creata in modalità Type=TONE e, nel caso di Sound Source=Clip, che la clip selezionata sia già stata creata: nel caso contrario il trasferimento non produce alcun effetto.**

Se nella groovebox sono settati i canali MIDI di default (Track 1= Midi Ch.1, Track 2=Midi Ch. 2,..) è possibile suonare la traccia/clip selezionata tramite la tastiera dell'editor e, in parallelo tramite i tasti A-L (circa 1 ottava)



Una volta selezionata una clip è anche possibile attivarla cliccando "Select CLIP (1-16)": si ottiene la medesima funzionalità presente sulla groovebox.



Al termine dell'editing del suono, il tono ZEN-Core può essere memorizzato all'interno di una locazione della libreria ZEN-Core, operando nella apposita sezione LIBRARIAN (click su **LIBRARIAN**). A riguardo si rimanda alla sezione relativa del manuale.



E' possibile anche memorizzare su file il **tono ZEN-Core attualmente in fase di editing** utilizzando il **Tab File in basso a sinistra** e cliccando su **SaveTone to File**: il tono sarà memorizzato nel formato MIDI SysEx ( \*.syx).

Per il load del singolo tono da file (\*.syx), click sull'icona verde **Load Tone From File**: viene caricato da file il tono ZEN-CORE, trasferito sulla groovebox sulla traccia/clip selezionata e vengono aggiornati nell'editor i parametri e la grafica del tono.

**Prima di caricare un nuovo tono è importante verificare la Traccia/Clip attualmente selezionata dalla matrice o dai controlli dell'editor, poiché il corrispondente tono ZEN-Core presente nella groovebox sarà sostituito da quello caricato dal file.**

## Presets

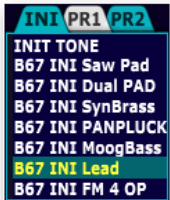
Nella schermata principale sono disponibili 24 presets, suddivisi in 3 Tab.

Il trasferimento del **preset ZEN-Core → la Traccia/Clip della Groovebox attualmente selezionata** lo si effettua, tramite **doppio click sul nome** o mediante il tasto **Return** della tastiera. E' sempre possibile, come per la libreria, scorrere tra i presets utilizzando i tasti freccia Up-Down.

**Prima di caricare un nuovo tono è importante verificare la Traccia/Clip attualmente selezionata dalla matrice e controlli dell'editor, poiché il corrispondente tono ZEN-Core presente nella groovebox sarà sostituito dal presets caricato.**

Nei tre TAB sono presenti tipologie diverse di timbriche Zen-Core.

- **INI**: suoni semplici, da utilizzare come base per l'editing.
- **PR1**: alcuni dei suoni della libreria opzionale (acquistabile separatamente): tra questi anche 3 toni in FM con una doppia coppia di operatori (portante-modulante).
- **PR2**: suoni che utilizzando le funzionalità STEP LFO e il relativo template (vedi dopo) eseguono sequenze melodiche e ritmiche. Nel nome è indicato il BPM per la quale sono stati pensati, valore che va inserito nella regolazione del tempo della scena.



I vari parametri del tone ZEN-Core sono suddivisi in 6 schermate, richiamabili cliccando sull'icona relativa:

- **Main**: Filter, Amp, PAN, LFO1, LFO2, Filter ENV e Amp ENV
- **PCM - Range - Common**: PCM Waves, Keyboard e Velocity Range, Parametri Common
- **Mod Matrix**: la matrice di modulazione
- **Pitch ENV**
- **STEP LFO**: la sezione Step LFO con l'attivazione del template "Note Sequence"
- **Effect - EQ**: selezione e editing dei 93 effetti "Tone MFX" e sezione EQ

Sulla sinistra rimane sempre attiva la sezione relativa agli oscillatori (i due TAB Main e Other) e il Tone Name.

Nel TAB OSCILLATORS Main, tra i vari parametri, è anche possibile **attivare e disattivare**

contemporaneamente tutti i parziali, cliccando sulle icone in alto ALL ON e ALL OFF



## Macro

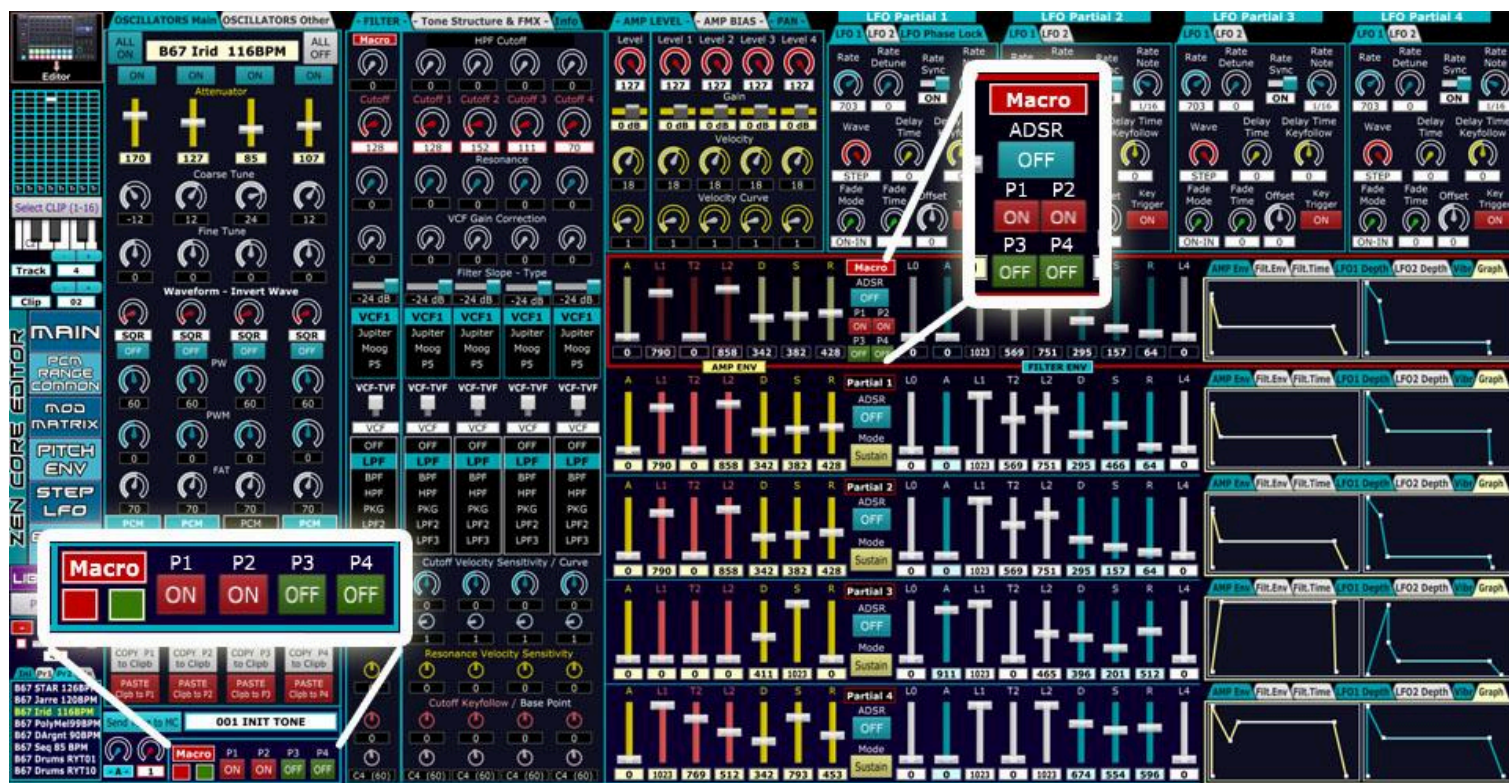
Al fine di semplificare e velocizzare la programmazione, per alcuni parametri è possibile utilizzare i **controlli MACRO presenti nell'editor**, che permettono di **comandare in parallelo il parametro corrispondente di una qualsiasi combinazione dei 4 parziali**.

Se ad esempio viene modificato il parametro Cutoff MACRO, verranno modificati in parallelo i corrispondenti parametri Cutoff dei parziali 1-2-3-4 per i quali è attivo il parametro MACRO.

**La grafica in real-time rende il tutto intuitivo e visibile.**

Per attivare il funzionamento dei parametri **MACRO** occorre **selezionare la combinazione dei parziali che si desidera comandare** in contemporanea.

Lo si può fare indifferentemente nelle due sezioni evidenziate nell'immagine che segue, **cliccando su ON-OFF dei 4 parziale P1,P2,P3 e P4**: la prima delle due sezioni è sempre in vista e la seconda è presente all'interno della sezione macro degli ENV di AMP e FILTRO. Segue immagine.



Le due sezioni sono tra loro sincronizzate: quella in basso a sinistra permette in più di attivare e disattivare la

funzionalità MACRO su tutti i 4 parziali con un solo click: per farlo basta cliccare sui quadrati Rosso e Verde



- **Rosso**: i parametri macro pilotano tutti i 4 parziali
- **Verde**: i parametri macro non pilotano alcun parziale



I parametri **MACRO** con i quali, come visto, si pilotano in contemporanea la combinazione selezionata di parziali, sono quelli indicati in Rosso nelle immagini che seguono: quando dalla groovebox viene caricato un suono per l'editing, i loro valori vengono posti coincidenti a quelli del Partial N.1.

### Macro nella sezione Filter, Amp ed Env

The screenshot displays the software's Macro settings for Filter, Amp, and Env sections. The interface is organized into several main panels:

- Oscillators:** Includes sections for Main, Other, and SuperSaw Detune.
- Filter:** Features parameters for Cutoff (C4 to C6), Resonance, VCF Gain, and various filter slopes (LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3).
- Amp Level - Amp Bias - Pan:** Shows settings for Level (1-4), Bias (1-4), and Pan (1-4).
- LFO Partial 1-4:** Contains parameters for LFO Phase Lock, Rate, Rate Detune, Rate Sync, Rate Note, Wave, Delay Time, Delay Time Keyfollow, and various LFO Depth and Vibrato settings.

Macro settings are indicated by red highlights, showing parameters like Cutoff, Resonance, VCF Gain, and various filter slopes. The Amp and Env sections show parameters for ADSR and LFO Depth, with Macro settings for these parameters also highlighted in red.

### Macro nei 3 TAB Amp Level, Bias e Pan

The screenshot displays the software's Macro settings for Amp Level, Bias, and Pan sections. The interface is organized into three main panels:

- Amp Level:** Shows settings for Level (1-4), Bias (1-4), and Pan (1-4).
- Bias:** Features parameters for Bias Lev, Bias Position, Bias Direction, and various Bias settings.
- Pan:** Contains parameters for Pan Keyfollow, Random Pan Depth, and Alternate Pan Depth.

Macro settings are indicated by red highlights, showing parameters like Level, Bias Lev, Bias Position, Bias Direction, and various Pan settings.

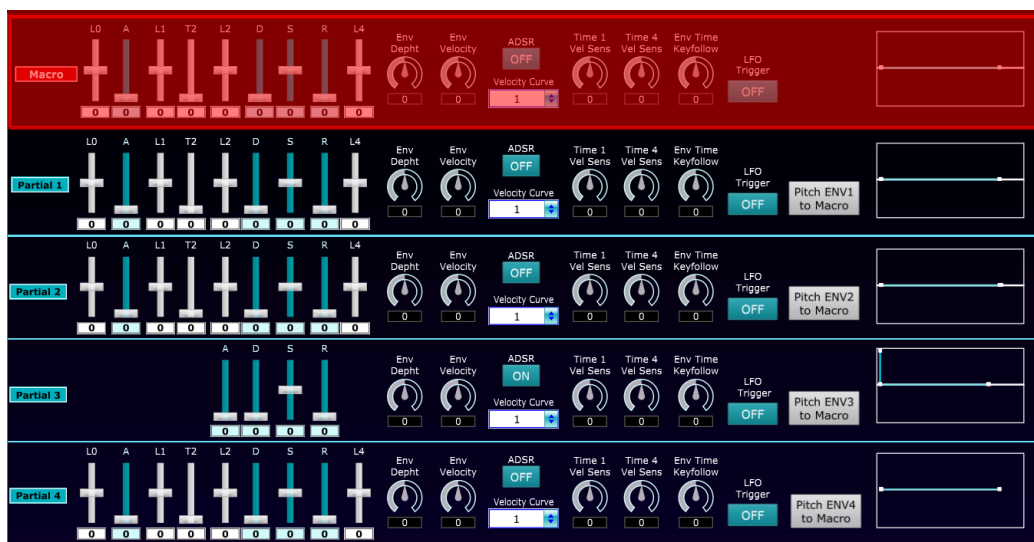
### Macro nei 7 TAB: Amp Env, Filter Env, Filter time, LFO1 Depth, LFO 2 Depth, Vibrato e Env Graph

The screenshot displays the software's Macro settings for 7 TAB sections: Amp Env, Filter Env, Filter time, LFO1 Depth, LFO 2 Depth, Vibrato, and Env Graph. The interface is organized into seven main panels, each corresponding to a different parameter:

- Amp Env:** Shows settings for Time 1, Time 4, Env Time, Keyfollow, LFO Trigger, and various Amp Env settings.
- Filter Env:** Features parameters for Env Depth, Env Velocity, and various Filter Env settings.
- Filter time:** Contains parameters for Time 1, Time 4, Env Time, Keyfollow, and various Filter time settings.
- LFO1 Depth:** Shows settings for Pitch Depth, Filter Depth, Amp Depth, Pan Depth, Phase Position, and various LFO1 Depth settings.
- LFO 2 Depth:** Features parameters for Pitch Depth, Filter Depth, Amp Depth, Pan Depth, Phase Position, and various LFO 2 Depth settings.
- Vibrato:** Contains parameters for Vibrato Pitch sens, Vibrato Cutoff sens, and various Vibrato settings.
- Env Graph:** Shows settings for Env Graph and various Env Graph settings.

Macro settings are indicated by red highlights, showing parameters like Time 1, Time 4, Env Time, Keyfollow, LFO Trigger, and various Depth and Graph settings.

## Macro nella sezione Pitch Env



Tramite le MACRO è anche possibile copiare l'involuppo AMP, Filter o Pitch ad una combinazione di parziali a scelta.

Per farlo occorre:

- Selezionare (ON) il/i parziali di destinazione che saranno pilotati

dalle macro (P2 e P4 nell'esempio)

- Click sull'icona **xxx ENVx to Macro** dell'involuppo sorgente che si vuole copiare

Nell'esempio (macro ON su P2 e P4) se si clicca su si copia l'involuppo **AMP** del **parziale 1** sui rispettivi involuppi AMP dei parziali 2 e 4; se si clicca su si copia l'involuppo del **FILTRO** del **parziale 3** sui rispettivi involuppi FILTER dei parziali 2 e 4



## Operazioni di Copia e Incolla per parziali ed effetti



In basso a sinistra è disponibile la sezione relativa al **copia e incolla dei parziali dei toni ZEN-Core** mediante l'utilizzo di una clipboard.

La clipboard rimane attiva anche dopo aver caricato un nuovo suono, così da permettere ad esempio il COPY di un qualunque parziale da un Tono editato in precedenza, e il PASTE in quello corrente.

Le operazioni di copia e incolla non coinvolgono i parametri "Common" del tono (Nome, Categoria, Mono/Poly, Unison, Tone Structure 1-2 / 3-4, Ring, X-Mod 1/2, ..) in quanto non sono relativi al singolo parziale.

Dopo aver copiato i parametri del parziale nella clipboard, prima di effettuare l'operazione di paste occorre attendere circa 3 secondi poiché il software effettua una serie di richieste sysex alla groovebox a causa di alcune



**ALERT**

Receive Bulk Dumps of sysex from MC-707  
Wait 3 seconds before performing the "Paste Clipboard" operation

OK



In alto a destra nella sezione Effect-EQ

**EFFECT EQ** è disponibile la sezione relativa a copia e incolla dell'effetto MFX del tono ZEN-Core.

La clipboard rimane attiva anche dopo aver caricato un nuovo suono, così da permettere il COPY dei parametri di effetto da un Tono editato in precedenza, e il PASTE in quello corrente.

### Sezione PCM - Range - Common

In tale sezione dell'editor si selezionano i campioni per i Parziali PCM e PCM Sync, i Keyboard e Velocity Range e i vari parametri common.

**Partial 1 PCM Sync Wave P1**  
White NZ  
INTERNAL EXPANSIONS SAMPLES MULTI SAMPLES  
Wave Group ID P1: EXZ001\_StagePiano1  
Wave Number L (Mono): 1, ExpGrd mp AL  
Wave Number R: 2, ExpGrd mp AR  
Stereo Width: 100, Stereo Detune: 0, Pitch Down Depth: 0

**Partial 2 PCM Sync Wave P2**  
White NZ  
INTERNAL EXPANSIONS SAMPLES MULTI SAMPLES  
Wave Group ID P2: EXZ001\_StagePiano1  
Wave Number L (Mono): 5, ExpGrd mp CL  
Wave Number R: 9, ExpGrd mf BL  
Stereo Width: 100, Stereo Detune: 0, Pitch Down Depth: 0

**Partial 3 PCM Sync Wave P3**  
White NZ  
INTERNAL EXPANSIONS SAMPLES MULTI SAMPLES  
Wave Group ID P3: INT B  
Wave Number L (Mono): 1, MG Saw 1  
Wave Number R: 5, Lead Wave 1  
Stereo Width: 100, Stereo Detune: 0, Pitch Down Depth: 0

**Partial 4 PCM Sync Wave P4**  
White NZ  
INTERNAL EXPANSIONS SAMPLES MULTI SAMPLES  
Wave Group ID P4: INT B  
Wave Number L (Mono): 34, Bad Axe R  
Wave Number R: 35, 5th Wave  
Stereo Width: 100, Stereo Detune: 0, Pitch Down Depth: 0

**KEYBOARD RANGE**  
Key Range Lower: G4 (67), Key Fade Upper: C8 (108), Key Fade Lower: 30  
Key Range Lower: G#0 (20), Key Fade Upper: C7 (96), Key Fade Lower: 18  
Key Range Lower: F5 (77), Key Fade Upper: G9 (127), Key Fade Lower: 30  
Key Range Lower: C-1 (0), Key Fade Upper: G9 (127), Key Fade Lower: 0

**VELOCITY RANGE**  
Vel Range Lower: 1, Vel Fade Upper: 34, Vel Fade Lower: 0  
Vel Range Lower: 16, Vel Fade Upper: 64, Vel Fade Lower: 33  
Vel Range Lower: 51, Vel Fade Upper: 82, Vel Fade Lower: 32  
Vel Range Lower: 98, Vel Fade Upper: 127, Vel Fade Lower: 29

**DUMP PEDAL**  
Damp Free Note: OFF, Damp Free Decay Offset: 0, Soft EQ Pedal Sens: 0  
Damp Free Note: OFF, Damp Free Decay Offset: 0, Soft EQ Pedal Sens: 0  
Damp Free Note: OFF, Damp Free Decay Offset: 0, Soft EQ Pedal Sens: 0  
Damp Free Note: OFF, Damp Free Decay Offset: 0, Soft EQ Pedal Sens: 0

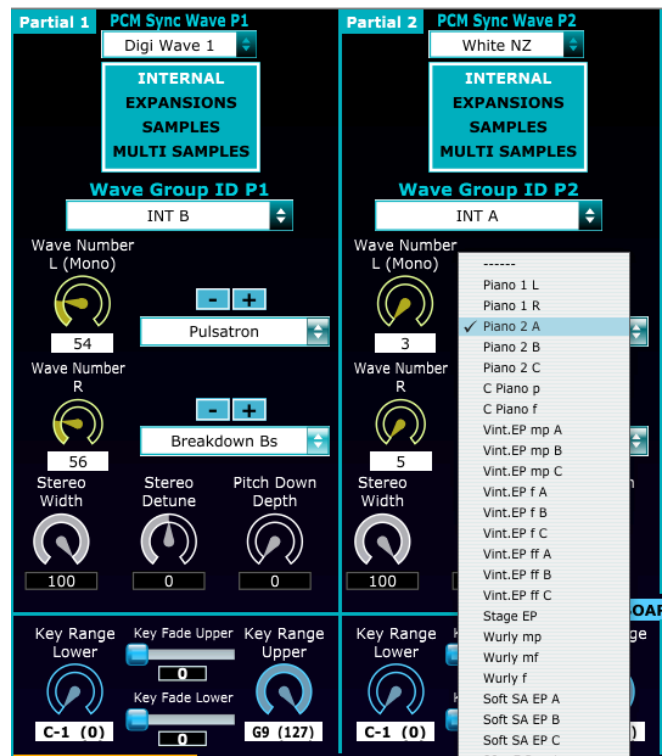
**Common Parameters:**  
Level: 80, Category: Synth PolyKey, PAN: 0  
Octave Shift: 0, Tone Coarse Tune: 0, Tone Fine Tune: 0, Analog Feel: 5, Stretch Tune Depth: 1  
Mono/Poly: MONO, Priority: LAST LOUDEST, Legato Switch: OFF, Legato Retrigger Interval: 0  
PITCH DRIFT: Pitch Drift: 0, Cycle Number: Free, Condition: 0  
UNISON: Unison Switch: OFF, Unison Size: 4, Unison Detune: 20  
PORTAMENTO: Switch: OFF, Mode: NORMAL LEGATO, Type: RATE TIME, Start: PITCH NOTE, Curve: LIN EXP-L EXP-H, Time: 60  
BEND: Bend Mode: NORMAL CATCH+LAST, Bend Range Up: 2, Bend Range Down: 2, Bend Range Fine Up: 0, Bend Range Fine Down: 0  
Soft Level Sens: 0, PMT Level Curve: EXP, Velocity Control: ON

Per la scelta dei campioni PCM, MC-101 e MC-707 possono richiamare sia gli **user samples** che i **Presets Internal multisamples** dei **Wave Group INT A, INT B, INT C**. Dopo aver selezionato il WaveGroup, si setta il N. di campione Wave Number L (Mono) ed eventualmente quello Right che, come per tutti i controlli, possono essere immessi anche numericamente.

**Il software permette anche la selezione degli “User Multisamples”, dei multisamples INT D e delle 15 espansioni EXZ001- EXZ 015 unicamente per garantire la compatibilità con Toni ZEN-Core realizzati con Zenology Pro e/o con gli altri sintetizzatori Roland compatibili con lo standard (Fantom, Jupiter-X, AX-Edge,...).**

Poichè le GrooveBox non contengono tali samples, in tal caso il parziale rimarrà muto.

Si è scelto di mantenere l’accesso e la visualizzazione di tali campioni per permettere, eventualmente, il caricamento dei toni ZEN-Core che li contengono e la sostituzione con quelli disponibili e più simili.



- Triangle 2
- Slight Bell
- Belltree
- Wind Chime
- 727 StrChime
- Metro Bell
- Metro Click
- Click 1
- Click 2
- R8 Click
- Hi Q 1
- Hi Q 2
- 
- ✓ MG Saw 1
- MG Saw 2
- Digital Saw
- Ramp Wave
- Lead Wave 1
- Lead Wave 2
- Lead Wave 3
- DistSaw Wave
- FeedbackWave
- SubOSC Wave1

Nella selezione del multicampione cliccando sul nome del campione, è possibile scorrere tra quelli disponibili in continuità, anche spostandosi da un gruppo al successivo (nell’immagine gli ultimi del banco INT A e i primi di INT B).

## Sezioni Mod Matrix e Pitch Env

Seguono le immagini relative a tali sezioni: quella relativa al setting dei 4 Pitch Env dispone dei controlli Macro come per gli inviluppi di Amplificatore e Filtro.

The image shows a 4x4 grid of control panels for four sources (Source 1 to Source 4). Each panel has four destinations (Destination 1 to Destination 4) with various parameters like PIT-LFO1, CUT, LEV, LFO1-RATE, and RES. The values for these parameters vary across the sources and destinations.

Source	Destination 1	Destination 2	Destination 3	Destination 4
Source 1 (SYS-CTRL3)	PIT-LFO1 (10)	OFF (0)	OFF (23)	OFF (13)
Source 2 (SYS-CTRL2)	CUT (17)	LEV (9)	OFF (-56)	OFF (-26)
Source 3 (SYS-CTRL4)	PIT-LFO1 (15)	LFO1-RATE (10)	OFF (-38)	OFF (0)
Source 4 (SYS-CTRL1)	CUT (-20)	RES (10)	OFF (44)	OFF (0)

The image shows a vertical stack of four Macro control panels (Macro, Partial 1, Partial 2, Partial 3, Partial 4). Each panel has eight sliders (L0, A, L1, T2, L2, D, S, R, L4) and various knobs for Env Depth, Env Velocity, ADSR, Time 1 Vel Sens, Time 4 Vel Sens, Env Time Keyfollow, and LFO Trigger. The ADSR knob is set to ON for Partial 3 and OFF for others.

Panel	Macro	Partial 1	Partial 2	Partial 3	Partial 4
Macro	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
Partial 1	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
Partial 2	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
Partial 3	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
Partial 4	OFF	OFF	OFF	OFF	ON

## Sezione Effect- EQ

In tale sezione è possibile selezionare e modificare gli Effetti MFX relativi al tono Zen-Core, l'EQ dei 4 parziali e la matrice di modulazione dei parametri di effetto.

Sulla destra sono presenti alcuni presets, suddivisi in tipologia, **che possono essere richiamati tramite doppio click** sul nome.

In alto a destra, come visto, è disponibile la sezione relativa al **copia e incolla dell'effetto**.

**La clipboard rimane attiva anche dopo aver caricato un nuovo suono**, così da permettere, eventualmente il COPY dei parametri di effetto da un Tono editato in precedenza, e il PASTE in quello corrente.

The screenshot displays the 'Effect-EQ' section of a software interface. On the left, a vertical list titled 'EFX Type' contains 79 items, with '41 Multi Tap Delay' highlighted. The main area is divided into several sections:

- EFX Type List:** A scrollable list of 79 effect types, including '31 T-Scream', '32 Guitar Amp Simulator', '33 Compressor', '34 Limiter', '35 Sustainer', '36 Gate', '37 Delay', '38 Modulation Delay', '39 3Tap Pan Delay', '40 4Tap Pan Delay', '41 Multi Tap Delay', '42 Reverse Delay', '43 Time Ctrl Delay', '44 Tape Echo', '45 LOFI Compress', '46 Bit Crusher', '47 Pitch Shifter', '48 2Voice Pitch Shifter', '49 Overdrive -> Chorus', '50 Overdrive -> Flanger', '51 Overdrive -> Delay', '52 Distortion -> Chorus', '53 Distortion -> Flanger', '54 Distortion -> Delay', '55 OD/DS -> TouchWah', '56 OD/DS -> AutoWah', '57 GtAmpSim -> Chorus', '58 GtAmpSim -> Flanger', '59 GtAmpSim -> Phaser', '60 GtAmpSim -> Delay', '61 EPampSim -> Tremolo', '62 EPampSim -> Chorus', '63 EPampSim -> Flanger', '64 EPampSim -> Phaser', '65 EPampSim -> Delay', '66 Enhancer -> Chorus', '67 Enhancer -> Flanger', '68 Enhancer -> Delay', '69 Chorus -> Delay', '70 Flanger -> Delay', '71 Chorus -> Flanger', '72 CE-1', '73 SBF-325', '74 SDD-320', '75 2Tap Pan Delay', '76 Transient', '77 Mid-Side EQ', '78 Mid-Side Compressor', '79 Tone Fattener'.
- Effect Parameters:** A large section for the '41 Multi Tap Delay' effect. It features an 'EFFECT' toggle set to 'ON', an 'Output Level' knob at 127, and four 'Delay' sections (Delay 1, 2, 3, 4). Each delay section includes a 'Rate [Note]' knob (1/2, 1/4, 1/4, 1/8), a 'Delay Sync (msec/Note)' knob, a 'Sync ON - Note' indicator, a 'Delay [msec]' knob (1200, 900, 600, 300), and 'Level' and 'PAN' knobs. To the right are 'Low Gain (dB)' and 'High Gain (dB)' knobs (both at 0), 'HF Damp [Hz]' and 'Balance Dry-Wet' knobs (50), and a 'Feedback [%]' knob (20).
- Partial EQs:** Four sections labeled 'Partial 1' through 'Partial 4'. Each section contains 'Chorus Send Level', 'Reverb Send Level', and 'Out Assign' knobs (all at 0), an 'EQ' toggle set to 'OFF', a 'Mid Q' knob (1.0), and three gain knobs for 'Low Gain [dB]', 'Mid Gain [dB]', and 'High Gain [dB]' (all at 0.0).
- Source Matrix:** A section on the right with four sources ('Source 1' to 'Source 4'). Each source has a dropdown menu (e.g., 'CC01:Modulation', 'CC02:Breath') and an 'Assign' button. Sensitivity knobs ('Sens 1' to 'Sens 4') are set to 0.
- Clipboard and Presets:** On the far right, there are 'Copy MFX to Clipb' and 'Paste MFX to Clipb' buttons, and a list of 'EFX Presets' including 'Juno106 II', 'CE-1', 'SDD320 34', 'Ita Strings', 'Hexa-Cho', 'SpaceD', '3Tap Dly 1', '3Tap Dly 2', '2Tap Dly', 'TapeEcho1', 'Delay-Cho', '3LongDelay', '4FeedDelay', 'InfiniLoop', 'Leslie MW', 'LeslieD MW', 'Phaser 1', 'SlowPhaser', 'Enhancer', 'Enha Chor', 'Spectr.LoHi', 'Cho-Delay1', 'Cho-Delay2', 'Fling-Delay', and 'EPAm-Trem'.



## Sezione STEP LFO e TEMPLATE per l'utilizzo come STEP Sequencer

La sezione di editing **STEP LFO** permette l'editing completo e in un'unica schermata degli 8 STEP LFO (LFO1 e LFO2 per ciascuno dei 4 parziali).

I 16 step sono regolabili con i fader per l'ampiezza (-72 +72) e con un controllo grafico per selezionare, per quello step, la curva (0-36) che viene rappresentata graficamente: per modificarla occorre cliccare sull'icona e muovere il mouse. In alternativa si può utilizzare lo scroller del mouse o l'inserimento numerico del valore tramite tastiera: inserendo con la tastiera i valori in successione, si può procedere velocemente in quanto non occorre premere Return per la conferma.

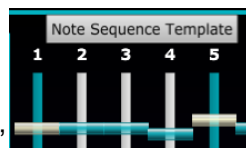
Con il doppio click su ciascuno dei 16 step si resettano i valori di depth dello step (default=0) e/o la curva dello step (default=1)

The screenshot displays the STEP LFO editor interface, organized into four rows corresponding to Partial 1, Partial 2, Partial 3, and Partial 4. Each partial has two LFOs (LFO 1 and LFO 2) and a 'Note Sequence Template' section. The interface includes 16 step faders for amplitude, a waveform selector, and controls for Pitch, Filter, Amp, and Rate. The values for each parameter are shown below the controls.

Partial	LFO	STEP	Pitch	Filter	Amp	Rate
1	LFO 1	16	63	0	0	1/16
	LFO 2	16	0	0	0	100
2	LFO 1	8	63	0	-48	1
	LFO 2	2	0	0	72	100
3	LFO 1	8	63	0	0	1/16
	LFO 2	8	0	77	72	100
4	LFO 1	16	63	0	0	1/16
	LFO 2	8	0	77	72	100

Grazie alla flessibilità degli 8 STEP LFO è possibile realizzare all'interno di un singolo tono ZEN-Core, delle sequenze melodiche e/o ritmiche a 4 voci, sincronizzate con il BPM di scena, sfruttando una serie di parametri dello standard ZEN-Core: molti di questi suoni-sequenze sono disponibili nella libreria acquistabile opzionalmente.

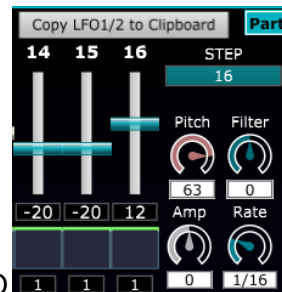
Per semplificare la programmazione di tali suoni, è stato inserito nel software un template che si attiva



cliccando, in alto a sinistra su "Note sequence Template"

Per poter operare più velocemente lavorando in un'unica finestra, i controlli dei parametri di intensità di modulazione



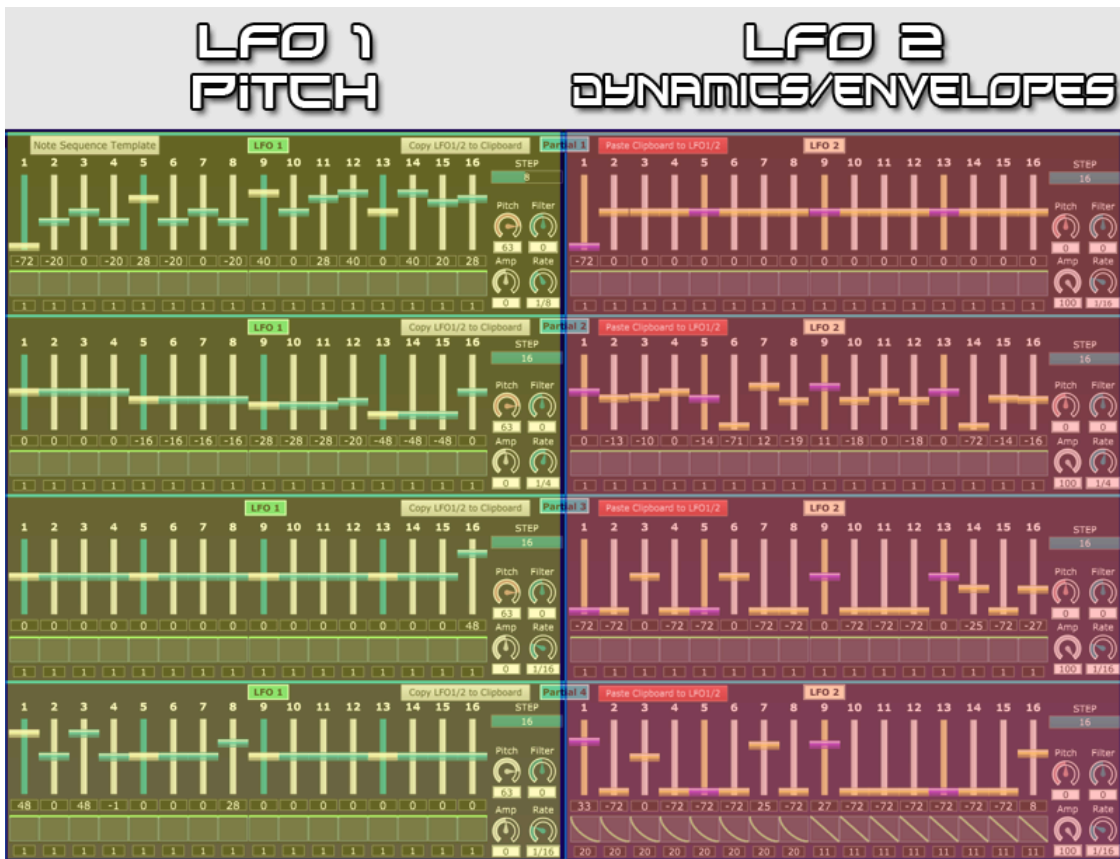


(Pitch, Filter e AMP) e il rate degli STEP, sono presenti per ciascun LFO (tali controlli sono dei duplicati di quelli presenti nella sezione Main-LFO1-2 Depth e RATE Note)

**Il Template fissa i parametri che permettono il trig del suono per ogni step:** tra questi, su tutti gli 8 LFO, sono settati **Wave=STEP** e **LFO Trigger=ON** per gli ENV di Filtro e AMP.

E' importante osservare che, **se si utilizzano suoni campionati (parziali PCM), il trig del campione NON viene effettuato ad ogni step, ma solo all'inizio della nota.** Per tale motivo la dinamica del suono che si ripete ad ogni step, può essere ottenuta mediante gli ENV di Amp e Filtro, tramite l'LFO stesso (vedi dopo) o con entrambi i metodi in parallelo.

L'idea alla base del template è quella di utilizzare **lo STEP LFO1 dei 4 parziali (colonna a sinistra) per programmare le note delle 4 sequenze** (una per parziale); tramite lo **STEP LFO2 dei 4 parziali (colonna a destra), si programmano le dinamiche ed eventualmente gli inviluppi di ogni step.**



Per ciascuno degli 8 LFO, la gestione di velocità e durata dei loop, la si ottiene settando i due valori:

- **Rate** (range 1/64T - 4): viene regolata la velocità con cui si ripetono le note, in sincrono con il tempo della scena (performance in AX-Edge). Con range tra di loro multipli (es. 1 - 1/2 - 1/4 - 1/8 - 1/16 - 1/32) è possibile mettere in sequenza, ad esempio, linee di basso lunghe 8 battute (Rate= 1/2), insieme ad arpeggi di durata pari ad una o due battute (Rate=1/32 e 1/16)
- **Step (1-16):** il N. di step da cui è composto il loop della sequenza

Per settare l'intonazione (16 step massimi per ogni parziale), si utilizza la colonna di sinistra: il template pone un **Pitch Depth=63** sull' LFO1 dei 4 parziali.

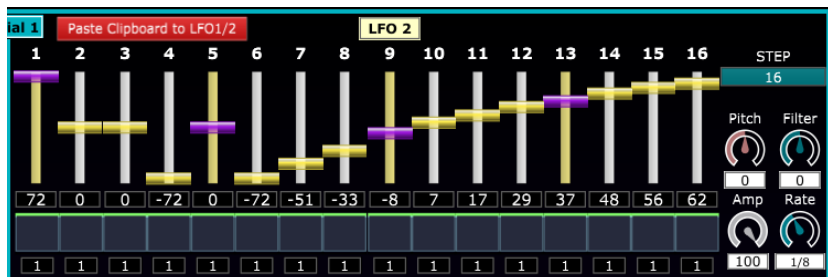
Con il valore impostato dal template (Pitch Depth=63) **ogni incremento - decremento di un valore pari a 4 nella programmazione degli step corrisponde ad un incremento - decremento di un SEMITONO**; il salto di una ottava (12 semitoni) è pertanto pari a +/- 48 (+/- 12\*4)



Ad esempio, la sequenza nell'immagine (0 8 16 28 -12 -20 48 -48) corrisponde alla sequenza di note Do4 - Re4 - Mi4 - Sol4 - La3 - Sol3 - Do5 - Do3

La combinazione di note, rate e step, il tutto per 4 parziali, permette la creazione di sequenze anche molto complesse: N. di step tra di loro non multipli (es. 6-8-12-16) garantiscono intrecci di note anche particolarmente complessi.

**Sulla colonna a destra**, come visto, si regolano per i 4 parziali gli **STEP dell'LFO n.2**: il template attiva le profondità di modulazione dell'amplificazione pari al valore massimo (**LFO2 AMP Depth=100**). In questa maniera è possibile pilotare la dinamica della sequenza (accenti sulle singole note): in particolare per silenziare la nota per quello step, occorre porre il fader che comanda l'ampiezza ad un valore pari a -72.

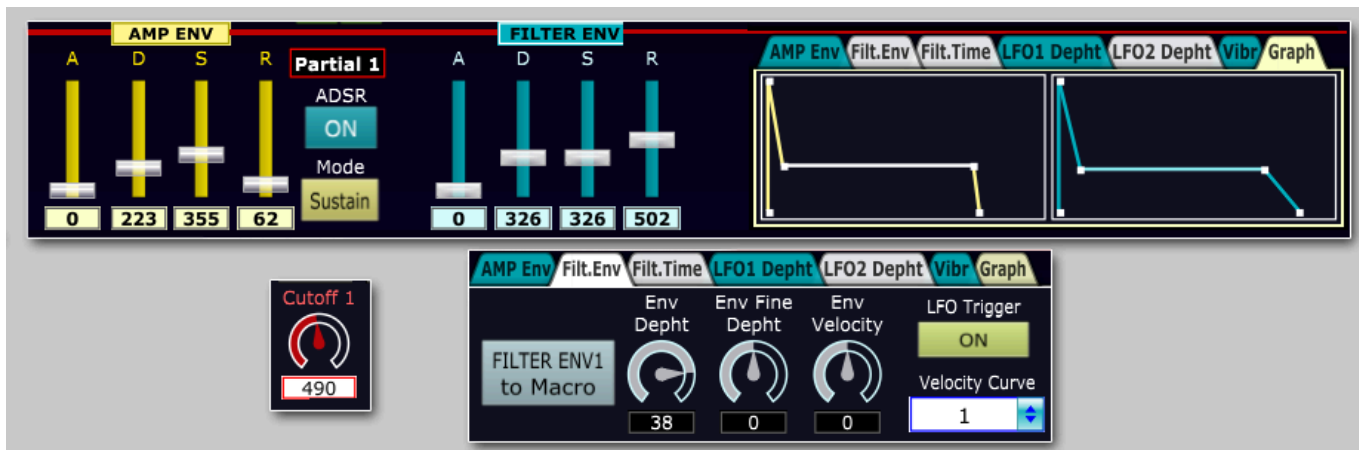


Nell'esempio la prima nota del loop sarà accentata; la N.4 e N.6 saranno mute. Dalla N.7 alla N.16 ci sarà un aumento del volume.

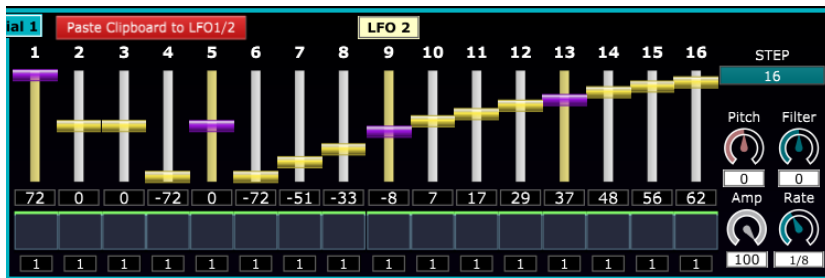
**Per sequenze ritmiche con suoni percussivi ottenuti in sintesi VA, l'alternanza di + - 72 simula l'alternanza tra Note ON e Note OFF.**

Per avere una variazione di filtro e ampiezza del suono ad ogni step, nel momento in cui non è possibile a tale scopo utilizzare la dinamica dei suoni PCM che sono triggerati solo una volta, ci sono principalmente due metodi.

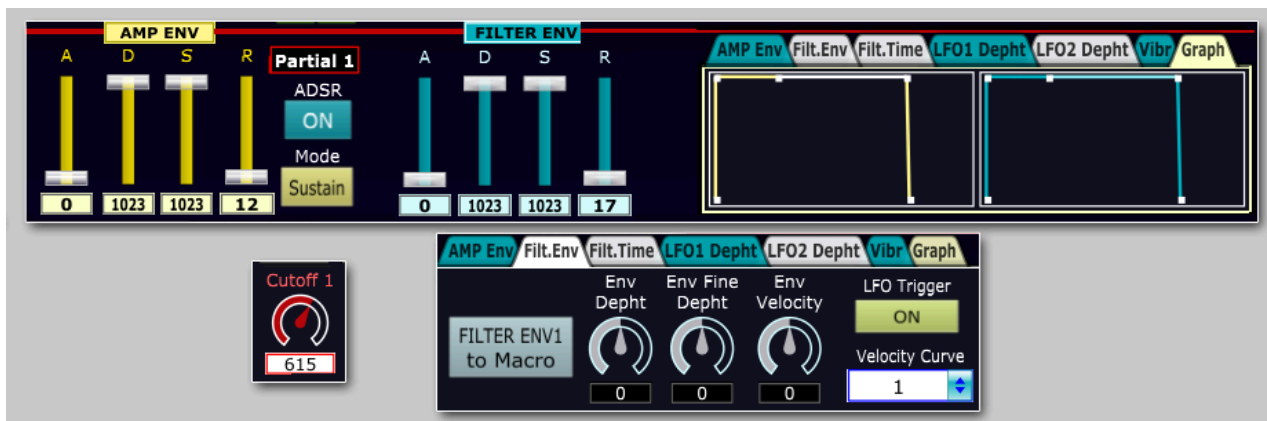
- **Il primo metodo**, il più semplice, è quello di **sagomare i suoni con gli involucri di ampiezza e filtro della sintesi ZEN-CORE** (qui ad esempio i parametri di sintesi di un suono VA plucked - con un oscillatore VA con forma d'onda SAW)



Poi, settando i fader nei 16 step dell' **LFO2** (con AMP Depth=100) si regolano i volumi della sequenza.



- Il secondo metodo, è quello di utilizzare suoni VA con gli involucri di AMP e FILTRO flat (sustain=MAX=1023) e sagomare ad ogni step filtro e/o AMP tramite le curve dell'LFO2.



Per sagomare gli involucri, ad ogni step, e relativi volumi, **le curve più adatte allo scopo sono quelle con**

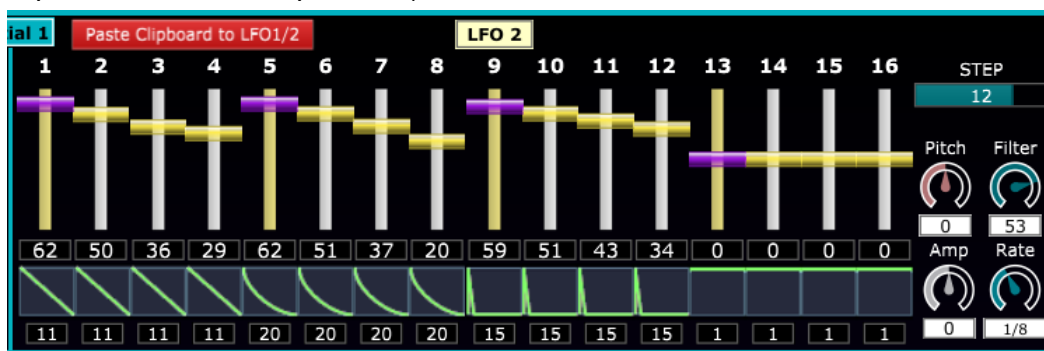


**valori 11-20 e 15** (curve progressivamente più percussive).

Qui un esempio (con N. di STEP pari a 12) dove sono stati settati:

- step 1-4: ENV meno percussivi
- step 5-8: ENV più percussivi
- step 9-12 ENV quasi impulsivo.

**I valori dei fader regolano l'intensità con cui le sagome degli ENV, operano sul filtro** ( nell'esempio con ampiezza di intervento pari a 53)



Ovviamente è possibile partire dal template per ottenere sequenze e step di modulazioni più complesse, allontanandosi dalla distinzione impostata dal template (colonna di sinistra per pitch e quella di destra per dinamiche e ENV).

**IMPORTANTE:** a causa della struttura della sintesi ZEN-Core, nei casi in cui vengono modulati dagli STEP LFO dei parziali con **suoni campionati (PCM)**, come già visto **NON verrà re-triggerata la nota ad ogni step**, ma solo la prima volta. Per tale motivo non è possibile usare campioni PCM di drums, per simulare pattern ritmici: è possibile farlo, come presente nel banco opzionale e in due presets, sintetizzandoli con oscillatori VA o noise + filtri e env.

Utilizzando in varie tracce più Toni Zen-Core con sequenze e ritmi, si possono ottenere numerose possibilità di sintesi ed esecuzione.

A meno di particolari sequenze è **consigliabile settare il tono in modalità monofonica**.

Da osservare che **le sequenze così ottenute, con pedale di sustain=ON, rimangono attive anche lasciando la nota**. (utile ad esempio per improvvisare, in analogia ad una loop station)

## Parametri di sintesi ZEN-Core nascosti

Il motore di sintesi ZEN-Core utilizza al proprio interno alcuni parametri di sintesi nascosti: sia i synth compatibili ZEN-Core che il virtual Zenology non lasciano all'utente la possibilità di vederli o modificarli, pur utilizzandoli analogamente a tutti gli altri.

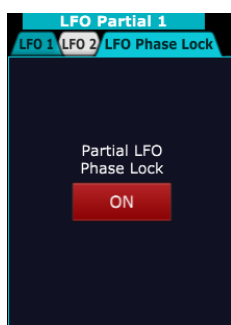
Tali parametri sono indicati nelle varie documentazioni relative alla MIDI Implementation di Fantom, Fantom-0, AX-Edge, Juno-X e Jupiter-X/Xm.

Il software tramite messaggi MIDI System Exclusive, è in grado di leggerli, modificarli e di farli utilizzare ai synth come tutti gli altri.

Ecco l'elenco di quelli disponibili:



**VCF Gain Correction** (disponibile anche come Macro oltre che per i 4 parziali): viene compensata la riduzione del gain in presenza di valori di Resonance diversi da 0



**Partial LFO Phase Lock** (controllo presente nel TAB relativo all'interno di LFO Partial 1): tutti i parametri degli LFO1 e LFO2 dei parziali 2-3 e 4 (Rate, Waveform, Delay Time, Fade,...) si sincronizzano a quelli degli LFO1 e LFO2 del Parziale 1.

Il motore di sintesi, con **Partial LFO Phase Lock=ON**, corrisponde a quello di un synth a 4 parziali dove gli LFO 1 e 2 operano in maniera identica su tutti i parziali.

E' il metodo utilizzato per le emulazioni presenti nei Model Expansion.



**Pitch Down Depth** (controllo presente nella sezione PCM-RANGE-COMMON): riduce la frequenza dell'oscillatore sino a frazioni di Hz.

L'utilizzo principale è quello di attivarlo insieme alle modalità Structure 1-2 (3-4) Sync, Ring, X-Mod e X-Mod2 utilizzando le intermodulazioni tra gli oscillatori



**Pitch Drift - Pitch Drift Cycle Number - Condition** (controllo presente nella sezione PCM-RANGE-COMMON): emula le imperfezioni dei synth analogici.

- **Pitch Drift (0-255)**: quantità delle oscillazioni pseudocasuali dell'intonazione
- **Pitch Drift Cycle Number (Free, 1,2...8)**: ciclicità con cui si alternano le voci. Es. 6= emulazione di un synth a 6 voci.
- **Condition Drift**: quantità delle oscillazioni pseudocasuali dell'intonazione, Cutoff e Volume



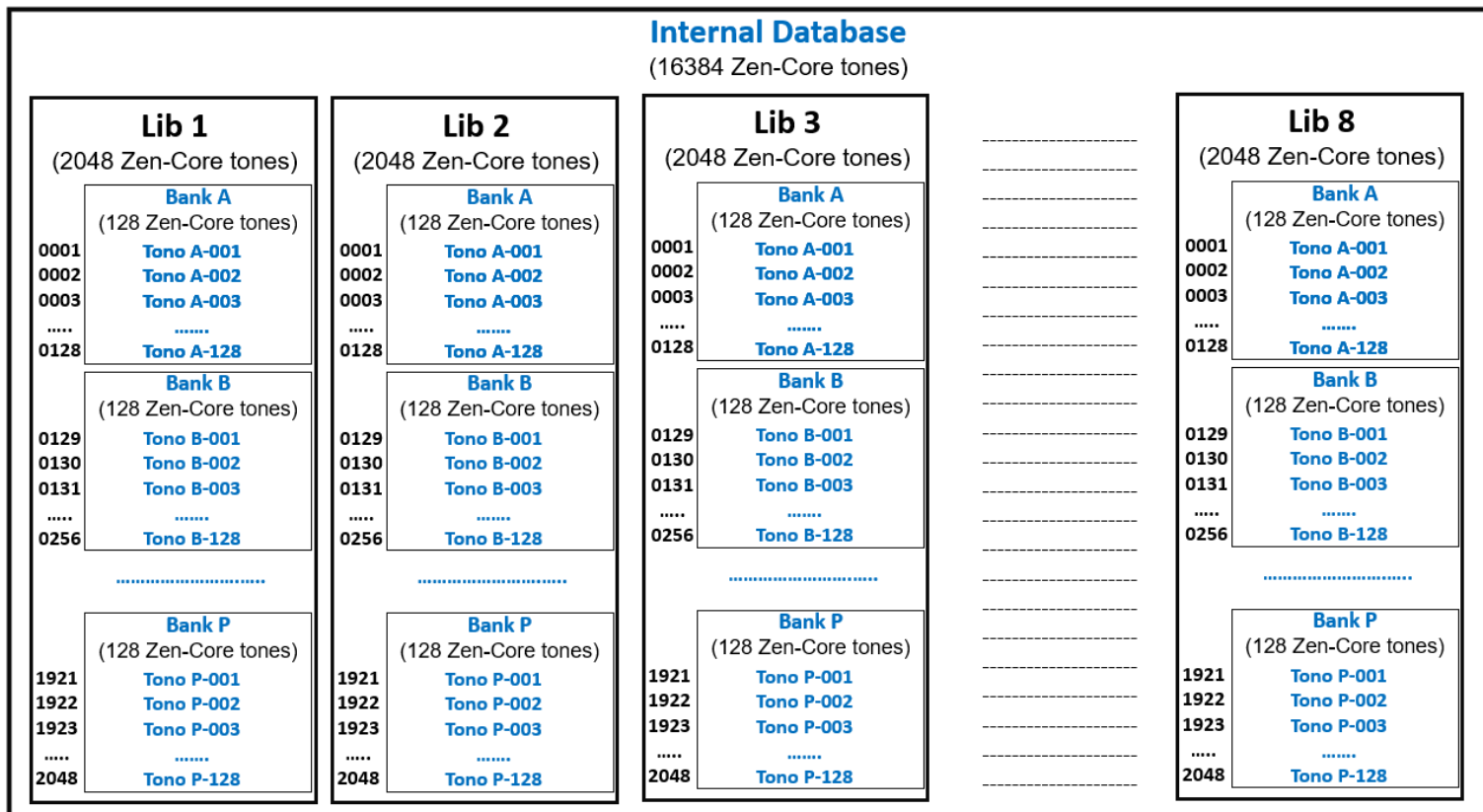
# Librarian

Il software gestisce e utilizza una **database di 16384 Toni ZEN-Core** (tutti residenti nella memoria del software) che è composto da **N.8 librerie (Lib1-Lib2,..Lib8)** ciascuna di **2048 Toni**.

Ognuna delle 8 librerie è suddivisa in **16 banchi (A-B-C....P)** di **128 toni** ciascuno.

Si accede alla gestione della libreria cliccando sull'icona **LIBRARIAN**

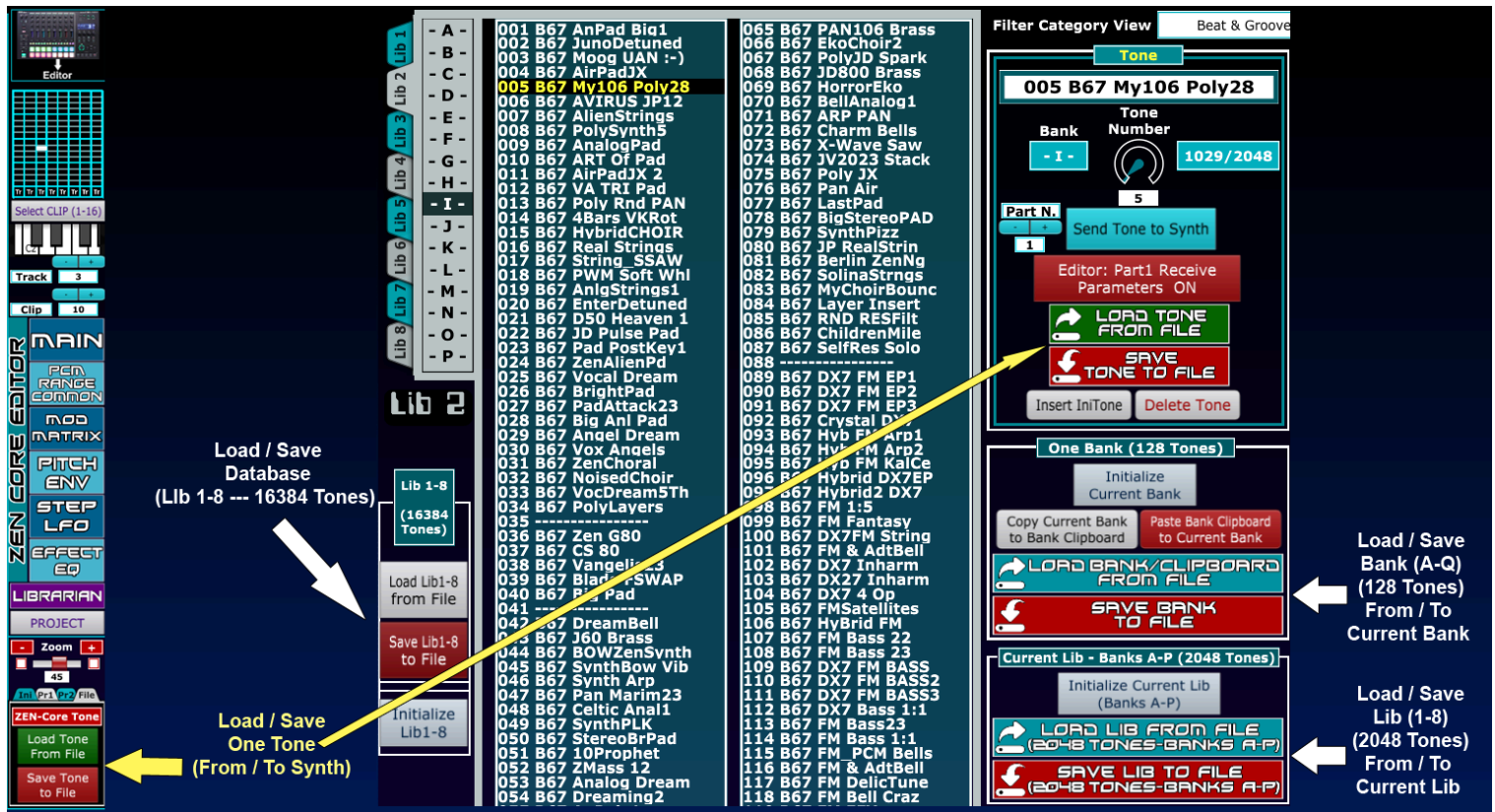
L'intero database dei suoni è **volatile**: al termine della sessione va memorizzato su file per non perderne le modifiche.



Le 8 librerie (Lib1, Lib2,..Lib 8) e i 16 Banchi di ciascuna libreria (Bank A, B, C....P) si selezionano cliccando sui **TAB Lib X** (librerie) e sulle **lettere A-P** (banchi).



E' possibile effettuare il load e il save su file dell'intero database (16384 Toni ZEN-core), di una singola libreria (2048 Toni ZEN-core) o di un singolo banco (128 Toni ZEN-core). Per farlo basta cliccare sulle relative icone, sotto indicate.



- **Save Lib1-8 to File:** memorizza su file l'intero database contenete le 8 librerie (16384 Toni ZEN-Core) - Estensione del file .L67 - dimensione file 42,19 MByte
- **Load Lib1-8 from File:** carica da file (\*.L67) l'intero database contenete le 8 librerie (16384 Toni ZEN-Core) sostituendo quello presente in memoria.
- **Save Lib to File (2048 Tones-Banks A-P):** memorizza su file la libreria attualmente selezionata (Lib1 o Lib2, ... , o Lib8) contenente 2048 Toni ZEN-Core - Estensione del file .b67 - dimensione file 5,3 MByte
- **Load Lib from File (2048 Tones-Banks A-P):** carica da file (\*.b67) la libreria contenente 2048 Toni ZEN-Core sostituendo quella (Lib1, o Lib2, ... o Lib8) attualmente selezionata.
- **Save Bank to File:** memorizza su file il singolo banco (A, o B, ..., o P) attualmente selezionato contenente 256 Toni ZEN-Core - Estensione del file .syx - dimensione file 337 KByte
- **Load Bank/Clipboard from File:** carica da file un singolo banco contenente 256 Toni ZEN-Core sostituendo quello (A, o B, ... o P) attualmente selezionato.  
E' possibile caricare anche un file che contiene i dati della clipboard (N. di Toni variabile da 1 a 48): in tal caso verranno sostituiti i primi Toni (da 1 a 48 max) del banco (A-P) attualmente selezionato

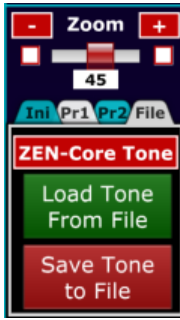
E' possibile memorizzare su file (o caricare da file) anche un **singolo tono ZEN-Core**: è importante osservare come in tal caso il comportamento dell'operazione è diverso in quanto NON viene coinvolta la libreria ma viene caricato o memorizzato su file il tono zen-core attualmente presente sulla groovebox sulla Clip/Track selezionata.

Per memorizzare (eventualmente) il suono all'interno della libreria, occorre procedere come negli altri casi cliccando su "Write Actual Tone To Selected Tone/Bank" (vedi dopo)

- **Save Tone to File:** viene salvato su file il tono ZEN-CORE presente sulla Clip/Track attualmente selezionata. Il suono è memorizzato nel formato MIDI SysEx. (\*.syx) - Dimensione 2 KByte.
- **Load Tone from File:** viene caricato da file il tono ZEN-CORE (\*.syx), trasferito nella groovebox sulla Clip/Track attualmente selezionata e vengono aggiornati i parametri ZEN-Core del tono nell'editor.



Il Load e Save di un singolo Tono si possono effettuare in maniera equivalente dal menù a destra (schermata



principale) o, come appena visto, tramite i pulsanti presenti nella sezione Librarian.

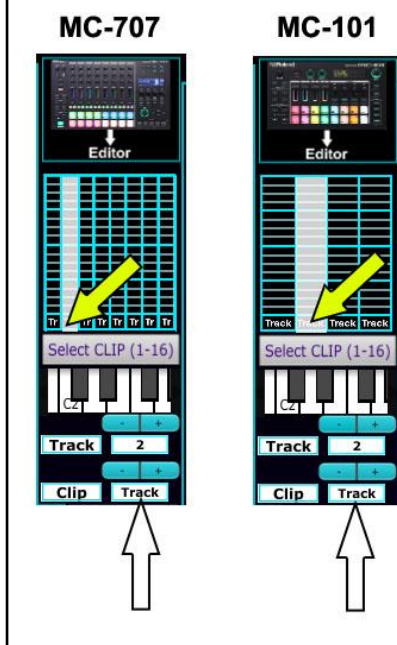
**Prima di caricare un nuovo tono è importante verificare la Traccia/Clip attualmente selezionata dalla matrice e controlli dell'editor, poiché il tono ZEN-Core presente nella groovebox sarà sostituito da quello caricato dal file.**

## Editing di un Tono ZEN-Core e la sua memorizzazione nella libreria

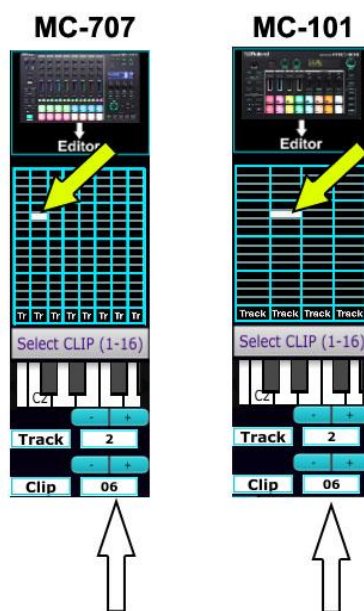
Per editare un suono ZEN-Core e memorizzarlo nella libreria si procede tramite **click sulla matrice** o **modifica dei controlli** con i seguenti passi:

- Selezione del N. di Traccia (1-4 per MC-101 –1-8 per MC-707) e

Nel caso di **Traccia con Sound Source =TRACK**, selezione Clip=Track o click su Tr/Track



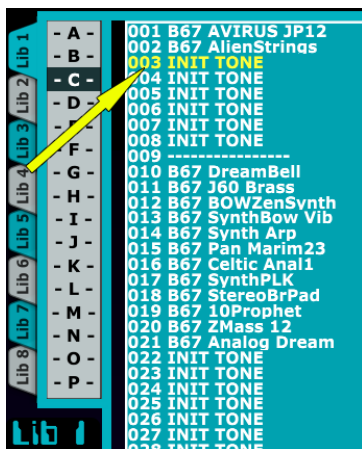
Nel caso di **Traccia con Sound Source =Clip**, selezione del N.di clip (1-16) desiderata o click nella matrice sulla clip



- load nell'editor dei parametri del Tono ZEN-Core presente sulla Traccia/Clip selezionata cliccando sull'icona Groovebox→ Editor



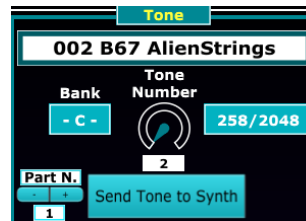
- eventuale editing del tono
- all'interno di **LIBRARIAN** selezione della locazione della libreria dove memorizzare il suono mediante **singolo click** sul tono o con i metodi alternativi possibili (vedi dopo): nell'esempio Tone N.3 - Lib1 - Bank C)





- Click su **“Write Actual Tone To Selected Tone/Bank”** (l’operazione dura una frazione di secondo, durante la quale, ovviamente, non si deve modificare il suono all’interno della GrooveBox)

Si osserva che per la selezione della locazione dove memorizzare il suono, in alternativa al singolo click sul tono

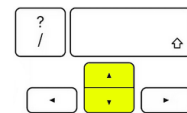


desiderato, è possibile operare sul controllo **“Tone Number”**, sul controllo **“N.Tone to**



Overwrite”

, o utilizzare sulla tastiera i tasti freccia Up-Down



# Trasferimento di un Tono ZEN-Core della libreria alla Groovebox

E' possibile trasferire un suono ZEN-Core dalla libreria ad una qualunque Traccia/Clip della Groovebox.

La prima operazione è sempre quella di selezionare la combinazione Traccia/Clip con le modalità viste in precedenza, in base alla tipologia della traccia (Sound Source =TRACK o Sound Source =CLIP).

Ricordo che In ciascun Project, MC-707 è in grado di memorizzare e utilizzare fino ad un massimo di 17x8=136 Toni ZEN-Core: ciascuna delle 8 tracce può infatti memorizzare

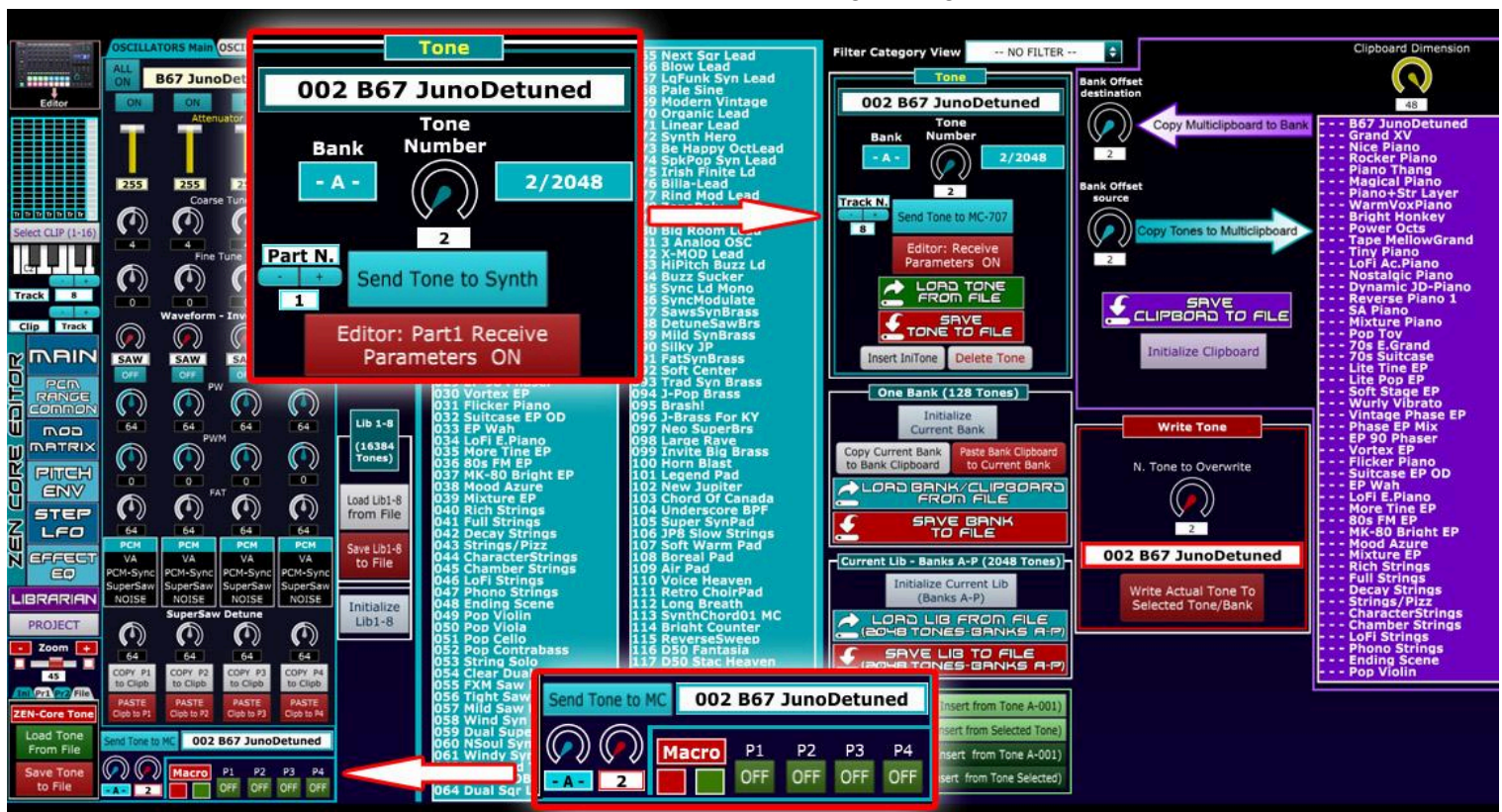
- 16 toni ZEN-Core, uno per clip, se è settato Sound Source=Clip
- 1 tono ZEN-Core nel caso Sound Source=TRACK

In ciascun Project, MC-101 è in grado di memorizzare e utilizzare fino ad un massimo di 17x4=68 Toni ZEN-Core: ciascuna delle 4 tracce può infatti memorizzare

- 16 toni ZEN-Core, uno per clip, se è settato Sound Source=Clip
- 1 tono ZEN-Core nel caso Sound Source=TRACK

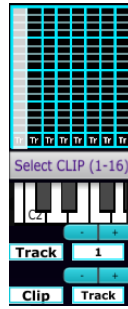
Per il trasferimento di un tono ZEN-Core dalla libreria ad una delle locazioni disponibili (136 per MC-707 e 68 per MC-101) si può operare sia nella schermata principale sempre in vista (in basso a sinistra) che all'interno della

sezione Librarian (click su **LIBRARIAN**) come indicato nell'immagine seguente.

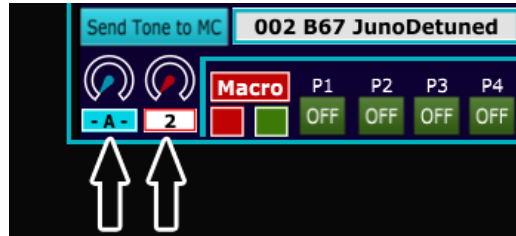


**Metodo 1:** invio del tono ZEN-Core dall'editor alla groovebox tramite la sezione in basso a sinistra: si procede con i seguenti passi

- Selezione in alto a sinistra della Traccia /Clip su cui trasferire il Tono Zen-Core tramite click sulla matrice o selezione dei controlli Track/Clip



- Selezione del Banco (A-P) e N. di Tono (1-128) che si desidera trasferire



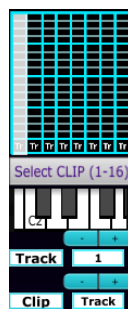
- Click su Send Tone to MC



**Metodo 2:** invio del tono ZEN-Core dall'editor alla groovebox tramite la sezione presente in Librarian (click su **LIBRARIAN**): si procede mediante i seguenti passi



- Selezione in alto a sinistra della Traccia /Clip su cui trasferire il Tono Zen-Core tramite click sulla matrice o selezione dei controlli Track/Clip



- Click sul tab per selezionare la libreria (Lib1-8) e sulla lettera per selezionare il Banco (A-P)






- Doppio click sul tono da trasferire



In alternativa è possibile sia selezionare il tono tramite il controllo "Tone Number", che tramite i tasti freccia



Up-Down  : per inviare il tono al synth si può cliccare sull'icona "Send Tone to MC-707(101)"



o utilizzare il tasto Invio sulla Tastiera.

Verrà trasferito il suono ZEN-Core dal librarian al la groovebox e verranno subito dopo aggiornati in automatico tutti i parametri e la grafica all'interno dell'editor:

**Per velocizzare il trasferimento dei dati** dalla libreria alla groovebox è possibile **disabilitare/abilitare** l'aggiornamento automatico dei parametri e della grafica dell'editor cliccando sull'icona "Editor: Receive Parameters ON/OFF"



: ovviamente in qualunque momento è possibile aggiornare i parametri ZEN-Core cliccando sull'icona Groovebox→ Editor



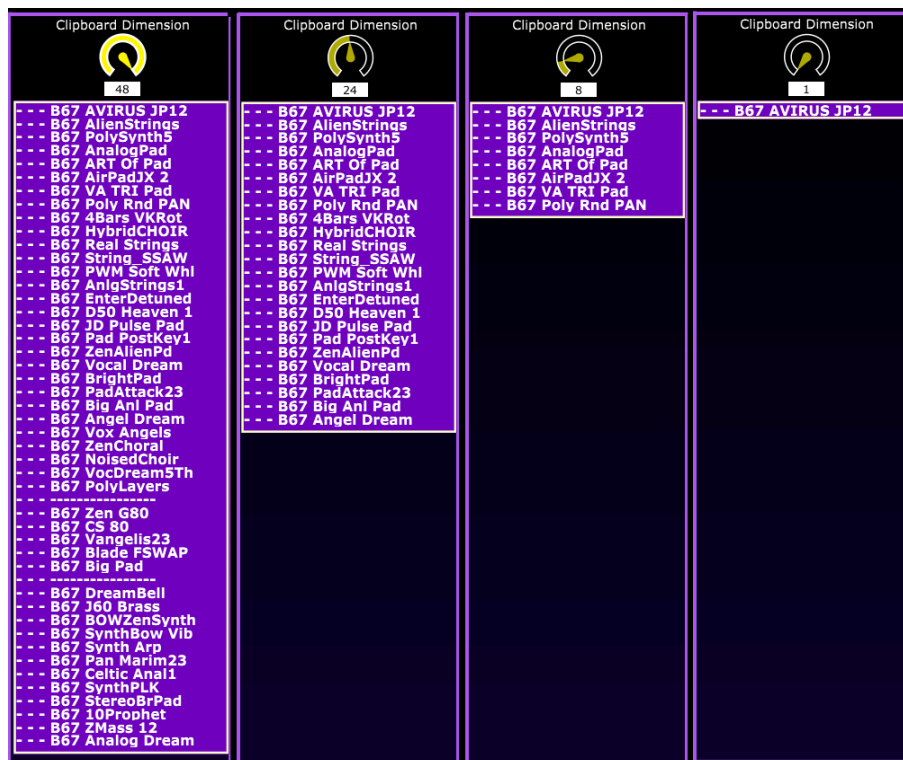
In questa maniera (**Receive Parameters OFF - Verde**) è possibile trasferire e ascoltare con più velocità i suoni della libreria facendo ad esempio "zapping" dei suoni di un banco.

## MultiClipboard e Bank Clipboard

Per l'organizzazione dei toni nella libreria si possono utilizzare due tipologie di Clipboard: una **Clipboard di dimensione variabile** in grado di contenere fino a **48 toni** e una **BANK clipboard** avente dimensione pari ad un Banco (128 Tones)

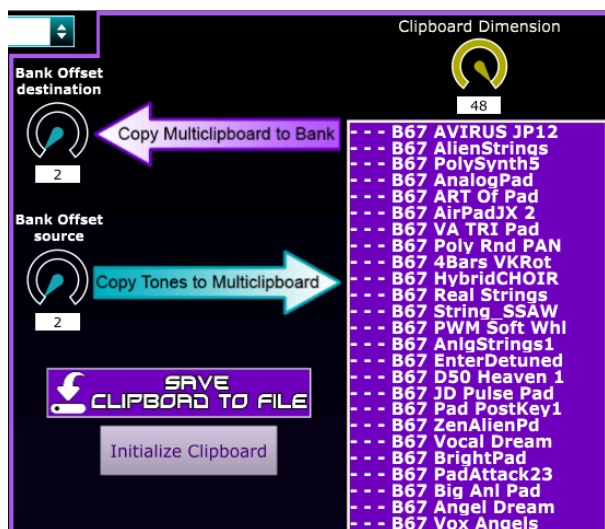
### MultiClipboard

La dimensione è regolabile tramite il controllo "Clipboard Dimension": i nomi dei toni in essa contenuti saranno visibili di conseguenza.



Le regolazioni e le operazioni possibili con la Multiclipboard sono:

- **Clipboard Dimension:** si regola la dimensione della clipboard che può contenere da 1 a 48 Toni (nel caso di ridimensionamento eventuali toni copiati rimangono nella clipboard per poter essere eventualmente utilizzati)
- Click su ← **Copy Multiclipboard to Bank:** vengono copiati i toni della Clipboard alla libreria a partire dal tono "**Bank Offset destination**". Tale Offset lo si può settare tramite il relativo controllo o semplicemente cliccando sul tono della libreria. Occorre prestare attenzione poiché **viene copiato l'intero contenuto della clipboard nella libreria** sovrascrivendo i suoni del banco selezionato ed eventualmente i successivi presenti nel banco seguente. Se ad esempio si copiano 8 toni a partire dal tono 125 del BANK A verranno sovrascritti in toni 125-128 di tale banco e i toni 1-4 del BANK B
- Click su → **Copy Tones to Multiclipboard:** vengono copiati i toni della libreria alla Clipboard a partire dal tono "**Bank Offset source**". Tale offset lo si può settare tramite il relativo controllo o semplicemente cliccando sul tono della libreria scelto.
- **Save Clipboard to File:** viene salvato su file (\*.syx) il contenuto della Clipboard (1-48 Toni ZEN-core a secondo della dimensione settata). Tale file può essere poi



caricato in un qualunque banco cliccando su

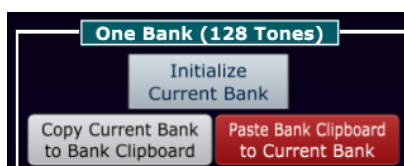


: il contenuto del file (1-48 max toni ZEN-Core), come nel caso di un BANK (128 TONI), verrà copiato a partire dalla locazione 001 del banco attivo.

- **Initialize clipboard:** viene ripristinata la clipboard con il contenuto di default pari a 48 INIT TONE

## BANK CLIPBOARD

Per agevolare lo spostamento rapido di banchi **completi** (128 toni ZEN-Core) in alternativa all'utilizzo dei file, è possibile utilizzare la **BANK CLIPBOARD** che diversamente dalla **MultiClipboard** non mostra il nome dei toni e ha dimensione fissa pari a 128 toni (un banco).



Le operazioni di spostamento le si effettuano tramite copia e incolla da/verso la clipboard.

## Insert e Delete di TONI

Relativamente ad ogni singola libreria è possibile inserire e cancellare dei TONI cliccando sulle relative icone.

- **Insert IniTone:** viene inserito un tono ZEN-Core INIT a partire dal tono selezionato.  
L'operazione incrementa di 1 la numerazione di tutti i toni della libreria a partire dal punto di inserimento (si ha pertanto uno scrolling verso il basso dell'elenco dei toni): ad ogni inserimento viene pertanto perso l'ultimo tono, il N. 2048, di tale libreria.
- **Delete Tone:** viene cancellato il tono selezionato.  
L'operazione decrementa di 1 la numerazione di tutti i toni della libreria a partire dal punto di cancellazione (si ha pertanto uno scrolling verso l'alto dell'elenco dei toni): ad ogni operazione di delete viene pertanto aggiunto un tone INIT nell'ultima locazione, la N. 2048, di tale libreria.



## Filtro categorie

Per meglio identificare i suoni della libreria, è possibile selezionare una delle varie categorie di suoni previste dallo standard ZEN-Core attraverso il controllo "Filter Category View": accanto ai suoni appartenenti a tale categoria apparirà un piccolo quadrato giallo.

The screenshot displays the 'Filter Category View' interface. On the left, a list of tones is shown, with yellow squares next to the selected tone '010 B67 ART Of Pad'. The interface is divided into several sections:

- Library List:** A list of tones from 001 to 100, organized by bank (A-P) and library (Lib 1-8). Yellow squares indicate the selected tone.
- Tone Editor:** A detailed view of the selected tone '010 B67 ART Of Pad'. It shows the bank number '- A -', the tone number '10/2048', and the track number '7'. It includes buttons for 'Send Tone to MC-707', 'Editor: Receive Parameters OFF', 'LOAD TONE FROM FILE', and 'SAVE TONE TO FILE'. There are also 'Insert IniTone' and 'Delete Tone' buttons.
- Bank Management:** A section titled 'One Bank (128 Tones)' with buttons for 'Initialize Current Bank', 'Copy Current Bank to Bank Clipboard', and 'Paste Bank Clipboard to Current Bank'.
- Category Selection Menu:** A vertical menu on the right showing various sound categories. The 'Vox/Choir' category is selected, indicated by a checkmark.

## Import di toni ZEN-Core e conversione di suoni dei Model Expansions in “ZEN-Core Equivalent Tones”

Tutti i synth compatibili con lo standard ZEN-Core, il software Roland Zenology Pro e il player ZC1 di ZenBeat, sono in grado di esportare su file gli **User Tone ZEN-Core** e gli **User Tone ottenuti con i vari Model Expansions**: l'export di tali collezioni produce dei file che utilizzano il formato .SVZ

Tramite un algoritmo proprietario di conversione è possibile caricare e convertire gli user Tones (file \*.svz) nel formato utilizzato dal software che è basato sul SysEx così da caricare nella libreria intere collezioni di suoni esportate dai synth.

Ciò è possibile grazie ad una serie di routine di conversione **Tone ZEN-Core→MIDI SysEx**.

Per la conversione **Model Expansions User Tone→Tone ZEN-Core equivalente** sono supportati gli **USER TONES** dei seguenti **Model Expansions**:

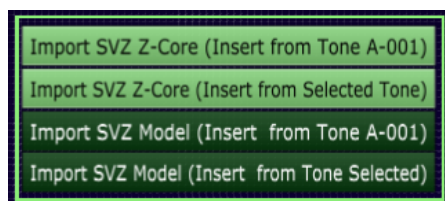
- **JUNO-106**
- **JX-8P**
- **JUPITER-8**
- **SH-101**
- **Juno-60**
- **JUNO-X engine**
- **JUPITER-X/XM engine**

Possono essere convertiti file .svz che contengono collezioni di **massimo 2048 Toni**: sono convertiti senza problemi anche file che contengono un unico tono o un mix tra suoni con sintesi **ZEN-Core e Model Expansions**.

**IMPORTANTE: NON SONO supportati i banchi di suoni \*.SDZ (quelli acquistabili tramite Roland Cloud Manager) in quanto criptati e protetti da licenza.**

Import degli **User Tone ZEN-Core**:

- **Import SVZ Z-Core (Insert from Tone A-001)**: viene caricato il file \*.svz contenente il banco di suoni ZEN-Core e inserito nel Bank corrente a partire dalla locazione A001 (il primo slot del banco)
- **Import SVZ Z-Core (Insert from Selected Tone)**: viene caricato il file \*.svz contenente il banco di suoni ZEN-Core e inserito nel Bank corrente a partire dalla locazione selezionata (controllo Tone Number o click sulla lista)



Import degli **User Tone dei Model Expansions supportati**:

- **Import SVZ Model (Insert from Tone A-001)**: viene caricato il file \*.svz contenente il banco di suoni con sintesi Model Expansions, convertito e inserito nel Bank corrente a partire dalla locazione A001 (il primo slot del banco)
- **Import SVZ Model (Insert from Selected Tone)**: viene caricato il file \*.svz contenente il banco di suoni con sintesi Model Expansions, convertito e inserito nel Bank corrente a partire dalla locazione selezionata (controllo Tone Number o click sulla lista)

In presenza di banchi che contengono un mix tra le due tipologie di toni utilizzando **Import SVZ Model** si convertiranno contemporaneamente **user tone ZEN-Core e user tone con suoni Model Expansion**.



# Inizializzazione del Database e dei suoi componenti

E' possibile inizializzare l'intero database (16384 Toni ZEN-core), la singola libreria (2048 Toni ZEN-core) e il singolo banco (128 Toni ZEN-core) cliccando sulle relative icone. Vengono ripristinati i relativi contenuti con INIT TONE

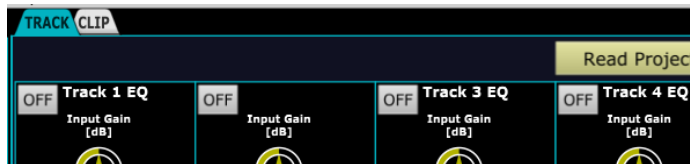
The screenshot displays a software interface for managing tones. On the left, a vertical sidebar contains a list of libraries (Lib 1 to Lib 8) and an 'Initialize Lib1-8' button with a yellow arrow pointing to it. The main area shows a list of tones, with '010 B67 ART Of Pad' highlighted in yellow. On the right, a detailed view of this tone is shown, including a 'Tone' section with 'Bank - A -' and 'Tone Number 10/2048'. Below this, there are buttons for 'Send Tone to Synth', 'Editor: Part1 Receive Parameters OFF', and 'LOAD TONE FROM FILE'. A yellow arrow points from the 'LOAD TONE FROM FILE' button in the detailed view to the 'LOAD LIB FROM FILE (2048 TONES - BANKS A-P)' button in the 'Current Lib - Banks A-P (2048 Tones)' section. At the bottom of the detailed view, there are buttons for 'Import SVZ Z-Core (Insert from Tone A-001)' and 'Import SVZ Model (Insert from Tone Selected)'.

Bank	Tone Number	Tone Name
- A -	001	B67 AnPad Big1
- B -	002	B67 JunoDetuned
- C -	003	B67 Moog UAN :-)
- D -	004	B67 AirPadJX
- E -	005	B67 My106 Poly28
- F -	006	B67 AVIRUS JP12
- G -	007	B67 AlienStrings
- H -	008	B67 PolySynth5
- I -	009	B67 AnalogPad
- J -	010	B67 ART Of Pad
- K -	011	B67 AirPadJX 2
- L -	012	B67 VA TRI Pad
- M -	013	B67 Poly Rnd PAN
- N -	014	B67 4Bars VKRot
- O -	015	B67 HybridCHOIR
- P -	016	B67 Real Strings
	017	B67 String_SSAW
	018	B67 PWM Soft Whl
	019	B67 AnlgStrings1
	020	B67 EnterDetuned
	021	B67 D50 Heaven 1
	022	B67 JD Pulse Pad
	023	B67 Pad PostKey1
	024	B67 ZenAlienPd
	025	B67 Vocal Dream
	026	B67 BrightPad
	027	B67 PadAttack23
	028	B67 Big Anl Pad
	029	B67 Angel Dream
	030	B67 Vox Angels
	031	B67 ZenChoral
	032	B67 NoisedChoir
	033	B67 VocDream5Th
	034	B67 PolyLayers
	035	-----
	036	B67 Zen G80
	037	B67 CS 80
	038	B67 Vangelis23
	039	B67 Blade FSWAP
	040	B67 Big Pad
	041	-----
	042	B67 DreamBell
	043	B67 J60 Brass
	044	B67 BOWZenSynth
	045	B67 SynthBow Vib
	046	B67 Synth Arp
	047	B67 Pan Marim23
	048	B67 Celtic Anal1
	049	B67 SynthPLK
	050	B67 StereoBrPad
	051	B67 10Prophet
	052	B67 ZMass 12
	053	B67 Analog Dream
	054	B67 Dreaming2
	055	B67 AnPoly1
	056	B67 True ANALOG
	057	B67 Squarized II
	058	B67 HYBrass Pad
	059	B67 Pad Echoes
	060	B67 PadSweep
	061	B67 PanBrass1
	062	B67 PanPoly
	063	B67 LA Synth23
	064	B67 MoreThen Ber
	065	B67 PAN106 Brass
	066	B67 EkoChoir2
	067	B67 PolyJD Spark
	068	B67 JD800 Brass
	069	B67 HorrorEko
	070	B67 BellAnalog1
	071	B67 ARP PAN
	072	B67 Charm Bells
	073	B67 X-Wave Saw
	074	B67 JV2023 Stack
	075	B67 Poly JX
	076	B67 Pan Air
	077	B67 LastPad
	078	B67 BigStereoPAD
	079	B67 SynthPizz
	080	B67 JP RealStrin
	081	B67 Berlin ZenNg
	082	B67 SolinaStrngs
	083	B67 MyChoirBounc
	084	B67 Layer Insert
	085	B67 RND RESFit
	086	B67 ChildrenMile
	087	B67 SelfRes Solo
	088	-----
	089	B67 DX7 FM EP1
	090	B67 DX7 FM EP2
	091	B67 DX7 FM EP3
	092	B67 Crystal DX7
	093	B67 Hvb FM Arp1
	094	B67 Hvb FM Arp2
	095	B67 Hvb FM KalCe
	096	B67 Hybrid DX7EP
	097	B67 Hybrid2 DX7
	098	B67 FM 1:5
	099	B67 FM Fantasy
	100	B67 DX7FM String
	101	B67 FM & AdtBell
	102	B67 DX7 Inharm
	103	B67 DX27 Inharm
	104	B67 DX7 4 Op
	105	B67 FMSatellites
	106	B67 HyBrid FM
	107	B67 FM Bass 22
	108	B67 FM Bass 23
	109	B67 DX7 FM BASS
	110	B67 DX7 FM BASS2
	111	B67 DX7 FM BASS3
	112	B67 DX7 Bass 1:1
	113	B67 FM Bass23
	114	B67 FM Bass 1:1
	115	B67 FM_PCM Bells
	116	B67 FM & AdtBell
	117	B67 FM DelicTune
	118	B67 FM Bell Craz
	119	B67 FM EFX
	120	INIT TONE
	121	INIT TONE
	122	INIT TONE
	123	INIT TONE
	124	INIT TONE
	125	INIT TONE
	126	INIT TONE
	127	INIT TONE
	128	INIT TONE

# Project Editing Section

Il software, pensato principalmente come editor e librarian ZEN-CORE, ha in più una sezione dedicata all'editing del Project: per accedere occorre cliccare sull'icona Project

Sono disponibili due diversi Tab (Track e Clip)



mentre sulla destra rimangono sempre visibili e attive le due sezioni relative agli effetti Master di Delay e Riverbero.

## Project: TRACK TAB

All'interno del **TAB Track** si accede agli **equalizzatori delle 4/8 tracce** disponibili (MC-101/MC-707) e ai 3 effetti master applicati all'intero progetto: **Master Compressor**, **Master MFX** e **Master EQ**.

Per aggiornare i parametri della schermata e quelli relativi a Delay e Riverbero occorre cliccare sull'icona in alto:

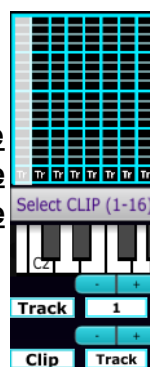
Read Project Track EQ/Master EFX

Per le 4/8 tracce disponibili (MC-101/MC-707) c'è la possibilità di **settare/leggere i parametri relativi alla tipologia di sorgente sonora**

- **Sound Source=TRACK** (un solo tono ZEN-Core per tutte le clip della traccia)
- **Sound Source=CLIP** (un tono ZEN-Core per ciascuna delle 16 clip della traccia)

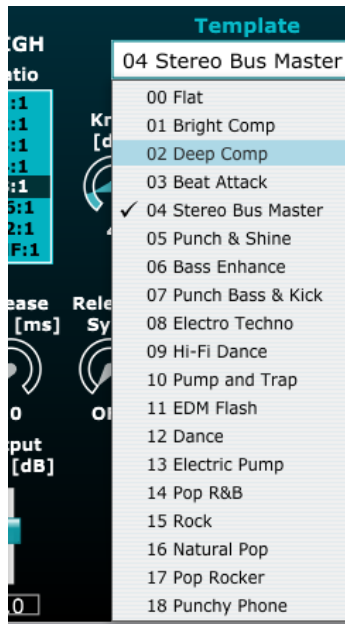


In questa maniera diventa semplice verificare per tutte le tracce lo stato di tale importante parametro così da selezionare correttamente la combinazione Clip/Track per la gestione e l'editing dei Toni



Tramite i relativi controlli è possibile settare il **colore dei fader di volume delle tracce**: per come è strutturata la groovebox, la modifica del colore si attiva quando viene effettuata una qualunque operazione (selezione di clip, play di una nota,..) o non appena si mette in play il project.

La sezione Master Compressor dispone di 18 Template, da utilizzare eventualmente come preset o punto di partenza per ulteriori editing.



### Track: MC-707

TRACK CLIP

Read Project Track EQ/Master EFX

OFF Track 1 EQ	OFF Input Gain	ON Track 3 EQ	OFF Track 4 EQ	OFF Track 5 EQ	OFF Track 6 EQ	OFF Track 7 EQ	OFF Track 8 EQ
Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 9	Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 0
Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0
Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0	Low Gain [dB] 0
Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0	Mid Gain [dB] 0
High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0
Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200	Low Freq [Hz] 200
Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000	Mid Freq [Hz] 1000
High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000	High Freq [Hz] 2000
Sound Source TRACK	Sound Source TRACK	Sound Source CLIP	Sound Source CLIP	Sound Source CLIP	Sound Source TRACK	Sound Source TRACK	Sound Source CLIP
Color L.RED	Color L.ORANGE	Color L.YELLOW	Color L.GREEN	Color P.GREEN	Color L.SKYBLUE	Color L.BLUE	Color L.PURPLE

MASTER COMPRESSOR												Master MFX												
Template: 12 Dance												88 Multi Mode Filter												
LOW				MID				HIGH				Master EQ												
Threshold [dB] -24	Ratio 1:1	Knee [dB] 3	Attack Time [ms] 40	Release Time [ms] 70	Release Sync OFF	Output Gain [dB] 3.5	Threshold [dB] -18	Ratio 2:1	Knee [dB] 3	Attack Time [ms] 28	Release Time [ms] 130	Release Sync OFF	Output Gain [dB] 4.0	Split Freq Low [Hz] 100	Threshold [dB] -27	Ratio 3:1	Knee [dB] 3	Attack Time [ms] 20	Release Time [ms] 180	Release Sync OFF	Output Gain [dB] 4.0	Split Freq High [Hz] 1000	Split Freq Low [Hz] 100	Split Freq High [Hz] 1000
Mid1 Q 1.0	Mid2 Q 1.0	Mid3 Q 1.0	Low Gain [dB] 0	Mid1 Gain [dB] 0	Mid2 Gain [dB] 0	Mid3 Gain [dB] 0	High Gain [dB] 0	Low Freq [Hz] 200	Mid1 Freq [Hz] 1000	Mid2 Freq [Hz] 1000	Mid3 Freq [Hz] 1000	High Freq [Hz] 2000	Reset EQ											

TRACK CLIP

Read Project Track EQ/Master EFX

ON Track 1 EQ	ON Track 2 EQ	OFF Track 3 EQ	OFF Track 4 EQ
Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 3	Input Gain [dB] 0	Input Gain [dB] 0
Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0	Mid Q 1.0
Low Gain [dB] Mid Gain [dB] High Gain [dB] -4 3 8	Low Gain [dB] Mid Gain [dB] High Gain [dB] 4 0 0	Low Gain [dB] Mid Gain [dB] High Gain [dB] 0 0 0	Low Gain [dB] Mid Gain [dB] High Gain [dB] 0 0 0
Low Freq [Hz] Mid Freq [Hz] High Freq [Hz] 500 1000 2000	Low Freq [Hz] Mid Freq [Hz] High Freq [Hz] 200 2000 2000	Low Freq [Hz] Mid Freq [Hz] High Freq [Hz] 200 1000 2000	Low Freq [Hz] Mid Freq [Hz] High Freq [Hz] 200 1000 2000
Sound Source: CLIP Color: PINK	Sound Source: TRACK Color: L.ORANGE	Sound Source: CLIP Color: L.YELLOW	Sound Source: TRACK Color: L.GREEN

**MASTER COMPRESSOR**

Template: 18 Punchy Phone

LOW	MID	HIGH
Threshold [dB]: -26	Threshold [dB]: -35	Threshold [dB]: -20
Ratio: 2:1	Ratio: 3:1	Ratio: 4:1
Knee [dB]: 8	Knee [dB]: 17	Knee [dB]: 27
Attack Time [ms]: 2	Attack Time [ms]: 8	Attack Time [ms]: 2
Release Time [ms]: 10	Release Time [ms]: 80	Release Time [ms]: 30
Release Sync: OFF	Release Sync: OFF	Release Sync: OFF
Output Gain [dB]: -24.0	Output Gain [dB]: 15.0	Output Gain [dB]: -24.0
Split Freq Low [Hz]: 630	Split Freq High [Hz]: 800	

**Master MFX**

88 Multi Mode Filter

Master EQ (OFF)

Reset EQ

Input Gain [dB]: 0	Mid1 Q: 1.0	Mid2 Q: 1.0	Mid3 Q: 1.0	High Gain [dB]: 0
Low Gain [dB]: 0	Mid1 Gain [dB]: 0	Mid2 Gain [dB]: 0	Mid3 Gain [dB]: 0	High Gain [dB]: 0
Low Freq [Hz]: 200	Mid1 Freq [Hz]: 1000	Mid2 Freq [Hz]: 1000	Mid3 Freq [Hz]: 1000	High Freq [Hz]: 2000

## Project: Tab CLIP

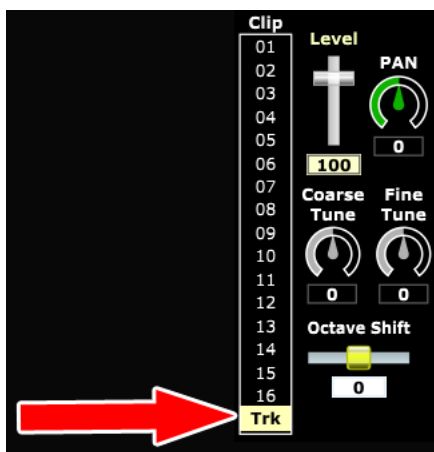
All'interno del **TAB CLIP** si accede ai parametri di Level e PAN, ai send verso gli effetti master di Delay e riverbero e ai vari offset dei parametri di sintesi: Cutoff, Resonance, ADR, Vibrato, Portamento, Ctrl Sys.

Anche per tale sezione è importante distinguere, per ciascuna delle 4/8 Tracce ( MC-101/MC-707), i due casi:

### Sound Source=TRACK

- Viene utilizzato un unico tono ZEN-Core per tutte le clip della traccia
- Esiste un unico SET di offset dei parametri di sintesi e di Delay/Reverb send che è attivo per tutte le clip della traccia

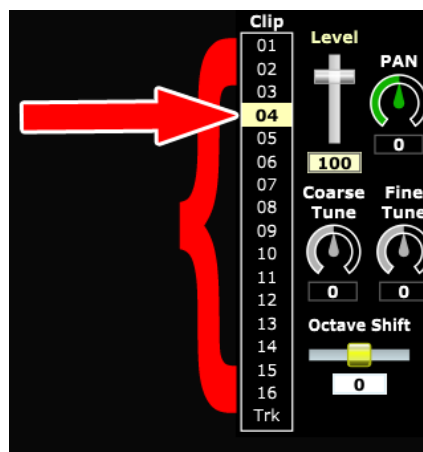
Per visualizzare e aggiornare il singolo SET di offset: click su TRK



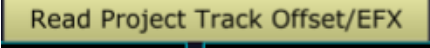
### Sound Source=CLIP

- Vengono utilizzati 16 toni ZEN-Core, uno per ciascuna delle 16 clip della traccia
- Esistono 16 set di offset dei parametri di sintesi e di e di Delay/Reverb send che sono attivi uno per ogni clip della traccia

Per visualizzare e aggiornare i 16 SET di offset: click sul numero di Clip corrispondente (Clip N.4 nell'esempio)



Per aggiornare tutti i parametri della schermata e quelli relativi a Delay e Riverbero occorre cliccare sull'icona in

alto: 



# CLIP: MC-707

TRACK CLIP

Read Project Track Offset/EFX

TRK 1	TRK 2	TRK 3	TRK 4	TRK 5	TRK 6	TRK 7	TRK 8
Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 72, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 83, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 127, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0
Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: -10, Res: 15	Cutoff: 0, Res: 0
Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0
Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE
SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4
Delay: 0, Rev: 0	Delay: 0, Rev: 0	Delay: 0, Rev: 0	Delay: 0, Rev: 56	Delay: 0, Rev: 11	Delay: 0, Rev: 0	Delay: 56, Rev: 77	Delay: 0, Rev: 0

Delay Type: **DELAY** ON

Level: 99, Reverb Send Level: 0

Rate [Note]: 1/8, Feedback: 20%

Delay Sync (msec/Note): Sync ON

Delay [msec]: 200, HF Damp [Hz]: BYPASS

---

Reverb Presets: **INTEGRA 7** ON

Level: 127, Type: ROOM1, Pre Delay (ms): 26

Time: 2.6s, Density: 127, Diffusion: 127

Tone: 64, LF Dump, HF Dump

Spread: 127

# CLIP: MC-101

TRACK CLIP

Read Project Track Offset/EFX

TRK 1	TRK 2	TRK 3	TRK 4
Clip: 01-16, Level: 0, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 127, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0	Clip: 01-16, Level: 100, PAN: 0
Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0	Cutoff: 0, Res: 0
Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0	Vibrato: Rate 0, Depth 0, Delay 0
Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE	Portamento: OFF ON TONE
SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4	SYS: Ctrl-1 Ctrl-2 Ctrl-3 Ctrl-4
Delay: 0, Rev: 77	Delay: 15, Rev: 68	Delay: 10, Rev: 74	Delay: 2, Rev: 68

Delay Type: **2TAP PAN DELAY** ON

Level: 100, Reverb Send Level: 0

Note: 1/4T, HF Damp [Hz]: BYPASS, Feedback: 40%

Sync: Sync OFF

Delay [msec]: 200, PAN 1: 63R, PAN 2: L64

Level 1: 127, Level 2: 127

---

Reverb Presets: **SRV2000** ON

Level: 100, Select: H37, Pre Delay (ms): 40, Time: 3.0, HF Damp: 0.53

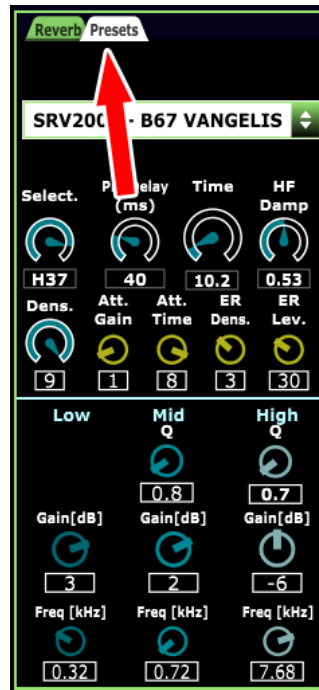
Dens.: 5, Att. Gain: 1, Att. Time: 8, ER: 3, ER Lev.: 30

Low: 3, Mid Q: 0.8, High Q: 0.7

Gain [dB]: 3, Gain [dB]: -2, Gain [dB]: -6

Freq [kHz]: 0.32, Freq [kHz]: 0.72, Freq [kHz]: 7.68

Cliccando all'interno del riverbero sul TAB Presets è possibile accedere ad una lista di 40 presets che comprendono varie tipologie di riverberi ( Hall, Room, Plate) ed effetti ( B67 Drum Gate, B67 Karplus RES, B67 Vangelis,...)



- ✓ SRV2000 - B67 ROOM I
- SRV2000 - B67 VANGELIS
- SRV2000 - VOCAL I
- SRV2000 - VOCAL II
- SRV2000 - LARGE HALL
- SRV2000 - MEDIUM HALL I
- SRV2000 - SMALL HALL
- SRV2000 - LARGE ROOM I
- SRV2000 - MEDIUM ROOM I
- SRV2000 - SMALL ROOM I
- SRV2000 - CLEAR PLATE
- SRV2000 - TUNNEL
- SRV2000 - CONCRETE PIPE
- SRV2000 - LARGE CHAPEL
- SRV2000 - BASIN
- SRV2000 - OUTDOOR THEATER
- SRV2000 - SMALL ROOM II
- SRV2000 - MEDIUM HALL II
- SRV2000 - SLAP BACK
- SRV2000 - MED.BRIGHT ROOM
- SRV2000 - CONCERT HALL
- SRV2000 - LIVE ROOM
- SRV2000 - SMALL BRIGHT HALL
- SRV2000 - LARGE ROOM II
- SRV2000 - REFLECTIONS
- SRV2000 - DIGITAL CHAMBER
- SRV2000 - REVERB 30 sec
- SRV2000 - MEDIUM ROOM II
- SRV2000 - DELAY SMALL HALL
- SRV2000 - DIGITAL TAJ MAHAL
- SRV2000 - B67 KARPLUS RES
- SRV2000NL - NON LINEAR
- SRV2000NL - NL INVERSE
- SRV2000NL - B67 DRUM GATE
- SRV2000NL - DRUM GATE I
- SRV2000NL - BACKWARDS REV
- SRV2000NL - B67 BACKWARDS
- INTEGRA 7 - B67 Hall 1
- INTEGRA 7 - B67 Room 1
- INTEGRA 7 - B67 Plate 1

## Editor degli effetti Delay e Riverbero del Project

Sulla destra nella sezione Project è disponibile l'editing di tutti i parametri relativi agli effetti di Delay e Riverbero del Project.

Per l'aggiornamento dei parametri attivi nel progetto basta cliccare su Read Project Track EQ/Master EFX se si è nel TAB Track; click su Read Project Track Offset/EFX se si è nel TAB CLIP.

## Reset del software

Il software, come visto, è portabile: lo si può pertanto copiare ed eseguire (doppio click) da una qualunque cartella. Il programma ricorda sempre le impostazioni della sessione precedente e per farlo memorizza alcuni dati in una cartella nascosta.

Se si desidera resettare il software cancellando i dati temporanei dell'ultima sessione, si procede seguendo i seguenti passi.

### Versione PC

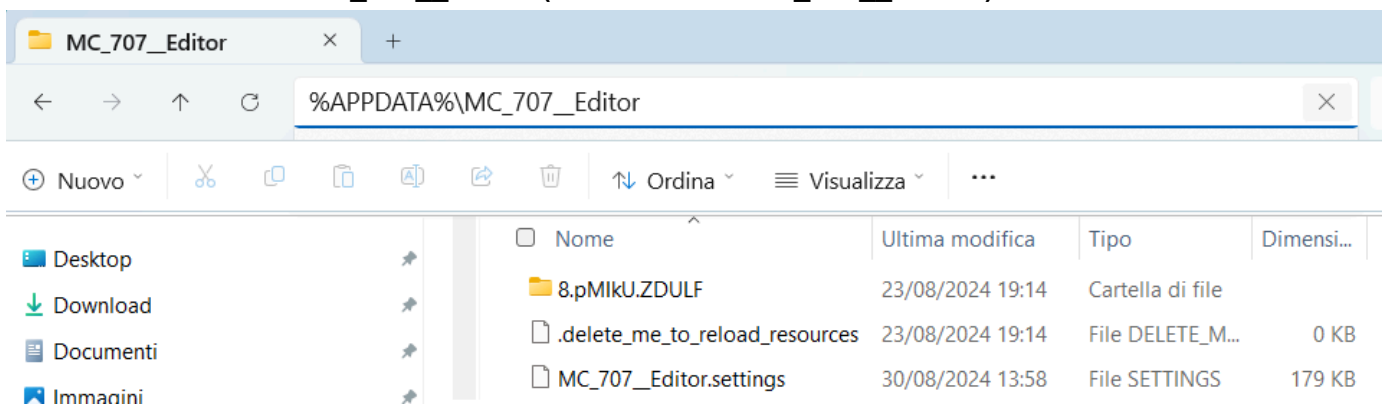
I dati da cancellare sono presenti nella cartella

C:\Users\YOUR\_USERNAME\AppData\Roaming\MC\_707\_\_Editor

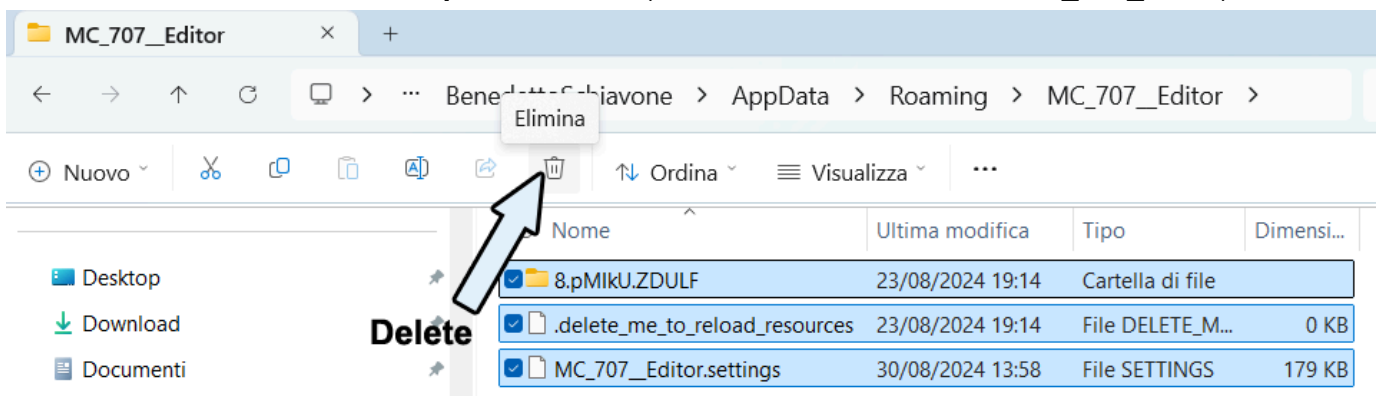
(C:\Users\YOUR\_USERNAME\AppData\Roaming\MC\_101\_\_Editor)

Si procede con i seguenti Step

- Click su Esplora file 
- inserire %APPDATA%\MC\_707\_\_Editor (%APPDATA%\MC\_101\_\_Editor)



- cancellare tutti i file e la cartella 8.pMIKU.ZDULF (o cancellare l'intera cartella MC\_707\_\_Editor)




### Versione MAC

I dati da cancellare sono presenti nella cartella

disk:\utenti\YOUR\_USERNAME\Libreria\Preferences\MC\_707\_\_Editor

(disk:\utenti\YOUR\_USERNAME\Libreria\Preferences\MC\_101\_\_Editor)

Si procede con i seguenti Step.

- Attivare la visualizzazione dei file nascosti: aprire il Finder  e premere i tasti Command + Maiusc + . (il tasto punto)



- raggiungere la cartella disk:\utenti\YOUR\_USERNAME\Libreria\Preferences
- Cancellare la cartella MC\_707\_\_Editor (MC\_101\_\_Editor) (tasto destro - sposta nel cestino)

Nome	Data di modifica	Dimensioni	Tipo
Preferences	oggi, 16:56	--	Cartella
> B67SY	21 mar 2024, 17:27	--	Cartella
> ByHost	oggi, 16:55	--	Cartella
com.apple.Accessibility.Assets.plist	oggi, 16:55	6 KB	property list
com.apple.Accessibility.plist	oggi, 16:49	2 KB	property list
com.apple.accounts.suggestions.plist	19 apr 2023, 19:27	128 byte	property list
com.apple.accounts.plist	14 ago 2024, 15:18	1 KB	property list
jp.co.roland.D-50.plist	28 apr 2023, 18:06	238 byte	property list
jp.co.roland.JD-800.plist	28 apr 2023, 18:06	182 byte	property list
jp.co.roland.JUNO-60.plist	28 apr 2023, 18:06	238 byte	property list
jp.co.roland.JUNO-106.plist	28 apr 2023, 18:06	239 byte	property list
jp.co.roland.JUPITER-4.plist	28 apr 2023, 18:06	239 byte	property list
jp.co.roland.JUPITER-8.plist	28 apr 2023, 18:24	284 byte	property list
jp.co.roland.JV-1080.plist	06	254 byte	property list
jp.co.roland.JX-3P.plist	06	238 byte	property list
jp.co.roland.PROMARS.plist	06	238 byte	property list
jp.co.roland.SH-2.plist	06	238 byte	property list
jp.co.roland.SH-101.plist	06	238 byte	property list
jp.co.roland.SRX STRINGS.plist	06	254 byte	property list
jp.co.roland.SYSTEM-1.plist	06	238 byte	property list
jp.co.roland.SYSTEM-8.plist	21	261 byte	property list
jp.co.roland.SYSTEM-100.plist	06	238 byte	property list
jp.co.roland.XV-5080.plist	06	254 byte	property list
jp.co.roland.ZENOLOGY.plist	30	214 byte	property list
loginwindow.plist	9	195 byte	property list
mbuseragent.plist	7	172 byte	property list
MC_101__Editor	41	--	Cartella
MC_707__Editor	27	--	Cartella
MiniLauncher.plist	6	100 byte	property list
MobileMeAccounts.plist	9	6 KB	property list
pbs.plist		787 byte	property list
sharedfilelistd.plist	5	131 byte	property list
systemgroup.com.apple.icloud.searchpartyd.sh		267 byte	property list