

sickoLooper3

sickoLooper5

manuale d'uso



Benvenuto!

Voglio subito ringraziarti per la scelta di utilizzare i plugin *sickozell*, studiati e creati appositamente per la piattaforma VCV Rack eurorack simulator.

In particolare i moduli sickoLooper3/5 sono ispirati ai dispositivi looper hardware di cui emulano le principali caratteristiche.

I due moduli sono identici tra loro nelle funzionalità e differiscono esclusivamente sul numero di tracce su cui è possibile registrare e riprodurre loop.

E' quindi possibile utilizzare il modulo che si preferisce in base alle proprie esigenze che possono dipendere dal numero di tracce disponibili, 3 o 5, oppure dallo spazio che si vuole occupare all'interno del rack, oppure ancora dalle risorse CPU necessarie all'esecuzione del singolo modulo.

In questo manuale verrà sempre fatto riferimento visivo a sickoLooper3, ma qualsiasi esempio è replicabile su sickoLooper5. Per questo motivo verrà menzionato solo il generico nome sickoLooper per far riferimento ad entrambi i moduli.

Ti auguro di avere la migliore esperienza possibile con i moduli *sickozell* e per questo motivo ti sarà possibile contattarmi direttamente tramite mail all'indirizzo sickozell@sickozell.org nel caso si riscontrassero problemi, per segnalazione bug, o per eventuali suggerimenti.

Sickozell

Nota per la versione italiana:

per non generare confusione fra tempo inteso come velocità (BPM) e indicazione del tempo (4/4, 3/4, 7/8, ecc.) in questo manuale sarà usata sempre la parola *tempo* per descrivere la velocità in BPM, e *time-signature*, come in inglese, per descrivere l'indicazione del tempo.

Sommario

Benvenuto!	2
1. QUICK START	4
1.1 Registrare un loop impostando un tempo prefissato	5
1.2 Registrare un loop senza impostare il tempo	6
2. SEZIONI DI SICKOLOOPER	8
2.1 Sezione CLOCK.	8
2.1.1 Dal clock ai loop	8
2.2 Sezione CLICK	9
2.3 Sezione ALL TRACKS	9
2.4 Sezione SOURCES	10
2.5 Sezione TRACCIA	10
2.5.1 Tasti PLAY, REC, STOP, ERASE	11
2.5.2 Barra display della traccia	12
2.5.3 Menu contestuale di traccia	12
2.5.4 Gli altri comandi di traccia	14
2.5.5 Output di traccia	14
2.6 Sezione MAIN OUTS	15
3. SICKOLOOPER IN DETTAGLIO	16
3.1 La coda di registrazione	16
3.2 Tracce SYNC	16
3.2.1 Tasto START immediately	17
3.2.2 Tasto STOP immediately	17
3.3 Tracce NON-SYNC	18
3.4 Particolarità varie	18
4. MENU CONTESTUALE GENERALE	19
5. CREDITI	21

1. QUICK START

Per iniziare ad usare sickoLooper la prima cosa da fare è registrare un loop.

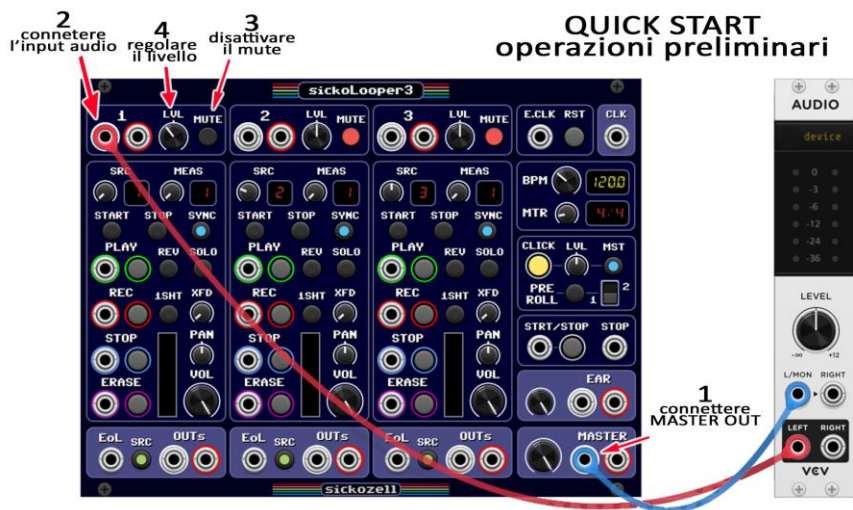
Si può partire principalmente in due modi: con o senza impostazione prefissata del tempo.

In entrambi i casi, prima di tutto, va collegata l'uscita *MASTER* all'ingresso del modulo "AUDIO" di VCV Rack sia direttamente che tramite un mixer.

Ad esempio si possono registrare loop tramite un microfono collegato alla scheda audio, ma è ovviamente possibile usare qualsiasi altra sorgente sonora, anche generata all'interno di VCV Rack.

L'uscita del modulo "AUDIO" di VCV Rack, che corrisponde all'ingresso fisico della scheda audio su cui viene collegato il microfono, va collegata all'ingresso della traccia 1 di sickoLooper.

Spengere il tasto *MUTE* per attivare l'ingresso e regolare il livello di registrazione tramite la manopola *LVL* provando ad usare il microfono.



1.1 Registrare un loop impostando un tempo prefissato

La maniera più veloce per impostare il tempo che si vuole seguire consiste nel registrare una traccia vuota, ad esempio l'ultima, per poi regolare il tempo in diretta con l'aiuto del click.

Per fare questo è sufficiente attivare il tasto *MST* per portare il click sull'uscita *MASTER* e premere il tasto *REC* sulla traccia 3 per registrare l'ingresso 3 che non è connesso.

A questo punto il click dovrà essere udibile, per cui si possono fare delle prove regolando la manopola *BPM* per variare il tempo, ed eventualmente agire sulla manopola *MTR* se si desidera una time-signature diversa da 4/4.

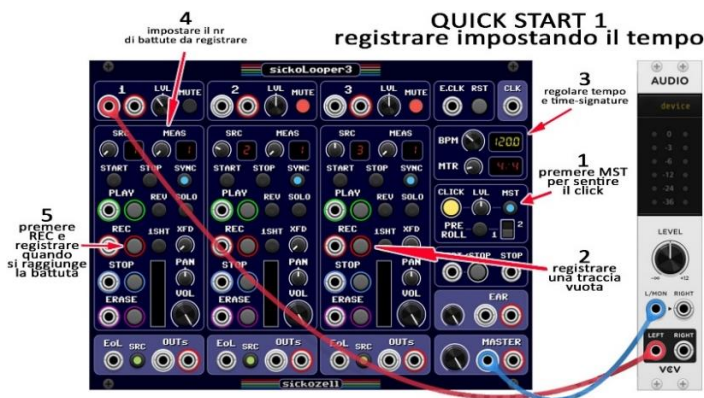
Tramite la manopola *MEAS* sulla traccia 1, impostare quante battute si hanno intenzione di registrare e, quando si è pronti, premere il tasto *REC* per avviare la registrazione che inizierà dalla battuta successiva, per cui il tasto *REC* va premuto con un certo anticipo.

Durante la registrazione il display della traccia diventa rosso e, raggiunte il numero di battute impostate, la traccia entra in modalità play e viene riprodotto consecutivamente il loop che è stato registrato.

Premere *STOP* per arrestare la riproduzione quando verrà raggiunta la fine del loop.

La traccia vuota inizialmente registrata non serve più e può essere cancellata, prima arrestandola con il tasto *STOP*, e poi facendo doppio click sul tasto *ERASE*.

Se non c'è più bisogno del click si può disattivare o riattivare successivamente premendo il tasto *CLICK*.



1.2 Registrare un loop senza impostare il tempo

E' possibile registrare il primo loop senza impostare preventivamente il tempo, o perché questo non è necessario, oppure perché si vuole che sia sickoLooper a calcolarlo automaticamente.

Dopo aver eseguito i passaggi preliminari esposti sopra, basterà disattivare sulla traccia 1 il tasto *SYNC*, impostare il numero di battute che si intendono registrare con la manopola *MEAS* e, quando pronti, premere il tasto *REC* per iniziare la registrazione.

La registrazione termina premendo il tasto *PLAY*, quindi viene subito calcolato il tempo in bpm che viene visualizzato sul display e il loop viene riprodotto all'istante.

Se si vogliono registrare altre tracce per cui dovranno essere sempre tutte sincronizzate, va riattivato il tasto *SYNC* sulla prima traccia.

Se c'è bisogno del click, si può attivare sull'uscita *MASTER* con il tasto *MST*.

Si può registrare la traccia 2 usando la sorgente già connessa agendo sulla manopola *SRC* della traccia 2, oppure rieseguire i passaggi preliminari sull'ingresso 2.

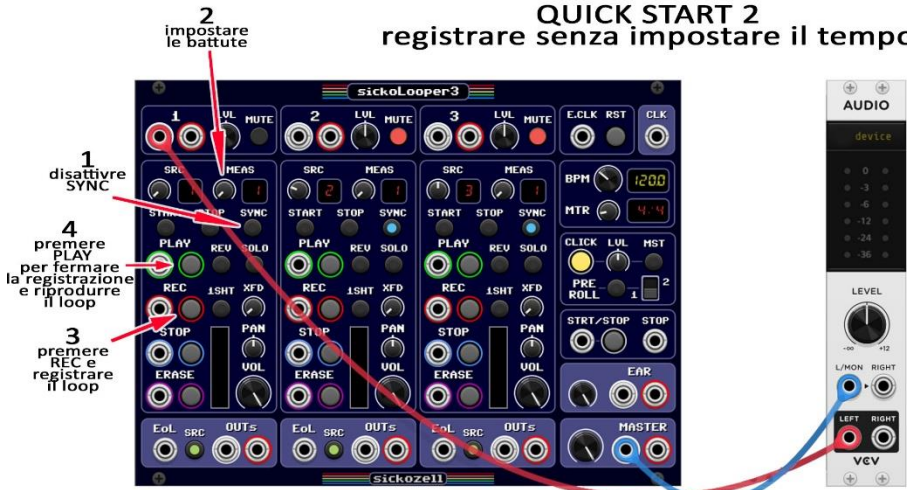
Impostare anche per questa traccia quante battute si vogliono registrare.

Essendo il loop 1 ancora in riproduzione, premendo il tasto *REC* sulla traccia 2, la registrazione inizierà quando il loop 1 riparte.

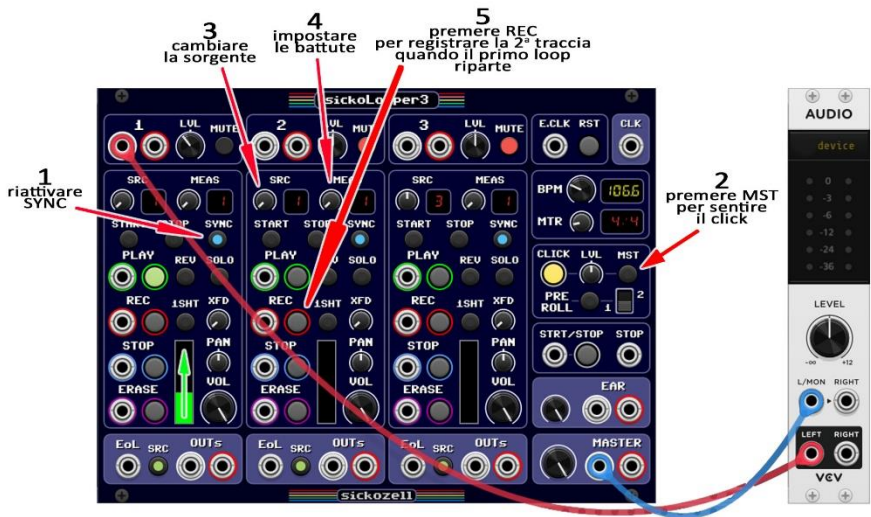
La registrazione della traccia 2 termina quando sono raggiunte le battute impostate sulla manopola *MEAS*, quindi viene avviata automaticamente la riproduzione del loop.

Premere il tasto *STOP* sulle singole tracce per arrestarle a fine loop, oppure il tasto *STRT/STOP* per arrestarle tutte a fine loop.

QUICK START 2 registrare senza impostare il tempo



Registrazione la 2^a traccia sincronizzata alla prima



2. SEZIONI DI SICKOLOOPER

2.1 Sezione CLOCK.

Per poter effettuare le sincronizzazioni sickoLooper si basa sull'utilizzo del clock, che sia generato internamente o mediante l'utilizzo un clock esterno.

Ogni battuta è composta da un certo numero di clock in base alla time-signature impostata dalla manopola *MTR* (meter), per cui ogni battuta in 4/4 sarà composta da 4 clock, mentre ogni battuta in 7/4 da 7 clock.



Le time-signature disponibili sono: 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8.

Con la manopola *BPM* si imposta la velocità del clock, espressa appunto in beat per minuto. Variando la velocità le registrazioni dei loop rimangono invariate e non viene effettuato time-stretching su di essi.

Si precisa che per evitare confusione e complicazioni di utilizzo con fonti di clock esterne, si è stabilito che le time-signature in ottavi non influenzano i bpm, per cui una battuta in 4/4 a 120bpm avrà la stessa durata di una battuta in 8/8 a 120bpm, nonostante in un minuto in 8/8 ci siano il doppio di beat rispetto al 4/4.

Oltre al generatore di clock interno possono essere usate fonti di clock esterne, collegate all'ingresso *EXT CLK*.

Il clock interno viene attivato solo quando almeno una traccia entra in funzione, mentre l'utilizzo di un clock esterno obbliga sickoLooper a considerare il clock sempre acceso, per cui se il click è attivato sarà sempre udibile.

Il tasto *RST* resetta il contatore di battuta, per cui il successivo clock generato o ricevuto verrà considerato un clock di battuta, con le relative conseguenze sulla riproduzione/registrazione dei loop.

L'uscita *CLK OUT* invia un trigger di 1ms ad ogni clock generato o ricevuto.

2.1.1 Dal clock ai loop

Abbiamo visto che ogni battuta è composta da un certo numero di clock in base alla time-signature impostata.

Con sickoLooper si possono registrare loop composti da una o più battute (misure), da 1 a 16, che vengono impostate su ogni traccia tramite la manopola *MEAS*.

Ad esempio un loop registrato in 4/4 per 1 misura ha una durata di 4 clock, mentre un loop registrato in 3/4 per due misure ha una durata di 6 clock.

Per quanto riguarda le time-signature in ottavi, confermando quanto esposto in precedenza, si può fare l'esempio di un loop registrato in 7/8 per una misura, che avrà una durata di 3 clock e mezzo. Il loop in 7/8 registrato invece per due misure avrà una durata di 7 clock.

2.2 Sezione CLICK

Se il tasto *CLICK* è abilitato il click viene inviato all'uscita *EAR*.

Il volume del click può essere regolato tramite la manopola *LVL* con un range di 0-200%.

Il tasto *MST* consente l'invio del click anche sull'uscita *MASTER*.



Il tasto *PREROLL* abilita il prerolling che può essere impostato dall'apposito switch su 1 o 2 battute.

Abilitando il prerolling, questo entrerà in funzione solamente quando tutte le tracce sono arrestate.

Durante la fase di prerolling è possibile annullare l'avvio delle tracce agendo sui relativi comandi di riproduzione o registrazione.

2.3 Sezione ALL TRACKS

Il tasto *STRT/STOP*, o il relativo ingresso trig, avvia la riproduzione di tutte le tracce registrate.

Se almeno una traccia è già in riproduzione, registrazione o sovraincisione, la pressione del tasto *STRT/STOP*, o un trigger sul relativo ingresso, farà arrestare tutte le tracce.

Se l'ingresso *STOP* è connesso, tutte le tracce verranno arrestate alla ricezione di un trigger su di esso, e l'ingresso *STRT/STOP* potrà essere usato solamente per l'avvio delle tracce.



2.4 Sezione SOURCES



Sono presenti 5 ingressi stereo separati, ognuno con la sua manopola di livello *LVL* e tasto *MUTE*.

Se è connesso solo l'ingresso LEFT, questo viene duplicato sull'altro canale.

Il range del livello di ingresso varia da 0 a 200% per poter amplificare segnali piuttosto bassi. La manopola impostata al centro indica quindi un livello del 100%.

2.5 Sezione TRACCIA

Ogni traccia può essere collegata internamente ad una qualsiasi sorgente agendo sulla manopola *SRC*.

La manopola *MEAS* imposta la durata del loop espressa in battute o misure, da 1 fino a 16.

Ogni traccia può assumere i seguenti stati:

- **VUOTA:** la traccia è vuota e può essere solo registrata.
- **INATTIVA:** il loop è stato registrato ma la traccia non è in funzione, cioè non sta riproducendo o registrando.
- **RIPRODUZIONE:** la traccia è in funzione e sta riproducendo il loop.
- **REGISTRAZIONE:** la traccia è in funzione e sta registrando il loop per la prima volta.
- **SOVRAINCISIONE:** la traccia è in funzione e sta sovraincidendo il loop precedentemente registrato.



2.5.1 Tasti PLAY, REC, STOP, ERASE

Il tasto *PLAY*, o un trigger sul suo ingresso, avvia la riproduzione del loop precedentemente registrato.

Il tasto *REC*, o un trigger sul suo ingresso, avvia la registrazione se la traccia è vuota, o la sovraincisione se è stato già registrato un loop su quella traccia, prendendo come sorgente l'ingresso indicato dalla manopola *SRC*.

Il tasto *STOP*, o un trigger sul suo ingresso, arresta la riproduzione, registrazione o sovraincisione del loop.

Il tasto *ERASE* premuto con un doppio click, o un singolo trigger sul suo ingresso, cancella il loop precedentemente registrato, svuotando la traccia. Possono essere cancellati solo i loop le cui tracce sono inattive.



Di seguito è descritto il comportamento dei led dei tasti *PLAY* e *REC* in base allo stato della traccia:

- vuota: i tasti sono spenti
- inattiva (registrata e ferma): il tasto *PLAY* è acceso fisso verde.
- riproduzione in corso: il tasto *PLAY* lampeggia
- registrazione in corso: il tasto *REC* lampeggia
- sovraincisione in corso: entrambi i tasti *PLAY* e *REC* lampeggiano

Se è stato inviato a sickLooper un comando di traccia che è in attesa della fine del loop, i led dei tasti lampeggiano velocemente per indicarne la sospensione.

I comandi di traccia in attesa possono essere annullati premendo nuovamente il tasto corrispondente al comando inviato.

2.5.2 Barra display della traccia

Un display a barra verticale posto su ogni traccia si colora diversamente a seconda dello stato della traccia e indica progressivamente la posizione del loop rispetto alla durata totale del loop registrato.

I colori che può assumere il display sono i seguenti:

- nero: la traccia è vuota
- rosso: la traccia sta registrando (per la prima volta)
- blu: la traccia è inattiva
- verde in progressione: la traccia è in riproduzione
- giallo in progressione: la traccia è in sovraincisione



Se per la traccia che si sta riproducendo o sovraincidendo è stata impostata una misura inferiore rispetto alla sua registrazione iniziale, quando la barra raggiunge il massimo visibile, diventa rispettivamente verde scuro o giallo scuro, per indicare questa particolare situazione.

Se invece sulla traccia è stata impostata una misura superiore rispetto alla registrazione iniziale, quando viene riprodotto o sovrainciso il loop, la barra riparte da capo senza aver raggiunto il suo massimo.

2.5.3 Menu contestuale di traccia

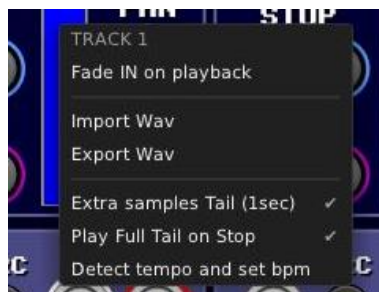
Con il tasto destro sulla barra display di ogni traccia si apre il menu contestuale della traccia che presenta le seguenti opzioni:

- **Fade IN on playback**

Quando un loop inizia la riproduzione o una sovraincisione dallo stato di inattività, verrà effettuato un fade-in in base a quanto impostato sulla manopola *XFD*.

- **Import Wav**

Carica un file wav nella traccia.



- **Export Wav**

Quest'opzione è attiva solo se la traccia non è vuota e salva il loop in un file wav, comprendendo il secondo di coda di registrazione (vedi par. 3.1).

- **Extra samples Tail (1sec)**

La spunta su questa opzione indica a sickoLooper se il loop registrato su una traccia comprende il secondo di coda di registrazione (vedi par. 3.1).

Se il loop è stato registrato con sickoLooper questa opzione dovrebbe rimanere abilitata, ma se si usano loop importati dovrebbe essere usualmente disabilitata.

Questa è un'informazione usata per sincronizzare i loop ed eseguire i fade o crossfade necessari oppure quando si vuole calcolare correttamente il tempo da un loop importato (vedi punto *Detect tempo*).

- **Play Full Tail on Stop**

Con questa opzione spuntata, quando un loop si arresta alla sua fine naturale, l'intera coda sarà riprodotta senza dissolvenza, eccetto un fadeout di 8ms prima del suo arresto finale, altrimenti la coda sarà riprodotta con un fadeout del valore impostato dalla manopola *XFD*.

Nel caso una traccia venga impostata per una misura inferiore alla registrazione iniziale del loop, la coda viene comunque riprodotta per intero.

- **Detect tempo and set bpm**

Cliccando su questa funzione sickoLooper calcola il tempo del loop registrato nella traccia e aggiorna il display e la manopola *BPM*. E' importante sapere che il tempo viene calcolato in base alla lunghezza del loop, il numero di misure o battute impostate e se l'opzione della coda di registrazione è spuntata o meno.

2.5.4 Gli altri comandi di traccia

I piccoli tasti led *START immediately* e *STOP immediately* avviano o arrestano immediatamente la riproduzione o la sovraincisione senza aspettare la fine naturale del loop, come spiegato meglio successivamente.

Il tasto *SYNC* attiva la sincronizzazione del loop.

Il tasto *REV*, imposta la riproduzione o la sovraincisione invertita del loop. La direzione cambia solamente quando il loop raggiunge la sua fine. E' bene precisare che la riproduzione o sovraincisione invertita non effettua crossfade quando viene raggiunta la fine del loop, perché all'inizio del loop non esiste una coda di registrazione per poter effettuare una dissolvenza (cfr. par. 3.1).

Il tasto *1SHOT* esegue la riproduzione, registrazione o sovraincisione del loop solamente una volta, per poi arrestare la traccia portandola in stato di inattiva.

Il tasto *SOLO* permette la riproduzione, registrazione o sovraincisione solamente per una traccia alla volta fra quelle selezionate come soliste. L'impostazione del tasto *SOLO* può essere cambiata solo se la traccia in questione è vuota o inattiva.

La manopola *XFD* imposta il tempo di crossfade fra la fine del loop e la ripartenza dello stesso. Può essere impostato da 0 fino a 1000ms. Il valore di default è 8ms. La durata impostata viene utilizzata anche in altri casi descritti altrove.

La manopola *PAN* effettua uno stereo pan sull'output di traccia. Da notare che sulla sorgente di ingresso viene effettuato il panning solamente sull'output della singola traccia, ma non sulle uscite principali *MASTER* o *EAR*, quindi quello che viene registrato o sovrainciso non viene subito influenzato dal pan sulle uscite principali fino a che non viene riprodotto.

La manopola *VOL* imposta il volume della traccia.



2.5.5 Output di traccia

L'uscita *EoL* invia un trigger di 1ms quando è raggiunta la fine del loop, e anche quando viene forzato l'arresto del loop se l'opzione "*Eol pulse on stop*" è spuntata nel menu contestuale generale.



Il tasto *SRC* acceso invia il segnale sorgente all'output di traccia. Se il tasto *SRC* è spento, la sorgente è inviata solo alle uscite *MASTER* se l'opzione "*SOURCES to MASTER out*" è spuntata nel menu contestuale generale.

Le uscite *OUTs* sono le uscite stereo della traccia.

2.6 Sezione MAIN OUTS

Sono presenti due uscite principali stereo separate chiamate *EAR* e *MASTER*.

Normalmente queste uscite sono il mix totale di tutte le tracce e le sorgenti, ma dipende dalla spunta delle opzioni "*Only Click on EAR*" e "*SOURCE to MASTER out*" (vedi par. 4).

Sull'uscita *EAR* viene di sempre aggiunto il click se abilitato, ed è proprio pensata per essere collegata alle cuffie.

L'uscita *MASTER* è normalmente collegata agli altoparlanti, ma se su questa uscita si vuole aggiungere anche il click, è sufficiente accendere il tasto *MST* nella sezione click di sickoLooper.

Se vengono utilizzate le uscite di traccia per un routing e processing separato, è bene ricordarsi che il loro segnale viene anche inviato alle uscite principali, per cui va prestata attenzione a non duplicarne il segnale, se non intenzionalmente.



3. SICKOLOOPER IN DETTAGLIO

3.1 La coda di registrazione

Per evitare fastidiosi click fra la fine e la ripartenza dei loop, questi vengono registrati o sovraincisi per un ulteriore secondo, chiamato *coda di registrazione*, e la sua durata di 1000ms corrisponde alla massima impostazione del tempo di crossfade.

Regolando adeguatamente la manopola XFD è possibile attenuare i click quanto più possibile senza perdere troppo attacco del loop.

Per mantenere la sincronizzazione nel tempo e time-signature stabiliti, sickoLooper inizia il crossfade del loop dall'inizio della coda, proprio quando il loop sta ripartendo.

Nell'utilizzo di loop importati è tuttavia possibile che si verifichino comunque dei click, perché, come già accennato in precedenza, il loro utilizzo prevederebbe la disabilitazione della spunta su *"Extra samples Tail (1sec)"* nel menu contestuale di traccia, per cui in questo caso sickoLooper non può utilizzare alcuna coda per effettuare il crossfade.

E' comunque possibile arginare il problema, spuntando comunque *"Extra samples Tail (1sec)"* ed impostando adeguatamente la manopola XFD, ma è bene tener presente che il loop sarà considerato da sickoLooper un secondo più corto.

E' da notare che quando le riproduzioni o le sovraincisioni partono da uno stato di inattività della traccia, non viene eseguito un fadein di default, ma è utile ricordare che per questo esiste l'opzione nel menu contestuale di traccia *"Fade IN on playback"* (vedi par. 2.5.3).

Inoltre, quando avviene una sovraincisione su una traccia su cui non è attiva l'opzione *"Extra Samples Tail (1sec)"*, verrà registrato e aggiunto al loop il secondo di coda di registrazione mancante e automaticamente verrà spuntata l'opzione *"Extra Samples Tail (1sec)"*.

3.2 Tracce SYNC

Sono tracce SYNC tutte quelle che hanno acceso il tasto SYNC.

Quando tutte le tracce sono ferme, la prima traccia che riceve un qualsiasi comando di riproduzione, registrazione o sovraincisione, attiverà il clock interno e il comando verrà eseguito immediatamente. Se invece si sta utilizzando una fonte di clock esterna,

il comando in questione dovrà attendere il rilevamento della battuta successiva per avere effetto.

Se almeno una traccia è in funzione, un qualsiasi comando su una traccia *SYNC* rimarrà in attesa fino alla successiva battuta. Come già descritto, durante l'attesa i led sui tasti *PLAY* e/o *REC* lampeggeranno velocemente a seconda dei comandi ricevuti.

3.2.1 Tasto *START immediately*

Di seguito è descritto il comportamento di una traccia quando il tasto *START immediately* è acceso.

Se ci sono altre tracce in funzione, una traccia inattiva che riceve un comando di riproduzione o sovraincisione, eseguirà immediatamente il comando, partendo non dall'inizio del loop, ma alla pari delle altre tracce già in funzione, cioè dalla posizione relativa raggiunta all'interno della battuta.

E' da precisare che se il loop è più lungo di una sola battuta, questo si avvierà sempre dalla posizione relativa all'interno della sua prima battuta, quindi bisogna prestare attenzione sul momento giusto per impartire i comandi su quella determinata traccia.

Quando un loop è già in riproduzione o sovraincisione, si può passare immediatamente all'altro stato premendo rispettivamente il tasto *REC* o *PLAY* con una dissolvenza di 8ms.

3.2.2 Tasto *STOP immediately*

Di seguito è descritto il comportamento della traccia se è il tasto *STOP immediately* è acceso.

Quando il loop è in riproduzione o sovraincisione, può essere fermato immediatamente, portando lo stato della traccia in inattivo premendo il tasto *PLAY* o *STOP*.

Quando il loop è in sovraincisione, può essere portato direttamente in riproduzione premendo il tasto *REC*, che va inteso come *arresto* della sovraincisione.

Questi cambi di stato hanno effetto con una dissolvenza di 8ms.

Da notare che se il tasto *STOP immediately* è acceso e *START immediately* è spento, quando il loop è in sovraincisione e viene premuto il tasto *PLAY*, lo stato cambierà in riproduzione solo quando viene raggiunta la fine del loop, poiché la pressione del tasto *PLAY* va intesa come *avvio* della riproduzione e non come *arresto* della sovraincisione.

Se una traccia è impostata su *SOLO*, i tasti *START immediately* e *STOP immediately* non hanno effetto se le altre tracce *SOLO* sono in quel momento in riproduzione, registrazione o sovraincisione.

3.3 Tracce NON-SYNC

Per le tracce che non sono sincronizzate, la manopola *MEAS* è ignorata ai fini della registrazione, riproduzione o sovraincisione, ma è importante indicare correttamente questa informazione quando si vogliono calcolare i BPM del loop con la funzione “*Detect tempo*” nel menu contestuale di traccia.

Le tracce non sincronizzate inattive entrano subito in funzione quando viene premuto il tasto *PLAY* o *REC*, senza appunto alcuna sincronizzazione con le battute scandite dal clock. Ad ogni modo le tracce NON-SYNC attivano il clock interno.

La prima registrazione inizia premendo il tasto *REC* ed è interrotta premendo il tasto *STOP*, oppure il loop può entrare subito in riproduzione premendo il tasto *PLAY*, oppure entrare subito in sovraincisione premendo nuovamente il tasto *REC*.

Per quanto riguarda i tasti *START immediately* e *STOP immediately* valgono le stesse regole per le tracce sincronizzate.

3.4 Particolarità varie

Se la prima traccia registrata non è sincronizzata (tasto *SYNC* spento), il tempo in BPM verrà automaticamente calcolato alla fine della registrazione, e se si sta usando il clock interno viene effettuato un reset su di esso per consentire l'immediata sincronizzazione su altre tracce da registrare. Questa funzione è utile se si vuole iniziare a registrare loop senza prefissare il tempo (vedi Quick Start par. 1.2).

Normalmente l'opzione *1SHOT* arresta il loop quando viene individuato il primo fine loop, ma se un comando di riproduzione o sovraincisione è stato dato prima del suo raggiungimento, l'arresto viene posticipato al successivo fine loop.

Se sono presenti tracce *SOLO* sia sincronizzate che non sincronizzate, le sincronizzate in attesa entreranno in funzione alla prima battuta utile dopo che quelle non sincronizzate hanno raggiunto il fine loop.

Qualsiasi comando sospeso a causa della sincronizzazione o in attesa durante il prerolling, può essere annullato premendo lo stesso tasto corrispondente. I comandi impartiti alle tracce *SOLO* sono automaticamente annullati da quelli impartiti ad altre tracce *SOLO*.

4. MENU CONTESTUALE GENERALE

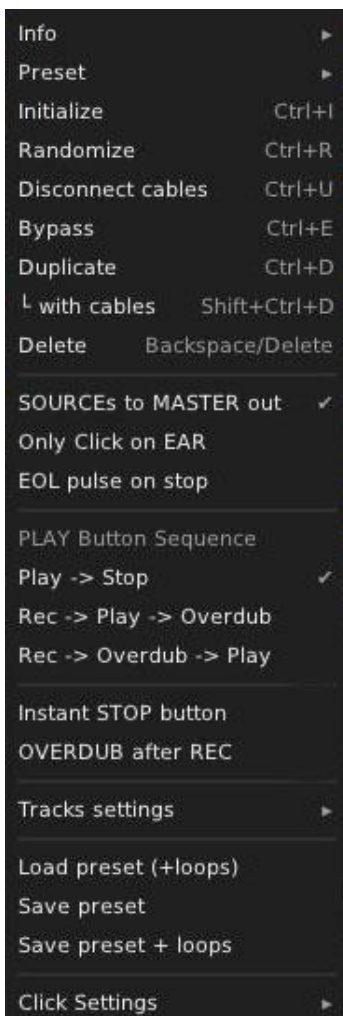
Il menu contestuale generale si attiva premendo il tasto destro del mouse in un qualsiasi punto del pannello di sickoLooper libero da altri comandi.

Vi sono comprese opzioni di carattere generale che possono essere valutate e impostate prima dell'utilizzo di sickoLooper, o cambiate successivamente per migliorarne l'esperienza di utilizzo.

- **SOURCEs to MASTER out** (spuntato di default)
Questa opzione indirizza tutte le sorgenti audio all'uscita *MASTER*. Se disabilitata l'uscita *MASTER* riceverà solo la riproduzione delle tracce.
- **Only Click on EAR**
Abilitando questa opzione sull'uscita *EAR* verrà indirizzato solo il click.
- **EOL pulse on STOP**
Con questa opzione abilitata le uscite di traccia *EoL* inviano un trigger anche quando il loop viene forzatamente arrestato.
- **PLAY Button Sequence**
Il tasto *PLAY* e il suo ingresso trig, possono essere impostati per comportamenti differenti a seconda delle esigenze o per replicare le funzionalità di altri tipi di looper.

Sono presenti tre modalità:

- **Play -> Stop** (default): il tasto *PLAY* riproduce o arresta il loop.
- **Rec -> Play -> Overdub**: quando una traccia è vuota, viene registrato il loop. Se la traccia è registrata e inattiva, entra in riproduzione e una successiva pressione del tasto *PLAY* porterà la traccia in sovraincisione. Solo il tasto *STOP* arresta il loop.



➤ **Rec -> Overdub -> Play:** quando una traccia è vuota, viene registrato il loop. Se la traccia è registrata e inattiva, entra in sovraincisione e una successiva pressione del tasto *PLAY* porterà la traccia in riproduzione. Solo il tasto *STOP* arresta il loop.

- **Instant STOP button**

Se questa opzione è abilitata, quando viene premuto il tasto *STOP* la traccia si interrompe immediatamente e posta in stato inattivo. Non ha effetto solo sulla prima registrazione di tracce *SYNC*, perché devono necessariamente essere registrate per intero.

- **OVERDUB after REC**

Se questa opzione è abilitata, alla fine della prima registrazione di una traccia, e se nessun altro comando è sospeso in attesa, la traccia passa automaticamente in sovraincisione.

- **TRACK settings**

Questo sottomenu replica integralmente il menu contestuale di traccia, per ogni singola traccia (vedi par. 2.5.3).

- **Load preset(+loops)**

Questa funzione carica un file di preset “.slp” dove sono registrate tutte le impostazioni di sickoLooper. Se vengono rilevati file audio di loop salvati, anch’essi vengono caricati nel modulo.

- **Save preset**

Questa funzione salva un file di preset “.slp” con tutte le impostazioni di sickoLooper.

- **Save preset + loops**

Questa funzione salva un file di preset “.slp” con tutte le impostazioni di sickoLooper e tutti i loop registrati in file wav separati.

- **Click Settings**

➤ **Click Preset.** Nel relativo sottomenu si trovano tre tipi predefiniti di click audio, ognuno dei quali con il suono di beat e di battuta.

➤ **Load BEAT click / Load BAR click.** Il click audio può essere personalizzato caricando dei sample mono in formato wav usando le funzioni *Load BEAT click* e *Load BAR click*.

5. CREDITI

SickoCV è il nome del progetto dei plugin per la piattaforma VCV Rack che raggruppa tutti i moduli creati da Sickozell, inclusi sickoLooper3 e sickoLooper5.

SickoCV è open source e distribuito con licenza GPL-3.0-or-later. E' disponibile gratuitamente e scaricabile da GitHub e nella libreria ufficiale di VCV Rack.

Alcune componenti grafiche dei moduli SickoCV sono di proprietà © VCV con licenza creative commons CC BY-NC-4.0

Sickozell ringrazia Andrew Belt e tutto lo staff di VCV Rack per aver creato e messo a disposizione gratuitamente la piattaforma open source.

Si ringrazia anche tutta la community del forum VCV Rack per l'aiuto nello sviluppo di tutto il plugin.

Un grazie di cuore anche a Omri Cohen per gli insegnamenti e il supporto ricevuto.

Revisione del manuale: 23.12.17 (SickoCV v2.6.1)