

HEAD RUSH

P E D A L B O A R D

MANUALE UTENTE - ITALIANO

Introduction	3	Adjusting Settings.....	16
Box Contents	3	Overview.....	16
Support	3	Parameters.....	17
Features	4	Amp	17
Top Panel	4	Cab	17
Rear Panel.....	5	Effects.....	18
Setup.....	7	In.....	18
Operation	8	Out.....	19
Main Screen	8	Mix.....	19
Overview.....	8	Saving a Preset.....	19
Basic Operations	8	Hardware Assign.....	20
Reverb/Delay Tail Spillover.....	9	Footswitches.....	21
Signal Path.....	10	Scenes	22
Stereo vs. Mono	11	Quick Parameters	22
Views	12	Expression Pedal.....	23
Stomp View	12	Setlists.....	24
Rig View	12	Hands-Free Mode	25
Hybrid View	12	Looper.....	26
Setlist View	12	Global Settings	28
Rigs.....	13	USB	31
Creating a New Rig	13	Transferring Files & Settings	31
Optimizing Your Signal Chain.....	14	Recording	32
Saving a Rig	14	Reamping	32
Deleting a Rig	15	Screen Lock	33
		Technical Specifications	34
		Trademarks & Licenses.....	34

INTRODUZIONE

Grazie per avere acquistato la pedaliera Headrush!

L'unione di un super quad core DSP e l'esclusiva piattaforma ELEVEN HD EXPANDED, rendono Headrush, la più versatile, realistica ,pedaliera mai realizzata prima, con amplificatori dalla risposta unica, cabinet, microfoni ed effetti davvero sorprendenti.

La Headrush, offre una gamma di davvero generosa di ampli classici vintage e moderni, effetti a modellazione, include anche gli originali effetti boutique che possono essere trovati ovunque, offre inoltre la possibilità di creare le proprie modellazioni tramite il processo di generazione files mpulse response (IR).

Ci sono anche novità esclusive che non possono essere trovate su altre pedaliera o processori per chitarra, come ad esempio lo switch tra preset senza buchi audio e senza troncamenti di delay o reverb da un preset all'altro (TAIL SPILLOVER).

Avete anche a disposizione un looper da 20 minuti di registrazione, la possibilità di mandare in reverse i loop creati e molto altro.

Il cuore della pedaliera è il display da 7 pollici touch e la sua interfaccia orientata ai chitarristi.

Permette di toccare, spostare, sostituire, inserire creando così rig (preset) in maniera assolutamente intuitiva e senza precedenti. Il display così grande permette di essere visto molto facilmente anche durante un utilizzo live, specialmente quando "switchate" da una patch all'altra, usando la modalità (hands free), senza mani.

BOX CONTENTS (CONTENUTO SCATOLA)

Pedaliera Headrush
Cavo USB
Cavo alimentazione
Card software download
Guida veloce
Manuale sicurezza e garanzia

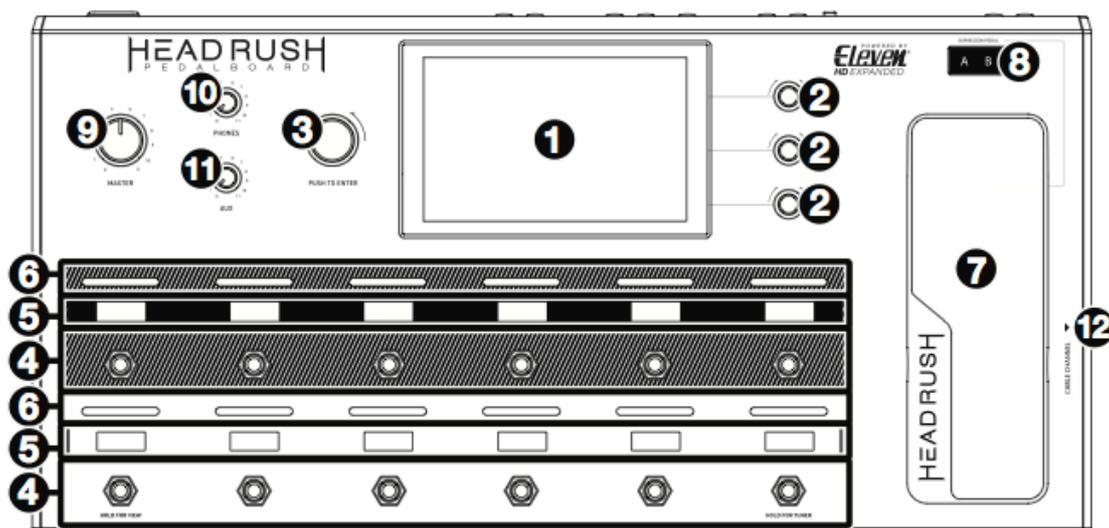
SUPPORTO

Per le ultime e aggiornate informazioni su questo prodotto (documentazione, specifiche tecniche, requisiti di sistema, informazioni sulla compatibilità) registrazione del prodotto, visitate headrushfx.com.

Per supporti addizionali sul prodotto, visitate headrushfx.com/support

FEATURES

PANNELLO FRONTALE



- 1. Display principale:** Questo display a colori multi touch, mostra le informazioni relative alla operazione corrente di headrush. Toccate il display e usate i controlli hardware per controllare l'interfaccia. Guardate OPERATION>MAIN SCREEN, per imparare come funziona.
- 2. Parameter Knobs:** Ruotate questi potenziometri per aggiustare i parametri o impostazioni, a questi relativi, nel display principale.
- 3. Encoder:** Ruotate questo encoder per scorrere tra le varie opzioni del menù o per aggiustare i parametri relativi al campo scelto nel display. Prete l'encoder per confermare la vostra selezione.
- 4. Footswitches:** Premete questi footswitches per attivare o disattivare i modelli assegnati, caricate i rig assegnati, entrare nell'accordatore, cambiare vista OPERATION,>VIEWS entrare nella modalità senza mani OPERATION>HANDSFREE MODE , o per cambiare il tempo del rig corrente.
- 5. Footswitch Displays:** Queste righe di display, indicano il modello, il rig, la setlist, le assegnazioni, i controlli o le selezioni disponibili assegnate ad ogni footswitch.
- 6. Footswitch Indicators:** Queste luci indicano se il model o il rig assegnato ad ogni footswitch è acceso (luce accesa brillante) o spento (luce accesa fioca).
- 7. Expression Pedal:** Usate questo pedale per modificare in tempo reale il/i parametro/i ad esso associato/i. OPERATION>HARDWARE ASSIGN>EXPRESSION PEDAL.
- 8. Expression Pedal Status Led:** Questi LEDs indicano lo stato corrente del pedale di espressione. OPERATION>HARDWARE ASSIGN>EXPRESSION PEDALEE.
- 9. Master Volume:** Ruotate questo potenziometro per aggiustare il volume degli outputs.
- 10. Phones Volume:** Ruotate questo potenziometro per aggiustare il volume delle cuffie.
- 11. Aux Volume:** Ruotate questo potenziometro per aggiustare il volume di ingresso dell'aux input.

IMPORTANTE, il segnale che entra nell'aux input è normalizzato agli outputs e non è affetto dal volume master/cuffie/alcun tipo di modellazione.

- 12. Cable Channel:** Inserite i vostri cavi sotto questa feritoia per evitare di inciamparvi e per evitare che altre persone sul palco possano inciampare.

PANNELLO POSTERIORE

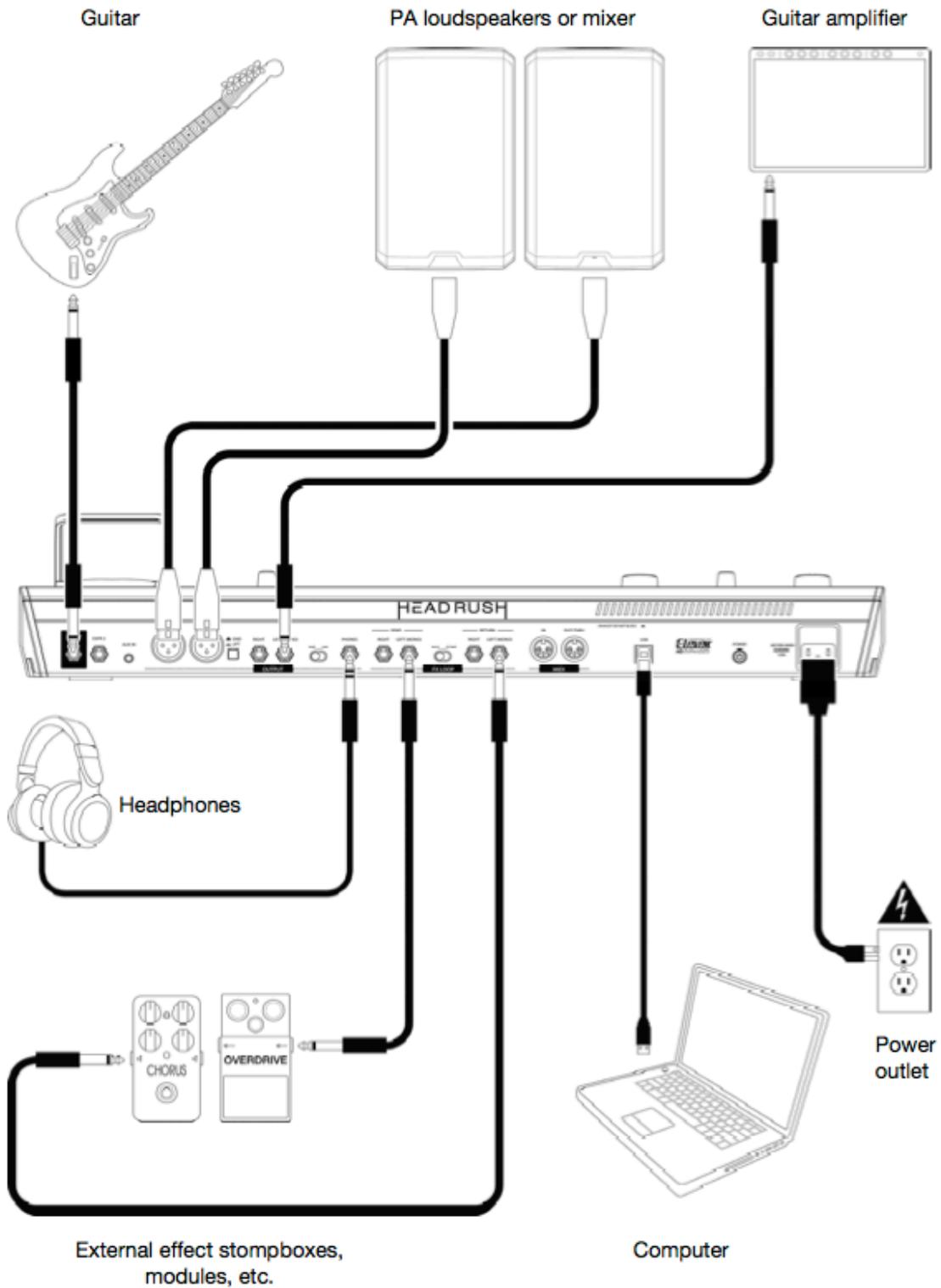


1. **Power input** (IEC): Connettete questo input ad una presa di corrente utilizzando il cavo di alimentazione.
2. **Power Switch**: Premete questo pulsante per accendere la pedaliera. Premete e tenete premuto il pulsante per spegnere la pedaliera.
3. **Vent**: Siate sicuri che questa griglia di areazione non sia ostruita mentre usate la pedaliera.
4. **Guitar input**: (1/4"jack/6,35mm, TS), Connettete la vostra chitarra a questo input usando un jack jack mono.
5. **Expression Pedal Input**: (1/4"jack/6,35mm, TS), Connettete un pedale di espressione secondario a questo ingresso, usando un cavo jack jack mono.
6. **Aux Input**: (1/8" / 3,5mm, TRS), connettete una sorgente audio opzionale (ad es: smartphone, tablet ecc) a questo input usando un cavo mini jack jack stereo.
7. **Outputs** (XLR): connettete questi outputs agli inputs del vostro mixer, casse attive ecc.. Se avete bisogno di usare un solo output, usate quello nominato L/Mono. Se sentite qualche rumore di fondo, provate ad eliminarlo usando lo switch ground lift.
8. **Ground Lift Switch**: Premete questo pulsante per evitare rumori di fondo e noise nel segnale xlr outputs.
9. **Outputs**: Connettete questi outputs agli inputs del vostro amplificatore, interfaccia audio ecc.. impostate il selettore AMP/LINE sulla posizione appropriata in base al tipo di device che volete utilizzare. Se avete bisogno di usare un solo output usate quello con la scritta L/Mono.
10. **Amp/Line selector**: Usate questo switch per selezionare il livello del segnale uscente dagli outputs. Se selezionate AMP l'output uscirà a +6dB per lo standard degli amplificatori per chitarra. Se invece selezionate LINE l'output uscirà a +18dB.
11. **Phones output**: (1/4"jack/6,35mm, TRS), connettete un jack stereo standard per cuffie a questo output. Usate il potenziometro volume cuffie per controllare il livello di ascolto.
12. **Send Outputs**: (1/4"jack/6,35mm, TRS), connettete questi outputs all'input di un altro modulo effetti, un pedale effetti, o il loop effetti ritorno di un amplificatore. Impostate RACK/STOMP SELECTOR sulla posizione appropriata in base al device connesso. Se avete bisogno di utilizzare un solo output, usate quello con la scritta L/Mono. Usate le impostazioni FX LOOP STEREO nella schermata impostazioni globali per determinare se il segnale di output sarà stereo o mono. OPERATION>GLOBAL SETTINGS>AUDIO CONFIGURATION.
13. **Return Inputs**: (1/4"jack/6,35mm, TRS), connettete questi inputs agli outputs di un altro modulo effetti, un pedale effetti o al send loop effetti di un amplificatore. Impostate RACK/STOMP SELECTOR sulla posizione appropriata in base al device connesso. Se avete bisogno di utilizzare un solo output, usate quello con la scritta L/Mono. Usate le impostazioni FX LOOP STEREO nella schermata impostazioni globali per determinare se il segnale di output sarà stereo o mono. OPERATION>GLOBAL SETTINGS>AUDIO CONFIGURATION.
14. **Rack /Stomp Selector**: usate questo switch per selezionare il livello del segnale spedito dai SEND OUTPUTS agli input di un device esterno (es: unità rack effetti, pedale effetti ecc..) Se impostato su RACK, il livello di output sarà equivalente a un segnale di linea +18dB. Se impostato su stomp, il livello di output sarà di +6dB, come un pedale standard per chitarra (stompbox)

- 15. Midi input:** (5pin DIN), Usate un cavo midi standar per connettere la pedaliera a un midi out di un device midi esterno.
- 16. Midi Output/Througput:** (5pin DIN) Usate un cavo midi standard per connettere l'output al midi input di un device midi esterno. Potete impostare questo ouput come standard midi output o come midi troughput. OPERATION/GLOBAL SETTINGS/MIDI SETTINGS
- 17. USB Port:** connettete questa porta USB ad un computer, usando un cavo usb standard. Questa connessione permette alla pedaliera di spedire e ricevere il segnale audio da e verso un computer. Potete inoltre usare questa connessione per importare o esportare rigs, preset di modellazioni, setlists, e files impulse response (IR). Questa connessione viene utilizzata anche per l'aggiornamento del firmware.

SETUP

Oggetti non contenuti nella lista INTRODUCTIONS>BOX CONTENT sono venduti separatamente.



OPERATION

Questo capitolo descrive le funzioni della pedaliera Headrush.

Main screen



Premete per cercare tramite il nome di rig

Premete per vedere le setlists

Ruotate per scorrere gli oggetti dello schermo o per impostare i parametri. Premetelo come se fosse un comando di invio ad operazione scelta.

Premete e draggate la barra verso il basso per vedere la lista dei

nome rig

Premete per salvare il rig

Premete per altre opzioni

Doppio tap su un model In o Out, per mostrare i suoi parametri

Premete il suo footswitch per attivarlo o disattivarlo

Ruotate questi knob per aggiustare i loro relativi parametri. Quando un model è selezionato, premete ovunque su questa colonna per mostrare i successivi 3 parametri.

PUSH TO ENTER

Basic Operations

Importante: Le sequenze dei modelli nella vostra catena di segnale, non è necessariamente riportata negli footswitches. Potete liberamente assegnare modelli ai footswitches liberi senza cambiare la catena del segnale e viceversa. Guardate **HARDWARE ASSIGN** per capire meglio riguardo a questo discorso.

Per assegnare un modello (amp, cab, effetto) a **qualsiasi slot libero**, premete (+) e poi usate la lista che appare. Guardate **RIGS>CREATING A NEW RIG**, per capire questo discorso.

Per cancellare un modello, premete e draggatelo sul basso dello schermo, dove apparirà una barra **drag here to delete**. (sposta qui per cancellare). Per visualizzare un parametro dei modelli nella parte destra dello schermo, premete il modello e diventerà circondato dal colore verde. Potrete ora regolare i parametri con i tre potenziometri che si trovano a destra dei loro rispettivi valori. Quando non è selezionato nessun modello, questi parametri saranno quelli assegnati nell'hardware assign.



Per riarrangiare i modelli nella catena di segnale, spostateli in un altro slot o vicino ad altri due modelli, quello dopo quella posizione slitterà avanti di una posizione.

Per vedere la schermata delle impostazioni dei modelli fate un double tap su di essi. La relativa schermata delle impostazioni, apparirà con il suo preset menu, parametri e colori assegnati.

Per attivare o disattivare un modello, premete il footswitch assegnato ad esso o tappate il footswitch relativo al modello (sullo schermo).

Per switchare un amp e/o un cabinet tra configurazione singola o duale, premete il pulsante 2X vicino e prossimo ad esso.

Per caricare un altro rig (preset) fate una delle seguenti operazioni:

.**Premete** la freccia in alto (RIG) o la freccia in basso RIG degli footswitch, per caricare il precedente o prossimo rig istantaneamente.

.**Premete** il nome del rig sullo schermo e poi premete < o > vicino ad esso.

.**Premete** il nome del rig sullo schermo e ruotate l'encoder.

. **Premete** l'icona magnifying glass in alto a sinistra dello schermo e usate la tastiera virtuale che apparirà per immettere e cercare parte del nome del rig. I risultati appariranno sotto. Premete su un risultato per caricare il rig immediatamente.

Per creare un nuovo rig premete il pulsante ... nella parte in alto a destra e poi premete New RIG.

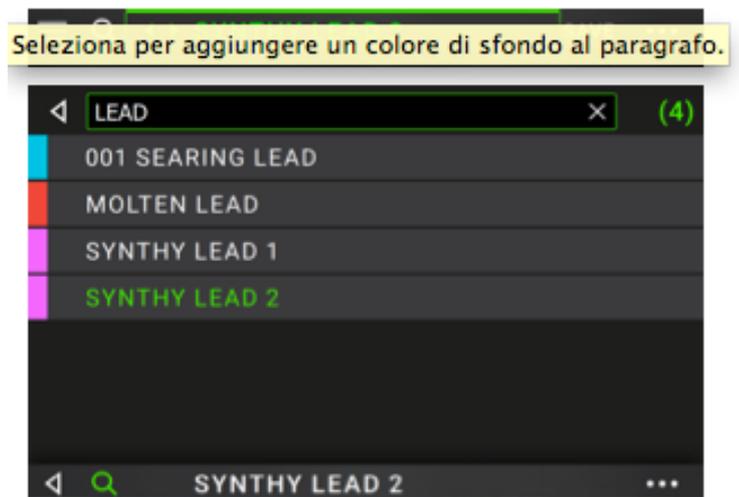
Per cancellare il rig corrente premete lo stesso pulsante in alto a destra e poi premete delete rig. Poi premete yes per confermare o no per cancellare.

REVERB/DELAY TAIL SPILLOVER

Se doveste trovarvi con un riverbero o delay attivi sul vostro rig e doveste per caso switchare ad un nuovo rig, il riverbero e il delay, continueranno con il loro naturale decay anche se avete switchato rig.

Questa feature non è disponibile se usate effetti in loop o se usate audio over usb.

Per abilitare o disabilitare tale feature, premete TAIL nello schermo principale, oppure, premete e tenete premuto il footswitch in alto a sinistra, per un secondo.



Signal Path (sentiero)

Potete facilmente riconfigurare il path della vostra catena del segnale, splittando creando routings molto complessi.

Per riconfigurare il segnale del path premete  nella parte in fondo dello schermo.

L'icona cambierà mostrando il segnale corrente del path.



Il segnale “dritto” è di default ed è anche il più comune.



il segnale è splittato nella metà e si ricongiunge vicino alla fine. Utile se volete usare due tipi di effetti o catene di effetti ma volete tenere i loro segnali separati.

ADJUSTING SETTINGS>PARAMETERS>MIX per capire come mixare i due path splittati



Questo segnale di path è splittato immediatamente dalla sorgente e si ricongiunge vicino la fine. Come nella seconda configurazione, utile per due tipi di effetti o catene di effetti indipendenti.

ADJUSTING SETTINGS>PARAMETERS>MIX per capire come mixare i due path

Stereo vs. Mono

Il segnale uscente da Headrush può essere stereo o mono, dipende dai models del vostro rig, il percorso segnale del path (sentiero) e quali outputs state usando. Un indicatore vicino alla fine del segnale path, indica la configurazione corrente.



Il segnale sarà stereo se farete una delle operazioni qui sotto:

- se usate qualsiasi model stereo nella catena del segnale. Anche se avete posizionato un effetto mono dopo questo ultimo. Risulta possibile in quanto lo stesso effetto mono viene semplicemente applicato in maniera identica ad entrambi i canali e non sommato.
- se usate un signal path splittato, anche se i signal splittati si ricongiungono prima di uscire da output.
- se usate una configurazione doppio amp o doppio cabinet (per esempio solo se 2X è su ON)

Il segnale sarà mono se farete una delle operazioni qui sotto:

- se usate effetti non stereo
- se usate un path linear e non spilt
- se usate un solo amp o un solo cabinet in tutto

Alternativamente il segnale sarà mono se farete una delle operazioni qui sotto:

- se usate solo L mono output.
- se riducete il rig width output a 0%

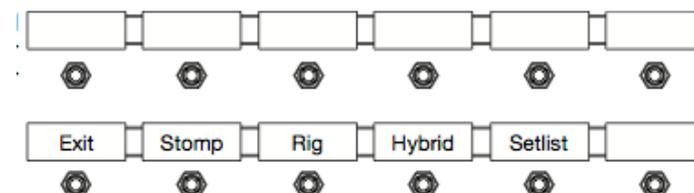
Per regolare la profondità del campo stereo, premete l'icona OUT alla fine del segnale del vs path e ruotate il terzo knob dei parametri per impostare il rig width output. Questa operazione influisce solo sui segnali stereo. 100% usa il campo stereo pieno. 0% produce un segnale mono.

Views

Gli 8 footswitches in mezzo possono essere usati per attivare o bypassare i models (amp, cabs, effetti) così come i rigs o le setlists. Questi footswitches sono ovunque in una qualsiasi delle 4 views. STOMP, RIG, HYBRID O SETLIST.

Per cambiare view:

1. Premete e tenete premuto il footswitch più in basso a sinistra fino a quando la scritta exit appare sul display.
2. Premete uno footswitch per accedere a la vista (view) che vi interessa.

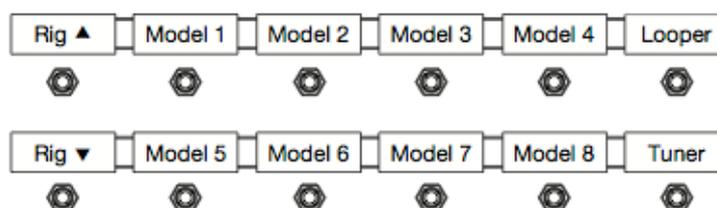


STOMP VIEW

Gli otto footswitches in mezzo corrispondono ai models

(amps, cabinet, effetti) nella catena del segnale.

Premete un footswitch per attivare o disattivare il suo model corrispondente.



RIG VIEW

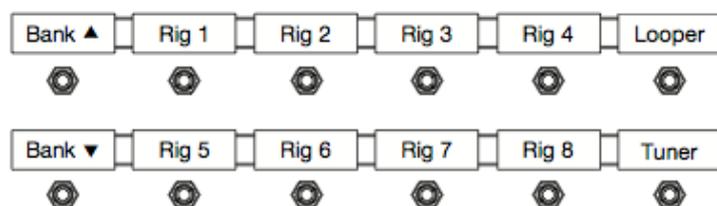
Gli otto footswitches in mezzo corrispondono ai rigs che avete salvato. Premete un footswitch

per caricare il suo rig corrispondente.

Per mostrare i precedenti o prossimi 4 rigs, premete

il footswitch più in alto a sinistra BANK freccia SU

o il footswitch più in basso a sinistra BANK freccia GIU'.



HYBRID VIEW

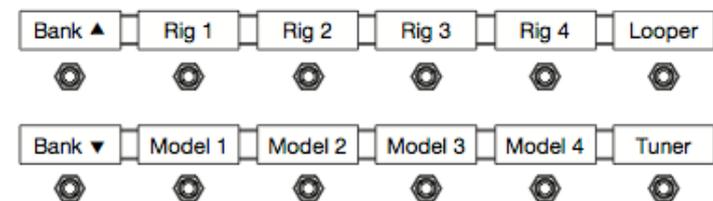
I 4 footswitches sopra ed in mezzo, corrispondono

ai rig che avete salvato. Premete uno di questi footswitches per caricare il rig corrispondente.

I 4 footswitches sotto ed in mezzo corrispondono

ai models (amps, cabinet, effetti) della vostra catena.

premete uno di questi per attivare o disattivare il modello corrispondente.



SETLIST VIEW

Gli 8 footswitches di mezzo corrispondono ai setlists che avete salvato, premetene uno per il corrispondente.



Rings

Mentre usate Headrush, un rig è un preset. La combinazione di models (amps, cabs, effetti) e i parametri ad essi associati. Potete creare, editare, salvare e caricare rigs rendendo facile il recall di qualsiasi suono durante qualsiasi parte della vostra performance.

Ogni rig ha 11 slots. Ogni slot può avere un model assegnato ad esso. Una eccezione si verifica quando uno slot utilizza un amp e/o un cab in configurazione duale 2X. (se il pulsante 2X vicino è attivato).

Gli slot assegnati raffigureranno graficamente la rappresentazione dei model, mentre quelli vuoti mostreranno un simbolo +.

CREATING A NEW RIG

Per creare un nuovo rig, premete il pulsante con i 3 puntini ... in alto a destra nello schermo e premete **New rig**.

Per assegnare un model ad uno slot vuoto;

1. Premete lo slot vuoto (+)
2. Nella lista che appare, premete il tipo di model che volete assegnare; amp, cab o effetto.
3. Nella lista che appare premete il model che volete assegnare.
4. Nella lista successiva che appare, premete il preset che volete caricare per quel model specifico.

Se state caricando un file IR (impulse response), potete selezionare se troncarlo a 1024 samples rendendo così più leggero il DSP e lasciando molte risorse più libere di caricare e utilizzare model e/o IR nei vostri rigs.

Se caricate un amp o un cab in uno slot con uno slot adiacente vuoto, il primo cab o amp selezionabile, verrà caricato automaticamente nell'altro slot. Dopodiché potete configurarli indipendentemente. Potete separarli nella catena del segnale, potete cambiare il tipo di amp o cab, potete cancellare ogni model separatamente.



Tipi di models;
amps, cabs, fx

Models
disponibili per ogni
tipo

Available models
for each type.

Model types: amps,
cabs & effects

Available presets
for each model.

Preset
disponibili per ogni
model

Optimizing Your Signal Chain

Il segnale della catena è il sentiero che il vostro segnale audio segue, partendo dalla chitarra attraverso i model selezionati e finendo negli output della Headrush. Potete usare il touchscreen per organizzare i vostri model selezionati in qualsiasi sequenza, ma scoprirete che alcune configurazioni, suoneranno meglio di altre.

Ci sono alcune regole comuni che danno suggerimenti su come creare ottimi rigs con la vostra Headrush.

.Dynamics (compressori) filtri, (wah, pitch, shifters) e pedali del volume, generalmente sono posti all'inizio della catena. Alternativamente potete mettere i pedali volume alla fine della catena per verificare leggere differenti funzionalità.

.Effetti basati sul gain (distorsori, overdrive, fuzz) di solito usati come next (prossimi).

.Equalizzazioni (EQ) spesso sono usati per variare le caratteristiche timbriche degli overdrive, fuzz, distorsori.. quindi metteteli a valle di questi ultimi. Alternativamente, metteteli a monte per modificare eq del timbro della vostra chitarra prima dei pedali gain.

.Effetti di modulazione come flangers, phaser, e chorus, generalmente sono posti come next (prossimi) o a valle.

.Effetti basati sul tempo come delay o riverberi sono generalmente posti vicino alla fine della catena del segnale.

.Amp o cabinet sono spesso posti alla fine estrema della catena del segnale, potete sperimentare anche mettendoli ovunque vogliate.

Save a Rig

Se avete portato alcuni cambiamenti a un rig esistente, vedrete un asterisco (*) vicino al suo nome in alto sullo schermo. Indicherà che avete cambiato in qualche modo il rig e dovete quindi, se lo volete conservare ,salvare.

001 SEARING LEAD*

Vedrete un asterisco se compirete una delle seguenti azioni.

- . Assegnate un model al rig.
- . Cancellate un model dal rig.
- . Spostate un model dalla catena del segnale in una nuova posizione.
- . Cambiate un preset del model (guardate ADJUSTING SETTINGS).
- . Se fate qualsiasi cambiamento nello schermo HARDWARE ASSIGN (guardate HARDWARE ASSIGN).

Attivando o disattivando un model, usando i knob parametro su qualsiasi schermata, o usando il pedale espressione in qualsiasi schermata, non causerà l'apparizione dell'asterisco.

Potete salvare questi cambiamenti nel rig presente, salvarli su un altro rig o non salvare nulla abbandonando tutto.

Se l'asterisco è attivo e provate a caricare rig differenti, vi verrà chiesto di selezionare una delle seguenti opzioni:

CANCEL: questa opzione ritorna alla schermata precedente, senza salvataggi nel rig corrente o caricando un nuovo rig.



DISCARD CHANGES: questa opzione carica in nuovo rig senza salvare alcun cambiamento del precedente rig.

SAVE AS A NEW RIG: questa opzione vi permette di salvare il rig corrente come nuovo rig. Nella schermata che appare, usate la tastiera che a sua volta appare, per nominare il rig, poi premete SAVE. (salva). Il vostro rig verrà salvato e un nuovo rig verrà caricato.

SAVE CHANGES TO RIG: questa opzione salva qualsiasi cambiamento abbiate fatto nel rig e successivamente carica in nuovo rig.

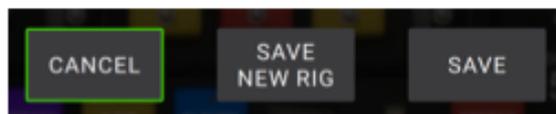
Notate: selezionate Do not show this dialog again nella finestra per disabilitare questi messaggi di conferma. Potete sempre riabilitarlo in GLOBAL SETTINGS. (guardate GLOBAL SETTINGS)

Per salvare un rig premete SAVE, nell'angolo in alto a sinistra.

Per salvare i vostri cambiamenti nel rig corrente, premete SAVE.

Per salvare i vostri cambiamenti come nuovo rig, premete SAVE NEW RIG, usate la tastiera che appare per immettere un nome, e poi premete SAVE.

Per tornare alla schermata precedente senza salvare, premete cancel in qualsiasi momento.

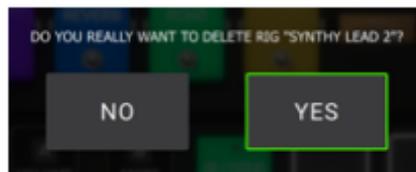


Per rinominare un rig premete il pulsante ... nell'angolo in alto a destra e poi premete edit rig name.

Per abbandonare qualsiasi cambiamento che avete eseguito nel rig, premete il pulsante ... nell'angolo in alto a destra e premete **DISCARD CHANGES**.

Deleting a rig

Per cancellare il rig corrente, premete il pulsante ... nell'angolo in alto a destra e poi premete Delete rig, a poi premete YES per continuare o NO per cancellare.



Adjusting Settings

Per aggiustare i settaggi di un oggetto facente parte del rig, fate doppio tap sull'oggetto che vi interessa e si apriranno i suoi valori sullo schermo. Potete impostare i settaggi di qualsiasi model (amp, cab, o fx), input (icona **In/lock**) l'output (icona **Out**) o il mix (icona **mix**).

Overview

The screenshot shows the settings interface for the '020 SCARED ROBOT' model. At the top, there is a title bar with a back arrow, the model name '020 SCARED ROBOT', and a 'SAVE' button with a three-dot menu. Below the title bar, there is a 'RATE' knob set to '2.1 Hz', a 'STEREO ON' indicator, and a 'SYNC OFF' indicator. The main area features a 'RESET' button, a dropdown menu currently showing 'SCARY', and a row of seven colored buttons (green, yellow, orange, red, purple, blue, cyan). Below these are 'ORANGE PHASER' and 'DELETE' buttons. At the bottom right, there is a 'CANCEL' button. To the right of the screen, three physical knobs are shown, corresponding to the 'RATE', 'STEREO', and 'SYNC' parameters. Orange arrows point from various callout boxes to these elements.

Premetelo per tornare a mantenere i vostri cambiamenti e tornare allo schermo

Premetelo e premete DISCARD CHANGES per abbandonare qualsiasi cambiamento abbiate fatto prima di aprire questa

Ruotate l'encoder per muovervi tra gli oggetti selezionabili sullo schermo o per aggiustare i parametri. Premete l'encoder come se

Premete per scegliere preset See [Saving a Preset.](#)

Premete il nome del modello per assegnare un differente modello a questo slot

Premete **DELETE** per togliere il model dallo slot.

Premete un colore per assegnarlo al model. Quel colore verrà visualizzato nello schermo principale e nel

Premete Cancel per abbandonare e tornare alla schermata principale

Ruotate questi knob per aggiustare i loro relativi parametri. Premete ovunque in questa colonna per mostrare i prossimi tre parametri (se presenti)

Parameters

Ci sono alcuni parametri che potete impostare per ogni tipo di oggetto dentro al rig. Ciò include impostazioni di amp, cab, effetti, input, output, e mix (nel caso stiate usando un segnale splittato). Guardate SAVING A PRESET:

AMP

La categoria AMP è la lista comprendente i più famosi ampli per chitarra.

Preset: questa è la lista corrente dei preset AMP e include i model, tutti i loro settaggi, e i loro colori di assegnazione.

Model: questo è il model di AMP.

Amp settings: questi sono i settaggi per il model di amp selezionato. (differenti model possono avere più o meno impostazioni).

Cab link: Questo settaggio imposta se uno specifico cab e microfono, sono associati o meno all'AMP. Quando è settato su OFF qualsiasi cab o microfono usato nel rig corrente, sarà completamente indipendente dall'amp selezionato. Se settato su ON, una specifica combinazione di cab e microfono verrà utilizzata al corrispondente cambio di amp preset, o se caricate un nuovo amp nel rig. Potete cambiare il cab e il microfono manualmente successivamente, impostando i parametri del cab model.

Color: Questo è il colore assegnato che apparirà nella schermata HARDWARE ASSIGN e nell'indicatore dello switch (qualora amp fosse assegnato allo switch).



CAB

La categoria cab è la lista dei più famosi cabinet di amplificatori e fa riferimento agli speakers.

La Headrush ricrea non solo il suono del cabinet ma anche il tipo di microfono usato per registrare quel dato cabinet.

Preset: è la lista corrente dei preset di cabinet che include, model, tutti i loro settaggi, e i loro colori di assegnazione.

Cab Type: questo è il tipo di cabinet. Numeri espressi con X indicano il numero di speakers relativi al cab e la dimensione di ogni speaker. Ad es: 2X12 indica due speaker da 12", 4X10 indica 4 da speaker da 10". Numeri espressi con W indicano il wattaggio emulato (la potenza dell'output) dello speaker.

Mic Type: questo è il tipo di microfono usato sul cab. Potete scegliere differenti models tra cui mic dinamici, a condensatore o a nastro.

Mic Settings: sono i settaggi per il microfono.

Break Up: determina la quantità di breakup dello speaker, ovvero la distorsione naturale che avviene quando il segnale audio manda in overdrive lo speaker stesso.

On Axis: determina la posizione del mic relativamente al cab. Il posizionamento On axis ON, posiziona il mic al centro dello speaker, ne risulta un suono brillante con molta definizione. Off axis OFF, posiziona il mic fuori dal centro dello speaker con un offset che permette di arrivare all'angolo dello speaker, partendo dal centro. Spesso il suono, in questi casi, risulta più scuro.

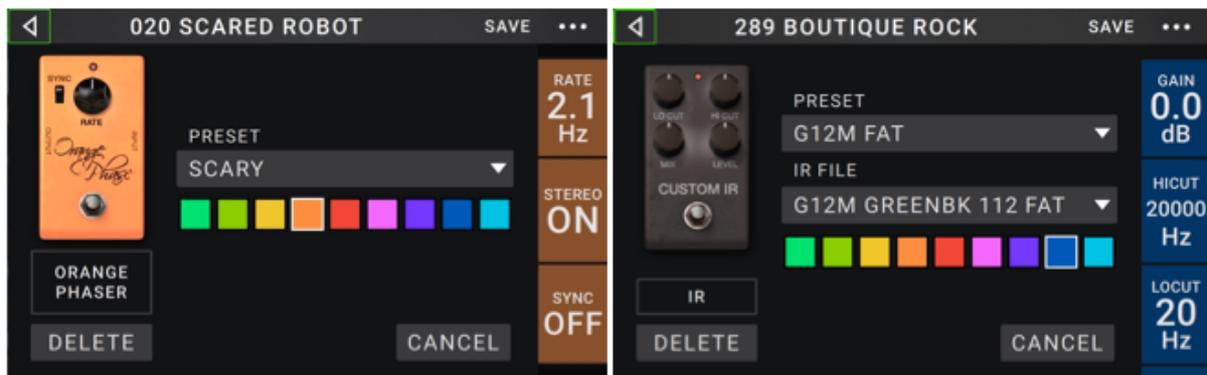
Out Gain: questo è il livello di gain dell'output del cabinet.

Color: assegna il colore che apparirà nella schermata HARDWARE ASSIGN e nell'indicatore dello switch, qualora il cabinet fosse assegnato ad uno switch.



Effects

Ci sono differenti tipi di effetti disponibili e selezionabili. I loro settaggi e parametri dipendono dal



tipo di effetto.

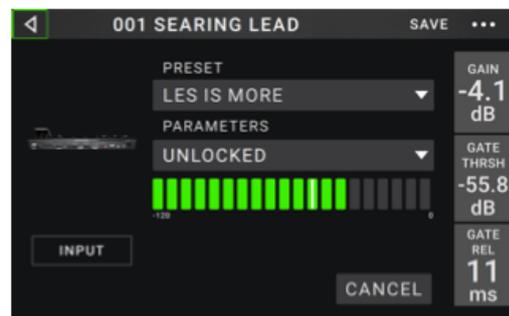
In

Controlla il segnale in input nei models del rig:

Preset: Questo è il volume di input del preset corrente e include le impostazioni nella parte destra del display e il suo stato bloccato/sbloccato.

Parameters: Questo menù determina se le impostazioni dell'input sono bloccate o sbloccate. Se **sbloccato**, le impostazioni cambieranno ogni volta che caricherete uno nuovo rig e la icona di blocco dello schermo principale risulterà di colore verde.

Se **bloccato**: le impostazioni verranno mantenute come settaggio globale di input indipendentemente dal rig. L'icona di blocco sullo schermo principale risulterà di colore rosso.



Rig input: Questa impostazione determina se il segnale dell'input è preso dal **guitar input (guitar)** o dal right (R) **return input (FX Ret R)**. Questo menù viene mostrato solo quando **Rig**

Input è impostato su **Per Rig** (nei settaggi globali). Guardate GLOBAL SETTINGS.

Input Level Meter: Questo misuratore di livello di segnale in ingresso (input level meter) Indica il livello corrente del segnale prima dei controlli di input mostrati in questa schermata.

Gain: Questa impostazione controlla il livello di gain del segnale spedito dalla chitarra verso il vostro rig. Il range disponibile è da **-60 a +12dB**.

Gate Thrsh (threshold): Questa impostazione controlla il livello di segnale richiesto per aprire il noise gate. Il range disponibile è tra **-120dB e 0dB**. Il threshold è rappresentato da una linea bianca nell'input level meter.

Gate Rel (release): Questa impostazione controlla il tempo di release (rilascio) del noise gate da quando il segnale di input si ferma (da quando non produce suono). Il range va da **1 a 3000 ms**.

USB Level: Questa impostazione controlla il livello del segnale spedito dal computer alla pedaliera, tramite la connessione USB. Il range va da **-60 a +12dB**.

Out

Controlla il segnale spedito all'esterno tramite gli outputs di Headrush.

Preset: Questo è il volume di output del preset corrente e include le sue impostazioni nel rig, nella parte destra del display.

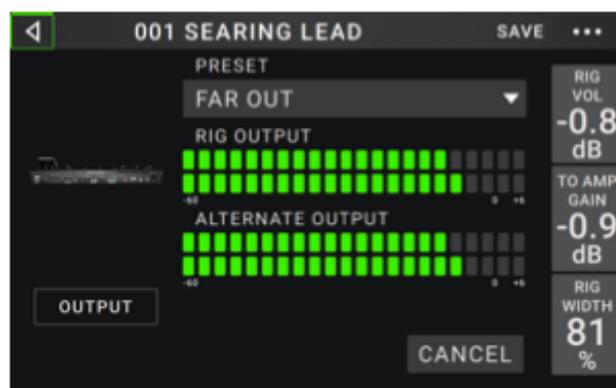
Rig Output: Questo level meter indica il livello corrente del segnale, dopo i controlli di outputs mostrati in questa schermata. Potete impostare quale output manderà il segnale, accedendo alla schermata GLOBAL SETTINGS. Guardate GLOBAL SETTINGS.

Alternate Outputs: indica il livello corrente del vostro segnale output. Potete selezionare quale output spedisce il segnale nella schermata GLOBAL SETTINGS. Il settaggio **To The Amp Gain** controlla il livello di questo segnale a meno che la sorgente non sia settata su **Rig Input**. Guardate GLOBAL SETTINGS.

Rig Vol (volume): controlla il livello dell'audio spedito dagli outputs. Il range disponibile da da -60dB a +36 dB.

To Amp gain: controlla il livello del gain del segnale delle Alternate Outputs a meno che la sorgente **Alternate Outputs** non sia impostata su **Rig Input**. Range da -60a +12 dB.

Rig Width: controlla quanto panorama stereo viene utilizzato. 100% full stereo. 0% segnale mono. Agisce solo ed ovviamente su segnali stereo, non mono. Guardate Main Screen >Stereo vs. Mono.



Mix

impostazioni relative al percorso di segnale splittato. Disponibile solo per rigs che abbiano percorsi di segnale splittato. Guardate Main Screen > Signal Path.

Preset: riguarda il mix del preset corrente. Include i relativi settaggi nella parte destra dello schermo.

A Lev /B lev (level): controllano i livelli del volume delle sezioni upper e lower del segnale. i range vanno da -60 a +12dB.

A Pan /B Pan: controllano la posizione nel panorama stereo dei delle sezioni upper e lower. il range va da **-100% a +100%**.

A/B Delay: controlla l'offset timing tra la sezione superiore e la sezione inferiore del segnale.

Il range va da -30.000ns a +30.000ns. Se il valore è negativo la sezione A subirà delay se positivo la sezione B.



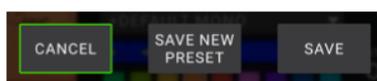
Saving a Preset

Per salvare un preset, premete **Save** nella sezione in alto a destra.

Per salvare le vostre modifiche ad un preset corrente premete **Save**.

Per salvare le vostre modifiche come nuovo preset, premete **Save New Preset**. usate la tastiera che appare per immettere il nome del preset poi premete **Save**.

Per tornare alla schermata precedente senza salvare premete **cancel** in qualsiasi momento.



Hardware Assign

La schermata Hardware Assign permette di customizzare come devono lavorare i footswitches e il pedale espressione e i parameter knobs (pomelli) per ogni rig. Per aprire la schermata Hardware Assign premete ... nella parte in alto a destra dello schermo e premete **Hardware Assign**.

Per tornare alla schermata principale premete il pulsante < nell'angolo in alto a sinistra.

Importante: Le impostazioni Hardware Assign sono tutte parti che riguardano la globalità del rig. Ricordate di salvare i vostri cambiamenti se volete mantenerli.



Per impostare i colori associati al rig, premete nella parte in alto a sinistra dello schermo. Questo colore apparirà a fianco al nome del rig quando vedrete la lista dei rig disponibili o quando creerete setlists. Sarà anche il colore del corrispondente indicatore del footswitch, quando vi trovate nella view Rig.

Per impostare il tempo degli effetti Time based (delay, modulation, ecc..) premete il pulsante sotto **Tempo** per selezionare **Current** o **Fixed**.

Current: il rig userà l'ultimo tempo utilizzato o quello impostato dal footswitch **tempo**.

Per impostare il tempo, premete il footswitch Tempo (quello più in basso a destra) al tempo desiderato, 3-8 volte per impostare il nuovo tempo in beats per minute (BPM). Potete farlo ogni volta che il display del footswitch mostra Tempo.

Fixed: il rig userà un tempo che avete stabilito.

Per impostare il tempo ruotate l'**encoder** per selezionare il tempo desiderato in **BPM**. Potete assegnare il tempo solo in questa schermata Hardware Assign.

Il campo Midi Prog, determina il numero di MIDI prog change del rig. Usate i settaggi Prog Change nella schermata GLOBAL SETTINGS per determinare se la pedaliera può spedire e/o ricevere Prog Change. Guardate GLOBAL SETTINGS>MIDI SETTINGS

Per impostare il numero di midi Prog Change, ruotate l'encoder per selezionarlo. (0-127)

Importante: se un rig sta usando un numero di prog change, quel numero non sarà disponibile e non potrà essere assegnato ad altri rig. Anche se salvate un nuovo rig, il numero non potrà essere condiviso, proprio per evitare che possano crearsi conflitti una volta che vi trovate a dovere richiamare un rig piuttosto che un altro.

Footswitches

Gli otto boxes nella parte in basso a sinistra rappresentano gli otto footswitches in nella parte centrale della pedaliera. Potete assegnare qualsiasi parametro switch based (ciascuno con solo due stati) a qualsiasi footswitch a prescindere dalla posizione nella catena del segnale.

Per assegnare un parametro ad uno footswitch:

1. Premete un box + (indica un box vuoto).
2. Nella lista che appare, premete il modello con il parametro che volete assegnare.
3. Nella lista che appare, premete il parametro che volete assegnare. Di solito il parametro sarà semplicemente ON (per attivare o disattivare).

Premete **unassigned x** per disassegnare quel footswitch.

4. Nella schermata Hardware Assign, premete Toogle/ Hold/Scene per quel footswitch per scorrere ciclicamente tra le opzioni disponibili:

Quando impostato su **Toggle**, ogni pressione accenderà o spegnerà il modello.

Se impostato su **Hold**, premendo e tenendo premuto il footswitch lo attiverete e lasciano lo spegnerete.

Quando impostato su **Scene** ogni pressione accenderà o spegnerà una scena.

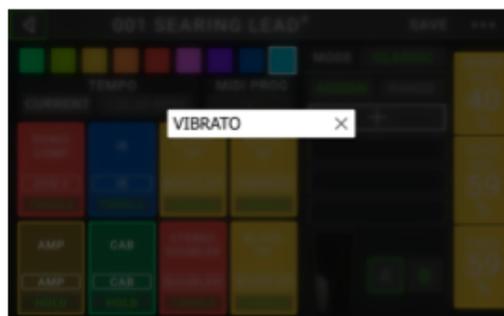
Una scena è una collezione di modelli linkati all'interno del rig.

Tutti i modelli si accenderanno o spegneranno contemporaneamente facendo capo all'unica scena.

Guardate SCENES per imparare altro al riguardo.

PER swappare (scambiare) due assegnazioni, premete e draggate una selezione sopra un'altra e poi rilasciate.

Per editare il testo che apparirà sopra al footswitch, premete il testo nel box sopra il nome del modello. Usate la tastiera virtuale per immettere il nome e poi premete ovunque nello schermo dopo che avete rinominato.



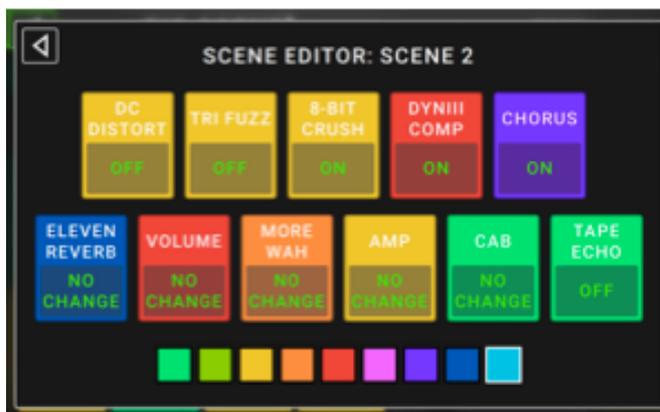
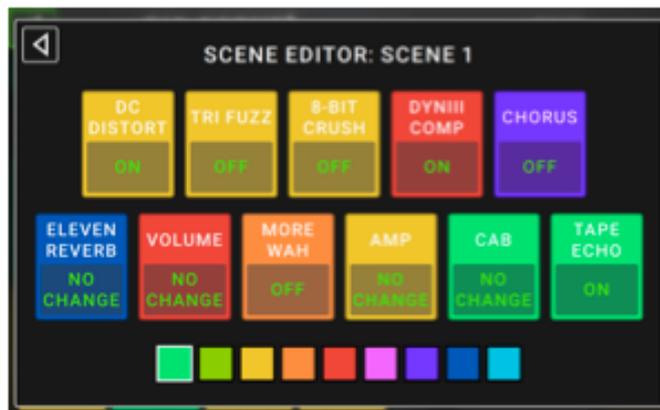
Scenes

Questa interessante feature permette di accendere contemporaneamente più modelli e allo stesso tempo di spegnerli. Purchè siano tutti associati alla stessa Scena e di conseguenza allo stesso footswitch. E' una soluzione ottima per creare sonorità interessanti e differenti sommando differenti effetti (modelli) all'interno dello stesso rig. Per esempio, potreste avere bisogno di un particolare riverbero acceso ogni volta che accendete una particolare distorsione. Alternativamente potreste avere bisogno di spegnere un delay quando un altro deve essere acceso. Le scene abilitano la possibilità di fare tutto ciò con una sola pressione di footswitch.

Per creare ed editare una scena:

1. Sulla schermata Hardware Assign, premete **Toggle/ Hold/Scene** per il corrispondente e desiderato footswitch, per scorrere ciclicamente attraverso le opzioni disponibili e selezionate SCENE.
2. Sul modello (pedale effetto, ogni tanto lo ricordo..) premete **edit**. Apparirà lo scene **editor** che mostrerà tutti i modelli del rig.
3. Per ogni modello nel rig, premete ciclicamente per selezionare tra le opzioni disponibili:
On: il pedalino si accenderà ogni volta che accenderete la scena su on.
Off: Al contrario il pedalino si spegnerà ogni volta che accenderete la scena su on.
No change: il pedalino non subirà nessun comando al corrispondere dell'accensione scena su on.
4. Premete un colore un basso nello schermo per selezionare il colore della scena.
5. Premete < nell'angolo in alto a sinistra per tornare alla schermata hardware assign.

Per rinominare una scena (la quale appare negli indicatori dei footswitch), premete il testo nel box sotto Edit, sul model, usate la tastiera virtuale che appare e inserite il nome, poi premete ovunque tranne che nel campo di testo.



Quick Parameters

La parte più a destra dello schermo mostra una colonna di campi per 3 parametri. Sono i parametri mostrati per primi ogni volta che caricate un rig. Quando non è selezionato un modello nella schermata principale, potete ruotare i 3 potenziometri parametro per regolare questi 3 valori. Potete assegnare qualsiasi parametro continuo a questi 3 knobs. (Per parametro continuo intendo parametro che abbia una escursione di valori diversa dal solo On/OFF)

Per assegnare un parametro ad un knob:

1. Premete il campo al quale volete assegnare un parametro. + Indica un campo vuoto.
2. nella lista che apparirà, premete il modello con il parametro che volete assegnare. Potete anche selezionare parametri per il segnale entrante (**input**) o uscente (**output**)
3. Nella lista che apparirà, premete il parametro che volete assegnare. Premete **unassigned x** per disassegnare quel dato parameter knob.



Expression Pedal

Il pedale espressione può controllare 2 parametri (in classic mode) o due sets di parametri (in advanced mode). Usate il toe switch per selezionare tra i due - Expression Pedal A o B.
Per attivare il toe switch, muovete il "toe end" del pedale di espressione fino a quando tocca la pedaliera, e poi premete giù. lo stato del Led del pedale di espressione indicherà A o B.

La colonna con 4 box, rappresenta i settaggi del pedale di espressione. Potete assegnare uno o più parametri continui da regolare.

Per impostare il modo del pedale di espressione, premete il pulsante sopra **Range** nell'angolo in alto a destra, per selezionare **Classic** o **Advanced**.

Classic: Potete assegnare un parametro a ogni pedale di espressione. Usate il toe switch per selezionare l'altro pedale e disattivare il pedale corrente (bypass). Per esempio se assegnate un wah al pedale A e un volume al pedale B solo uno di questi sarà attivo in qualsiasi momento. Se controllate il wah col piede, il volume sarà disattivo e viceversa.

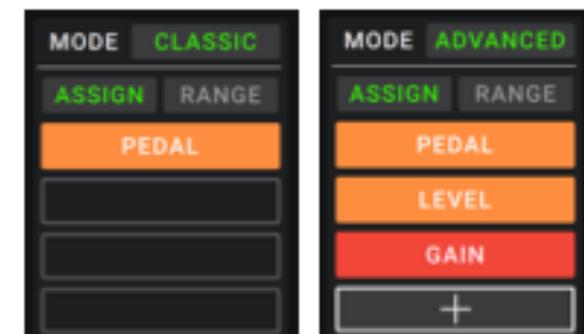
Advanced: Potete assegnare fino a 4 parametri ad ogni pedale. Muovendo il pedale regolerete tutti i parametri ad esso assegnati, simultaneamente. Usando il toe switch, selezionerete il prossimo pedale lasciando però il precedente pedale attivo e al massimo dei suoi valori.

Importante: non potete editare parametri assegnati al pedale in modalità CLASSIC MODE. Vedrete infatti una icona verde con il simbolo del lucchetto. Potete invece editare qualsiasi parametro assegnato al pedale nella modalità ADVANCED MODE. Vedrete una icona a forma di pedale.

Per assegnare un parametro al pedale:

1. Se il pulsante **Assign** non è acceso, premetelo.
2. Premete un box sotto il pulsante **Assign** + indica un box vuoto.
3. Nella lista che appare premete il model con i parametri che volete assegnare.
4. Nella lista che appare, premete i parametri che volete assegnare.

Premete **Unassigned x** per disassegnare quel box.

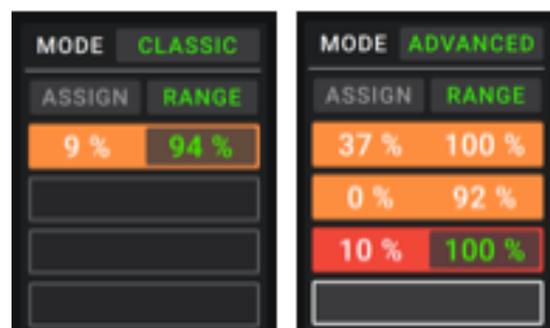


Per scambiare "to swap" due assegnazioni, (solo e mentre siete in ADVANCED MODE), premete e draggate una di queste sopra l'altra poi rilasciate.

Per impostare il range dei parametri assegnati:

1. Se il pulsante **Range** è spento, premetelo.
2. Premete un valore sotto il pulsante **Range**.
3. Ruotate il potenziometro per impostare il valore desiderato come percentuale dei parametri.

Premete il potenziometro o premete in altri punti per confermare il valore.



Setlists

Potete usare **setlists** per organizzare i vostri rigs. Una setlist è una collezione salvata di rigs. che potete appunto salvare e richiamare successivamente. E'utile, ad esempio, se vi servono solo alcuni dei vostri rigs per una performance. Potete salvare una setlist solo di quelli che vi servono senza perdere tempo a cercarli tra tutti quelli che avete creato.

Per visualizzare le setlists, premete il pulsante **=** nell'angolo in alto a sinistra dello schermo principale. Apparirà la schermata delle setlists.

Per tornare alla schermata principale, premete **<** nell'angolo in alto a sinistra.

Per creare una setlist:

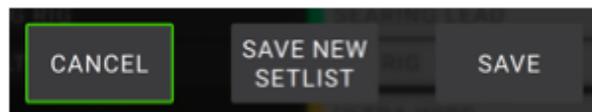
1. Premete **New** nell'angolo in alto a destra.
2. Nella schermata che appare, la metà a sinistra è una lista di tutti i rig disponibili, e la metà a destra una lista dei rig nella setlist.

Per aggiungere un rig alla setlist, premetelo per aggiungerlo alla fine della lista. Alternativamente, premetelo e tenete premuto, e spostatelo dove occorre. Potete aggiungere lo stesso rig alla set list una o più volte in punti differenti. Il rig (EMPTY+) nella parte in basso a sinistra è uno slot da usare come luogo in cui riarrangiare la setlist facilmente. Non è selezionabile come rig disponibile quando vi muovete attraverso i rig della setlist.



Per riarrangiare la setlist, premete e tenete premuto la X nella parte destra.

Per rimuovere un rig dalla setlist, premete la x nella parte destra.



Per salvare una setlist, premete **Save**, nell'angolo in alto a destra.

Per salvare i vostri cambiamenti nella setlist corrente, premete **SAVE**.

Per salvare i vostri cambiamenti come nuova setlist, premete **SAVE NEW SETLIST**, usando la tastiera che appare per inserire il nome, premete poi **SAVE**.

(In qualsiasi momento) **Per tornare alla schermata precedente senza salvare**, premete **CANCEL**.

Per cancellare qualsiasi cambiamento fatto alla setlist, premete il pulsante **<** nell'angolo in alto a sinistra e premete **DISCARD CHANGES**.

Per caricare una setlist:

1. Mentre state guardando lo schermo principale, premete il pulsante = nello schermo in alto a sinistra per visualizzare la schermata setlist. Ogni setlists mostrerà il numero dei rigs dentro a parentesi (includendo istanze multiple dello stesso rig).
2. **Optional:** premete l'icona lente ingrandimento nello'angolo in alto a sinistra e usate la tastiera virtuale che appare per inserire un termine di ricerca (ad es parte del nome della setlist). Il risultato apparirà sotto.
3. Premete la setlist desiderata. il primo dei rig di quella setlist verrà caricato immediatamente. Premete ALL RIGS per visualizzare tutti i rigs contenuti in una specifica setlist.

Per editare una setlist, premete il pulsante (tre pallini)... nella sua sua parte a sinistra e poi premete l'icona matita. Vedrete la stessa schermata usata per creare la setlist dove potrete editare e salvarla.

Per cancellare una setlist, premete il pulsante (tre pallini)... nella sua parte a sinistra e poi premete l'icona cestino. Premete Yes per confermare o cancel per tornare alla setlist senza cancellare nulla.

Hands-free mode

Rende possibili regolazioni solo con footswitches e pedale espressione.

Per entrare in hands free mode premete e tenete premuto un footswitch assegnato a un model per almeno un secondo. Mentre siete in hands free mode, lo schermo mostrerà un singolo parametro e il suo valore, e i sei footswitch sopra corrispondono ai sei parametri di quel model.

Per uscire dalla modalità Hands free, premete il footswitch più in basso a sinistra. (Exit).

Per cambiare valori, agiste sul pedale espressione.

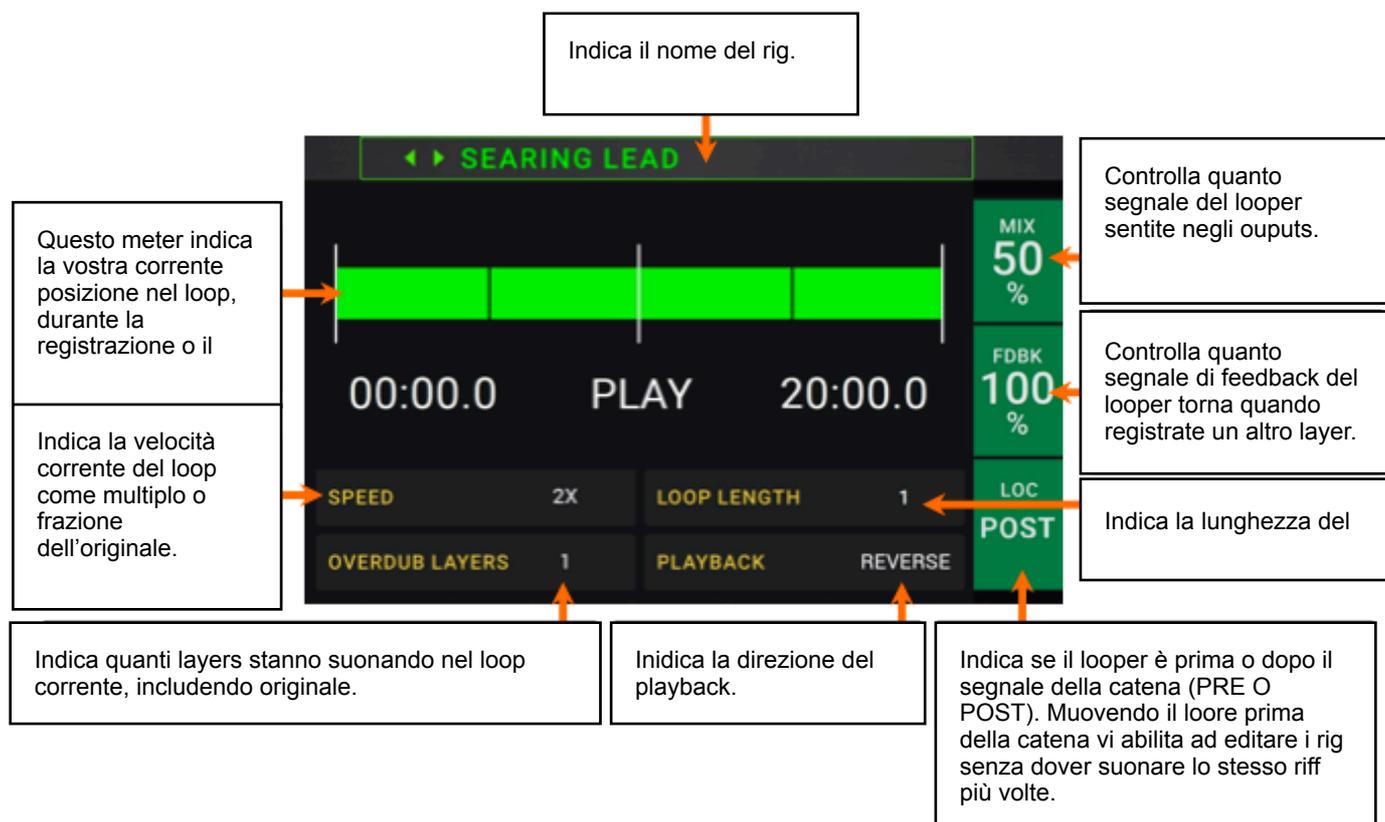
Per un fine tune del valore usate i due footswitch più in basso a destra. (+ o -). Per mostrare un altro parametro, premete il corrispondente footswitch. Se quel model ha più di sei parametri, premete i foot switch di mezzo in basso < o > per mostra i prossimi o precedenti sei parametri. Se state usando double amp o cab, usate 1su 2giù per switchare tra i due.



Indica la direzione del playback.

La Headrush Pedalboard ha un looper al suo interno che potete usare per creare layer delle vostre performances. Mentre le operazioni del display sono mostrate, potete controllare molte di queste attraverso i footswitches.

Il looper può arrivare a 20 minuti di tempo massimo di riproduzione, fino a un massimo di 100



layers.

Per registrare il primo layer di un loop, premete il footswitch RECORD. La registrazione inizierà immediatamente e l'indicatore del footswitch si accenderà di rosso. Premete il footswitch RECORD di nuovo per fermare la registrazione e far partire il playback. Il footswitch si chiamerà ora OVERDUB e l'indicatore sarà di colore giallo.

Per registrare layers aggiuntivi nel loop (overdub), premete il footswitch OVERDUB. L'overdubbing inizierà immediatamente e l'indicatore diventerà di colore rosso. Premete di nuovo il footswitch OVERDUB per fermare l'overdubbing e continuare il playback.

Per cancellare l'ultima ripresa del loop, premete il footswitch PEEL. Il layer più recente verrà eliminato immediatamente. Questo processo è distruttivo. Non potrete quindi riaggiungere l'ultimo layer nel caso cambiaste idea.

Per registrare sopra una sezione dell'ultimo layer (come se fosse la classica funzione punch in/out), premete il footswitch INSERT. La registrazione sarà immediata e l'indicatore di colore rosso. Premete nuovamente per interrompere la registrazione e continuare con il playback.

Per dimezzare o raddoppiare la lunghezza del loop, premete 1/2 loop o 2x loop rispettivamente. La relativa lunghezza del loop è mostrata nel campo loop length. Il processo di dimezzamento non è distruttivo. Quindi potete tornare al vostro loop originale e ai suoi contenuti, premendo 2x loop.

Per dimezzare o raddoppiare la velocità del looper, premete 1/2 speed o 2x speed footswitch rispettivamente. La velocità del loop è mostrata nel campo SPEED.

TIP: usatelo per creare linee di basso o parti di chitarra ultra alte che non potete altrimenti suonare normalmente.

Per fare il reverse del loop playback, premete il footswitch REVERSE. La direzione corrente del loop è mostrata nel campo **Playback**.

TIP: create effetti particolari registrando in reverse e poi mandando nuovamente il loop in playback nella direzione normale.

Per mettere o togliere mute nel looper, premete il footswitch MUTE.

Per impostare il punto del looper, ruotate il terzo potenziometro parametri (LOC) per metterlo prima (PRE) o dopo (POST) il segnale della catena.

Per uscire dal looper e tornare alla schermata principale, premete il footswitch EXIT. Se il looper sta suonando il playback continuerà. Premete e tenete premuto il footswitch LOOPER per un secondo per stoppare il playback senza rientrare nel looper.

Potrete rientrare nel looper premendo il footswitch LOOPER nuovamente.

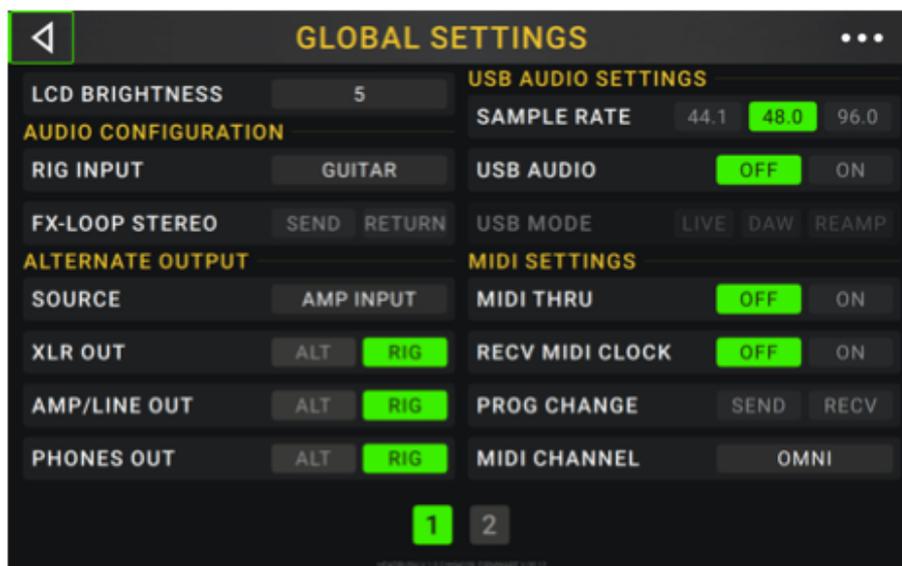
TIP: usate questa funzione per creare differenti configurazioni di effetti per ogni layer, creando una performance dalle texture particolari. Potete anche switchare rig mentre usate il looper e usare rig differenti per ogni layer.

Global settings

Usate i global settings per configurare le operazioni generali e globali di Headrush.

Per vedere i global settings, premete il pulsante (TRE PALLINI)... nell'angolo destro in alto nello schermo e premete GLOBAL SETTINGS.

Per selezionare ogni pagina dei global settings, premete 1 o 2 nella parte in basso in mezzo dello schermo.



Lcd brightness: imposta la brillantezza dello schermo. Premete questo campo, ruotate il potenziometro scegliendo tra 1 e 5. Poi premete lo stesso potenziometro per confermare.

Audio Configuration:

Rig input: determina se ogni input del rig è preso **dalla chitarra o dal return input right R (FX RET R)**. Se impostato su **Per Rig**, la sorgente è determinata dalle impostazioni di **Rig Input** per ogni rig. (ADJUST SETTINGS>PARAMETERS>IN). Se impostato su **FX RET R** o **PER RIG**, il **FX LOOP STEREO RETURN** verrà disabilitato. Il segnale sarà mono.

FX Loop Stereo: questa impostazione determina se il segnale entrante e uscente nel loop effetti è mono o stereo. Premete **SEND** per abilitare o disabilitare il segnale stereo per i **send outputs**. Premete **Return** per abilitare o disabilitare il segnale stereo proveniente da **return inputs**.

Alternate Outputs: queste impostazioni determinano il segnale spedito da ogni output.

Source: queste impostazioni determinano il punto nel percorso del segnale da cui il segnale alternate output è preso:

Rig Input, Amp input, (settaggio di default), Amp Output, Cab Input, Cab Output, IR input, Amp 2 input, Amp 2 output, Cab 2 input, Cab 2 Output, o IR 2 Input.

XLR Out: determina se gli **XLR outputs** spediscono il segnale di output del rig o segnale output alternate. (**Alt**)

Amp/Line Out: determina se l'uscita da 1/4" (6,35mm) spedisce il segnale output del rig o alternate output (**Alt**).

Phones Out: determina se il l'uscita cuffie spedisce il segnale output del rig o il segnale alternate output (**Alt**)

USB Audio Setting:

Sample Rate: determina il sample rate del segnale audio USB: 44,1/48,0/96 KHz. Ricordate di selezionare lo stesso sample rate anche sulla vostra DAW, oltre a impostarlo prima sulla pedaliera.

USB Audio: determina se la pedalboard manda o meno audio attraverso la uscita **USB**. Premete **On** per abilitare la possibilità di mandare audio attraverso **USB** (con il desiderato sample rate). Premete **off** per disabilitare l'audio attraverso **USB**. Per cambiare sample rate prima impostate **USB Audio** su **Off**, poi selezionate il sample rate, poi impostate nuovamente **USB Audio** su **On**. Poi rilanciate la vostra DAW.

USB Mode: determina le destinazioni del segnale audio.

Live: Il segnale audio viene spedito al computer così come alle uscite della pedaliera.

Daw: il segnale audio viene spedito solamente al computer. L'output della pedaliera viene disabilitato in questo caso per prevenire latenze monitoring.

Reamp: Il computer spedisce audio alla pedaliera, il segnale viene trattato dal rig corrente e spedito nuovamente, in maniera processata, al computer. Le uscite audio della pedaliera sono disabilitate per prevenire latenze monitoring.

Guardate **USB>Reamping** per capire come configurare la vostra DAW per questo tipo di impostazione.

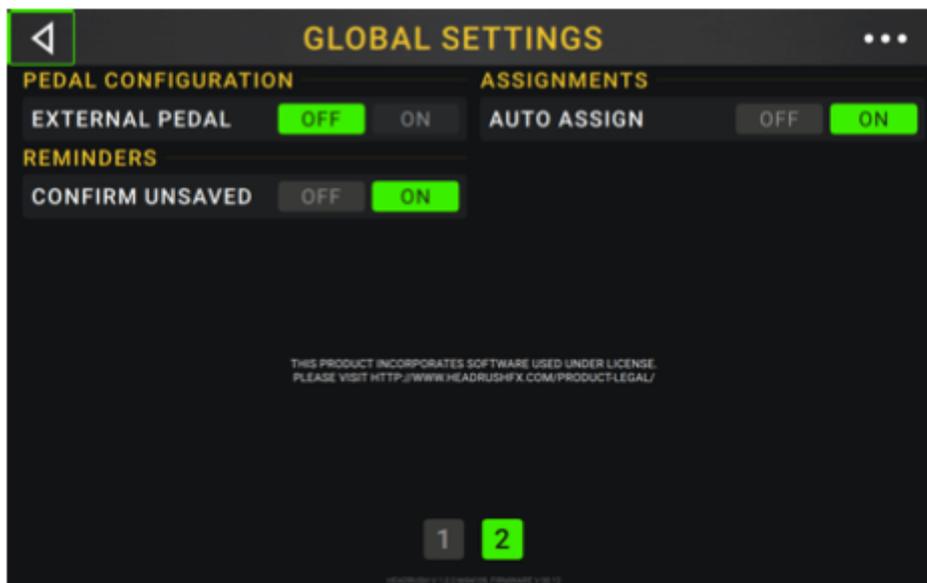
Midi Settings: determinano come la pedaliera spedisce e riceve informazioni MIDI da e verso devices esterni. Queste impostazioni riguardano solamente il MIDI in e out di Headrush.

Midi thru: Premete su **On** per usare il midi out come se fosse un midi throughput, qualsiasi info midi entrante nella pedaliera viene spedito istantaneamente anche al midi output. Premete su **Off** se volete che l'uscita midi output lavori normalmente. La pedaliera potrà spedire le sue informazioni usando l'uscita midi output.

Recv Midi Clock: Premete **On** se volete che la pedaliera riceva midi clock. Premete **Off** se volete che la pedaliera lavori con il suo clock interno. (non verrà spedito, in questo caso, all'esterno).

Prog Change: Premete **Send** per abilitare o disabilitare la trasmissione di **MIDI Prog Change** quando premete **Rig su** in alto a sinistra o **Rig giù** in basso a sinistra. (footswitches). Premete **Recv** per abilitare o disabilitare la pedaliera alla ricezione di **MIDI Prog Change** da un device esterno.

Midi Channel: determina il canale midi o i canali midi da cui la pedaliera spedisce e riceve messaggi MIDI (MIDI messages). Premete questo campo, ruotate encoder e selezionate **OMNI** per tutti i canali oppure da 1 a 16 e premete nuovamente encoder per confermare.



Pedal Configuration:

External Pedal; determina se o non usare un pedale di espressione esterno associato alla pedaliera headrush.

Premete **ON** per usare il pedale di espressione della pedalboard per controllare i parametri della Bank A, mentre il pedale di espressione esterno controlla i parametri della Bank B. (Se usate il pedale nel classic mode, premendo il toe switch, attiverete o disattiverete il parametro. Se usate Advanced Mode il toe switch verrà interamente disabilitato).

Premete **OFF** per disabilitare l'input del pedale espressione e usate solamente il pedale della headrush.

Reminders:

Confirm Unsaved: Determina se o non fare apparire un messaggio di conferma se per caso cambiate rig, mentre non avete fatto salvataggi nel rig corrente. Premete **ON** per abilitare il messaggio, **OFF** per disabilitarlo.

Alternativamente, premete **DO NOT SHOW THIS DIALOG AGAIN**, nel messaggio stesso per disabilitarlo.



Assignments:

Auto Assign: Determina quali modelli sono assegnati agli switches. Premete **ON** se volete che i modelli vengano assegnati automaticamente al prossimo switch disponibile, quando li caricate. Premete **OFF** se volete che i modelli vengano caricati senza essere assegnati a switch. Dovrete quindi assegnarli manualmente nello schermo HARDWARE ASSIGN.

USB

Potete usare la connessione usb della pedaliera per trasferire sul vostro computer Files e Impostazioni, rig, setlists, preset ecc.. Registrare in una DAW o praticare il REAMPING.

TRANSFERRING FILES & SETTINGS

Tramite connessione USB, potete trasferire RIG, SETLISTS, MODEL PRESET e/o IMPULSE RESPONSE (profilatura) il trasferimento avviene in modalità bidirezionale da pc a pedaliera e viceversa.

Consigliamo di effettuare un backup dei vostri files nel vs computer prima di agire sui preset della Headrush.

IMPROTANTE:

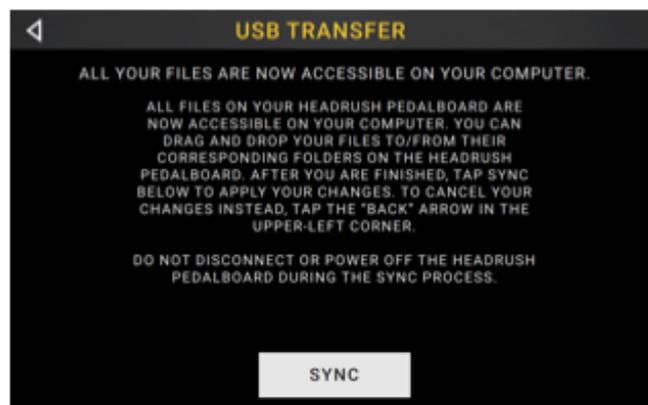
Non scollegate il cavo di alimentazione durante il trasferimento dei dati.

Ogni file non supportato verrà ignorato.

Non potete trasferire o importate file compressi come ZIP/RAR ecc.. Potete invece importare e trasferire file supportati senza fatica e direttamente.

Vi consigliamo di organizzare la struttura dei files dei vostri RIG, SETLISTS, model preset e impulse response, nella stessa maniera in cui sono nella pedaliera, precisamente nel DRIVE.

Per fare sì che facciate meno fatica a ritrovarvi nei percorsi.



Per trasferire files tra pedaliera e computer:

1. connettete la pedaliera al computer attraverso un normale cavo USB.
2. Con il computer acceso, accendete la pedaliera usando l'interruttore.
3. Premete il pulsante ... (tre pallini) nell'angolo in alto a destra dello schermo e premete GLOBAL SETTINGS.
4. Nella schermata GLOBAL SETTINGS, premete il pulsante ...(tre pallini) nell'angolo in alto a destra della schermata stessa e premete poi USB transfer. Sul vostro computer la pedaliera apparirà come una periferica di archiviazione denominata HEADRUSH.

Per gli utliizzatori di WINDOWS: solo per la prima volta dovrete utilizzare il driver di installazione per fare in modo che il computer veda la pedaliera.

5. Aprite il drive HEADRUSH. Potrete facilmente trasferire files tramite drag and drop da pedaliera verso computer e viceversa. Ricordate che qualsiasi cambiamento facciate nei contents di HEADRUSH, non sarà definitivo fino al prossimo step, ma ogni modifica fatta ai files del computer invece, è immediata.

TIP: durante questo step, potete aggiungere immagini da usare con lo screen lock. Guardate SCREEN LOCK.

6. **Per applicare i vostri cambiamenti ai contents di HEADRUSH, premete SYNC.** Questo assegna e compromette ogni cambiamento abbiate fatto. Mentre la pedaliera imoportata e analizza i files, vedrete un meter nel display indicante il progresso (in termini di tempo).

La schermata normale GLOBAL SETTINGS appare una volta finito il trasferimento.

Per cancellare i cambiamenti nei contents di Headrush, premete < nell'angolo in alto a sinistra. Questo cancellerà qualsiasi cambiamento effettuato. Ogni cambiamento fatto sui files del computer, invece rimarrà. (Quindi, sul computer se non volete modificare i files fate attenzione a fare cambiamenti).

RECORDING

Quando la pedaliera è connessa via USB al computer, potete selezionare e usare la pedaliera come se fosse una interfaccia audio 24 bit. Potete riprodurre audio attraverso essa o spedire il suo segnale audio al computer. Sample rates disponibili 48 o 96 KHz.

IMPORTANTE nota per gli utilizzatori di WINDOWS. Prima di connettere la pedaliera scaricate il driver da headrushfx.com/support e installatelo.

Per usare la pedaliera come una interfaccia audio, aprite il pannello di controllo del computer (WIN) o System Preferences (MAC), aprite i rispettivi audio settings e selezionate la pedaliera come devices per registrare, impostate gli input e gli output rispettivamente per recording e playback.

La pedaliera può inviare 4 separati segnali audio al vs computer. Prima di registrare il segnale della pedaliera nel computer, selezionate il canale/canali che volete registrare.

1. il canale sinistro o il master outputs con tutti gli effetti attivi applicati.
2. il canale destro o il master outputs con tutti gli effetti attivi applicati.
3. un canale mono dell'input guitar senza effetti applicati.
4. identico segnale audio al segnale 3.

La pedaliera può ricevere quattro segnali separati dal computer. I canali sono nominati e distribuiti come sotto:

1. il canale sinistro del segnale audio del computer, che verrà spedito direttamente fuori dai master outputs della pedaliera o dall'uscita cuffie.
2. il canale destro del segnale audio del computer, che verrà spedito direttamente fuori dai master outputs della pedaliera o dall'uscita cuffie.
3. Un canale mono del segnale audio del computer, che verrà spedito indietro attraverso la pedaliera (REAMPING).
4. non usato un questo scenario.
5. **IMPORTANTE**, ricordate di impostare i master output della DAW su 1/2.

REAMPING

Processo che aggiunge le caratteristiche di un amp ad un segnale preregistrato. In questo caso spedendo audio dalla DAW alla Headrush e poi registrandolo indietro alla vostra DAW.

Utile per risparmiare tempo perchè potete cambiare il suono di qualsiasi parte registrata con la vs chitarra, senza doverla risuonare ancora.

Per usare la pedaliera per riampificare un segnale audio (REAMP):

1. Nella DAW, siate sicuri che la pedaliera sia selezionata come interfaccia audio sia per recording che playback.
 2. Assegnate l'output della traccia desiderata su 3.
 3. Sulla pedaliera premete il pulsante ...(tre pallini) nell'angolo in alto a destra dello schermo e premete GLOBAL SETTINGS.
 4. In GLOBAL SETTINGS, premete REAMP poi su USB MODE.
- Siate anche sicuri che il sample rate sia lo stesso sia su pedaliera che su DAW. Per cambiare sample rate, impostate USB AUDIO su OFF, selezionate poi il corretto sample rate, poi impostate di nuovo USB AUDIO su ON e fate ripartire la vostra DAW.
5. Nella DAW, nuovamente, create una nuova traccia audio e assegnate il suo input. Per uno segnale di input stereo, selezionate 1/2. Per un segnale mono, 1.
 6. Trovate il punto nella traccia dove volete iniziare il REAMPING.
 7. Sulla pedaliera selezionate il rig, model o altri parametri per raggiungere il suono che desiderate.
 8. Nella DAW iniziate la registrazione audio. La traccia che volete REAMPARE, verrà spedita attraverso la pedaliera e registrata poi nella traccia da poco creata.

SCREEN LOCK

Funzione che disabilita il touch screen e vi da una semplice interfaccia che mostra il rig corrente, il nome della setlist e una immagine customizzabile.

Per customizzare l'immagine dello screen lock:

1. Connettete il vostro computer alla pedaliera tramite USB.
2. Con il computer acceso, accendete la pedaliera usando il power switch.
3. Premete il pulsante...(tre pallini) nello schermo nell'angolo in alto a destra e premete GLOBAL SETTINGS.
4. Nella schermata global settings, premete il pulsante...(tre pallini) nell'angolo in alto a destra e premete USB TRANSFER. Sul computer, la pedaliera apparirà come un device esterno chiamato HEADRUSH.

Per gli utenti di WIN prima scaricate il driver.

5. Aprite il drive HEADRUSH.
6. Inserite un file .jpeg, .bmp, .jpg nominato Lockscreenlogo nella root directory del DRIVE Headrush, Usate immagini 800x400 pixel. (verranno automaticamente scalate ed adattate allo schermo).

TIP: durante questo step, potete aggiungere immagini da usare con lo screen lock. Guardate SCREEN LOCK.

7. **Per applicare i vostri cambiamenti ai contents di HEADRUSH, premete SYNC.** Questo assegna e compromette ogni cambiamento abbiate fatto. Mentre la pedaliera importa e analizza i files, vedrete un meter nel display indicante il progresso (in termini di tempo).

La schermata normale GLOBAL SETTINGS appare una volta finito il trasferimento.

Per cancellare i cambiamenti nei contents di Headrush, premete < nell'angolo in alto a sinistra. Questo cancellerà qualsiasi cambiamento effettuato. Ogni cambiamento fatto sui files del computer, invece rimarrà. (Quindi, sul computer se non volete modificare i files fate attenzione a fare cambiamenti).

Technical Specifications

Footswitches	(12) footswitches with color LEDs & OLED displays	
Pedals	(1) expression pedal	
Knobs	(1) 300° master volume knob (1) 300° phones volume knob (1) 300° auxiliary volume knob (1) 360° navigation/data encoder (3) 360° parameter encoders	
Displays	Main Display	(1) full-color LED-backlit display with touch interface 6.9" / 176 mm (diagonal) 5.9" x 3.7" / 150 x 93 mm (width x height)
	OLED Displays	(12) monochromatic OLED-backlit displays 1.2" / 30 mm (diagonal) 1.1" x 0.4" / 28 x 11 mm (width x height)
Connectors	(1) 1/4" (6.35 mm) TS input (guitar) (1) 1/4" (6.35 mm) TRS input (secondary expression pedal) (1) 1/8" (3.5 mm) stereo input (auxiliary device) (2) XLR outputs (with ground-lift switch) (2) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (amp- or line-level) (2) 1/4" (6.35 mm) TRS inputs (sends) (2) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (returns) (1) 5-pin MIDI input (1) 5-pin MIDI output/thru (1) USB Type-B port (1) IEC power input	
Power	Connection	IEC
	Input Voltage	100–240 V, 50/60 Hz, 1.2 A
Dimensions (width x depth x height, pedal fully forward)	24.00" x 12.00" x 3.12"	
	60.96 x 30.48 x 7.92 cm	
Weight	16.53 lbs.	
	7.50 kg	

Specifications are subject to change without notice.

Trademarks & Licenses

HeadRush is a trademark of inMusic Brands, Inc., registered in the U.S. and other countries.

Avid and Eleven are trademarks or registered trademarks of Avid Technology, Inc. in the U.S. and other countries.

All other product names, company names, trademarks, or trade names are those of their respective owners.