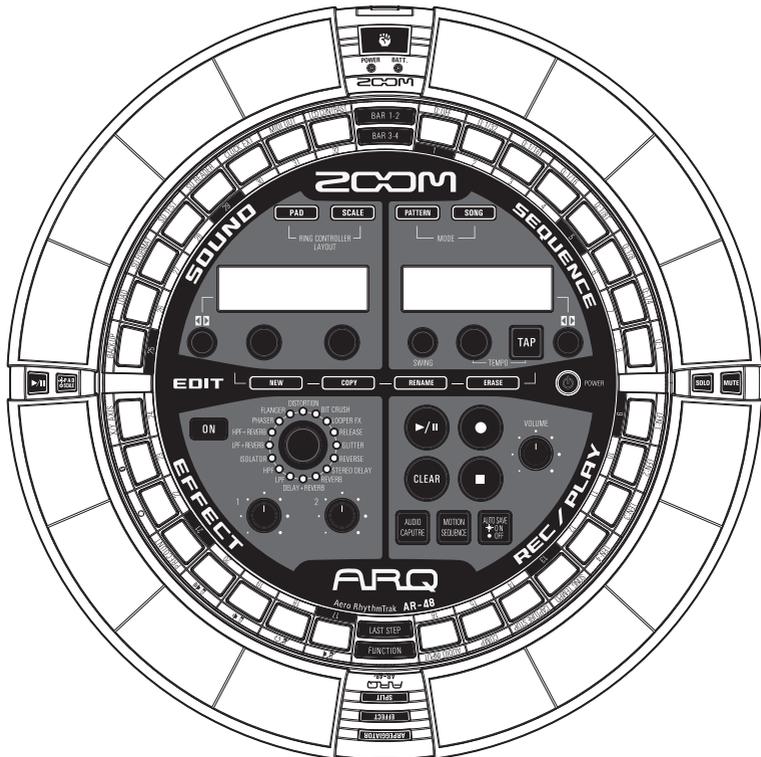


ARQ

Aero RhythmTrak

AR-48



Manuale operativo

© 2017 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia, totale o parziale, di questo manuale, senza permesso.

Indice

Precauzioni d'uso e sicurezza.....	3
Introduzione	6
Spiegazione dei termini.....	8
Veduta d'insieme	
Nomi delle parti.....	9
Usare AR-48	12
Le 4 aree della Base Station	13
Veduta d'insieme dei tasti STEP	14
Veduta d'insieme del Ring Controller.....	15
Collegare altri apparecchi	17
Commutare le modalità.....	18
Veduta d'insieme degli strumenti.....	19
Preparativi	
Accendere e spegnere	20
Caricare card SD.....	22
Uso della schermata di inserimento caratteri	23
Modalità PATTERN	
Veduta d'insieme della modalità PATTERN..	24
Veduta d'insieme dell'operatività	29
Input in tempo reale del pattern.....	31
Step input del pattern	32
Riprodurre pattern.....	34
Cancellare parte del pattern.....	35
Arpeggiator	36
Cancellare i pattern	38
Altre impostazioni.....	39
Impostazioni dei pattern	41
Gestire i pattern	44
Editare i suoni	
Veduta d'insieme dell'editing dei suoni.....	48
Editare gli strumenti	50
Modalità SONG	
Veduta d'insieme della modalità SONG.....	57
Veduta d'insieme dell'operatività	60
Creare brani.....	61
Impostazioni del brano.....	65
Gestire i brani	67
Area REC/PLAY	
Veduta d'insieme dell'area REC/PLAY	70
Motion sequence	72
Catturare l'audio.....	74
Salvataggio automatico	78
Area EFFECT	
Veduta d'insieme dell'area EFFECT	79
Selezionare e impostare effetti.....	80
Cambiare i parametri.....	81
Performance del Ring Controller	
Controllare parametri col Ring Controller....	82
Impostazioni di sistema	
Cambiare varie impostazioni.....	84
Inviare in uscita messaggi MIDI dalla Base Station.....	87
Back up dei dati	89
Gestione della card SD	91
Impostazioni del Ring Controller	95
Aggiornare il firmware	102
Diagnostica	104
Specifiche tecniche.....	105
Appendice	
Elenco Oscillator	106
Elenco strumenti e parametri	110
Elenco effetti	117
Elenco parametri dell'Arpeggiator.....	118
Impostare da computer i colori dei LED dei pad	120
Tabella d'implementazione MIDI	121

Precauzioni d'uso e sicurezza

Precauzioni di sicurezza

In questo manuale, sono usati simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente.



Qualcosa che può provocare seri danni o morte



Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio

Altri simboli usati



Azione obbligatoria



Azione proibita



Attenzione

Operatività con adattatore AC

❗ Non usate un adattatore diverso da AD-14 di ZOOM.

⊘ Non superate la portata dell'impianto e dell'attrezzatura elettrica.

Prima di usare l'unità in un Paese straniero o zona in cui il voltaggio elettrico è diverso, consultate sempre un rivenditore ZOOM e usate un adattatore AC adatto.

Operatività a batterie

❗ Usate 2 batterie da 1.5V tipo AA tra quelle in commercio (alcaline o nickel metallo idruro).

❗ Seguite attentamente le indicazioni sulle batterie prima dell'uso.

❗ Tenete sempre chiuso il coperchio del comparto batterie durante l'uso.

Modifiche

⊘ Non aprite e non tentate di modificare l'unità.



Cautela

Gestione del prodotto

❗ Non fate cadere l'unità e non esercitate forza eccessiva.

❗ Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei nell'unità.

Ambiente operativo

⊘ Non usate l'unità con temperature estreme.

⊘ Non usate l'unità vicino a fonti di calore.

⊘ Non usate l'unità in presenza di alta umidità o in presenza di acqua.

⊘ Non usate l'unità in luoghi sottoposti a frequenti vibrazioni.

⊘ Non usate l'unità in presenza di polvere o sabbia.

Gestione adattatore AC

❗ Scollegando la spina dall'impianto, afferrate sempre la spina stessa.

❗ Scollegate la spina dall'impianto se l'unità non è usata per un lungo periodo e in caso di lampi.

Gestione delle batterie

❗ Installate le batterie rispettando il corretto orientamento +/-.

❗ Usate il tipo di batterie specificato.

Non usate batterie nuove e usate assieme. Non usate batterie di marchi o tipi diversi assieme.

❗ Rimuovete le batterie se l'unità non verrà usata per un lungo periodo.

In caso di fuoriuscita di liquido, pulite accuratamente il comparto batterie e i terminali per togliere ogni traccia di fluido.

Cavi di connessione e jack ingresso/uscita

❗ Spegnete sempre tutte le apparecchiature prima di collegare i cavi.

❗ Scollegate tutti i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

Volume

⊘ Non usate l'unità a volume eccessivo per un lungo periodo.

Precauzioni d'uso

Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza, **AR-48** è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi molto sensibili a interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche potrebbero provocare interferenza se posti in prossimità. In tal caso, posizionate **AR-48** lontano dall'altro apparecchio.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, compreso **AR-48**, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti e può danneggiare o distruggere dati. Fate attenzione.

Pulizia

Usate un panno morbido per pulire la parte esterna dell'unità, se necessario. Nel caso, usate un panno umido ben strizzato per pulirla.

Se la superficie del Ring Controller si sporca, pulitela con un panno morbido umido e che non lasci fibre.

Non usate mai detergenti abrasivi, cere e solventi come alcol, benzene o diluente.

Rottura e malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o non funziona, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate i cavi. Contattate il rivenditore dal quale avete acquistato l'unità o l'assistenza ZOOM con le seguenti informazioni: modello, numero di serie e sintomi specifici di rottura o malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

Copyright

- Windows®, Windows® 10, Windows® 8 e Windows® 7 sono marchi o marchi registrati di Microsoft® Corporation.
- Mac, Mac OS, iPad e iOS sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.
- Intel e Intel Core sono marchi o marchi registrati di Intel Corporation o filiali negli USA o altre Nazioni.
- I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.
- Bluetooth e il logo Bluetooth sono marchi registrati di Bluetooth SIG, Inc. e sono usati con licenza da Zoom Corporation.
- MIDI è un marchio registrato di Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Ableton e Ableton Live sono marchi di Ableton AG.
- Altri nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Note: Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

La legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza permesso del detentore del copyright, per qualunque scopo diverso dall'uso personale. ZOOM CORPORATION non si assume responsabilità relativamente alla violazione del copyright.

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

Il contenuto di questo documento e le specifiche del prodotto possono subire variazioni senza obbligo di preavviso.

Introduzione

Grazie per aver preferito **AR-48** Aero Rhythm-Trak di ZOOM. **AR-48** ha le seguenti funzioni.

● Ring Controller con 16 pad e LED

Potete inserire strumenti assegnando suoni diversi ai 16 pad, come percussioni o assegnando loro tonalità diverse come una tastiera. In aggiunta, i LED multicolore consentono di vedere immediatamente lo status dello strumento inserito.

● 32 tasti STEP sulla Base Station

La Base Station ha 32 tasti STEP specifici per lo step input.

Usando questi tasti, potete inserire velocemente delle sequenze per lo strumento inserito.

● Ring Controller rimovibile dalla Base Station

Il Ring Controller può essere rimosso dalla Base Station e tenuto in mano per suonare. Ora potete realizzare performance in modi finora inimmaginabili con le rhythm machine convenzionali.

● Accelerometro incorporato al Ring Controller

Potete controllare il tempo dell'arpeggiator, parametri effetto e strumenti inclinando il Ring Controller. Una nuova sensazione di controllo del suono grazie al vostro corpo.

● Identificazione automatica dell'area di presa

La funzione di impostazione dell'area di presa evita operazioni non desiderate mentre tenete il Ring Controller durante una performance.

La posizione è impostabile facilmente tenendolo nella posizione più comoda.

● Ring Controller e Base Station collegabili con Bluetooth LE (usando unità BTA-1 disponibili separatamente)

Usando unità BTA-1 (disponibili separatamente), il Ring Controller e la Base Station possono essere collegate in wireless con Bluetooth LE. Il consumo energetico è basso, per cui è possibile l'uso prolungato.

● Possibile l'uso come controller MIDI

Il Ring Controller può essere usato indipendentemente come controller MIDI multifunzione collegato a un computer o altro apparecchio tramite USB. Usando un'unità BTA-1 (disponibile separatamente), può anche essere collegato a un Mac o dispositivo iOS tramite Bluetooth LE.

La Base Station ha anche un jack MIDI OUT. Collegandola a un computer o synth, messaggi MIDI possono essere inviati in uscita usando le sequenze di **AR-48** e i tasti e le manopole della Base Station.

● Fonti sonore incorporate editabili in vari modi

I suoni acclusi a **AR-48** hanno una gamma di parametri regolabili che ne aumentano le gamme espressive.

Ogni parametro del suono può essere impostato facilmente mentre lo si controlla sul display.

In aggiunta, ogni pattern può usare i suoni di un max. di 16 strumenti (16 voci in simultanea), consentendo la creazione di ricchi brani musicali.

● Più di 400 fonti sonore in formato PCM e 70 tipi di oscillatore per synth incorporati

Dalla ricca selezione di fonti sonore, potrete trovare i suoni adatti per l'immagine musicale che volete creare.

I suoni sono organizzati in categorie, per cui li potete ritrovare facilmente.

● Varie modalità di creazione

Si possono creare i pattern in due modi. Potete costituirli uno step alla volta con i tasti STEP e potete registrarli suonando i 16 pad in tempo reale. Inoltre, in modalità SONG, potete combinare pattern per creare brani completi.

- **Usate fino a due effetti contemporaneamente**

Potete usare un effetto su singoli strumenti, e allo stesso tempo un effetto master. Ciò aumenta enormemente le possibilità di design sonoro.

- **Ingressi per strumenti elettronici e dispositivi audio**

Potete suonare mentre ascoltate l'ingresso di un apparecchio collegato e catturare i suoni in ingresso da usare come fonti sonore.

- **E' possibile caricare file audio**

Potete usare un computer per salvare file WAV su card SD e caricarli per usarli come fonti sonore. (E' necessaria una card SD (non inclusa)).

- **Uscita cuffie indipendente dalle altre uscite**

La seconda uscita stereo consente di inviare in uscita un metronomo solo per le cuffie, ad esempio.

Spiegazione dei termini

Pattern

Breve partitura musicale di alcune misure. I pattern sono costituiti da sequenze (informazioni di esecuzione) e oscillatori (suoni). Potete anche salvare parametri controllati dal Ring Controller, la quantizzazione e altre impostazioni separate per ogni pattern.

AR-48 ha pattern presetati che coprono una gamma di generi musicali.

Song

Combinazione di più pattern che formano un unico brano musicale.

Step

Uno step è costituito dalla lunghezza delle note più brevi inseribili in una sequenza.

Gli step sono in genere un 16° di misura, per cui potete impostare suoni che si verificano a intervalli di un 16° di nota. La lunghezza può essere variata nelle impostazioni.

Sequence

Una sequenza è costituita da dati che registrano il tempo quando vari suoni sono eseguiti.

Con **AR-48** potete inserire sequenze uno step alla volta e registrarle suonando i pad in tempo reale.

Strumento

E' l'elemento più piccolo dei suoni. Una gamma di fonti sonore, inclusi drum set, strumenti percussivi, basso e synth, è già pronta all'uso.

Potete anche usare file WAV salvati su card SD dal computer come strumenti.

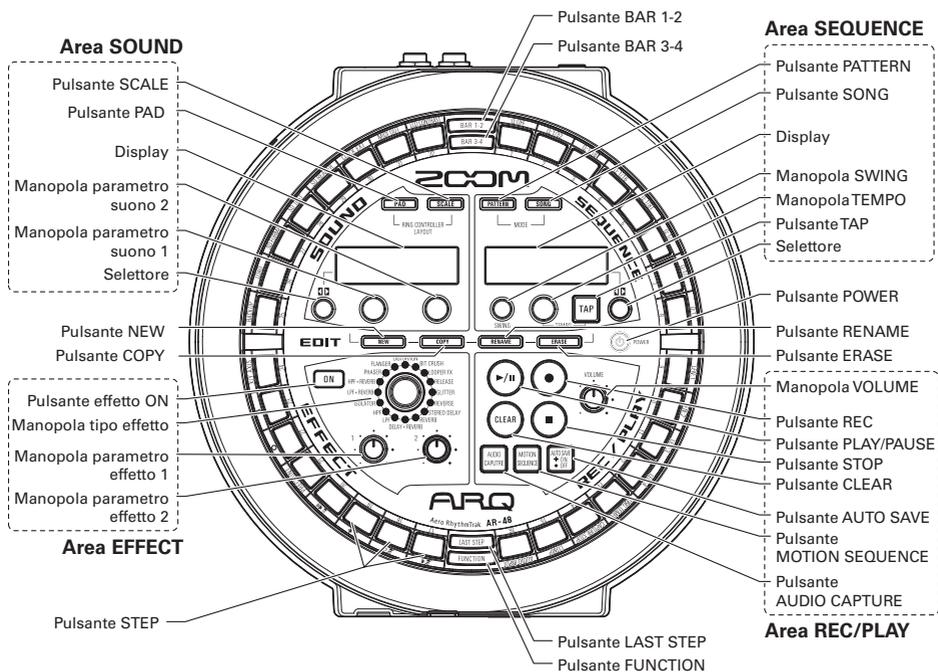
In aggiunta alla selezione di suoni, sono disponibili varie impostazioni in ogni strumento. Queste comprendono involuppi con attacco e tempi di sustain, filtri ed effetti.

Veduta d'insieme

Nomi delle parti

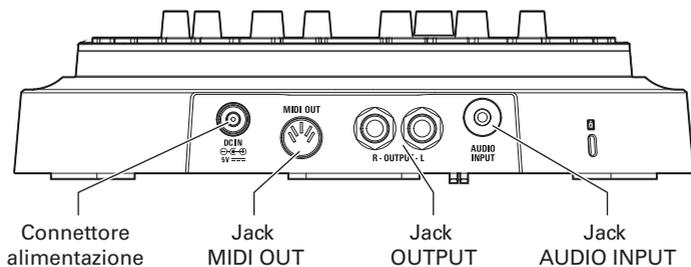
Base Station

■ Parte superiore

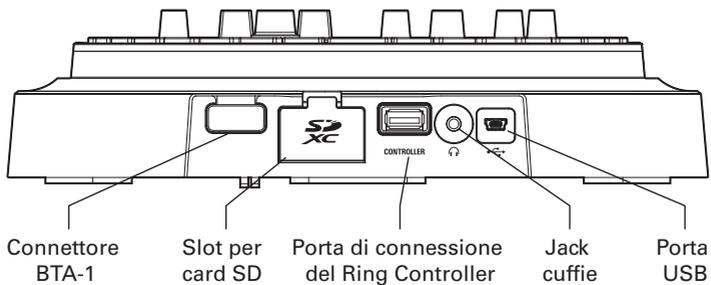


Nomi delle parti (seguito)

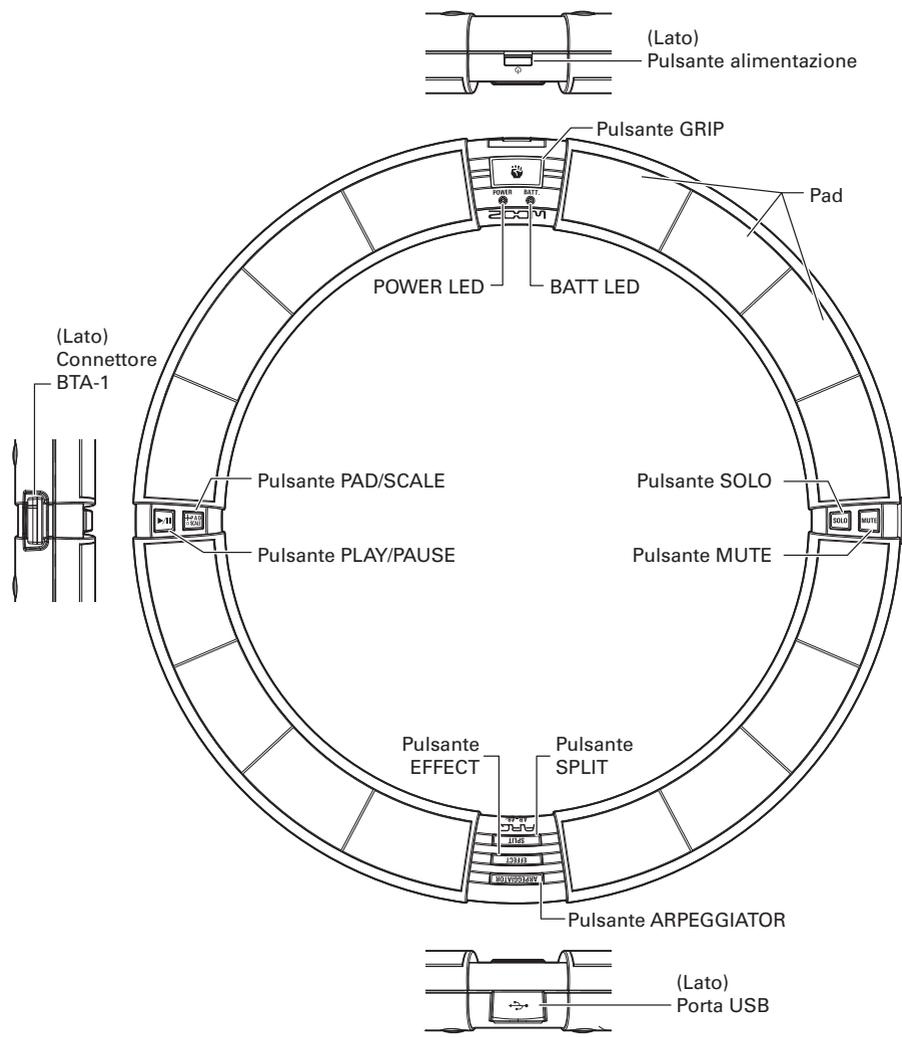
■ Parte posteriore



■ Lato frontale

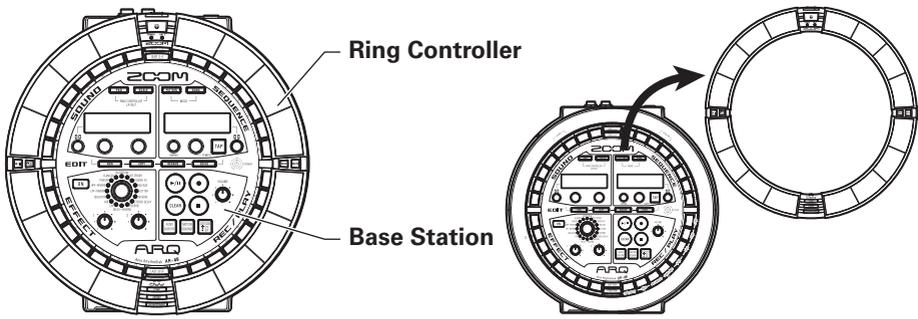


Ring Controller



Usare AR-48

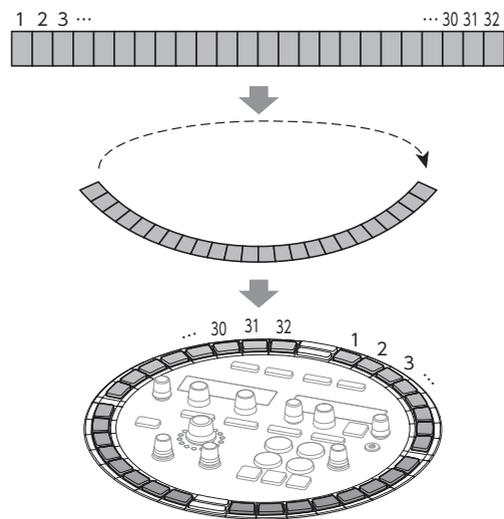
AR-48 consiste in una Base Station e un Ring Controller.



Con la Base Station, potete creare e salvare pattern, brani e altri pezzi musicali, così come potete editare i toni, ad esempio. Usate il Ring Controller per l'input creando musica. Poiché il Ring Controller può essere staccato dalla Base Station, potete tenerlo in mano e suonarlo come uno strumento. Potete anche collegarlo tramite USB o Bluetooth LE a un Mac o altro dispositivo iOS e usarlo come controller MIDI. (→ P. 96)

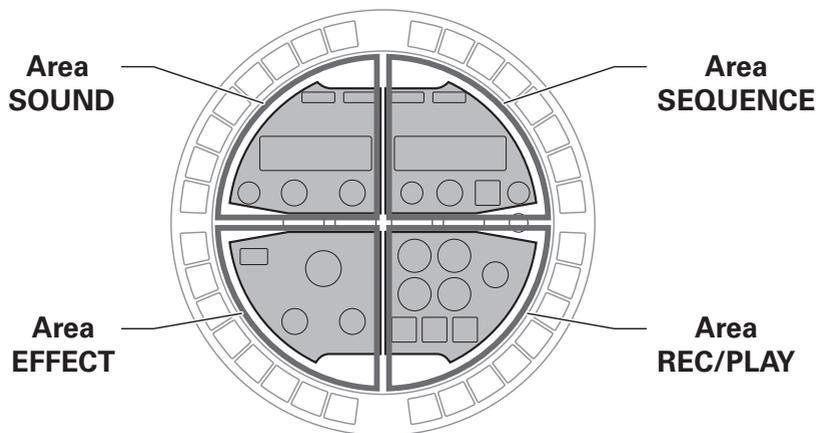
NOTE
Sono necessarie delle unità BTA-1 (disponibili separatamente) per collegarsi tramite Bluetooth LE.

Il Ring Controller ha 16 pad con LED multicolori. La Base Station ha anche 32 tasti STEP, per cui potete creare velocemente pattern e brani. Sistemando i tasti STEP ad anello, invece che in linea, come d'abitudine, si abilita la conferma e l'operatività di tutti gli step in forma compatta.



Le 4 aree della Base Station

La Base Station è divisa in 4 aree in base all'uso.



Area SOUND: Usatela per controllare i parametri degli strumenti assegnati ai pad. I parametri relativi allo strumento appaiono sul display.

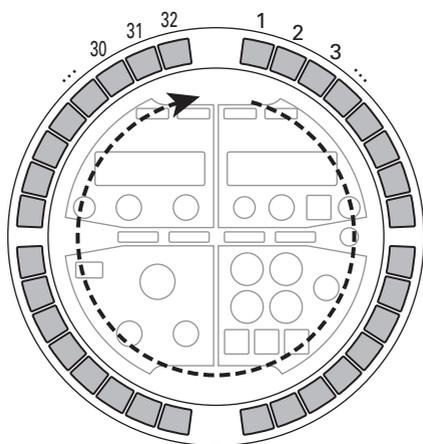
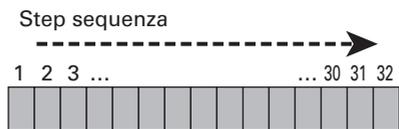
Area SEQUENCE: Usatela per impostare il tempo e altri parametri di sequenza. Il display mostra i nomi di pattern e brani.

Area REC/PLAY: Usatela per controllare sequenze, comprese riproduzione e registrazione.

Area EFFECT: Usatela per controllare gli effetti applicati all'uscita.

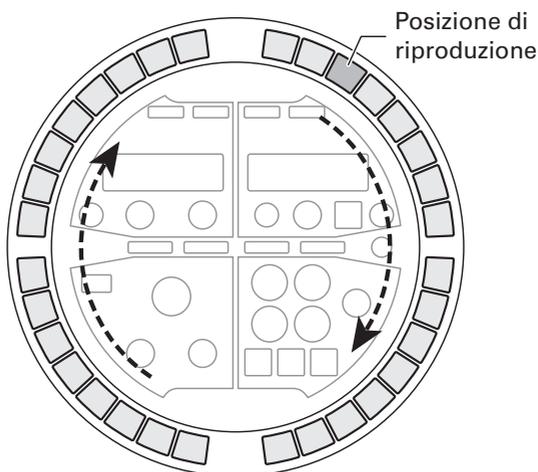
Veduta d'insieme dei tasti STEP

La Base Station ha 32 tasti STEP utilizzabili per inserire sequenze, ad esempio. Potete inserire strumenti uno step alla volta per creare pattern.



Posizione di riproduzione

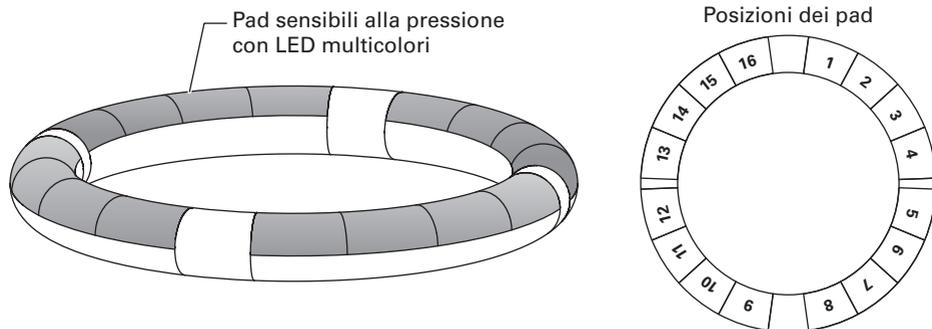
Durante la riproduzione di un pattern o brano, ad esempio, i LED del tasto STEP si accende in verde nello step attualmente in esecuzione.



Veduta d'insieme del Ring Controller

La superficie del Ring Controller di **AR-48** ha 16 pad sensibili alla pressione.

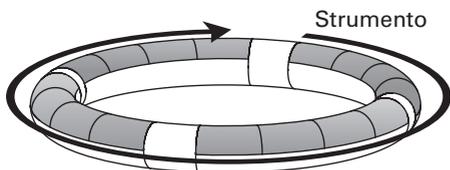
Usando questi pad, potete inserire ed editare pattern e brani e suonare in tempo reale, ad esempio.



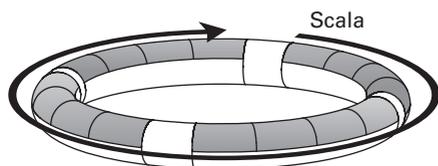
Assegnazione delle funzioni

Sono assegnate varie funzioni ai pad del Ring Controller in base allo status operativo e alla modalità.

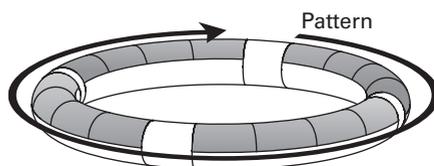
Esempio: In modalità **PATTERN** e layout **PAD**, potete suonare gli strumenti assegnati ai pad in tempo reale colpendoli.



Esempio: In modalità **PATTERN** e layout **SCALE**, potete suonare il Ring Controller come una tastiera dove ogni pad ha una tonalità diversa.



Esempio: In modalità **SONG**, diversi pattern possono essere assegnati a ogni pad, consentendovi di colpire i pad per cambiare e riprodurre pattern.



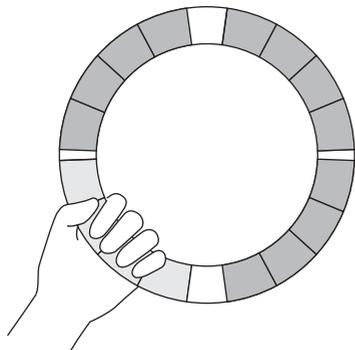
SUGGERIMENTI

Poiché le procedure d'inserimento differiscono a seconda della modalità, vd. le pagine di spiegazione per ogni operatività per dettagli.

Impostazione dell'area di presa

Potete impostare un'area di presa che non risponda al tocco, per evitare di premere involontariamente i pad mentre usate il Ring Controller separatamente dalla Base Station. Potete impostare l'area di presa a piacere.

Per dettagli su come impostarla, vd. "Impostare l'area di presa" (→ P. 98).

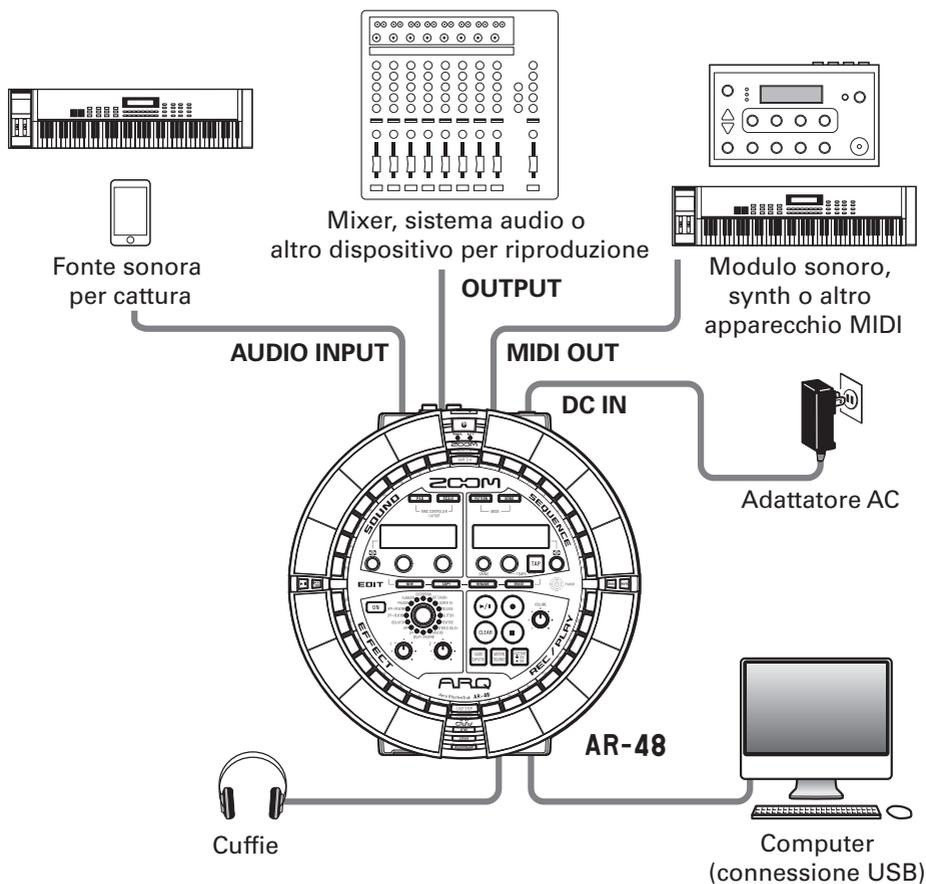


Accelerometro

Usando l'accelerometro incorporato al Ring Controller, potete controllare il tempo dell'arpeggiator, gli strumenti e i parametri effetto inclinandolo.

Vd. "Controllare parametri col Ring Controller" per dettagli (→ P. 82).

Collegare altri apparecchi



Commutare le modalità

Con **AR-48**, potete creare pattern e combinarli per creare brani.

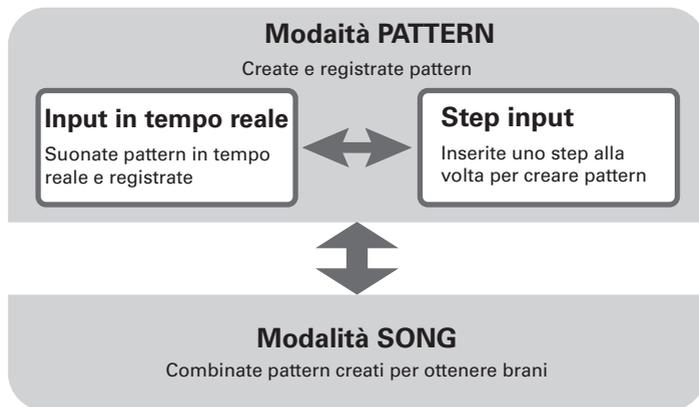
AR-48 ha due modalità principali per creare musica. Passando da uno all'altro, potete alternare tra creare pattern e brani.

Usate la modalità **PATTERN** per creare pattern. I due modi di inserire pattern sono l'input in tempo reale e lo step input.

- Input in tempo reale: registrate una performance come pattern colpendo i pad in tempo reale.
- Step input: registrate i suoni degli strumenti uno step alla volta per creare patterns.

Usate la modalità **SONG** per creare brani.

- In modalità **SONG**, create brani suonando e cambiando pattern in tempo reale e registrando poi i risultati.



Veduta d'insieme degli strumenti

AR-48 può usare fino a 16 sorgenti sonore in un singolo pattern. Ognuna di queste è detta strumento e produce suono da dati di curva d'onda, come un drum hit, da un file WAV caricato da una card SD, o dal synth incorporato. In aggiunta al suo suono (oscillatore), ogni strumento ha varie impostazioni. Queste comprendono involuppo con attacco e sustain, filtri, effetti e pad colorati.

Gli strumenti sono numerati da 1 a 16. In modalità **PATTERN**, potete editare il suono e la sequenza per lo strumento selezionato col numero.

Cambiare layout al Ring Controller

Il Ring Controller di **AR-48** ha i seguenti layout. Premete **[PAD]** e **[SCALE]** per passare da uno all'altro. Si possono generare fino a 16 suoni contemporaneamente in ogni layout.

Layout PAD

Si possono assegnare vari strumenti ai 16 pad e usarli per suonare.

Questo layout è particolarmente utile per eseguire drum set, ma anche altri strumenti possono essere assegnati allo stesso modo.

La nota (tonalità) eseguita quando un pad è colpito in layout PAD è C4.

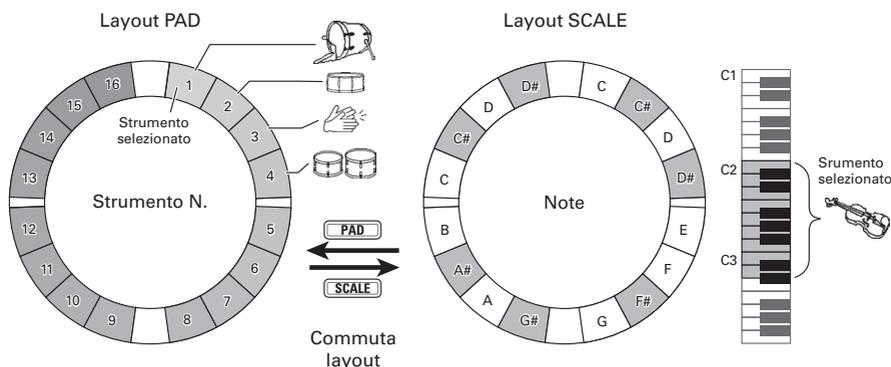
Suonate uno strumento con una scala musicale, usando i pad come una tastiera.

Layout SCALE

I pad diventano una tastiera seguendo l'ordine della scala musicale. I LED del Ring Controller si accendono con colori chiari per i tasti bianchi della tastiera e colori scuri per i tasti neri.

Anche la scala può essere impostata su maggiore o minore, ad esempio.

Ciò è utile per suonare strumenti che producono tonalità scalate, ma può anche essere usata per strumenti percussivi e snare.

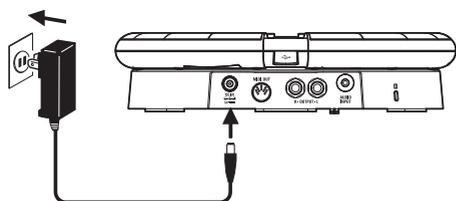


Preparativi

Accendere e spegnere

Alimentazione della Base Station

1. Collegate l'accluso adattatore AC alla Base Station.



2. Tenete premuto  POWER sulla Base Station.

La versione software della Base Station appare sulla schermata.

3. Tenete premuto  POWER per spegnere.

SUGGERIMENTI

Quando il Ring Controller è collegato alla Base Station tramite USB, commutare la Base Station su ON/OFF commuterà anche il Ring Controller su ON/OFF.

NOTE

Usate l'adattatore AC per alimentare **AR-48** anche quando è collegato a un computer o altro dispositivo tramite USB.

Alimentazione del Ring Controller

■ Collegamento tramite USB

Quando il Ring Controller è collegato alla Base Station o a un computer tramite USB, automaticamente si accende e lavora con alimentazione USB bus.

Operando con alimentazione USB bus, il LED POWER del Ring Controller si accende in rosso e  sarà disabilitato.

■ Uso con BTA-1 e collegamento tramite Bluetooth LE

Se sono state installate unità BTA-1 (disponibili separatamente) su Base Station e Ring Controller ed esse sono collegate tramite Bluetooth LE, il Ring Controller sarà alimentato con batterie AA.

In tal caso, il LED BATT del Ring Controller si accende e  sarà abilitato.

SUGGERIMENTI

- Premete  per visualizzare la carica residua del Ring Controller sul display SOUND.
- Anche se è installata un'unità BTA-1, esso opererà con alimentazione USB bus se collegato tramite cavo USB.

Accendere e spegnere (seguito)

■ Accendere il Ring Controller

1. Premete  per almeno 2 secondi.

Si accende il Ring Controller.

■ Spegnere il Ring Controller

1. Premete  per almeno 2 secondi.

SUGGERIMENTI

- Collegato alla Base Station tramite Bluetooth LE, spegnere il Ring Controller spegnerà anche la Base Station.
- Operando con batterie AA, il LED BATT lampeggia quando la carica residua scende sotto al 10%.

■ Cambiare le batterie del Ring Controller

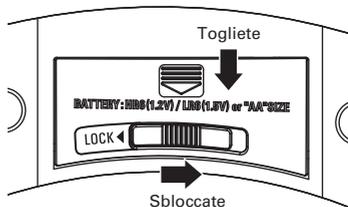
Il Ring Controller può essere alimentato con due batterie tipo AA.

1. Spegnete il Ring Controller.

2. Sbloccate e rimuovete i coperchi del comparto batterie.

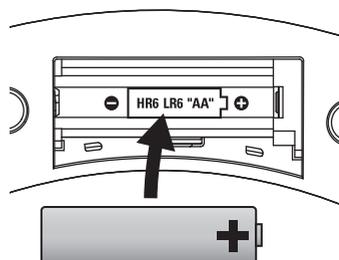
Il Ring Controller ha coperchi del comparto batterie in due punti.

Lato inferiore del Ring Controller



3. Installate le batterie.

Assicuratevi di orientare le batterie correttamente.



4. Riposizionate e bloccate i coperchi del comparto batterie.

NOTE

Sostituire sempre contemporaneamente entrambe le batterie con delle nuove.

Caricare card SD

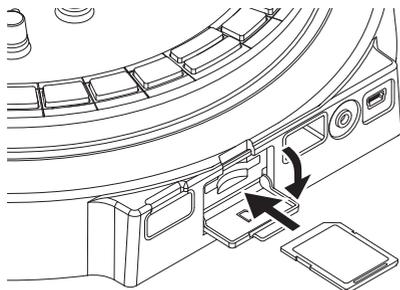
■ Caricare e rimuovere card SD

1. Spegnete l'unità.
2. Aprite il coperchio dello slot per card SD sulla Base Station.

3. Inserite la card SD nello slot.

Per estrarre una card SD:

Spingete ulteriormente la card nello slot e poi tiratela fuori.



NOTE

- Se non è caricata nessuna card SD in **AR-48**, i dati catturati non possono essere salvati e pattern e brani creati non possono essere salvati.
- Inserendo una card SD, assicuratevi di inserire il lato corretto con il lato superiore verso l'alto come illustrato.
- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate su computer, dovete formattarle usando **AR-48**.
- Istruzioni sulla formattazione della card SD (→ P. 91)

Uso della schermata di inserimento caratteri

■ Cambiare carattere

1. Ruotate  fino a sottolineare il carattere da cambiare.



2. Premete  per confermare il carattere da cambiare.



3. Ruotate  per cambiare il carattere, e premete  per confermarlo.



SUGGERIMENTI

Selezionate "INS" per inserire uno spazio in quel punto e spostare il carattere e i successivi di un posto verso destra. Non è utilizzabile se vi sono già 16 caratteri.

Selezionate "DEL" per cancellare quel carattere e spostare tutti i successivi di un posto verso sinistra.

4. Per terminare l'editing, ruotate  per selezionare OK, e premete .



SUGGERIMENTI

- Si possono usare i seguenti caratteri.
(spazio) ! # & ' () + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; =
@ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z [] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z { } ~
- Alcuni caratteri potrebbero non essere utilizzabili in base alla voce inserita.

Modalità PATTERN

Veduta d'insieme della modalità PATTERN

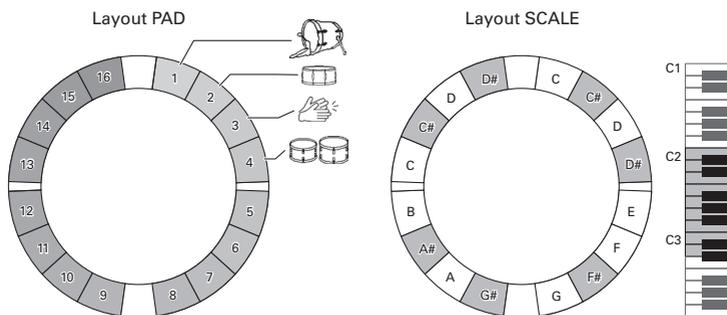
Usate la modalità PATTERN per creare pattern.

Potete inserire pattern in due modi: input in tempo reale e step input.

Input in tempo reale

Potete colpire i pad per suonare a piacere. Potete anche registrare performance in tempo reale per creare pattern.

Con questo metodo di inserimento, ogni pad del Ring Controller corrisponde a un singolo strumento (layout PAD) o nota (layout SCALE). (→ P. 19)



SUGGERIMENTI

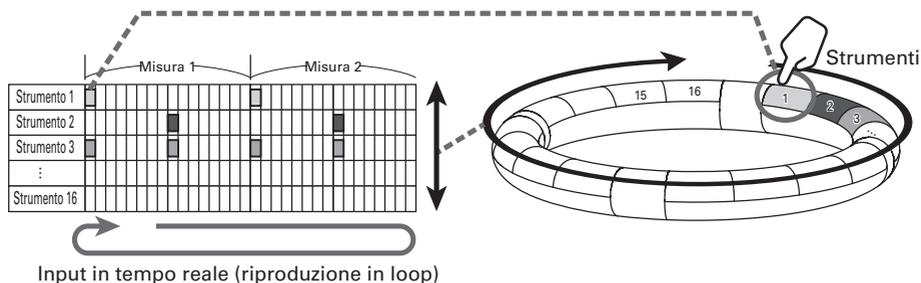
In layout PAD, suona la nota (tonalità) C4 quando un pad è colpito.

Veduta d'insieme della modalità **PATTERN** (seguito)

Creare pattern in layout **PAD**

Iniziato l'input in tempo reale, colpite i pad relativi a uno strumento da inserire.

Il pattern inizia la riproduzione in loop, e potete sovraregistrare quanto volete.

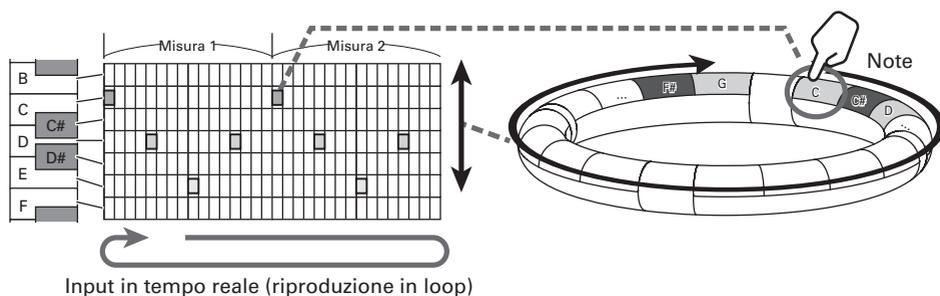


Creare pattern in layout **SCALE**

Dopo aver selezionato uno strumento, iniziate l'input in tempo reale e colpite i pad per inserire le note.

Il pattern inizia la riproduzione in loop. Se impostato su polyphonic, potete anche inserire accordi.

Si possono usare scale per inserire ogni strumento numerato da 1–16.

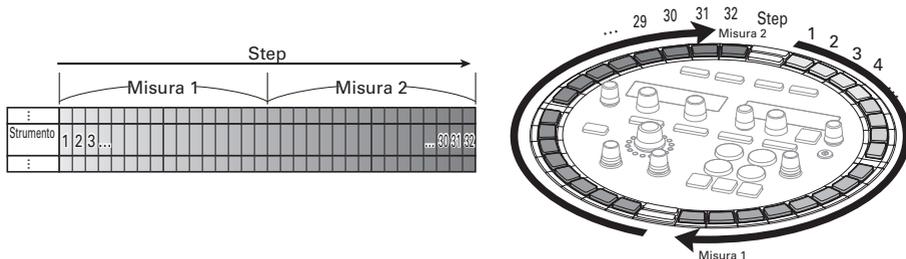


Veduta d'insieme della modalità PATTERN (seguito)

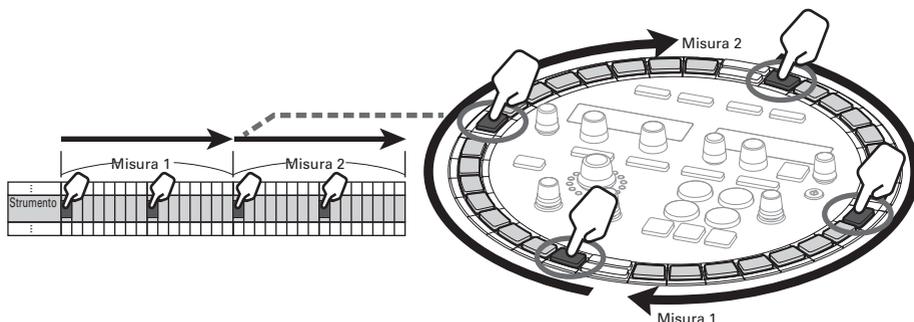
Step input

Con lo STEP input, potete creare pattern inserendoli uno step alla volta.

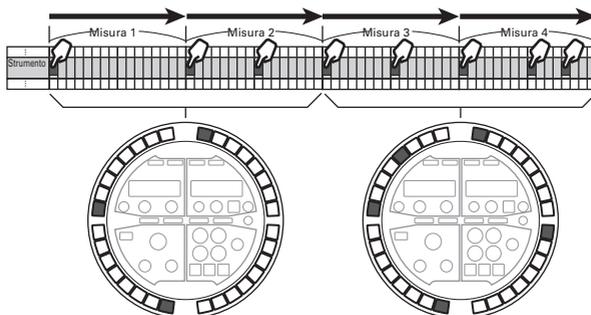
Usando questo metodo, ogni tasto step sulla Base Station corrisponde a uno step.



Poiché la Base Station è divisa in 32 step, potete inserire due misure musicali alla volta (quando lo step più piccolo è un 16°).



Se il pattern è più lungo di due misure, il display della Base Station commuta ogni due misure (quando lo step più piccolo è un 16°).



Premete un pad del Ring Controller, per visualizzare la sequenza relativa a quello strumento sui tasti step .

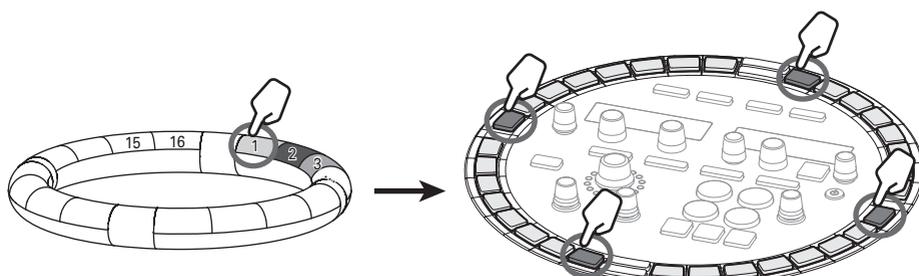
Premete un  per accendere brillantemente i pad del Ring Controller relativi agli strumenti registrati in quello step ed eseguire i suoni di quello strumento.

Premete un  durante la riproduzione per avviare la sequenza da quella posizione.

Create pattern in layout PAD

I pad del Ring Controller corrispondono a diversi strumenti. Mentre premete un pad che corrisponde a uno strumento, usate i tasti  della Base Station per inserire la sequenza relativa a quello strumento.

Questo metodo consente di passare tra più strumenti e inserirli velocemente.



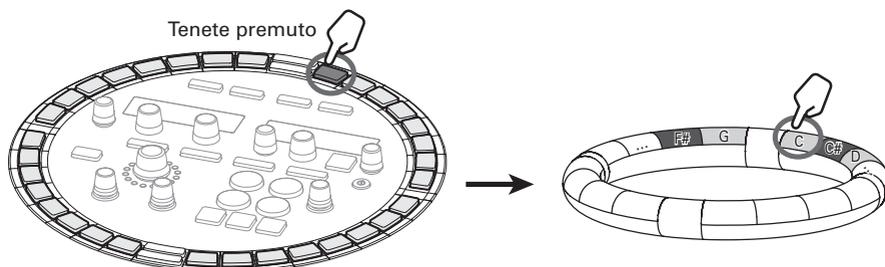
Colpendo un pad relativo a uno strumento...

...Impostate i suoi step

Create pattern in layout SCALE

I pad sul Ring Controller corrispondono alle note di una scala. Mentre premete  relativamente allo step da inserire, colpite i pad per inserire le note.

Questo metodo consente di inserire facilmente accordi.



Mentre tenete premuto il tasto relativo allo step da inserire...

...impostate la tonalità

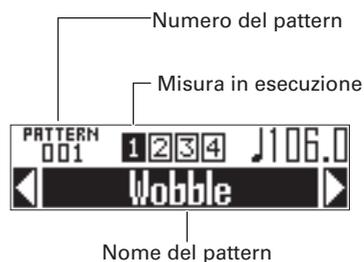
Veduta d'insieme della modalità **PATTERN** (seguito)

Veduta d'insieme della schermata

Display **SOUND**



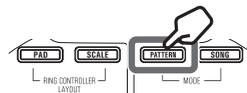
Display **SEQUENCE**



Veduta d'insieme dell'operatività

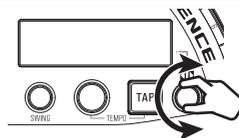
Passate in modalità PATTERN

Premete **[PATTERN]** per passare in modalità PATTERN.



Selezionate un pattern

Ruotate **[DP]** nell'area SEQUENCE per selezionare il numero di pattern.

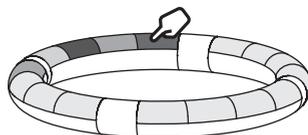


Confermate gli strumenti

Colpite i pad sul Ring Controller per ascoltare i suoni degli strumenti inseriti.

Quando è colpito un pad, il suo strumento diventa "selezionato" e si accende in bianco. Il nome e i parametri dello strumento appaiono sul display SOUND.

Premete **[SCALE]** per passare in layout SCALE.



SUGGERIMENTI

Premendo **[PATTERN]** colpendo un pad, potete selezionarne lo strumento senza emettere suoni.

① Avviate l'input in tempo reale

Premete **[STOP]** per passare in standby, e **[START]** per avviare l'input in tempo reale.

In layout PAD, colpite i pad degli strumenti per inserirli in tempo reale col pattern in riproduzione in loop.

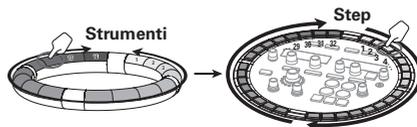
In layout SCALE, colpite i pad delle note per inserirle a tempo col pattern in riproduzione in loop.



② Avviate lo step input

Premendo un pad che corrisponde allo strumento da inserire, premete i tasti **[EDIT]** per editare la sequenza relativa a quello strumento.

In aggiunta potete colpire i pad mentre premete un tasto **[EDIT]** per inserire strumenti (in layout PAD) o note (in layout SCALE) per inserirli in quello step.



Terminate l'input in tempo reale

Premete **[STOP]** per terminare l'input in tempo reale.

Veduta d'insieme dell'operatività (seguito)

Preparativi

- Entrare nella modalità

1. Premete **PATTERN**.

- Selezionare un pattern

Selezionate un pattern da usare per l'input.

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il pattern.

Appare sul display SEQUENCE il nome del pattern selezionato.



SUGGERIMENTI

- Se un pattern è nel mezzo della riproduzione, esso cambierà dopo che il pattern attuale è riprodotto. Il nome del pattern lampeggia finché non cambia.
- Premete **NEW** per creare un nuovo pattern vuoto. (→ P. 47)

- Selezionare uno strumento

Usate i pad del Ring Controller per selezionare gli strumenti.

1.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento da inserire.

2. Premete  nell'area SOUND, e ruotate  per selezionare il parametro suono dello strumento da editare.

3. Usate  e  per regolare i parametri suono.

SUGGERIMENTI

- Editare i suoni (→ P. 48)
- Un pattern può usare fino a 16 strumenti.

- Impostare il tempo

1. Ruotate  **TEMPO**.

Il tempo è impostabile da 40.0–250.0 BPM a intervalli di 0.1BPM.

SUGGERIMENTI

Potete anche premere ripetutamente **TAP** al tempo desiderato per impostarlo (in quarti).

- Impostare la lunghezza del pattern

Potete cambiare la lunghezza del pattern. Impostabile da 1 a 4 misure.

Creando un pattern più lungo, potete anche copiare la sequenza che avete già inserito sulla parte allungata.

Quando un pattern è accorciato, la sequenza già inserita non può essere cancellata.

1. Mentre premete **FUNCTION**, premete

-9 (LEN:1) – -12 (LEN:4).

La lunghezza in misure è impostata in base al  premuto.

Premete -9 (LEN:1) per impostare su 1 misura.

Premete -12 (LEN:4) per impostare su 4 misure.



Input in tempo reale del pattern

Inserire un pattern

1. Premete .

 si accende, mostrando che lo standby di registrazione è iniziato.

2. Premete .

Avvia il precount. Completato il precount, potete inserire gli strumenti.

SUGGERIMENTI

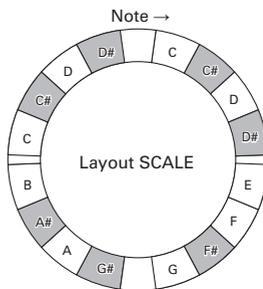
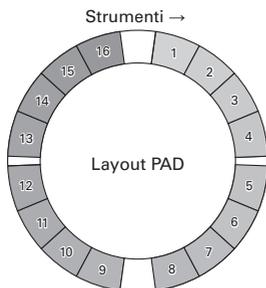
- Impostare il precount (→ P.39)
- Potete premere  durante la riproduzione del pattern per iniziare l'input. In tal caso, non ci sarà precount.

3.  **CONTROLLER**

In layout PAD, colpite il pad relativo allo strumento da inserire.

In layout SCALE, colpite il pad relativo alla nota da inserire.

Sonate seguendo il metronomo.



SUGGERIMENTI

- Impostando la quantizzazione, l'input può essere automaticamente corretto se varia rispetto al ritmo. (→ P.41)
- Cambiare impostazione al metronomo (→ P. 39)
- Anche la velocità con cui il pad è colpito è registrata.

4. Premete  per terminare l'input.

Termina la registrazione.

SUGGERIMENTI

Premete  per mettere in pausa la registrazione.

Premete  per fermare la registrazione ma continuare la riproduzione. Potete colpire i pad a questo punto per controllare i suoni senza registrare la performance.

Step input del pattern

Inserire il pattern

- Selezionare uno strumento e inserire un pattern

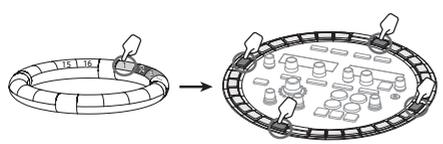
1. Premete o per selezionare le misure da inserire.

2. Premete il pad relativo allo strumento da inserire.
 Il display SEQUENCE appare come illustrato sotto. La velocità con cui il pad è colpito sarà registrata nello step.



3. Per cambiare la lunghezza del suono inserito, ruotate nell'area SEQUENCE.

4. Mentre premete il pad dello step 2, premete relativamente allo step da inserire.
 Il LED relativo al tasto colpito si accende in rosso.



5. Per cancellare uno step inserito, colpite ancora .
 Lo step sarà cancellato e il LED si spegne.

NOTE
 Questo metodo è utilizzabile durante la riproduzione e lo stop.

- Selezionare gli step e inserire un pattern

1. Premete  o  per selezionare le misure da inserire.

2. Premete  relativamente allo step da inserire.

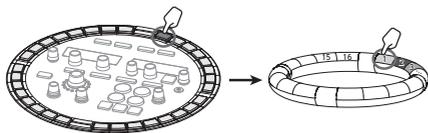
Il  premuto si accende in verde, e il display SEQUENCE appare come illustrato sotto.



3. Per cambiare la lunghezza del suono inserito, ruotate  nell'area SEQUENCE.

4. Mentre premete  dello step 2, colpite il pad da inserire.

Il pad colpito si accende. Anche la velocità del colpo è registrata nello step.



5. Per cancellare uno strumento inserito, colpite ancora il pad.

Il pad colpito si accende debolmente.

NOTE

Questo metodo è utilizzabile solo quando la riproduzione è ferma.

SUGGERIMENTI

Se QUANTIZE è su 1/32 o 1/16T, l'anello dei tasti  mostra una misura. In tal caso, premete  per passare dalla misura 1 a 2. Nello stesso modo, premete  per passare dalla misura 3 alla 4.

Riprodurre pattern

1. Premete .

La riproduzione si avvia e  si accende.

2. Premete ancora per passare in pausa.

La riproduzione va in pausa e  lampeggia.

3. Premete per fermare la riproduzione.

 si spegne quando la riproduzione si ferma.

SUGGERIMENTI

- Quando un pattern ha 3 misure o più,  e  si commutano automaticamente durante la riproduzione.
- Premete un  per avviare la riproduzione della sequenza da quello step.

Cancellare parte del pattern

- 1.** Premete .

Il pattern è riprodotto.

- 2.** Tenete premuto .

 si accende, e il display SEQUENCE appare come illustrato sotto.



- 3.**  Mentre la parte da

cancellare è in riproduzione:

In layout PAD, tenete premuto il pad relativo allo strumento da cancellare.

In layout SCALE, tenete premuto il pad relativo alla nota da cancellare.

La sequenza (dati di esecuzione) sarà cancellata mentre il pad è premuto.

- 4.**  Smettete di premere il pad quando la riproduzione delle parte da cancellare si è fermata.

- 5.** Rilasciate  per fermare la cancellazione.

Arpeggiator

Questa funzione è utilizzabile per far suonare automaticamente uno strumento quando questo è azionato da un pad. Premere più pad attiverà più strumenti in ordine.

Premendo toni di accordi in layout SCALE, le note nell'accordo possono essere rirpodotte una alla volta.

■ Procedure operative

1. **CONTROLLER** Premete



Si apre la schermata d'impostazioni dell'arpeggiator sul display SEQUENCE.



2. Usate per selezionare ON o

LATCH.

Ciò abilita l'arpeggiator.

Quando è selezionato ON, il suono sarà inviato in uscita automaticamente mentre i pad sono premuti.

Quando è selezionato LATCH, i suoni sono inviati automaticamente in uscita quando i pad sono premuti e si fermano quando i loro pad sono premuti ancora.



SUGGERIMENTI

L'uscita automatica in modalità LATCH può essere fermata anche premendo .

3. Ruotate per cambiare stile all'arpeggiator.

STYLE può essere impostato su REPEAT, SEQUENCE, UP, DOWN, UP&DOWN, o RANDOM.

In base alla scelta di STYLE, i tipi di esecuzione e altre impostazioni dettagliate possono essere eseguite.

4. Se STYLE selezionato ha i parametri 2 e 3, ruotate nell'area

SEQUENCE.

Usate  e  per far apparire le impostazioni sulla pagina successiva.



Elenco parametri di Arpeggiator

Stile	Effetto	Parametro 2 (usate  per impostare)	Parametro 3 (usate  per impostare)
Repeat	I pad premuti suonano ripetutamente. Se sono colpiti più pad, tutti suoneranno allo stesso tempo ripetutamente.	Pattern Imposta il tempo dell'arpeggiator. In aggiunta alla semplice ripetizione dei suoni a intervalli fissi (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1/1), potete anche selezionare sequenze presetate (Seq 1–32). (Elenco parametri dell'arpeggiator → P. 119)	Number of note In aggiunta alla nota del pad, è possibile impostare un n. di intervalli che suonino. Impostato su 1, suona solo il pad. Numeri più alti aggiungono quinte e ottave in su. Se il numero è 2 o più, potete selezionare Up, Down, Up-Down o Random come ordine in cui il suono è creato. (Elenco parametri dell'arpeggiator → P. 118)
Sequence	Se il pad premuto ha una sequenza registrata, lo strumento suonerà con quella sequenza. Se il pad non ha una sequenza registrata, suonerà solo una volta senza ripetersi. Se sono premuti più pad contemporaneamente, suoneranno contemporaneamente e ripetutamente.	/	/
Up	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine a partire dallo strumento col numero più basso.	Pattern Imposta il tempo dell'arpeggiator. In aggiunta alla semplice ripetizione dei suoni a intervalli fissi (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1/1), potete anche selezionare sequenze presetate (Seq 1–32). (Elenco parametri dell'arpeggiator → P.119)	Octave Può essere impostato da 1 a 4. Se Octave è su 1, solo i pad premuti suoneranno. Se è su 2, suoneranno le note di un'ottava superiore in aggiunta ai pad. Allo stesso modo, se impostato su 3 o 4, suoneranno anche le note di 2–3 ottave superiori.
Down	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine a partire dallo strumento col numero più alto.		
Up & Down	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine a partire dallo strumento col numero più basso a quello più alto. Poi, suoneranno dal più alto al più basso.		
Random	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine casuale.		

Cancellare i pattern

Cancellare intere sequenze

1. Premete  per fermare la riproduzione della sequenza.

2. Premete .

Si apre la schermata CLEAR SEQUENCE sul display SEQUENCE.

Premete  ancora per cancellare.



SUGGERIMENTI

Premete  se volete cancellare tutti i dati del pattern, compresi strumenti e nomi di pattern, assieme alle sequenze. (→ P. 45)

3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare la sequenza da cancellare, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete  per cancellare la sequenza.



SUGGERIMENTI

- Selezionate "All Instruments" per cancellare l'intera sequenza.
- In layout SCALE, le note saranno cancellate. Selezionate "All Notes" per cancellare l'intera sequenza del layout SCALE.
- Se uno strumento è cancellato in layout PAD, anche le note inserite in layout SCALE saranno cancellate.

Altre impostazioni

Impostazioni del metronomo

Eseguite impostazioni relative al metronomo che funge da guida durante la registrazione.

■ Accendere e spegnere METRONOME OUTPUT

1. Mentre premete **FUNCTION**,

premete -17.

Quando il metronomo è su riproduzione, -17 si accende in rosso.



■ Accendere/spegnere l'uscita cuffie di METRONOME

1. Mentre premete **FUNCTION**,

premete -18.

Quando il metronomo è su riproduzione, -18 si accende in rosso.



■ Cambiare volume al metronomo

1. Per abbassare il volume, mentre premete **FUNCTION**, premete -19. Per alzare il volume, mentre premete **FUNCTION**, premete -20. Impostabile da 0 a 10.



■ Attivare/disattivare il precount

1. Mentre premete **FUNCTION**, premete -21. Quando il precount è attivo, usate nell'area SEQUENCE per impostare il count su 1-8 o SPECIAL.



SUGGERIMENTI

Se è selezionato Special, il count suonerà come segue.



Altre impostazioni (seguito)

Impostare la divisione dei pad

Quando è selezionato il layout PAD, potete cambiare il numero degli strumenti assegnati al Ring Controller.

Di default, potete suonare 16 strumenti col Ring Controller. Potete, tuttavia, ridurre anche il numero di strumenti per rendere più facile suonare tenendolo in mano.

1. **CONTROLLER** Premete



 si accende, e il numero di strumenti assegnati al Ring Controller diminuisce.

Mentre premete , usate  nell'area SEQUENCE per impostare il numero di strumenti assegnati su 8, 4, 2 o 1.



2. Per annullare questa impostazione,

premete ancora .

Quando  è spento, il numero di strumenti assegnati al Ring Controller in layout PAD torna a 16.

SUGGERIMENTI

Quando l'impostazione di divisione è abilitata, gli strumenti saranno assegnati ai pad in ordine a partire dallo strumento numero 1.

Ad esempio, impostato su 4, gli strumenti numerati da 1-4 saranno assegnati ai pad.

Impostazioni dei pattern

Le impostazioni dei pattern comprendono Auto Save, Quantize, Bar length, e Swing, così come parametri Ring Controller Accelerometer.

Queste impostazioni sono salvate separatamente per ogni pattern.

Cambiare posizione all'ultimo step

Potete cambiare l'ultimo step nel ciclo del tasto STEP sulla Base Station.

Ad esempio, potete creare pattern in terzine impostando il ciclo su 24 step.

1. Premendo , premete  corrispondente al numero da impostare come step finale.

Impostabile tra 1 e 32.

NOTE

- Se Last Step è inferiore a 32, i dati di sequenza fino a quello step non saranno cancellati.
- Se l'impostazione di QUANTIZE è 1/32 o 1/16T, uno step sarà 1/32° di 1 misura. Se l'impostazione Step è 1/16 o 1/8T, 1 step sarà 1/32° di 2 misure. Per cui, il tempo cambia se l'impostazione di Last Step è diversa.
- Inserendo step, strumenti e note non possono essere inseriti dopo l'ultimo step.

Out of STEP
LAST STEP: 24

Impostazione di quantizzazione

Imposta la lunghezza minima della nota che si può inserire nella sequenza.

Imposta la correzione del tempo durante l'input in tempo reale e determina quando l'input può verificarsi durante lo step input.

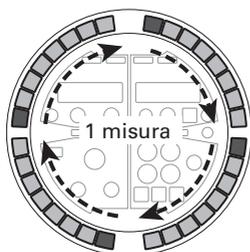
1. Premete 

2. Premete -1 a -8 per impostare il valore di quantizzazione.

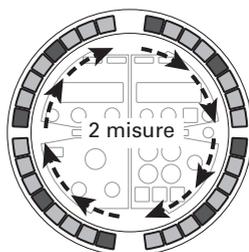
Impostabile su OFF, 1/32, 1/16T (terzina di 16°), 1/16, 1/8T (terzina di 8°), 1/8, 1/4 o 1 BAR.

QUANTIZE
1/16

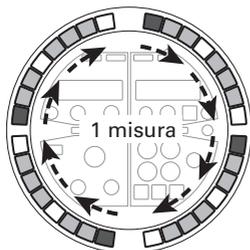
Impostazioni dei pattern (seguito)



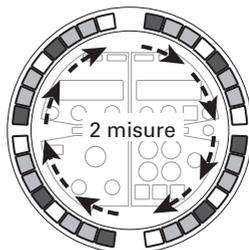
Quantize su 1/32
8 step = 1 battuta
1 ciclo = 1 misura



Quantize su 1/16
4 step = 1 battuta
1 ciclo = 2 misure



Quantize su 1/16T
6 step = 1 battuta
1 ciclo = 1 misura



Quantize su 1/8T
3 step = 1 battuta
1 ciclo = 2 misure

SUGGERIMENTI

- Quando QUANTIZE è su OFF, 1/8, 1/4 o 1 BAR, i tasti  della Base Station funzionano lo stesso come quando QUANTIZE è su 1/16.
- Quando QUANTIZE è su 1/16T o 1/8T, strumenti e note non possono essere inseriti negli step 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28 o 32.

Out of STEP
Q: 1/8T

Impostare lo Swing

Si può impostare la quantità di swing (groove ritmico).

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per impostare la quantità di swing.
La gamma dello swing è $\pm 50\%$.

Solo

Potete impostare su assolo la riproduzione del solo strumento selezionato.

1.  Premendo ,

colpite il pad relativo allo strumento da mettere su assolo.

Si accende solo il pad colpito, e gli altri strumenti non suonano.

 resta acceso mentre è attiva la funzione di assolo.



Mute

Potete mettere in mute solo lo strumento selezionato.

1.  Premendo ,

colpite il pad relativo allo strumento da mettere in mute.

Il pad colpito si spegne e smette di suonare.

 resta acceso mentre è attiva la funzione mute.



NOTE

Le funzioni solo e mute si possono usare solo in modalità PATTERN con layout PAD.

Gestire i pattern

Copiare e scambiare strumenti

1.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento da copiare o scambiare.

2. Premete . Appare la destinazione di copia/scambio dello strumento sul display SOUND.



3. Usate  nell'area SOUND per selezionare lo strumento destinazione di copia/scambio, e premete .

Si apre la selezione della destinazione di copia/scambio sul display SOUND.



SUGGERIMENTI

Potete anche colpire un pad per selezionare la destinazione di copia.

4. Usate  nell'area SOUND per selezionare COPY o SWAP, e premete . Premete  per annullare e tornare alla schermata precedente.

Copiare/scambiare pattern

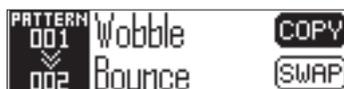
1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il pattern da copiare/scambiare.

2. Premete . Appare la destinazione di copia/scambio del pattern sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare il pattern destinazione di copia/scambio, e premete .

Si apre la selezione della destinazione di copia/scambio sul display SEQUENCE.



4. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare COPY o SWAP, e premete . Premete  per annullare e tornare alla schermata Home.

Cancellare strumenti

1.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento da cancellare.

2. Premete  **ERASE**.

Lo strumento da cancellare appare sul display SOUND.



SUGGERIMENTI

Potete colpire un pad diverso per selezionare uno strumento diverso da cancellare.

3. Usate  nell'area SOUND per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella la selezione, spegnendo l'oscillatore e riportando gli altri parametri ai valori di default.

Cancellare pattern

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il pattern da cancellare.

2. Premete  **ERASE**.

Il pattern da cancellare appare sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella il pattern, compresi i nomi di sequenze e pattern.

Gestire i pattern (seguito)

Cambiare nome agli strumenti

1.  Colpite il pad relativo allo strumento col nome da cambiare.

2. Premete .
Lo strumento col nome da cambiare appare sul display SOUND.



3. Usate  nell'area SOUND per selezionare il carattere da cambiare, e premete .
Premete  per annullare l'editing e tornare alla schermata Home.

4. Usate  nell'area SOUND per cambiare il carattere, e premete .

5. Usate  nell'area SOUND per selezionare OK, e premete  per confermare il cambio di nome.

Cambiare nome al pattern

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il pattern col nome da cambiare.

2. Premete .
Il pattern col nome da cambiare appare sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare il carattere da cambiare, e premete .
Premete  per annullare l'editing e tornare alla schermata Home.

4. Usate  nell'area SEQUENCE per cambiare il carattere, e premete .

5. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare OK, e premete  per confermare il cambio di nome.

Creare nuovi pattern

1. Premete .

Appare il nome del nuovo pattern sul display SEQUENCE e può essere editato.



2. Per cambiare il nome, usate

nell'area SEQUENCE per selezionare il carattere da cambiare, e

premete .

Premete  per annullare e tornare alla schermata Home.

3. Usate nell'area SEQUENCE

per cambiare il carattere, e

premete .

4. Usate nell'area SEQUENCE per selezionare OK, e premete .

Sarà creato un nuovo pattern.

NOTE

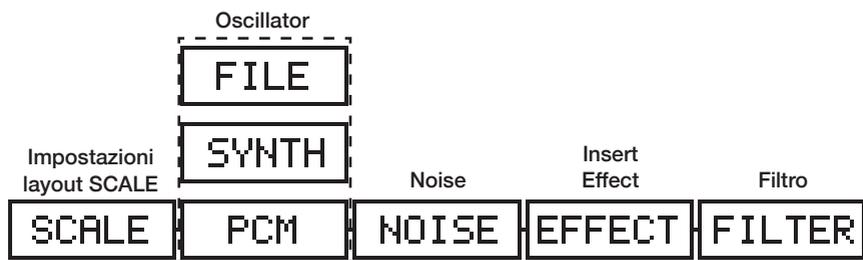
Non è possibile creare un nuovo pattern se non ve ne sono di vuoti disponibili.

Editare i suoni

Veduta d'insieme dell'editing dei suoni

Usate ,  e  nell'area SOUND per editare strumenti e cambiarne i suoni.

Gli strumenti sono costituiti dai blocchi seguenti, che possono essere singolarmente impostati.



Imposta la scala e definisce come è costituito il suono in layout SCALE.

Imposta il suono base dello strumento. Potete selezionare all'interno delle fonti sonore incorporate, registrazioni catturate e file WAV caricati su card SD. Per info su questi parametri, vd. l'elenco Oscillator (→ P. 106).

Si può aggiungere del rumore al suono.

I suoni possono essere modificati con gli effetti.

I suoni possono essere modificati con i filtri.



Modulazione della tonalità Oscillator

La tonalità dell'oscillatore può essere modificata con inviluppo o LFO.

Modulazione del livello di rumore

Il livello di rumore può essere modificato con inviluppo o LFO.

Modulazione del parametro effetto

I parametri dell'effetto insert possono essere modificati con inviluppo o LFO. Non utilizzabile con alcuni effetti.

Modulazione di frequenza del filtro

La frequenza del filtro può essere modificata con inviluppo o LFO.

Veduta d'insieme dell'editing dei suoni (seguito)

Inviluppo Volume	Uscita mixer	Quantità effetto di mandata	Impostazioni LED	Impostazioni MIDI
ADSR	OUTPUT	FX SEND	LED	MIDI

Imposta la velocità con cui il suono si avvia quando è colpito un pad, il livello del suono mentre il pad è premuto, e la velocità con cui torna in silenzio al rilascio del pad.

Imposta il pan (posizione stereo) e il livello.

Impostano le quantità inviate all'effetto master.

Imposta il colore del pad e lo stile.

Usatele per impostare il canale MIDI usato per eseguire i suoni degli strumenti tramite USB MIDI e per inviare sequenze in esecuzione in uscita da MIDI OUT.



Modulazione Volume

Il volume può essere modificato con inviluppo o LFO.

Modulazione Pan

Il pan può essere modificato con inviluppo o LFO.

NOTE

I blocchi di modulazione non appaiono se le loro destinazioni di modulazione sono disattivate.

Editare gli strumenti

Operatività comuni

1.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento da editare.

I parametri selezionati appaiono sul display SOUND.



Parametri selezionati

2. Premete  nell'area SOUND, e ruotate  per selezionare i parametri da editare.

Usate  e  per regolare i parametri visualizzati.



SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco strumenti e parametri" in appendice per dettagli su ciascun blocco. (→ P. 110)

Eeguire impostazioni del layout SCALE

Potete impostare, ad esempio, ottava, scala e definire se sarà inviato in uscita un singolo suono (monofonico) o saranno inviati più suoni (polifonici) quando il Ring Controller è in layout SCALE.

■ Impostazione dell'ottava (Octave)

Potete cambiare la gamma di note che sarà eseguita sul Ring Controller. L'ottava visualizzata partirà dal pad 1.

■ Cambiare scala (Scale)

Il layout delle note sul Ring Controller cambia in base alla scala impostata.

Ciò consente di assegnare al Ring Controller solo note dalla scala desiderata.

Selezionate tra le scale seguenti.

CHROMATC (Chromatic), MAJOR (Ionian), MINOR 1 (Harmonic Minor), MINOR 2 (Melodic Minor), MINOR 3 (Dorian), PHRYGIAN, LYDIAN, MIXOLYDN (Mixolydian), AEOLIAN, LOCRIAN, S-LOCRN (Super Locrian), MajBLUES (Major Blues), MinBLUES (Minor Blues), DIMINISH (Diminished), COM DIM, MajPENTA (Major Pentatonic), MinPENTA (Minor Pentatonic), RAGA 1 (Bhairav), RAGA 2, RAGA 3, ARABIC, SPANISH, GYPSY, MinGYPSY (Minor Gypsy), EGYPTIAN, HAWAIIAN, PELOG, HIROJOSI, IN-SEN, IWATO, KUMOI, MIYAKO, RYUKYU, CHINESE, WHOLE (Whole tone), WHOLE1/2 (Whole half), 5th

■ Impostazione polifonica (Mono/Poly)

Imposta se solo un singolo suono (monofonico) o suoni multipli (polifonici) sono inviati in uscita quando si colpiscono più pad contemporaneamente.

Selezionate Mono o Poly.

■ Impostare la legatura (Glide)

Quando è attivata una nota diversa, la tonalità può cambiare istantaneamente o gradualmente nel tempo, in base a questa impostazione.

Impostabile da 0 a 100.

Più alto è il valore impostato, più gradualmente sarà il passaggio.

SUGGERIMENTI

La legatura è abilitata solo se la modalità polifonica è su Mono.

■ Cambiare chiave (Key)

Potete cambiare chiave quando la scala è impostata su qualsiasi opzione tranne Chromatic.

Potete selezionare tra C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A# e B.

NOTE

Cambia anche il layout del Ring Controller in base all'impostazione della chiave.

Oscillator

Imposta il suono di base dello strumento.

- Premete  nell'area SOUND, e usate  per passare al blocco dell'oscillatore.



- Premete .
- Usate  nell'area SOUND per selezionare la categoria di oscillatore.
Usate  nell'area SOUND per selezionare l'oscillatore.



■ Selezionare audio catturato e file WAV

I file WAV salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-48" su card SD possono essere aggiunti come oscillatori.

- Selezionate FILE come categoria di oscillatore.
- Usate  nell'area SOUND per selezionare il file audio sulla card SD, e premete .

NOTE

Quando è selezionato un file audio come oscillatore, il filtro e altri parametri saranno resettati e riportati ai valori di default.

SUGGERIMENTI

- I file che corrispondono alle condizioni seguenti possono essere usati come oscillatori.
 - I file in formato WAV registrati come audio a 16/24-bit PCM con frequenza di campionamento di 44.1kHz
 - Il tempo di riproduzione è 6 minuti (12 minuti in mono) o menoIl nome del file usa solo lettere Inglesi e numeri
- La lunghezza totale dei file audio che si possono aggiungere come strumenti su **AR-48** è 6 minuti (o 12 minuti in mono). Ad esempio, se è stato aggiunto un file audio stereo da 1 minuto, la lunghezza totale dei file audio che possono essere aggiunti come strumenti è 5 minuti (o 10 minuti se in mono).
- Se un file audio è usato in più pattern, ciò non cambia il tempo residuo per l'assegnazione di file aggiuntivi.

■ Eseguire file audio

Il metodo di riproduzione dei file audio può essere impostato.

One Shot: la registrazione catturata è eseguita una volta poi si ferma.

Toggle: colpendo il pad si avvia e si ferma alternativamente la riproduzione dell'audio catturato.

Gate: l'audio catturato viene riprodotto in loop mentre il pad è premuto. La riproduzione si ferma quando il pad è rilasciato.

Noise

Si può aggiungere del rumore al suono.

■ Tipo di rumore (Type)

Potete cambiare il tipo di rumore.

Selezionate Off, White o Pink.

■ Livell di rumore (Level)

Potete cambiare il volume del rumore.

Impostabile da 0 a 100.

Effetti Insert

I suoni possono essere modificati con effetti.

■ Compressore (COMP)

Il compressore riduce la variazione di volume.

■ Pumper (PUMPER)

Questo effetto aggiunge una pulsazione al suono.

■ Sub Bass (SUB BASS)

Enfatizza le basse frequenze.

■ Talk Filter (TALK)

Questo effetto crea un suono simile alla voce umana.

■ Equalizzatore a 3Bande (3BAND EQ)

Equalizzatore a tre bande.

■ Ring Modulator (RING MOD)

Questo effetto crea un suono metallico.

■ Flanger (FLANGER)

Questo effetto aggiunge movimento e un forte crescendo al suono.

■ Phaser (PHASER)

Questo effetto aggiunge un'ondulazione al suono.

■ Chorus (CHORUS)

Mixa il suono originale al suono effetto, che ha una tonalità fluttuante, per aggiungere movimento e densità al suono.

■ Distorsione (DIST)

Questo effetto distorce il suono.

■ Lo-Fi (LO-FI)

Questo effetto abbassa intenzionalmente la fedeltà del suono.

SUGGERIMENTI

- Vd. "Elenco strumenti e parametri" in appendice per dettagli su ogni effetto insert. (→ P. 112)

Filtro

La frequenza e altri parametri possono essere impostati per il filtro.

■ Tipo (TYPE)

Potete cambiare il tipo di filtro.

Filtro di picco (Peaking)

Questo filtro enfatizza una gamma specifica.

Filtro passa alto (HPF)

Questo filtro taglia le basse frequenze e consente alle alte di passare.

Filtro passa basso (LPF)

Questo filtro taglia le alte frequenze e consente alle basse di passare.

Filtro passa banda (BPF)

Questo filtro consente solo a una gamma specifica di passare.

■ Frequenza (FREQ)

Cambia la frequenza del filtro.

■ Risonanza (RESO)

Cambia la quantità di risonanza.

■ Livello (LEVEL)

Imposta il livello dopo il passaggio dal filtro.

Inviluppo di volume (ADSR)

Imposta quanto velocemente si avvia il suono e quanto velocemente torna in silenzio, ad esempio.

■ Attacco (Attack)

Cambia la velocità di avvio del suono.
Impostabile da 0 a 100.

■ Decay (Decay)

Modifica il tempo necessario all'attacco per raggiungere il livello di sustain.
Impostabile da 0 a 100.

■ Sustain (Sustain)

Cambia il livello del suono mentre il pad è premuto.
Impostabile da 0 a 100.

■ Rilascio (Release)

Imposta il tempo necessario al suono per fermarsi dopo il rilascio del pad.
Impostabile da 0 a 100.

Uscita mixer (OUTPUT)

Imposta pan (posizione stereo) e livello.

■ Pan (Pan)

E' possibile cambiare il bilanciamento del livello in uscita a destra e sinistra.

Impostabile da R100 a L100.

■ Livello (Level)

Il volume in uscita può essere cambiato.

Impostabile da 0 a 100.

Quantità di effetto di mandata

La quantità di effetto inviata al master può essere cambiata.

■ Quantità di mandata (Amount)

Il volume inviato all'effetto può essere cambiato.

Impostabile da 0 a 100.

Su 0, l'effetto master non sarà usato.

Impostazioni LED

Potete impostare il colore usato dai LED del Ring Controller, così come la maniera in cui i pad si accendono quando uno di essi è colpito.

■ Colore (Color)

Potete selezionare tra 32 colori. Su OFF, i LED non si accendono.

■ Animazione (Animation)

Potete selezionare l'animazione usata quando si suonano i pad.

L'animazione è impostabile su Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow.

Impostazioni MIDI

Usatele per impostare il canale MIDI per eseguire suoni di strumenti tramite USB MIDI e per inviare sequenze in esecuzione in uscita da MIDI OUT.

■ Canale (Channel)

Se l'unità riceve un messaggio MIDI su questo canale tramite USB, lo strumento assegnato al pad suonerà con la tonalità corrispondente al numero di nota.

In aggiunta, se una sequenza è registrata per il pad selezionato, i numeri di nota saranno inviati in uscita sul canale MIDI impostato durante la riproduzione del pattern.

Impostabile su OFF o da 1 a 16.

AR-48 può inviare in uscita suoni relativi ai numeri di nota 0–108.

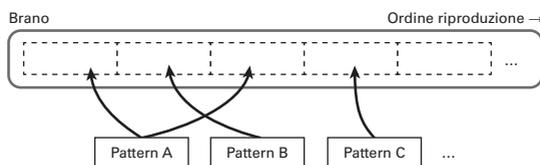
NOTE

AR-48 non può registrare messaggi MIDI ricevuti tramite USB come sequenza.

Modalità SONG

Veduta d'insieme della modalità SONG

In modalità SONG, potete combinare pattern multipli creati da voi, e costituire un brano completo.

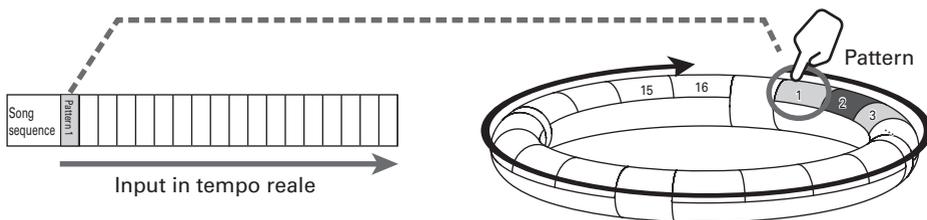


Potete creare brani in due modi: input in tempo reale e step input.

■ Input in tempo reale

Ai pad sul Ring Controller sono assegnati 16 pattern. Potete cambiare i pattern assegnati a ogni pad. Colpire un pad avvia la riproduzione del pattern ad esso assegnato.

Terminati i preparativi, avviate l'input in tempo reale e colpite i pad coi pattern assegnati per aggiungerli al brano.



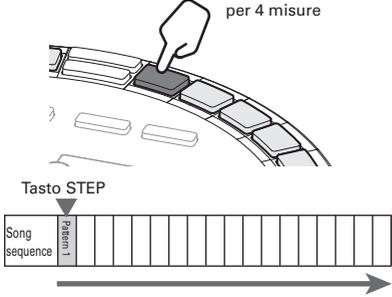
Veduta d'insieme della modalità SONG (seguito)

■ Step input

Con lo step input, potete impostare quale pattern eseguire e per quanto tempo eseguirli in ordine. Usate  sulla Base Station per aggiungere pattern per la riproduzione in ordine a partire da -1.

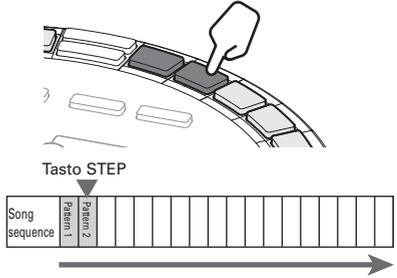
Agiungete il primo pattern per la riproduzione

Pattern 1 suona per 4 misure



Agiungete il pattern successivo per la riproduzione

Pattern 2 suona per 4 misure



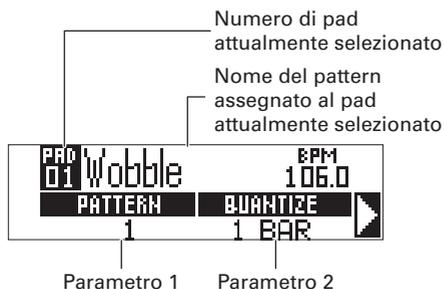
SUGGERIMENTI

Durante la riproduzione di un brano completo, potete usare il Ring Controller tper suonare con gli strumenti assegnati ai pattern in esecuzione. Potete anche passare da layout PAD a SCALE a questo punto.

Veduta d'insieme della schermata

- Quando la riproduzione del brano è ferma

Display SOUND



Display SEQUENCE

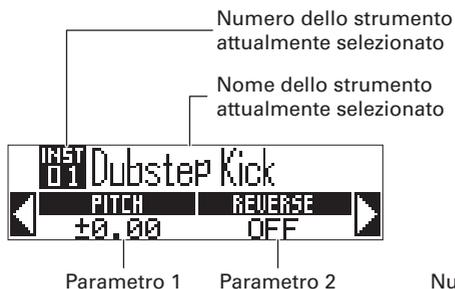


SUGGERIMENTI

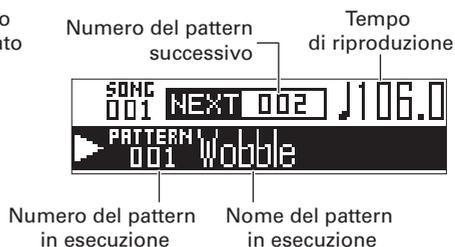
Il tempo appare sul display SEQUENCE solo quando SONG TEMPO è su ON. (→ P. 65)

- Quando il brano è in riproduzione

Display SOUND



Display SEQUENCE



Veduta d'insieme dell'operatività

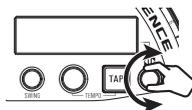
Passate in modalità SONG

Premete **SONG** per passare in modalità SONG.



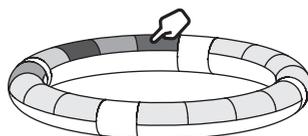
Selezionate un brano

Ruotate **SEL** nell'area SEQUENCE per selezionare un brano.



Selezionate un pattern da riprodurre

Colpite il pad sul Ring Controller relativo al pattern da riprodurre, e controllatelo.

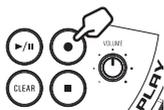


SUGGERIMENTI

Se il pattern da riprodurre non è stato assegnato a un pad, usate **SEL** nell'area SOUND per selezionare il pattern da assegnare al pad (→ P. 65).

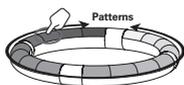
① Iniziate l'input in tempo reale

Premete **START** per iniziare l'input in tempo reale.



Create brani

Colpite i pad relativi ai pattern per eseguirli e aggiungerli al brano in tempo reale.



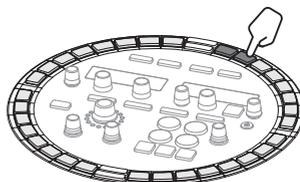
Terminate l'input in tempo reale

Premete **STOP** per terminare l'input in tempo reale.

② Iniziate lo step input

Premete **STEP** lampeggiante per aggiungere un nuovo pattern in quel punto.

Premete **INFO** acceso per vedere l'informazione relativa al pattern in quel punto sul display SEQUENCE. Potete editare l'informazione del pattern, inserire un nuovo pattern, o cancellare questo step, ad esempio.



Creare brani

Preparativi

- Entrare nella modalità

1. Premete .

- Selezionare brani

Selezionate un brano da inserire.

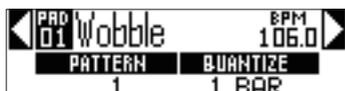
1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare un brano.

Premete  per creare immediatamente un nuovo brano.

Assegnare pattern ai pad

1.  Colpite un pad per selezionarlo per l'assegnazione al pattern.

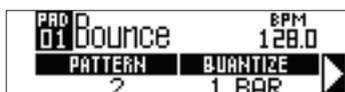
Il pattern assegnato al pad selezionato appare sul display e si avvia la riproduzione.



SUGGERIMENTI

Colpite un pad mentre premete  per selezionare un pad senza eseguire il pattern.

2. Nell'area SOUND, premete , ruotate  per aprire la schermata di selezione del pattern, e ruotate  per cambiare pattern. Ciò assegna quel pattern al pad.



Input in tempo reale

1. Premete . Si avvia il count.

2.  Colpite un pad per selezionare un pattern da eseguire.

Il pad colpito si accende in base al tipo di animazione del pattern (→ P. 66).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, il pad colpito lampeggia.
- Anche se è stata impostata un'unica animazione, il pad colpito mostra l'animazione, e si accende nel colore del pattern.

3.  Suonate altri pad per commutare pattern.

SUGGERIMENTI

- Le variazioni di tempo del pattern dipendono dall'impostazione di quantizzazione (→ P. 66).
- E' possibile registrare un max. di 64 variazioni di pattern. Le variazioni di pattern sopra questo numero non saranno registrate.

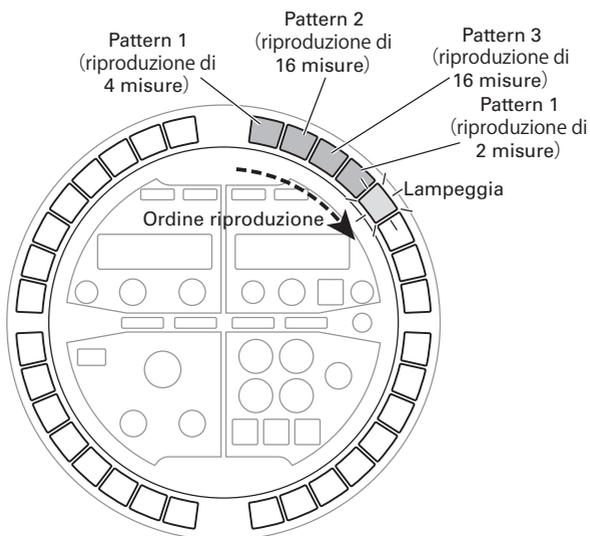
4. Premete  terminata l'esecuzione di tutti i pattern.

Ciò termina la creazione del brano.

Creare brani (seguito)

Step input

In modalità SONG, le variazioni di tempo del pattern sono gestite a intervalli di uno step. Ad esempio, se i pattern 1-4 sono aggiunti in ordine, la song sequence avrà quattro step, e i pattern saranno assegnati a □-1, 2, 3 e 4.



Premete □ lampeggiante per aggiungere un nuovo pattern in quel punto.

Premete □ acceso per vedere l'informazione relativa al pattern in quella posizione sul display SEQUENCE. Potete editare l'informazione del pattern, inserire un nuovo pattern, o cancellare questo step, ad esempio.

1. Premete □ che lampeggia in

rosso.

I display SOUND e SEQUENCE appaiono come segue.

Display SOUND



Display SEQUENCE



2. Premendo □, usate e

nell'area SOUND per impostare il numero di pattern e la lunghezza di riproduzione da usare.

La schermata ha due pagine.

Pagina 1 : Selezionate il numero di pattern

Pagina 1 : Impostate la lunghezza della riproduzione in misure

Pagina 2 : Impostate la lunghezza di riproduzione in battute (BEAT)

Pagina 2 : Impostate la lunghezza di riproduzione in tick (unità minima di tempo della sequenza, equivalente a 1/96 di battuta)

3. Per aggiungere un pattern, premete  nell'area SEQUENCE premendo .

Il pattern è aggiunto con la lunghezza di riproduzione impostata nell'area SOUND.

4. Premete un  acceso in rosso per editare un pattern già aggiunto. I display SOUND e SEQUENCE appaiono come segue.

Display SOUND



Display SEQUENCE



5. Premendo , usate  e  nell'area SOUND per impostare il numero di pattern e la lunghezza di riproduzione da usare.

La schermata ha due pagine.

Pagina 1 : Selezionate il n. di pattern

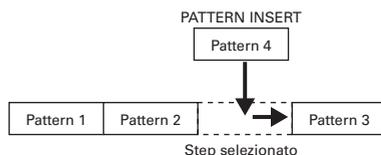
Pagina 1 : Impostate la lunghezza di riproduzione in misure

Pagina 2 : Impostate la lunghezza di riproduzione in battute (BEAT)

Pagina 2 : Impostate la lunghezza di riproduzione in tick (unità minima di tempo della sequenza, equivalente a 1/96 di battuta)

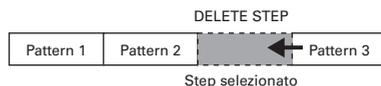
6. Per inserire un nuovo pattern, premendo , usate  nell'area SEQUENCE per selezionare PATTERN INSERT, e premete .

Il pattern in quello step si sposta allo step successivo, e ne sarà inserito un nuovo con la lunghezza di riproduzione impostata nell'area SOUND.



7. Per cancellare lo step selezionato, premendo , usate  nell'area SEQUENCE per selezionare DELETE STEP, e premete .

Il pattern aggiunto in quello step sarà cancellato, e i successivi spostati in avanti.



Creare brani (seguito)

Riprodurre brani

1. Premete .

Si avvia la riproduzione del brano.

Il  corrispondente al pattern in esecuzione si accende in verde.



2. Premete per mettere in pausa. lampeggia.

Premete ancora  per riprendere la riproduzione.

3. Premete per fermare la riproduzione.

La riproduzione si ferma, e la posizione di riproduzione torna all'inizio.

SUGGERIMENTI

- I parametri di suono cambiati durante la riproduzione non sono registrati sui pattern.
- I  che hanno pattern assegnati si accendono in rosso. Durante la riproduzione del brano, premere un  rosso fa sì che il brano sia riprodotto da quel punto.
- Il brano si ferma dopo che i pattern sono stati eseguiti fino alla fine.
- Come in modalità PATTERN, sono assegnati 16 strumenti ai pad. Durante la riproduzione del brano, potete usare il Ring Controller per suonare con gli strumenti assegnati ai pattern in esecuzione. Potete anche passare da layout PAD a SCALE.

Cancellare song sequence

1. Premete per fermare la riproduzione della sequenza.

2. Premete .

Appare un messaggio di conferma sul display e  si accende.



3. Usate nell'area SEQUENCE per selezionare Yes, e premete .

Cancella la song sequence in ordine per la riproduzione del pattern.

Impostazioni del brano

Impostare la sincronizzazione del tempo

Determina se ogni pattern userà la sua impostazione del tempo o se tutti i pattern useranno lo stesso tempo eseguendo un brano.

1. Premete .

2. Premete -13.



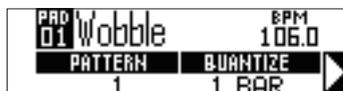
LED acceso (SONG TEMPO ON): i pattern nel brano saranno riprodotti con lo stesso tempo. Il tempo attuale appare nell'area SEQUENCE. Potete usare  e  per impostare il tempo.

LED spento (SONG TEMPO OFF): i pattern nel brano saranno riprodotti con i loro tempi. Con questa impostazione, il tempo può essere impostato in modalità SONG.

Effettuare impostazioni per i pattern assegnati ai pad

- Assegnare pattern ai pad

1.  Colpite un pad.
2. Premete  nell'area SOUND, e ruotate  per aprire la schermata di selezione del numero di pattern.



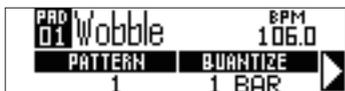
3. Ruotate  nell'area SOUND per cambiare pattern.

Impostazioni del brano (seguito)

■ Impostare il tempo di commutazione del pattern

1.  **CONTROLLER** Colpite un pad.

2. Premete  nell'area SOUND, e ruotate  per aprire la schermata di selezione di quantizzazione.



3. Ruotate  nell'area SOUND per cambiare tempo.

Selezionate OFF, 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4, 1/2, 1 BAR o 2 BAR.

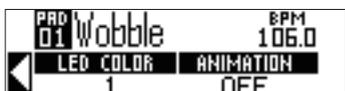
Se è selezionato OFF, il pattern commuta appena il pad è colpito.

Se è selezionato qualunque altro valore, il pattern commuta in base a quel tempo.

■ Impostare i colori del pad del pattern

1.  **CONTROLLER** Colpite un pad.

2. Premete  nell'area SOUND, e ruotate  per aprire la schermata di selezione LED COLOR.



3. Ruotate  nell'area SOUND per cambiare colore al pad.

■ Impostare il tipo di animazione LED del pattern

1.  **CONTROLLER** Colpite un pad.

2. Premete  nell'area SOUND, e ruotate  per aprire la schermata di selezione del parametro LED ANIMATION.



3. Ruotate  nell'area SOUND per cambiare l'animazione LED.

Gestire i brani

Copiare/scambiare pattern assegnati ai pad

1.  **CONTROLLER** Colpite il pad col pattern da copiare/scambiare.

2. Premete  **COPY**.

Appare la destinazione di copia/scambio del pattern sul display SOUND.



3. Usate  nell'area SOUND per selezionare il pad destinazione di copia/scambio, e premete .

Si apre la selezione della destinazione di copia/scambio sul display SOUND.



4. Usate  nell'area SOUND per selezionare COPY o SWAP, e premete .

Premete  per annullare e tornare alla schermata precedente.

SUGGERIMENTI

Potete anche colpire un pad per selezionare la destinazione di copia.

Copiare/scambiare song sequence

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il brano da copiare/scambiare.

2. Premete  **COPY**.

Appare la destinazione di copia/scambio del brano sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare il brano destinazione di copia/scambio, e premete .

Si apre la selezione della destinazione di copia/scambio sul display SEQUENCE.



4. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare COPY o SWAP, e premete .

Premete  per annullare e tornare alla schermata Home.

Gestire i brani (seguito)

Cancellare brani

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il brano da cancellare.

2. Premete .

Il brano da cancellare appare sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare Yes, e premete .

Premete  per annullare e tornare alla schermata Home.

Cambiare nome ai brani

1. Ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare il nome da cambiare.

2. Premete .

Il brano col nome da cambiare appare sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare il carattere da cambiare, e premete .

Premete  per annullare e tornare alla schermata Home.

4. Usate  nell'area SEQUENCE per cambiare il carattere, e premete .

5. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare OK, e premete  per confermare il cambio di nome.

Creare nuovi brani

1. Premete .

Appare il nome di un nuovo brano sul display SEQUENCE e può essere editato.



2. Per cambiare nome, usate nell'area SEQUENCE per selezionare il carattere da cambiare, e premete .

3. Usate nell'area SEQUENCE per cambiare il carattere, e premete .

Premete  per annullare e tornare alla schermata Home.

4. Usate nell'area SEQUENCE per selezionare OK, e premete .

Sarà creato un nuovo brano con quel nome.

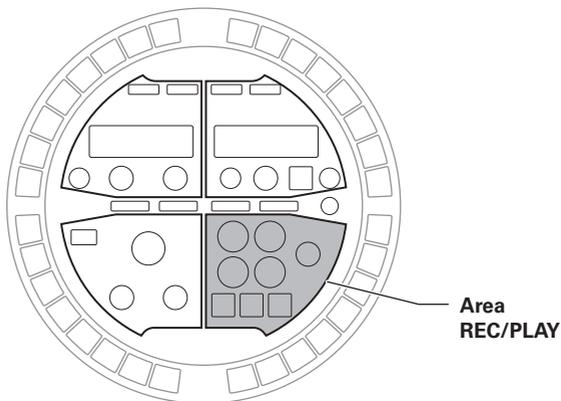
NOTE

Non è possibile creare un nuovo brano se non ve ne sono di vuoti disponibili.

Area REC/PLAY

Veduta d'insieme dell'area REC/PLAY

Usate l'area REC/PLAY per controllare sequenze, comprese riproduzione e registrazione. Quante sono le principali operatività che possono essere eseguite qui.



Cancellare

Usate  per cancellare dati di sequenza, ad esempio.

SUGGERIMENTI

La funzione di questo pulsante dipende dalla modalità selezionata e dagli status di altri pulsanti. Per dettagli, vd. la spiegazione per ogni operatività.

Motion sequence

Potete regolare i parametri di strumenti ed effetti mentre riproducete un pattern creato e registrare questi cambiamenti in tempo reale.

Questi cambiamenti registrati saranno salvati come parte di un pattern e ri-creati durante la riproduzione.

Vd. "Motion Sequence" per informazioni dettagliate su questa funzione (→ P. 72).

Catturare l'audio

AR-48 può catturare (registrare) come dati audio il suono di pattern e brani che riproduce così come i suoni inseriti tramite il jack AUDIO INPUT. I dati audio catturati possono essere usati come strumento.

Per dettagli sulla funzione, vd. "Catturare l'audio" (→ P. 74).

Salvataggio automatico

Usate  per cambiare l'impostazione di salvataggio automatico.

Quando AUTO SAVE è su ON, i cambiamenti ai pattern sono salvati automaticamente.

Attivare questa funzione può essere utile creando pattern.

D'altro canto, disattivarla mentre si eseguono pattern già completi evita che i cambi siano registrati.

Per dettagli sulla funzione, vd. "Salvataggio automatico" (→ P. 78).

Volume

Usate  per regolare il volume di OUTPUT e cuffie.

NOTE

I volumi di OUTPUT e cuffie sono regolati assieme.

Motion sequence

Potete regolare i parametri di strumenti ed effetti e registrare questi cambiamenti nelle sequenze.

Potete registrare i cambiamenti in tempo reale mentre un pattern è in esecuzione così come potete registrare valori d'impostazione parametro step-by-step.

Questi cambiamenti registrati saranno salvati come parte di un pattern e ri-creati durante la riproduzione.

NOTE

Le motion sequence non possono essere registrate in modalità SONG.

Registrare motion sequence in tempo reale

1. Selezionate il pattern per il quale volete registrare una motion sequence.

2. Premete .  lampeggia, indicando che è iniziato lo standby di registrazione.

3. Premete .  si accende e inizia la riproduzione del pattern.

4. Regolate i parametri di strumenti ed effetti.
Questi cambiamenti saranno registrati come motion sequence.
· Editare i suoni (→ P. 48)

SUGGERIMENTI

- La registrazione parte dal momento in cui un parametro è attivato.
- Se un parametro già registrato è attivato nuovamente, i nuovi dati saranno sovrascritti sui vecchi.

5. Premete  o  terminata la registrazione.

Registrare motion sequence step by step

1. Fermate o mettete in pausa la riproduzione del pattern.

2. Premete .

3. Premete  relativamente alla posizione in cui cambiare parametri.

4. Premendo , regolate i parametri di strumenti ed effetti.
Queste operazioni sono registrate nella posizione corrispondente di .

Cancellare motion sequence

1. Premete  per fermare la riproduzione del pattern.

2. Premete .
Appare la schermata di cancellazione della sequenza sul display SEQUENCE.
Premete ancora  per annullare l'operazione.

3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare la sequenza da cancellare, e premete .
Si apre una schermata di conferma.



4. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .
Ciò cancella la sequenza.



Catturare l'audio

Veduta d'insieme della cattura

AR-48 può catturare (registrare) audio in riproduzione e in ingresso tramite il jack AUDIO INPUT in ogni modalità.

L'audio catturato può essere usato per gli strumenti.

NOTE

- I dati audio catturati sono salvati su card SD. Sappiate che non potrete usare le registrazioni catturate se togliete la card SD o la sostituite con una diversa.

- La lunghezza max. delle registrazioni catturate e dei file audio che possono essere aggiunti come strumenti su **AR-48** è 6 minuti (o 12 minuti in mono).

Ad esempio, se è stato aggiunto un file audio stereo da 1 minuto, la lunghezza totale dei file audio che possono essere aggiunti come strumenti è 5 minuti (o 10 minuti se in mono).

- Se un file audio è usato in più pattern, ciò non cambia il tempo residuo per l'assegnazione di file aggiuntivi.

Impostare la funzione di stop automatico

Potete impostare la cattura perché si fermi automaticamente dopo un determinato tempo dall'inizio.

1. Premendo ,
premete -14.

2. Ruotate  nel'area SOUND per cambiare il valore di AUTO STOP.

Selezionate Off o 1-32 quarti di nota.

Display SOUND



Passare da stereo a mono

L'audio catturato può essere salvato in stereo o mono.

La cattura audio è possibile fino a 6 minuti in stereo o 12 minuti in mono.

1. Premendo ,
premete -14.

2. Usate  nell'area SOUND per passare da stereo a mono.



Catturare registrazioni audio

1. Eseguite il pattern, il brano o altro suono da catturare, o collegate lo strumento o altro dispositivo audio da usare per catturare registrazioni tramite il jack AUDIO INPUT della Base Station.

2. Premete .

La cattura si avvia, e il display SOUND visualizza il tempo di cattura rimanente.



SUGGERIMENTI

- REMAIN (tempo residuo) mostra le informazioni seguenti.
Quando AUTO STOP è su ON: il tempo al quale si ferma la cattura
Quando AUTO STOP è su OFF: la quantità max. di tempo residuo di cattura
- Possono essere catturati fino a 6 minuti in stereo o 12 minuti in mono.
- Catturando, premete  quando volete fermare la cattura.
- Se il livello in ingresso è troppo alto,  lampeggia rapidamente. Abbassate il volume dell'apparecchio collegato o il livello in ingresso. (→ P. 84)
- Commutare gli effetti ON/OFF, cambiare parametri, suonare pad, e cambiare pattern, ad esempio, sarà registrato durante la cattura.
- Se il precount è su ON, suonerà un click prima dell'inizio della cattura. (→ P.39)
- Se il metronomo è su ON, esso opererà durante la cattura.

Catturare l'audio (seguito)

3. Catturato l'audio, premete .

Potete regolare la registrazione catturata e salvarla sulla schermata Capture Setting che si apre. (→ P. 76)

Se lo stop automatico è attivo, la cattura si ferma automaticamente e si apre la schermata d'impostazione di cattura.

Regolare e salvare l'audio catturato

Completata la cattura dell'audio, si apre la schermata di impostazioni CAPTURE, e la registrazione catturata inizia la riproduzione in loop. L'audio catturato può essere editato sulla schermata.

Display SOUND



Display SEQUENCE



SUGGERIMENTI

- Premete  per mettere in pausa e riprendere la riproduzione.
- Premete  per fermare la riproduzione e resettare la posizione di riproduzione riportandola all'inizio del loop.
- L'intero anello di  sulla Base Station corrisponde alla lunghezza tra i punti di inizio e fine. Durante la riproduzione, premete un  per avviare la riproduzione in loop da quella posizione. Premete un  quando in stop per eseguire solo l'intervallo assegnato a quella posizione.
- Il  corrispondente alla posizione attuale si accende in verde, e l'altro  in rosso.

1. Usate  e  nell'area SOUND per impostare la gamma dell'audio catturato assegnato al pad.

: Punto d'inizio

Cambiate punto d'inizio dell'audio catturato.

: Punto finale

Cambiate il punto finale dell'audio catturato.

Impostando i punti di inizio e fine, la curva d'onda attorno ad essi appare ingrandita.

SUGGERIMENTI

- I punti di inizio e fine possono essere impostati dopo i primi 500 ms e prima degli ultimi 500 ms della registrazione catturata.
- Premendo ,  o  si annulla l'editing della registrazione catturata e si riapre la schermata originale.

2. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare "Assign to PAD", e premete .

Si apre una schermata in cui poter selezionare il pad per l'assegnazione audio.

Display SOUND



Display SEQUENCE



SUGGERIMENTI

Non potete assegnare l'audio catturato se esso eccede la lunghezza utilizzabile come strumento. Se tentate di farlo, appare un messaggio. Per aver più tempo disponibile, rimuovete le registrazioni di audio catturate già assegnate e altri file audio, o abbreviate gli intervalli tra punto di inizio e fine. A questo punto, è sempre possibile salvare semplicemente su card SD (Only SAVE to SD).

- 3.** Ruotate  nell'area SOUND per selezionare il pattern per l'assegnazione.

- 4.**  Colpite un pad per selezionarlo per l'assegnazione, ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

Ciò assegna l'audio catturato sul pad selezionato.

- 5.** Per salvare l'audio catturato su card SD senza assegnarlo a un pad, usate  nell'area SEQUENCE per selezionare "Only SAVE to SD", e premete .

Ciò salva l'audio catturato come file WAV su card SD.

**SUGGERIMENTI**

I dati audio catturati sono salvati anche su card SD quando essi sono assegnati a un pad.

- 6.** Se volete cambiare il nome dell'audio catturato, ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare RENAME, e premete .

**SUGGERIMENTI**

- L'audio catturato sarà salvato all'interno della sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-48" sulla card SD.
- Il nome della cattura sarà utilizzato invariato come nome del file.
- L'audio catturato assegnato a un pad può avere involucri, filtri e altri parametri allo stesso modo degli strumenti incorporati.

Salvataggio automatico

Potete impostare se i cambiamenti effettuati a strumenti ed effetti saranno salvati o meno, sui pattern.

Quando AUTO SAVE è su OFF, i risultati dei cambiamenti a strumenti ed effetti non saranno salvati sui pattern. I cambiamenti effettuati saranno scartati quando passate in modalità SONG o selezionate un pattern diverso. Inoltre, non sarete in grado di salvare sequenze.

1. Premete .

 si accende e AUTO SAVE si attiva.

2. Premete ancora  per spegnere

la funzione di salvataggio

automatico.

 si spegne e AUTO SAVE si disattiva.

NOTE

- La funzione di salvataggio automatico non può essere cambiata in modalità SONG. I cambi di impostazione sono tutti salvati anche quando il brano cambia.
- Commutando la funzione AUTO SAVE da OFF a ON, appare una schermata in cui confermare o meno se volete salvare lo status attuale. Selezionando "NO", le impostazioni attuali non saranno salvate, mentre i futuri cambiamenti saranno salvati.

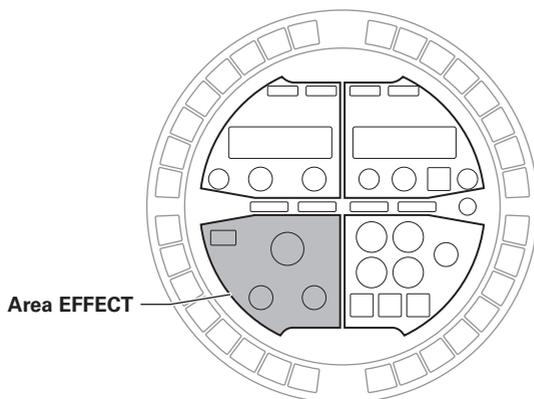
Display SEQUENCE

SAVE Current Setting
Are you sure? **YES** **NO**

Area EFFECT

Veduta d'insieme dell'area EFFECT

Nell'area EFFECT, è possibile applicare un effetto master all'uscita generale durante la riproduzione di pattern e brani.



Selezionare e impostare effetti

E' disponibile una vasta gamma di tipi di effetto master.

Cambiare tipo di effetto

1. Usate  per cambiare il tipo di effetto.

Il LED relativo all'effetto selezionato si accende.

NOTE

- Il tipo di effetto non può essere registrato su motion sequence.
- In modalità SONG, le operatività dell'effetto sono possibili solo durante la riproduzione della song sequence. Tuttavia, le operatività dell'effetto durante la riproduzione della song sequence non sono registrate su pattern.

Commutare l'effetto ON/OFF

1. Premete .
 -  si accende quando l'effetto è attivo.
 - L'effetto resta attivo anche dopo aver rilasciato .

SUGGERIMENTI

-  del Ring Controller è in link con la Base Station .
- LOOPER FX e RELEASE sono abilitati solo mentre  è premuto.

2. Premete ancora  per disattivare l'effetto.

Cambiare i parametri

I parametri effetto possono essere regolati.

I parametri impostabili dipendono dal tipo di effetto.

SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco effetti" in appendice per dettagli sui parametri effetto. (→ P. 117)

1. Ruotate  e  per regolare i parametri desiderati.

I valori d'impostazione attuali appaiono sul display SOUND.

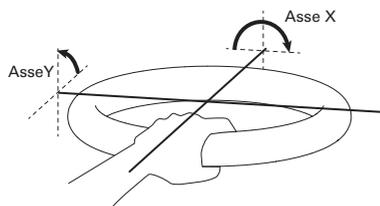


Se la posizione della manopola non coincide col valore del parametro, ruotatela una volta portandola al valore attuale per abilitare la regolazione.

Performance del Ring Controller

Controllare parametri col Ring Controller

Usando l'accelerometro del Ring Controller, potete controllare il tempo dell'arpeggiatore e i parametri di strumenti ed effetti. I parametri possono essere cambiati muovendo ed inclinando il Ring Controller.



NOTE

- Utilizzabile quando l'area di presa del Ring Controller è stata impostata. (→ P. 98)
- La direzione dell'asse X e Y è impostata automaticamente sulla base della posizione dell'area di presa.
- Non colpite il Ring Controller con forza eccessiva.

■ Assegnare i parametri

1. Premendo **FUNCTION**, premete



Si apre una schermata in cui è possibile assegnare i parametri degli assi X e Y.

Display SOUND



Display SEQUENCE



2. Ruotate nell'area SEQUENCE per selezionare l'assegnazione del parametro.

Si possono assegnare fino a 3 parametri al movimento di ciascuno degli assi X e Y.

3. Ruotate  nell'area SOUND per selezionare il parametro.

Potete scegliere tra i seguenti parametri.

Parametro	Spiegazione
None	Nessun parametro assegnato
EFFECT Knob1	Parametro 1 dell'effetto selezionato
EFFECT Knob2	Parametro 2 dell'effetto selezionato
01 SOUND Knob1	Il parametro 1 appare sul display SOUND per lo strumento 01
01 SOUND Knob2	Il parametro 2 appare sul display SOUND per lo strumento 01
02 SOUND Knob1	Il parametro 1 appare sul display SOUND per lo strumento 02
02 SOUND Knob2	Il parametro 2 appare sul display SOUND per lo strumento 02
⋮	⋮
16 SOUND Knob1	Il parametro 1 appare sul display SOUND per lo strumento 16
16 SOUND Knob2	Il parametro 2 appare sul display SOUND per lo strumento 16
ARPEGGIATOR Rate	La velocità dell'uscita dell'arpeggiator cambia in risposta all'inclinazione del Ring Controller. Funzione abilitata solo e Style di arpeggiator non è "Sequence" e "Pattern" è su 1/1-1/32.
ARPEGGIATOR Note	Le note in uscita dall'arpeggiator cambiano in risposta all'inclinazione del Ring Controller. Le note cambiano in base alle scale impostate nel layout SCALE di ogni strumento. (→ P. 116)

4. Rimuovete il Ring Controller dalla Base Station.

Se l'effetto o l'arpeggiator ha un parametro assegnato, abilitate quella funzione.

5. Impostate l'area di presa del Ring Controller.

Impostare l'area di presa (→ P. 98)

6. Inclinate il Ring Controller per controllare i parametri assegnati.

Impostazioni di sistema

Cambiare varie impostazioni

Impostare l'ingresso audio e i livelli di mandata dell'effetto

Quando un segnale entra tramite il jack AUDIO INPUT, impostate il livello in ingresso e la quantità inviata all'effetto master.

1. Premendo **FUNCTION**,
premete **◻**-16.

Si apre la schermata d'impostazione dell'ingresso.



2. Ruotate **◉** nell'area SOUND per cambiare il livello in ingresso.
Impostabile da 0 a 100.

3. Ruotate **◉** nell'area SOUND per cambiare il livello della mandata.
Impostabile da 0 a 100.

Impostare clock mode

Determina se sarà usato l'orologio interno o esterno quando si è collegati ad altri apparecchi MIDI tramite USB.

1. Premendo **FUNCTION**,
premete **◻**-30.

E' selezionato l'orologio esterno quando **◻**-30 è acceso.



NOTE

- Quando è selezionato l'orologio esterno, i brani non possono essere registrati.
- Quando CLOCK MODE è su INTERNAL, funzionerà nei modi seguenti.
 - **AR-48** invia costantemente in uscita il clock MIDI dalla porta USB.
 - **AR-48** invia un messaggio di start (avvio) quando inizia la riproduzione e un messaggio di stop quando questa si ferma.
 - Invia un messaggio continue (continua) quando la riproduzione riprende dopo la pausa.
 - I messaggi di start, stop e continue non saranno inviati in uscita, tuttavia, quando **AR-48** non riproduce perché, ad esempio, non ha nessuna song sequence.

Cambiare varie impostazioni (seguito)

Impostare il contrasto del display

E' possibile regolare il contrasto del display.

1. Premendo ,
premete -32.

I display SOUND e SEQUENCE mostrano le loro impostazioni di contrasto.



2. Ruotate  nella stessa area del display per regolarne il contrasto.

Il contrasto del display può essere impostato da 1 a 13.

Controllare la versione software

La versione software della Base Station appare sul display all'avvio di **AR-48**.

NOTE

E' possibile controllare la versione software del Ring Controller solo sulla schermata di aggiornamento del Ring Controller stesso. (→ P. 102)

Cambiare varie impostazioni (seguito)

Riportare alle impostazioni di default

La Base Station e il Ring Controller possono essere riportati alle loro impostazioni di default di fabbrica.

■ Base Station

NOTE

Riportare le impostazioni al default di fabbrica cancella tutto quello che avete creato compresi pattern e brani. Salvateli su card SD per tempo, se non volete perderli.
Back up dei dati (→ P. 89)

1. Premendo , premete .

Appare un messaggio di conferma.



2. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Ciò riporta alle impostazioni di default di fabbrica.

■ Ring Controller

1. Premendo , premete -22.

Appare un messaggio di conferma sul display SEQUENCE.



2. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

Ciò riporta il Ring Controller alle impostazioni di default di fabbrica.

Inviare in uscita messaggi MIDI dalla Base Station

La Base Station può inviare messaggi MIDI dalla porta USB e dal jack MIDI OUT quando i pad del Ring Controller e le manopole e i pulsanti della Base Station sono usati. Potete impostare l'uscita dei messaggi MIDI.

AR-48 invia i messaggi MIDI impostati senza cambiamenti, anche se si cambia modalità.

Questi messaggi MIDI possono essere usati per controllare il software DAW, ad esempio.

1. Premendo ,

premete -31.

Si apre la schermata d'impostazione.

Display SOUND



Display SEQUENCE



2. Ruotate nell'area SEQUENCE per selezionare l'assegnazione del parametro.

Si possono selezionare i pad del Ring Controller, manopole e pulsanti della Base Station, e l'accelerometro degli assi X e Y.

3. Ruotate nell'area SOUND per selezionare il messaggio.

Si possono selezionare i parametri seguenti.

■ PAD 1-16

MIDI Ch	Tipo messaggio	Numero
1-16	Off	—
	Note	0-127
	CC (control change)	0-127
	Prg Chg (program change)	0-127
	Ch Press (invia in uscita lo stesso valore di aftertouch solo sull'intero canale MIDI)	—
	PolyPress (invia in uscita l'aftertouch solo su ogni pad)	0-127 (Numero nota)

SUGGERIMENTI

Se Message Type è su CC, il numero di CC impostato da "Number" è inviato con la forza (velocity) con cui il pad è colpito. "0" è inviato al rilascio del pad.

NOTE

Le sequenze registrate su **AR-48** sono inviate in uscita indipendentemente dai messaggi MIDI inviati quando i pad sono premuti. (→ P. 56)

■ Pulsanti

MIDI Ch	Tipo messaggio	Numero
1-16	Off	—
	Note	0-127
	CC (control change)	0-127
	Prg Chg (program change)	0-127

SUGGERIMENTI

Quando Message Type è su Note, premere un pulsante invia la nota impostata da "Number" con velocity pari a 127. Rilasciare il pulsante lo invierà con velocity pari a 0. Se il Ring Controller è collegato a un computer, quando il computer invia un messaggio con velocity diversa da 0, il pad corrispondente si accende. Il pad corrispondente si spegne quando invia un messaggio con velocity pari a 0 o un messaggio note off.

Quando Message Type è su CC, premere un pulsante invia il numero di CC impostato da "Number" con valore 127. Rilasciare il pulsante lo invia con valore 0. Se il Ring Controller è collegato a un computer, quando il computer invia un messaggio diverso da 0, il pad corrispondente si accende. Il pad corrispondente si spegne quando invia un messaggio 0.

Inviare in uscita messaggi MIDI dalla Base Station (seguito)

■ Manopole (selettori, parametri suono, SWING, TEMPO, tipo di effetto)

MIDI Ch	Tipo	Numero CC	Min./Dec Number	Max./Inc Number
1-16	Off	0-127	-	-
	Absolute (invia la posizione della rotazione della manopola come valore assoluto)		0-127 (Minimo)	0-127 (Massimo)
	Relative (quando la manopola è ruotata, invia la differenza di valore in senso antiorario (Dec) o orario (Inc))		0-127 (Dec Number)	0-127 (Inc Number)

SUGGERIMENTI

- Quando Type è su Absolute, il valore della posizione di rotazione attuale della manopola è inviato in uscita se entro un range tra Minimo e Massimo. Ruotando in senso antiorario dal valore minimo o in senso orario dal valore massimo, nessun messaggio sarà inviato. Sappiate che anche se questo può essere usato con varie applicazioni DAW, potrebbero esserci delle differenze coi valori inviati da **AR-48** se i parametri controllati sono variati nel DAW.
- Quando Type è su Relative, il valore impostato da Dec Number è inviato quando la manopola è ruotata in senso antiorario, e il valore impostato da Inc Number è inviato quando la manopola è ruotata in senso orario.

Anche se sono stati cambiati i parametri nel DAW, i valori possono essere aumentati o diminuiti relativamente. Tuttavia, impostare correttamente Dec Number e Inc Number potrebbe essere necessario in base al DAW.

■ Manopole (parametri effetto, volume)

MIDI Ch	Numero CC	Valore Min
1-16	OFF	-
	0-127	0-127

SUGGERIMENTI

I valori inviati sono limitati al range tra Min Value impostato e 127.

■ Accelerometro degli assi X e Y

MIDI Ch	Numero CC	Valore Min
1-16	OFF	-
	0-127	0-127

SUGGERIMENTI

I valori inviati sono limitati al range tra Min Value impostato e 127.

Back up dei dati

I dati di pattern e brani creati possono essere salvati su card SD.

Inoltre, salvando e caricando dati, potete gestire tutti i dati assieme o sceglierne solo alcuni.

Back up dei dati

1. Premendo ,

premete -25.

Appare la selezione del tipo di backup sul display SOUND, e appare un messaggio di conferma sul display SEQUENCE.

Display SOUND



Display SEQUENCE



2. Ruotate nell'area SOUND per selezionare il tipo di dati da salvare.

ALL DATA: Salva tutti i dati.

PATTERN: Salva solo il pattern attualmente selezionato.

3. Usate nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

Si apre una schermata d'inserimento del nome del file di backup.

4. Inserite il nome del file di backup.



SUGGERIMENTI

Operazioni di inserimento caratteri (→ P. 23)

5. Usate nell'area SEQUENCE per selezionare OK, e premete .

Ciò salva i dati aventi il nome impostato al punto 4.

Back up dei dati (seguito)

Caricare dati

- 1.** Premendo ,
premete -26.

Il tipo di backup da caricare appare sul display SOUND, e appare un messaggio di conferma sul display SEQUENCE.

Display SOUND



Display SEQUENCE



- 2.** Ruotate  nell'area SOUND per selezionare il tipo di dati da caricare.

ALL DATA: carica tutti i dati.

PATTERN: carica solo un pattern.

ALL SONG SEQUENCE: carica tutti i dati dei brani.

- 3.** Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

Si apre una schermata di selezione del file di backup.

- 4.** Ruotate  nell'area SOUND per selezionare i dati di backup da caricare.

Display SOUND



Display SEQUENCE



- 5.** Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare Yes, e premete . I dati saranno caricati.

SUGGERIMENTI

Se il tipo di backup da caricare è un pattern, si apre una schermata in cui potete selezionare il pattern da caricare in **AR-48**.

Ruotate  nell'area SOUND per selezionare il pattern da caricare, ruotate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

NOTE

- Quando caricate dati, i contenuti su **AR-48** sono sovrascritti.
- Se il pattern caricato usa file audio come oscillatori strumento, quei file audio devono essere salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-48" su card SD.
- Caricando dati di brani, i dati di pattern usati dalle song sequence non saranno caricati. Se i dati del pattern attuale sono diversi dai dati relativi al momento del backup, sono caricati anche i dati del pattern usati dalla sequenza.
- Per caricare dati di brani più tardi, dovete selezionare ALL DATA eseguendo il back up.

Gestione della card SD

Gestire lo spazio residuo della card SD

1. Premendo **FUNCTION**,
premete -27.

Lo spazio usato sulla card SD appare sul display SOUND.



Formattare card SD

1. Premendo **FUNCTION**,
premete -27.

Appare un messaggio di conferma sul display SEQUENCE.



2. Usate  nell'area SEQUENCE
per selezionare Yes, e premete .
Si formatta la card SD.

NOTE

- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate da un computer, dovete formattarle con **AR-48**.
- Sappate che tutti i dati precedentemente salvati su card SD saranno cancellati quando la si formatta.

Gestione della card SD (seguito)

Testare la performance della card SD

Potete verificare se una card SD può essere usata da **AR-48**. Un test di base può essere eseguito velocemente, mentre un test completo esamina l'intera card SD.

1. Premendo ,

premete -28.

Appare un messaggio di selezione del metodo di test sul display SOUND.

QUICK: esegue un test rapido.

FULL: esegue un test completo.



SUGGERIMENTI

Quando è selezionato FULL, appare il tempo stimato per l'esecuzione del test, sul display SOUND.

■ Test rapido (Quick Test)

- Ruotate  nell'area SOUND per selezionare QUICK.
- Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

Si avvia il test rapido della card SD.

Il risultato del test appare quando esso è completato.



■ Test completo (Full Test)

- Ruotate  nell'area SOUND per selezionare FULL.
- Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .

Si avvia il test completo della card SD.

Il risultato del test appare quando esso è completato.

Display SOUND



Display SEQUENCE



SUGGERIMENTI

Potete premere  per annullare un test in esecuzione.

NOTE

Anche se il test di performance risulta "OK", non c'è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. L'informazione è solo una guida.

Scambiare dati con un computer

Collegando **AR-48** a un computer, potete controllare e copiare dati sulla card SD caricata in esso.

■ Collegare

1. Premendo ,
premete -29.

Fa passare **AR-48** in modalità lettore di card (card reader).



2. Usate un cavo USB per collegare **AR-48** al computer.

NOTE

- Questi sono i sistemi operativi supportati.
Windows: Windows 7 o successivi
Mac: OS X 10.8 o successivi e macOS
- **AR-48** non può funzionare con alimentazione USB bus. Usate l'adattatore AC per alimentarlo.

■ Scollegare

1. Scollegate il computer.

Windows:

Selezionate **AR-48** da "Rimozione sicura dell'hardware".

Mac OS:

Trascinate l'icona di **AR-48** nel cestino.

NOTE

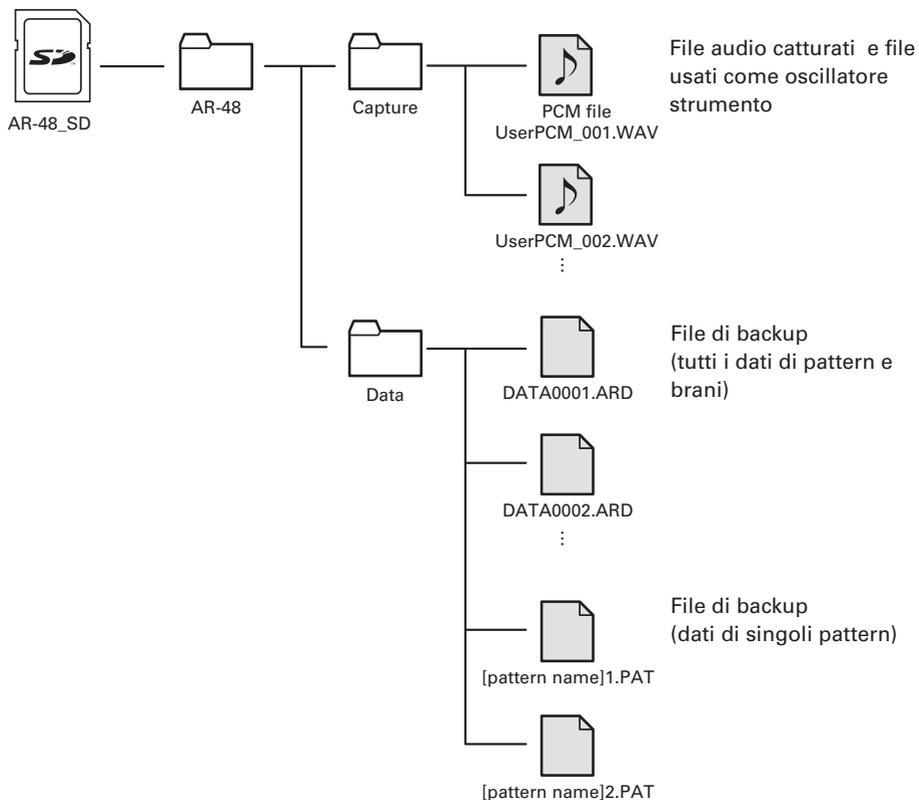
Eseguite sempre le procedure richieste per scollegare il computer prima di rimuovere il cavo USB.

2. Scollegate il cavo USB dal computer e da **AR-48**, e premete



Gestione della card SD (seguito)

Struttura delle cartelle della card SD



Impostazioni del Ring Controller

Collegare e scollegare Ring Controller e Base Station

■ Metodi di connessione

La Base Station e un Ring Controller usano una connessione USB per comunicare.

Se sono state installate unità BTA-1 (disponibili separatamente) su Base Station e Ring Controller, è possibile anche la trasmissione wireless usando Bluetooth LE.

NOTE

Se un Ring Controller e la Base Station sono collegati tramite USB, essi comunicheranno tramite cavo USB anche se entrambi hanno unità BTA-1 installate.

Allo stesso modo, l'USB sarà usata per la comunicazione se un Ring Controller con un'unità BTA-1 installata è collegata a un computer tramite USB.

■ Connessione tramite USB

1. Usate un cavo USB per collegare Base Station e Ring Controller.

Si accende automaticamente il Ring Controller.

■ Connessione tramite Bluetooth LE

E' necessario un accoppiamento precedente per il collegamento tramite Bluetooth LE.

1. Spegnete sia la Base Station che il Ring Controller, e installate le unità BTA-1 (disponibili separatamente) in entrambi.

2. Installate 2 batterie tipo AA nel Ring Controller (→ P. 21), e accendete sia la Base Station che il Ring Controller.

Dopo che il Ring Controller si è avviato, appare un'animazione LED ed esso passa in modalità standby di connessione.

Appare un elenco di dispositivi collegabili sul display SEQUENCE della Base Station.



Premete **FUNCTION** per tornare alla schermata originale.

Potete premere **FUNCTION** e **[]**-23 per visualizzare ancora questa schermata.

3. Ruotate  nell'area SEQUENCE della Base Station per selezionare il Ring Controller da collegare, e premete .

Il Ring Controller selezionato sarà collegato alla Base Station, e tutti i suoi pad lampeggiano in blu.

Appare un segno di spunta a fianco del Ring Controller collegato.



NOTE

- Fatto questo una volta, il collegamento sarà automatico in futuro.
- Collegare una Base Station e un Ring Controller con unità BTA-1 installate tramite USB li accoppierà automaticamente.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

- Scollegare un Ring Controller e una Base Station

1. Premete .

2. Premete -23.

Si apre un elenco di dispositivi collegabili sul display SOUND.

Appare un segno di spunta a fianco del Ring Controller attualmente collegato.



3. Usate  nell'area SOUND per selezionare il Ring Controller da scollegare, e premete .

Si scollega.

Collegare un Ring Controller a un computer tramite USB.

Il Ring Controller può essere usato come controller MIDI.

- Collegare a un computer tramite USB

1. Usate un cavo USB per collegare il Ring Controller a un computer.

Automaticamente si accende il Ring Controller.

NOTE

- Il Ring Controller opera con alimentazione USB bus grazie al computer.
- I messaggi MIDI in uscita quando il Ring Controller è collegato a un computer o altro dispositivo (→ P. 87)
- Quando il Ring Controller è collegato a un computer, i pad lampeggiano in bianco. Quando sono premuti, si accendono in blu. Potete cambiare i colori dei pad inviando messaggi MIDI dal computer. (→ P. 120)

Collegare il Ring Controller a un Mac o dispositivo iOS usando Bluetooth LE

Potete collegare il Ring Controller direttamente a un Mac o dispositivo iOS tramite Bluetooth LE usando un'unità BTA-1 (disponibile separatamente), e usarlo come controller MIDI.

SUGGERIMENTI

Aspettando di collegarsi, i LED del pad del Ring Controller mostrano un'animazione, e il LED BLE dell'unità BTA-1 lampeggia.

NOTE

- Installate le BTA-1 prima di accendere il Ring Controller.
- I computer e sistemi operativi supportati sono i seguenti.
Computer MacBook, iMac e Mac Pro che supportino Bluetooth LE e Mac OS X 10.10.5 o successivi o dispositivi macOS con iOS 8.0 o successivi
- Il LED BLE si accende quando siete collegati.
- Se un Ring Controller e un computer sono collegati tramite USB, essi comunicheranno tramite il cavo USB anche se un'unità BTA-1 è installata.

■ Collegare un Mac usando Bluetooth LE

- 1.** Installate 2 batterie tipo AA nel Ring Controller. (→ P. 21)

- 2.** Accendete il Ring Controller.

Il Ring Controller passa in standby di connessione.

- 3.** Aprite l'applicazione Configurazione MIDI Audio sul Mac

- 4.** Selezionate "Finestra" nella barra menu, e poi "Mostra Studio MIDI".
Si apre la finestra Studio MIDI.

- 5.** Fate doppio click sull'icona Bluetooth.

Si apre la schermata Configurazione Bluetooth.

- 6.** Cliccate su "Connetti" relativamente al Ring Controller che appare nell'elenco.

Quando la connessione avviene, tutti i pad lampeggiano in blu sul Ring Controller.

NOTE

Se la connessione fallisce, aprite Preferenze di Sistema e cliccate su x vicino al Ring Controller nell'elenco dei dispositivi Bluetooth prima di provare ancora.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

- Collegarsi a un dispositivo iOS usando Bluetooth LE

1. Installate 2 batterie tipo AA nel Ring Controller. (→ P. 21)

2. Accendete il Ring Controller.

Il Ring Controller passa in standby di connessione.

3. Lanciate una app che supporti MIDI over Bluetooth LE sul dispositivo iOS.

4. Sulla schermata di impostazioni della app, eseguite la connessione Bluetooth.

Quando la connessione avviene, tutti i pad lampeggiano in blu sul Ring Controller.

SUGGERIMENTI

- Per le procedure di impostazione della app, vd. il manuale di quella app.
- I messaggi MIDI sono inviati in uscita quando il Ring Controller è collegato a un computer o ad altro apparecchio (→ P. 87)
- Quando il Ring Controller è collegato a un computer o altro dispositivo, i pad si accendono in bianco. Quando sono premuti, si accendono in blu.
- Potete cambiare i colori dei pad inviando messaggi MIDI dal computer. (→ P. 120)

Impostare l'area di presa

Potete impostare un'area di presa che non risponda al tocco, per evitare di premere involontariamente i pad mentre usate il Ring Controller separatamente dalla Base Station.

- Impostare l'area di presa

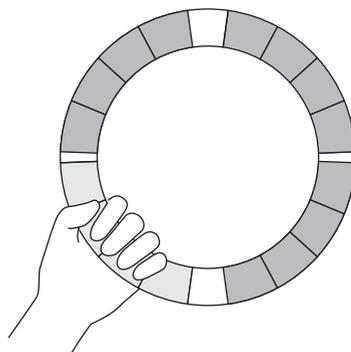
1.  **CONTROLLER** Premete .

Tutti i pad del Ring Controller si accendono in blu.

2.  **CONTROLLER** Afferrate l'area da impostare come area di presa.

I pad dell'area afferrata si accendono in bianco e l'area di presa è impostata.

I pad al di fuori dell'area di presa si possono usare normalmente.



SUGGERIMENTI

Se nessuna area di presa è identificata per 30 secondi, l'individuazione è annullata automaticamente.

Dopo aver impostato l'area di presa, il LED acceso sul Ring Controller torna allo stato precedente, a eccezione dei LED posti nell'area di presa, che si spengono, a indicare che non risponderanno all'uso.

SUGGERIMENTI

- Se è identificata una presa e passa 1 secondo, essa sarà impostata automaticamente.
- Quando l'area di presa è impostata, il LED  si accende.

■ Disabilitare l'impostazione dell'area di presa

1.  **CONTROLLER** Premete .

Tutti i pad del Ring Controller si accendono in blu.

2.  **CONTROLLER** Premete .

Ciò disabilita l'impostazione dell'area di presa, rendendo tutti i pad di nuovo utilizzabili.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

Impostazioni delle funzioni del Ring Controller

1. Premendo , premete

-22.

Si apre la schermata d'impostazione del Ring Controller.

Display SOUND



Display SEQUENCE



2. Ruotate nell'area SOUND per selezionare la voce da impostare, e usate e per cambiare parametri.

■ Velocity

Imposta la sensibilità del pad.

Impostazione	Funzione
MAX	Velocity sempre massima a prescindere dalla forza di esecuzione
HIGH	Alta sensibilità (la forza di esecuzione influisce molto sulla velocity)
MID	Standard
LOW	Bassa sensibilità (la forza di esecuzione influisce poco sulla velocity)

■ LED

Imposta la luminosità dei pad.

Impostazione	Funzione
BRIGHT	I pad si accendono brillantemente
DARK	I pad si accendono debolmente (si riduce il consumo energetico)

■ Aftertouch

Imposta la sensibilità dell'aftertouch dei pad quando sono premuti.

Impostazione	Funzione
ON (HIGH)	Alta sensibilità (reagisce facilmente alle variazioni di pressione del pad)
ON (MID)	Standard
ON (LOW)	Bassa sensibilità (non reagisce facilmente alle variazioni di pressione del pad)
OFF	Disabilita la funzione aftertouch

■ Sensibilità dell'accelerometro (X/Y AXIS SENS)

Imposta la sensibilità dell'accelerometro del Ring Controller.

Impostazione	Funzione
HIGH	Alta sensibilità (risponde anche a una lieve inclinazione)
MID	Standard
LOW	Bassa sensibilità (bassa risposta all'inclinazione)

■ Tipo di batteria (BATTERY)

Imposta il tipo di batterie usato.

Impostazione	Funzione
ALKALINE	Batterie alcaline (default)
Ni-MH	Batterie al Nickel-metallo idruro

NOTE

- Usate batterie alcaline o ricaricabili NiMH.
- Questa impostazione non può essere cambiata durante la registrazione o la riproduzione.

■ Spegnimento automatico (AUTO OFF)

Potete impostare il Ring Controller in modo che si spenga automaticamente.

Impostazione	Funzione
2min	A batterie, si spegne automaticamente se non in uso per 2 minuti
OFF	Non si spegne automaticamente

■ Impostare il compressore master

In aggiunta all'effetto master, c'è un compressore master utilizzabile per aumentare la pressione sonora.

1. Premendo ,

premete -15.

Quando -15 è acceso, il compressore master è abilitato.



NOTE

L'impostazione del compressore master è salvata separatamente per ogni pattern.

Aggiornare il firmware

Il firmware può essere aggiornato e portato alla versione più recente.

I file di aggiornamento possono essere scaricati dal sito web di ZOOM (www.zoom.co.jp).

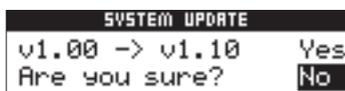
Aggiornare la Base Station

1. Copiate il file di aggiornamento sulla directory principale della card SD.

2. Inserite la card SD nello slot. Poi, premendo , tenete premuto



Si apre una schermata di conferma dell'aggiornamento sul display SEQUENCE.



3. Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare Yes, e premete .

NOTE

Non spegnete l'unità e non rimuovete la card SD durante l'aggiornamento. Ciò potrebbe rendere impossibile avviare **AR-48**.

4. Completato l'aggiornamento, tenete premuto  per spegnere l'unità.

Aggiornare il Ring Controller

Se collegate un Ring Controller che usa un firmware obsoleto a una Base Station, appare un avviso sul display.

In tal caso, seguite le procedure indicate sotto per aggiornare il Ring Controller.

- Aggiornare il Ring Controller quando richiesto

1. Usate un cavo USB per collegare il Ring Controller alla Base Station.

I numeri della versione appaiono sul display SOUND, e appare la schermata di esecuzione sul display SEQUENCE.

Display SOUND



Display SEQUENCE



NOTE

- Non è possibile usare un Ring Controller con un firmware obsoleto. Eseguite sempre l'aggiornamento quando richiesto.
- Queste schermate appaiono anche quando siete collegati tramite Bluetooth LE, ma è necessaria la connessione tramite cavo USB per l'aggiornamento.

2. Premete  nell'area SEQUENCE. Si avvia l'aggiornamento.

- 3.** Completato l'aggiornamento, premete  nell'area SEQUENCE. Il Ring Controller si riavvia automaticamente e lavora col nuovo firmware.



■ Aggiornare il Ring Controller manualmente

E' possibile aggiornare manualmente, se non appare nessuna notifica.

- 1.** Usate un cavo USB per collegare il Ring Controller alla Base Station.

- 2.** Premendo , premete -22.

Si apre la schermata di impostazione del Ring Controller.



- 3.** Usate  nell'area SOUND per selezionare FIRMWARE UPDATE, e premete .



- 4.** Usate  nell'area SEQUENCE per selezionare YES, e premete .
- Si avvia l'aggiornamento.

Display SOUND



Display SEQUENCE



- 5.** Completato l'aggiornamento, premete  nell'area SEQUENCE. Il Ring Controller si riavvia automaticamente e lavora col nuovo firmware.



Diagnostica

Se pensate che **AR-48** operi in maniera strana, verificate prima quanto segue.

■ Nessun suono o suono molto basso

- Verificate che l'alimentazione sia attiva.
- Controllate le connessioni
- Regolate i livelli degli strumenti
- Verificate che l'unità non sia in mute.
- Controllate il livello del volume.

■ Molto rumore

- Verificate che non vi siano problemi coi cavi audio.
- Usate un adattatore AC originale ZOOM.

■ Gli effetti non funzionano

- Verificate che i livelli dell'effetto di mandata siano corretti.

■ Il Ring Controller non funziona bene

- Verificate che l'alimentazione sia attiva.
- Verificate le connessioni con la Base Station.
- Regolate la sensibilità del pad.
- Verificate l'impostazione dell'area di presa.
- Se lo usate come controller MIDI, verificate le impostazioni del dispositivo Mac o iOS.

Specifiche tecniche

Base Station

Ingresso	AUDIO INPUT	Tipo di connettore	Mini jack stereo (sbilanciato)
		Gain in ingresso	+10 to -65 dB
		Impedenza in ingresso	10 kΩ
Uscite	OUTPUT L/R	Tipo di connettore	Jack mono standard (sbilanciati)
		Impedenza in uscita	100 Ω
	PHONES	Tipo di connettore	Mini jack stereo (20mW x 2 entro carico 32Ω)
		Impedenza in uscita	10 Ω
Gamma dinamica			ANALOG IN (AD): 92 dB typ (IHF-A) PHONE OUT (DA): 102 dB typ (IHF-A) MAIN OUT (DA): 106 dB typ (IHF-A)
Supporto di registrazione			Card SD da 16MB-2GB, SDHC da 4GB-32GB, SDXC da 64GB-512GB
MIDI IN/OUT			MIDI OUT (jack 5-pin DIN) e USB MIDI
Alimentazione			Adattatore AC 5V 1A (AD-14)
Assorbimento			Base Station: 2 W max. Alimentando il Ring Controller: 3 W max.
Dimensioni esterne			259.0 mm (D) x 257.6 mm (W) x 63.0 mm (H)
Peso (solo unità principale)			1123 g
Display			LCD 128x32 dot-matrix x 2
Interfaccia	Tipo B Operatività USB 2.0 MIDI class/mass storage class	Sistemi operativi supportati	Windows 7 (SP1 o successivi), Windows 8 (incluso 8.1) o successivi, Windows 10 Mac OS X 10.8 o successivi
		Specifiche minime	Chipset che include USB 2.0 come standard, Intel Core i3 o CPU più veloce
	Tipo A Operatività USB 2.0 MIDI class		Per la connessione del Ring Controller

Ring Controller

Sensori		PAD con sensori di pressione, accelerometro a 3-assi	
Alimentazione		Alimentazione USB bus	
Batterie		2 batterie alcaline tipo AA o ricaricabili nickel-metallo idruro (NiMH)	
Tempo di operatività delle batterie		Circa 8 ore (con BTA-1 installata)	
Assorbimento		1W max.	
Dimensioni esterne		280.2 mm (D) x 278.8 mm (W) x 29.7 mm (H)	
Peso (solo unità principale)		416 g	
Touchpad		Numero di pad	16
		Curve Velocity	4 tipi
Interfaccia	Tipo B Operatività USB 2.0 MIDI class/mass storage class	Sistemi operativi supportati	Windows 7 (SP1 o successivi), Windows 8 (incluso 8.1) o successivi, Windows 10 Mac OS X 10.8 o successivi
		Specifiche minime	Chipset che include USB 2.0 come standard, Intel Core i3 o CPU più veloce
	MIDI over BLE (con BTA-1 installata)	Dispositivi iOS supportati	Dispositivi che usino iOS 8.0 o successivi
		Mac supportati	Serie MacBook, iMac e Mac pro che usino Mac OS X 10.10.5 Yosemite o successivi (compreso macOS) e supportino la trasmissione BLE

Appendice

Elenco Oscillator

Categoria	Nome strumento	LOOP
	2Step Kick	O
	BigBeat Kick	O
	Blubber Kick	O
	BreakBeat Kick	X
	Breaks Kick	X
	Classic Kick	O
	Cyber Kick	O
	DeepDark Kick	X
	DeepHouse Kick	O
	Disco Kick	X
	D&B Kick	X
	Dubstep Kick	X
	EDM Kick	O
	Electro Kick	O
	EuroBeat Kick	O
	EuroDance Kick	O
	EuroTrance Kick	O
	FrenchHouse Kick	O
	Funk Kick	X
	Hardcore Kick	X
	HardHouse Kick	O
	HardTechno Kick	X
	HipHop Kick 1	O
	HipHop Kick 2	O
	Oldschool Kick	O
	HR&HM Kick	X
	Jazz Kick	X
	Jungle Kick	X
	Kicker Kick	O
	Berlin Kick	O
	D Kick	O
	Muted Kick	O
	Lounge Kick	X
	MainRoom Kick	X
	Minimal Kick	O
	NuDisco Kick	X
	ProgHouse Kick	O
	R&B Kick	O
	Reggae Kick	O
	Reggaeton Kick	X
	Rock Kick	X
	Sub Kick	O
	Synth Kick	O
	Techno Kick	O
	TechHouse Kick	O
	Kit707 Kick	X
	Kit808 Kick	O
	Kit909 Kick	O
	Trap Kick	O
	TrapMe Kick	O
	TribalHouse Kick	O

KICK
Colore strumento: 1

Categoria	Nome strumento	LOOP
	2Step RS	
	2Step Snare	
	BigBeat RS	
	BigBeat Snare	
	Breaks RS	
	Breaks Snare	
	Chicago Snare	
	DeepHouse Snare	
	DeepHouse RS	
	D&B RS	
	D&B Snare	
	Dubstep RS	
	Dubstep Snare 1	
	Dubstep Snare 2	
	EDM Snare	
	EDM RS	
	Electro RS	
	Electro Snare	
	EuroBeat RS	
	EuroBeat Snare	
	EuroDance RS	
	EuroDance Snare	
	EuroTrance RS	
	EuroTranceSnare	
	FlashBulb Snare	
	Future Snare	
	Garage Snare	
	Hardcore RS	
	Hardcore Snare	
	HardHouse RS	
	HardHouse Snare	
	HardTechnoRS	
	HardTechnoSnare	
	HH Snare	
	HipHop RS	
	HipHop Snare	
	HR&HM RS	
	HR&HM Snare	
	Jazz RS	
	Jazz Snare	
	Jazz Brush	
	Jungle RS	
	Jungle Snare	
	MainRoom Snare	
	Minimal RS	
	Minimal Snare	
	NuDisco RS	
	NuDisco Snare	
	ProgHouse RS	
	ProgHouse Snare	
	R&B RS	
	R&B Snare	
	Reggae RS	
	Reggae Snare	
	Reggaeton RS	
	Reggaeton Snare	
	Rock RS	
	Rock Snare	

SNARE
Colore strumento: 31

Elenco Oscillator (seguito)

Categoria	Nome strumento	LOOP
SNARE Colore strumento: 31	Gangsta Snare	X
	South Snare	
	TechHouse RS	
	TechHouse Snare	
	Kit707 Snare	
	Kit808 Snare	
	Kit808 RS	
	Kit909 Snare	
	Kit909 RS	
	Trap RS	
	Trap Snare	
	TribalHouse RS	
	TribalHouseSnare	
	UK Snare	
	Vintage Snare	
	CLAP Colore strumento: 31	
ClasRave Clap		
Dance Clap		
Disco Clap		
D&B Clap		
Breaks Clap		
Electro Clap		
Techno Clap 1		
HipHop Clap		
House Clap 1		
Minimal Clap		
House Clap 2		
NY Clap		
Reggae Clap		
Short Clap		
SlapVerb Clap		
Step Clap		
Techno Clap 2		
Thug Clap		
Kit707 Clap		
Kit808 Clap		
Kit909 Clap		
Trance Clap		
Trap Clap		
HI HAT Colore strumento: 30	Berlin CloseHH	X
	Berlin OpenHH	
	Chicago Hi-Hat	
	ComputerNoise	
	DeadLeaser Hat	
	Disco CloseHH	
	Disco OpenHH	
	Dance CloseHH	
	Dance OpenHH	
	D&B CloseHH	
	D&B OpenHH	
	Breaks CloseHH	
	Breaks OpenHH	
	Electro CloseHH	
	Electro OpenHH	
	Techno CloseHH	
	Techno OpenHH	
	Feedback Hat	
	Garage Hat	
	GlitchTick Hat	
	HardHouse Hat	
	Standard OpenHH	
	HipHop CloseHH	
	HipHop OpenHH	
	House CloseHH	
	House OpenHH	
Minimal CloseHH		

Categoria	Nome strumento	LOOP
HI HAT Colore strumento: 30	Minimal OpenHH	X
	HR&HM CloseHH	
	HR&HM OpenHH	
	Jazz CloseHH	
	Jazz OpenHH	
	London Hat	
	Milano Hat	
	NY Hat	
	Paris Hat	
	R&B CloseHH	
	R&B OpenHH	
	Reggae CloseHH	
	Reggae OpenHH	
	Rock CloseHH	
	Rock OpenHH	
	Short Hi-Hat	
	Kit707 CloseHH	
	Kit707 OpenHH	
	Kit808 CloseHH	
Kit808 OpenHH		
Kit909 CloseHH		
Kit909 OpenHH		
Trance CloseHH 1		
Trance OpenHH 1		
Trance CloseHH 2		
Trance OpenHH 2		
CYMBAL Colore strumento: 30	Short Crash	X
	Long Crash	
	Splash Cymbal	
	Disco Crash	
	Disco Ride	
	Dance Crash	
	Dance Ride	
	D&B Crash	
	D&B Ride	
	Breaks Crash	
	Breaks Ride	
	Electro Crash	
	Electro Ride	
	Techno Crash	
	Techno Ride	
	HipHop Crash	
	HipHop Ride	
	House Crash	
	House Ride	
	Minimal Crash	
Minimal Ride		
HR&HM Crash		
HR&HM Ride		
Jazz Crash		
Jazz Ride		
R&B Crash		
R&B Ride		
Reggae Crash		
Reggae Ride		
Standard Ride		
Rock Crash		
Rock Ride		
Kit707 Crash		
Kit707 Ride		
Kit808 Crash		
Kit909 Crash		
Kit909 Ride		
Trance Crash		
Trance Ride		

Elenco Oscillator (seguito)

Categoria	Nome strumento	LOOP	
TOM Colore strumento: 2	80's Tom	X	
	Acoustic Tom 1	X	
	Acoustic Tom 2	X	
	DoubleElectroTom	O	
	FrenchHouseTom	X	
	Ind. Tribe Tom	X	
	Industry Tom	X	
	Long Tom	X	
	NewWave Tom	X	
	Noise Tom	X	
	Synth Tom	O	
	Kit707 Tom	X	
	Kit808 Tom	X	
	Kit909 Tom	X	
	Vintage Tom	X	
	PERCUSSION Colore strumento: 2	BellTree	X
		Bottle	X
BrightData		X	
Cabasa Hit		X	
Cabasa Shake		X	
Castanets		X	
CementClick		X	
Clave		X	
Conga Open		X	
Conga Close		X	
Conga Slap		X	
Cowbell		X	
Darbuka		X	
Davul Chember		X	
Davul Dum		X	
Davul Kasnak		X	
Davul Tek		X	
Djembe		X	
Droplet		X	
GlitchClave		X	
Hi-Bongo		X	
Hi-Timbales		X	
Hi-Agogo		X	
IDM Prec.		X	
Lo-Bongo		X	
Lo-Timbales		X	
LongGuiro		X	
LongWhistle		O	
Lo-Agogo		X	
Maracas		X	
MouthPop		X	
MuteCuica		X	
MuteSurdo		X	
MuteTriangle		X	
OpenCuica		X	
OpenSurdo		X	
OpenTriangle		X	
OrganicPrec.		X	
Lo-Pop		O	
PlasticLid		X	
Hi-Pop		X	
Quijada		X	
Quijada Hit		X	
RimPercussion	X		
Riq Doum	X		

Categoria	Nome strumento	LOOP
PERCUSSION Colore strumento: 2	Riq Pa	X
	Riq Tak	X
	Shaker 1	X
	Shaker 2	X
	Shaker Hit	X
	ShortData	X
	ShortGuiro	X
	ShortPercussion	X
	ShortWhistle	X
	Snap	X
	SquishyZap	X
	Sticks	X
	SynthPercussion	O
	Tabla Ge	X
	Tabla Ke	X
	Tabla Na	X
	Tabla Te	X
Jingle	X	
Tambourine	X	
Timpani	X	
Kit808 Cowbell	O	
Vibraslap	O	
WindChime	X	
WoodBlock	X	
VOICE Colore strumento: 14	Ai-Low House	
	Hey Trap	
	Female Oh	
	Male Oh	
	Oh Garage	
	Technologic Vox	
	U DeepHouse	
	VocalStab	
	Yah Dubstep	
	Male Ahaa	
	Male Ahaaw	
	AncientWisdom	
	Male Baaa	
	Male Che	
	Male ComeOn	
	Male Doh	
	Male Doo	
	Female Aan	X
	Female Ah	
	Female Am	
	Female Haa	
	Female Ho	
	Female On	
	Female So	
	Female Yo	
	Female Your	
	Ghostly	
	Male Haa	
	Male Hey 1	
	Male Hey 2	
	Male Nahh	
	Male Ohooo	
	Male Paa	
Male Wao		
Male Whoo		

Categoria	Nome strumento	LOOP
PCM SYNTH Colore strumento: 14	AngerBass	O
	DeepBass	O
	DubstepDirtBass	X
	FlatRicBass	X
	GarageFatBass	X
	ParisBass	O
	PulseButtomBass	X
	SubspenseBass	O
	VoiceBass	X
	WarmSawBass	O
	AirCloud	O
	Alam	O
	AlienWarning	X
	Arpness	X
	BeatBang	X
	BlackStar	X
	BottleVox	X
	Closer	X
	CompBlip	O
	DangerZone	X
	ElectricSwipe	X
	EpicAir	X
	ForcedAir	X
	Lazer 1	X
	Lazer 2	X
	Lazer 3	X
	LazerGun	X
	MarsInvaders	X
	MazG	X
	NoiseFloor	X
	Revenge	X
	SawDown	X
	Shreakback	X
	SirenFX	X
	Spacer	O
	StarGate	X
	TrapBounce	X
	TunyPluck	X
	Twister	X
	U Tone	O
	WideFive	O
	X Scape	X
	1980sAnalog5ths	O
	ClubChord	X
	DecadeChord	X
	DubstepStab	X
	EdgeOfStab	O
	EDM MinorChord	X
	EDM Stab	X
	FadeChord	X
	FatMash	O
	FatPad	X
	FluteSpaceLead	X
	FutureSax	X
	LeadChord	X
	LeadChordRave	X
	LeadDirt	X
	LeadDrop	X
	LegacyChord	X

Categoria	Nome strumento	LOOP	
PCM SYNTH Colore strumento: 14	LowTech	O	
	MetalicPad	O	
	PartyChord	X	
	PlasticTube	O	
	PumpChord	X	
	RaggaTone	O	
	RavelLead	O	
	RaveStabLead	X	
	SimpleChord	X	
	StringBreath	X	
	SubyChord	X	
	Synclift	X	
	TechChord	X	
	TightAnalog5ths	O	
	INSTRUMENTS Colore strumento: 14	AltoSax	O
		AcousticBass	O
AcousticGuitar		O	
Bell		X	
BrassEnsemble		X	
Clav		O	
ElectricPiano		O	
E.Bass Finger		O	
E.Bass Pick		O	
E.Bass Slap		O	
ElectricGuitar		O	
DistGuitar		O	
GuitarFeedback		X	
Kalimba		X	
MajorPartials		X	
MetalBell		X	
MinorPartials		O	
MutedStab		X	
OldMovieMinor		X	
Organ 1		O	
Organ 2		O	
Piano		O	
StringsEnsemble		X	
TenorSax		O	
INSTRUMENTS Colore strumento: 14	Brass Hit 1	X	
	Brass Hit 2		
	Cluster		
	E.Guitar 1		
	E.Guitar 2		
	Hammond		
	Orchestra Hit		
	Piano Hit		
	PianoJazz Hit		
	Pulse		
	SlideOrgan		
Strings Hit			
SYNTH Colore strumento: 14	SYNTH	O	
AUDIO FILE Colore strumento: 23	Nome del file (primi 16 caratteri)	X	
OFF	Oscillator Off	X	

Elenco strumenti e parametri

■ Blocco layout SCALE

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	OCTAVE -1 - 7	SCALE Elenco nomi delle scale (→ P. 116)
2	MONO/POLY MONO, POLY	GLIDE* 0 - 100
3	KEY* C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	- -

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

■ Blocco Oscillator (OSC)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	-	Elenco Oscillator (→ P. 106)

PCM

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	PITCH -24.00 - +24.00	REVERSE** ON, OFF

**Non impostabile per gli strumenti contrassegnati da O per LOOP nell'elenco Oscillator.

Audio File

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	PITCH -24.00 - +24.00	REVERSE ON, OFF
3	LAUNCH ONE SHOT, GATE, TOGGLE	- -

Synth

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	OSC1 TYPE SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI	OSC1 PITCH -24.00 - +24.00
3	OSC1 LEVEL 0 - 100	PULSE WIDTH* 1 - 99%
4	OSC2 TYPE OFF, SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI	OSC2 PITCH -24.00 - +24.00
5	OSC2 LEVEL 0 - 100	PULSE WIDTH* 1 - 99%
6	OSC3 TYPE OFF, SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RING SRC, FM SRC, SYNC SRC	OSC3 PITCH -24.00 - +24.00
7	OSC3 LEVEL 0 - 100	PULSE WIDTH* 1 - 99%

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

■ Blocco modulazione della tonalità Oscillator (OSC PITCH MOD)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 - +100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

LFO

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 - 100, ♪ (Tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 - 99%	—

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♪. (→ P. 117)

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

ADSR

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 - 100	0 - 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 - 100	0 - 100

■ Blocco NOISE

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	TYPE	LEVEL*
	OFF, WHITE, PINK	0 - 100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

■ Blocco modulazione del livello di rumore (NOISE LEVEL MOD)

(Appare quando TYPE del blocco NOISE non è su OFF.)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 - +100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

LFO

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 - 100, ♪ (Tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 - 99%	—

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♪. (→ P. 117)

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

ADSR

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 - 100	0 - 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 - 100	0 - 100

Elenco strumenti e parametri (seguito)

■ Blocco effetto insert (EFFECT)

Nome tipo	Pagina 1 Parametro 2	Pagina 2 Parametro 1	Pagina 2 Parametro 2
OFF	—	—	—
COMP	SENSE 0 – 10	ATTACK SLOW, FAST	TONE 0 – 10
PUMPER	DEPTH 0 – 100	RATE ♩ (Tipo 3)	—
SUB BASS	FREQ 30 Hz – 250 Hz (intervalli 10Hz)	MIX 0 – 100	—
TALK	DECAY* 0 – 100	TYPE iA, UE, UA, oA	BALANCE 0 – 100
3BAND EQ	LOW -12 – +12	MID -12 – +12	HI -12 – +12
RING MOD	FREQ* 1 – 50	TONE 0 – 10	BALANCE 0 – 100
FLANGER	DEPTH 1 – 50	RATE* 0 – 50, ♩ (Tipo 1)	MIX 0 – 100
PHASER	RATE 0 – 50, ♩ (Tipo 1)	COLOR 4STG, 8STG, inv 4, inv 8	MIX 0 – 100
CHORUS	DEPTH 0 – 100	RATE* 1 – 50	MIX 0 – 100
DIST	GAIN* 0 – 100	TONE 0 – 100	LEVEL 0 – 100
LO-FI	BIT 4 – 16	SAMPLE* 0 – 50	BALANCE 0 – 100

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♩. (→ P. 117)

*Questi parametri possono essere controllati dal blocco EFFECT MOD.

■ Blocco modulazione dei parametri effetto (EFFECT MOD)

(Appare quando TYPE del blocco EFFECT non è su OFF.)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH* -100 – +100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

LFO

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	TYPE SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	RATE 1 – 100, ♩ (Tipo 1)
3	PULSE WIDTH* 1 – 99%	—

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♩. (→ P. 117)

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

ADSR

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	ATTACK 0 – 100	DECAY 0 – 100
3	SUSTAIN 0 – 100	RELEASE 0 – 100

■ Blocco FILTER

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	TYPE	FREQ
	OFF, PEAKING, 24dB HPF, 12dB HPF, 24dB BPF, 12dB BPF, 24dB LPF, 12dB LPF	20Hz – 20000Hz
2	RESO	LEVEL
	0 – 100	0 – 100

■ Blocco modulazione di frequenza del filtro (FILTER FREQ MOD)

(Non appare quando TYPE del blocco FILTER non è su OFF.)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 – +100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

LFO

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 – 100, ♪ (Tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 – 99%	—

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♪. (→ P. 117)

ADSR

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 – 100	0 – 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 – 100	0 – 100

■ Blocco inviluppo di volume (ADSR)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	ATTACK	DECAY
	0 – 100	0 – 100
2	SUSTAIN	RELEASE
	0 – 100	0 – 100

Elenco strumenti e parametri (seguito)

■ Blocco modulazione di volume (AMP MOD)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 - +100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

LFO

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 - 100, ♪ (Tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 - 99%	—

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♪. (→ P. 117)

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

ADSR

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 - 100	0 - 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 - 100	0 - 100

■ Blocco uscita mixer (OUTPUT)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	PAN	LEVEL
	L100 - R100	0 - 100

■ Blocco modulazione Pan (PAN MOD)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	SOURCE	DEPTH*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 - +100

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

LFO

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	TYPE	RATE
	SAW, SQUARE, PULSE, SINE, TRI, RANDOM	1 - 100, ♪ (Tipo 1)
3	PULSE WIDTH*	—
	1 - 99%	—

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♪. (→ P. 117)

*Non appare in certe combinazioni di parametro.

ADSR

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
2	ATTACK	DECAY
	0 - 100	0 - 100
3	SUSTAIN	RELEASE
	0 - 100	0 - 100

■ Blocco quantità dell'effetto di mandata (FX SEND)

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	AMOUNT	—
	0 – 100	—

■ Blocco impostazioni LED

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	COLOR	ANIMATION
	OFF, 1 – 32	OFF, MOIRE, FIREWORK, CROSS, CIRCUIT, RAINBOW

■ Blocco impostazioni MIDI

Pagina	Parametro 1	Parametro 2
1	CHANNEL	—
	OFF, 1 – 16	—

Elenco strumenti e parametri (seguito)

■ Elenco nomi delle scale

Nome visualizzato	Scala
CHROMATC	Chromatic
MAJOR	Major (Ionian)
MINOR 1	Harmonic Minor
MINOR 2	Melodic Minor
MINOR 3	Dorian
PHRYGIAN	Phrygian
LYDIAN	Lydian
MIXOLYDN	Mixolydian
AEOLIAN	Aeolian
LOCRIAN	Locrian
S-LOCRN	Super Locrian
MajBLUES	Major Blues
MinBLUES	Minor Blues
DIMINISH	Diminished
COM DIM	Com Dim
MajPENTA	Major Pentatonic
MinPENTA	Minor Pentatonic
RAGA 1	Raga 1 (Bhairav)
RAGA 2	Raga 2

Nome visualizzato	Scala
RAGA 3	Raga 3
ARABIC	Arabic
SPANISH	Spanish
GYPSY	Gypsy
MinGYPSY	Minor Gypsy (Hungarian Minor)
EGYPTIAN	Egyptian
HAWAIIAN	Hawaiian
PELOG	Pelog
HIROJOSI	Hirojoshi
IN-SEN	In-Sen
IWATO	Iwato
KUMOI	Kumoi
MIYAKO	Miyakobushi
RYUKYU	Ryukyu
CHINESE	Chinese
WHOLE	Whole tone
WHOLE1/2	Whole half
5th	5th Interval

■ Effetti Master

Categoria	Nome tipo	Parametro 1		Parametro 2	
		Nome parametro	Valori impostazione	Nome parametro	Valori impostazione
Filter	LPF	FREQUENCY	20 – 20000	RESONANCE	0 – 100
	HPF	FREQUENCY	20 – 20000	RESONANCE	0 – 100
	ISOLATOR	LOW	0 – 100	HI	0 – 100
	LPF + REVERB	FREQUENCY	20 – 20000	REVERB MIX	0 – 100
	HPF + REVERB	FREQUENCY	20 – 20000	REVERB MIX	0 – 100
Modulation	RELEASE	TYPE	Brake, Back Spin	SPEED	0 – 100
	PHASER	RATE	♪ (Tipo 1)	RESONANCE	0 – 100
	FLANGER	RATE	♪ (Tipo 1)	DEPTH	0 – 100
Distortion	DISTORTION	GAIN	0 – 100	tone	0 – 100
	BIT CRUSH	BIT	4 – 16	SAMPLE	0 – 50
Loop/Slicer	LOOPER FX	LOOP LENGTH	♪ (Tipo 4)	MIX	0 – 100
	GLITTER	COMPLEX	1 – 8	MIX	0 – 100
Delay/Reverb	REVERSE	TIME	♪ (Tipo 2)	FEEDBACK	0 – 100
	STEREO DELAY	TIME	♪ (Tipo 2)	FEEDBACK	0 – 100
	REVERB	DECAY	1 – 100	MIX	0 – 100
	DELAY + REVERB	DELAY MIX	0 – 100	REVERB MIX	0 – 100

Note: Vd. i parametri Tempo Sync per dettagli sui valori d'impostazione di ♪.

■ Parametri Tempo Sync

Quando appare ♪ per un parametro o effetto, significa che si tratta di un valore sincronizzabile col tempo.

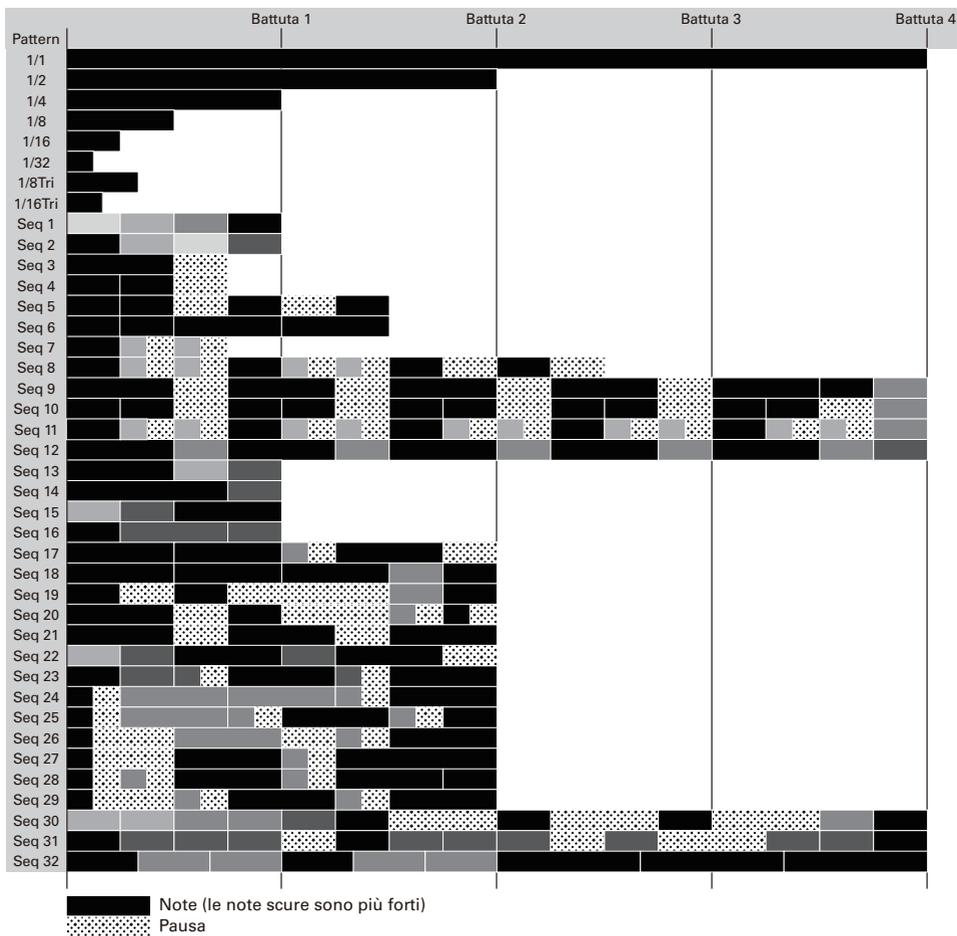
Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
32° di nota	16° di nota	32° di nota	32° di nota
16° di nota	Terzina di quarta	16° di nota	16° di nota
Terzina di quarta	16° puntata	Terzina di quarta	8° di nota
16° puntata	8° di nota	16° puntata	Quarta
8° di nota	Terzina di metà	8° di nota	Metà
Terzina di metà	8° puntata	Terzina di metà	4 quarti di nota
8° puntata	Quarta	8° puntata	8 quarti di nota
Quarta	Quarta puntata	Quarta	
Quarta puntata	Metà	Quarta puntata	
Metà	3 quarti di nota	Metà	
3 quarti di nota	4 quarti di nota	3 quarti di nota	
4 quarti di nota	...	4 quarti di nota	
...	8 quarti di nota		
19 quarti di nota			
20 quarti di nota			

Elenco parametri dell'Arpeggiator

■ NOTE

Numero di nota	Pad note	+5th	+1 Oct	+1 Oct + 5th	+2 Oct	+2 Oct + 5th	+3 Oct	+3 Oct + 5th
1	•							
2	Up							
2	Down							
2	UpDown	•						
2	Random							
3	Up							
3	Down							
3	UpDown	•	•					
3	Random							
4	Up							
4	Down							
4	UpDown	•	•	•				
4	Random							
5	Up							
5	Down							
5	UpDown	•	•	•	•			
5	Random							
6	Up							
6	Down							
6	UpDown	•	•	•	•	•		
6	Random							
7	Up							
7	Down							
7	UpDown	•	•	•	•	•	•	
7	Random							
8	Up							
8	Down							
8	UpDown	•	•	•	•	•	•	•
8	Random							

■ Pattern



Impostare da computer i colori dei LED dei pad

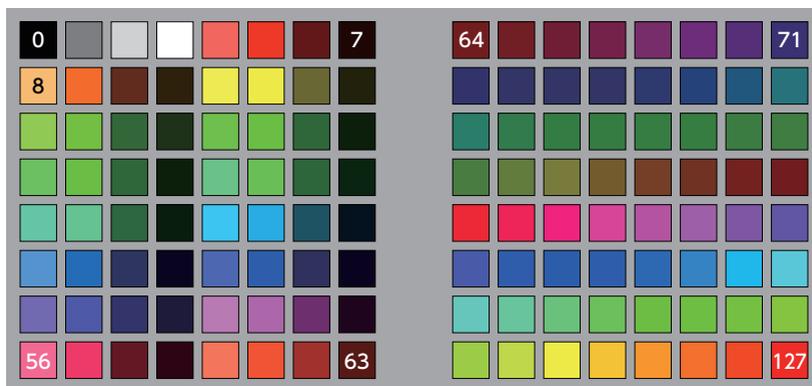
- Come specificare i colori dei LED dei pad quando il Ring Controller è collegato a un computer o altro dispositivo

I colori dei pad possono essere specificati inviando messaggi MIDI al Ring Controller, quando questo è collegato a un computer o altro dispositivo.

Messaggi MIDI

1° byte	2° byte	3° byte
Status	Numero nota	Velocity
MIDI CH16 note ON message	Da specificare PAD 1: 36	Specifica colore (vd. tabella sotto)
	Da specificare PAD 2: 37	
	...	
	Da specificare PAD 15: 50	
	Da specificare PAD 16: 51	

Tabella colori



Ad esempio, se "9Fh" (note on, MIDI CH16), "24h" (numero nota 36, specificante PAD 1), e "7Fh" (velocity 127, specificante rosso) sono inviati al Ring Controller, il pad 1 si accende in rosso.

NOTE

- Se non è specificato il colore del LED, il pad si accende in bianco normalmente, e blu quando è premuto.
- Se è specificato il colore del LED, il pad si accende in bianco quando premuto.
- Vd P. 87 per sapere come impostare i messaggi MIDI inviati dal Ring Controller quando i suoi pad sono premuti.

Tabella d'implementazione MIDI

■ Base Station

[Aero RhythmTrak]

Model: AR-48 Base Station

Tabella d'implementazione MIDI

Data: 12 May 2017

Versione: 1.00

Funzione...		Trasmessa		Riconosciuta		Note
Basic Channel	Default	1 - 16	*1	1 - 16		
	Changed	1 - 16	*1 *2	1 - 16		
Mode	Default	x		x		
	Messages	x		x		
	Altered	*****				
Note Number		0 - 127	*1			
	True voice	*2 *****		0 - 108 0 - 108		
Velocity	Note ON	o	*1 *2	o		
	Note OFF	o	*1 *2	o		
After Touch	Key's	o	*2	o		
	Ch's	o	*2	x		
Pitch Bend		x		x		
Control Change	0 - 127	o	*2	x		
Prog Change		o	*2	x		
	True#	0 - 127				
System Exclusive		x		x		
System Common	Song pos	x		x		
	Song Sel	x		x		
	Tune	x		x		
System Realtime	Clock	o	*3	o	*4	
	Command	o	*3	o	*4	
Aux Messages	Local ON/OFF	o	*2	x		
	All Notes OFF	o	*2	x		
	Active Sense	x		x		
	Reset	x		x		
Note	*1 Trasmesso da Internal Note. *2 I valori inviati dall'uscita USB MIDI possono essere cambiati usando l'impostazione "MIDI OUT MESSAGE". *3 Abilitato quando Clock Mode è "Internal". *4 Abilitato quando Clock Mode è "External".					

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes
x: No

Tabella d'implementazione MIDI (seguito)

■ Ring Controller

[Aero RhythmTrak]

Model: AR-48 Ring Controller

Tabella d'implementazione MIDI

Data: 12 May 2017

Versione: 1.00

Funzione...		Trasmessa	Riconosciuta	Note
Basic Channel	Default	1	1, 16	
	Changed	1 - 16 *1	1 - 16	
Mode	Default	x	x	
	Messages	x	x	
	Altered	*****		
Note Number	True voice	0 - 127 *1	0 - 127	
		*****	*****	
Velocity	Note ON	o *1	o	
	Note OFF	o *1	o	
After Touch	Key's	o *1	x	
	Ch's	o *1	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change	0 - 127	o *1	o	
Prog Change	True#	o *1	x	
		0 - 127		
System Exclusive		x	x	
System Common	Song pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Realtime	Clock	x	x	
	Command	x	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	o *1	x	
	All Notes OFF	o *1	x	
	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Note	*1 I valori possono essere cambiati usando l'impostazione "MIDI OUT MESSAGE".			

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

o: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

x: No



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

www.zoom.co.jp