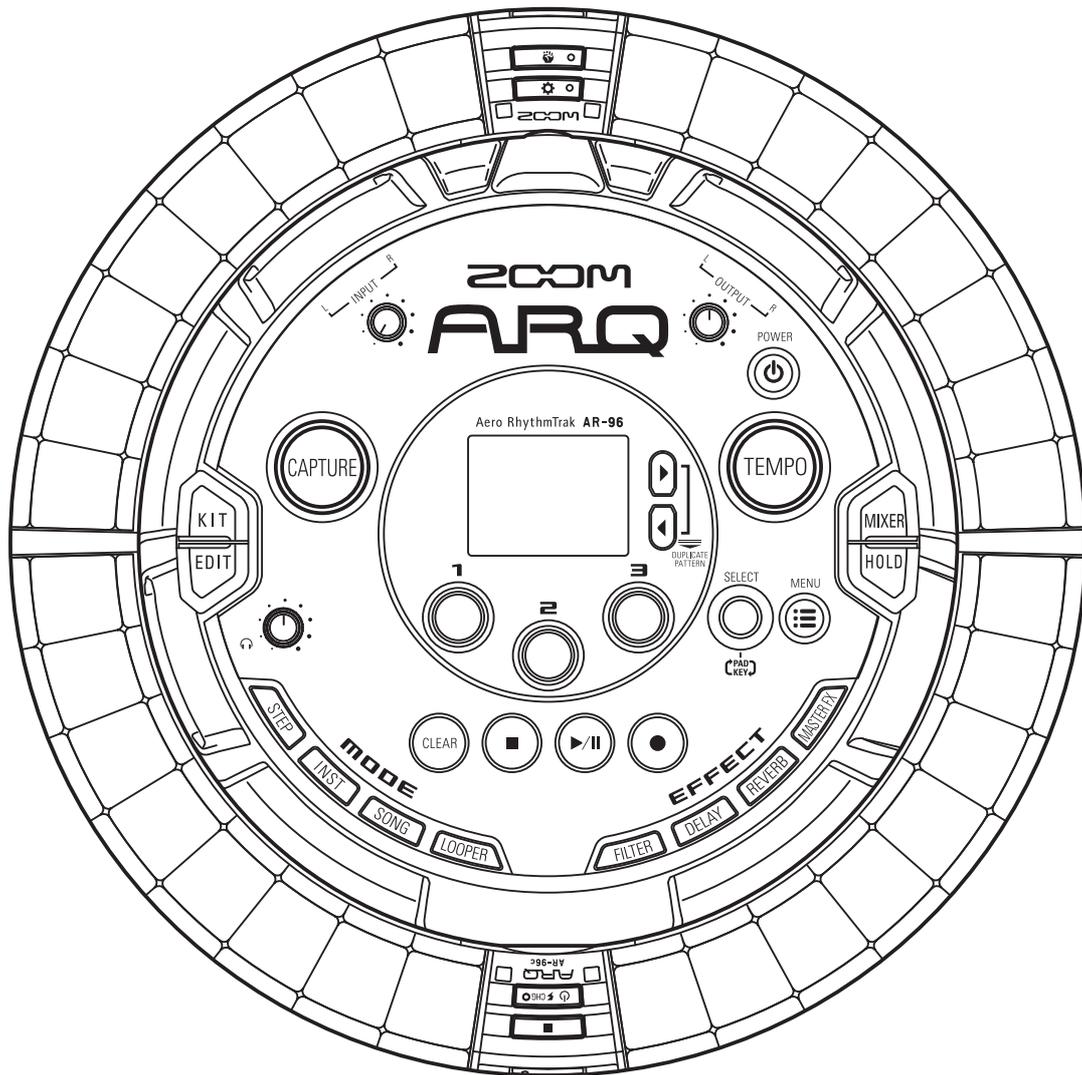


ARQ

Aero RhythmTrak

AR-96



Manuale operativo

© 2016 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.....	7
Veduta d'insieme	
Nome delle parti.....	8
Usare AR-96	11
Veduta d'insieme del Ring Controller.....	12
Collegare altri apparecchi	14
Commutare le modalità.....	15
Veduta d'insieme degli strumenti.....	16
Preparativi	
Accendere e spegnere	17
Caricare card SD.....	19
Uso della schermata di inserimento caratteri.....	20
Modalità INST	
Veduta d'insieme della modalità INST	21
Procedura operativa.....	23
Input in tempo reale di un pattern.....	26
Cancellare pattern.....	29
Altre impostazioni.....	30
Modalità STEP	
Veduta d'insieme della modalità STEP	32
Procedura operativa.....	35
Input a step del pattern.....	37
Cancellare pattern.....	40
Altre impostazioni dei pattern	41
Gestione del pattern	
Motion sequence	42
Gestione dell'elenco pattern	44
Modalità SONG	
Veduta d'insieme della modalità SONG.....	45
Procedura operativa.....	47
Creazione del brano	49
Gestione della song sequence list	51
Impostazioni del brano.....	52
Catturare l'audio (registrare)	
Veduta d'insieme della cattura.....	54
Procedura operativa.....	55
Catturare l'audio.....	56
Caricare file audio	59
Eseguire impostazioni di cattura.....	60
Gestire le registrazioni catturate (Capture List).....	63
Modalità LOOPER	
Veduta d'insieme della modalità LOOPER...	64
Procedura operativa.....	66
Creare sequenze looper	68
Impostare sequenze looper.....	70
Gestire le sequenze looper	72
Kit (set di suoni)	
Veduta d'insieme della funzione KIT	73
Usare i kit	74
Gestire i kit	75
Editing (EDIT)	
Veduta d'insieme dell'editing	77
Editare i suoni.....	78
Modalità SONG schermata EDIT	86
Modalità LOOPER schermata EDIT	87
Effetti	
Veduta d'insieme degli effetti	89
Usare gli effetti	90
Altre impostazioni.....	91
Mixer	
Veduta d'insieme del mixer	92
Usare il mixer	93
Impostazioni di sistema	
Cambiare varie impostazioni.....	96
Salvataggio dei dati.....	98
Gestione della card SD	99
Impostazioni del Ring Controller	102
Aggiornare il firmware	107
Controller MIDI	
Usare il Ring Controller per il controllo MIDI.....	108
Layout del controller MIDI	110
Altre funzioni	111
Diagnostica	112
Specifiche tecniche.....	113
Appendice	
Elenco pattern preset.....	115
Elenco kit preset	116
Elenco parametri del menu EDIT	117
Elenco effetti	122
Messaggi MIDI del Ring Controller	124
Tabella implementazione MIDI	134

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.
- ⊘ Collegate l'adattatore AC solo a un impianto AC che supporta il voltaggio nominale richiesto dall'adattatore.

Operatività con batteria ricaricabile

- ❗ Usate sempre la batteria ricaricabile BT-04 di ZOOM.
- ❗ Seguite attentamente le indicazioni poste sulle batterie prima dell'uso.
- ❗ Tenete sempre chiuso il comparto batteria durante l'uso.

Modifiche

- ⊘ Non aprite l'unità e non modificatela.

Cautela

Gestione 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 dell'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.

Collegare cavi e jack ingresso/uscita

- ❗ Spegnete sempre tutte le apparecchiature prima di collegare i cavi.
- ❗ Scollegate sempre 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-96** 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-96** lontano dall'altro apparecchio.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, compreso **AR-96**, 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 controller ad anello si sporca, pulitela con un panno morbido 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.

Precauzioni d'uso e sicurezza (seguito)

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 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 società usati 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.

Per performance ottimali

AR-96 usa Bluetooth LE wireless communication per la comunicazione tra Ring Controller e Base Station. La comunicazione entro 10 metri è possibile in uno spazio interno senza ostacoli. Se l'interferenza da onde elettromagnetiche o altre cause impediscono una buona comunicazione, fate quanto segue.

- Rimuovete gli ostacoli tra Ring Controller e Base Station.
- Fermate le trasmissioni a 2.4GHz non necessarie o allontanate gli apparecchi che provocano interferenza (compreso quanto segue).
 - Wi-Fi access point
 - Smartphone e altri apparecchi che usino Wi-Fi
 - Forni a microonde
 - Monitor audio, controller luci e altri apparecchi che comunichino a 2.4GHz

Avvertenze e richieste relative all'uso sicuro delle batterie

Leggete attentamente le avvertenze seguenti per evitare seri danni, bruciature, incendi e altri problemi causati dalla fuoriuscita di liquido, produzione di calore, combustione, rottura e ingestione accidentale.



PERICOLO

- ⊗ Non caricate la batteria a ioni di litio (BT-04) in modo diverso dall'uso di **AR-96** e AD-14.
- ⊗ Esiste un pericolo di esplosione se la batteria è sostituita scorrettamente. Sostituite solo con lo stesso tipo o equivalente.
- ⊗ Non disassemblate la batteria, non mettetela nel fuoco, né scaldatela in un microonde o forno tradizionale.
- ⊗ Non lasciate la batteria vicina al fuoco, sotto il sole, all'interno di un veicolo dove può scaldarsi o in condizioni simili. Non ricaricatela in tali condizioni.
- ⊗ Non riponete la batteria con monete, mollette o altri oggetti metallici.
- ⊗ Non fate bagnare la batteria con qualunque liquido, compresa acqua, acqua di mare, bevande o acqua saponata. Non caricate né usate una batteria bagnata.



Attenzione

- ⊗ Non colpite la batteria con un martello o altro oggetto. Non calpestatela e non fatela cadere. Non colpitemela e non applicate forza su di essa.
- ⊗ Non usate la batteria se è deformata o danneggiata.
- ⊗ Non rimuovete o danneggiate il sigillo esterno. Non usate mai una batteria che presenti il sigillo esterno danneggiato o rimosso o una batteria danneggiata..

Raccolta differenziata

Riciclate le batterie per aiutare a conservare le risorse. Gettando le batterie usate, coprite i terminali e seguite tutte le norme applicate al luogo in cui vi trovate.



Li-ion 00

Precauzioni d'uso e sicurezza (seguito)

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

Smaltimento di apparecchiature elettriche & elettroniche (applicabile nelle nazioni europee provviste di sistema di raccolta differenziata)



Prodotti e batterie contrassegnati col simbolo del cestino crociato non devono essere smaltiti come rifiuti domestici. Apparecchi elettrici/elettronici esausti devono essere riciclati presso centri preposti a processarli.



Contattate le autorità locali per informazioni sui centri di riciclo disponibili. Il riciclo dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali e previene impatti negativi sulla salute e sull'ambiente.

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

Introduzione

Grazie per aver preferito Aero RhythmTrak **AR-96** di ZOOM. **AR-96** presenta le seguenti funzioni.

- **Controller per loop**

Il Ring Controller per loop rende intuitiva l'immissione di sequenze di loop.

- **Ring Controller con 3 file da 32 pad e 5 file da 32 LED**

Durante lo step input, potete usare le 3 file di pad per inserire 3 strumenti allo stesso tempo. In aggiunta, i LED colorati consentono di vedere lo status dell'inserimento di un massimo di cinque strumenti a colpo d'occhio.

Inoltre, ogni fila di pad può essere usata separatamente per il real-time input, consentendo diverse opzioni di esecuzione.

- **Ring Controller rimovibile dalla Base Station**

Il Ring Controller può essere rimosso dalla Base Station e tenuto in mano durante le esecuzioni. Potete ora realizzare performance in maniera impossibile con le convenzionali rhythm machine.

- **Accelerometro incorporato al Ring Controller**

Potete controllare i parametri effetto inclinando il Ring Controller. Godetevi una nuova sensazione di controllo del suono col vostro corpo.

- **Identificazione automatica dell'area di presa**

La funzione di impostazione dell'area di presa impedisce operazioni scorrette impugnando il Ring Controller durante le esecuzioni.

La posizione può essere impostata facilmente mentre lo impugnate nella maniera più comoda.

- **Ring Controller e Base Station si collegano tramite Bluetooth LE**

Ring Controller e Base Station si collegano in wireless usando Bluetooth LE. Il consumo di energia è basso, per cui è possibile l'uso per lunghi periodi.

In aggiunta, il Ring Controller può essere collegato indipendentemente a computer Mac e apparecchi iOS per essere usato come controller MIDI multifunzione.

- **Fonti sonore incorporate editabili in vari modi**

I suoni acclusi a **AR-96** hanno vari parametri d'impostazione che ne aumentano la gamma tonale. Ogni parametro sonoro può essere impostato facilmente su uno schermo editor con icone. In aggiunta, ogni kit può usare suoni fino a un massimo di 33 strumenti (16 in simultanea) consentendo la creazione di ricchi brani musicali.

- **Più di 400 fonti sonore PCM e 70 tipi di oscillatore synth incorporati**

Dalla ricca selezione di fonti sonore, potete trovare suoni adatti all'immagine musicale da creare.

I suoni sono organizzati per categorie per cui potete trovarli facilmente.

- **Varie modalità di creazione**

Create musica usando diversi modi per scopi diversi. Costruite pattern un passo alla volta in modalità STEP. Eseguite pattern in modalità INST. Arrangiate i pattern creati trasformandoli in brani completi in modalità SONG. Assegnate l'audio catturato ai pad ed eseguite con questi in modalità LOOPER.

- **Usate fino a cinque effetti in simultanea**

Potete usare un effetto inserito su specifici strumenti, così come filtro globale, delay, reverb ed effetti master allo stesso tempo. Ciò aumenta notevolmente le possibilità di creazione del suono.

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

Potete eseguire mentre ascoltate l'ingresso da un dispositivo collegato e catturate suoni in ingresso da usare come loop.

- **Possibilità di caricare file audio**

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

- **Uscita cuffie indipendente dalle altre uscite**

La seconda uscita stereo consente di far uscire un metronomo solo in cuffia, ad esempio.

Spiegazione dei termini

Pattern

Breve partitura musicale di alcune misure.

AR-96 ha pattern predefiniti che coprono una vasta gamma di generi musicali.

Song

Combinazione di più pattern che formano un unico brano musicale.

Step

La parte più piccola del pattern. Inserite suoni a step quando inserite una sequenza.

Sequence

Una sequenza combina i dati di varie scale e toni usati per i suoni in melodie e rhythm nei pattern.

KIT

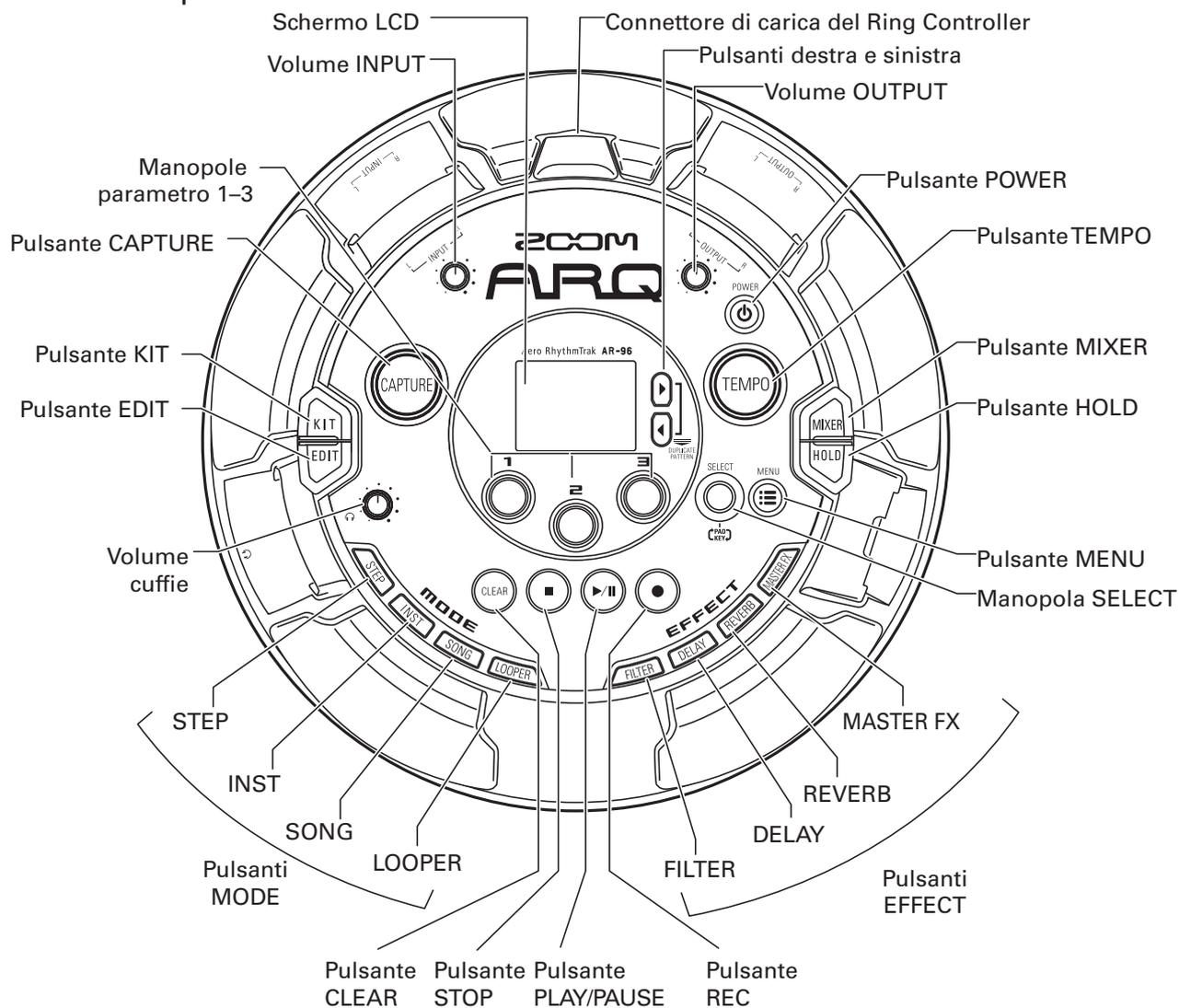
Un insieme di suoni, che può includere drum set, percussioni, bassi e synth, ad esempio. Cambiando il kit, potete facilmente usare suoni adatti a generi diversi e applicazioni varie. **AR-96** ha kit predefiniti organizzati per genere.

Veduta d'insieme

Nome delle parti

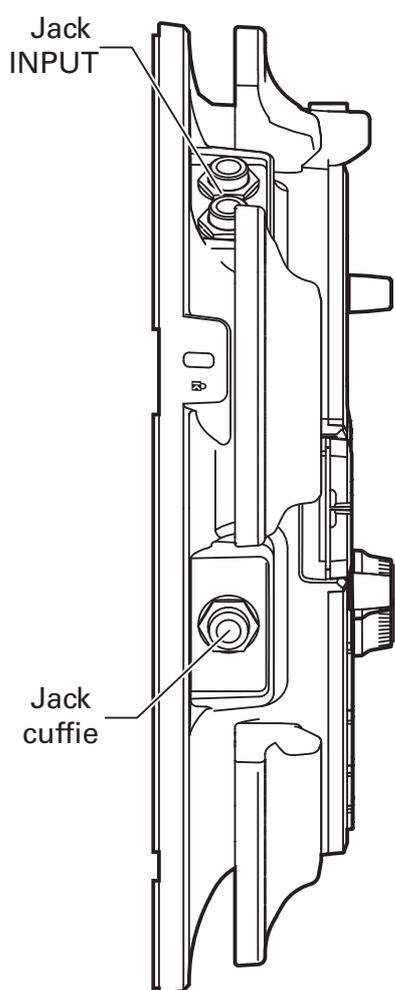
Base Station

■ Parte superiore

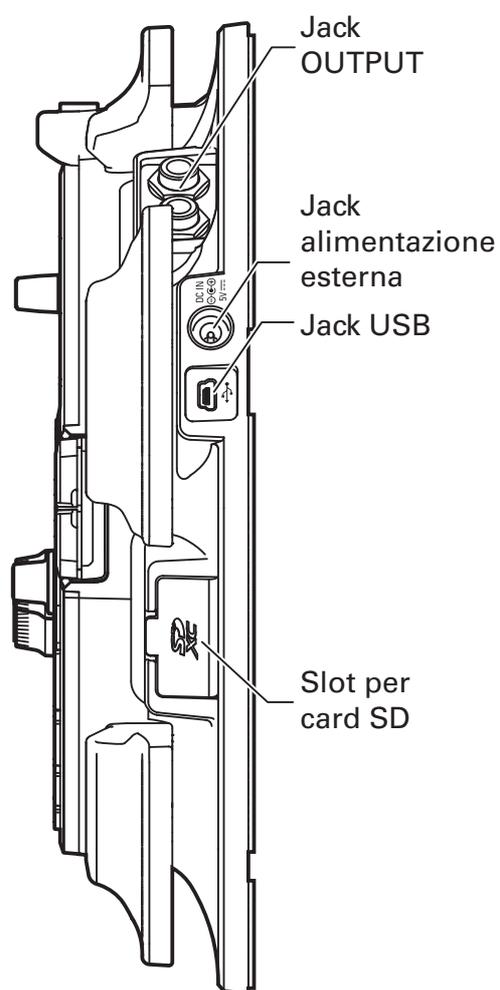


Nome delle parti (seguito)

■ Lato sinistro

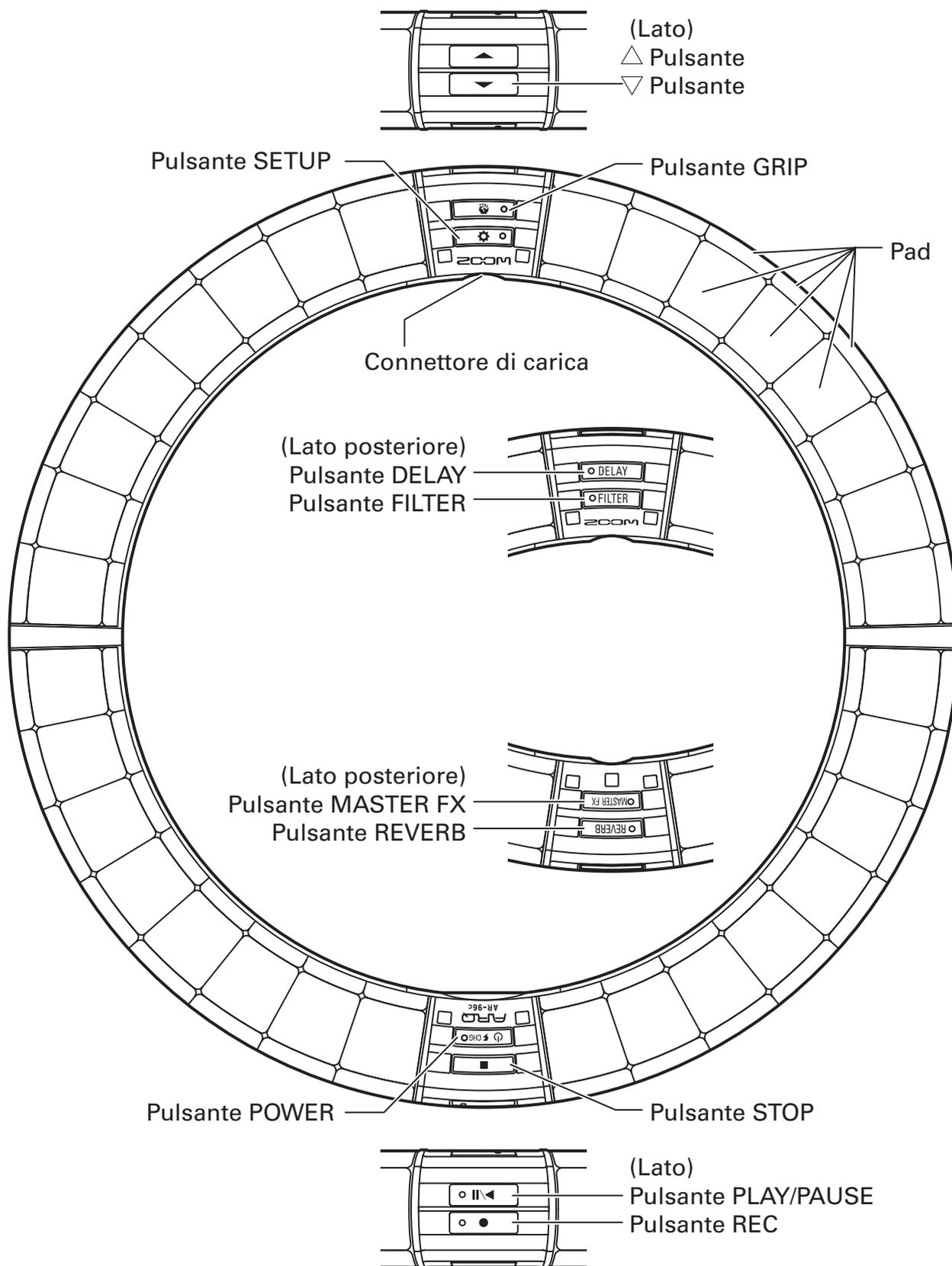


■ Lato destro



Nome delle parti (seguito)

Ring Controller

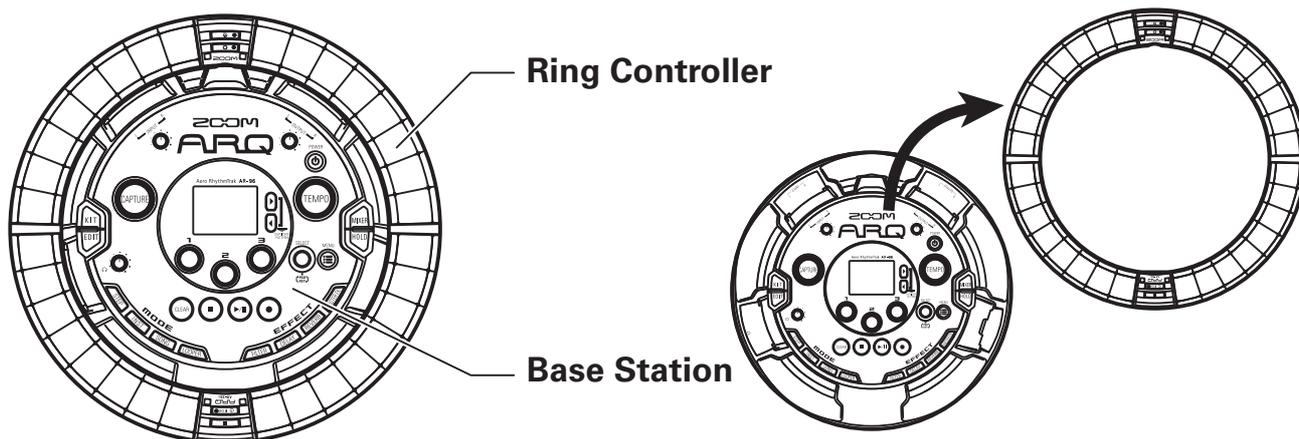


SUGGERIMENTI

- Potete usare i pulsanti del Ring Controller per le stesse operazioni dei pulsanti della Base Station.
- I pulsanti  del Ring Controller corrispondono a  della Base Station.

Usare AR-96

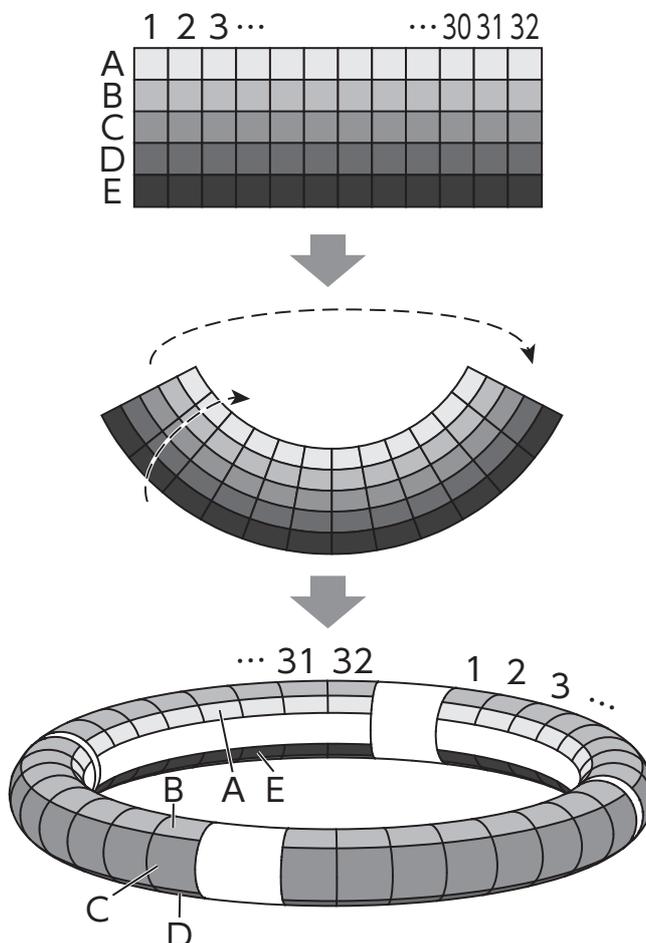
AR-96 consiste in una Base Station e un Ring Controller.



Con la Base Station, potete editare toni, creare brani e salvarli, ad esempio. Usate il Ring Controller per l'input mentre create brani.

Poiché il Ring Controller può essere staccato dalla Base Station, potete tenerlo in mano e suonarlo come uno strumento. Potete anche collegarlo in wireless a un computer Mac o dispositivo iOS e usarlo come controller MIDI. (→ P. 108)

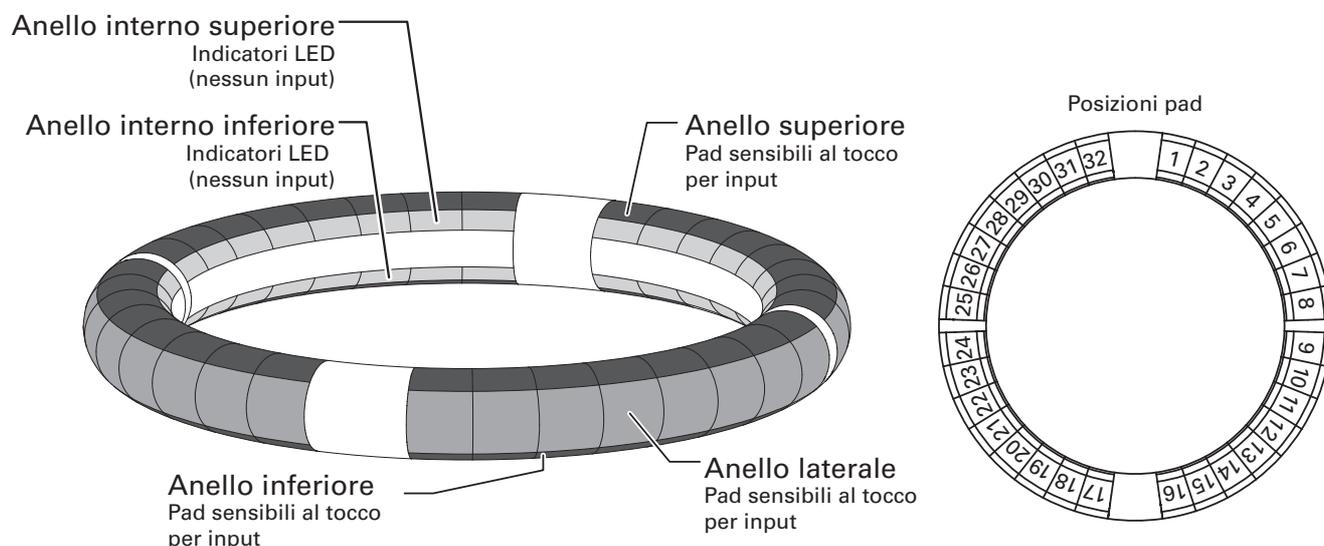
Il Ring Controller comprende una matrice LED con 5 file da 32 blocchi (3 file con pad e 2 solo per la visualizzazione). Posizionando una matrice bidimensionale su una superficie di un cerchio tridimensionale si abilita la conferma e l'operatività di tutti gli step in forma compatta.



Veduta d'insieme del Ring Controller

La superficie di controllo di **AR-96** ha 5 aree a forma di anello. Gli anelli superiore, laterale e inferiore hanno ciascuno 32 pad sensibili al tocco.

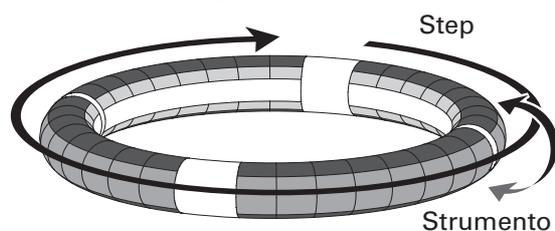
Usando questi pad, potete inserire ed editare brani ed eseguirli in tempo reale, ad esempio.



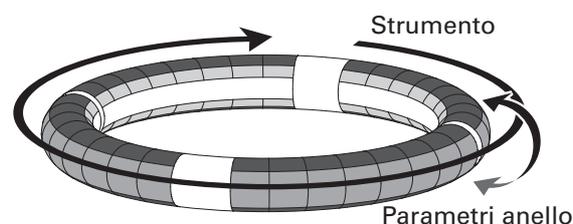
Assegnazione delle funzioni

Varie funzioni sono assegnate agli anelli e ai pad del Ring Controller in base allo status operativo e alla modalità.

Esempio: In modalità STEP layout PAD, gli anelli visualizzano 5 diverse sequenze di strumenti (3 se impostato sulla visualizzazione Guideline), e ogni pad e indicatore corrisponde a uno step da 1 a 32.



Esempio: In modalità INST layout PAD, ogni pad controlla 1 dei 32 strumenti con ogni anello assegnato a una diversa impostazione parametro.



SUGGERIMENTI

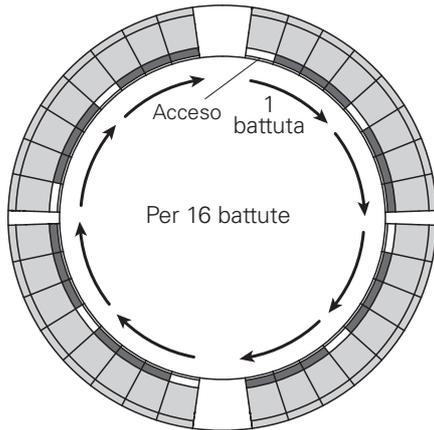
Poichè le procedure di input differiscono da una modalità all'altra, vd. le pagine illustrative di ogni operatività per i dettagli.

Veduta d'insieme del Ring Controller (seguito)

Guideline

In modalità STEP, i LED sugli anelli interni superiore e inferiore possono essere impostati per accendersi a ogni battuta, per assistervi nella registrazione a step.

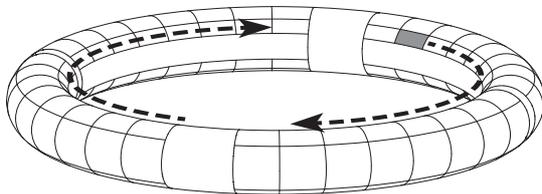
Vd. "Impostare il display dell'anello interno" (→ P. 96) per istruzioni sulle impostazioni.



Posizione di riproduzione

Quando la modalità Guideline è attiva, i LED sugli anelli interni superiore e inferiore si accendono in verde nel punto attualmente in esecuzione, durante la riproduzione di pattern e song, ad esempio.

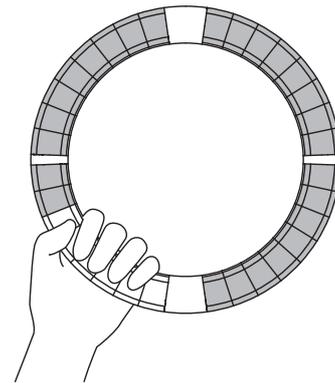
In aggiunta, in modalità INST e durante l'input in tempo reale, i LED si accendono in rosso.



Area di presa

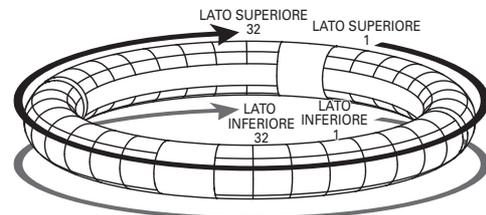
Potete impostare un'area di presa che non risponda al tocco, per evitare di premere involontariamente i pad mentre usate il Ring Controller separatamente dalla Base Station. Potete impostare l'area di presa a piacere.

Per dettagli su come impostarla, vd. "Impostare l'area di presa" (→ P. 103).



Capovolgere il Ring Controller

Se capovolgete il ring controller in modo che il lato con il pulsante di alimentazione e con i pulsanti effetto siano invertiti, le funzioni assegnate agli anelli e il display a LED saranno invertiti. Inoltre, la direzione del movimento sarà anch'essa variata. Ne risulta che, quando il Ring Controller è visto dall'alto, il movimento sarà sempre in senso orario e l'anello superiore sarà sempre verso l'alto quando lo usate.

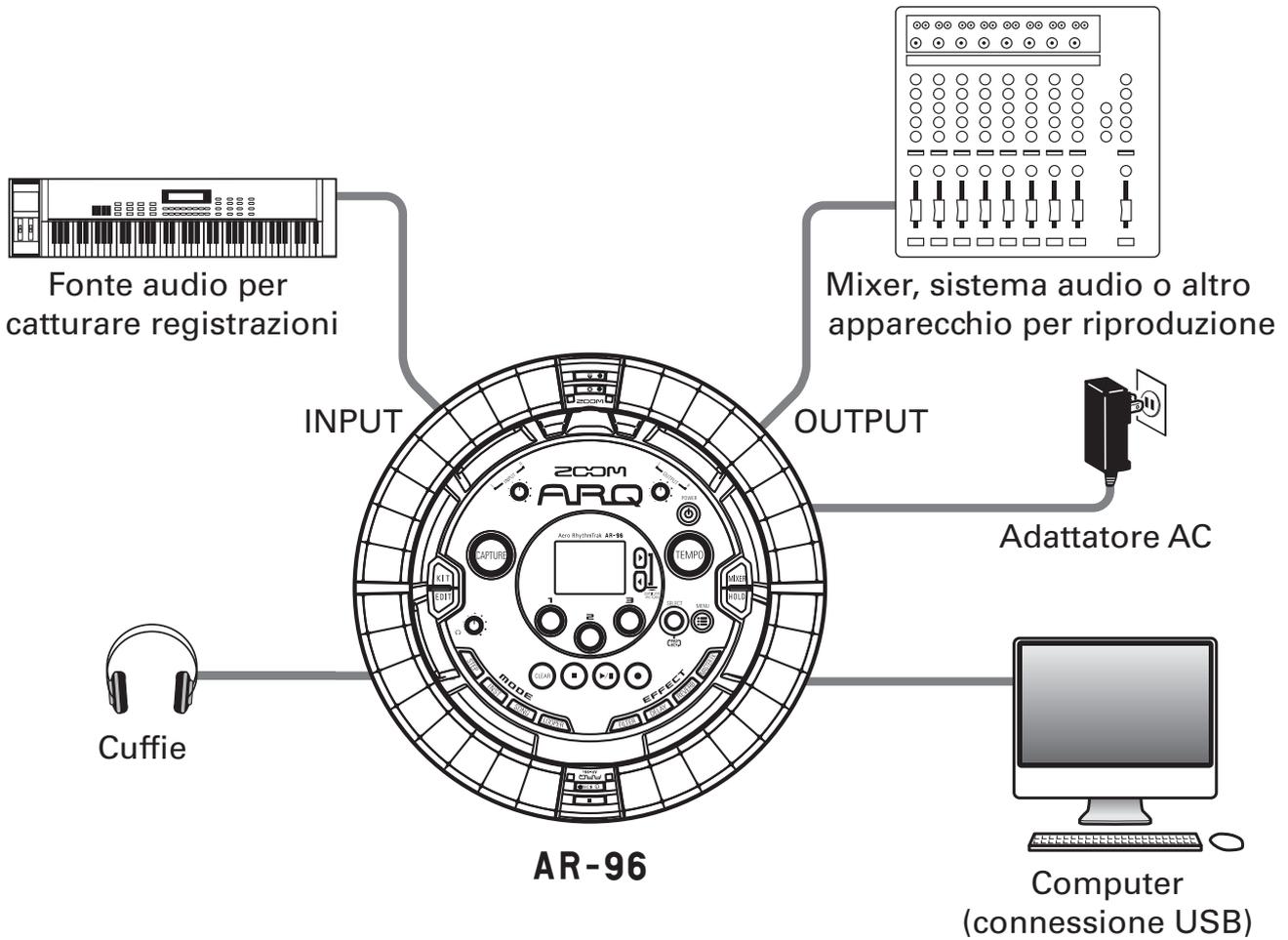


Stesso uso anche quando capovolto

NOTE

Se l'area di presa è stata impostata, capovolgere il ring controller non varierà le assegnazioni o la direzione.

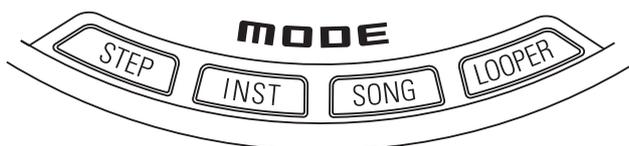
Collegare altri apparecchi



Commutare le modalità

Con **AR-96**, potete creare pattern e combinarli per creare brani.

L'editing con **AR-96** si avvale principalmente delle quattro seguenti modalità. Commutando queste modalità, potete alternare tra la creazione di pattern e di brani.



Le due modalità per la creazione di pattern sono STEP e INST.

- In modalità STEP, potete registrare suoni strumentali uno step alla volta per creare pattern.
- In modalità INST, potete registrare un'esecuzione come pattern usando i pad in tempo reale.

Usate le modalità SONG e LOOPER per creare brani.

- In modalità SONG, create brani eseguendo e cambiando pattern in tempo reale e registrando il risultato.
- In modalità LOOPER, usate dati audio catturati dall'ingresso degli apparecchi collegati ai jack INPUT, pattern e brani, come pure file WAV caricati da card SD, ad esempio, come materiale per costruire sequenze in loop e creare brani.

Creazione di pattern

Create e salvate pattern

Modalità STEP

Create pattern tramite input uno step alla volta

Modalità INST

Registrate pattern suonando in tempo reale

Modalità SONG

Combinare pattern già fatti per creare brani

Modalità LOOPER

Create brani usando loop da altri brani, ingressi esterni catturati e file audio PCM

Creazione di brani

Combinare pattern e altre fonti per creare brani

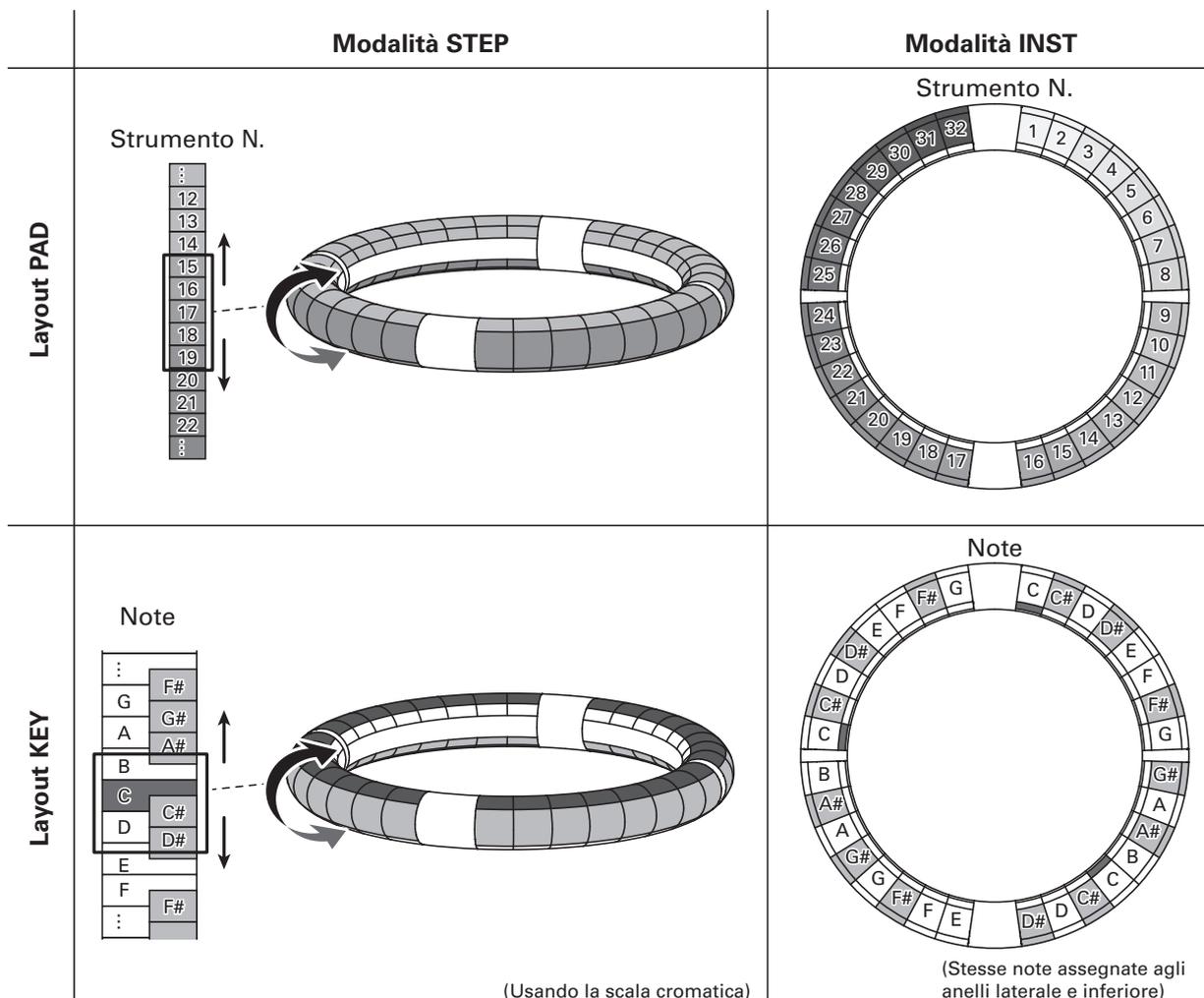
Veduta d'insieme degli strumenti

AR-96 può usare fino a 33 sorgenti sonore in un singolo kit. Ognuna di queste è detta strumento e produce suono da dati di curva d'onda, come un drum hit, o un synth incorporato. Potete scegliere tra centinaia di tipi di suono e assegnarli a piacere a ogni strumento.

In modalità STEP o INST, premete  per passare tra i seguenti tipi di layout strumentali. Fino a 16 suoni possono essere generati in simultanea in ogni layout.

Layout PAD	In questa modalità, potete assegnare e suonare diversi strumenti ai 32 pad ed eseguirli. Oltre a essere utile per le percussioni, potete anche assegnare il synth agli strumenti.
Layout KEY	Usate questa modalità per usare una scala musicale per suonare uno strumento. I pad fungono da tastiera in ordine di scala musicale. I LED del Ring Controller si accendono in bianco per i tasti bianchi della tastiera e in blu per i tasti neri. La scala può anche essere impostata su maggiore o minore, ad esempio. Ciò è utile per eseguire parti di synth, ma può anche essere usata per eseguire snare e altre percussioni con scala musicale.

Le assegnazioni degli strumenti al Ring Controller sono diverse per le modalità STEP e INST così come per i layout PAD e KEY.



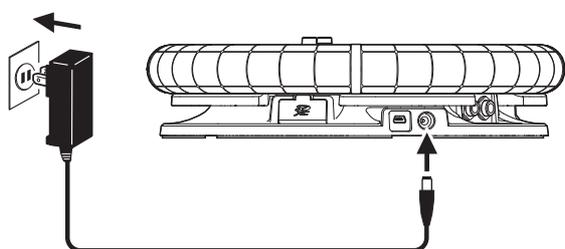
(Usando la scala cromatica)

Preparativi

Accendere e spegnere

Alimentazione della Base Station

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



2. Tenete premuto  sulla Base Station.

3. Tenete premuto  per spegnere.

SUGGERIMENTI

Quando il Ring Controller è in riposo e collegato alla Base Station, accendendo e spegnendo la Base Station si accende e spegne anche il Ring Controller.

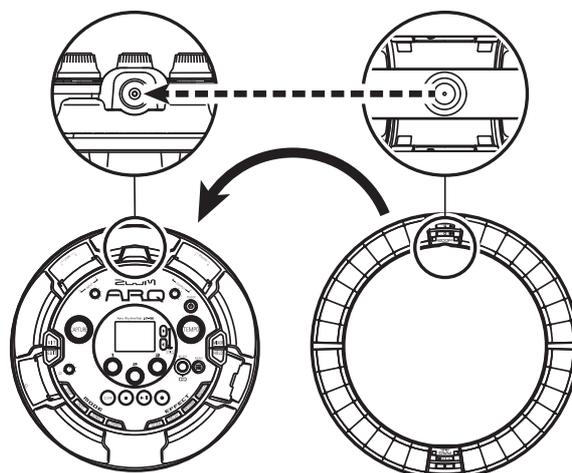
NOTE

Usate l'adattatore AC per alimentare **AR-96** anche quando connesso a un computer o ad altro dispositivo tramite USB.

Alimentazione del Ring Controller

- Caricare il Ring Controller

1. Posizionate il Ring Controller sulla Base Station.



Allineate i connettori di carico prima di posizionarli.

La carica inizia e il LED del  Ring Controller si accende.

In carica (Power off or asleep)	Rosso
In carica durante l'uso	Arancio
Uso a batteria (Carica residua batterie 12% almeno)	Verde
Uso a batterie (Carica residua batterie sotto il 12%)	Verde lampeg- giante

Accendere e spegnere (seguito)

SUGGERIMENTI

Anche quando la Base Station è su OFF, se è connessa a un'alimentazione, è possibile ricaricare il Ring Controller.

■ Mettere il Ring Controller a riposo

Quando il Ring Controller sta caricando, l'alimentazione non va su OFF. Andrà invece in riposo.

1.  **CONTROLLER** Tenete premuto .

2.  **CONTROLLER** Tenete premuto  per riprendere.

SUGGERIMENTI

Quando in riposo, il LED del Ring Controller  si accende in rosso (in carica) o lampeggia in rosso (non in carica).

■ Spegnere il Ring Controller

Per spegnere il Ring Controller, seguite questi passaggi quando non è in carica.

1.  **CONTROLLER** Tenete premuto  per almeno 7 secondi se non in carica.

2.  **CONTROLLER** Tenete premuto  per accendere.

NOTE

- Quando l'unità è su OFF, il LED  si spegne.
- Anche se l'alimentazione del Ring Controller è su OFF, posizionandolo su una Base Station collegata all'alimentazione, la ricarica si avvia automaticamente e il Ring Controller opererà come segue.
 - Si accende (se la Base Station è su ON)
 - Va in riposo (se la Base Station è su OFF)

Caricare card SD

■ Caricare e rimuovere card SD

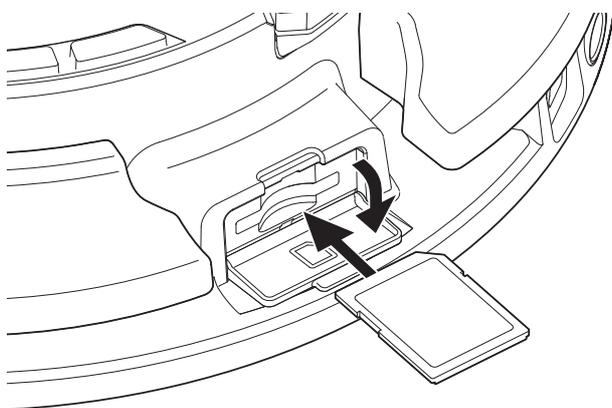
1. Spegnete l'unità.

2. Aprite il coperchio dello slot per card SD sulla Base Station.

3. Inserite la card SD nello slot.

Per estrarre la card SD:

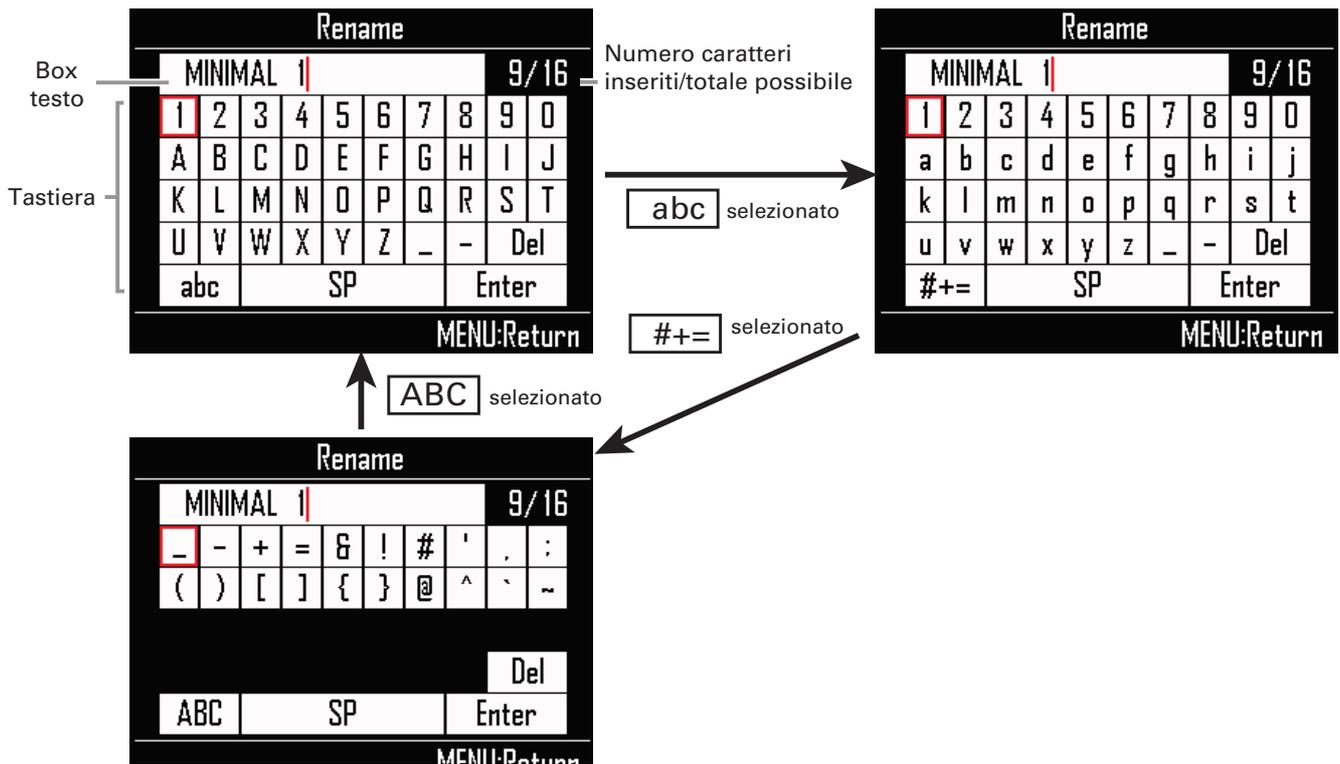
Premete la card ulteriormente dentro lo slot e poi tiratela fuori.



NOTE

- Se non è caricata nessuna card SD in **AR-96**, 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-96**.
- Istruzioni sulla formattazione della card SD (→ P. 99)

Uso della schermata di inserimento caratteri



■ Operazioni di editing

Spostare il cursore nel box di testo:

Usate

Selezionare carattere:

Ruotate

Confermare carattere:

Premete

Completare editing:

Spostate il cursore su "Enter" e premete

Anullare editing: Premete

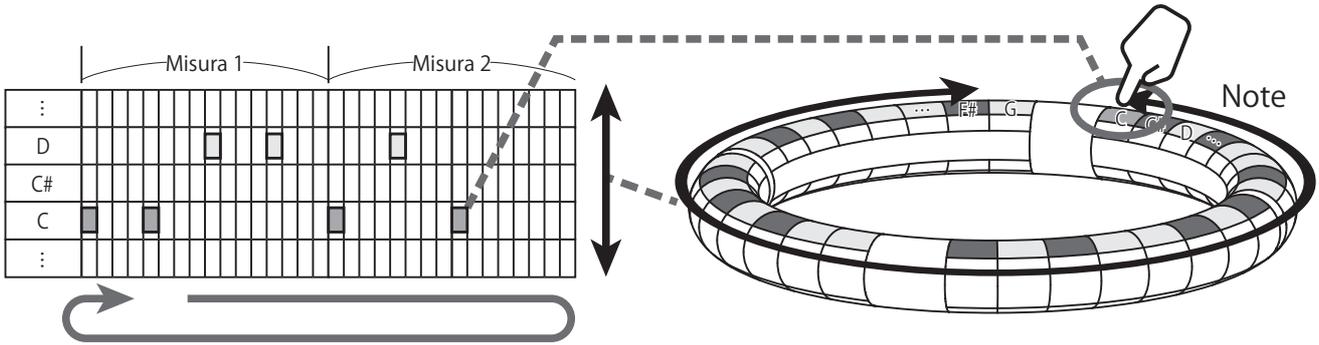
SUGGERIMENTI

- Sono utilizzabili 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.

Veduta d'insieme della modalità INST (seguito)

Creazione di pattern in layout KEY:

Dopo aver iniziato l'input in tempo reale, colpite i pad relativi alle note per inserirle. Il pattern inizia la riproduzione in loop, e potrete sovrascrivere tutte le volte che volete. (→ P. 84)



Input in tempo reale (riproduzione in loop)

Veduta d'insieme della schermata

Layout PAD

- Nome pattern
- Numero pattern
- Nome KIT
- Nome oscillatore pad ingresso ①
- Nome oscillatore ② pad ingresso
- Nome oscillatore ③ pad ingresso

Status Sequencer

- Stop durante input
- ▶ In esecuzione durante input
- ▶ In esecuzione
- In pausa
- In pausa durante input
- Stop

Numero misura
Numero battuta

Tempo

Usate **SELECT** per cambiare la gamma che appare sul display

Filter Freq 641Hz Reverse - Pitch -2.00

Nomi parametro e valori impostazione

Layout KEY

Nome oscillatore strumento

Nome oscillatore strumento

Nota più bassa assegnata ai pad

201: Empty 1-1
KIT: MINIMAL J128.0
G4
Saw oct.G3
G2
Filter Freq 641Hz Resonance 50 Pitch +0.00

Procedura operativa

Passate in modalità INST

Premete **INST** per passare in modalità INST.



Selezionate un pattern

Usate **1** per selezionare un numero di pattern.



Selezionate un set di suoni

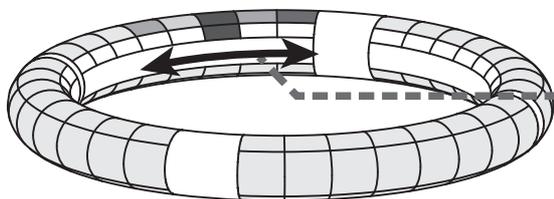
Premete **KIT**, e usate **SELECT** per selezionare un set di suoni (KIT) adatto al pattern in formazione.

Potete premere **EDIT** per editare i suoni.

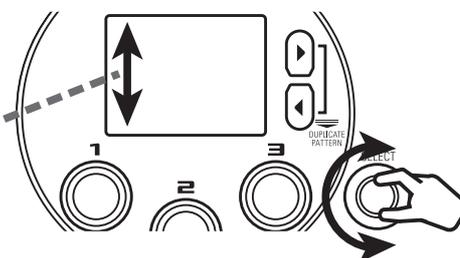


Controllate gli strumenti heck the instruments

Colpite i pad per ascoltare i suoni degli strumenti inseriti. Il LED dell'anello interno si accende sull'ultimo pad colpito, e sul display appaiono il nome e i parametri dello strumento.



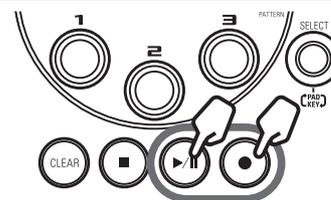
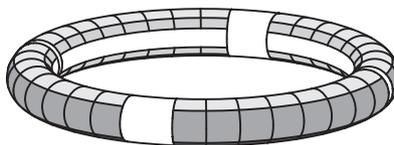
Per usare il layout KEY per l'input, premete **SELECT** per cambiare modalità.



Potete anche usare **SELECT** per controllare gli strumenti.

Iniziate l'input

Premete **STOP** per passare in standby, e premete **PLAY** per iniziare l'input in tempo reale.

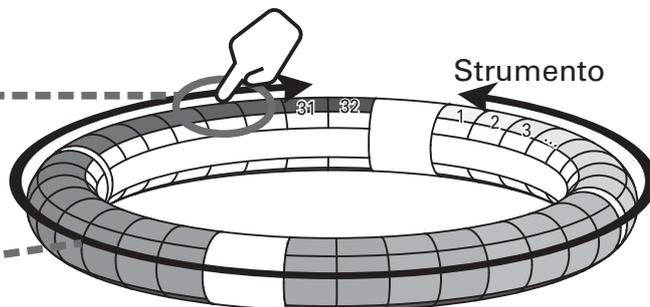
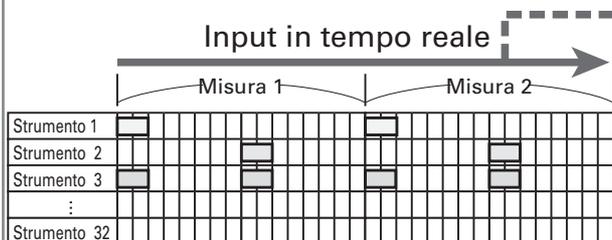


Procedura operativa (seguito)

Iniziate l'input in tempo reale

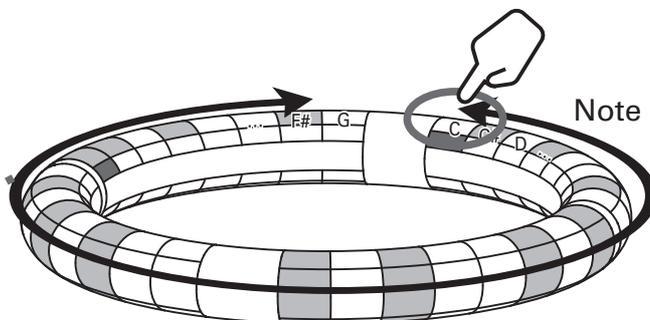
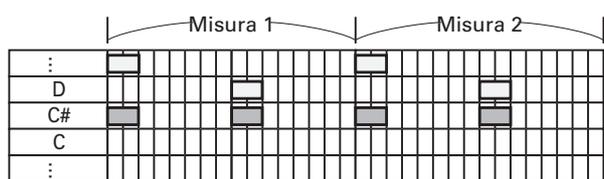
In layout PAD:

Colpite i pad relativi allo strumento da inserire a tempo col pattern in loop in riproduzione.



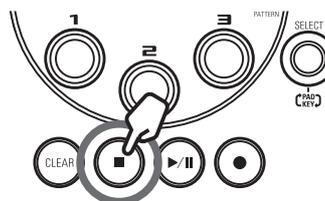
In layout KEY:

Colpite i pad relativi alle note da inserire a tempo col pattern in loop in riproduzione.



Terminate l'input

Premete  per terminare l'input in tempo reale.



Preparativi

- Passare nella modalità

1. Premete .

- Selezionare un pattern

Selezionate un pattern da usare per l'input.

1. Usate  per selezionare un pattern. Appare sul display il nome del pattern selezionato.



SUGGERIMENTI

- Se un pattern è in riproduzione, esso cambierà dopo la misura attuale. Il nome del pattern lampeggia finché cambia.

Procedura operativa (seguito)

■ Selezionare suoni

Selezionate un set di suoni (KIT) in base al genere o usateli e assegnateli a tutti gli strumenti.

1. Premete .

Si apre l'elenco KIT.



2. Usate per selezionare un KIT,

e premete .

Carica il KIT selezionato e assegna i suoi suoni a ogni strumento.



SUGGERIMENTI

- Potete anche editare i suoni. (→ P.77)

■ Impostare il tempo

1. Premete .

Appare l'impostazione del tempo sul display.



2. Usate per impostare il tempo.

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

SUGGERIMENTI

Potete anche premere  ripetutamente al tempo desiderato per impostarlo (in quarti di nota).

Input in tempo reale di un pattern

Inserire un pattern

■ Inserire un pattern

1. Premete .

 si accende, indicando l'inizio dello standby di registrazione.

2. Premete .

Si avvia il precount.

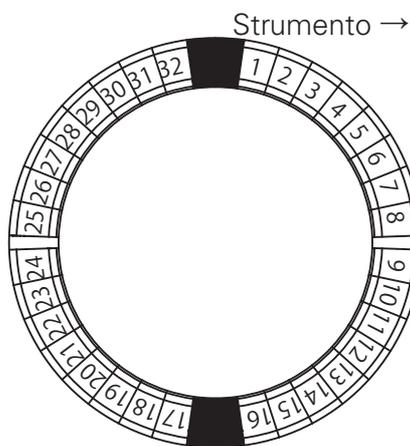
SUGGERIMENTI

- Cambiare tipo di precount (→ P. 30)
- Potete premere  durante la riproduzione del pattern per avviare l'input. In tal caso, non vi sarà precount.

3. **CONTROLLER** Colpite il pad

relativo allo strumento da inserire.

Suonate col metronomo.



SUGGERIMENTI

- Impostando la quantizzazione, l'input può essere corretto automaticamente se varia rispetto al ritmo. (→ P. 96)
- Cambiare le impostazioni del metronomo (→ P. 30)

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.

■ Key repeat

Usando la funzione key repeat, potete rapidamente inserire ripetutamente uno step.

1. **CONTROLLER** Colpite un pad

premendo  sulla Base Station.

Il pad colpito sarà inserito ripetutamente.

Le impostazioni di key repeat appaiono sul display.



2. Ruotate per cambiare la velocità di key repeat.

3. Rilasciate per terminare l'input di key repeat.

Input in tempo reale di un pattern (seguito)

■ Eseguire il pattern

1. Premete .

Si avvia la riproduzione e  si accende.

2. Premete ancora per mandare in pausa.

La riproduzione va in pausa e  lampeggia.

3. Premete per fermare la riproduzione.

 si spegne quando la riproduzione è ferma.

■ Cancellare parte di un pattern

1. Premete .

Il pattern si avvia.

2. Tenete premuto .

 lampeggia.

3. **CONTROLLER** Mentre è in riproduzione la parte da cancellare, premete il pad dello strumento da cancellare. I dati di performance sono cancellati mentre il pad è premuto.

4. **CONTROLLER** Smettete di colpire il pad quando si ferma la riproduzione della parte da cancellare.

5. Rilasciate per fermare la cancellazione.

Copiare pattern velocemente

Questa funzione copia il contenuto del pattern che state editando su uno diverso e passa a editare quel pattern. Ciò consente di creare facilmente delle variazioni.

1. Premete entrambi contemporaneamente.

Si apre la schermata Duplicate Pattern.



2. Usate per selezionare il pattern destinazione della copia, e premete .

Se il pattern destinazione della copia non è vuoto, si apre una schermata di conferma.

3. Usate per selezionare Yes, e premete .

Copia il pattern e passa a editare quello.

Input in tempo reale di un pattern (seguito)

Eseguire le impostazioni del layout KEY

Quando il Ring Controller è in layout KEY, potete eseguire le seguenti impostazioni.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il blocco Scale/Key/Range.

3. Usate ,  e  per cambiare queste impostazioni.

■ Cambiare scala (Scale)

Potete cambiare il tipo di scala usato dal Ring Controller.

- Ruotate  per cambiare valore.

Potete scegliere tra quanto segue.

Chromatic, Major (Ionian), Harmonic Minor, Melodic Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixolydian, Aeolian, Locrian, Super Locrian, Major Blues, Minor Blues, Diminished, Com Dim, Major Pentatonic, Minor Pentatonic, Raga1 (Bhairav), Raga2, Raga3, Arabic, Spanish, Gypsy, Minor Gypsy (Hungarian Minor), Egyptian, Hawaiian, Pelog, Hirojoshi, In-Sen, Iwato, Kumoi, Miyakobushi, Ryukyu, Chinese, Whole Tone, Whole Half, 5th Interval

■ Cambiare chiave (Key)

Potete cambiare la chiave (tono) usata.

- Ruotate  per cambiare valore.
Potete scegliere tra C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A# e B.

■ Cambiare la gamma delle note (Range)

Potete cambiare la gamma della nota del Ring Controller.

- Ruotate  per cambiare la gamma.

NOTE

Il layout del Ring Controller cambia anche in base a questa impostazione.

Cancellare pattern

Cancellare completamente uno strumento

1. Usate  per selezionare lo strumento da cancellare.

 **CONTROLLER** Usate  per visualizzare lo strumento da cancellare sull'anello superiore del Ring Controller.

2. Premete .

Si apre la schermata CLEAR.

Premete ancora  per cancellare.



SUGGERIMENTI

Potete anche ruotare  sulla schermata CLEAR per selezionare lo strumento da cancellare. Selezionate "All Instruments" per cancellare l'intera sequenza.

In layout KEY, le note saranno cancellate.

Selezionate "All Notes" per cancellare l'intera sequenza del layout KEY.

3. Premete .

Appare un messaggio di conferma.

4. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Cancella tutti gli step programmati per lo strumento selezionato.

Altre impostazioni

Impostazioni del metronomo

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

1. Premete .

2. Usate  per selezionare METRONOME, e premete .

Si apre la schermata d'impostazioni METRONOME.

3. Usate  per selezionare voci del menu e  per confermarle.

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Impostare il precount (Precount)

- Usate  per selezionare il precount. Selezionate Off, 1–8 o Special.

SUGGERIMENTI

Quando è selezionato Special, il count sarà come segue.



■ Impostare il suono (Sound)

- Usate  per selezionare il suono del metronomo.

I suoni selezionabili sono Bell, Stick, Click, Cowbell e Hi-Q.

■ Impostare il pattern (Guide Click)

- Usate  per selezionare il pattern del metronomo.

Impostate la frequenza che il metronomo suona a intervalli per misura. L'intervallo è impostabile su 1/16, 1/8, 1/4 o 1/2.

■ Impostare il volume (Volume)

- Usate  per impostare il volume del metronomo.

Il volume è impostabile da 0–10.

■ Selezionate l'uscita usata (Output Routing)

- Usate  per selezionare la destinazione d'uscita del metronomo.

Selezionate PHONES, OUTPUT o PHONES + OUTPUT.

Altre impostazioni (seguito)

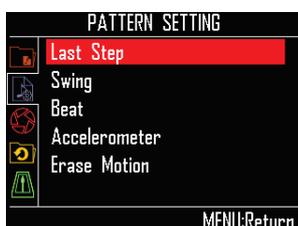
Eseguire impostazioni dei pattern

1. Premete .

2. Usate  per selezionare PATTERN SETTING, e premete



Mostra la schermata PATTERN SETTING.



3. Usate  per selezionare voci del menu e  per confermarle.

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Impostare il numero di step (Last Step)

Cambiando il numero di step, potete cambiare la lunghezza del pattern in generale.

- Usate  per impostare il numero totale di step del pattern.

Impostabile da 1 a 32.

■ Impostare lo swing

- Usate  per impostare la quantità di swing (groove ritmico).

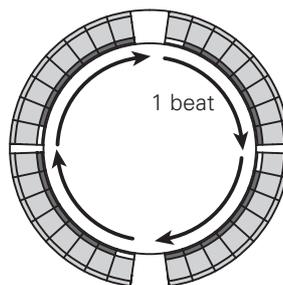
Impostabile fino a $\pm 50\%$.

■ Impostare la lunghezza dello step (Beat)

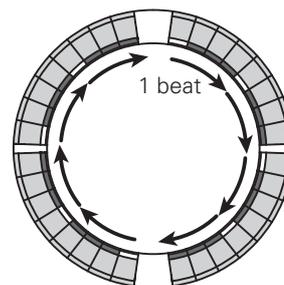
- Usate  per impostare la lunghezza di uno step.

Impostate la lunghezza di uno step come divisione di una misura musicale.

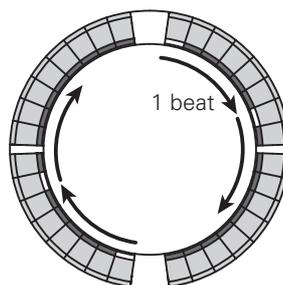
Il Beat è impostabile su 32, 16, 16Tri o 8Tri.



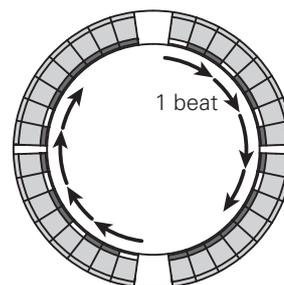
Quando Beat = 32
8 step = 1 beat
1 ciclo = 1 misura



Quando Beat = 16
4 step = 1 beat
1 ciclo = 2 misure



Quando Beat = 16Tri
6 step = 1 beat
1 ciclo = 1 misura



Quando Beat = 8Tri
3 step = 1 beat
1 ciclo = 2 misure

SUGGERIMENTI

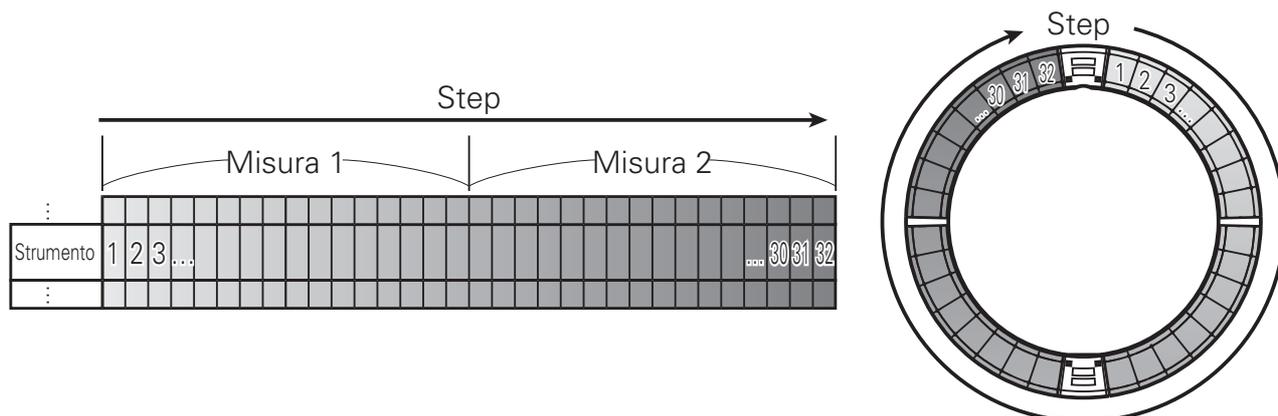
L'impostazione del Beat determina il numero di misure per ciclo attorno al Ring Controller.

Modalità STEP

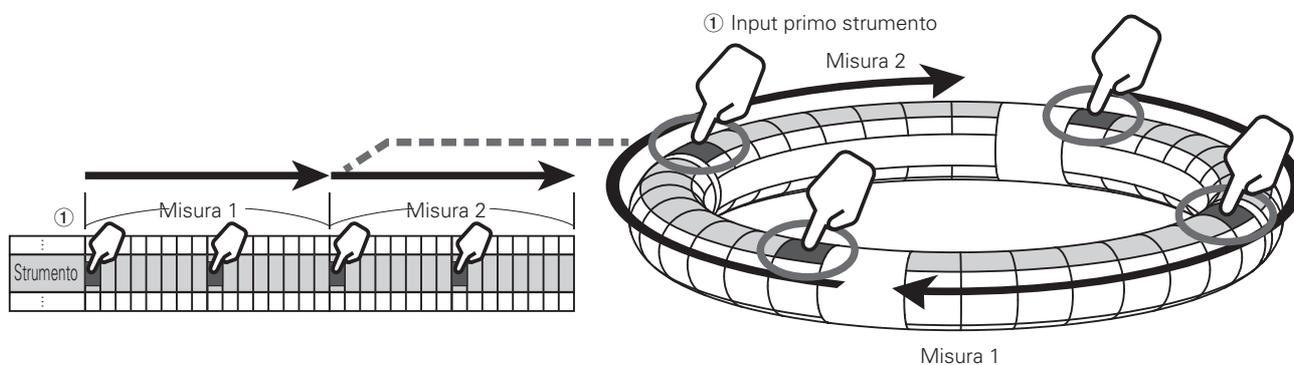
Veduta d'insieme della modalità STEP

In modalità STEP, potete creare pattern inserendoli uno step alla volta.

In questa modalità, ogni pad attorno al Ring Controller corrisponde a un singolo step sequenziale.



Poiché gli anelli del Ring Controller sono divisi in 32 step, potete inserire fino a due misure (①) alla volta (quando lo step più piccolo è un 16° di nota).

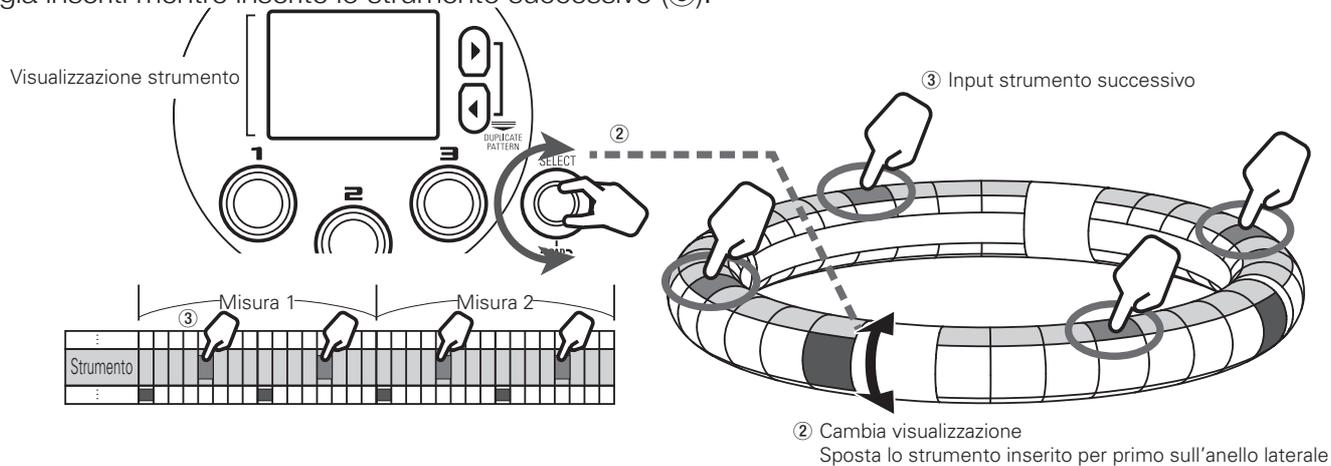


Veduta d'insieme della modalità STEP (seguito)

In PAD layout:

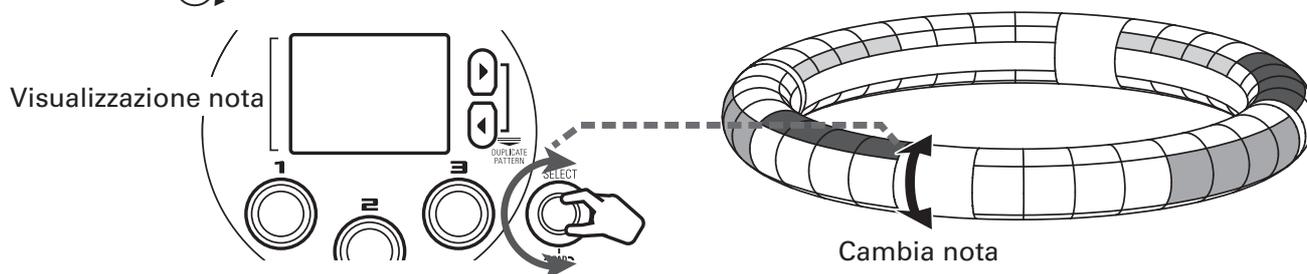
I 5 anelli (3 se su visualizzazione Guideline) del Ring Controller mostrano ognuno uno strumento diverso. Potete usare  per cambiare lo strumento visualizzato per ogni anello (2).

Poiché possono essere visualizzati diversi strumenti dal Ring Controller, potete controllare gli strumenti già inseriti mentre inserite lo strumento successivo (3).



In layout KEY:

Potete usare  per selezionare la nota da inserire.



Veduta d'insieme della modalità STEP (seguito)

Veduta d'insieme della schermata

Layout PAD

Status sequencer

- ▶ : Esecuzione durante registrazione sequenza in movimento
- ▶ : Esecuzione
- : Pausa
- : Pausa durante la registrazione sequenza in movimento
- : Stop

Nome pattern
Numero pattern
Nome KIT
Nome oscillatore anello laterale
Nome oscillatore anello superiore
Anello interno superiore nome oscillatore*

Numero misura
Numero battuta
Tempo

Filter Freq
Reverse
Pitch

Nomi parametro e valori impostazione

Layout KEY

Nome nota anello laterale
Nome nota anello superiore
Nome nota anello interno superiore*

Filter Freq
Resonance
Pitch

*Non appare sul Ring Controller quando il display Guideline è attivo

Procedura operativa

Passate in modalità STEP

Premete  per passare in modalità STEP.



Selezionate un pattern

Usate  per selezionare un numero di pattern.



Selezionate un set di suoni

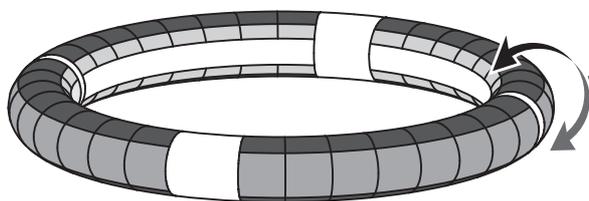
Premete , e usate  per selezionare un set di suoni (KIT) adatto al pattern in formazione.

Potete premere  per editare i suoni.

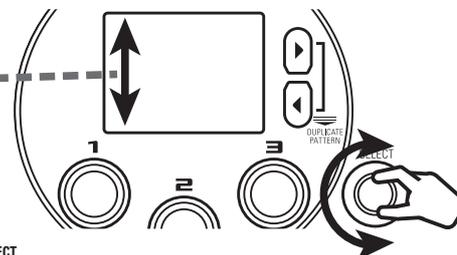


Selezionate lo strumento da inserire

Usate  per selezionare lo strumento da usare per l'input dai 32 strumenti. Quello strumento si sposta sull'anello superiore del Ring Controller.



② Il colore dello strumento sull'anello si sposta



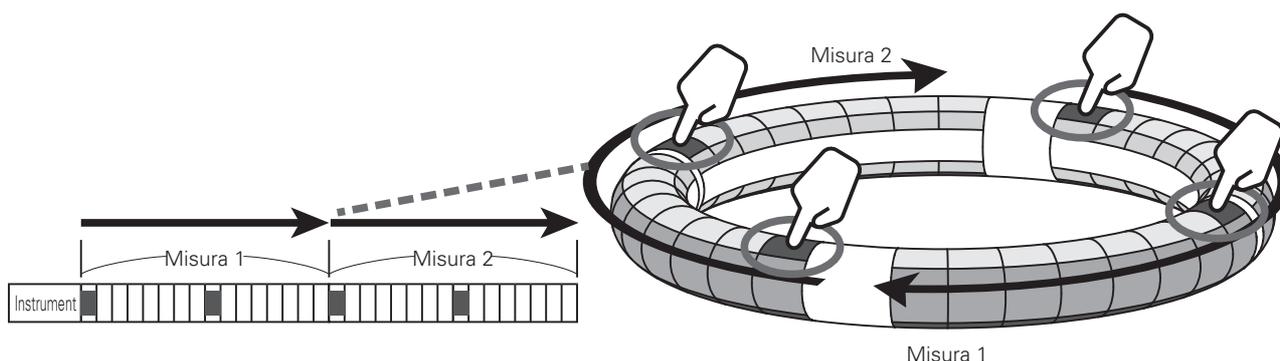
① Usate  per selezionare lo strumento inserito

Per usare il layout KEY per l'input, premete  per cambiare modalità.

Terminato, passate a un diverso strumento

Step input

Colpite i pad per inserire il suono in quei punti.



Procedura operativa (seguito)

Preparativi

■ Passare nella modalità

1. Premete .

■ Selezionare un pattern

Selezionate un pattern da usare per l'inserimento.

1. Usate  per selezionare un pattern.
Appare sul display il nome del pattern selezionato.



■ Selezionare suoni

Selezionate un set di suoni (KIT) in base al genere o usatelo e assegnatelo a tutti gli strumenti. (→ P. 25)

Input a step del pattern

Inserire un pattern

■ Seleionare uno strumento

1. Usate  per selezionare lo strumento da inserire.

Lo strumento da inserire appare in mezzo al display.

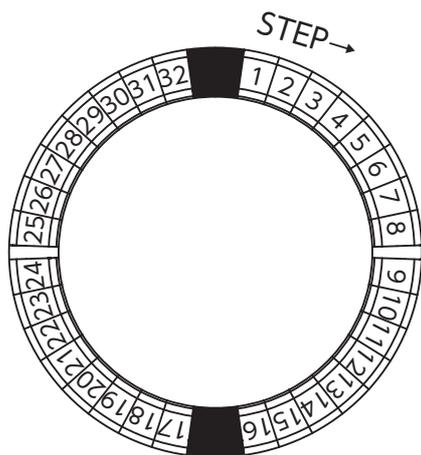


 **CONTROLLER** Lo strumento inserito appare sull'anello superiore del Ring Controller.

■ Inserire un pattern

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

Il LED del pad colpito si accende nel colore dello strumento.



SUGGERIMENTI

Potete impostare i pad in modo che siano sensibili alla velocità e rispondano in base alla forza con cui sono colpiti.

(→ P. 104)

2.  **CONTROLLER** Per cancellare uno step inserito, colpite ancora il pad.

Lo step sarà cancellato e il LED si spegne.

■ Eseguite il pattern

1. Premete .
Inizia la riproduzione 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.

Input a step del pattern (seguito)

Cambiare tonalità

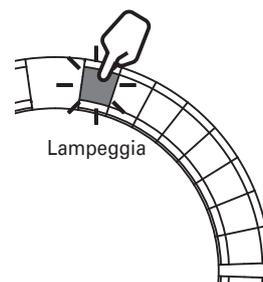
In layout KEY, potete cambiare la tonalità delle note inserite.

1. Ruotate  quando il layout KEY è attivo.
Cambia la tonalità.

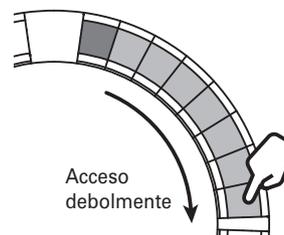
Cambiare la lunghezza della nota

Potete cambiare la lunghezza della nota inserita.

1.  Tenete premuto il pad dello step da inserire.
Il pad premuto lampeggia.



2.  Colpite il pad dove volete che nota si fermi.
Cambia la lunghezza della nota.



SUGGERIMENTI

Gli step inclusi nella lunghezza della nota cambiata si accendono debolmente.

NOTE

La lunghezza della nota non può essere cambiata se la voce LOOP è × nell'elenco oscillatore (→ P. 117).

Input a step del pattern (seguito)

Key repeat

Usando la funzione key repeat, potete rapidamente inserire ripetutamente uno step.

1. Tenete premuto .

Le impostazioni key repeat appaiono sul display.



2. Ruotate  per cambiare la velocità di key repeat.

Impostate come frazione di una misura musicale.

L'intervallo è impostabile su 1/32, 1/16, 1/8, 1/4 o 1/2.

3.  Colpite un pad

mentre premete .

Gli step saranno inseriti ripetutamente attorno all'anello a partire dal pad colpito.

Cancellare pattern

Cancellare completamente uno strumento

1. Usate  per selezionare lo strumento da cancellare.

 **CONTROLLER** Usate  per visualizzare lo strumento da cancellare sull'anello superiore del Ring Controller.

2. Premete .

Si apre la schermata CLEAR.

Premete ancora  per cancellare.



HINT

Potete anche ruotare  sulla schermata CLEAR per selezionare lo strumento da cancellare. Selezionate “All Instruments” per cancellare l'intera sequenza.

In layout KEY, le note saranno cancellate.

- Selezionate “All Notes” per cancellare l'intera sequenza del layout KEY.

3. Premete .

Appare un messaggio di conferma.

4. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella tutti gli step programmati per lo strumento selezionato.

Altre impostazioni dei pattern

Impostare il tempo

Impostate il tempo adatto. (→ P. 25)

Gestione del pattern

Motion sequence

Potete cambiare la qualità del suono e le impostazioni dei parametri effetto di ogni strumento mentre riproducete un pattern creato e registrare questi cambi in tempo reale.

Questi cambi registrati saranno salvati come parte del pattern e ricreati durante la riproduzione.

SUGGERIMENTI

Se cambiate manualmente i parametri durante la riproduzione del pattern, i parametri registrati in una motion sequence saranno ignorati.

Registrare motion sequence

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



2. Tenete premuto .
 lampeggia, mostrando l'inizio dello standby.

3. Premete .
 si accende e la riproduzione del pattern inizia dopo il precount.

4. Usate i tasti effetto e cambiate i parametri, ad esempio.

Questi cambi saranno registrati come motion sequence.

Impostazioni effetto (→ P. 89)

Impostazioni parametro (→ P. 90)

SUGGERIMENTI

- La registrazione si avvia dal momento in cui quel parametro è attivato e si ferma una volta completato un loop completo da quel punto.
- Se un parametro già registrato è registrato ancora, i nuovi dati si sovrascrivono sui vecchi.

5. Premete  o  terminata la registrazione.

SUGGERIMENTI

I cambi di tipo di parametro non sono registrati.

Cancellare motion sequence

1. Selezionate il pattern per il quale volete cancellare la motion sequence.

.....

2. Premete .

.....

3. Usate  per selezionare PATTERN SETTING e  per confermare.

.....

4. Usate  per selezionare Erase Motion e  per confermare.

.....

5. Usate  per selezionare il parametro da cancellare, e premete .
Si apre una schermata di conferma.

.....

6. Usate  per selezionare Yes, e premete .
Cancella il parametro selezionato.

Gestione dell'elenco pattern

Usate l'elenco pattern per caricare, copiare e cancellare singoli pattern, ad esempio.

Gestione del pattern

1. Premete .

2. Usate  per selezionare PAT-
TERN LIST, e premete .

3. Usate  per selezionare un
pattern da gestire, e premete .

Si apre il menu pattern.



4. Usate  per selezionare voci dal
menu e  per confermare.
Premete  per salire di un livello nel
menu.

■ Caricare pattern (Select)

- Premete .
Caricate il pattern selezionato dall'elenco
pattern.

SUGGERIMENTI

Se un pattern è in riproduzione, esso cambierà
dopo la misura attuale.

■ Copiare pattern (Copy)

- Premete .
Si apre una schermata per selezionare il pat-
tern di destinazione della copia.
- Usate  per selezionare il pattern di desti-
nazione della copia, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete
.
Copia il contenuto del pattern selezionato
precedentemente sul pattern di destinazione
appena selezionato.

■ Cancellare pattern (Erase)

- Premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete
.
I pattern selezionati dall'elenco possono
essere cancellati.

■ Cambiare nome ai pattern (Rename)

- Premete .
Si apre la schermata di inserimento caratteri.
- Dopo aver editato il nome del pattern,
selezionate Enter, e premete .
Cambia nome al pattern.

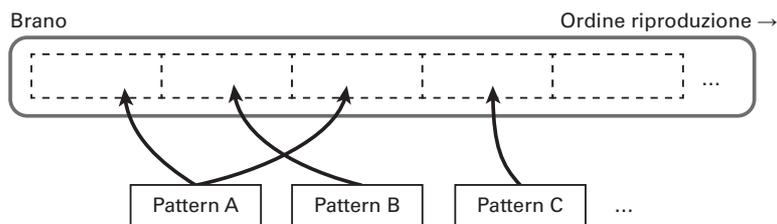
SUGGERIMENTI

Schermata d'inserimento caratteri (→ P. 20)

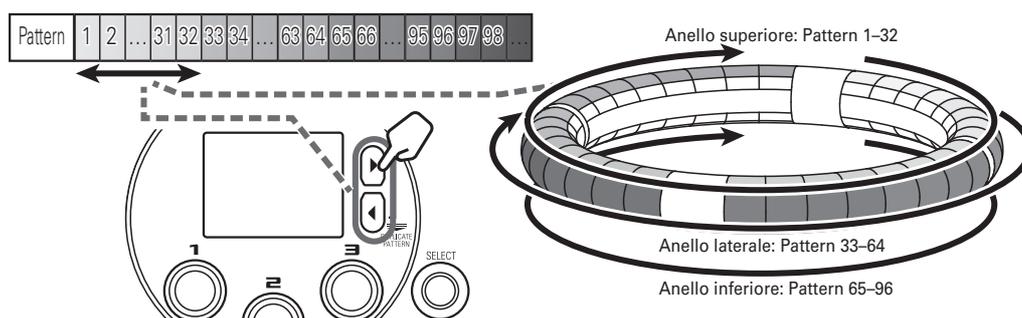
Modalità SONG

Veduta d'insieme della modalità SONG

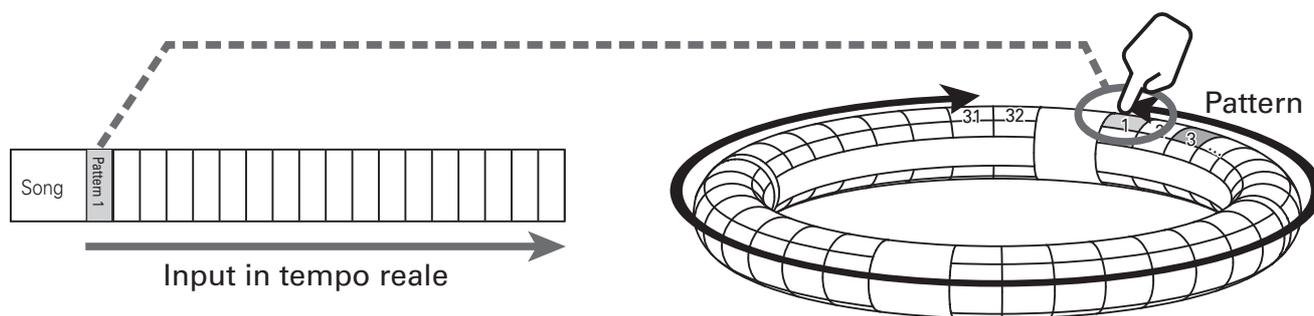
In modalità SONG, potete combinare pattern multipli creati formando un brano completo.



Da tutti i pattern, è assegnata una gamma di 96 pattern ai pad (32 ciascun anello superiore, laterale e inferiore). Potete premere  per cambiare la gamma assegnata per unità anello. Suonare un pad avvia la riproduzione del pattern assegnato.

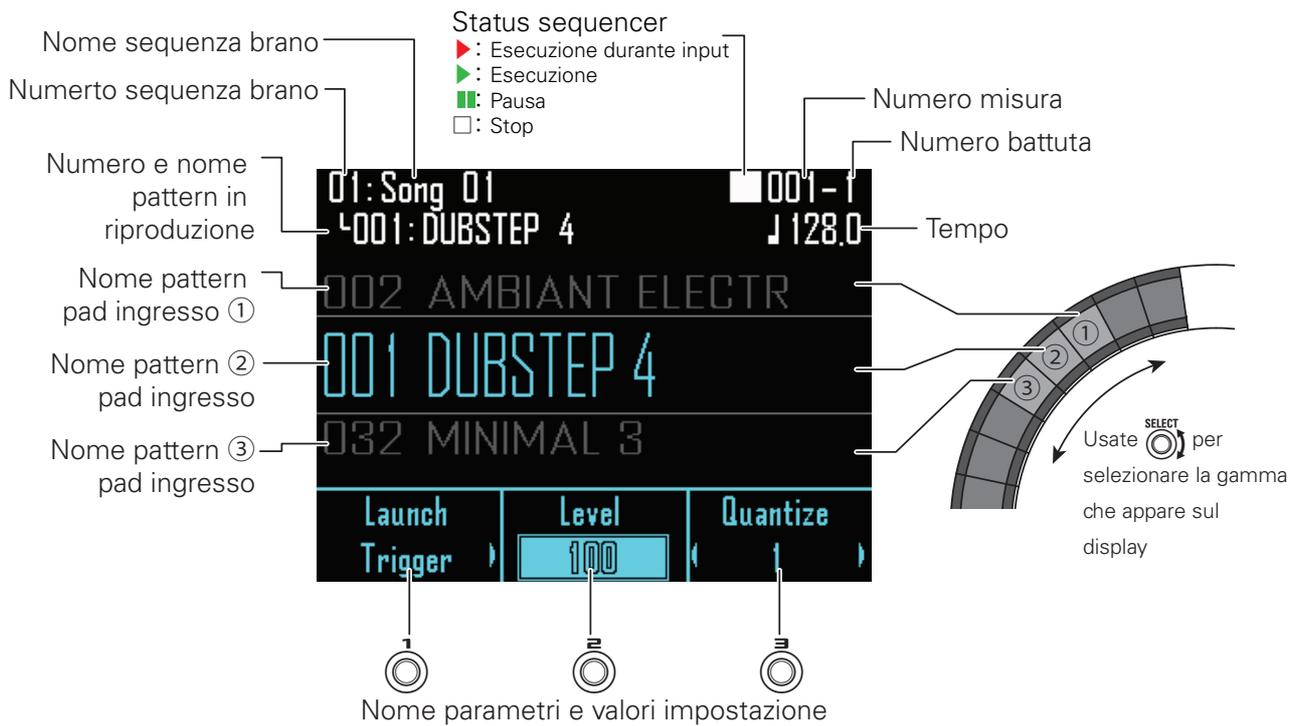


Completati i preparativi, avviate l'input in tempo reale e colpite i pad per eseguire i pattern.



Veduta d'insieme della modalità SONG (seguito)

Veduta d'insieme della schermata



Procedura operativa

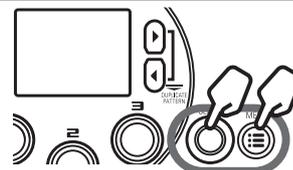
Passate in modalità SONG

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



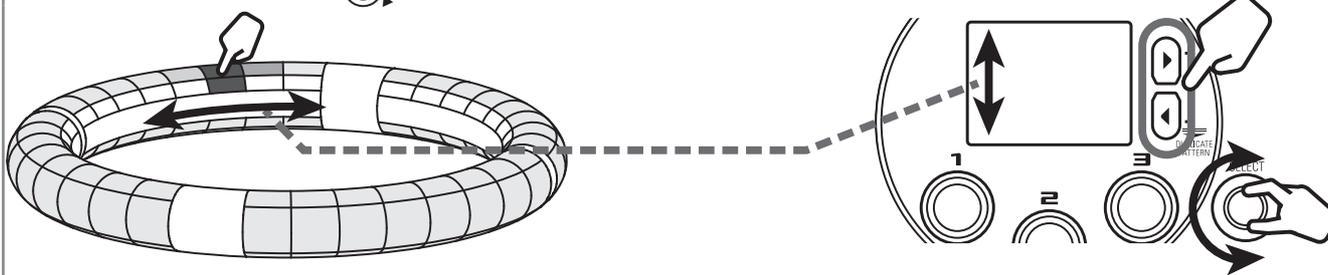
Selezionate un brano

Premete **MENU** per aprire l'elenco delle sequenze di brani, e usate **SELECT** e **SELECT** per selezionare un brano



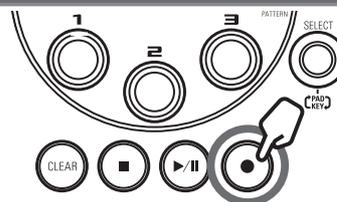
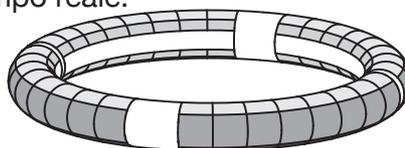
Selezionate un pattern da eseguire

Colpite un pad o usate **SELECT** per cambiare pattern selezionato e selezionarne uno da eseguire.



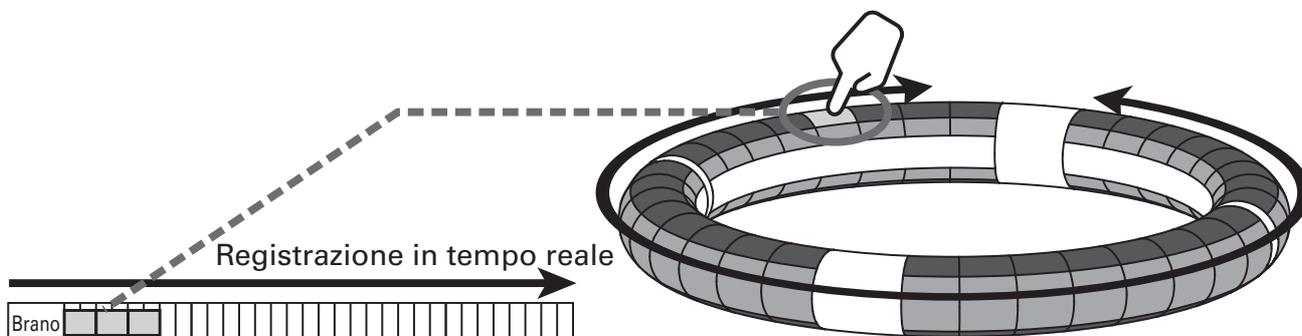
Iniziate l'input

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



Create un brano

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



Terminate l'input

Premete **STOP** per terminare l'inserimento del brano.

Preparativi

- Passare nella modalità

1. Premete .

- Selezionare un brano

Selezionare un brano da inserire.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare SONG SEQUENCE LIST, e premete .

Si apre l'elenco dei brani.

3. Usate  per selezionare un brano, e premete .

Si apre il menu dei brani.

4. Usate  per selezionare Select, e premete .

Carica un brano.

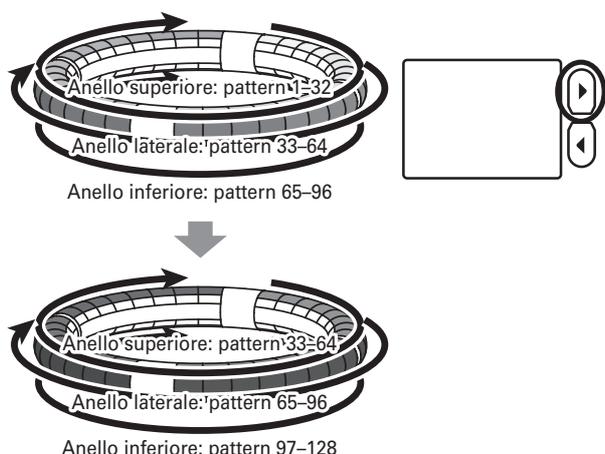
Creazione del brano

Selezionare pattern

1. Usate  per visualizzare la gamma che comprende i pattern da registrare sul Ring Controller.

Tra tutti i pattern, è assegnata una gamma di 96 pattern ai pad.

Premete  per spostare le assegnazioni dei pattern un anello alla volta.



2. Usate  per selezionare un pattern.

 **CONTROLLER** Usate  per selezionare un pattern da usare.

Appare sul display il nome del pattern selezionato.

SUGGERIMENTI

- Colpendo il Ring Controller, potete selezionare pattern e ascoltarli allo stesso tempo.
- Premete  quando è selezionato un pattern per aprire la schermata d'impostazioni relativa a quel pattern. (→ P. 86)

Input in tempo reale

1. Premete .
Inizia il conteggio.

2.  **CONTROLLER** Colpite un pad per selezionare un pattern da registrare.

il pad colpito si accende in base all'impostazione del tipo di animazione (→ P. 86).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, il pad colpito si accende in bianco.
- Se anche una sola animazione è stata impostata, il pad colpito mostrerà l'animazione, e si accenderà col colore del pattern.
- Quello che succede dopo che un pattern ha completato l'esecuzione dipende dall'impostazione del metodo di riproduzione del pattern  (→ P. 53).

3.  **CONTROLLER** Suonate altri pad per registrarne i pattern.

SUGGERIMENTI

- Il tempo del pattern varia in base alle impostazioni della quantizzazione e del metodo di riproduzione del pattern (→ P. 53).
- Il massimo numero di misure in un brano è 999. La creazione del brano si ferma una volta raggiunto questo numero.

4. Premete  terminata la registrazione.

Termina la creazione del brano.

Riprodurre brani

1. Premete .

Si avvia la riproduzione del brano.
I pad si accendono durante la riproduzione in base all'impostazione del tipo di animazione del pattern (→ P. 86).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, il pad colpito si accende in bianco.
- Se anche una sola animazione è stata impostata, il pad colpito mostrerà l'animazione, e si accenderà col colore del pattern.

2. Premete per passare 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.

Cancellare tutti i pattern

1. Premete .

Appare un messaggio di conferma sul display e  si accende.

2. Usate per selezionare Yes.

Ciò cancella tutti i pattern.

Gestione della song sequence list

Gestire la song sequence list

1. Premete .

2. Usate  per selezionare SONG SEQUENCE LIST, e premete .

Si apre l'elenco dei brani.



3. Usate  per selezionare un brano da gestire, e premete .

Si apre il menu brani.



4. Usate  per selezionare le voci del menu e  per confermare.

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Cancellare brani (Erase)

- Premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Cancella il brano selezionato.

■ Copiare brani (Copy)

- Premete .
Si apre una schermata per selezionare il brano di destinazione della copia.
- Usate  per selezionare il brano di destinazione della copia, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Ciò copia i contenuti del brano selezionato in precedenza sul brano di destinazione appena selezionato.

■ Cambiare nome al brano (Rename)

- Premete .
Si apre la schermata di inserimento caratteri.
- Dopo aver inserito il nome del brano, selezionate Enter, e premete .
Cambia il nome del brano.

SUGGERIMENTI

Schermata inserimento caratteri (→ P. 20)

Impostazioni del brano

Impostare la sincronizzazione del tempo

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

1. Premete .

2. Usate  per selezionare SONG SETTING, e premete .

Si apre la schermata d'impostazione del brano.



3. Usate  per selezionare Tempo, e premete .

Si apre la schermata d'impostazione del Tempo.

4. Usate  per selezionare il tipo di sincronizzazione, e premete .

Song: Usa lo stesso tempo per tutto.
Pattern: Usa il tempo di ciascun pattern.

Impostare l'indicazione del tempo

Imposta l'indicazione del tempo usata durante la riproduzione di un brano.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare SONG SETTING, e premete .

Si apre la schermata d'impostazione del brano.

3. Usate  per selezionare Time Signature, e premete .

Si apre la schermata d'impostazione di Time Signature.

4. Usate  per selezionare un'indicazione di tempo (Time Signature), e premete .

Impostabile su un valore tra 1/4 e 8/4.

Mixing

1. Premete .

Si apre la schermata Mixer.

Potete impostare effetti di mandata e livelli per l'ingresso audio attraverso i jack INPUT.

SUGGERIMENTI

Mixer (→ P. 92)

Eeguire le impostazioni del pattern

■ Impostare il metodo di riproduzione del pattern

Potete impostare quello che accade dopo la riproduzione del pattern.

1. Selezionate un pattern.

2. Usate per cambiare il metodo di riproduzione.

One Shot: il pattern è eseguito una volta e si ferma.

Trigger: lo stesso pattern va in loop finchè non selezionate il pattern successivo o premete STOP.

Toggle: colpendo il pad alternativamente si avvia e si ferma la riproduzione del pattern. Quando un pattern è fermato, il silenzio continua ad essere registrato.

■ Impostare i livelli del pattern

1. Selezionate un pattern.

2. Usate per cambiare valore.

■ Impostare la quantizzazione del pattern

1. Selezionate un pattern.

2. Usate per cambiare la quantizzazione.

SUGGERIMENTI

La quantizzazione è applicata alle situazioni seguenti.

- Quando un pattern è commutato (è usata la quantizzazione dell'ultimo pattern)
- Toggle è fermato

■ Impostare i colori del pad del pattern

Impostare la schermata EDIT. (→ P. 86)

■ Impostare il tipo di animazione del LED.

Impostare la schermata EDIT. (→ P. 86)

■ Impostare il tempo di animazione del LED

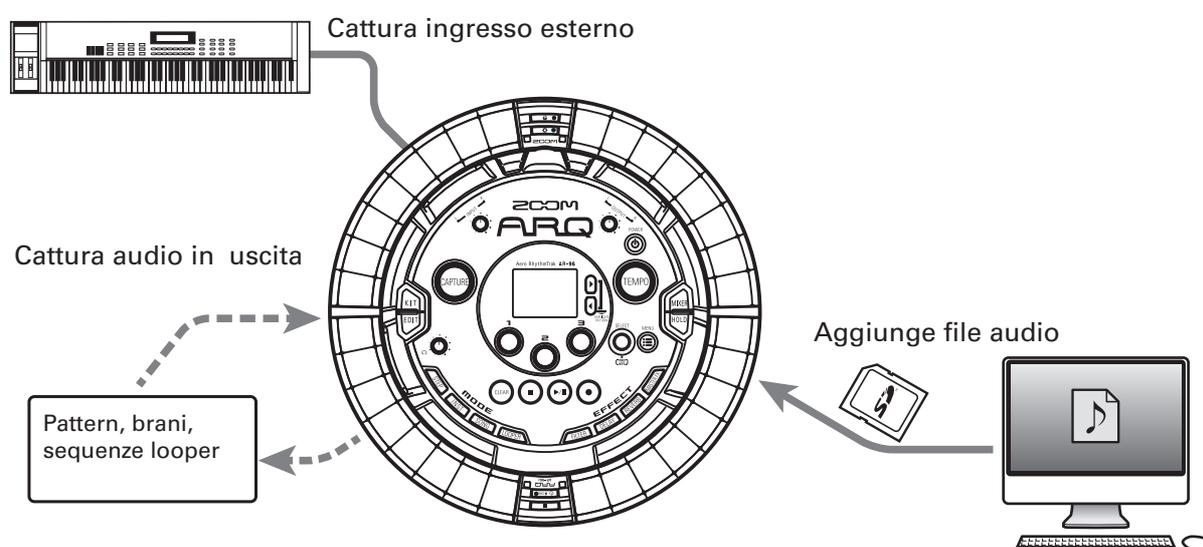
Impostare la schermata EDIT. (→ P. 86)

Catturare l'audio (registrare)

Veduta d'insieme della cattura

AR-96 può catturare (registrare) l'audio in riproduzione e quello in ingresso dai jack INPUT in ogni modalità.

Il contenuto dei file WAV è salvato su card SD e può anche essere aggiunto come materiale catturato. Potete usare audio catturato in modalità LOOPER.



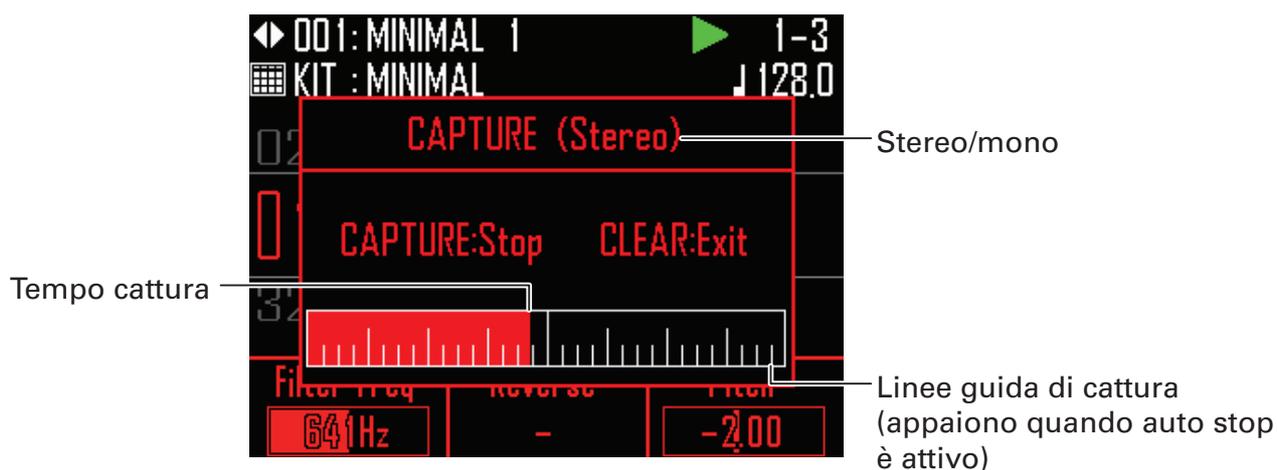
SUGGERIMENTI

Si possono aggiungere fino a 96 registrazioni catturate.

NOTE

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

Veduta d'insieme della schermata



Procedura operativa

Selezionate la modalità di cattura

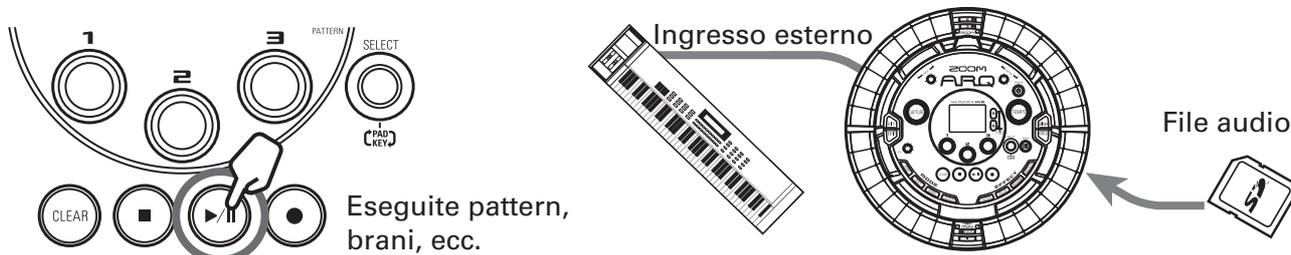
Selezionate la modalità in base al materiale da catturare.

- Per catturare pattern e brani, con o senza ingresso esterno, usate Audio Input + Internal Sound.
- Per catturare solo l'input esterno, usate Audio Input.

Eseguite il materiale da catturare

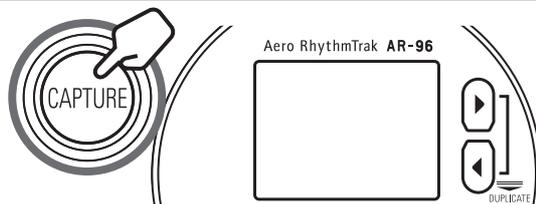
Eseguite un pattern o un brano, ad esempio, da usare come registrazione catturata.

Potete anche catturare sorgenti audio in ingresso dai jack INPUT, e caricare file audio salvati su card SD.



Avviate la cattura

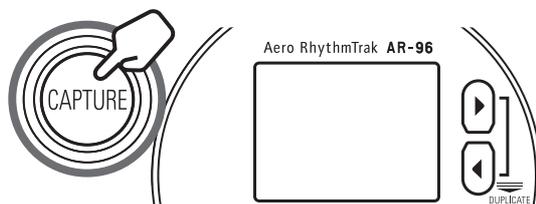
Premete  per avviare la cattura.



fermate la cattura

Premete ancora  per fermare la cattura.

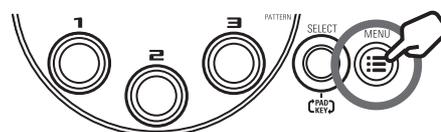
Sulla schermata d'impostazione che appare dopo che la cattura si ferma, potete impostare la gamma usata dal looper, ad esempio.



Salvate

Premete  per salvare l'audio catturato.

Impostate il nome e il numero dell'audio catturato sullo schermo che appare.



Catturare l'audio

Selezionare la modalità di cattura

Selezionate il tipo di audio da catturare.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare CAPTURE,

e premete .

3. Usate  per selezionare Mode, e premete .

Modalità Audio Input + Internal Sound: Cattura fonti sonore interne, inclusi pattern e brani. Potete anche catturare un mix di questi suoni con suoni in ingresso dai jack INPUT.

Le impostazioni di quantizzazione possono essere usate con questa modalità.

Modalità Audio Input: cattura solo i suoni in ingresso dai jack INPUT.

Viene eseguito un click che aiuta quando si cattura una performance usando una fonte audio esterna.

Le impostazioni di precount e click possono essere usate in questa modalità.

Catturare fonti sonore interne

SUGGERIMENTI

La modalità Audio Input + Internal Sound devono essere selezionate per catturare fonti sonore interne.

1. Eseguite un pattern o un brano, ad esempio, da catturare.

SUGGERIMENTI

Inserendo l'audio tramite i jack INPUT allo stesso tempo, potete catturare una registrazione mixata di entrambe le fonti sonore.

2. Premete .

Si apre la schermata di cattura, e si avvia la cattura.



SUGGERIMENTI

- Si possono catturare fino a sei minuti alla volta.
- Se è impostato un valore di quantizzazione, il tempo della pressione di  sarà regolato automaticamente. (→ P. 61)
- Commutare gli effetti su ON/OFF e cambiarne i parametri sarà registrato durante la cattura.

3. Una volta catturato l'audio, premete .

Potete regolare la registrazione catturata e salvarla sulla schermata Capture Setting che si apre. (→ P. 57)

Catturare l'audio (seguito)

Catturare l'ingresso esterno

SUGGERIMENTI

Selezionate la modalità Audio Input quando volete catturare solo l'ingresso esterno senza mixarlo con pattern e brani.

1. Collegate lo strumento o altro dispositivo audio da usare per catturare registrazioni ai jack INPUT sulla Base Station.

SUGGERIMENTI

Se l'ingresso interno è una fonte audio mono, controllate l'impostazione Stereo/Mono dell'ingresso esterno. (→ P. 95)

2. Avviate il dispositivo collegato, e premete .

Si apre la schermata di cattura, e si avvia la cattura.



SUGGERIMENTI

- Impostare un precount può rendere più facile l'avvio a tempo. (→ P. 61)
- Impostare un click di guida può rendere più facile suonare a tempo. (→ P. 62)

3. Dopo che l'audio è stato catturato, premete .

Potete regolare la registrazione catturata e salvarla sulla schermata Capture Setting che si apre.

Regolare e salvare l'audio catturato

1. Terminata la cattura dell'audio, si apre la schermata d'impostazioni di cattura.

La registrazione catturata inizia la riproduzione in loop.



SUGGERIMENTI

- Premete  per mettere in pausa e riprendere la riproduzione.
- Premete  per fermare la riproduzione e resettare la posizione di riproduzione all'inizio del loop.
- Premete un pad sul Ring Controller per avviare la riproduzione dal punto corrispondente. L'intero anello corrisponde alla lunghezza tra i punti d'inizio e fine.
- La posizione di riproduzione si accende in base alla posizione dell'audio catturato durante la riproduzione.

2. Usate ,  e  per editare l'audio catturato.

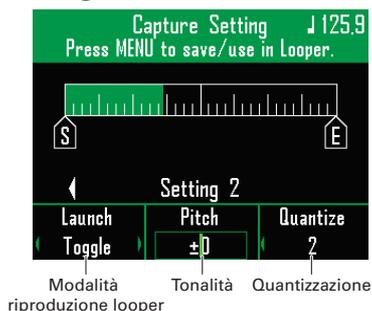
 Punto d'inizio: cambia il punto d'inizio dell'audio catturato.

 Punto di fine: cambia il punto di fine dell'audio catturato.

 Riproduzione in reverse: cambia la direzione di riproduzione dell'audio catturato. Cambiare queste impostazioni influirà immediatamente sul suono in riproduzione.

Catturare l'audio (seguito)

3. Usate  per cambiare pagina.



4. Usate  per impostare la modalità di riproduzione del looper.

One Shot: il pattern è eseguito una volta e si ferma.

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

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

5. Usate  e  per eseguire altre impostazioni.

 Pitch: cambia la tonalità dell'audio catturato.

 Quantize: imposta il tempo di commutazione usando il looper come lunghezza della nota (divisione in misura). Impostabile su OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2, 1 o 2.

6. Premete  e usate  per impostare il tempo dell'audio catturato.

7. Premete .

Si apre la schermata di salvataggio.



8. Usate  per selezionare il numero su cui la registrazione catturata sarà salvata.

9. Premete .

Si apre la schermata di editing del nome della cattura.

SUGGERIMENTI

- Schermata d'inserimento caratteri (→ P. 20)
- Si possono usare solo caratteri maiuscoli inglesi, numeri e "_".

10. Dopo aver editato il nome dell'audio catturato, selezionate

Enter, e premete .

La registrazione catturata sarà salvata nel numero dell'elenco selezionato.

SUGGERIMENTI

La cattura può essere annullata mentre è in corso, premendo qualsiasi pulsante MODE o



Caricare file audio

Aggiungere file WAV all'elenco cattura

I file WAV salvati su card SD possono essere aggiunti come registrazioni catturate.

1. Salvate file WAV da aggiungere alla cartella "Capture" nella cartella "AR-96" della card SD.

SUGGERIMENTI

I file che corrispondono alle condizioni seguenti possono essere aggiunti come audio catturati.

- I file formato WAV che contengono audio PCM a 44.1kHz/16-bit
- Il tempo di riproduzione è 6 minuti o meno
- Il nome del file non ha più di 8 lettere inglesi totali e numeri

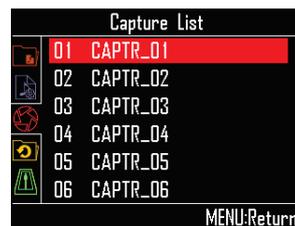
Se il file WAV contiene informazioni di tempo formato Logic, quella informazione può essere letta.

2. Caricate la card SD sulla Base Station, e commutate su ON.

3. Premete .

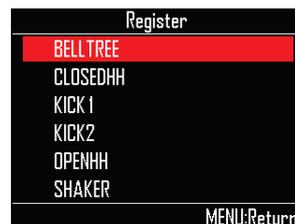
4. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .

5. Usate  per selezionare Capture List, e premete . Si apre l'elenco Capture.



6. Usate  per selezionare il numero su cui la registrazione sarà salvata, e premete .

7. Usate  per selezionare Register, e premete . Si apre l'elenco di file sulla card SD.



8. Usate  per selezionare il file da aggiungere, e premete . Dopo che il file selezionato è assegnato al numero di cattura, si apre la schermata Capture Setting. (→ P. 57)

SUGGERIMENTI

L'audio catturato avrà lo stesso nome del file originale. Tuttavia, il nome apparirà abbreviato se il nome originale conteneva caratteri diversi dalle lettere inglesi e numeri che superino la lunghezza di 8 caratteri.

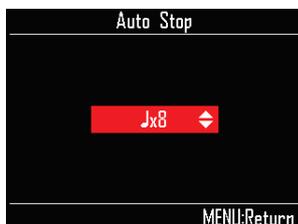
9. Regolate l'audio catturato, e premete .

Eseguire impostazioni di cattura

Impostare la funzione auto stop

Potete impostare la cattura in modo che si fermi automaticamente a un determinato momento dopo l'avvio.

1. Premete .
 2. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .
 3. Usate  per selezionare Auto Stop, e premete .
 4. Usate  per selezionare il tempo, e premete .
- Selezionate Off o 1–32 quarti di nota.



SUGGERIMENTI

Se Auto Stop è impostato su qualsiasi valore diverso da OFF, il display del tempo mostrerà delle guide durante la cattura.

Passare da stereo a mono

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

1. Premete .
 2. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .
 3. Usate  per selezionare Stereo/Mono, e premete .
 4. Usate  per cambiare impostazione, e premete .
- Seleziona Stereo o Mono.



Eeguire impostazioni di cattura (seguito)

Impostare la quantizzazione

Catturando un pattern in riproduzione, è possibile quantizzare il tempo di pressione del pulsante.

SUGGERIMENTI

Quantize can be used when Audio Input + Internal Sound mode is selected.

1. Premete .
2. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .
3. Usate  per selezionare Quantize, e premete .
4. Usate  per selezionare il valore della quantizzazione, e premete .
Impostate il tempo di regolazione d'ingresso come frazione di misura musicale (valore della nota). Impostabile su OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1.

Impostare il precount

Si può eseguire un precount prima dell'inizio della cattura.

SUGGERIMENTI

- Il precount può essere usato quando è selezionata la modalità Audio Input.
- Questa impostazione si applica solo alla cattura.

1. Premete .
2. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .
3. Usate  per selezionare Precount, e premete .
4. Usate  per selezionare il count, e premete .
Selezionate Off, 1–8 o Special.

Eeguire impostazioni di cattura (seguito)

Impostare Guide Click

Si può eseguire un suono click di guida durante la cattura.

SUGGERIMENTI

IL Guide Click è utilizzabile quando la modalità Audio Input è selezionata.

- 1.** Premete .
- 2.** Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .
- 3.** Usate  per selezionare Guide Click, e premete .
- 4.** Usate  per selezionare l'intervallo del click, e premete .
L'intervallo è impostabile su 1/2, 1/4, 1/8 o 1/16.

Gestire le registrazioni catturate (Capture List)

Usare la Capture List per gestire registrazioni catturate

1. Premete .

2. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .

3. Usate  per selezionare Capture List, e premete .
Si apre la schermata dell'elenco catture.

4. Usate  per selezionare la registrazione catturata con cui lavorare, e premete .
Si apre il menu cattura.

5. Usate  per selezionare le voci del menu e  per confermare.
Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Rimuovere file dalla Capture List (Unregister)

- Premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
La registrazione catturata selezionata è rimossa dalla Capture List.

SUGGERIMENTI

Anche se le registrazioni catturate sono rimosse dalla Capture List, i loro file audio non sono cancellati dalla card SD.

■ Copiare registrazioni catturate (Copy)

- Premete .
Si apre la schermata di destinazione della copia.
- Usate  per selezionare la destinazione della copia della cattura, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Il file audio assegnato al numero di cattura selezionato in precedenza è copiato sul numero di destinazione.

■ Cambiare nome alle registrazioni catturate (Rename)

- Premete  per aprire la schermata di inserimento del nome della cattura.
- Inserite il nome della registrazione catturata, e selezionate Enter.
Ciò cambia il nome della registrazione catturata.

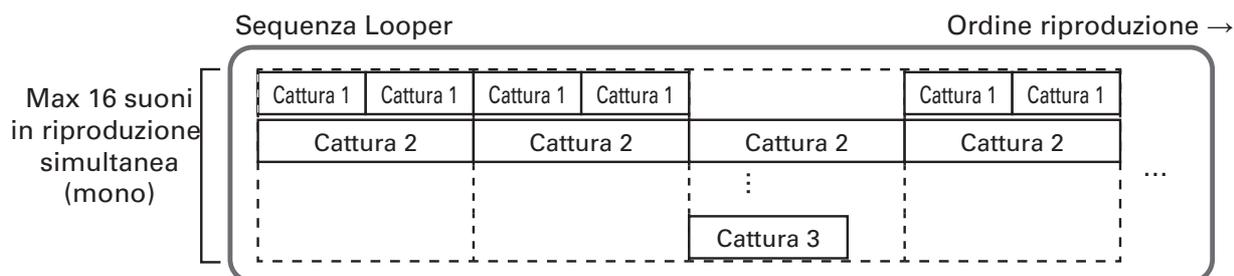
SUGGERIMENTI

Schermata d'inserimento caratteri (→ P. 20)

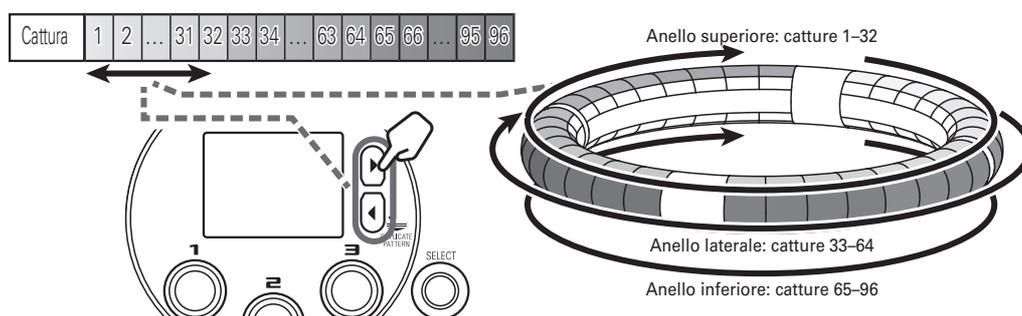
Modalità LOOPER

Veduta d'insieme della modalità LOOPER

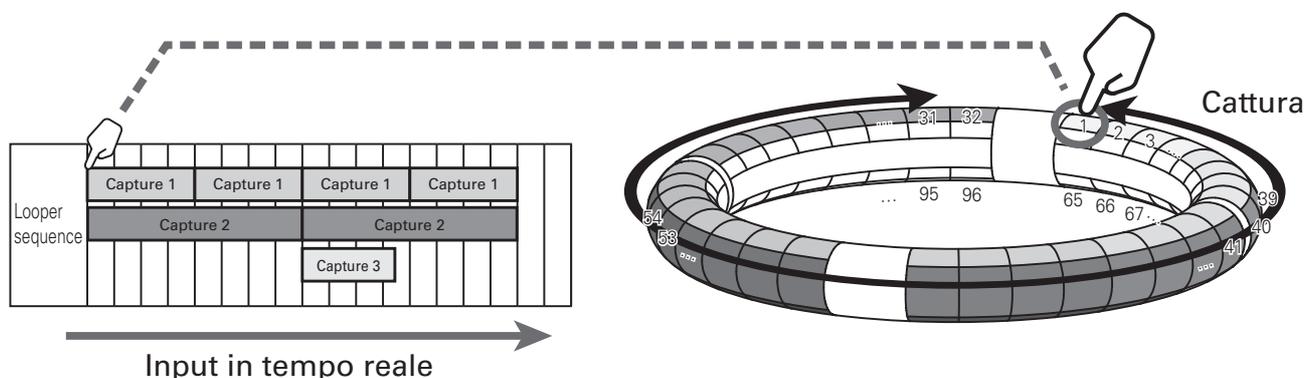
In modalità LOOPER, potete combinare pattern e brani già creati, in ingresso dai jack INPUT, file WAV e altro audio catturato trasformandoli in un brano unico, come sequenza looper.



Ogni anello, superiore, laterale e inferiore, del Ring Controller può avere 32 registrazioni catturate assegnate ad esso. Colpire un pad avvia la riproduzione della registrazione ad esso assegnata.



Completati i preparativi, avviate l'input in tempo reale e colpite i pad per eseguirne le registrazioni catturate. Si possono riprodurre contemporaneamente fino a 16 registrazioni mono catturate.

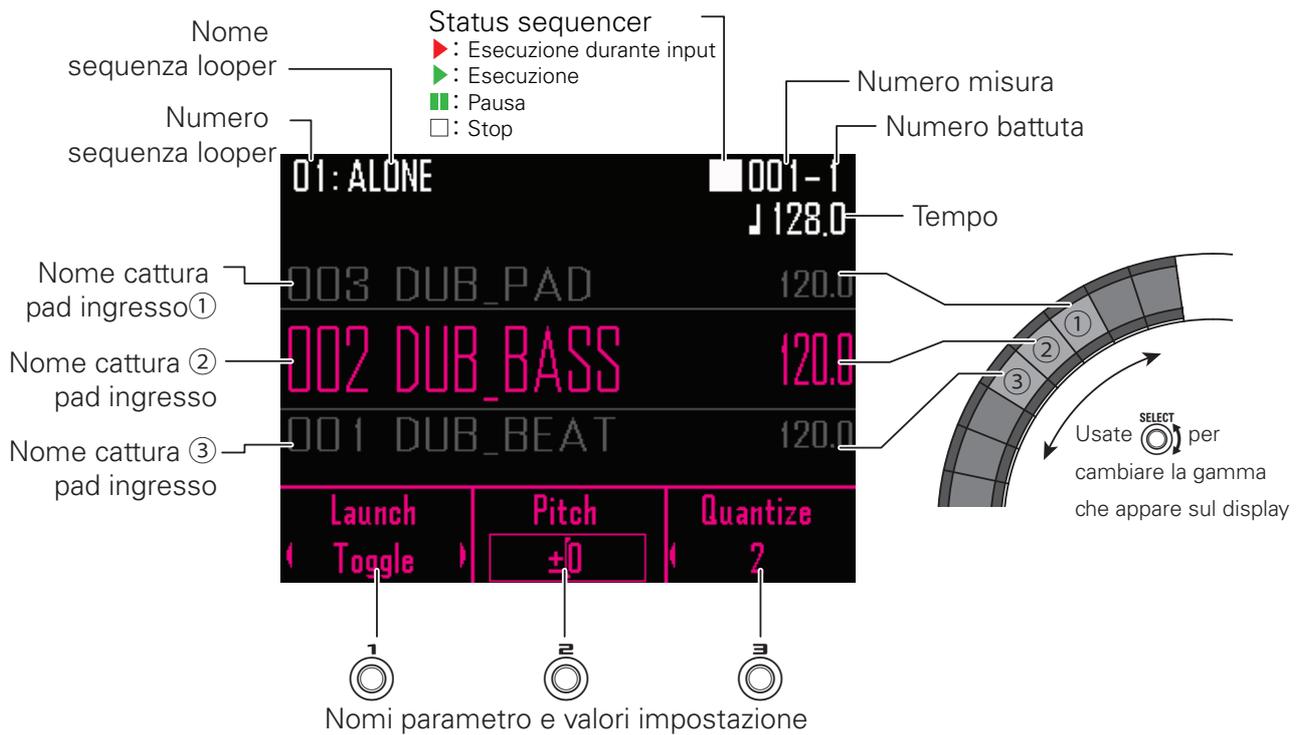


SUGGERIMENTI

Vd. "Registrazioni catturate" (→ P. 54) su come creare registrazioni catturate.

Veduta d'insieme della modalità LOOPER (seguito)

Veduta d'insieme della schermata



Procedura operativa

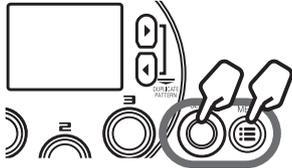
Passate in modalità LOOPER

Premete **LOOPER** per passare in modalità LOOPER.



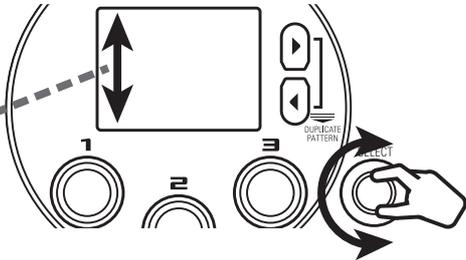
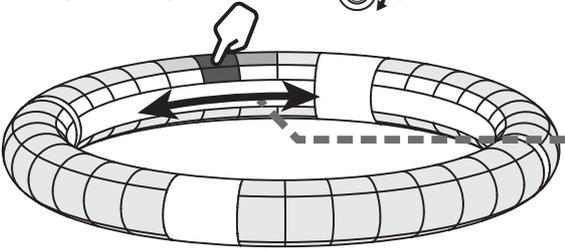
Selezionate la sequenza looper

Premete **MENU** per aprire l'elenco delle sequenze looper, e usate **SELECT** e **SELECT** per selezionare una sequenza.



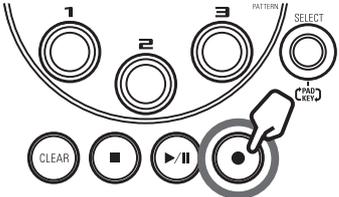
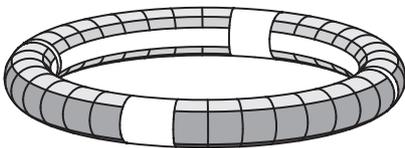
Selezionate l'audio catturato per la riproduzione

Colpite un pad o usate **SELECT** per cambiare l'audio catturato per la riproduzione.



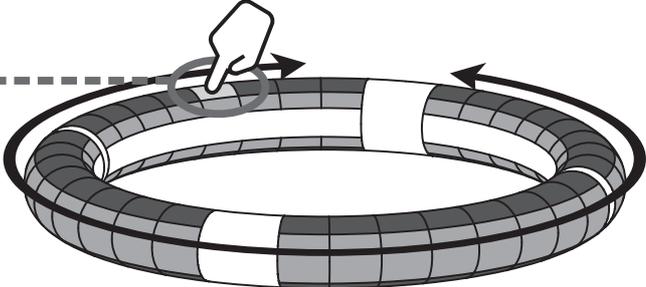
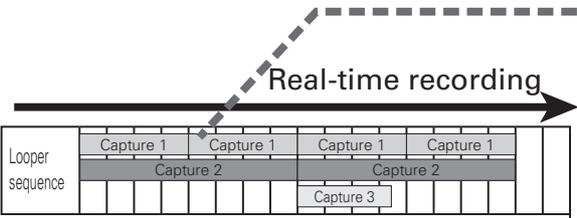
Iniziate l'input

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



Create una sequenza looper

Colpite i pad delle registrazioni catturate per eseguirle/aggiungerle alla sequenza in tempo reale.



Terminate l'input

Premete **STOP** per terminare l'inserimento della sequenza looper.



Procedura operativa (seguito)

Preparativi

- Passate nella modalità

1. Premete .

- Selezionate la sequenza looper

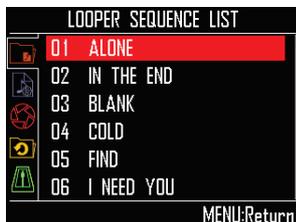
1. Premete .

2. Usate  per selezionare
LOOPER SEQUENCE LIST, e

premete .

Appare l'elenco delle sequenze looper.

3. Usate  per selezionare una
sequenza looper, e premete .



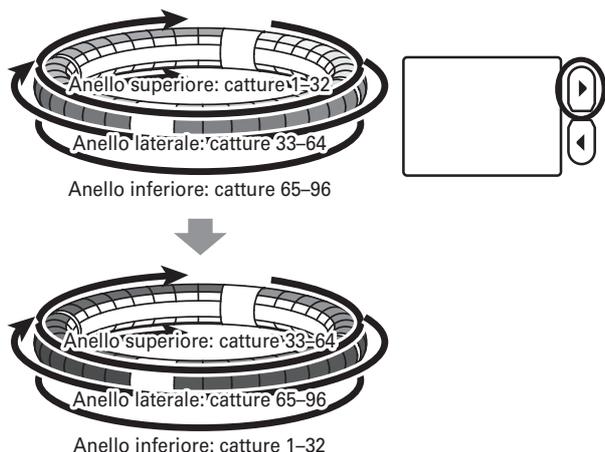
4. Usate  per selezionare Select,
e premete .

Seleziona una sequenza looper.

Creare sequenze looper

Aggiungere audio catturato a una sequenza looper

1. Usate  per cambiare assegnazioni di cattura sul Ring Controller. Premete  per spostare le assegnazioni di cattura un anello alla volta.



2. Usate  per selezionare la registrazione catturata.

 **CONTROLLER** Usate  per selezionare l'audio catturato da usare.

Appare sul display il nome della cattura selezionata.

SUGGERIMENTI

- Colpendo i pad del Ring Controller, potete selezionare le registrazioni catturate e ascoltarle allo stesso tempo.
- Premete  quando una cattura è selezionata per aprire la schermata impostazioni relativa a quella cattura. (→ P. 87)

3. Premete .

Si avvia il precount. Dopo il precount, si avvia la registrazione della sequenza looper.

4.  **CONTROLLER** Colpite il pad corrispondente al numero da catturare.

Il pad colpito si accende in base all'impostazione del tipo di animazione della cattura (→ P. 88).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, il pad colpito si accende in bianco.
- Se anche una sola animazione è stata impostata, il pad colpito mostrerà l'animazione, e si accenderà col colore della cattura.
- Si possono riprodurre contemporaneamente fino a 16 registrazioni mono catturate.
- Quello che succede dopo che un pattern ha completato l'esecuzione dipende dall'impostazione del metodo di riproduzione della cattura (→ P. 70).

5.  **CONTROLLER** Suonate altri pad per aggiungere le loro registrazioni catturate.

SUGGERIMENTI

Il tempo di avvio della riproduzione delle registrazioni catturate dipende dall'impostazione di quantizzazione (→ P. 70).

6. Premete  una volta terminata la registrazione.

Termina la registrazione della sequenza looper.

Riprodurre sequenze looper

1. Premete .

Inizia la riproduzione della sequenza looper.

I pad si accendono durante la riproduzione in base all'impostazione del tipo di animazione del pattern (→ P. 88).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, il pad colpito si accende in bianco.
- Se anche una sola animazione è stata impostata, i pad mostreranno l'animazione durante la riproduzione, ma si accenderanno col colore della cattura.

2. Premete per passare in pausa.

 lampeggia.

Premete ancora  per riprendere la registrazione.

3. Premete per fermare la riproduzione.

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

Cancellare intere sequenze looper

1. Premete .

Appare un messaggio di conferma sul display e  si accende.



2. Usate per selezionare Yes, e premete .

Tutti i contenuti aggiunti alla sequenza looper saranno cancellati.

Impostare sequenze looper

Eseguire impostazioni di cattura

■ Impostare il metodo di riproduzione di cattura

Potete decidere cosa succede dopo la riproduzione di una registrazione catturata.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Usate  per cambiare il metodo di riproduzione.

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

Toggle: colpendo il pad alternativamente si avvia e si ferma la riproduzione della registrazione catturata.

Gate: la registrazione catturata è riprodotta in loop mentre il pad è premuto. La riproduzione si ferma quando è rilasciato.

■ Impostare la tonalità della registrazione catturata

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Usate  per cambiare tonalità.

■ Impostare la quantizzazione della cattura

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Usate  per cambiare quantizzazione.

Eseguire impostazioni di cattura aggiuntive

Eseguite impostazioni di cattura aggiuntive sulla schermata EDIT.

■ Impostare il livello di cattura

Impostatelo sulla schermata EDIT. (→ P. 87)

■ Impostare la sincronizzazione di cattura

Impostatela sulla schermata EDIT. (→ P. 87)

■ Impostare il tempo di cattura

Impostatelo sulla schermata EDIT. (→ P. 87)

■ Impostare l'effetto di mandata

Impostatelo sulla schermata EDIT. (→ P. 87)

■ Impostare il colore del pad di cattura

Impostatelo sulla schermata EDIT. (→ P. 88)

■ Impostare il tipo di animazione LED.

Impostatelo sulla schermata EDIT. (→ P. 88)

■ Impostare il tempo dell'animazione LED

Impostatelo sulla schermata EDIT. (→ P. 88)

■ Controllare informazioni sulle registrazioni catturate

Controllatele sulla schermata EDIT. (→ P. 88)

SUGGERIMENTI

La quantizzazione è applicata in queste situazioni.

- All'avvio della riproduzione dell'audio catturato
- Quando Gate o Toggle si fermano

Impostare sequenze looper (seguito)

Impostare l'indicazione di tempo

Impostate l'indicazione di tempo usata quando una sequenza looper è in riproduzione.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare LOOPER SETTING, e premete .
Si apre la schermata d'impostazione looper.

3. Usate  per selezionare Time Signature, e premete .
Si apre la schermata d'impostazione Time Signature.

4. Usate  per selezionare un'indicazione di tempo (Time Signature), e premete .
Impostabile su un valore tra 1/4 e 8/4.

Mixing

1. Premete .

Si apre la schermata Mixer.

Potete impostare gli effetti di mandata e i livelli dell'ingresso audio tramite i jack INPUT.

SUGGERIMENTI

Mixer (→ P. 92)

Gestire le sequenze looper

Gestire sequenze looper

1. Premete .

2. Usate  per selezionare LOOPER SEQUENCE LIST, e premete .

Appare l'elenco delle sequenze looper.

3. Usate  per selezionare una sequenza looper da gestire, e premete .

Si apre il menu sequenze looper.

4. Usate  per selezionare voci dal menu e  per confermare.

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Cancellare sequenze looper (Erase)

• Premete .

Si apre una schermata di conferma.

• Usate  per selezionare Yes, e premete .

Cancela la sequenza looper selezionata.

■ Copiare sequenze looper (Copy)

• Premete .

Si apre una schermata per selezionare la sequenza looper destinazione della copia.

• Usate  per selezionare la sequenza looper destinazione della copia, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

• Usate  per selezionare Yes, e premete . Copia i contenuti della sequenza looper selezionata in precedenza sulla sequenza looper di destinazione appena selezionata.

■ Cambiare nome alla sequenza looper (Rename)

• Premete .

Si apre la schermata d'inserimento caratteri.

• Dopo aver editato il nome della sequenza, selezionate Enter, e premete .

Cambia il nome della sequenza looper.

SUGGERIMENTI

Schermata d'inserimento caratteri (→ P. 20)

Kit (set di suoni)

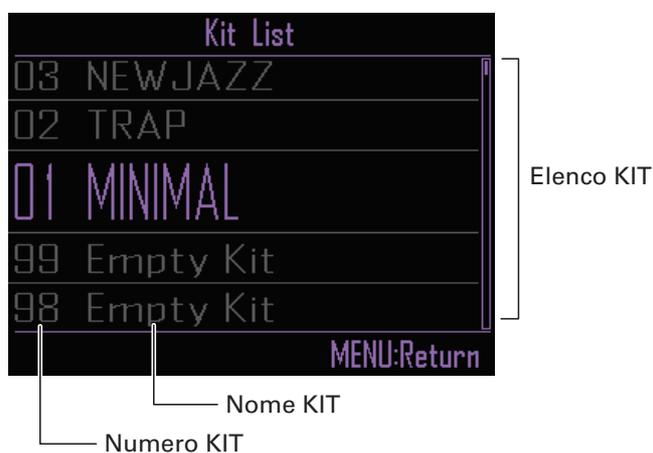
Veduta d'insieme della funzione KIT

La funzione KIT consente di gestire suoni assegnati a strumenti come singolo set.

Caricando il kit, potete facilmente usare suoni adatti a diversi generi musicali e applicazioni. I kit comprendono drum set, strumenti percussivi, bassi e synth, ad esempio.

AR-96 ha dei kit predefiniti adatti a vari generi. Inoltre, potete personalizzare i contenuti dei preset liberamente e creare nuovi kit da scratch.

Veduta d'insieme della schermata



Usare i kit

Selezionare i kit

I suoni usati in un pattern selezionato possono essere cambiati in un diverso kit.

1. Premete .

Si apre la Kit List.



2. Usate per selezionare un kit.

Cambia i suoni del kit.

SUGGERIMENTI

Premete  per ascoltare il pattern col kit appena selezionato.

3. Dopo aver selezionato il kit da usare, premete .

Cambia il kit usato dal pattern.

SUGGERIMENTI

Per cambiare il suono aggiunto a un kit, usate le funzioni della schermata EDIT (editing di suoni) (→ P.77)

Gestire i kit

1. Premete .

Si apre la Kit List.



2. Usate per selezionare un kit da gestire, e premete per confermare.

Premete  per tornare alla Kit List.

■ Copiare kit (copy)

Copia i contenuti di un kit su un altro.

- Usate  per selezionare il kit da copiare, e premete .
Si apre il menu delle funzioni del kit.
- Usate  per selezionare Copy, e premete .
Si apre la Kit List.
- Usate  per selezionare il kit di destinazione della copia, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Copia il kit.

■ Cancellare kit (Erase)

Cancella i contenuti di un kit.

- Usate  per selezionare il kit da cancellare, e premete .
Si apre il menu delle funzioni del kit.
- Usate  per selezionare Erase, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Cancella i contenuti del kit, lasciandolo in stato inizializzato.

■ Cambiare nome al kit (Rename)

E' possibile cambiare nome ai kit.

- Usate  per selezionare il kit da rinominare, e premete .
Si apre il menu delle funzioni del kit.
- Usate  per selezionare Rename, e premete .
Si apre la schermata d'inserimento caratteri.
- Dopo aver editato il nome del kit, selezionate Enter, e premete .
Cambia il nome del kit.

SUGGERIMENTI

Schermata d'inserimento caratteri (→ P. 20)

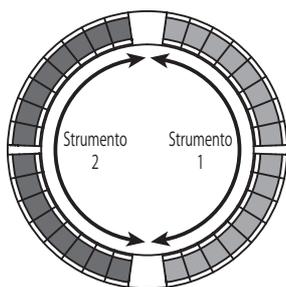
Gestire i kit (seguito)

Impostare la divisione del pad (Pad Split)

Per rendere più facile l'inserimento quando lo si tiene in mano, potete cambiare il numero totale di strumenti assegnati a tutti i pad.

NOTE

Questa funzione è utilizzabile solo in modalità INST.



Gamma strumenti impostata su 2

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il kit da cambiare, e premete .

Si apre il menu delle funzioni del kit.

3. Usate  per selezionare Pad Split, e premete .

Si apre la schermata d'impostazione Pad Split.

4. Usate  per selezionare il valore di pad split, e premete .

Impostate il numero di strumenti assegnati a tutti i pad. Impostabile su 1, 2, 4, 8, 16 o 32.

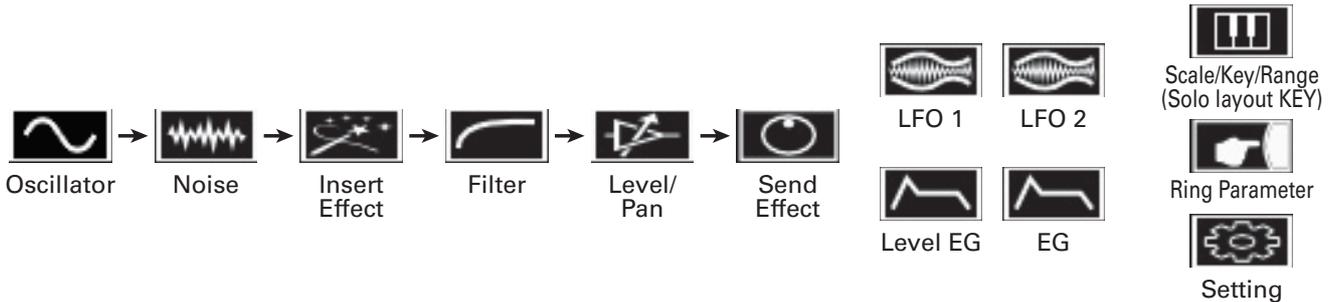
SUGGERIMENTI

Quando Pad Split è su un qualsiasi valore diverso da 32, potete usare  per cambiare la gamma di strumenti che appaiono sul Ring Controller.

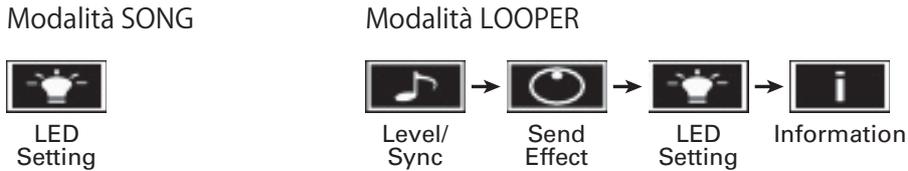
Editing (EDIT)

Veduta d'insieme dell'editing

Usate la schermata EDIT per editare i suoni.
 Editate i suoni quando la modalità STEP o INST è attiva.
 La schermata EDIT ha le seguenti strutture a blocchi.

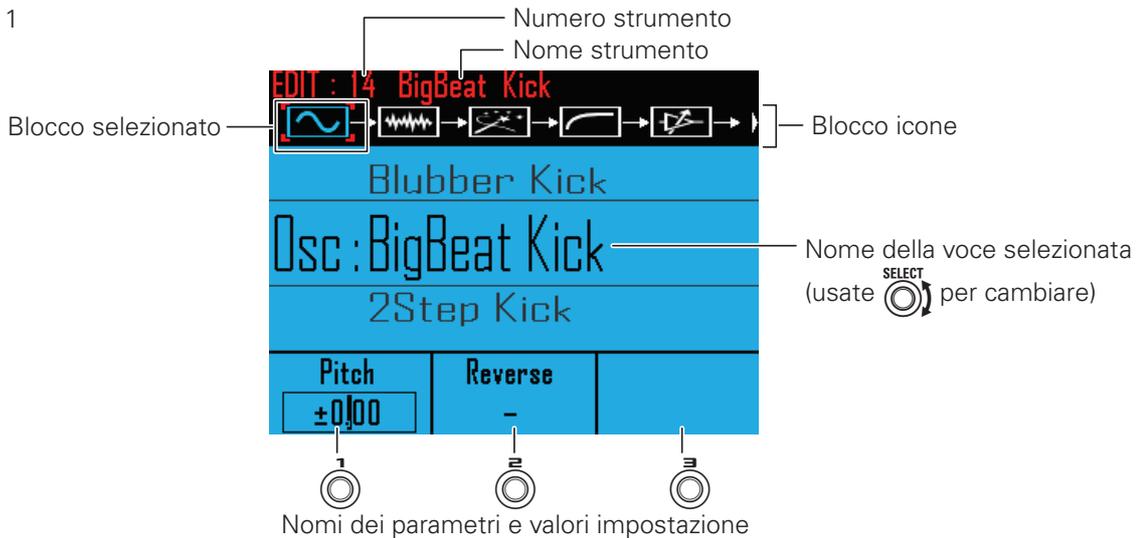


La schermata EDIT ha le seguenti impostazioni in modalità SONG e LOOPER.



Veduta d'insieme della schermata

Page 1



Pag. 2



Pag. 3 Layout PAD



Pag. 3 Layout KEY



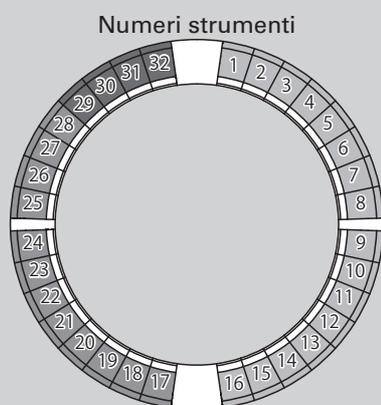
Editare i suoni

Iniziare ad editare

1. Usate  per selezionare un pattern, e  per selezionare lo strumento da editare, e premete .

Si apre la schermata EDIT.

 **CONTROLLER** Editando in modalità INST, potete colpire un pad per cambiare lo strumento da editare.



Operazioni comuni a ogni blocco

- Cambiare impostazione a voci e parametri

1. Usate  per selezionare il blocco da cambiare.

Si apre un menu blocchi.

2. Usate  per cambiare il valore d'impostazione e ,  e  per cambiare i valori dei parametri.

Premete  per visualizzare il sottomenu (se c'è). Usate  per selezionare e cambiare i valori d'impostazione, e premete  per confermare.



SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco parametri del menu EDIT" per dettagli sul menu dei blocchi. (→ P. 117)

Impostazioni del blocco Insert Effect

Potete usare fino a 4 effetti insert allo stesso tempo.

■ Selezionare tipi di effetto

1. Aprite il menu blocchi.
2. Usate  per selezionare il tipo di effetto.

Imposta il tipo di effetto.

SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco effetti" in appendice per dettagli sugli effetti insert. (→ P. 122)

NOTE

Se sono già in uso 4 effetti insert, non sarà possibile selezionare un effetto. In tal caso, appare un messaggio che mostra quali strumenti usano effetti. Potete eliminare effetti non desiderati e provare ancora.



■ Cambiare posizione all'effetto insert

1. Aprite il menu blocchi, e premete .
2. Usate  per selezionare Position, e premete .
3. Usate  per impostare la posizione, e premete .

Selezionate Before Filter o After Filter .

Impostazioni del blocco LFO

■ Cambiare tipo e destinazione

Potete cambiare il tipo di LFO e la destinazione.

1. Aprite il menu blocchi.
2. Usate  per cambiare il tipo di LFO.
3. Usate  per selezionare la destinazione.

Imposta la destinazione.

■ Cambiare stepper

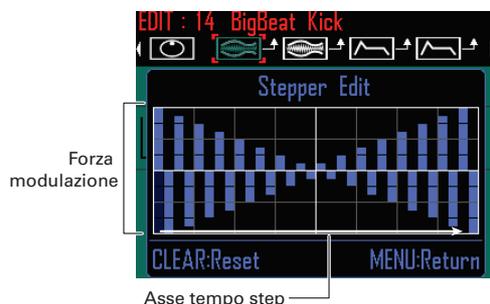
Potete ediate il modo in cui la modulazione è applicata. Ciò è utilizzabile solo quando Type è su Stepper.

1. Aprite il menu blocchi.
2. Usate  per selezionare Stepper, e premete .

Editare i suoni (seguito)

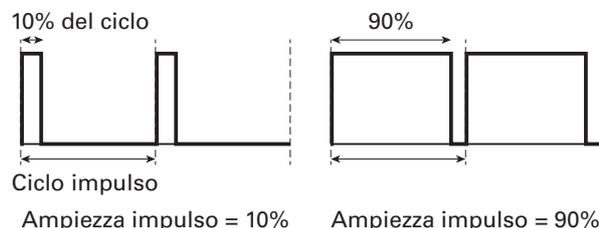
3. Selezionate STEPPER EDIT, e premete .

Si apre la schermata Stepper Edit.

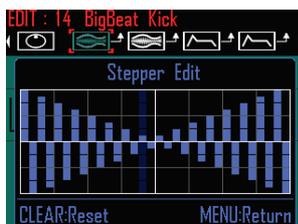


■ Cambiare l'ampiezza dell'impulso (Pulse Width)

Potete cambiare l'ampiezza dell'impulso a piacere. Utilizzabile solo quando Type è su Pulse.



4. Usate  per selezionare lo step da cambiare.



5. Usate  per cambiare valore allo step.

Imposta il valore dello step.



1. Aprite il menu blocchi.
2. Usate  per selezionare Pulse, e premete .
3. Usate  per selezionare Pulse Width, e premete .
4. Usate  per selezionare l'ampiezza, e premete . Imposta l'ampiezza dell'impulso.

Impostazioni del blocco generatore d'involuppo (Envelope Generator)

■ Cambiare destinazione

Potete cambiare la destinazione del generatore d'involuppo.

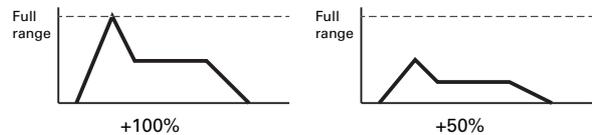
1. Aprite il menu blocchi.

2. Usate  per selezionare la destinazione.

Imposta la destinazione.

■ Impostare la profondità

Impostare la profondità d'involuppo.



1. Aprite il menu blocchi, e premete



2. Usate  per selezionare Depth, e premete .

3. Usate  per impostare la profondità.

Impostabile da -100 a +100.

Impostazioni del blocco Ring Parameter

■ Cambiare i parametri dell'anello

Si possono assegnare diverse impostazioni parametro agli anelli superiore, inferiore e laterale del Ring Controller, per cui possono essere usati per toni diversi.

1. Aprite il menu blocchi.

2. Usate  per selezionare il parametro da impostare.

Selezionate tra Pan, Pitch, Level e Off.

3. Usate ,  e  per cambiare queste impostazioni.

Per regolare i parametri, usate  per l'anello superiore,  per l'anello laterale, e  per l'anello inferiore.

Impostazioni del blocco Setting

■ Impostare i colori dello strumento

Potete impostare il colore usato dal display e dal LED del ring controller per uno strumento in layout PAD.

1. Aprite il menu blocchi.

2. Usate  per cambiare colore.

Potete scegliere tra 32 colori. Selezionate Auto per impostare il colore automaticamente.

SUGGERIMENTI

- Se sia l'oscillatore che il noise generator sono su OFF, lo strumento non avrà colore (spento).
- Se l'oscillatore è su OFF ma il noise generator è su ON, il colore impostato sarà giallo-verde.

■ Impostare l'animazione LED

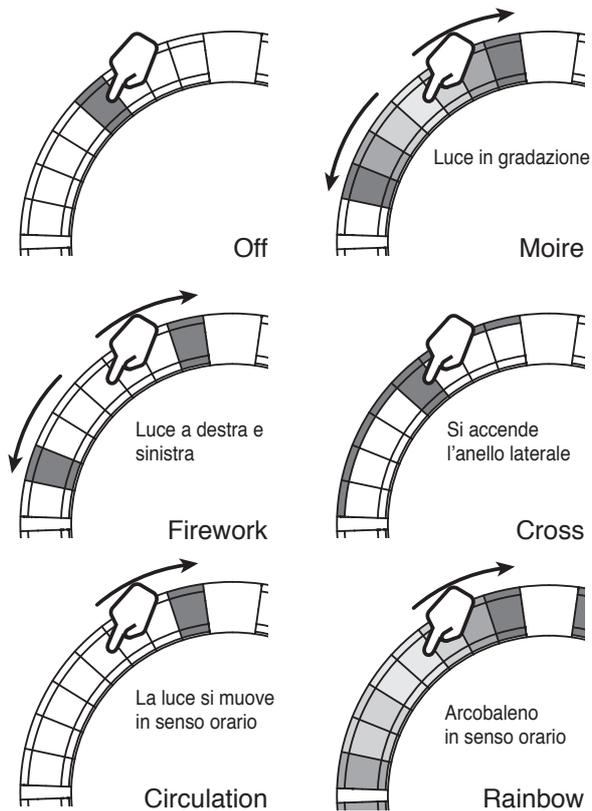
Potete impostare l'animazione LED usata quando sono suonati i pad.

1. Aprite il menu blocchi.

2. Usate  per selezionare l'animazione da usare.

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

Editare i suoni (seguito)



■ Impostazioni del gruppo Mixer

Gli strumenti possono essere aggiunti a tre gruppi mixer.

SUGGERIMENTI

Le seguenti assegnazioni strumenti sono impostate per default.

Mixer gruppo 1: cassa

Mixer gruppo 2: percussioni diverse dalla cassa

Mixer gruppo 3: altri suoni

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il blocco Setting.

3. Usate  per selezionare un gruppo mixer.

Selezionate Off o 1–3.

Assegna lo strumento al gruppo mixer.

SUGGERIMENTI

- Ogni gruppo mixer è identificabile dal colore.
1: rosso 2: verde 3: blu
- Potete anche usare il gruppo mixer per assegnare strumenti ai gruppi colpendo i pad. (→ P. 93).

Editare i suoni (seguito)

■ Impostare Mono/Poly

Definisce se in uscita ci sarà un singolo suono (monofonico) o suoni multipli (polifonico) quando sono premuti pad multipli allo stesso tempo , quando il Ring Controller è in layout KEY.

1. Aprite il menu blocco Setting quando il Ring Controller è in layout KEY.

-
2. Usate  per selezionare il tipo di uscita.

Selezionate Mono o Poly.

■ Impostare la legatura (Glide)

Imposta la gradualità con la quale il suono dello strumento varia, quando il Ring Controller è in layout KEY.

SUGGERIMENTI

Questo parametro funziona solo quando l'uscita è anch'essa su Mono.

1. Aprite il menu blocco Setting quando il Ring Controller è in layout KEY.

-
2. Usate  per impostare il valore della legatura.

Impostabile da 0 a 100.

Editare i suoni (seguito)

■ Cambiare canali MIDI

Potete cambiare il canale che riceve messaggi MIDI inviati da apparecchi USB connessi.

1. Aprite il menu blocchi, e premete

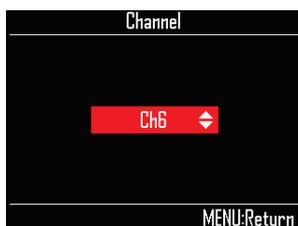


2. Usate  per selezionare MIDI Mapping, e premete .

Si apre la schermata d'impostazioni.

3. Usate  per selezionare Channel, e premete .

Si apre la schermata impostazioni.



4. Usate  per selezionare il canale ricevuto.

Imposta il canale ricevuto.

■ Cambiare numero alla nota MIDI

Potete impostare la gamma di note corrispondenti ai messaggi MIDI inviati da apparecchi USB connessi.

1. Aprite il blocco menu, e premete



2. Usate  per selezionare MIDI Mapping, e premete .

Si apre la schermata d'impostazioni.

3. Usate  per selezionare Note, e premete .

Si apre la schermata d'impostazioni.



4. Premete  per selezionare l'impostazione del numero di nota START, e usate  per impostarlo.

Si imposta il numero di nota START.

5. Premete  per selezionare l'impostazione del numero di nota END, e usate  per impostarlo.

Si imposta il numero di nota END.

Modalità SONG schermata EDIT

Si possono eseguire le seguenti impostazioni in modalità SONG schermata EDIT.

Blocco LED Setting

■ Impostare il pattern del pad e colore

1. Selezionate un pattern.

.....

2. Premete .

.....

3. Usate  per cambiare colore.

■ Impostare il tipo di animazione LED.

1. Selezionate un pattern.

.....

2. Premete .

.....

3. Usate  per cambiare tipo di animazione.

L'animazione è impostabile su Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow.
(→ P. 82)

■ Impostare il tipo di animazione LED

1. Selezionate un pattern.

.....

2. Premete .

.....

3. Usate  per cambiare il tempo di riproduzione dell'animazione.

Impostate il tempo di ripetizione come frazione di una misura musicale (valore nota). L'intervallo può essere impostato su 1/8, 1/4, 1/2, 1 o 2.

Modalità LOOPER schermata EDIT

Le impostazioni seguenti possono essere eseguite in modalità LOOPER schermata EDIT.

Blocco Level/Sync block

■ Impostare il livello di cattura

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.

3. Usate  per spostarvi sul blocco Level/Sync.

4. Usate  per cambiare livello.

■ Impostare la sincronizzazione della cattura

Decidete se la velocità di riproduzione dell'audio catturato è sincronizzata col tempo della sequenza looper.

NOTE

Per usare l'impostazione di sincronizzazione, il tempo deve essere impostato correttamente per ogni cattura.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.

3. Usate  per spostarvi sul blocco Level/Sync.

4. Usate  per cambiare l'impostazione di sincronizzazione.
On: sincronizza la cattura col tempo.
Off: non sincronizza la cattura col tempo.
Esegue alla velocità registrata.

■ Impostare il tempo di cattura

Imposta il tempo della registrazione catturata.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.

3. Usate  per spostarvi sul blocco Level/Sync.

4. Usate  per cambiare il tempo.
Impostabile da 40.0 a 250.0.

Blocco Send Effect

■ Impostare l'effetto di mandata

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.

3. Usate  per spostarvi sul blocco Send Effect.

Modalità LOOPER schermata EDIT (seguito)

- 4.** Usate ,  e  per impostare ogni effetto su Send o Off.

Blocco LED Setting

- Impostare il colore del pad di cattura

- 1.** Selezionate una registrazione catturata.
- 2.** Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.
- 3.** Usate  per spostarvi sul blocco LED Setting.
- 4.** Usate  per cambiare colore.

- Impostare il tipo di animazione LED.

- 1.** Selezionate una registrazione catturata.
- 2.** Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.
- 3.** Usate  per spostarvi sul blocco LED Setting.
- 4.** Usate  per cambiare il tipo di animazione.
L'animazione è impostabile su Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow. (→ P. 82)

- Impostare il tempo di animazione LED

- 1.** Selezionate una registrazione catturata.
- 2.** Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.
- 3.** Usate  per spostarvi sul blocco LED Setting.
- 4.** Usate  per cambiare il tempo di riproduzione dell'animazione.
Impostate il tempo di ripetizione come frazione di misura musicale (valore nota). L'intervallo è impostabile su 1/8, 1/4, 1/2, 1 o 2.

Blocco Information

- Verificare le informazioni sulle registrazioni catturate

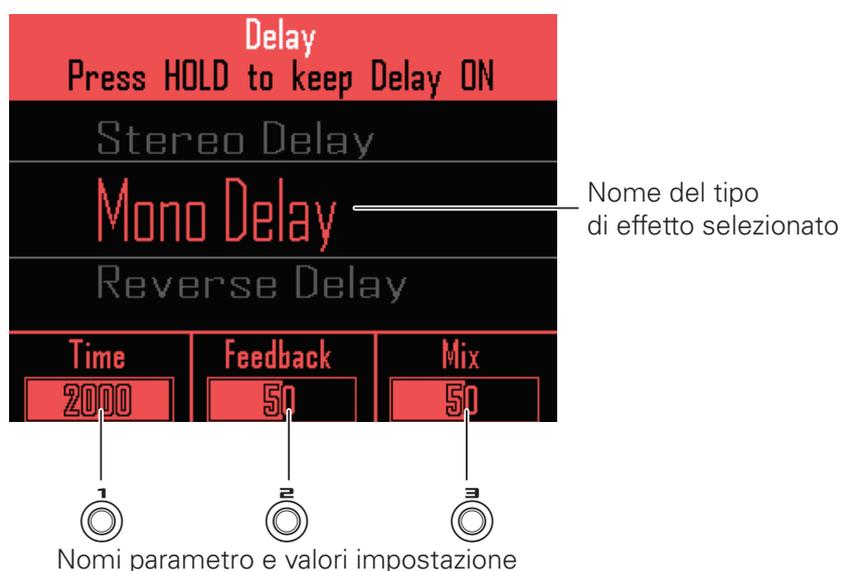
- 1.** Selezionate una registrazione catturata.
- 2.** Premete .
Si apre la schermata EDIT per la cattura selezionata.
- 3.** Usate  per spostarvi sul blocco Information.
Su questa schermata potete controllare nome, lunghezza e dimensione del file.

Effetti

Veduta d'insieme degli effetti

Effetti global filter, delay, reverb e master possono essere applicati alla riproduzione di pattern, brani e sequenze looper.

Veduta d'insieme della schermata



Tipi d'effetto

FILTER

Abilita il filtro globale.

DELAY

Abilita il delay.

REVERB

Abilita il reverb.

MASTER FX

Potete selezionare un effetto tra una gamma come master effect applicato a tutte le uscite. I parametri impostabili dipendono dal tipo di effetto.

SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco effetti" in appendice per dettagli sui parametri effetto. (→ P. 122)

Usare gli effetti

Attivare/disattivare gli effetti

1. Durante la riproduzione di pattern, brano e sequenza looper, tenete premuto **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** o **MASTER FX** per l'effetto da usare.

L'effetto è attivato solo mentre il pulsante è premuto.

 **CONTROLLER** Premete il pulsante dell'effetto da usare. Usando il Ring Controller, la sola pressione manterrà l'effetto.

SUGGERIMENTI

- Più effetti sono attivabili allo stesso tempo. In tal caso, l'informazione sull'effetto attivato per ultimo appare sul display.
- Quando un effetto è attivo, il LED del pulsante effetto sul Ring Controller si accende.

2. Per mantenere un effetto, premete **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** o **MASTER FX** mentre premete .

L'effetto sarà attivo anche dopo aver rilasciato il pulsante.

SUGGERIMENTI

Effetti multipli possono essere mantenuti allo stesso tempo.

3. Per smettere di mantenere un effetto, premete il corrispondente pulsante (**FILTER**, **DELAY**, **REVERB** o **MASTER FX**) mentre premete .

 **CONTROLLER** Premete il pulsante dell'effetto da non mantenere più.

Cambiare tipo di effetto

1. Durante la riproduzione del brano, premete **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** o **MASTER FX** per il tipo di effetto da cambiare.

Appare sul display il tipo di effetto selezionato.



2. Usate  per cambiare il tipo di effetto.

Cambiare parametri

1. Premete **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** o **MASTER FX** per l'effetto da cambiare.

I parametri dell'effetto selezionato appaiono sul display.

SUGGERIMENTI

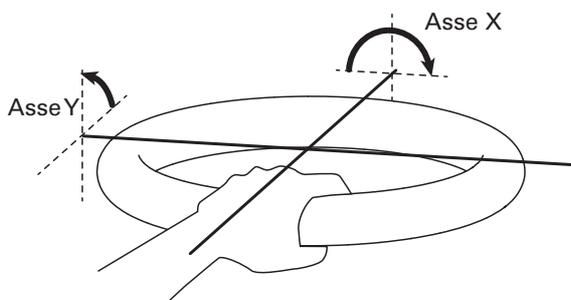
Quando si mantengono più effetti, premete il pulsante dell'effetto da cambiare.

2. Ruotate ,  e  per cambiare i parametri che volete.

Altre impostazioni

Controllare parametri con il Ring Controller

Potete usare l'accelerometro del Ring Controller per controllare fino a 3 parametri effetto. I parametri possono essere cambiati ondeggiando, inclinando o muovendo in altro modo il Ring Controller.

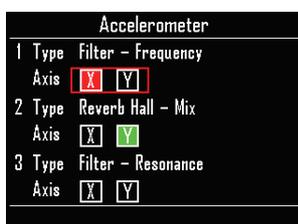


NOTE

- Utilizzabile quando l'area di presa del Ring Controller è stata impostata. (→ P. 103)
- L'area di presa determina le direzioni degli assi X e Y.
- Non colpite il Ring Controller con forza eccessiva.

■ Assegnare parametri

1. Premete .
 2. Usate per selezionare PAT-TERN SETTING (modalità STEP o INST) o LOOPER SETTING (modalità LOOPER), e premete .
 3. Usate per selezionare Accelerometer, e premete .
- Si apre la schermata d'impostazioni.



4. Usate per selezionare Type per i parametri 1-3, e premete .

5. Usate per selezionare il tipo di effetto, e premete .

6. Usate per selezionare Axis per i parametri 1-3, e premete .
- Premete per attivare l'asse X o Y o per spegnerli entrambi.

SUGGERIMENTI

- Lo stesso parametro effetto non può essere assegnato a più impostazioni Type.
- Più impostazioni Type sono impostabili sullo stesso asse.

■ Usare il Ring Controller per controllare gli effetti

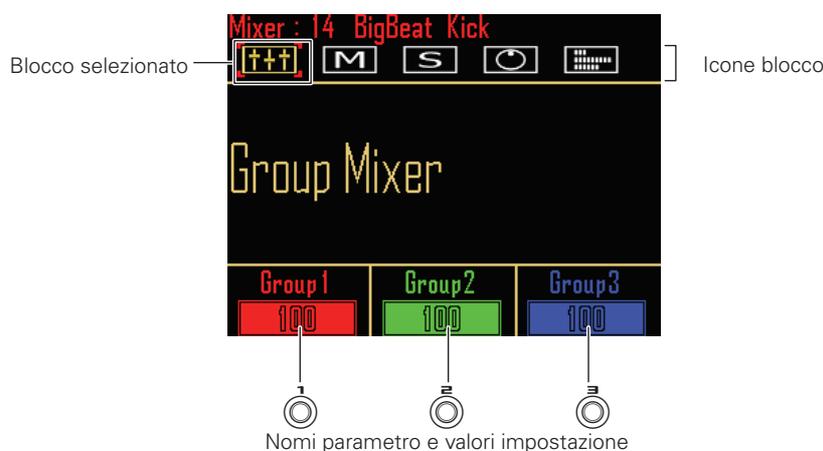
1. Rimuovete il Ring Controller dalla Base Station.
 2. Impostate l'area di presa del Ring Controller.
Impostare l'area di presa (→ P. 103)
 3. Per controllare i parametri di un effetto, premete il tasto di quell'effetto per attivarlo e inclinate il Ring Controller.
- I parametri effetto cambieranno in base all'angolo e alla direzione.

Mixer

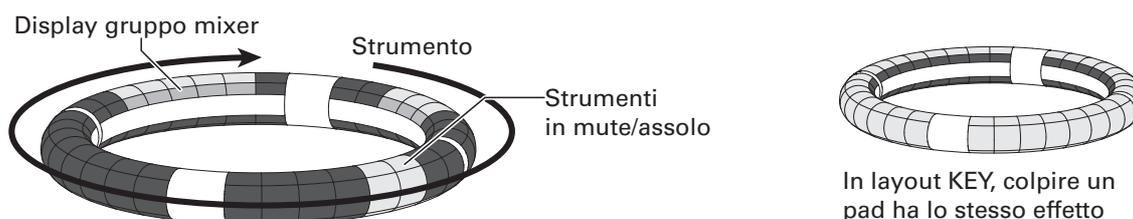
Veduta d'insieme del mixer

L'audio proveniente dagli ingressi esterni può essere regolato. In modalità INST e STEP, anche i livelli di ogni strumento nel mix possono essere regolati.

Veduta d'insieme della schermata



Usare il Ring Controller



I pad sugli anelli corrispondono a 32 strumenti. Dopo aver selezionato mute o solo sul display, potete commutare il mute e l'assolo su ON/OFF colpendo i pad.

In aggiunta, i gruppi di colori si accendono sui pad di ogni anello per gli strumenti raggruppati.

Mixando in layout KEY, potete colpire qualsiasi pad per eseguire la stessa operazione.

Avviare il mixing

Si apre la schermata MIXER.

1. Premete  quando il pattern da mixare è selezionato o in riproduzione.

SUGGERIMENTI

In modalità SONG e LOOPER, potete regolare gli effetti di mandata e i livelli dell'ingresso audio tramite i jack INPUT.

Usare il mixer

Gruppo mixer

Potete raggruppare più strumenti e regolarne i livelli assieme.

■ Impostazioni gruppo mixer

1. Usate  per selezionare il blocco Group Mixer.

2.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento per il quale cambiare le impostazioni di gruppo mixer.

SUGGERIMENTI

- Ogni gruppo mixer è identificabile dal colore.
1: rosso 2: verde 3: blu
- I pad degli strumenti non assegnati a un gruppo mixer appaiono in giallo.

■ Regolare i volumi del gruppo mixer

1. Usate  per selezionare il blocco Group Mixer.

2. Ruotate , , o  per regolare il volume di quel gruppo mixer.

Regola il volume di quel gruppo mixer.

SUGGERIMENTI

I valori massimi di volume del gruppo mixer corrisponderanno ai volumi impostati per ogni strumento.

Usare il mixer (seguito)

Mute

Potete mettere in mute solo lo strumento selezionato.

1. Usate  per selezionare il blocco PAD Mute.



2.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento da mettere in mute.

Lo strumento relativo al pad colpito sarà messo in mute.

In layout KEY, potete colpire qualsiasi pad per mettere in mute lo strumento.

SUGGERIMENTI

Gli strumenti in mute appaiono come segue.

- Layout PAD: anelli superiore, laterale e inferiore spenti
- Layout KEY: anelli interni superiore e inferiore in giallo

3.  **CONTROLLER** Per terminare il mute, colpite ancora il pad.

Lo strumento relativo al pad colpito non sarà in mute.

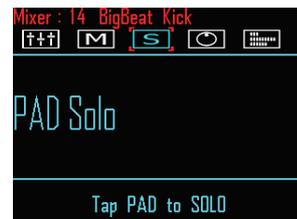
SUGGERIMENTI

Se gli strumenti sono raggruppati, potete mettere in mute tutti gli strumenti di un gruppo allo stesso tempo

Solo

Potete impostare su assolo la riproduzione del solo strumento selezionato.

1. Usate  per selezionare il blocco PAD Solo.



2.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo allo strumento da mettere su assolo.

OSarà riprodotto solo lo strumento relativo al pad colpito.

In layout KEY, potete colpire qualsiasi pad per mettere lo strumento su assolo.

SUGGERIMENTI

Gli strumenti in assolo appaiono come segue.

- Layout PAD: anelli superiore, laterale e inferiore accesi
- Layout KEY: anelli interni superiore e inferiore in blu

3.  **CONTROLLER** Per terminare l'assolo, colpite ancora il pad relativo all'assolo.

Il LED relativo al pad colpito si spegne, e quello strumento sarà su assolo.

SUGGERIMENTI

Se gli strumenti sono raggruppati, potete mettere su assolo tutti gli strumenti di un gruppo allo stesso tempo

Usare il mixer (seguito)

Usare effetti di mandata INPUT

1. Usate  per selezionare il blocco Send Effect (Input).
2. Usate  e  per impostare ogni effetto di mandata su Send o Off.

Regolare l'ingresso esterno

1. Usate  per selezionare il blocco Audio Input.
2. Usate  per regolare il livello INPUT.

Impostare l'ingresso esterno su stereo o mono.

Eseguite le seguenti impostazioni se una fonte audio con uscita mono è collegata all'ingresso esterno.

1. Collegate un cavo mono al jack INPUT di sinistra.
2. Premete .
3. Usate  per selezionare il blocco Audio Input.
4. Usate  per selezionare il tipo di ingresso esterno.

Stereo: Riceve gli ingressi del canale destro e sinistro come segnale audio stereo

Mono (Lch): Riceve l'ingresso del canale sinistro come segnale audio mono

Impostazioni di sistema

Cambiare varie impostazioni

E' possibile effettuare impostazioni relative a operazioni unità e altre funzioni.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare SETTING, e premete . Si apre la schermata d'impostazioni.

3. Usate  per selezionare voci del menu e  per confermare. Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Impostare la quantizzazione (Quantize)

- Usate  per selezionare il valore di quantizzazione.

Impostate il tempo di regoalzione d'ingresso come frazione di misura musicale. Impostabile su OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1.

SUGGERIMENTI

Ciò influisce sulle sequenze di movimento degli effetti e sull'input in tempo reale in modalità INST, ad esempio.

■ Impostare il display dell'anello interno (Inner Ring LED)

- Usate  per selezionare ciò che l'anello interno del Ring Controller visualizzerà. Select Instruments (display strumento) o Guideline (display guida).

■ Impostare la modalità clock (Clock Mode)

Definisce se il clock interno o esterno sarà usato quando collegati ad altri apparecchi MIDI tramite USB.

- Usate  per selezionare la modalità clock. Select Internal or External USB.

NOTE

Quando è selezionato External USB, brani e sequenze looper non possono essere registrate.

■ Impostare la luminosità del display (LCD backlight)

- Usate  per impostare la luminosità del display della Base Station. Selezionate Low, Mid o High.

■ Visualizzare le versioni software (Software Version)

- Usate  per visualizzare le versioni software.

Cambiare varie impostazioni (seguito)

- Riportare alle impostazioni di default di fabbrica (Factory Reset)
 - Premete  per riportare la Base Station di **AR-96** alle sue impostazioni di default.

Appare un messaggio di conferma sul display, poi le impostazioni sono riportate ai default di fabbrica.

NOTE

Riportare le impostazioni al default cancellerà tutto quello che avete creato, compresi pattern e brani. Salvateli su card SD in precedenza, per non perderli.

Salvataggio dei dati (→ P. 98)

Salvataggio dei dati

Data utilities

Potete salvare dati per patterns, brani, audio catturato, sequenze looper e kit creati su card SD in una sola volta. Ripristinando i dati, potete caricarli tutti assieme o scegliere di caricarne solo alcuni.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare DATA UTILITY, e premete .

Si apre la schermata DATA UTILITY.

3. Usate  per selezionare voci del menu e  per confermare.

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Salvataggio dati (Backup)

- Premete  per aprire la schermata d'inserimento del nome dei dati.
- Inserite il nome dei dati, e selezionate Enter. Salva i dati.

NOTE

Non sono salvati file audio in formato WAV usati per registrazioni catturate.

SUGGERIMENTI

- Il nome del file di backup di default è "DATAxxxx.ARD" ("xxxx" è un numero a 4 cifre).
- Schermata d'inserimento caratteri (→ P. 20)

■ Caricare dati (Load)

- Premete  per aprire la schermata di elenco dati di backup.
- Usate  per selezionare dati dall'elenco, e premete  per aprire la schermata di selezione di carico.

All: carica tutti i dati

Kit List: carica tutti i dati kit

Pattern List & Song List: carica tutti i dati di brani e pattern

Capture List & Looper List: carica tutti i dati di cattura e looper

- Usate  per selezionare dati da caricare, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

- Usate  per selezionare Yes, e premete .
- I dati saranno caricati dalla card SD.

NOTE

Quando caricate dati, i contenuti su **AR-96** sono sovrascritti.

■ Cancellare tutti i dati (Erase List)

Potete cancellare tutti i dati relativi a pattern, brani, audio catturato, sequenze looper e kit.

- Premete  per aprire la schermata di selezione relativa ai dati da cancellare.

All: cancella tutti i dati

Kit List: cancella tutti i dati sulla Kit List

Song List: cancella tutti i dati sulla Song List

Looper List: cancella tutti i dati sulla Looper List

Pattern List & Song List: cancella tutti i dati sulla Pattern List e Song Sequence List

Capture List & Looper List: cancella tutti i dati sulla Capture List e Looper List

- Usate  per selezionare i dati da cancellare, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

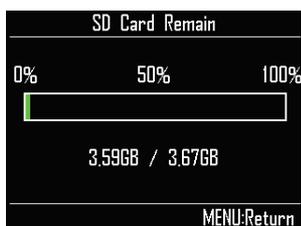
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
- Cancella tutti i dati.

Gestione della card SD

Controllare lo spazio residuo su card SD

1. Premete .
2. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
3. Usate  per selezionare SD Card Remain, e premete .

Mostra la quantità di spazio usato e residuo sulla card SD.



Formattare card SD

1. Premete .
 2. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
 3. Usate  per selezionare Format, e premete .
- Appare un messaggio di conferma.



4. Usate  per selezioner Yes, e premete .
- Formatta la card SD.

NOTE

- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate su un computer, è necessario formattarle su **AR-96**.
- Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati su card SD saranno cancellati quando questa è formattata.

Gestione della card SD (seguito)

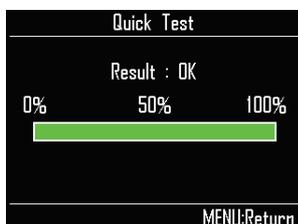
Tesare la performance della card SD

Potete testare se la card SD può essere usata su **AR-96**. Un test di base può essere effettuato velocemente, mentre un test completo esaminerà l'intera card SD.

■ Test rapido (Quick Test)

1. Premete .
 2. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
 3. Usate  per selezionare Performance Test, e premete .
 4. Usate  per selezionare Quick Test, e premete .
- Avvia il test rapido.
5. Il test termina.

Appare il risultato dell'analisi.



■ Test completo (Full test)

1. Premete .
2. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
3. Usate  per selezionare Performance Test, e premete .
4. Usate  per selezionare Full Test, e premete .

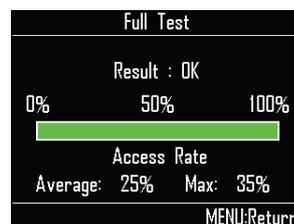
Appaiono il tempo richiesto e un messaggio di conferma.

5. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Si avvia il test completo della card SD.

6. Il test è completato.

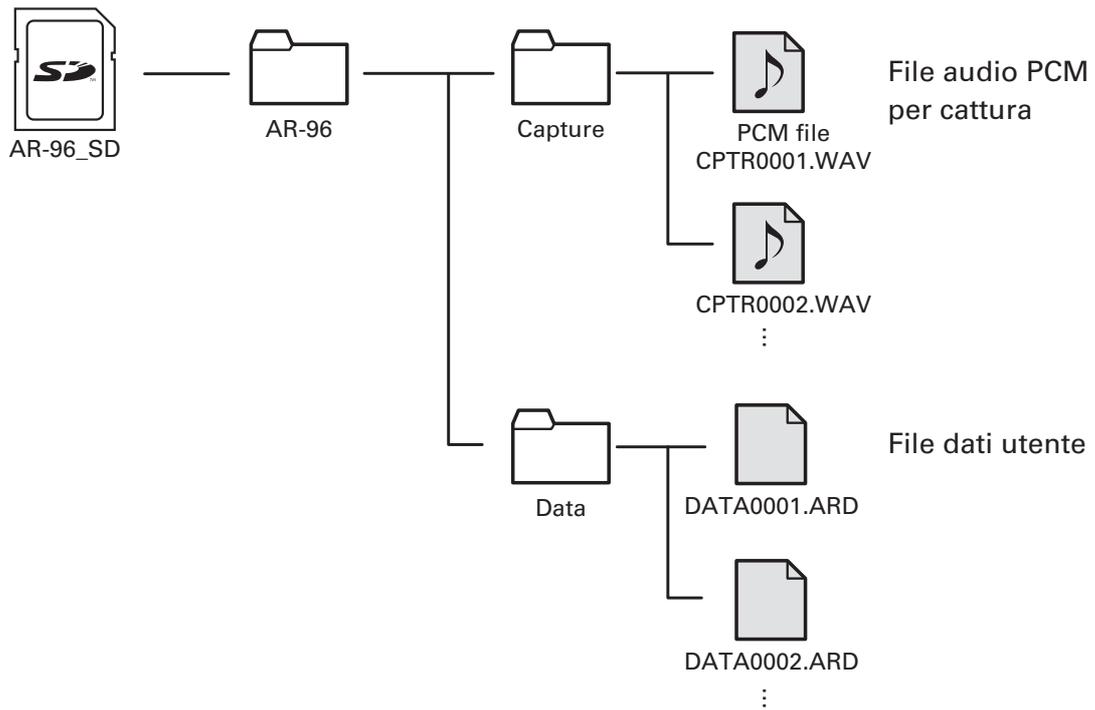
Appare il risultato dell'analisi.



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.

Struttura delle cartelle della card SD



Impostazioni del Ring Controller

Collegare e scollegare Ring Controller e Base Station

Il Ring Controller e la Base Station si collegano tramite comunicazione wireless usando Bluetooth LE.

E' necessario impostare le connessioni quando, ad esempio, si collegano un Ring Controller e una Base Station che non erano originariamente nello stesso set.

■ Collegare

1. Premete .

2. Usate  per selezionare CONTROLLER, e premete .

3. Usate  per selezionare Device List, e premete .

Appare un elenco di Ring Controller che possono essere collegati.



SUGGERIMENTI

Il numero di barre nell'icona mostra la forza della connessione.

4. Usate  per selezionare il Ring Controller da collegare, e premete



Il Ring Controller selezionato sarà collegato e tutte le sue luci lampeggeranno in blu.

Scollegare

1. Premete .

2. Usate  per selezionare CONTROLLER, e premete .

3. Usate  per selezionare Device List, e premete .

Appare l'elenco dei Ring Controller. Appare un quadrato bianco a fianco del Ring Controller collegato.



4. Usate  per selezionare un Ring Controller collegato, e premete



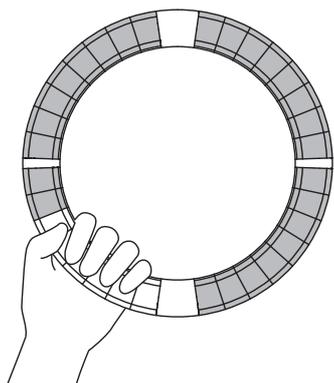
Il Ring Controller sarà scollegato e tutte le sue luci lampeggeranno in rosso.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

Impostare l'area di presa

1.  **CONTROLLER** Premete . Tutti i LED del Ring Controller si accendono in blu.

2.  **CONTROLLER** Afferrate l'area da impostare come area di presa. I pad nell'ambito afferrato lampeggiano in bianco. Anche i pad nella stessa posizione sugli anelli superiore e inferiore saranno influenzati.



SUGGERIMENTI

Se un punto non è identificato per 30 secondi, l'individuazione è annullata automaticamente.

3.  **CONTROLLER** Premete . Il LED che si accende sul Ring Controller torna al suo stato precedente, a eccezione dei LED sull'area di presa, che si spengono, mostrando che non sono in uso.

SUGGERIMENTI

Quando è impostata l'area di presa, il LED  si accende.

- Disabilitare l'impostazione dell'area di presa

1.  **CONTROLLER** Premete . Tutti i LED del Ring Controller si accendono in blu.
2. Posizionate il Ring Controller sulla Base Station.
3.  **CONTROLLER** Premete . Disabilita l'impostazione dell'area di presa, rendendo ancora utilizzabili tutti i pad.

SUGGERIMENTI

Se l'annullamento automatico della presa (→ P. 104) è su ON, l'area di presa sarà automaticamente cancellata quando il Ring Controller è posto sulla Base Station.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

Impostazioni delle funzioni del Ring Controller

In questa sezione, spieghiamo voci d'impostazione utilizzabili quando si è collegati alla Base Station.

SUGGERIMENTI

Usare il Ring Controller per il controllo MIDI (→ P. 108)

1. Premete .

2. Usate  per selezionare CONTROLLER, e premete .

3. Usate  per selezionare Setting, e premete .
Si apre la schermata Ring Controller Setting.

4. Usate  per selezionare voci del menu e  per confermare.
Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Impostare la luminosità LED (LED Brightness)

• Usate  per selezionare la luminosità LED.

Selezionate Low o High.

■ Annullamento automatico della presa (Auto Grip Off)

Potete impostare l'annullamento automatico della presa su ON o OFF.

• Usate  per impostare l'annullamento automatico della presa.

Selezionate Off o On.

■ Velocità

(For AR-96 > Velocity Curve)

Imposta la sensibilità del pad.

• Usate  per impostare la sensibilità del pad.

Low: sensibilità bassa

(colpendo con forza si ha un effetto debole sulla velocità)

Mid: standard

High: sensibilità alta

(colpendo con forza si ha un effetto notevole sulla velocità)

Max: la velocità è sempre al massimo a prescindere dalla forza

■ Aftertouch

(For AR-96 > After Touch)

Potete impostare aftertouch su ON o OFF.

• Usate  per impostare l'aftertouch.

Selezionate Off o On.

■ Soglia dell'aftertouch

(For AR-96 > After Touch Threshold)

Imposta quanto facilmente è attivato l'aftertouch.

• Usate  per impostare la soglia dell'aftertouch.

Low: aftertouch attivato facilmente

Mid: Standard

High: aftertouch non attivato facilmente

■ Sensibilità dell'accelerometro (For AR-96 > Accelerometer Sensitivity)

Imposta la sensibilità dell'accelerometro.

• Usate  per impostare la sensibilità dell'accelerometro.

Low: bassa sensibilità (meno risposta ai cambi di inclinazione)

Mid: Standard

High: alta sensibilità (risponde anche a leggeri cambi d'inclinazione)

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

■ Impostare funzioni col Ring Controller

Controller

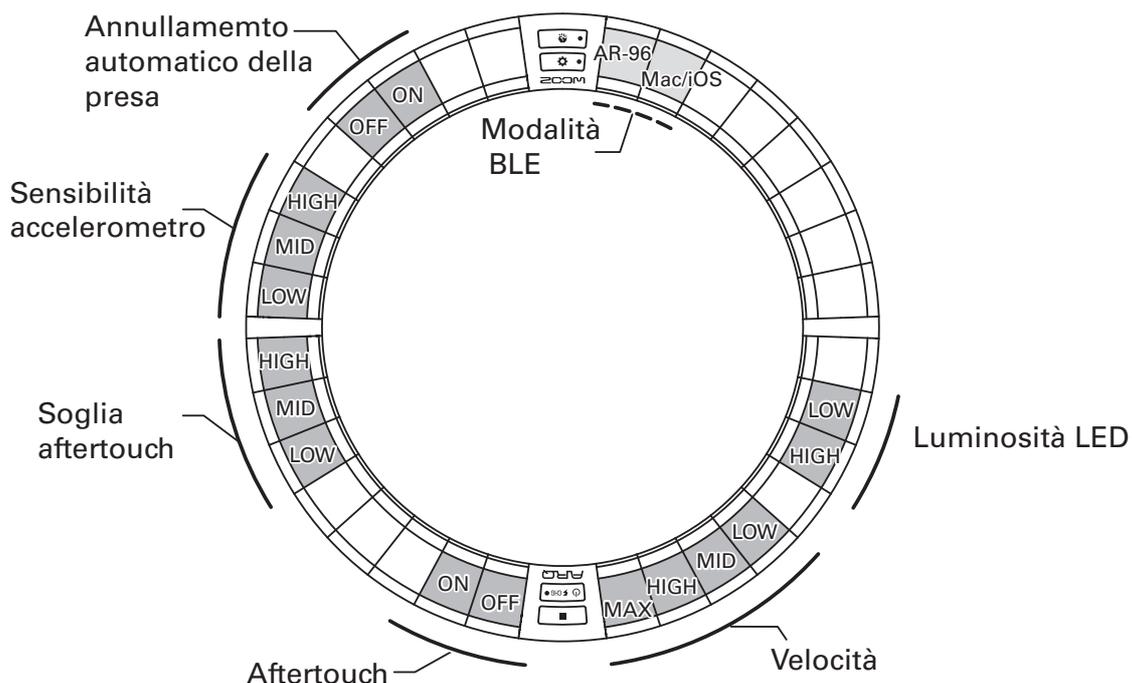
Potete usare anche i pad del Ring Controller per impostarne le funzioni.

- **CONTROLLER** Premete .

Il Ring Controller entra in modalità impostazione e i pad funzionano come tasti d'impostazione.

SUGGERIMENTI

- Modalità BLE: per usare il Ring Controller per il controllo MIDI, selezionate Mac/iOS.
- La modalità BLE non può essere attivata mentre si è collegati alla Base Station. Posizionate l'alimentazione della Base Station su OFF o scollegatela (→ P. 102).



Impostazioni del Ring Controller (seguito)

Cambiare la batteria del Ring Controller

Cambiate la batteria se comincia a scarseggiare in potenza o non può essere caricata.

NOTE

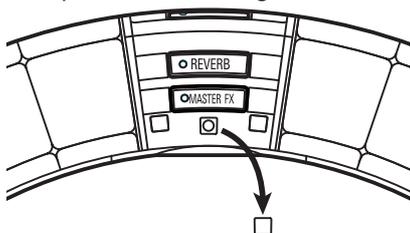
Usate sempre una batteria ricaricabile BT-04 di ZOOM.

■ Rimuovere la batteria

1. Rimuovere il cappuccio dal lato posteriore del Ring.

Il cappuccio è sotto .

Lato posteriore del Ring Controller

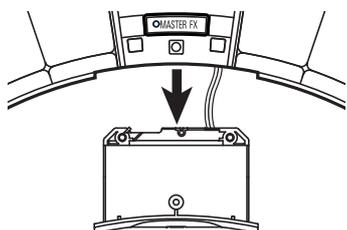


2. Rimuovete la vite sotto il cappuccio.

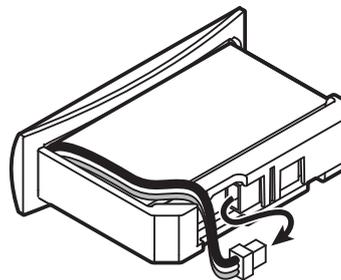
Usate un cacciavite Phillips per rimuovere la vite.



3. Tirate il contenitore della batteria.



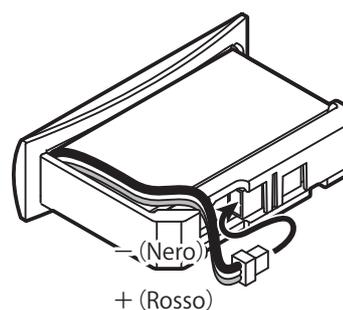
4. Scollegate il connettore del cavo che unisce la batteria al contenitore.



5. Rimuovete la batteria dal contenitore.

■ Installare la batteria

1. Inserite la batteria nel contenitore.
2. Collegate la batteria e il contenitore col cavo.



3. Installate il contenitore nel Ring Controller.

4. Stringete la vite e riposizionate il cappuccio.

Aggiornare il firmware

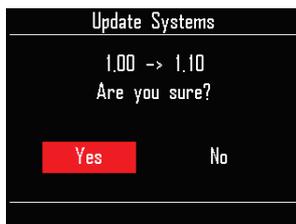
Il firmware può essere aggiornato e portato all'ultima versione.

È possibile scaricare dal sito ZOOM un file per aggiornare all'ultima versione (www.zoom.co.jp).

Aggiornare la Base Station

1. Copiate il file relativo all'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.



3. Usate  per selezionare Yes, e premete .

NOTE

Non spegnete l'unità né rimuovete la card SD durante l'aggiornamento. Ciò potrebbe impedire di avviare **AR-96**.

4. Terminato l'aggiornamento, tenete premuto  per spegnere.



Aggiornare il Ring Controller

Se collegate un Ring Controller che usa un firmware obsoleto a una Base Station, appare un messaggio di allerta che invita all'aggiornamento. Se ciò avviene, seguite le procedure che seguono per aggiornare il Ring Controller.

1.  Tenendo premuto , premete .

Il Ring Controller avvia la modalità di aggiornamento, e si apre una schermata di aggiornamento sulla Base Station.

NOTE

Verificate che il pad vicino a  sia acceso in blu.

Se è porpora, collegate il Ring Controller e la Base Station. (→ P. 102)

2. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Si apre una schermata che indica il progresso dell'aggiornamento sulla Base Station.

3.  Terminato l'aggiornamento, tenete premuto  per spegnere.

NOTE

Verificate che l'aggiornamento termini col colore del pad vicino a .

· Aggiornamento completato con successo: verde

· Aggiornamneto fallito: rosso

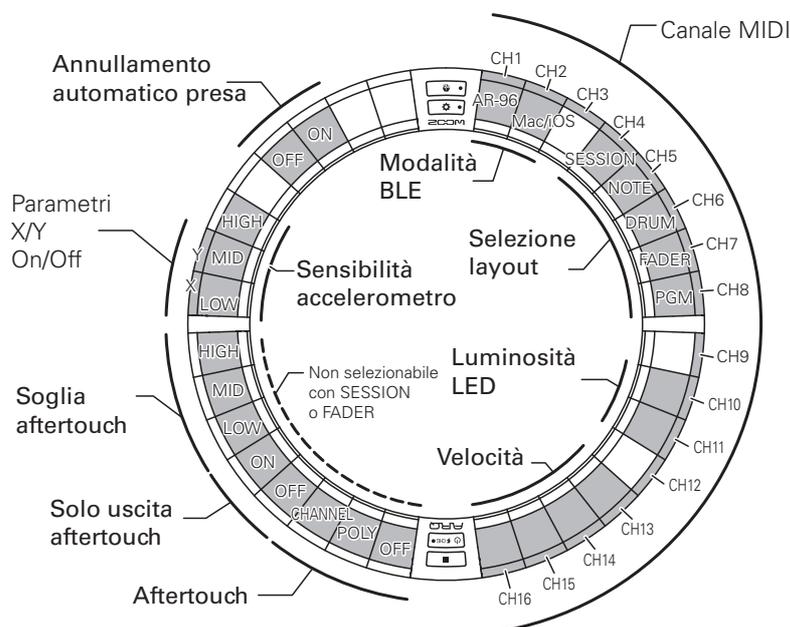
In caso di fallimento, riprovate dal punto 1.

Controller MIDI

Usare il Ring Controller per il controllo MIDI

Il Ring Controller di **AR-96** può essere collegato indipendentemente a un dispositivo Mac/iOS e usato come controller MIDI.

Impostazioni del controller MIDI



■ Modalità BLE

Seleziona il dispositivo da collegare al Ring Controller.

AR-96: questa è la normale modalità. Collega a una Base Station **AR-96**. (→ P. 102)

Mac/iOS: consente di collegare il Ring Controller direttamente a un Mac o dispositivo iOS e usarlo come controller MIDI.

■ Selezione layout

Imposta il layout del messaggio MIDI del Ring Controller.

Per dettagli su ogni layout, vd. "Layout del controller MIDI" (→ P. 110).

■ Canali MIDI

Imposta la combinazione di canali MIDI del Ring Controller da usare.

CH 1-11 (12-16 sono fissi per layout session)

■ Parametri X/Y On/Off

Definisce se i valori dell'accelerometro degli assi X e Y sono inviati in uscita o meno.

■ Aftertouch

Imposta il tipo di aftertouch.

OFF: nessun aftertouch

POLY: se vengono colpiti più pad contemporaneamente, ciascuno è gestito indipendentemente

CHANNEL: lo stesso valore va in uscita per l'intero canale MIDI

Usare il Ring Controller per il controllo MIDI (seguito)

■ Solo aftertouch in uscita

Sono inviati in uscita solo i messaggi aftertouch MIDI.

SUGGERIMENTI

- Queste impostazioni possono anche essere eseguite premendo  sulla Base Station e usando la voce CONTROLLER>Setting>For Mac/iOS.
- Per la velocità e altre impostazioni in comune con **AR-96**, fate rif. a "Impostazioni del Ring Controller" (→ P. 102).

Collegarsi ad apparecchi Mac/iOS

Usando Bluetooth LE, potete collegare il Ring Controller direttamente a un dispositivo Mac o iOS, e usarlo come controller MIDI.

NOTE

Per usare questa funzione, spegnete la Base Station o scollegatela da esso (→ P. 102).

■ Coomutare la modalità del Ring Controller

1.  **CONTROLLER** Premete .

Il Ring Controller passa in modalità setup.

2.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo alla modalità BLE Mac/iOS.
Il Ring Controller passa in modalità Mac/iOS.

■ Collegarsi a un Mac

1. Aprite l'applicazione Audio MIDI Setup su Mac

2. Selezionate Window nella barra menu, e poi Show MIDI Window.
Si apre la finestra MIDI Studio.

3. Fate doppio click sull'icona Bluetooth.
Si apre la schermata Bluetooth Configuration.

4. Cliccate su "Connect" relativamente al Ring Controller nell'elenco.
Quando la connessione ha successo, tutti i LED lampeggiano in blu sul Ring Controller.

NOTE

Se la connessione fallisce, aprite System Preferences e cliccate sulla \times vicina al Ring Controller nell'elenco degli apparecchi Bluetooth prima di provare ancora.

■ Collegare apparecchi iOS

1. Lanciate un'app che supporti MIDI over BLE sul dispositivo iOS.
2. Sulla schermata Settings della app, eseguite la connessione Bluetooth.
Quando la connessione ha successo, tutti i LED lampeggiano in blu sul Ring Controller.

SUGGERIMENTI

Per le procedure d'impostazione delle app, vd. il manuale relativo a quella app.

Layout del controller MIDI

Usando il Ring Controller per il controllo MIDI, potete selezionare tra cinque tipi di layout pad.

Tipi di layout

■ Layout SESSION

Questo layout è progettato per l'uso con Session View di Ableton Live. Potete usarlo per eseguire clip e scene e usarlo per controllare volume, pan ed effetti di mandata, ad esempio.

■ Layout NOTE

Questo layout distribuisce note sui pad come fossero tasti del piano.

Usate  per cambiare ottava.

■ Layout DRUM

Questo layout è progettato per l'uso con percussioni con software DAW.

I pad su 1/4 di ogni anello corrispondono a una sezione percussiva.

Usate  per alzare o abbassare gruppi di note.

■ Layout FADER

Consente di usare il Ring Controller come fader.

I pad su metà di ogni anello funzionano come un singolo fader.

■ Modalità PROGRAMMER

Questa modalità consente di programmare ogni pad e accendere i LED a piacimento.

SUGGERIMENTI

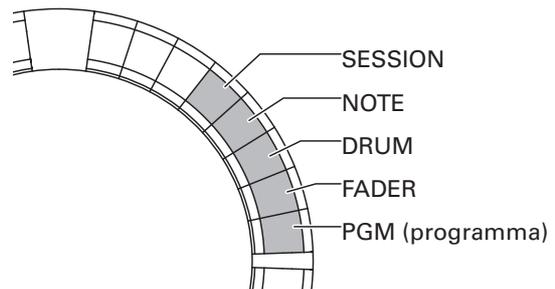
Per dettagli sui messaggi MIDI inviati e ricevuti in ogni modalità, vd. "Messaggi MIDI del Ring Controller" (→ P. 124).

Selezionare i layout

1.  **CONTROLLER** Premete .

Il Ring Controller passa in modalità setup.

2.  **CONTROLLER** Colpite il pad relativo a una delle modalità.



Cambia il layout del Ring Controller.

3.  **CONTROLLER** Premete .

Termina la modalità impostazione.

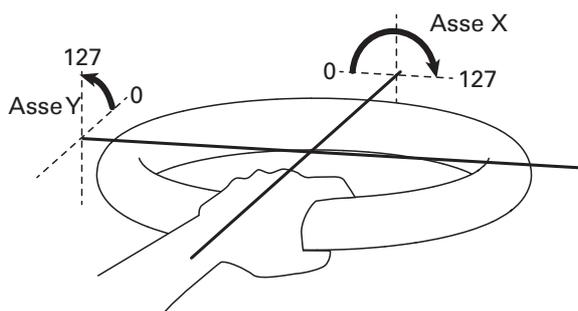
Altre funzioni

Accelerometro

Potete usare l'accelerometro del Ring Controller per inviare messaggi MIDI.

NOTE

- Utilizzabile quando l'area di presa del Ring Controller è stata impostata. (→ P. 103)
- L'area di presa determina le direzioni degli assi X e Y.



Messaggi MIDI inviati

Asse X: Control Change 85, 0–127

Il cambio avviene in un range dal livello (0°) fino a capovolto (180°).

Asse Y: Control Change 86, 0–127

Il cambio avviene in un range dal livello (0°) fino a verticale (90°).

■ Commutare l'accelerometro ON/OFF

1. **CONTROLLER** Premete **MASTERFX**.
Il LED **MASTERFX** si accende, e l'accelerometro è commutato su ON.

2. **CONTROLLER** Premete ancora **MASTERFX** per commutare l'accelerometro su OFF.
Il LED **MASTERFX** si spegne, e l'accelerometro è commutato su OFF.

Riportare alle impostazioni di default

1. **CONTROLLER** Premendo , attivate il Ring Controller.
Si abilita la modalità di reset di fabbrica.

2. **CONTROLLER** Colpite il pad col LED lampeggiante.
Ciò riporta il Ring Controller alle impostazioni di default, e spegne automaticamente il Ring Controller

■ Riportare alle impostazioni di default dalla Base Station

Potete usare la Base Station per riportare il Ring Controller alle impostazioni di default di fabbrica.

1. Premete .
2. Usate  per selezionare CONTROLLER, e premete .
3. Usate  per selezionare Setting, e premete .
4. Usate  per selezionare Factory Reset, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
5. Usate  per selezionare Yes, e premete .
Riporta il Ring Controller al default di fabbrica.

Diagnostica

Se pensate che **AR-96** agisca in maniera strana, verificate prima quanto segue.

■ Nessun suono o suono molto basso

- Verificate che l'unità si accesa.
- Controllate le connessioni
- Regolate i livelli degli strumenti
- Regolate i livelli del gruppo mixer.
- Verificate che non sia in mute.
- Controllate i livelli delle cuffie e del volume OUTPUT.

■ Molto rumore

- Verificate che non ci siano problemi col cavo schermato.
- Usate un adattatore AC originale ZOOM.

■ EGli effetti non funzionano

- Verificate che l'effetto sia assegnato correttamente a no strumento.
- EGli effetti sono abilitati quando i loro singoli tasti sono premuti. Usate  per mantenere un effetto abilitato anche dopo aver rilasciato il tasto.

■ Il Ring Controller non lavora bene

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

Specifiche tecniche

Base Station

Input	INPUT L/R	Tipo di connettore	Jack mono standard (non bilanciati)
		Gain ingresso	+10 to -65 dB
		Impedenza ingresso	50 kΩ
Output	OUTPUT L/R	Tipo connettore	Jack mono standard (non bilanciati)
		Impedenza uscita	200 Ω
	PHONES	Tipo connettore	Jack stereo standard 20mW × 2 (entro carico 32Ω)
		Impedenza 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)
Supporti registrazione			Card SD 16MB-2GB, card SDHC 4GB-32GB, card SDXC 64GB-128GB
MIDI IN/OUT			USB MIDI o MIDI over Bluetooth LE
Alimentazione			Adattatore AC 5V 1A
Assorbimento			Base Station: 1.25 W max Alimentando il Ring Controller: 4.5 W max (inclusa corrente durante carica)
Dimensioni esterne			260.0 mm (D) × 260.0 mm (W) × 64.0 mm (H)
Peso (solo unità principale)			990 g
Display	LCD		LCD full-color 2.0" (320×240)
Interfaccia	USB 2.0 (standard USB MIDI)	Sistemi operativi supportati	Windows 7 (SP1 o successivi), Windows 8 (compreso 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 Bluetooth LE	Velocità di trasmissione	31.25 kbps (±1%) maximum
		Latenza (con Ring Controller)	5-12.5 ms

Ring Controller

MIDI IN/OUT		MIDI over Bluetooth LE	
Sensori		Sensori pressione PAD, accelerometro a 3 assi	
Alimentazione		Batteria ricaricabile al polimero di litio (DC4.voltaggio max. 2V, 3.7V voltaggio nominale, 450mAh capacità 3.7V), alimentazione diretta dalla Base Station	
Assorbimento		Usa a batteria: 2 W max.	
Tempo di ricarica		Circa 2.5 ore	
tempo di operatività a batteria		Circa 4.5 ore con luminosità LED bassa Circa 2.5 ore con luminosità LED alta (varia in base alle condizioni di utilizzo)	
Dimensioni esterne		280.5 mm (D) × 280.5 mm (W) × 33.5 mm (H)	
Peso (solo unità principale)		540 g	
Trigger pad		Numero di pad	96
		Curve di velocità	4 tipi
Interfaccia	MIDI over Bluetooth LE	Dispositivi iOS supportati	diispositivi iPad con iOS 8.0 o successivi
		Mac supportati	Mac OS X 10.10.5 Yosemite o successivi Serie MacBook, iMac e Mac pro che supportino la trasmissione BLE
		Velocità di trasmissione	31.25 kbps (±1%) max
		Latenza (con Base Station)	5-12.5 ms
		Latenza (iOS e Mac OS)	16.25-20 ms

Appendice

Elenco pattern preset

Pattern n.	Nome pattern
1	DEEHOUSE
2	PROGRESSIVE
3	NEW TRAP
4	HARD DANCE
5	NEW REGGAETON
6	TECHNO
7	DUBSTEP
8	TRIPLETS
9	NEW JAZZ
10	EURODANCE
11	DRUM N BASS
12	MINMAL
13	HIPHOP
14	TRIBAL
15	LA BEAT
16	AFROBEAT
17	ELECTRO
18	TRANCE
19	BROKENBEAT
20	KUDURO
21	WORLD
22	NEW EU DANCE
23	ELECTRIC HOUSE A
24	ELECTRIC HOUSE B
25	TECH HOUSE A
26	TECH HOUSE B
27	TECH HOUSE C
28	STAR GATE
29	FILTER HOUSE A
30	FILTER HOUSE B
31	TRIBAL HOUSE A
32	TRIBAL HOUSE B
33	EURO HOUSE
34	HOP HOUSE
35	AMBIENT TECH A
36	AMBIENT TECH B
37	PSY TRANCE A
38	PSY TRANCE B
39	REPEAT A
40	REPEAT B
41	MELODIC TECHNO A
42	MELODIC TECHNO B
43	TRIBAL TECH
44	BIG TECHNO
45	SPRINGY TECH
46	TECH STEP A
47	TECH STEP B
48	DREAMING A
49	DREAMING B
50	TRIBAL A
51	TRIBAL B
52	SAY YEAH A
53	SAY YEAH B
54	SAMPLING BEAT A
55	SAMPLING BEAT B
56	FUTURE GROOVE A
57	FUTURE GROOVE B
58	FUTURE TRIBE
59	WHEREHOUSE

Pattern n.	Nome pattern
60	CHILL OUT A
61	CHILL OUT B
62	AMBIENT BEAT A
63	AMBIENT BEAT B
64	DUBSTEP BEAT A
65	DUBSTEP BEAT B
66	AMBIENT STEP A
67	AMBIENT STEP B
68	AMBIENT TRAP A
69	AMBIENT TRAP B
70	LOW DOWN
71	TRAP
72	BIG TRAP
73	HARD TRAP
74	SLAP TRAP
75	ELECTRO TRAP
76	BELL TREES
77	LIGHT MACHINE
78	OLD SCHOOL
79	ELECTRO HIPHOP
80	OG
81	BIG REVERB
82	HARD N BASS
83	DRUM N BASS A
84	DRUM N BASS B
85	FAST STEP A
86	FAST STEP B
87	MOVING BASS
88	SESSION
89	JAZZY STYLE
90	ACO REGGAETON
91	REGGATON
92	LOW KICK A
93	LOW KICK B
94	AFRO TECH
95	AFRO HARD TECH
96	YAY
97	DISCO 1
98	DISCO 2
99	DISCO 3
100	DISCO 4
101	DISCO 5
102	DISCO 6
103	DISCO 7
104	DISCO 8
105	DISCO 9
106	DISCO 10
107	DARK WAVE 1
108	DARK WAVE 2
109	DARK WAVE 3
110	DARK WAVE 4
111	DARK WAVE 5
112	DARK WAVE 6
113	DARK WAVE 7
114	DARK WAVE 8
115	DARK WAVE 9
116	DARK WAVE 10
117	FOOTWORK 1
118	FOOTWORK 2

Pattern n.	Nome pattern
119	FOOTWORK 3
120	FOOTWORK 4
121	FOOTWORK 5
122	FOOTWORK 6
123	FOOTWORK 7
124	FOOTWORK 8
125	FOOTWORK 9
126	FOOTWORK 10
127	BKLYN TECHNO 1
128	BKLYN TECHNO 2
129	BKLYN TECHNO 3
130	BKLYN TECHNO 4
131	BKLYN TECHNO 5
132	BKLYN TECHNO 6
133	BKLYN TECHNO 7
134	BKLYN TECHNO 8
135	BKLYN TECHNO 9
136	BKLYN TECHNO 10
137	DODGE 1
138	DODGE 2
139	DODGE 3
140	DODGE 4
141	DODGE 5
142	DODGE 6
143	DODGE 7
144	BOUNCE 1
145	BOUNCE 2
146	BOUNCE 3
147	BOUNCE 4
148	BOUNCE 5
149	BOUNCE 6
150	BOUNCE 7
151	BOUNCE 8
152	BOUNCE 9
153	TECHNO 1
154	TECHNO 2
155	TECHNO 3
156	TECHNO 4
157	TECHNO 5
158	TRAP A 1
159	TRAP A 2
160	TRAP A 3
161	TRAP A 4
162	TRAP A 5
163	TRAP B 1
164	TRAP B 2
165	TRAP B 3
166	TRAP B 4
167	TRAP B 5
168	REGGAETON 1
169	REGGAETON 2
170	REGGAETON 3
171	REGGAETON 4
172	REGGAETON 5
381	PLAIN 1
382	PLAIN 2
383	PLAIN 3
384	PLAIN 4

Elenco kit preset

	KIT N.	Nome KIT
GENERE 1	1	DEEHOUSE
	2	RAINBOW
	3	TRAP LIGHTING
	4	HARD DANCE
	5	4 SPLIT
	6	TECHNO
	7	DUBSTEP
	8	EDM LIGHTING
	9	NEW JAZZ
	10	4 RED COLORS
	11	4 BLUE COLORS
	12	MINIMAL
	13	HIPHOP
	14	SNAKE
	15	TRIPLE SAW
	16	AFROBEAT
	17	ELECTRO
	18	TRANCE LIGHTING
	19	BROKENBEAT
	20	KUDURO
	21	KALIMBA
GENERE 2	22	NEW EU DANCE
	23	ELECTRIC HOUSE
	24	TECH HOUSE
	25	STAR GATE
	26	FILTER HOUSE
	27	TRIBAL HOUSE
	28	EURO HOUSE
	29	HOP HOUSE
	30	AMBIENT TECH
	31	PSY TRANCE
	32	PHASED SNARE
	33	MELODIC TECHNO
	34	WORLD
	35	BIG TECHNO
	36	SPRINGY TECH
	37	TECH STEP
	38	DREAMING
	39	FUNKY
	40	DEEP DARK

	KIT N.	Nome KIT	
GENERE 2	41	FUTURE GROOVE	
	42	FUTURE TRIBE	
	43	WHEREHOUSE	
	44	CHILL OUT	
	45	AMBIENT BEAT	
	46	DUBSTEP BEAT	
	47	AMBIENT STEP	
	48	AMBIENT TRAP	
	49	LOW DOWN	
	50	TRAP	
	51	HARD N BASS	
	52	ELECTRO TRAP	
	53	BELL TREES	
	54	ELECTRO HIPHOP	
	55	OG	
	56	AMBIANT	
	57	DRUM N BASS	
	58	SESSION	
	59	ELECTRIC JAZZ	
	60	ACO REGGAETON	
	61	REGGAETON	
	62	LOW KICK	
	63	AFRO TECH	
	64	AFRO HARD TECH	
	65	YAY	
	BRANO	66	DISCO
		67	DARK WAVE
		68	FOOTWORK
		69	BKLYN TECHNO
		70	DODGE
		71	NYC
		72	TECHNO SONG
		73	TRAP SONG
		74	H & N SONG
		75	HARD REGGAETON
CAMPIONE	76	HALF AND HALF	
	77	TOUCH A PITCH	
	78	STEP MASTER	
	79	PLAY A KICK!	

Elenco parametri del menu EDIT

■ Blocco Oscillator

Selezione tipi

Manopola di selezione
Tipo

Vd. elenco Oscillator

Elenco Oscillator

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Kick	2Step Kick	o	1
	BigBeat Kick	o	2
	Blubber Kick	o	3
	BreakBeat Kick	x	4
	Breaks Kick	x	5
	Classic Kick	o	6
	Cyber Kick	o	7
	DeepDark Kick	x	8
	DeepHouse Kick	o	9
	Disco Kick	x	10
	D&B Kick	x	11
	Dubstep Kick	x	12
	EDM Kick	o	13
	Electro Kick	o	14
	EuroBeat Kick	o	15
	EuroDance Kick	o	16
	EuroTrance Kick	o	17
	FrenchHouse Kick	o	18
	Funk Kick	x	19
	Hardcore Kick	x	20
	HardHouse Kick	o	21
	HardTechno Kick	x	22
	HipHop Kick 1	o	23
	HipHop Kick 2	o	24
	Oldschool Kick	o	25
	HR&HM Kick	x	26
	Jazz Kick	x	27
	Jungle Kick	x	28
	Kicker Kick	o	29
	Berlin Kick	o	30
	D Kick	o	31
	Muted Kick	x	32
	Lounge Kick	x	33
	MainRoom Kick	x	34
	Minimal Kick	o	35
	NuDisco Kick	x	36
	ProgHouse Kick	o	37
	R&B Kick	o	38
	Reggae Kick	o	39
	Reggaeton Kick	x	40
	Rock Kick	x	41
	Sub Kick	o	42
	Synth Kick	o	43
	Techno Kick	o	44
	TechHouse Kick	o	45
	Kit707 Kick	x	46
	Kit808 Kick	o	47
	Kit909 Kick	o	48
	Trap Kick	o	49
	TrapMe Kick	o	50
	TribalHouse Kick	o	51
Snare	2Step RS	x	1
	2Step Snare	x	2
	BigBeat RS	x	3
	BigBeat Snare	x	4
	Breaks RS	x	5
	Breaks Snare	x	6
	Chicago Snare	x	7
	DeepHouse Snare	x	8
	DeepHouse RS	x	9
	D&B RS	x	10
	D&B Snare	x	11
	Dubstep RS	x	12
	Dubstep Snare 1	x	13

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Snare	Dubstep Snare 2	x	14
	EDM Snare	x	15
	EDM RS	x	16
	Electro RS	x	17
	Electro Snare	x	18
	EuroBeat RS	x	19
	EuroBeat Snare	x	20
	EuroDance RS	x	21
	EuroDance Snare	x	22
	EuroTrance RS	x	23
	EuroTrance Snare	x	24
	FlashBulb Snare	x	25
	Future Snare	x	26
	Garage Snare	x	27
	Hardcore RS	x	28
	Hardcore Snare	x	29
	HardHouse RS	x	30
	HardHouse Snare	x	31
	HardTechno RS	x	32
	HardTechno Snare	x	33
	HH Snare	x	34
	HipHop RS	x	35
	HipHop Snare	x	36
	HR&HM RS	x	37
	HR&HM Snare	x	38
	Jazz RS	x	39
	Jazz Snare	x	40
	Jazz Brush	x	41
	Jungle RS	x	42
	Jungle Snare	x	43
	MainRoom Snare	x	44
	Minimal RS	x	45
	Minimal Snare	x	46
	NuDisco RS	x	47
	NuDisco Snare	x	48
	ProgHouse RS	x	49
	ProgHouse Snare	x	50
	R&B RS	x	51
	R&B Snare	x	52
	Reggae RS	x	53
	Reggae Snare	x	54
	Reggaeton RS	x	55
	Reggaeton Snare	x	56
	Rock RS	x	57
	Rock Snare	x	58
	Gangsta Snare	x	59
	South Snare	x	60
	TechHouse RS	x	61
	TechHouse Snare	x	62
	Kit707 Snare	x	63
	Kit808 Snare	x	64
Kit808 RS	x	65	
Kit909 Snare	x	66	
Kit909 RS	x	67	
Trap RS	x	68	
Trap Snare	x	69	
TribalHouse RS	x	70	
TribalHouse Snare	x	71	
UK Snare	x	72	
Vintage Snare	x	73	
Clap	Building Clap	x	1
	ClasRave Clap	x	2
	Dance Clap	x	3
	Disco Clap	x	4

Categoria	Nome onda	LOOP	N.	
Clap	D&B Clap	x	5	
	Breaks Clap	x	6	
	Electro Clap	x	7	
	Techno Clap 1	x	8	
	House Clap 1	x	9	
	HipHop Clap	x	10	
	Minimal Clap	x	11	
	House Clap 2	x	12	
	Techno Clap 2	x	13	
	NY Clap	x	14	
	Reggae Clap	x	15	
	Short Clap	x	16	
	SlapVerb Clap	x	17	
	Step Clap	x	18	
	Thug Clap	x	19	
	Kit707 Clap	x	20	
	Kit808 Clap	x	21	
	Kit909 Clap	x	22	
	Trance Clap	x	23	
	Trap Clap	x	24	
	HiHat	Berlin CloseHH	x	1
		Berlin OpenHH	x	2
		Chicago Hi-Hat	x	3
		ComputerNoise	x	4
DeadLeaser Hat		x	5	
Disco CloseHH		x	6	
Disco OpenHH		x	7	
Dance CloseHH		x	8	
Dance OpenHH		x	9	
D&B CloseHH		x	10	
D&B OpenHH		x	11	
Breaks CloseHH		x	12	
Breaks OpenHH		x	13	
Electro CloseHH		x	14	
Electro OpenHH		x	15	
Techno CloseHH		x	16	
Techno OpenHH		x	17	
Feedback Hat		x	18	
Garage Hat		x	19	
GlitchTick Hat		x	20	
HardHouse Hat		x	21	
Standard OpenHH		x	22	
HipHop CloseHH		x	23	
HipHop OpenHH		x	24	
House CloseHH		x	25	
House OpenHH		x	26	
Minimal CloseHH		x	27	
Minimal OpenHH		x	28	
HR&HM CloseHH		x	29	
HR&HM OpenHH		x	30	
Jazz CloseHH		x	31	
Jazz OpenHH		x	32	
London Hat		x	33	
Milano Hat		x	34	
NY Hat		x	35	
Paris Hat		x	36	
R&B CloseHH		x	37	
R&B OpenHH		x	38	
Reggae CloseHH		x	39	
Reggae OpneHH		x	40	
Rock CloseHH		x	41	
Rock OpenHH		x	42	
Short Hi-Hat		x	43	
Kit707 CloseHH		x	44	

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Hihat	Kit707 OpenHH	x	45
	Kit808 CloseHH	x	46
	Kit808 OpenHH	x	47
	Kit909 CloseHH	x	48
	Kit909 OpenHH	x	49
	Trance CloseHH 1	x	50
	Trance OpenHH 1	x	51
	Trance CloseHH 2	x	52
	Trance OpenHH 2	x	53
Cymbal	Short Crash	x	1
	Long Crash	x	2
	Splash Cymbal	x	3
	Disco Crash	x	4
	Disco Ride	x	5
	Dance Crash	x	6
	Dance Ride	x	7
	D&B Crash	x	8
	D&B Ride	x	9
	Breaks Crash	x	10
	Breaks Ride	x	11
	Electro Crash	x	12
	Electro Ride	x	13
	Techno Crash	x	14
	Techno Ride	x	15
	HipHop Crash	x	16
	HipHop Ride	x	17
	House Crash	x	18
	House Ride	x	19
	Minimal Crash	x	20
	Minimal Ride	x	21
	HR&HM Crash	x	22
	HR&HM Ride	x	23
	Jazz Crash	x	24
	Jazz Ride	x	25
	R&B Crash	x	26
	R&B Ride	x	27
	Reggae Crash	x	28
	Reggae Ride	x	29
	Standard Ride	x	30
	Rock Crash	x	31
	Rock Ride	x	32
	Kit707 Crash	x	33
	Kit707 Ride	x	34
	Kit808 Crash	x	35
	Kit909 Crash	x	36
	Kit909 Ride	x	37
	Trance Crash	x	38
	Trance Ride	x	39
Tom	80's Tom	x	1
	Acoustic Tom 1	x	2
	Acoustic Tom 2	x	3
	DoubleElectro Tom	o	4
	FrenchHouse Tom	x	5
	Ind. Tribe Tom	x	6
	Industry Tom	x	7
	Long Tom	x	8
	NewWave Tom	x	9
	Noise Tom	x	10
	Synth Tom	o	11
	Kit707 Tom	x	12
	Kit808 Tom	x	13
	Kit909 Tom	x	14
	Vintage Tom	x	15
Percussion	BellTree	x	1
	Bottle	x	2
	BrightData	x	3
	Cabasa Hit	x	4
	Cabasa Shake	x	5
	Castanets	x	6
	CementClick	x	7
	Clave	x	8
	Conga Open	x	9
	Conga Close	x	10
	Conga Slap	x	11
	Cowbell	x	12

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Percussion	Darbuka	x	13
	Davul Chamber	x	14
	Davul Dum	x	15
	Davul Kasnak	x	16
	Davul Tek	x	17
	Djembe	x	18
	Droplet	x	19
	GlitchClave	x	20
	Hi-Bongo	x	21
	Lo-Bongo	x	22
	Hi-Timbales	x	23
	Lo-Timbales	x	24
	Hi-Agogo	x	25
	Lo-Agogo	x	26
	IDM Prec.	x	27
	LongGuiro	x	28
	ShortGuiro	x	29
	LongWhistle	o	30
	Maracas	x	31
	MouthPop	x	32
	MuteCuica	x	33
	MuteSurdo	x	34
	MuteTriangle	x	35
	OpenCuica	x	36
	OpenSurdo	x	37
	OpenTriangle	x	38
	OrganicPrec.	x	39
	Lo-Pop	o	40
	Hi-Pop	x	41
	PlasticLid	x	42
	Quijada	x	43
	Quijada Hit	x	44
	RimPercussion	x	45
	Riq Doum	x	46
	Riq Pa	x	47
	Riq Tak	x	48
	Shaker 1	x	49
	Shaker 2	x	50
	Shaker Hit	x	51
	ShortData	x	52
ShortPercussion	x	53	
ShortWhistle	x	54	
Snap	x	55	
SquishyZap	x	56	
Sticks	x	57	
SynthPercussion	o	58	
Tabla Ge	x	59	
Tabla Ke	x	60	
Tabla Na	x	61	
Tabla Te	x	62	
Jingle	x	63	
Tambourine	x	64	
Timpani	x	65	
Kit808 Cowbell	o	66	
Vibraslap	o	67	
WindChime	x	68	
WoodBlock	x	69	
Voice	Ai-Low House	x	1
	Hey Trap	x	2
	Female Oh	x	3
	Male Oh	x	4
	Oh Garage	x	5
	Technologic Vox	x	6
	U DeepHouse	x	7
	VocalStab	x	8
	Yah Dubstep	x	9
	Male Ahaa	x	10
	Male Ahaaw	x	11
	AncientWisdom	x	12
	Male Baaa	x	13
	Male Che	x	14
	Male ComeOn	x	15
	Male Doh	x	16
	Male Doo	x	17
	Female Aan	x	18

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Voice	Female Ah	x	19
	Female Am	x	20
	Female Haa	x	21
	Female Ho	x	22
	Female On	x	23
	Female So	x	24
	Female Yo	x	25
	Female Your	x	26
	Ghostly	x	27
	Male Haa	x	28
	Male Hey 1	x	29
	Male Hey 2	x	30
	Male Nahh	x	31
	Male Ohooo	x	32
	Male Paa	x	33
Male Wao	x	34	
Male Whoo	x	35	
Synth Basic	Saw	*	1
	Square	*	2
	Pulse	*	3
	Sine	*	4
	Triangle	*	5
	Saw + Square	*	6
	Saw + Pulse	*	7
	Saw + Sine	*	8
	Saw + Triangle	*	9
	Sine + Triangle	*	10
	Saw Harmony	*	11
	Square Harmony	*	12
	Pulse Harmony	*	13
	Sine Harmony	*	14
	Triangle Harmony	*	15
	Dual Saw	*	16
	Dual Square	*	17
	Dual Pulse	*	18
	Dual Sine	*	19
	Dual Triangle	*	20
	Triple Saw	*	21
	Triple Square	*	22
	Triple Pulse	*	23
	Triple Sine	*	24
	Triple Triangle	*	25
	Oct Saw	*	26
	Oct Square	*	27
	Oct Pulse	*	28
	Oct Sine	*	29
	Oct Triangle	*	30
	Ring Saw	*	31
	Ring Square	*	32
	Ring Pulse	*	33
	Ring Sine	*	34
	Ring Triangle	*	35
	Ring Dual Saw	*	36
	Ring Dual Square	*	37
	Ring Dual Pulse	*	38
	Ring Dual Sine	*	39
	Ring Dual Triangle	*	40
	Ring Oct Saw	*	41
	Ring Oct Square	*	42
	Ring Oct Pulse	*	43
Ring Oct Sine	*	44	
Ring Oct Triangle	*	45	
FM Saw	*	46	
FM Square	*	47	
FM Pulse	*	48	
FM Sine	*	49	
FM Triangle	*	50	
FM Dual Saw	*	51	
FM Dual Square	*	52	
FM Dual Pulse	*	53	
FM Dual Sine	*	54	
FM Dual Triangle	*	55	
FM Oct Saw	*	56	
FM Oct Square	*	57	
FM Oct Pulse	*	58	

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Synth Basic	FM Oct Sine	*	59
	FM Oct Triangle	*	60
	Sync Saw	*	61
	Sync Square	*	62
	Sync Pulse	*	63
	Sync Sine	*	64
	Sync Triangle	*	65
	Sync Dual Saw	*	66
	Sync Dual Square	*	67
	Sync Dual Pulse	*	68
	Sync Dual Sine	*	69
	Sync Dual Triangle	*	70
	Synth-Bass	AngerBass	o
DeepBass		o	2
DubstepDirtBass		x	3
FlatRicBass		x	4
GarageFatBass		x	5
ParisBass		o	6
PulseButtomBass		x	7
SubspenseBass		o	8
VoiceBass		x	9
WarmSawBass		o	10
SynthFx	AirCloud	o	1
	Alarm	o	2
	AlienWarning	x	3
	Arpness	x	4
	BeatBang	x	5
	BlackStar	x	6
	BottleVox	x	7
	Closer	x	8
	CompuBlip	o	9
	DangerZone	x	10
	ElectricSwipe	x	11
	EpicAir	x	12
	ForcedAir	x	13
	Lazer 1	x	14
	Lazer 2	x	15
	Lazer 3	x	16
	LazerGun	x	17
	MarsInvaders	x	18
	MazG	x	19
	NoiseFloor	x	20

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
SynthFx	Revenge	x	21
	SawDown	x	22
	Shreakback	x	23
	SirenFX	x	24
	Spacer	o	25
	StarGate	x	26
	TrapBounce	x	27
	TunyPluck	x	28
	Twister	x	29
	U Tone	o	30
	WideFive	o	31
	X Scape	x	32
	SynthHit	1980sAnalog5ths	o
ClubChord		x	2
DecadeChord		x	3
DubstepStab		x	4
EdgeOfStab		o	5
EDM MinorChord		x	6
EDM Stab		x	7
FadeChord		x	8
FatMash		o	9
FatPad		x	10
FluteSpaceLead		x	11
FutureSax		x	12
LeadChord		x	13
LeadChordRave		x	14
LeadDirt		x	15
LeadDrop		x	16
LegacyChord		x	17
LowTech		o	18
MetalicPad		o	19
PartyChord		x	20
PlasticTube		o	21
PumpChord		x	22
RaggaTone		o	23
RaveLead		o	24
RaveStabLead		x	25
SimpleChord		x	26
StringBreath		x	27
SubyChord	x	28	
SyncLift	x	29	
TechChord	x	30	
SynthHit	TightAnalog5ths	o	31

Categoria	Nome onda	LOOP	N.
Instrument Basic	AltoSax	o	1
	AcousticBass	o	2
	AcousticGuitar	o	3
	Bell	x	4
	BrassEnsemble	x	5
	Clav	o	6
	ElectricPiano	o	7
	E.Bass Finger	o	8
	E.Bass Pick	o	9
	E.Bass Slap	o	10
	ElectricGuitar	o	11
	DistGuitar	o	12
	GuitarFeedback	x	13
	Kalimba	x	14
	MajorPartials	x	15
	MetalBell	x	16
	MinorPartials	o	17
	MutedStab	x	18
	OldMovieMinor	x	19
	Organ 1	o	20
	Organ 2	o	21
	Piano	o	22
	StringsEnsemble	x	23
	TenorSax	o	24
InstHit	Brass Hit 1	x	1
	Brass Hit 2	x	2
	Cluster	x	3
	E.Guitar 1	x	4
	E.Guitar 2	x	5
	Hammond	x	6
	Orchestra Hit	x	7
	Piano Hit	x	8
	PianoJazz Hit	x	9
	Pulse	x	10
	SlideOrgan	x	11
	Strings Hit	x	12

*Oscillator incorporato;
Non su base campione

Menu Block

Voce menu	Valre impostazione
Type List	Vd. elenco Oscillator
Pulse Width	1-99

■ Blocco Noise

Tipo selezione

Manopola selezione
Tipo
Off, White, Pink

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Level	-	-
0-100	-	-

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

■ Blocco Insert Effect

Tipo selezione

Manopola selezione
Tipo
Vd. Elenco effetti effetti insert (→ P. 122)

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Vd. Elenco effetti effetti insert (→ P. 122)		

Menu Block

Voce menu	Valore impostazione
Position	Before Filter, After Filter

■ Blocco Filter

Tipo di selezione

Manopola selezione
Tipo
LPF [-12dB], LPF [-24dB], BPF [-12dB], BPF [-24dB], HPF [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter, Off

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Frequency	Resonance	Level
20 Hz–20,000 Hz	0–100	0–100

■ Blocco Level/Pan

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Level	Pan	–
0–100	L100–Center–R100	–

■ Blocco Send Effect

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Delay	Reverb	–
Off, Send	Off, Send	–

■ Blocchi LFO 1•e 2

Tipo di selezione

Manopola selezione
Destinazione
Pitch (applies to Osc), Level (Osc), Level (Noise), Filter Freq (applies to Filter), Level (Amp), Pan, Effect Param

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Rate	Depth	Type
1–100, ♪ (Type 1)	0–100	Saw, Square, Pulse, Sin, Tri, Random S&H, Stepper, After Touch

Note: vd. parametri Tempo sync per dettagli sui valori d'impostazione ♪. (→ P. 123)

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Menu blocco

Voce menu	Vaore impostazione
Stepper Edit	Editare sulla schermata Stepper Edit (→ P. 79)
Pulse Width (solo se il parametro 3 è su Pulse)	1-99

■ Blocco Level EG

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Attack	Decay/Release	Sustain
0-100	0-100	0-100

■ Blocco EG

Tipo selezione

Manopola selezione
Destinazione
Off, Pitch, Level (OSC), Level (Noise), Filter Freq, Pan, Effect Param

Parametro

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Attack	Decay/Release	Sustain
0-100	0-100	0-100

Menu Block

Voce menu	Valore impostazione
Depth	-100 +100

■ Blocco PAD (solo layout KEY)

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Scale	Key	Range
See "Cambiare scala" (→ P. 28)	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	C-1-F3...C7-C8 (C)-B-1-E4...B7-C8 (B)

■ Blocco parametri Ring

Tipo selezione

Manopola selezione
Tipo
Off, Pan, Pitch, Level

■ Blocco Setting

Parametri (in layout PAD)

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
LED Color	LED Animation	Mixer Group
Selezione colore	Off, Moire, Firework, Cross, Circulation, Rainbow	Off, Group 1, Group 2, Group 3

Parametri (in layout KEY)

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Mono/Poly	Glide (solo se selezionato Mono)	-
Mono, Poly	0-100	-

Menu Block

Voce menu	Valore impostazione
MIDI Mapping	Channel: 1-16, Note: C-1-F#9

Elenco effetti

■ Effetto Insert

Categoria	Nome tipo	Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
		Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione
Distortion	BitCrush	Bit 4-16	SMPL 0-50	Balance 0-100
	Distortion	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-100
Modulation	Chorus	Depth 0-100	Rate 1-50	Mix 0-100
	Phaser	Rate 1-50, ♪ (Type 1)	Color 4STG, 8STG, inv 4, inv 8	Mix 0-100
	Flanger	Depth 0-100	Rate 0-50, ♪ (Type 1)	Mix 0-100
	Ring Modulator	Frequency 1-50	Tone 0-10	Balance 0-100
Filter	3Band EQ	Low -12 to +12	Mid -12 to +12	Hi -12 to +12
	TalkFilter	Decay 0-100	Type iA, UE, UA, oA	Balance 0-100
	Sub Bass	Frequency 30-250	Mix 0-100	- -
Dynamics	Pumper	Depth 0-100	Rate ♪ (Type 3)	- -
	Compressor	Sense 0-10	Attack Slow, Fast	Tone 0-10

Note: si possono usare al massimo 4 effetti insert contemporaneamente.

■ Filtro globale

Nome tipo	Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione
LPF [-12dB], LPF [-24dB], BPF [-12dB], BPF [-24dB], HPF [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter	Frequency 20 Hz-20,000 Hz	Resonance 0-100	Level 0-100

■ Delay

Nome tipo	Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione
Mono Delay	Time 1-2000, ♪ (Type 2)	Feedback 0-100	Mix 0-100
Stereo Delay	Time 1-2000, ♪ (Type 2)	Feedback 0-100	Mix 0-100
Reverse Delay	Time 10-2000, ♪ (Type 2)	Feedback 0-100	Mix 0-100

■ Reverb

Nome tipo	Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione
Hall, Room, Plate	Decay 1-30	Tone -12 to 6	Mix 0-100

Note: vd. parametri Tempo sync per dettagli sui valori d'impostazione ♪. (→ P. 123)

Elenco effetti (seguito)

■ Effetti Master

Categoria	Nome tipo	Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
		Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione	Nome parametro/valore impostazione
Distortion	BitCrush	Bit 4-16	SMPL 0-50	Balance 0-100
	Distortion	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-100
Modulation	Chorus	Depth 0-100	Rate 1-50	Mix 0-100
	Phaser	Rate 1-50, ♪ (Type 1)	Color 4STG, 8STG, inv 4, inv 8	Mix 0-100
	Flanger	Depth 0-100	Rate 0-50, ♪ (Type 1)	Mix 0-100
	Ring Modulator	Frequency 1-50	Tone 0-10	Balance 0-100
	Wah	Frequency 1-50	-	-
	AutoPan	Rate 0-50, ♪ (Type 1)	Width 0-10	Clip 0-10
	Filter	Isolator	Low 0-100	Mid 0-100
3Band EQ		Low -12 to +12	Mid -12 to +12	Hi -12 to +12
Delay	Reverse Delay	Time 10-2000, ♪ (Type 2)	Feedback 0-100	Hi Damp 0-10
Dynamics	Limiter	Threshold -24 to 0	Ratio 1-54, ∞	Release 0-10
	Compressor	Threshold -24 to 0	Ratio 1-26	Attack 0-10
Time manipulation	Glitter	Type 1-8	Complex 0-100	Mix 0-100

- Si può usare un solo effetto master contemporaneamente.
- vd. parametri Tempo sync per dettagli sui valori d'impostazione ♪.

■ Parametri Tempo sync

Quando appare ♪ per parametri ed effetti, si tratta di un parametro che può avere un valore legato al tempo.

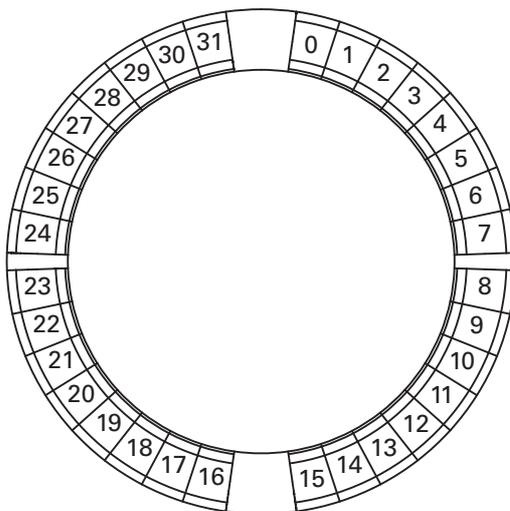
Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
32° nota	16°	32°
16° nota	Terzina di quarta	16°
Terzina di quarta	16° puntata	Terzina di quarta
16° puntata	8°	16° puntata
8°	Terzina di metà	8°
Terzina di metà	8° puntata	Terzina di metà
8° puntata	Quarta	8° puntata
Quarta	Quarta puntata	Quarta
Quarta puntata	Metà	Quarta puntata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

Messaggi MIDI del Ring Controller

■ Numeri dei tasti del Ring Controller

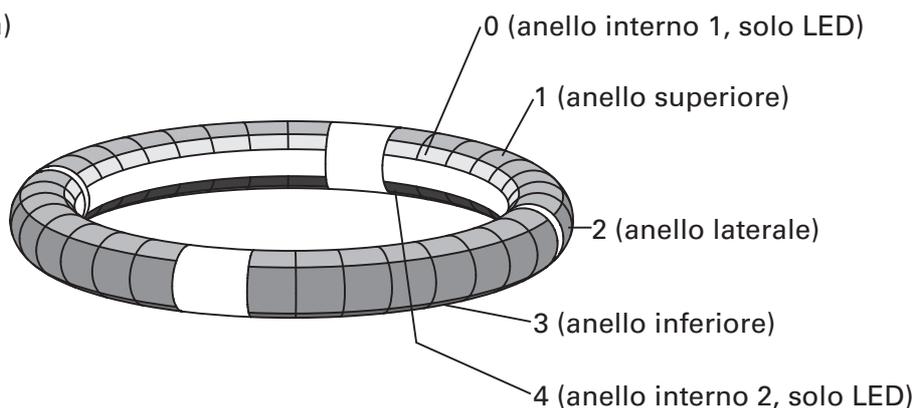
I pad sul Ring Controller sono assegnati a diversi numeri di tasto. Questi numeri sono espressi come colonne e righe.

Direzione anello (colonna)

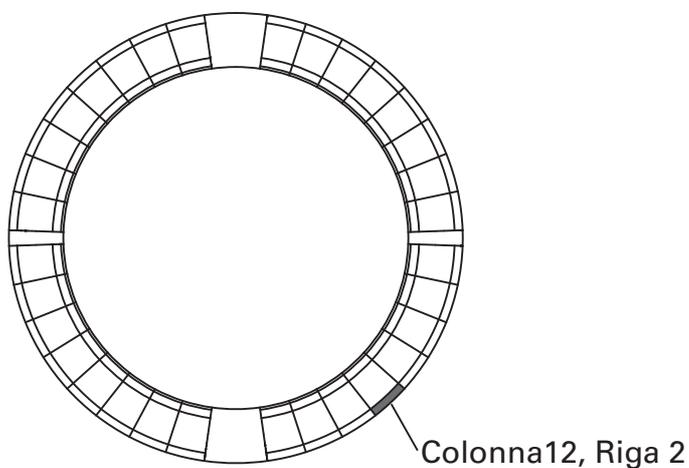


Visualizzato dall'alto (lato con logo ARQ)

Direzione circonferenza (riga)



Esempio: 12x2

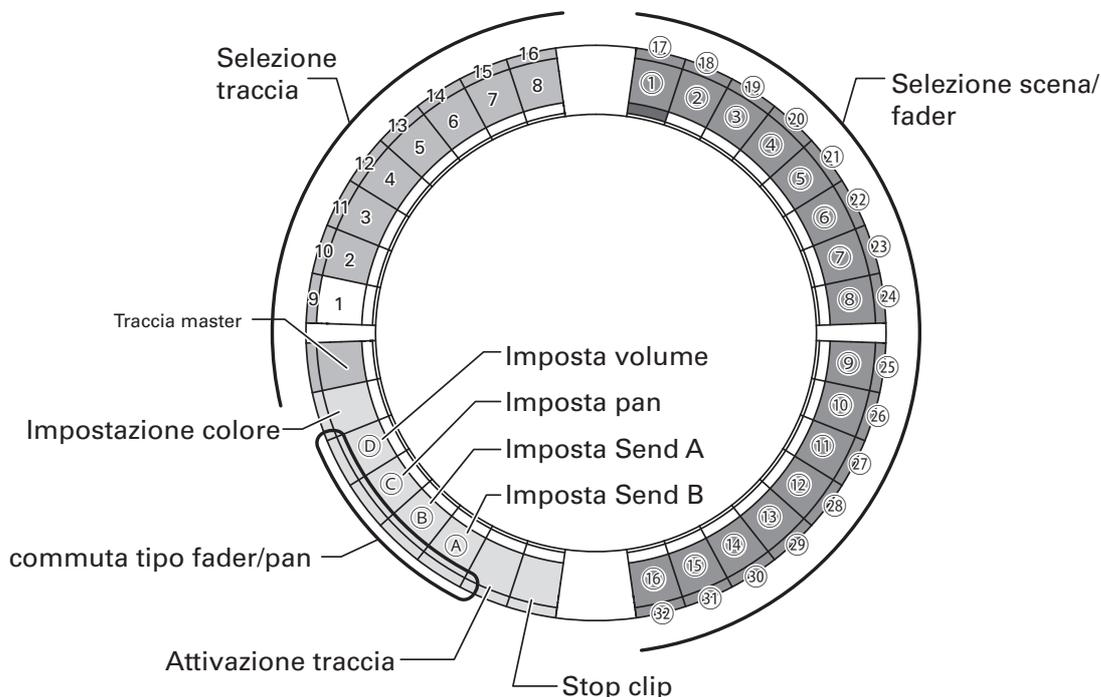


Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

Layout Session

Questo layout è progettato per l'uso con Session View of Ableton Live.

Potete usare il Ring Controller per eseguire clip e scene e per controllare volume, pan ed effetti di mandata, ad esempio.



Selezione traccia

Potete selezionare le tracce 1–16 e la traccia master. Le tracce selezionate si accendono in bianco.

Impostare i colori

Potete impostare i colori del LED del Ring Controller.

1. Premete un pad dell'anello laterale per cambiare colore al LED dell'anello superiore.
2. Premendo un pad dell'anello superiore, premete un pad per una traccia, una scena o volume, ad esempio, per cambiarne il colore.

Impostare volume, pan e mandate A e B.

Potete impostare volume, pan ed effetti di mandata per la traccia selezionata. (A – D in figura.)

Commutare tipi di fader e pan

L'operatività del lato destro del Ring Controller è impostabile indipendentemente sul tipo di fader o pan per impostare volume, pan e mandata A e B.

Il tipo di fader si accende in verde e il tipo di pan in arancio.

Impostazione di attivazione traccia

Potete commutare la traccia selezionata tra attiva o in mute. Quando è attiva, il LED è luminoso. In mute, il LED è debole.

Fermare i clip

Potete fermare la riproduzione del clip sulla traccia selezionata.

Selezione scene e fader/pan

Mentre premete un pad per impostare volume, pan o mandata A o B, questi pad funzionano assieme come controllo fader o pan. In ogni altro momento, selezionano numeri di scena. (1 – 32 in figura.)

SUGGERIMENTI

Le funzioni sopra sono un esempio d'impostazione.

Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

Numero Traccia	Track Select/Stop/Active		Clip Launch		Fader/Pan Control	
	Canale MIDI	Numero nota (Select, Stop, Active)	Canale MIDI	Numero nota (1-32)	Canale MIDI	Numero Control Change (A, B, C, D)
1	12	0, 17, 18	16	0-31	16	3, 9, 14, 15
2	12	1, 19, 20	16	32-63	16	20, 27, 28, 29
3	12	2, 21, 22	16	64-95	16	30, 31, 35, 41
4	12	3, 23, 24	16	96-127	16	46, 47, 52, 53
5	12	4, 25, 26	15	0-31	15	3, 9, 14, 15
6	12	5, 27, 28	15	32-63	15	20, 27, 28, 29
7	12	6, 29, 30	15	64-95	15	30, 31, 35, 41
8	12	7, 31, 32	15	96-127	15	46, 47, 52, 53
9	12	8, 33, 34	14	0-31	14	3, 9, 14, 15
10	12	9, 35, 36	14	32-63	14	20, 27, 28, 29
11	12	10, 37, 38	14	64-95	14	30, 31, 35, 41
12	12	11, 39, 40	14	96-127	14	46, 47, 52, 53
13	12	12, 41, 42	13	0-31	13	3, 9, 14, 15
14	12	13, 43, 44	13	32-63	13	20, 27, 28, 29
15	12	14, 45, 46	13	64-95	13	30, 31, 35, 41
16	12	15, 47, 48	13	96-127	13	46, 47, 52, 53
master	12	16, 49, 50	12	96-127	12	3, 9, 14, 15

Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

Layout NOTE

Questo layout sistema le note sui pad come fossero tasti del piano.

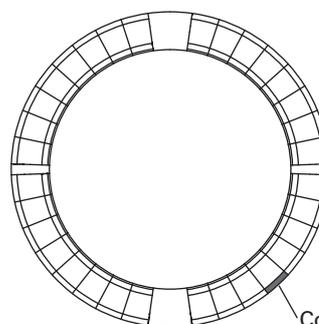
Potete usare  per cambiare ottava.

		Riga						4
		1/2/3 (comune)						
		 x2	 x1	At startup	 x1	 x2	 x3	
Colonna	0	20	32	44	56	68	80	
	1	21	33	45	57	69	81	
	2	22	34	46	58	70	82	
	3	23	35	47	59	71	83	
	4	24	36	48	60	72	84	
	5	25	37	49	61	73	85	
	6	26	38	50	62	74	86	
	7	27	39	51	63	75	87	
	8	28	40	52	64	76	88	
	9	29	41	53	65	77	89	
	10	30	42	54	66	78	90	
	11	31	43	55	67	79	91	
	12	32	44	56	68	80	92	
	13	33	45	57	69	81	93	
	14	34	46	58	70	82	94	
	15	35	47	59	71	83	95	
	16	36	48	60	72	84	96	
	17	37	49	61	73	85	97	
	18	38	50	62	74	86	98	
	19	39	51	63	75	87	99	
	20	40	52	64	76	88	100	
	21	41	53	65	77	89	101	
	22	42	54	66	78	90	102	
	23	43	55	67	79	91	103	
	24	44	56	68	80	92	104	
	25	45	57	69	81	93	105	
	26	46	58	70	82	94	106	
	27	47	59	71	83	95	107	
	28	48	60	72	84	96	108	
	29	49	61	73	85	97	109	
	30	50	62	74	86	98	110	
	31	51	63	75	87	99	111	

Esempio: il pad della colonna 12, riga 2 (quando è selezionato il canale MIDI 1)

Il numero della nota è 56 (38h) e il canale MIDI è 1 (00h).

- Quando questo pad è colpito, sono trasmessi "90h" (Note on/MIDI ch), "38h" (Note Number) e la velocità. Anche il pad si accende in giallo quando è colpito.
- Anche questo pad si accende in giallo se "90h" (Note on/MIDI ch), "38h" (Note Number) e una velocità sono trasmessi al Ring Controller.



Colonna12, Riga 2

Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

Layout DRUM

Questo layout è progettato per l'uso con percussioni con software DAW. I pad su 1/4 di ogni anello corrispondono a una sezione percussiva.

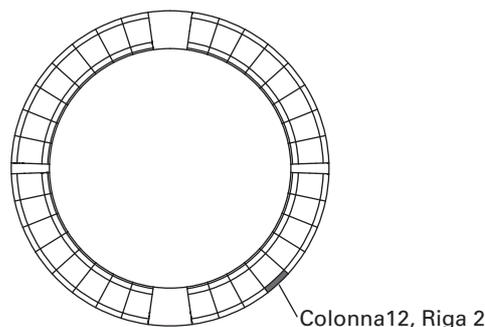
Potete usare  per spostare gruppi di note nella direzione della colonna.

		Riga								4
		1/3 (comune)	2	1/3 (comune)	2	1/3 (comune)	2	1/3 (comune)	2	
Colonna	0	←x2		←x1		At startup		→x1		
	1	52	56	36	40	20	24	4	8	
	2	53	57	37	41	21	25	5	9	
	3	54	58	38	42	22	26	6	10	
	4	55	59	39	43	23	27	7	11	
	5	60	64	44	48	28	32	12	16	
	6	61	65	45	49	29	33	13	17	
	7	62	66	46	50	30	34	14	18	
	8	63	67	47	51	31	35	15	19	
	9	68	72	52	56	36	40	20	24	
	10	69	73	53	57	37	41	21	25	
	11	70	74	54	58	38	42	22	26	
	12	71	75	55	59	39	43	23	27	
	13	76	80	60	64	44	48	28	32	
	14	77	81	61	65	45	49	29	33	
	15	78	82	62	66	46	50	30	34	
	16	79	83	63	67	47	51	31	35	
	17	84	88	68	72	52	56	36	40	
	18	85	89	69	73	53	57	37	41	
	19	86	90	70	74	54	58	38	42	
	20	87	91	71	75	55	59	39	43	
	21	92	96	76	80	60	64	44	48	
	22	93	97	77	81	61	65	45	49	
	23	94	98	78	82	62	66	46	50	
	24	95	99	79	83	63	67	47	51	
	25	100	104	84	88	68	72	52	56	
	26	101	105	85	89	69	73	53	57	
	27	102	106	86	90	70	74	54	58	
	28	103	107	87	91	71	75	55	59	
	29	108	112	92	96	76	80	60	64	
	30	109	113	93	97	77	81	61	65	
	31	110	114	94	98	78	82	62	66	
		111	115	95	99	79	83	63	67	

Esempio: il pad della colonna 12, riga 2 (quando è selezionato il canale MIDI 1)

Il numero della nota è 48 (30h) e il canale MIDI è 1 (00h).

- Quando questo pad è colpito, sono trasmessi "90h" (Note on/MIDI ch), "40h" (Note Number) e la velocità. Anche il pad si accende in giallo quando è colpito.
- Anche questo pad si accende in giallo se "90h" (Note on/MIDI ch), "40h" (Note Number) e una velocità sono trasmessi al Ring Controller.



Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

Layout FADER

Consente di usare il Ring Controller come fader. I pad su metà di ogni anello comprendono un singolo fader.

I messaggi MIDI trasmessi sono Control Change (numero e valore specificato). Potete cambiare il tempo precedente il raggiungimento del valore specificato, in base alla velocità premendo i pad.

Numero Control Change

		Riga				
		0	1	2	3	4
Colonna	0					
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8		24	25	26	
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24		23	22	21	
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	31					

Valore

		Riga		
		0	1-3 (common)	4
Colonna	0		127	
	1		123	
	2		114	
	3		105	
	4		96	
	5		87	
	6		78	
	7		69	
	8		59	
	9		50	
	10		41	
	11		32	
	12		23	
	13		14	
	14		5	
	15		0	
	16		0	
	17		5	
	18		14	
	19		23	
	20		32	
	21		41	
	22		50	
	23		59	
	24		69	
	25		78	
	26		87	
	27		96	
	28		105	
	29		114	
	30		123	
	31		127	

SUGGERIMENTI

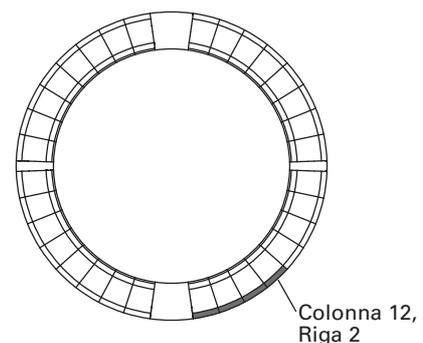
Quando la velocità è 127, occorrono 20 millisecondi per raggiungere il valore specificato.

Quando la velocità è 1, occorrono 2 secondi per raggiungere il valore specificato.

Esempio: il pad della colonna 12, riga 2 (quando è selezionato il canale MIDI 1 e 2)

Il numero di Control Change è 25 (19h) e il canale MIDI è 1 (00h).

- Quando questo pad è colpito (delicatamente) con una velocità pari a "b0h" (Control Change/MIDI ch), "19h" (Control Change Number) e "value" cominciano ad essere trasmessi. Per due secondi, questo messaggio sarà trasmesso continuamente mentre il valore cambia. La trasmissione si ferma quando il valore raggiunge 23. Anche i pad della riga 2, colonna 12-15 si accenderanno in rosa.
- Anche i pad della riga 2, colonna 12-15 si accendono in rosa se "b0h" (Control Change/MIDI ch), "19h" (Control Change Number) e "17h" sono trasmessi al Ring Controller.



Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

■ Modalità PROGRAMMER

Questa modalità consente di programmare la luce dei LED di ogni pad.

		Riga				
		0	1	2	3	4
Colonna	0	0	0	32	64	32
	1	1	1	33	65	33
	2	2	2	34	66	34
	3	3	3	35	67	35
	4	4	4	36	68	36
	5	5	5	37	69	37
	6	6	6	38	70	38
	7	7	7	39	71	39
	8	8	8	40	72	40
	9	9	9	41	73	41
	10	10	10	42	74	42
	11	11	11	43	75	43
	12	12	12	44	76	44
	13	13	13	45	77	45
	14	14	14	46	78	46
	15	15	15	47	79	47
	16	16	16	48	80	48
	17	17	17	49	81	49
	18	18	18	50	82	50
	19	19	19	51	83	51
	20	20	20	52	84	52
	21	21	21	53	85	53
	22	22	22	54	86	54
	23	23	23	55	87	55
	24	24	24	56	88	56
	25	25	25	57	89	57
	26	26	26	58	90	58
	27	27	27	59	91	59
	28	28	28	60	92	60
	29	29	29	61	93	61
	30	30	30	62	94	62
	31	31	31	63	95	63
		2	1	1	1	2
Canale MIDI						

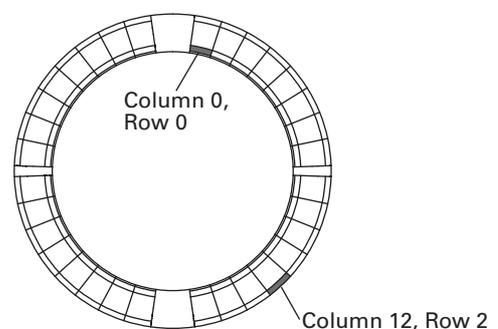
Esempio: il pad della colonna 12, riga 2 (quando è selezionato il canale MIDI 1 e 2)

Il numero della nota è 44 (2ch) e il canale MIDI è 1 (00h).

- Quando il pad è colpito sono trasmessi "90h" (Note on/MIDI ch) "2ch" (Note Number) e la velocità.
- Anche il LED di questo pad si accende nel colore corrispondente alla velocità se "90h" (Note on/MIDI ch), "2ch" (Note Number) e una velocità sono trasmessi al Ring Controller.

I LED sugli anelli interni superiore e inferiore rispondono al canale MIDI 2.

- Anche il LED del pad della colonna 0, riga 0 si accende nel colore corrispondente alla velocità, se "91h" (Note on/MIDI ch), "00h" (Note Number) e una velocità sono trasmessi al Ring Controller.



Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

■ Controllo LED

I messaggi MIDI possono essere usati per controllare i LED del Ring Controller.

- Modalità Palette: selezionate colori dalla palette.
- Modalità RGB: selezionate colori specificando R (Rosso 0–127), G (Verde 0–127) e B (Blu 0–127).
- Per spegnere un LED off, inviate una velocità pari a 0 o un messaggio note off.

Accendere un LED in una posizione specifica (designazione numero tasto, modalità Palette)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Ah <row> <column> <color> F7h

n: Sys-Ex MIDI channel
row: Row number (0-4)
column: Column number (0-31)
color: Color palette number (0-127)

Accendere un LED in una posizione specifica (designazione numero tasto, modalità RGB)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Bh <row> <column> <Red> <Green> <Blue> F7h

n: Sys-Ex MIDI channel
row: Row number (0-4)
column: Column number (0-31)
Red, Green, Blue: 0-127

Accendere pad nella stessa posizione su ogni anello (modalità Palette)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Ch <column> <color> F7h

n: Sys-Ex MIDI channel
column: Column number (0-31)
color: Color palette number (0-127)

Accendere tutti i LED su un anello (modalità Palette)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Dh <row> <color> F7h

n: Sys-Ex MIDI channel
row: Row number (0-4)
color: Color palette number (0-127)

Accendere tutti i LED (modalità Palette)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Eh <color> F7h

n: Sys-Ex MIDI channel
color: Color palette number (0-127)

Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

■ Pulsanti funzione

Sono assegnati control change ai pulsanti funzione.

Pulsante	Numero
UP	68h
DOWN	69h
DELAY	6ah
FILTER	6bh
STOP	6dh
PLAY	6eh
REC	6fh
REVERB	70h
MASTER FX	71h

- I pulsanti DELAY, FILTER, STOP, PLAY, REC e REVERB sul Ring Controller non hanno funzioni speciali assegnate. Potete usare questi pulsanti per controllare il software DAW.
- Se un messaggio di control change è ricevuto dal software DAW, il LED del pulsante corrispondente si accende.

Tabella implementazione MIDI

■ Base Station

[Aero RhythmTrak]
Model:AR-96 Base Station

MIDI Implementation Chart

Date: 10.June.2016
Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	x x	1-16 x	
Mode Default Messages Altered	1 x *****	1 x	
Note Number True voice	x *****	x	
Velocity Note ON Note OFF	x x	o v = 1 - 127	
After Key's Touch Ch's	x x	o v = 1 - 127	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	x	x	
Prog Change True#	x *****	x	
System Exclusive	x	x	
System Common Songpos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Realtime Clock Command	o o	o o	
Aux Messages Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes			

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 implementazione MIDI (seguito)

■ Ring Controller

[Aero RhythmTrak]

Date : 9.June.2016

Model: AR-96 Ring Controller

MIDI Implementation Chart

Version:1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1, 2 1-16	1, 2 1-16	
Mode	Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number	True voice	0-127 *****	0-127 *****	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9n, V=1-127 o 8n, V=0	o 9n, V=1-127 o 8n, V=0	
After Touch	Key's Ch's	o an, V=1-127 o dn, V=1-127	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 85, 86 102, 113	o x 102, 113	Accelerometer Key LED
Prog Change	True #	x *****	x x	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes				

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

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

o: Yes
x: No



ZOOM CORPORATION

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

<http://www.zoom.co.jp>