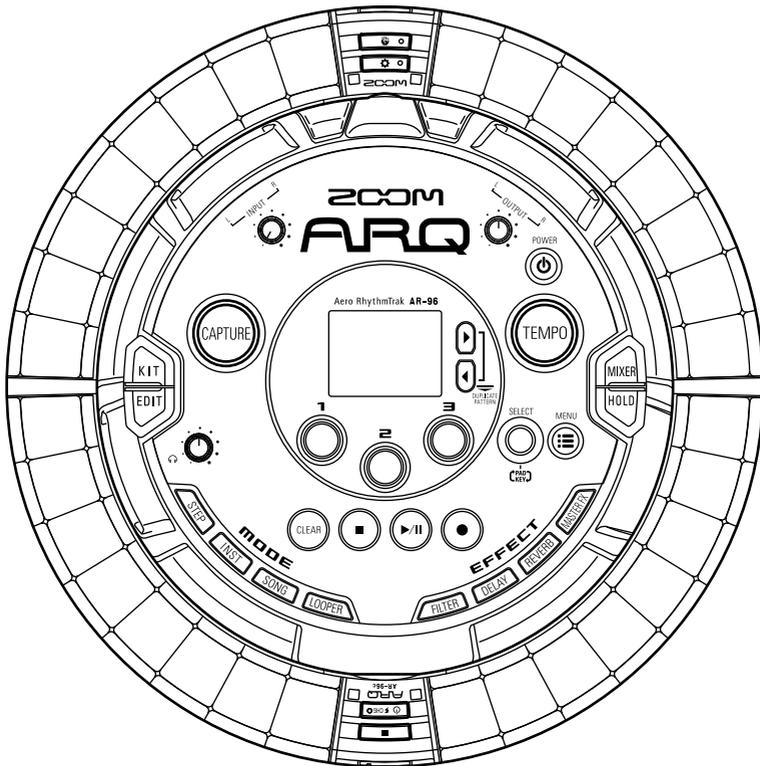


ZOOM®

ARQ

Aero RhythmTrak

AR-96



Versione 2.0 Manuale Operativo

© 2017 ZOOM CORPORATION

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

Indice

Precauzioni d'uso e sicurezza.....	3	Gestire looper sequence	80
Introduzione	6	Kit (set di suoni)	
Spiegazione dei termini.....	7	Veduta d'insieme del Kit	81
Veduta d'insieme		Usare i kit	82
Nome delle parti.....	8	Gestire i kit	83
Usare AR-96	11	Editare i suoni (EDIT)	
Veduta d'insieme del Ring Controller.....	12	Veduta d'insieme dell'editing	85
Collegare altri apparecchi	14	Editare i suoni.....	87
Commutare le modalità.....	15	Modalità SONG schermata EDIT	94
Veduta d'insieme degli strumenti.....	16	Modalità LOOPER schermata EDIT	95
Preparativi		Effetti	
Accendere e spegnere	18	Veduta d'insieme degli effetti.....	98
Caricare card SD	20	Usare gli effetti	99
Uso della schermata di inserimento caratteri	21	Mixer	
Modalità INST (instrument)		Veduta d'insieme del Mixer	100
Veduta d'insieme della modalità INST	22	Usare il mixer	101
Riassunto operatività	25	Impostazioni di sistema	
Input in tempo reale di un pattern.....	28	Cambiare varie impostazioni.....	104
Arpeggiator	32	Impostazioni del messaggio MIDI.....	106
Cancellare pattern.....	34	Salvare dati e gestire file audio	110
Altre impostazioni.....	35	Gestione della card SD	114
Modalità STEP		Impostazioni del Ring Controller	118
Veduta d'insieme della modalità STEP	36	Aggiornare il firmware	124
Riassunto operatività	39	Controller MIDI	
Input a step di un pattern.....	40	Usare il Ring Controller per il controllo MIDI.....	125
Motion sequence	44	Layout del controller MIDI.....	127
Cancellare pattern.....	46	Altre funzioni	128
Impostazioni dei pattern	47	Diagnostica	129
Gestire i pattern	50	Specifiche tecniche.....	130
Modalità SONG		Appendice	
Veduta d'insieme della modalità SONG.....	52	Elenco parametri del menu EDIT	132
Riassunto operatività	54	Elenco effetti	140
Creazione del brano	55	Elenco parametri dell'arpeggiator.....	142
Impostazioni del brano.....	58	Messaggi MIDI del Ring Controller	144
Gestire song sequence	60	Tabella d'implementazione MIDI	154
Catturare l'audio (registrare)			
Veduta d'insieme della cattura.....	61		
Riassunto operatività	63		
Catturare l'audio.....	64		
Impostazioni di cattura.....	69		
Modalità LOOPER			
Veduta d'insieme della modalità LOOPER...	71		
Riassunto operatività	73		
Creare looper sequence.....	75		
Impostazioni del looper.....	77		

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.



Warning

Qualcosa che può provocare seri danni o morte



Caution

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 del prodotto

- ❗ Non fate cadere l'unità e non esercitate forza eccessiva.
- ❗ Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei nell'unità.

Ambiente operativo

- ⊘ Non usate l'unità con temperature estreme.
- ⊘ Non usate l'unità vicino a fonti di calore.
- ⊘ Non usate l'unità in presenza di alta umidità o in presenza di acqua.
- ⊘ Non usate l'unità in luoghi sottoposti a frequenti vibrazioni.
- ⊘ Non usate l'unità in presenza di polvere o sabbia.

Gestione 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 di filiali negli USA o in 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: Autti 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.

- Posizionate Ring Controller e Base Station vicini.
- 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 un 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 colpirla 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** ha le funzioni seguenti.

● 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 l'input in tempo reale, 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. Arrangeate 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 insert 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 da 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. I pattern sono costituiti da sequenze (informazioni di esecuzione) e kit (insieme di suoni). Potete anche salvare parametri controllati dal Ring Controller, la quantizzazione e altre impostazioni separate per ogni pattern.

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

Song

Combinazione di più pattern che formano un unico brano musicale.

Step

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

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

Sequence

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

AR-96 ha una modalità STEP che consente di registrare sequenze uno step alla volta e una modalità INST che consente di registrare suonando i pad in tempo reale.

Instrument

Sono gli elementi più piccoli dei suoni. Una gamma di fonti sonore, inclusi drum set, strumenti percussivi, basso e synth, è già pronta all'uso.

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

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

Kit

Un pattern può usare fino a 33 strumenti. Questa collezione di strumenti è detta "kit".

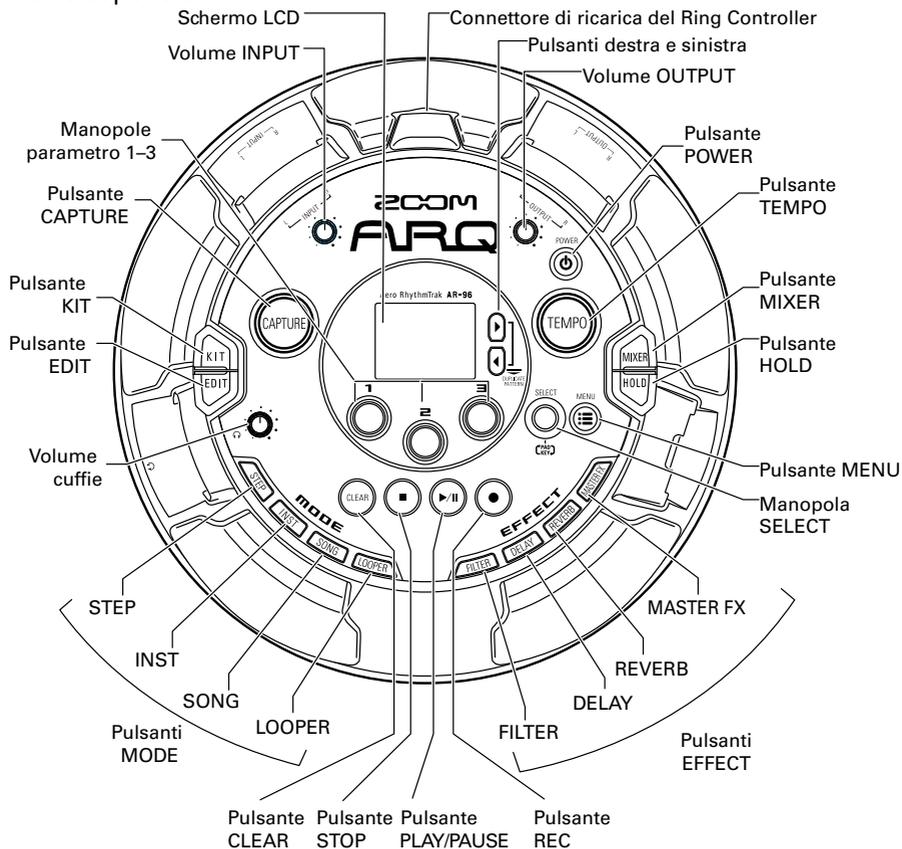
Un kit creato in un pattern può essere copiato in un altro.

Veduta d'insieme

Nome delle parti

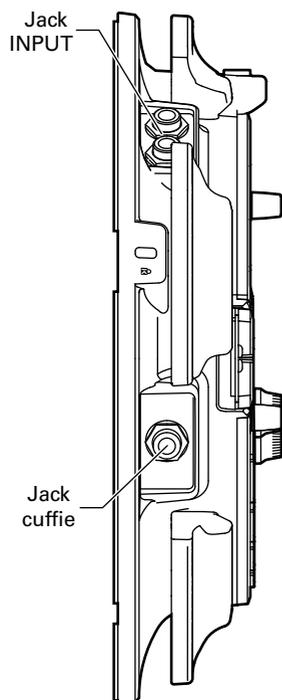
Base Station

■ Parte superiore

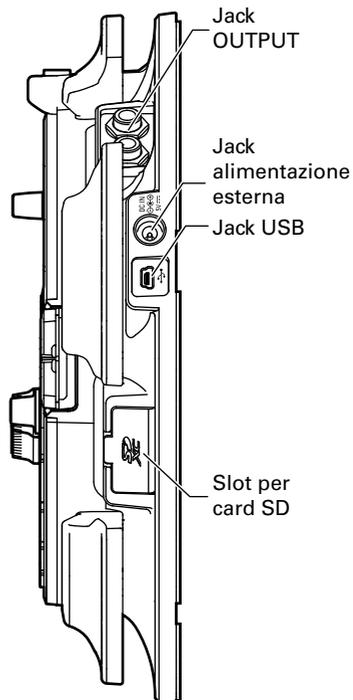


Nome delle parti (seguito)

■ Lato sinistro

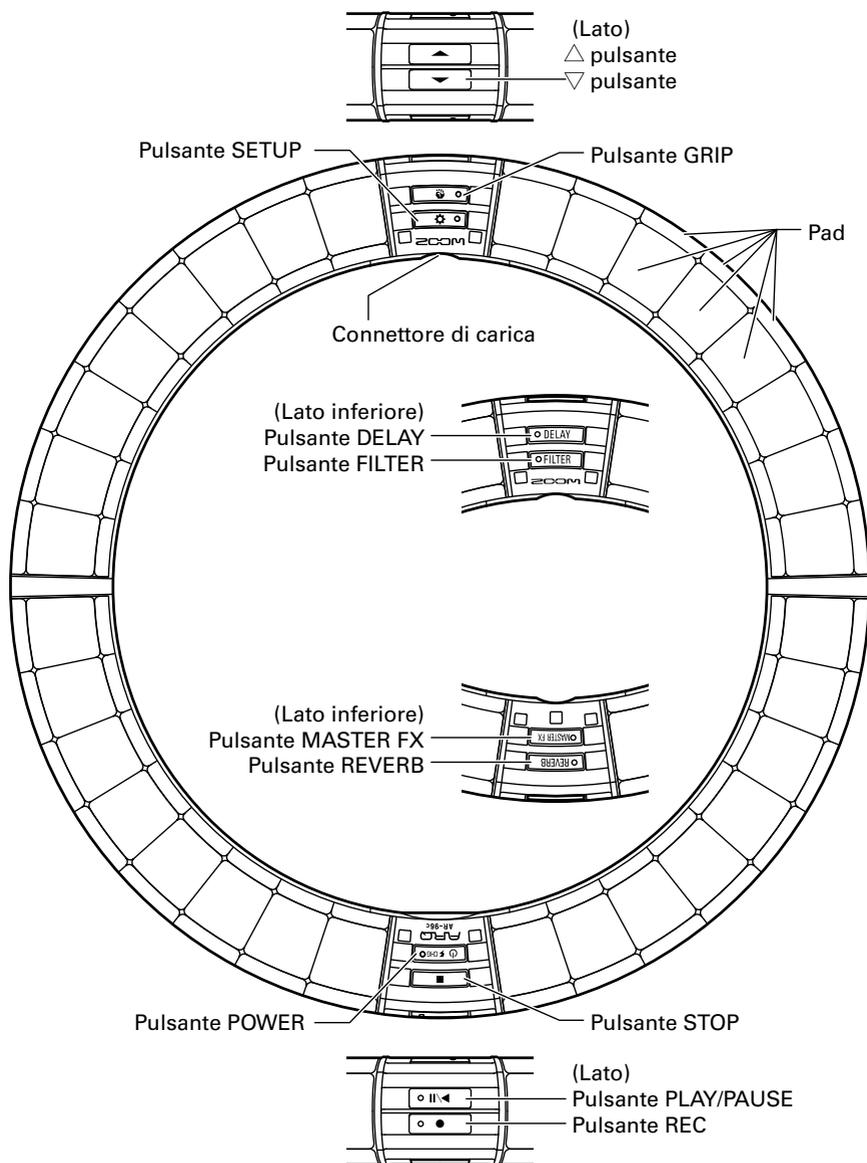


■ Lato destro



Nome delle parti (seguito)

Ring Controller

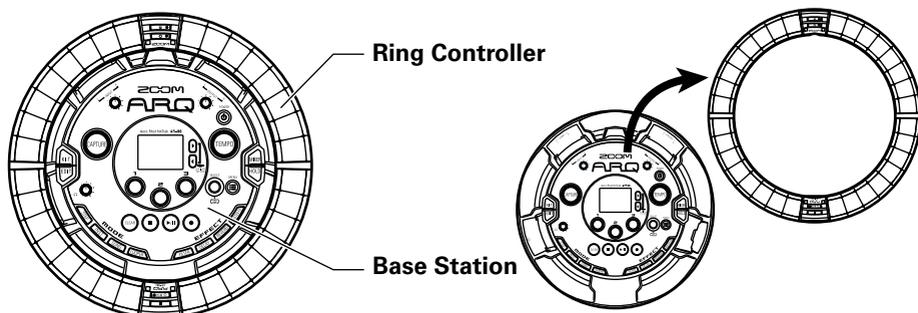


SUGGERIMENTI

- Potete usare i pulsanti del Ring Controller per le stesse operazioni dei pulsanti della Base Station.
- I pulsanti  del Ring Controller corrispondono a quelli  della Base Station.
- Premete  sul Ring Controller per visualizzare la carica residua della batteria sulla schermata della Base Station.

Usare AR-96

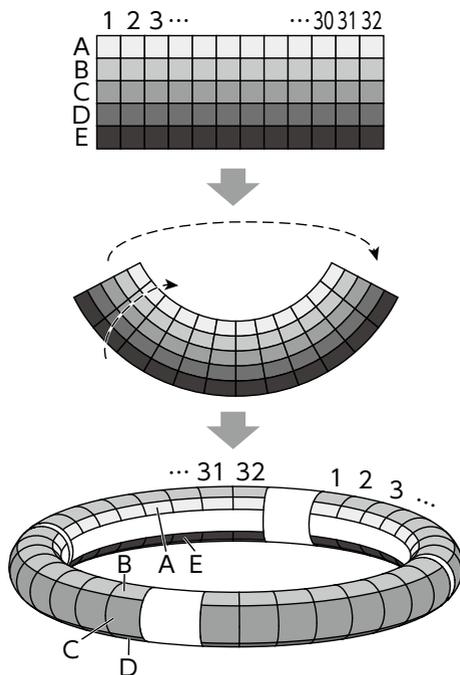
AR-96 consiste in una Base Station e un Ring Controller.



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

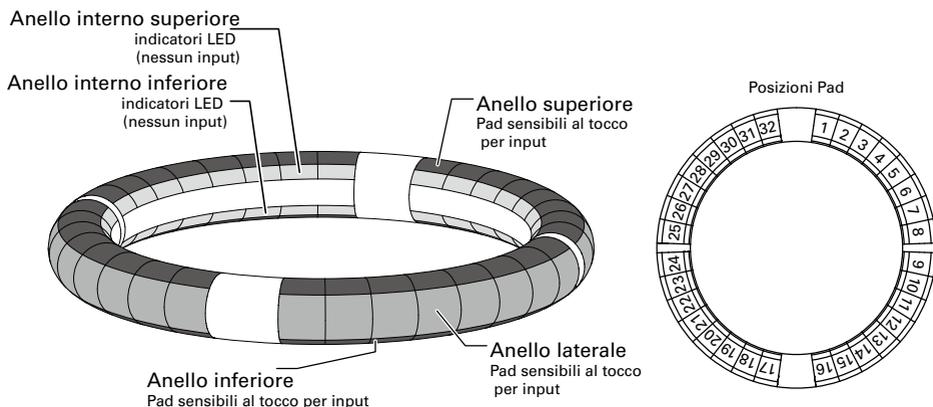
Poiché il Ring Controller può essere staccato dalla Base Station, potete tenerlo in mano e suonarlo come uno strumento. Potete anche collegarlo in wireless a un computer Mac o dispositivo iOS e usarlo come controller MIDI (→ P. 125).

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

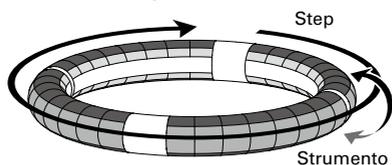
La superficie di controllo di **AR-96** ha 5 aree a forma di anello. Gli anelli superiore, laterale e inferiore hanno ciascuno 32 pad sensibili al tocco. Usando questi pad, potete inserire ed editare brani ed eseguirli in tempo reale, ad esempio.



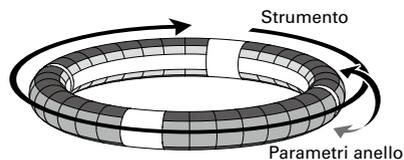
Assegnazione delle funzioni

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

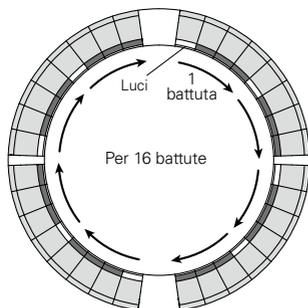
Poichè le procedure di input differiscono da una modalità all'altra, vd. le pagine illustrative di ogni operatività per i dettagli.

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.

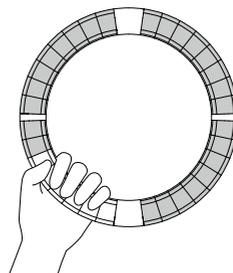
Vd. “Impostare il display dell’anello interno” (→ P. 104) per istruzioni sulle impostazioni.



Impostazione dell'area di presa

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

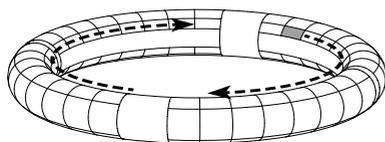
Per dettagli su come impostarla, vd. “Impostare l'area di presa” (→ P. 119).



Posizione di riproduzione

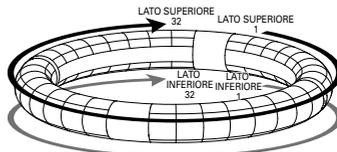
Quando la modalità Guideline è attiva, i LED sugli anelli interni superiore e inferiore si accendono in verde nel punto attualmente in esecuzione, durante la riproduzione di pattern e song, ad esempio.

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



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 invertite. 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.

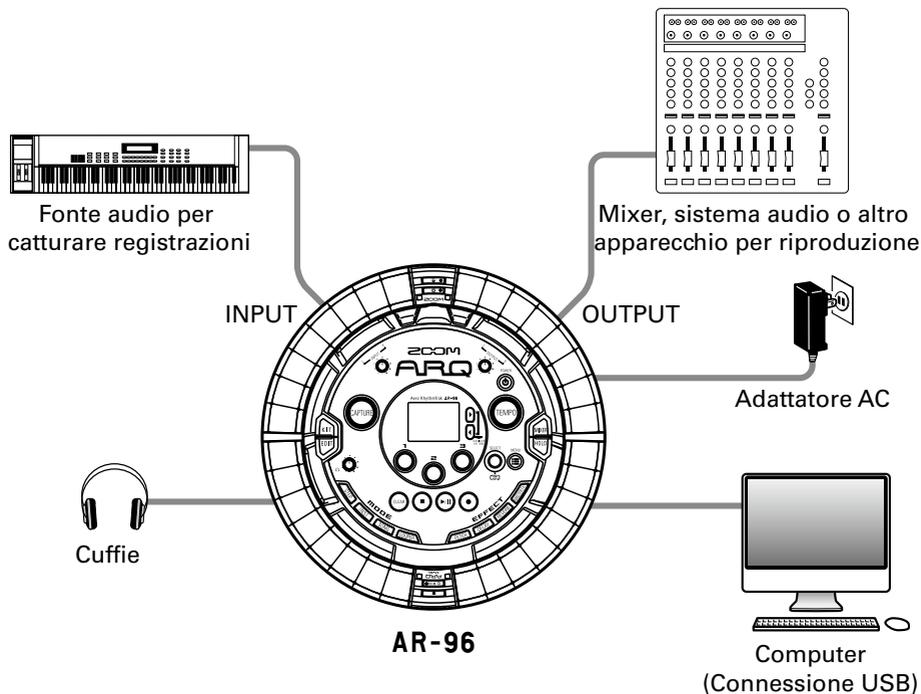


Stesso uso anche da capovolto

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 patterngià fatti per creare brani

Modalità LOOPER

Create brani usando loop da altri brani, file audio catturati da ingressi esterni 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, da un file WAV caricato da una card SD, o dal synth incorporato. In aggiunta al suo suono (oscillatore), ogni strumento ha varie impostazioni. Queste comprendono inviluppo con attacco e sustain, filtri, effetti e pad colorati.

Gli strumenti sono numerati da 1 a 33. In modalità EDIT e STEP, potete editare il suono e la sequenza per lo strumento selezionato col numero.

SUGGERIMENTI

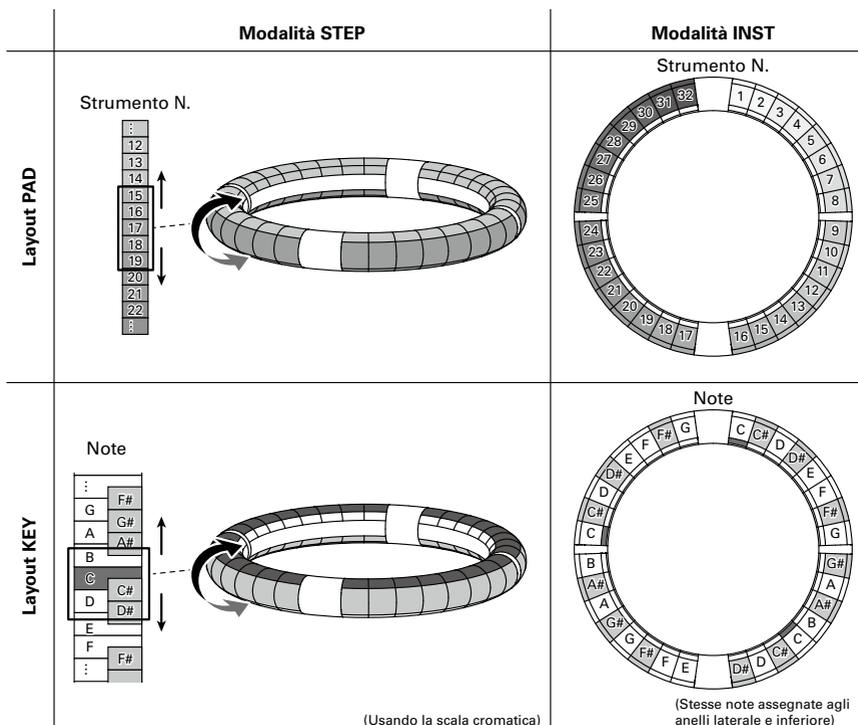
Lo strumento numero 33 è quello usato in layout KEY nella versione 1.00 di **AR-96**. Editabile solo in modalità STEP.

Il Ring Controller di **AR-96** ha i due seguenti layout. In modalità STEP o INST, premete  per commutare da uno all'altro. Possono essere generati fino a 16 suoni contemporaneamente in ciascun layout.

<p>Layout PAD</p>	<p>In questa modalità, potete assegnare diversi strumenti a ognuno dei 32 pad. Gli strumenti 1–32 sono assegnati singolarmente ai pad 1–32.</p> <p>Lo strumento selezionato appare sul display e il pad corrispondente si accende in bianco.</p>	
<p>Layout SCALE</p>	<p>Questa modalità consente di usare una scala musicale per suonare lo strumento selezionato in layout PAD. I pad diventano i tasti di una tastiera in ordine di scala musicale. I LED del Ring Controller si accendono in maniera tenue per i tasti bianchi e in maniera più decisa per i tasti neri della tastiera. La scala può anche essere impostata su maggiore o minore, ad esempio.</p> <p>A differenza della versione 1.00 di AR-96, tutti gli strumenti 1-32 possono essere commutati in layout SCALE.</p> <p>La nota (tonalità) eseguita quando si suona un pad in layout PAD è C4.</p>	

Veduta d'insieme degli strumenti (seguito)

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

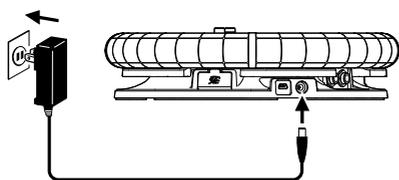


Preparativi

Accendere e spegnere

Alimentazione della Base Station

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



2. Tenete premuto  sulla Base Station.

3. Tenete premuto  per spegnere l'unità.

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.

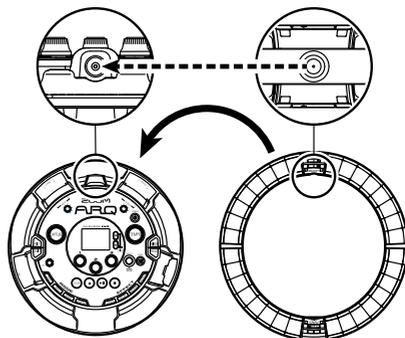
NOTE

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 carica prima del posizionamento.

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

In carica (Alimentazione su off o in riposo)	Rosso
In carica durante l'uso	Arancio
Uso delle batterie (Carica residua almeno 12%)	Verde
Uso delle batterie (Carica residua meno del 12%)	Verde lampeggiante

Accendere e spegnere (seguito)

SUGGERIMENTI

Anche se la Base Station è su OFF, se collegato a una fonte di alimentazione, si può ricaricare il Ring Controller.

■ Mettere il Ring Controller a riposo

Quando il Ring Controller è in carica, l'alimentazione non si spegne. Andrà in riposo.

1.  Tenete premuto



2.  Tenete premuto

 per uscire dal riposo.

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 step, quando non è in carica.

1.  Tenete premuto

 per almeno 7 secondi

quando non è in carica.

2.  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

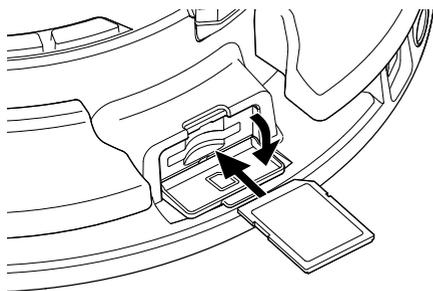
■ Caricare e rimuovere card SD

1. Spegnete l'unità.

2. Aprite il coperchio del comparto per card SD posto sulla Base Station.

3. Inserite la card SD nello slot.

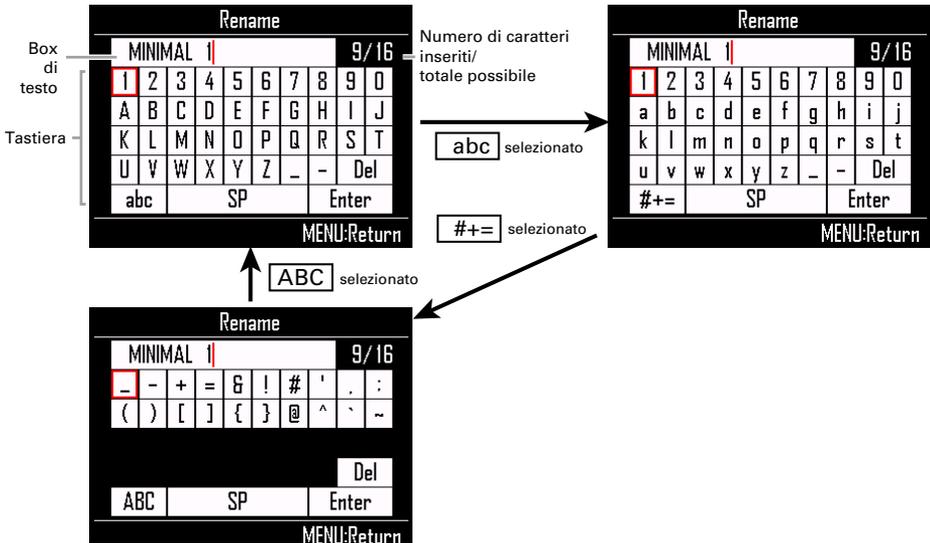
Per estrarre una card SD: spingete ulteriormente la card nello slot e poi tiratela fuori.



NOTE

- Se non è caricata nessuna card SD in **AR-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. 114)

Uso della schermata di inserimento caratteri



■ Operazioni di editing

Spostare il cursore nel box di testo:

Usate 

Selezionare carattere:

Ruotate 

Confermare carattere:

Premete 

Completare l'editing: Spostare il cursore su "Enter" e premete 

Annullare l'editing: Premete 

SUGGERIMENTI

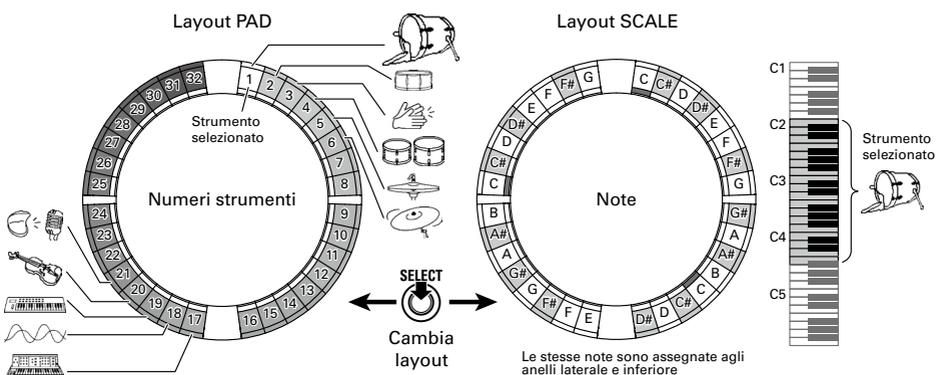
- Sono utilizzabili i seguenti caratteri.
(spazio) ! # & ' () + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; =
@ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z [] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z { } ~
- Alcuni caratteri potrebbero non essere utilizzabili in base alla voce inserita.

Modalità INST (instrument)

Veduta d'insieme della modalità INST

Potete colpire i pad per eseguire a piacimento. Potete anche registrare le esecuzioni in tempo reale per creare pattern.

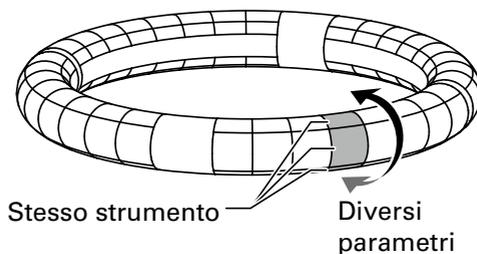
In questa modalità, ogni pad attorno al Ring Controller corrisponde a un singolo strumento (layout PAD) o nota (layout SCALE).



SUGGERIMENTI

In layout PAD, la nota (tonalità) C4 è eseguita quando si usa un pad.

Diverse impostazioni parametro sono assegnate agli anelli laterale e inferiore, per cui questi possono essere usati per toni diversi (→ P. 93).

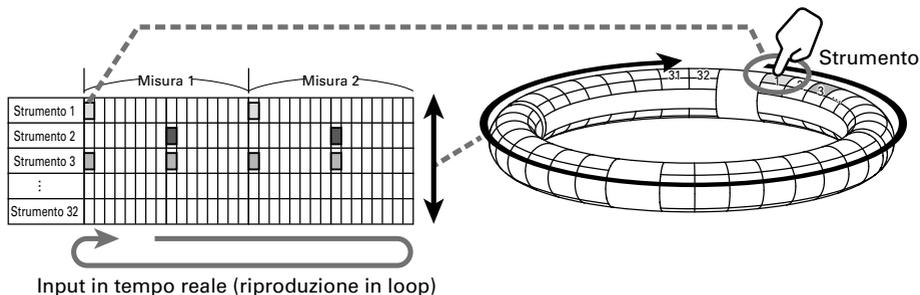


Veduta d'insieme della modalità INST (seguito)

Creazione del pattern in modalità PAD

Dopo aver iniziato l'input in tempo reale, colpite i pad relativi a uno strumento per inserirlo.

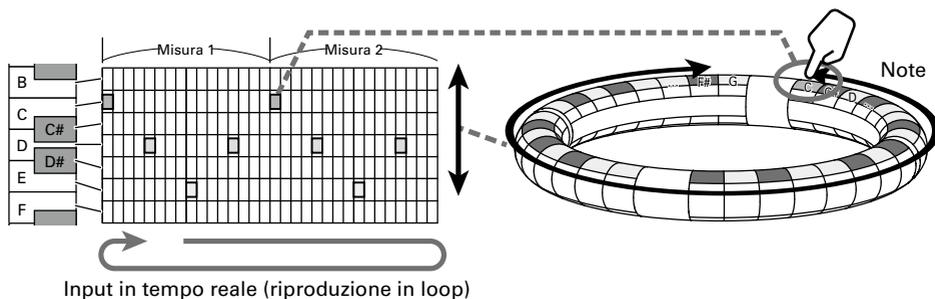
Il pattern inizierà la riproduzione in loop, e potete sovraregistrare tutte le volte che volete.



Creazione del pattern in layout SCALE

Dopo aver iniziato l'input in tempo reale, colpite i pad relativi alle note per inserirle.

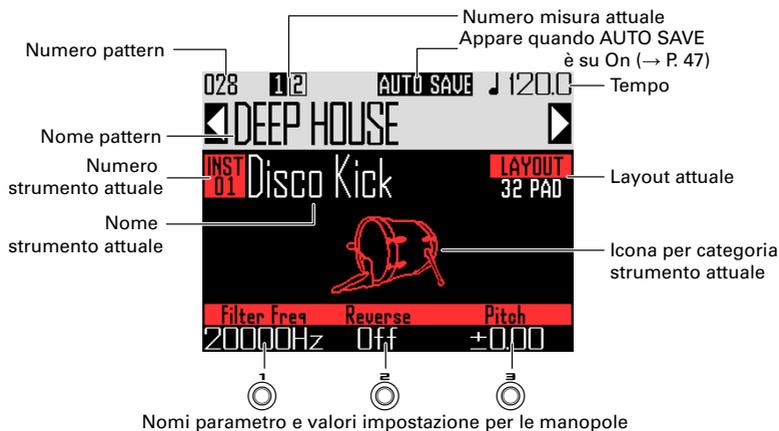
Le scale possono essere usate per inserire qualsiasi strumento numerato da 1-32.



Veduta d'insieme della modalità INST (seguito)

Veduta d'insieme della schermata

Layout PAD



SUGGERIMENTI

- Premendo **INST** mentre premete un pad, potete selezionare il suo strumento senza emetterne il suono.
- I parametri assegnati a , e sono selezionabili usando la funzione Quick Access (→ P. 92).

Layout SCALE



SUGGERIMENTI

- I parametri assegnati a , e possono essere impostati sulle opzioni seguenti usando
- Pagina 1: Mono/Poly, Glide, Octave
- Pagina 2: Layout PAD funzioni Quick Access 1-3
- Pagina 3: Scale, Key

Riassunto operatività

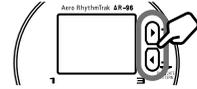
Passate in modalità INST

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



Selezionate un pattern

Usate **0** per selezionare un numero di pattern.

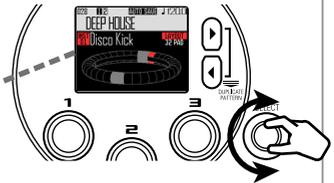
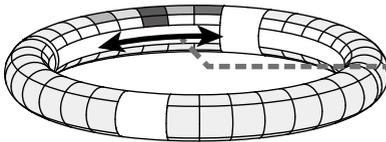


Controllate gli strumenti

Suonate i pad per ascoltare i suoni degli strumenti in ingresso.

Quando è colpito, il pad è "selezionato" e si accende in bianco. Sul display appaiono nome e parametri dello strumento.

Per selezionare uno strumento senza emettere suoni tenete premuto **INST** mentre colpite il pad.

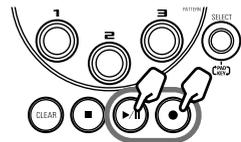
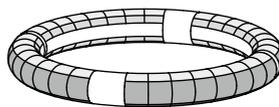


Per usare il layout **SCALE** per inserire lo strumento selezionato, premete **SELECT**.

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

Iniziate l'input

Premete **●** per passare in standby, e premete **▶||** per iniziare l'input in tempo reale.



Riassunto operatività (seguito)

Preparativi

■ Entrare nella modalità

1. Premete **INST**.

■ Selezionare pattern

Selezionate il pattern da usare per l'input.

1. Usate **0** 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 non cambia.

■ Selezionare suoni

Passate tra i layout e controllate gli strumenti secondo necessità.



Esempio usando **0** per cambiare tonalità

SUGGERIMENTI

Potete anche editare i suoni (→ P. 85).

■ Impostare il tempo

1. Premete **(TEMPO)**.

L'impostazione del tempo appare sul display.



2. Usate **SELECT** **(TEMPO)** per impostare il tempo.

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

SUGGERIMENTI

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

Input in tempo reale di un pattern

Inserire pattern

■ Inserire un pattern

1. Premete .

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



2. Premete .

Si avvia il precount.
Completato il precount, potete inserire gli strumenti. Anche i valori di misura, battuta e tick (la più piccola unità registrabile) sul display iniziano a cambiare.

SUGGERIMENTI

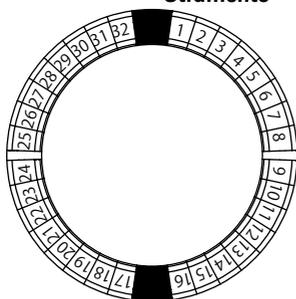
- Cambiare tipo di precount (→ P. 35)
- Potete premere  durante la riproduzione del pattern per avviare l'input. In questo caso, non vi sarà precount.

3. **CONTROLLER** Colpite il pad dello

strumento da inserire.

Suonate assieme al metronomo.

Strumento →



SUGGERIMENTI

- Impostando la quantizzazione, l'input può essere corretto automaticamente se varia rispetto al ritmo (→ P. 47).
- Cambiare le impostazioni del metronomo (→ P. 35)

4. Premete per terminare l'input.

Si ferma 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.

■ Inserire pattern colpendo i pad uno step alla volta

Potete anche inserire pattern spostandovi manualmente tra di essi uno step alla volta e suonando i pad nei punti desiderati (input step-by-step).

1. Premete .

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



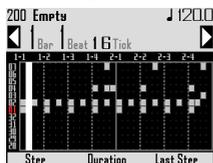
2. Premete .

Il pattern si muove di uno step in base al valore impostato (→ P. 43).

Durante il movimento, il display cambia, indicando la posizione dello step attuale.

Input in tempo reale di un pattern (seguito)

Potete anche usare  per cambiare l'unità dello step.



SUGGERIMENTI

Se uno strumento è stato inserito nella posizione dello step attuale, quel pad si accenderà in maniera decisa. I pad non inseriti si accendono debolmente.

3.  **CONTROLLER** Colpite il pad dello strumento da inserire.

Il pad colpito si accende in maniera decisa. Colpite uno di questi pad accesi per annullarne l'inserimento. La luce del pad si fa debole.

SUGGERIMENTI

- Premete  mentre premete un pad per spostarvi tra gli step e rilasciate il pad per sostenere il suono inserito in quello step (lunghezza della nota).
- Durante l'input step-by-step, premete  per passare all'input in tempo reale.

4. Premete  per terminare l'input.
Si ferma la registrazione.

■ Eseguire il pattern

1. Premete .
Si avvia la riproduzione e  si accende.

2. Premete ancora  per andare in pausa.

La riproduzione va in pausa e  lampeggia.

3. Premete  per fermare la riproduzione.

 si spegne quando la riproduzione si ferma.

■ Cancellare parte di un pattern

1. Premete .
Il pattern viene riprodotto.

2. Premete .
 lampeggia.



3.  **CONTROLLER** Mentre è in riproduzione la parte da cancellare, premete il pad dello strumento da cancellare.

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

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

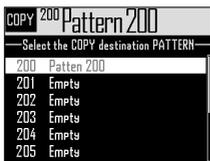
5. Premete  per fermare la cancellazione.

Input in tempo reale di un pattern (seguito)

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  contemporaneamente. Si apre la schermata COPY.



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

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

3. Usate  per selezionare Yes, e premete . Copia il pattern e passa ad editarlo.

Eeguire impostazioni per il layout SCALE

Potete impostare, ad esempio, l'ottava, la scala e se un singolo suono (monofonico) o suoni multipli (polifonici) possono essere inviati in uscita quando il Ring Controller è in layout SCALE.

■ Impostazione polifonica (Mono/Poly)

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

1. In layout SCALE, usate  per aprire pag. 1 in basso sul display.



2. Usate  per selezionare la modalità polifonica. Selezionate Mono o Poly.

■ Impostare la legatura (Glide)

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

1. In layout SCALE, usate  per aprire pag. 1 in basso sul display.

SUGGERIMENTI

Glide è abilitato solo quando la modalità polifonica è su Mono.

Input in tempo reale di un pattern (seguito)

1. Usate  per impostare il valore della legatura.
Impostabile da 0 a 100.
Più alto è il valore impostato, più graduale sarà il cambiamento.

■ Impostazione dell'ottava (Octave)

Potete cambiare la gamma di note eseguibili sul Ring Controller.

1. In layout SCALE, usate  per aprire pag.1 in basso sul display.

2. Usate  per cambiare l'ottava.
L'ottava che appare inizierà sul pad 1.

■ Cambiare scala (Scale)

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

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

1. In layout SCALE, usate  per aprire pag.3 in basso sul display.



2. Usate  per selezionare la scala.

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

1. In layout SCALE, usate  per aprire pag.3 in basso sul display.

2. Usate  per cambiare chiave.

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

NOTE

Anche il layout del Ring Controller varia in base all'impostazione della chiave.

Arpeggiator

Questa funzione può essere usata per far suonare automaticamente uno strumento quando attivato da un pad. Premendo più pad si attivano più strumenti in ordine.

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

1. Premete .

Si apre la schermata d'impostazioni dell'arpeggiator.



2. Usate per selezionare qualsiasi impostazione tranne OFF.

Quando è selezionato ON, il suono esce automaticamente mentre si premono i pad.

Quando è selezionato ON (Latch), i suoni inizieranno automaticamente a uscire quando i pad sono premuti e si fermeranno quando i pad saranno nuovamente premuti.

SUGGERIMENTI

L'uscita automatica in modalità ON (Latch) può essere fermata anche premendo .

3. Ruotate per cambiare stile di arpeggiator.

Lo stile può essere impostato su Repeat, Sequence, Up, Down, Up & Down, o Random.

Lo stile selezionato cambia il tipo di arpeggiatore e le funzioni di  e  come illustrato nella tabella alla pagina seguente.

4. Premete per terminare l'impostazione dell'arpeggiator.

Quando l'arpeggiator è abilitato, il display cambia quando colpite un pad.



A quel punto, potete usare  per commutare l'arpeggiator su OFF.

Arpeggiator (seguito)

Elenco parametri dell'arpeggiator

Stile	Effetto	Parametro 2 (usate  per impostare)	Parametro 3 (usate  per impostare)
Repeat	I pad premuti suonano ripetutamente. Se sono colpiti più pad, tutti suoneranno allo stesso tempo ripetutamente.	Number of note In aggiunta alla nota del pad, è possibile impostare un n. di intervalli che suonino. Impostato su 1, suona solo il pad. Numeri più alti aggiungono quinte e ottave in su. Se il numero è 2 o più, potete selezionare Up, Down, Up-Down o Random come ordine in cui creano il suono. (Elenco parametri dell'arpeggiator → P. 142)	Pattern Imposta il tempo dell'arpeggiator. In aggiunta alla semplice ripetizione dei suoni a intervalli fissi (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1/1), potete anche selezionare sequenze predefinite (Seq 1–32). (Elenco parametri dell'arpeggiator → P. 143)
Sequence	Se il pad premuto ha una sequenza registrata, lo strumento suonerà con quella sequenza. Se il pad non ha una sequenza registrata, suonerà solo una volta senza ripetersi. Se sono premuti più pad contemporaneamente, suoneranno contemporaneamente e ripetutamente.	/	/
Up	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine a partire dallo strumento col numero più basso.	Octave Può essere impostato da 1 a 4. Se Octave è su 1, solo i pad premuti suoneranno.	Pattern Imposta il tempo dell'arpeggiator. In aggiunta alla semplice ripetizione dei suoni a intervalli fissi (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 o 1/1), potete anche selezionare sequenze predefinite (Seq 1–32). (Elenco parametri dell'arpeggiator → P. 143)
Down	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine a partire dallo strumento col numero più alto.	Se è su 2, suoneranno le note di un'ottava superiore in aggiunta ai pad. Allo stesso modo, se impostato su 3 o 4, suoneranno anche le note di 2–3 ottave superiori.	
Up & Down	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine a partire dallo strumento col numero più basso a quello più alto. Poi, suoneranno dal più alto al più basso.		
Random	Se sono premuti più pad allo stesso tempo, suoneranno in ordine casuale.		

Cancellare pattern

Cancellare completamente gli strumenti

1. Usate  per selezionare lo strumento da cancellare.

2. Quando la riproduzione si ferma, 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 SCALE, le note saranno cancellate. Selezionate "All Notes" per cancellare l'intera sequenza di layout SCALE.
- Se uno strumento è cancellato in layout PAD, anche le note inserite in layout SCALE saranno cancellate.

3. Premete .

Appare un messaggio di conferma.

4. Usate  per selezionare Yes, e premete .

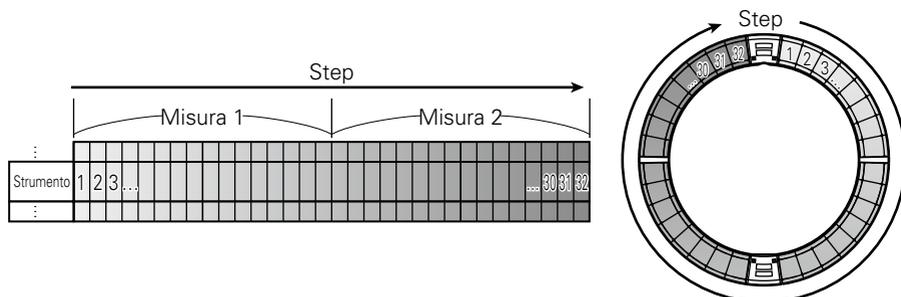
Si cancellano tutte le sequenze programmate per lo strumento selezionato.

Modalità STEP

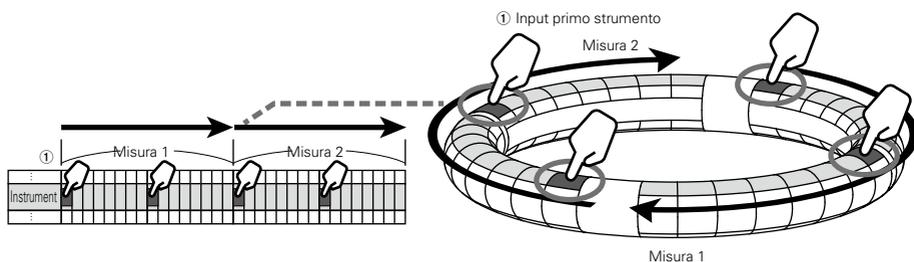
Veduta d'insieme della modalità STEP

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

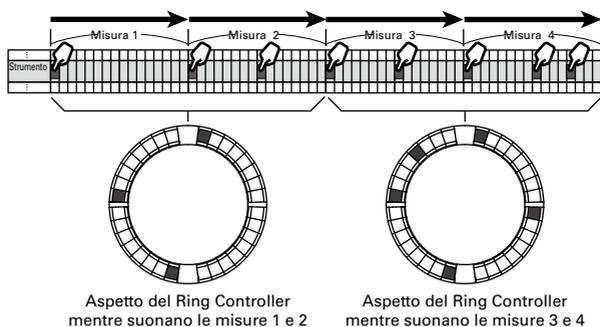
In questa modalità, ogni pad attorno al Ring Controller corrisponde a un singolo step sequenziale.



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).



Se il pattern è più lungo di due misure, il display del Ring Controller commuterà ogni due misure (in casi in cui lo step più piccolo è un 16° di nota).

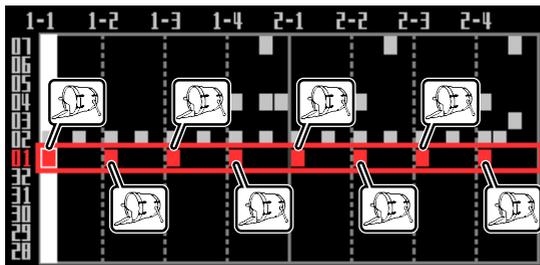


Veduta d'insieme della modalità STEP (seguito)

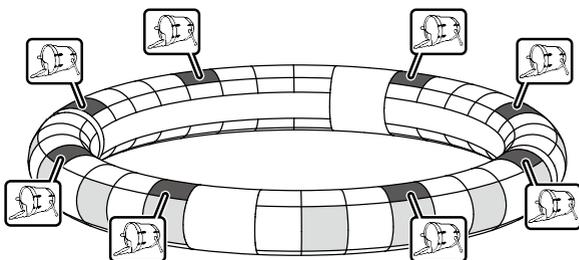
In layout PAD

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

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



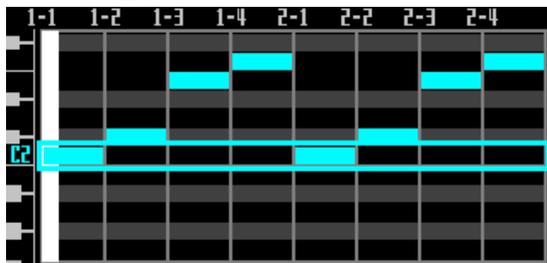
 Seleziona lo strumento visualizzato sull'anello superiore



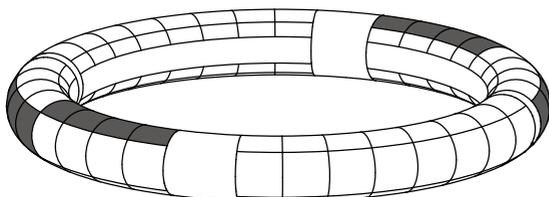
 Quando lo strumento 2 è selezionato, l'anello superiore mostra la sequenza dello strumento 2
L'anello laterale mostra la sequenza dello strumento 3

In layout SCALE

Potete usare  per selezionare la nota inserita.



 Seleziona la nota che appare sull'anello superiore



 Quando è selezionato C#2:
L'anello superiore mostra la sequenza C#2
L'anello laterale mostra la sequenza D2

Veduta d'insieme della modalità STEP (seguito)

Veduta d'insieme della schermata

Layout PAD

Numero pattern → 028

Misura attuale → 12

Appare quando AUTO SAVE è su On (→ P. 47)

Nome e numero dello strumento che appare sull'anello superiore → INST 01 Disco Kick

Tempo → 120.0

Layout attuale → LAYOUT 32 PAD

Le sequenze appaiono per lo strumento selezionato e per 5 strumenti precedenti e 6 successivi.

La sequenza dello strumento precedente quello selezionato appare sull'anello laterale del Ring Controller.

La sequenza dello strumento selezionato appare sull'anello superiore del Ring Controller.

Usate per cambiare la posizione d'inserimento dello strumento. L'input è possibile a intervalli di battute e terzine. Il numero di misure per ciclo sul Ring Controller dipende dalle impostazioni (→ P. 41).

Usate per cambiare la lunghezza che sarà usata per note future inserite per lo strumento (→ P. 42).

Usate per cambiare il numero di step in un ciclo del Ring Controller (→ P. 41).

Step Duration Last Step

SUGGERIMENTI

Le impostazioni per , e appaiono solo quando le loro manopole suonano ruotate.

Layout SCALE

Appaiono lo strumento selezionato e la sequenza di un'ottava di note.

Appaiono quando l'intera sequenza non è visualizzabile sul Ring Controller perché un pattern è più lungo di 2 misure, ad esempio.

Appare quando AUTO SAVE è su Off (LOCK) (→ P. 47)

Sequenza di un semitono superiore alla nota selezionata → Appare sull'anello laterale del Ring Controller.

Sequenza della nota selezionata → Appare sull'anello superiore del Ring Controller.

Step Duration Last Step

Riassunto operatività

Selezionate un pattern

Usate  per selezionare un numero di pattern.



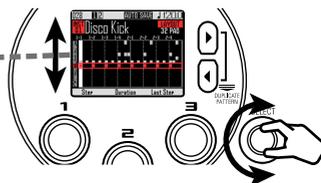
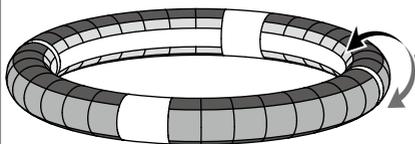
Passate in modalità STEP

Premete  per passare in modalità STEP.



Selezionate lo strumento da inserire

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



① Usate  per selezionare lo strumento inserito

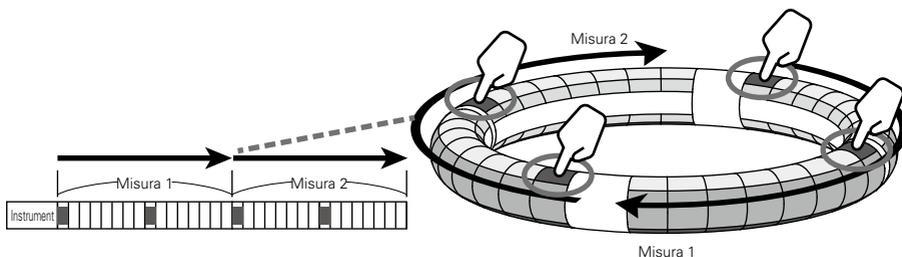
② Il colore dello strumento sull'anello si sposta

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

Una volta finito, passate a uno strumento diverso

Step input

Colpite i pad per inserire il suono in quei punti.



Input a step di un pattern

Preparativi

■ 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.



■ Passare nella modalità

1. Premete .

Inserire pattern

■ Selezionare uno strumento

1. Usate  per selezionare lo strumento da inserire.

Lo strumento da inserire appare in mezzo al display.

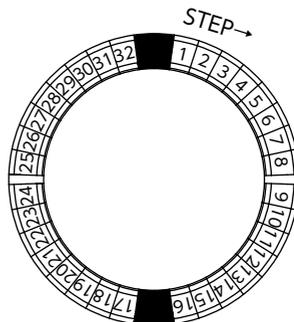


 **CONTROLLER** Lo strumento inserito appare sull'anello superiore del Ring Controller.

■ Inserire un pattern

1.  **CONTROLLER** Colpite il pad per lo 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 dinamica (velocity) e rispondano in base alla forza con cui sono colpiti (→ P. 121).

2.  **CONTROLLER** Per cancellare uno step inserito, colpite ancora il pad. Lo step sarà cancellato e il LED si spegne.

■ Eseguire il pattern

1. Premete . La riproduzione si avvia e  si accende.

2. Premete ancora  per la pausa. La riproduzione va in pausa e  lampeggia.

3. Premete  per fermare la riproduzione.

 si spegne quando si ferma la riproduzione.

Input a step di un pattern (seguito)

Selezionare le note

In layout SCALE, potete selezionare note da inserire.

1. Ruotate  quando il layout

SCALE è attivo.

La nota da inserire appare in mezzo al display.

Cambiare posizione all'ultimo step sul Ring Controller

Potete cambiare l'ultimo step nel ciclo sul Ring Controller

Impostando il ciclo su 24 step, potete creare pattern in terzine, ad esempio.

1. Ruotate  per visualizzare il valore dell'ultimo step (Last Step).

Mostra il numero dell'ultimo step sul Ring Controller.

Impostabile da 1 a 32.



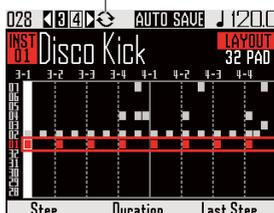
NOTE

- Se Last Step è inferiore a 32, i dati di sequenza fino a quello step non saranno cancellati.
- Se l'impostazione di Step è 1/32 o 1/16Tri, 1 step sarà 1/32° di 1 misura. Se l'impostazione è 1/16 o 1/8Tri, 1 step sarà 1/32° di 2 misure. Per cui, il tempo cambia se l'impostazione di Last Step è diversa.

Inerire step per pattern più lunghi di un ciclo del Ring Controller

Se l'impostazione di Step è 1/16 e il pattern supera 2 misure o l'impostazione di Step è 1/32 e il pattern supera 1 misura, l'intera sequenza non può apparire sul Ring Controller, per cui la parte di sequenza mostrata dipende dalla posizione di riproduzione.

Questa icona appare quando il display cambia con la posizione di riproduzione



Schermata durante la riproduzione della misura 3

1. Premete  per visualizzare la misura usata per lo step input.

Il display non cambia anche quando si esegue una diversa misura.

Misure visualizzate



Input a step di un pattern (seguito)

Cambiare la lunghezza della nota

Le lunghezze di suoni inseriti (note) sono impostabili in due modi.

- Impostare la lunghezza della nota prima dell'inserimento

1. Usate  per visualizzare il valore Duration.

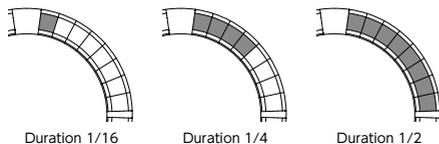
Mostra la lunghezza che sarà usata per le future note inserite per lo strumento.



2.  Dopo aver

impostato Duration, colpite il pad per lo step da inserire.

Il suono sarà inserito per la Duration impostata.



NOTE

L'impostazione Duration non avrà effetto se la voce LOOP è x nell'elenco Oscillator (→ P. 132).

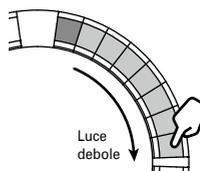
- Impostare quando un suono inizia e finisce

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



2.  Colpite il pad nel punto in cui volete che la nota si fermi.

Ciò cambia la lunghezza della nota.



SUGGERIMENTI

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

NOTE

La lunghezza della nota non può essere cambiata se la voce LOOP è x nell'elenco Oscillator (→ P. 132).

Input a step di un pattern (seguito)

- Cambiare il punto in cui un suono è inserito

Potete cambiare il punto in cui un suono può essere inserito. I suoni possono essere inseriti in unità di battuta o terzine.

1. Usate per visualizzare il valore di Step.

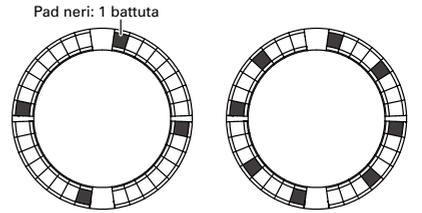
Potete cambiare le posizioni delle note seguenti inserite.

Step è impostabile in unità di lunghezza pari a 1/32 (32°), 1/16Tri (terzina di 16°), 1/16 (16°) o 1/8Tri (terzina di 8°).



L'impostazione di Step determina il numero di misure per ciclo sul Ring Controller.

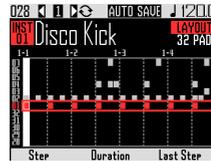
Anche questa impostazione cambia la lunghezza della sequenza che appare sul display.



Impostazione Step: 1/32 Impostazione Step: 1/16
Ciclo Ring controller: 1 misura Ciclo Ring controller: 2 misure



Impostazione Step: 1/16Tri Impostazione Step: 1/8Tri
Ciclo Ring controller: 1 misura Ciclo Ring controller: 2 misure



Display quando Step è su 1/32 o 1/16Tri

Motion sequence

I cambi alle impostazioni dei parametri effetto e dei parametri controllati da ,  e  in modalità INST (Funzioni Quick Access → P.92) possono essere registrate come sequenze.

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

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

Registrare motion sequence in tempo reale

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



2. Premete .

3. Premete .

 si accende e si avvia la riproduzione del pattern dopo il precourt.

4. Usate pulsanti effetti e cambiare i parametri delle funzioni Quick

Access, ad esempio.

Questi cambiamenti saranno registrati come motion sequence.

- Impostare gli effetti (→ P. 98)
- Impostare le funzioni Quick Access (→ P. 92)

SUGGERIMENTI

- La registrazione si avvia dal momento in cui un parametro è usato, e i valori del parametro registrato appaiono in rosso.
- Se un parametro già registrato è registrato ancora, i nuovi dati si sovrappongono ai vecchi.

5. Premete  o  terminata la registrazione.

Motion sequence (seguito)

Registrare motion sequence step by step

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

2. Premete .

3. Usate  per spostare lo step nel punto in cui cambierete un parametro.

4. Usate i pulsanti effetto e cambiate i parametri della funzione Quick Access, ad esempio.

I cambiamenti sono registrati e i valori del parametro registrato appaiono in rosso.



5. Premete  o  terminata la registrazione.

Cancellare motion sequence

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

2. Usate  per selezionare uno strumento che abbia una motion sequence registrata.

SUGGERIMENTI

Questo step non è necessario cancellando le motion sequence dei parametri effetto.

3. Premete .

Si apre una schermata in cui potete cancellare sequenze per lo strumento selezionato.

4. Usate  per selezionare la motion sequence da cancellare.

Le motion sequence del parametro effetto sono vicine a "All Instruments" e "All Notes".



5. Premete  per confermare. Si apre una schermata di conferma.

6. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella la sequenza per il parametro selezionato.

Cancellare pattern

Cancellare completamente uno strumento

1. Usate  per selezionare lo strumento da cancellare.

2. Premete .

Si apre la schermata CLEAR.

Premete ancora  per annullare.



SUGGERIMENTI

- Potete anche ruotare  sulla schermata CLEAR per selezionare lo strumento da cancellare. Selezionate "All Instruments" per cancellare l'intera sequenza.
- In layout SCALE, le note saranno cancellate. Selezionate "All Notes" per cancellare l'intera sequenza di layout SCALE.
- Se uno strumento è cancellato in layout PAD, anche le note inserite in layout SCALE saranno cancellate.

3. Premete .

Appare un messaggio di conferma.

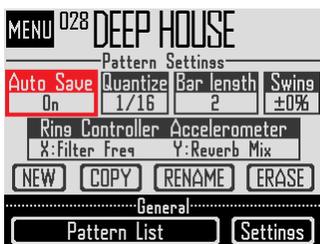
4. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella tutte le sequenze programmate per lo strumento selezionato.

Impostazioni dei pattern

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

Queste impostazioni sono salvate separatamente per ogni pattern.



Impostazione Auto Save

Potete decidere se i risultati dei cambiamenti a suoni ed effetti sono salvati nel pattern o meno.

Quando Auto Save è su Off (LOCK), i risultati dei cambiamenti a suoni ed effetti non saranno salvati nel pattern. I cambiamenti eseguiti non saranno considerati quando passate in modalità song o looper o selezionate un diverso pattern. Inoltre, non potrete salvare sequenze.

Questa impostazione è utile quando volete cambiare suoni durante un'esecuzione live, ad esempio, ma non volete salvare i risultati o cambiare le impostazioni del pattern.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Auto Save, e premete .

3. Usate  per eseguire l'impostazione Auto Save e premete  per confermare.

NOTE

Quando commutate l'impostazione di Auto Save da Off (LOCK) a On, appare una schermata di conferma del salvataggio delle impostazioni attuali. Se selezionate "No", le impostazioni attuali non saranno salvate, ma i cambiamenti futuri saranno salvati.



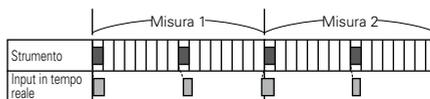
Impostazioni di quantizzazione

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

Questa impostazione è il valore che sarà usato per correggere (quantizzare) l'input in tempo reale.

Usando la funzione di cattura e "Capture with metronome" sono abilitate, la cattura inizierà usando il tempo di quantizzazione impostato qui.

Esempio con quantizzazione 1/16



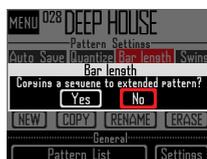
La sequenza è allineata a 16° di note anche se il tempo eseguito è su off

Impostazione della lunghezza del pattern

Potete cambiare la lunghezza del pattern e impostarla da 2 a 8 misure.

Con un pattern più lungo, potete anche copiare le sequenza già inserita nella parte allungata.

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



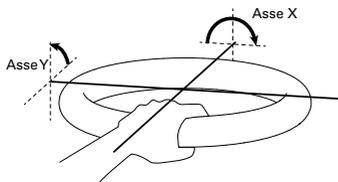
Impostazioni dei pattern (seguito)

Impostare lo Swing

La quantità di swing (groove ritmico) può essere impostata. La gamma è $\pm 50\%$.

Impostazioni dell'accelerometro del Ring Controller

L'accelerometro del Ring Controller può essere usato per controllare i parametri effetto e i parametri controllati da ,  e  in modalità INST (Funzioni Quick Access → P.92), e può fungere da arpeggiatore di note e per la velocità di ripetizione. I parametri sono cambiabili inclinando il Ring Controller.



NOTE

- E' utilizzabile quando l'area di presa del Ring Controller è impostata (→ P. 119).
- Le direzioni degli assi X e Y sono impostate automaticamente sulla base della posizione dell'area di presa.
- Non colpite il Ring Controller con forza eccessiva.

■ Assegnare parametri

1. Selezionate Ring Controller

Accelerometer.

Si apre la schermata di assegnazione del parametro X-axis.



2. Usate  per selezionare il parametro 1, 2 o 3 da assegnare ad X-axis, e premete .

3. Usate  per selezionare il parametro da assegnare, e premete .

4. Dopo aver assegnato il parametro, selezionate NEXT, e premete . Si apre la schermata di assegnazione del parametro Y-axis.



5. Assegnate parametri as Y-axis allo stesso modo che per X-axis, selezionate FINISH, e premete . Si completa l'impostazione dei parametri controllati dal Ring Controller.

NOTE

I parametri assegnati col numero più basso appaiono sulla schermata Pattern Settings. Se parametri multipli sono stati assegnati, apparirà "+" vicino al nome del parametro per indicare che ve ne sono altri assegnati.

Impostazioni dei pattern (seguito)

- Usare il Ring Controller per controllare gli effetti

1. Togliete il Ring Controller dalla Base Station.

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

Impostare l'area di presa (→ P. 119)

3. Usate il Ring Controller per controllare i parametri assegnati.

Se è stato assegnato un parametro effetto, premete il pulsante relativo a quell'effetto per attivarlo.

Se un parametro arpeggiator è stato assegnato, premete  per attivare l'arpeggiatore. I valori del parametro cambierà in base all'inclinazione e alla direzione.

Elenco dei parametri assegnabili al Ring Controller

Filter - Frequency
Filter - Resonance
Filter - Level
Mono Delay - Time
Mono Delay - Feedback
Mono Delay - Mix
Stereo Delay - Time
Stereo Delay - Feedback
Stereo Delay - Mix
Reverse Delay - Time
Reverse Delay - Feedback
Reverse Delay - Mix
Reverb Hall - Decay
Reverb Hall - Tone
Reverb Hall - Mix
Reverb Room - Decay
Reverb Room - Tone
Reverb Room - Mix
Reverb Plate - Decay
Reverb Plate - Tone
Reverb Plate - Mix
nn Quick Access 1*
nn Quick Access 2*
nn Quick Access 3*
Arpeggiator - Note Shift
Arpeggiator - Repeat Rate

Non assegnabili in modalità looper

SUGGERIMENTI

- “nn” è sostituito dal numero strumento (1–32).
- Quando è assegnato Arpeggiator - Note Shift, le note in uscita dall'arpeggiatore cambieranno in base all'inclinazione del Ring Controller. Le note cambieranno in base alle scale impostate nel layout SCALE di ogni strumento (→ P. 31).
- Quando è assegnato Arpeggiator - Repeat Rate, la velocità dell'uscita dell'arpeggiatore cambia in base all'inclinazione del Ring Controller. Quando Style dell'arpeggiatore non è “Sequence”, questo è abilitato solo se “Pattern” è su 1/1–1/32.

Gestire i pattern

Potete creare nuovi pattern, e copiare o cancellare il pattern selezionato, ad esempio.

Gestione del pattern

1. Premete .

2. Usate  per selezionare la funzione da usare, e premete .

Potete selezionare NEW, COPY, RENAME o ERASE.

■ Creare nuovi pattern (NEW)

- Usate  per selezionare NEW, e premete .
Si apre la schermata di inserimento caratteri.



SUGGERIMENTO

Uso della schermata di inserimento caratteri (→ P. 21)

- Dopo aver editato il nome del pattern, selezionate Enter, e premete .
Sarà creato un nuovo pattern con quel nome. Dopo la creazione, il nuovo pattern sarà selezionato.

NOTE

Il nuovo pattern sarà creato col numero di pattern vuoto più basso.
Non si può creare un nuovo pattern se non vi sono pattern vuoti.

■ Copiare pattern (COPY)

- Usate  per selezionare COPY, e premete .

Si apre una schermata di selezione del pattern destinazione della copia.



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

Si apre una schermata di conferma.

- Usate  per selezionare Yes, e premete .

Ciò copia il contenuto del pattern selezionato precedentemente sul pattern di destinazione appena selezionato.

Dopo la copia, il pattern copiato sarà selezionato.

■ Cambiare nome al pattern (RENAME)

- Usate  per selezionare RENAME, e premete .

Si apre la schermata di inserimento caratteri.

SUGGERIMENTO

Uso della schermata di inserimento caratteri (→ P. 21)

- Dopo aver editato il nome del pattern, selezionate Enter, e premete .
Cambia il nome del pattern.

Gestire i pattern (seguito)

■ Cancellare pattern (ERASE)

- Usate  per selezionare ERASE, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Si cancella il pattern.

■ Caricare pattern dall'elenco pattern

- Premete .
- Usate  per selezionare Pattern List, e premete .



- Usate  per selezionare il pattern da caricare, e premete .

Si carica il pattern selezionato.

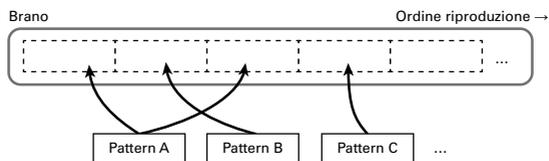
SUGGERIMENTI

Se un pattern è in riproduzione, esso cambierà dopo che quello attuale è completo.

Modalità SONG

Veduta d'insieme della modalità SONG

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



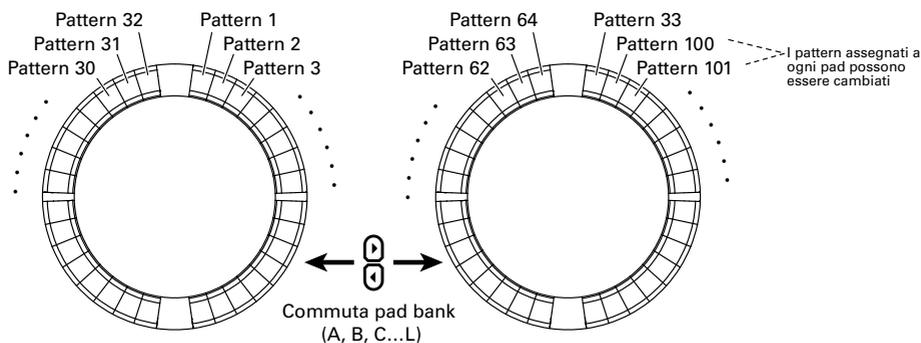
Ai pad sul Ring Controller sono assegnati 32 pattern.

Gli stessi pattern sono assegnati agli anelli superiore, laterale e inferiore.

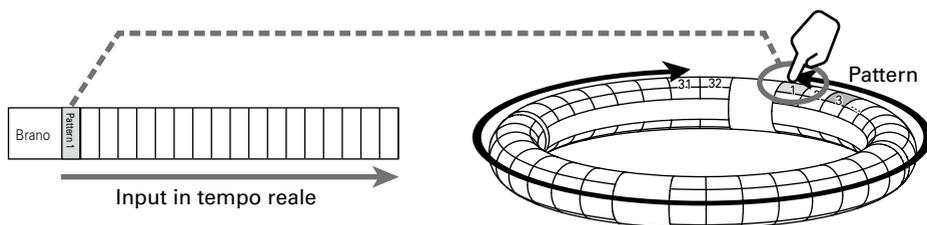
Potete cambiare i pattern assegnati a ogni pad.

La modalità SONG ha anche i pad bank A-L.

Cambiando bank, potete assegnare 32 diversi pattern al Ring Controller.

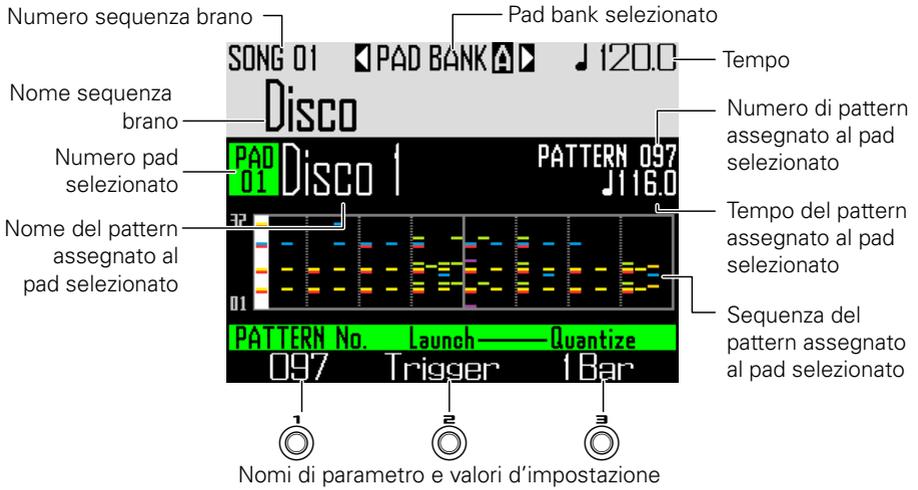


Completati i preparativi, avviate l'input in tempo reale e colpite i pad per suonare i pattern.



Veduta d'insieme della modalità SONG (seguito)

Veduta d'insieme della schermata



Riassunto operatività

Passate in modalità SONG

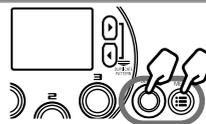
Premete **SONG** per passare in modalità SONG.



Selezionate un brano

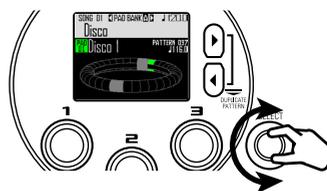
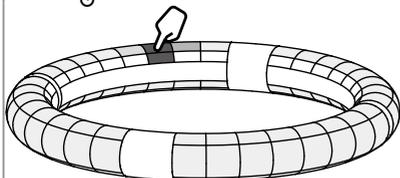
Premete **MENU** e usate **SELECT** per aprire la Song Sequence List.

Poi, usate **SELECT** e **SELECT** per selezionare una song sequence.



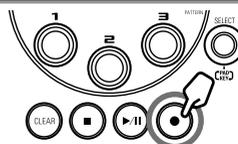
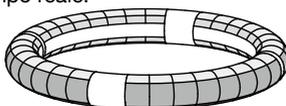
Selezionate un pattern da eseguire

Usate **0** per cambiare il o pad bank secondo necessità.



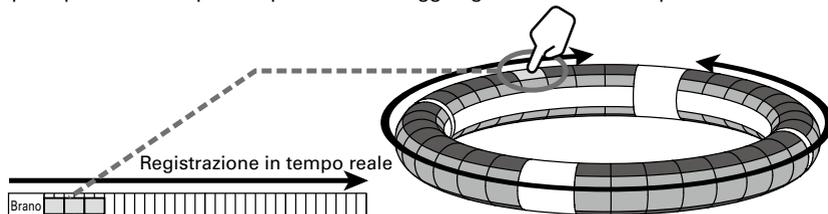
Avviate l'input

Premete **0** per iniziare l'input in tempo reale.



Create un brano

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



Terminate l'input

Premete **0** per terminare l'input del brano.



Creazione del brano

Assegnare pattern ai pad

1. Colpite un pad, o usate  per selezionare un pad.

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



SUGGERIMENTI

- Colpendo i pad del Ring Controller, potete selezionare pattern e ascoltarli allo stesso tempo.
- Colpite un pad mentre premete  per selezionare un pad senza suonare il pattern.
- Premete  quando è selezionato un pad per aprire la schermata d'impostazione di quel pattern (→ P. 47).

2. Usate  per selezionare un numero di pattern.

Si assegna il pattern con quel numero al pad.

Commutare pad bank

Commutando i bank, potete cambiare i 32 diversi pattern assegnati ai pad.

1. Premete .

Ciò commuta il pad bank e assegna i 32 pattern in quel bank al Ring Controller.



Creazione del brano (seguito)

Input in tempo reale

1. Premete .

Si avvia il count.

2. **CONTROLLER** Colpite un pad per

selezionare un pattern da eseguire.

Il pad colpito si accende in base all'impostazione del tipo di animazione del pattern (→ P. 59).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, il pad colpito si accende luminoso.
- Se è stata impostata anche una sola animazione, il pad colpito mostra l'animazione, e si accende del colore del pattern.
- Cosa succede dopo che un pattern è completo dipende dall'impostazione del metodo di riproduzione del pattern di  (→ P. 59).

3. **CONTROLLER** Suonate altri pad

per commutare i pattern.

Finchè il pattern non commuta, il display sarà come segue.



SUGGERIMENTI

- Il tempo dei cambiamenti di pattern dipende dalle impostazioni di quantizzazione e dal metodo di riproduzione del pattern (→ P. 59).
- Il numero massimo di misure di un brano è 999. La creazione del brano si ferma quando è raggiunto questo numero.

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

Termina la creazione del brano.

Creazione del brano (seguito)

Riprodurre brani

1. Premete .

Si avvia la riproduzione del brano.

SUGGERIMENTI

- Durante la riproduzione del brano, potete usare il Ring Controller per suonare gli strumenti assegnati ai pattern in esecuzione.
- Premete  per passare dal layout PAD a SCALE.

Numero di pattern in esecuzione Nome del pattern in esecuzione Numero del pattern successivo da eseguire



2. Premete per andare 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.

NOTE

I parametri di suono cambiati durante la riproduzione non sono registrati sui pattern.

Cancellare una song sequence

1. Premete .

Appare un messaggio di conferma sul display e  si accende.

2. Usate per selezionare Yes.

Ciò cancella la song sequence.

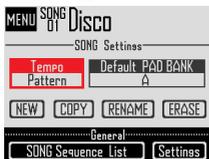
Impostazioni del brano

Impostare la sincronizzazione del tempo

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

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Tempo, e premete .



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

Song: Usa lo stesso tempo per tutto.

Pattern: Usa il tempo di ogni pattern.

Impostare il pad bank selezionato di default

Potete impostare il pad bank selezionato ogni volta che la modalità song è attivata o è caricata una song sequence.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Default PAD BANK, e premete .

3. Usate  per selezionare un pad bank, e premete .

Potete selezionare da A-L.

Mixing

1. Premete .



Si apre la schermata Mixer.

Potete impostare effetti di mandata e STEREO/MONO per l'audio in ingresso tramite i jack INPUT.

SUGGERIMENTI

Mixer (→ P. 100)

Impostazioni del brano (seguito)

Eseguire impostazioni del pattern

- Impostare il metodo di riproduzione del pattern

Potete impostare cosa succede dopo la riproduzione di un pattern.

1.  Selezionate un pad.

2. Usate  per cambiare metodo di riproduzione.

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

Trigger: lo stesso pattern andrà in loop finché non selezionate il successivo o premete il pulsante STOP.

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

- Impostare la quantizzazione cambiando pattern

1.  Selezionate un pad.

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)
- L'attivazione alternata (toggle) è fermata

- Impostare i colori del pad colors

Impostabili sulla schermata EDIT (→ P. 95).

- Impostare il tipo di animazione LED.

Impostabile sulla schermata EDIT (→ P. 95).

- Impostare il tempo dell'animazione LED

Impostabile sulla schermata EDIT (→ P. 95).

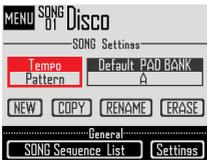
Gestire song sequence

Gestire song sequence

1. Premete .

2. Usate  per selezionare la funzione da usare, e premete .

Potete selezionare NEW, COPY, RENAME o ERASE.



■ Creare nuove song sequence (NEW)

- Usate  per selezionare NEW, e premete . Si apre la schermata di inserimento caratteri.

SUGGERIMENTI

Uso della schermata di inserimento caratteri (→ P. 21)

- Dopo aver editato il nome della sequenza, selezionate Enter, e premete . Sarà creata una nuova song sequence con quel nome. Dopo la creazione, la nuova song sequence sarà selezionata.

NOTE

La nuova song sequence sarà creata col numero di song sequence vuoto più basso. Non si può creare una nuova song sequence se non ve ne sono di vuote.

■ Copiare song sequence (COPY)

- Usate  per selezionare COPY, e premete . Si apre una schermata di selezione della song sequence destinazione della copia.
- Usate  per selezionare la song sequence destinazione della copia, e premete . Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete . Copia il contenuto della song sequence selezionata in precedenza sulla song sequence di destinazione, appena selezionata. Dopo la copia, la song sequence destinazione della copia viene selezionata.

■ Cambiare nome alla song sequence (RENAME)

- Usate  per selezionare RENAME, e premete . Si apre la schermata di inserimento caratteri.

SUGGERIMENTI

Uso della schermata di inserimento caratteri (→ P. 21)

- Dopo aver editato il nome della song sequence, selezionate Enter, e premete . Cambia il nome della song sequence.

■ Cancellare song sequence (ERASE)

- Usate  per selezionare ERASE, e premete . Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete . Si cancella la song sequence.

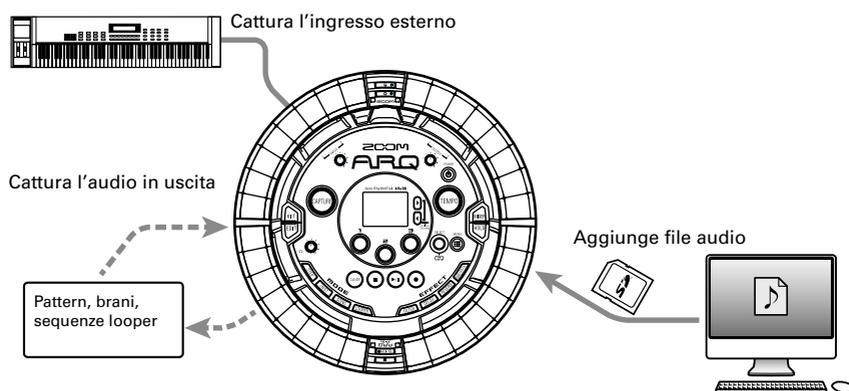
Catturare l'audio (registrare)

Veduta d'insieme della cattura

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

Potete usare l'audio catturato come strumento e in modalità LOOPER.

Anche i file WAV salvati su card SD possono essere usati allo stesso modo dell'audio catturato.



SUGGERIMENTI

- In modalità LOOPER, possono essere assegnati ai pad fino a 96 registrazioni catturate e ed è possibile usarle per l'esecuzione.
- Il tempo totale dell'audio catturato utilizzabile per gli strumenti è 6 minuti (o 12 minuti in mono).

NOTE

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

Veduta d'insieme della cattura (seguito)

Veduta d'insieme della schermata



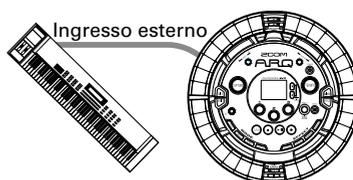
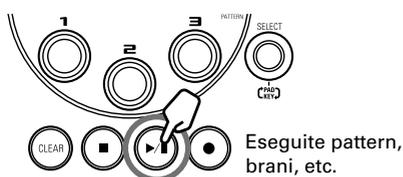
Riassunto operatività

Eseguite le impostazioni di cattura

- Impostate su stereo o mono
... Passare da stereo a mono (→ P. 69)
- Fermate la registrazione dell'audio catturato dopo un numero di battute impostato in anticipo
... Impostare la funzione auto stop (→ P. 69)
- Sentire un pre count o click catturando l'audio
... Usare il metronomo catturando l'audio (→ P. 70)

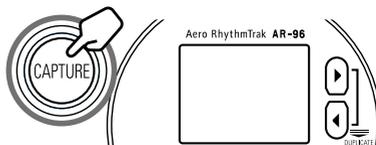
Eseguite il materiale da catturare

- Eseguite un pattern o brano, ad esempio, che volete usare come registrazione catturata.
- Ingresso dalla fonte sonora collegata ai jack INPUT.



Avviate la cattura

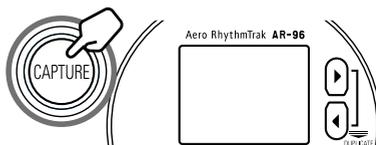
Premete  per avviare la cattura.



Fermate la cattura

Premete ancora  per fermare la cattura.

Sulla schermata d'impostazioni che appare una volta fermata la cattura, potete assegnare questa ai pad e impostare l'intervallo suonato, ad esempio.



Salvate

Potete selezionare e salvare l'audio catturato per usarlo come strumento o in modalità LOOPER.

L'audio catturato può essere salvato su card SD anche senza rinominarlo o usando il nome come strumento in modalità LOOPER.



Catturare l'audio

Catturare fonti sonore interne

1. Eseguite un pattern o un brano, ad esempio, che volete 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.

Premete  per annullare.



SUGGERIMENTI

- Si possono catturare fino a 6 minuti in stereo o 12 minuti in mono.
- Se è impostato "Capture with METRONOME", il tempo di avvio della cattura si regola automaticamente sulla battuta, ad esempio (→ P. 70).
- Commutare gli effetti su ON/OFF, cambiare parametri, suonare i pad e cambiare pattern, ad esempio, sarà registrato durante la cattura.

3. Dopo la cattura dell'audio, premete



Potete regolare la registrazione catturata e salvarla sulla schermata di impostazione Capture che si apre (→ P. 65).

Catturare l'ingresso esterno

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

SUGGERIMENTI

Se l'ingresso esterno è una fonte audio mono, controllate l'impostazione mono/stereo dell'ingresso esterno (→ P. 103).

2. Suonate l'apparecchio collegato.

Usate il volume INPUT per regolare il volume in ingresso.

NOTE

Se il livello in ingresso è troppo alto,  lampeggerà rapidamente.

3. Premete .

Si apre la schermata Capture, e la cattura inizia.



SUGGERIMENTI

Potete usare "Capture with METRONOME" per impostare un precount e un click guida (→ P. 70).

4. Catturato l'audio, premete .

Potete regolare la registrazione catturata e salvarla sulla schermata d'impostazione Capture che si apre.

Catturare l'audio (seguito)

Regolare e salvare l'audio catturato

Completata la cattura dell'audio, si apre la schermata d'impostazioni CAPTURE e la registrazione catturata viene riprodotta il loop. L'audio catturato può essere editato sullo schermo.



SUGGERIMENTI

- Premete per mettere in pausa e riprendere la riproduzione.
- Premete per fermare la riproduzione e resettare la posizione di riproduzione portandola all'inizio del loop.
- Un ciclo del Ring Controller corrisponde al tempo tra i punti di inizio e fine. Premete , e colpite un pad per avviare la riproduzione del loop da quella posizione. Colpite un pad quando in stop per eseguire solo l'intervallo assegnato a quel pad.
- La posizione di riproduzione si accende in base alla posizione dell'audio catturato durante la riproduzione.

■ Editare audio catturato da usare come strumento assegnato ai pad

Eseguite le impostazioni seguenti per usare l'audio catturato in modalità INST, ad esempio.

1. Usate per selezionare "Assign to INST PAD".

2. Usate e per impostare l'intervallo dell'audio catturato per assegnarlo al pad.

: punto di inizio
Cambiate il punto di inizio dell'audio catturato.

: punto di fine
Cambiate il punto finale dell'audio catturato.

NOTE

Il tempo "INST remain" sul display è la quantità residua di tempo assegnabile ai pad (max. 6 minuti in stereo o 12 minuti in mono). L'audio catturato che supera questa lunghezza non può essere assegnato ai pad.

Per avere più tempo disponibile, rimuovete l'audio catturato da altri pad o abbreviate gli intervalli tra i punti di inizio e fine.



Impostando i punti di inizio e fine, le curve d'onda attorno a quei punti sono ingrandite.



SUGGERIMENTI

- Premendo un pulsante MODE qualunque, o cancellerà l'editing della registrazione catturata e riaprirà la schermata originale.
- I punti di inizio e fine possono essere impostati dopo i primi 500 ms e prima degli ultimi 500 ms della registrazione catturata.

Catturare l'audio (seguito)

- 3.** Usate  per impostare la direzione di riproduzione dell'audio catturato.
- Quando su On, la riproduzione sarà invertita.
-

- 4.** Usate  per selezionare "Assign to INST PAD", e premete .
- Si apre la schermata in cui potete assegnare l'audio catturato ai pad.
- Premete  o  per tornare alla schermata precedente.
-



- 5.** Per cambiare nome all'audio catturato, usate  per selezionare RENAME, e premete .
- Potete editare il nome della registrazione catturata.
-
- 6.** Usate  per selezionare il pattern al quale assegnare la registrazione catturata.
- Il nome del pattern varia in basso sulla schermata.
-

- 7.** Colpite i pad per selezionare quelli destinati all'assegnazione.
- Colpite i pad per sentire gli strumenti attualmente assegnati loro.
-

- 8.** Per salvare l'audio catturato su card SD senza assegnarlo a un pad, usate  per selezionare "Save only", e premete .
- Ciò salva l'audio catturato come file WAV su card SD.
- Potete usarlo come strumento e in modalità LOOPER più tardi (→ P. 71).
-

- 9.** Per assegnarlo a un pad, usate  per selezionare Assign, e premete .
- Assegna l'audio catturato ai pad selezionati.
- Salva anche l'audio catturato come file WAV su card SD.

SUGGERIMENTI

- L'audio catturato sarà salvato all'interno della sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" su card SD.
- Il nome della cattura sarà usato invariato come nome del file.
- L'audio catturato assegnato a un pad può avere inviluppi, filtri e altri parametri impostati allo stesso modo come strumenti incorporati.

Catturare l'audio (seguito)

■ Editare l'audio catturato e usarlo in modalità LOOPER

Eseguite le seguenti impostazioni per usare l'audio catturato in modalità LOOPER.

1. Usate  per selezionare "Assign to LOOPER".

2. Usate  e  per impostare l'intervallo di audio catturato per assegnarlo al pad.

: punto di inizio

Cambiate il punto di inizio dell'audio catturato.

: punto di fine

Cambiate il punto finale dell'audio catturato.



Impostando i punti di inizio e fine, le curve d'onda attorno a quei punti sono ingrandite.

3. Usate  per visualizzare le impostazioni seguenti.

Si possono eseguire le seguenti impostazioni.

BPM: Usate  sulla schermata d'impostazione 2 per impostare il tempo dell'audio catturato.

Length: Usate  sulla schermata

d'impostazione 2 per impostare la lunghezza dell'audio catturato.

Reverse: Usate  sulla schermata d'impostazione 3 per invertire la direzione di riproduzione dell'audio catturato.

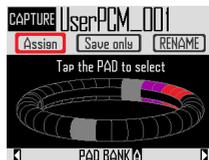
NOTE

La funzione tempo sync della modalità LOOPER (→ P. 95) non può essere usata se non impostate BPM e Length. Potete anche impostare queste funzioni più tardi.

4. Usate  per selezionare "Assign to LOOPER", e premete .

Si apre la schermata in cui potete assegnare l'audio catturato ai pad.

Premete  o  per tornare alla schermata principale.



5. Per cambiare nome all'audio catturato, usate  per selezionare RENAME, e premete .

Potete editare il nome della registrazione catturata.

6. Usate  per selezionare il pad bank (→ P. 71) al quale assegnare l'audio catturato.

Il nome del pad bank varia in basso sulla schermata.

7. Colpite i pad per selezionare quelli destinati all'assegnazione.

I pad che hanno già assegnato dell'audio catturato si accendono coi colori impostati. I pad spenti possono essere selezionati.

I pad selezionati si accendono in bianco.

8. Per salvare l'audio catturato su card SD senza assegnarlo a un

pad, usate  per selezionare

"Save only", e premete .

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

Potete usarlo come strumento e in modalità LOOPER più tardi (→ P. 71).

9. Per assegnarlo a un pad, usate

 per selezionare Assign,

e premete .

Assegna l'audio catturato ai pad selezionati.

Salva anche l'audio catturato come file WAV su card SD.

NOTE

Non si può selezionare Assign se non sono stati selezionati pad.

Impostazioni di cattura

Impostare la funzione auto stop

Potete impostare la cattura in modo che si fermi automaticamente dopo un determinato tempo dall'inizio.

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



Passare da stereo a mono

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

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

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



Usare il metronomo catturando l'audio

Potete usare un precount e sentire un click di guida quando catturate l'audio.

Ciò è utile catturando pattern in esecuzione, ad esempio, e sincronizzando il tempo di avvio del pattern con l'inizio della cattura.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Settings, e premete .

3. Usate  per selezionare CAPTURE, e premete .

4. Usate  per selezionare "Capture with METRONOME", e premete .

5. Usate  per selezionare On, e premete .

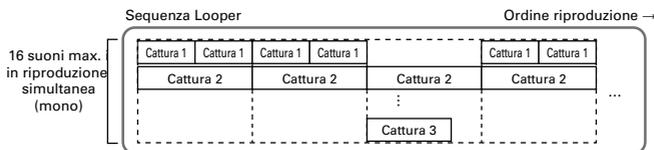
Il metronomo funzionerà mentre catturate l'audio (impostazioni del metronomo → P. 35).

Quando questa funzione è attiva, dopo aver premuto il pulsante CAPTURE, l'avvio effettivo della cattura sarà sincronizzato con l'impostazione di quantizzazione del pattern (→ P. 47).

Modalità LOOPER

Veduta d'insieme della modalità LOOPER

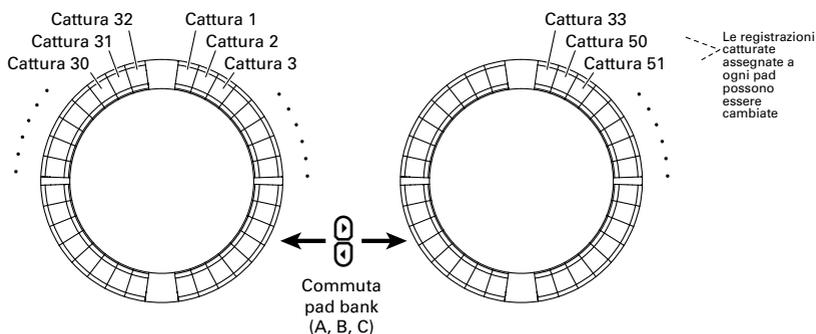
In modalità LOOPER, potete combinare pattern e brani già creati, in ingresso dai jack INPUT, file WAV e altro audio catturato trasformandoli in un brano unico, come sequenza looper.



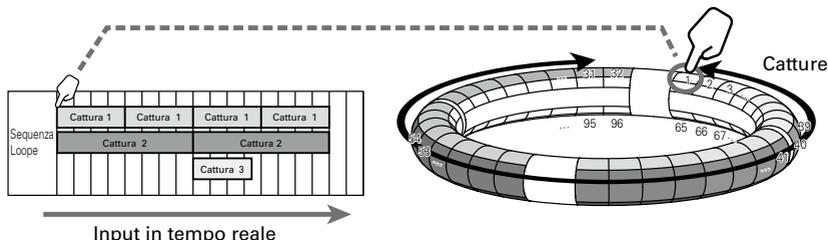
32 registrazioni catturate sono assegnate ai pad del Ring Controller.

Le registrazioni catturate assegnate ai pad possono essere cambiate. Le stesse registrazioni catturate sono assegnate agli anelli superiore, laterale e inferiore.

La modalità LOOPER ha i pad bank A, B e C. Cambiando bank, potete assegnare 32 diverse registrazioni catturate al Ring Controller.



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



SUGGERIMENTI

Vd. "Catturare l'audio" (→ P. 61) su come creare registrazioni catturate.

Veduta d'insieme della modalità LOOPER (seguito)

Veduta d'insieme della schermata



Riassunto operatività

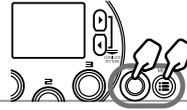
Passate in modalità LOOPER

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



Selezionate la sequenza looper

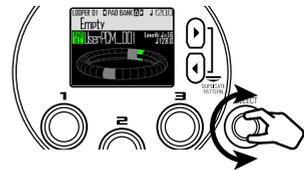
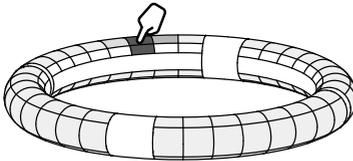
Premete **MENU** e usate **SELECT** per aprire la Looper Sequence List.



Usate **SELECT** e **SELECT** per selezionare una sequenza dall'elenco.

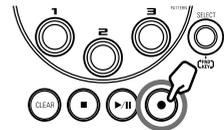
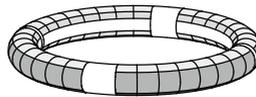
Selezionate l'audio catturato per la riproduzione

Colpite un pad o usate **0** per cambiare il pad bank secondo necessità.



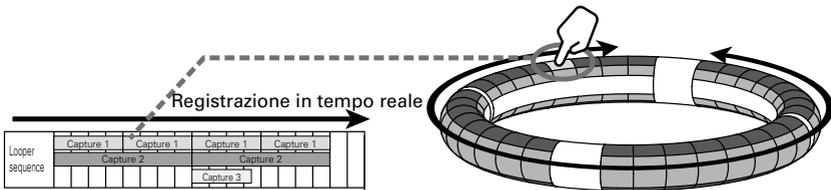
Avviate l'input

Premete **0** per avviare l'input in tempo reale.



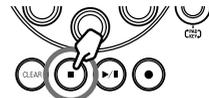
Create una sequenza looper

Colpite i pad relativi alle registrazioni catturate per eseguirle e aggiungerle in tempo reale alla sequenza.



Terminate l'input

Premete **0** per terminare l'input della sequenza looper.



Assegnare file WAV come registrazioni catturate

I file WAV salvati su una card SD possono essere assegnati ai pad.

1. Salvate i file WAV da assegnare nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" sulla card SD.

SUGGERIMENTI

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

- File in formato WAV con 44.1kHz di frequenza di campionamento e risoluzione 16/24-bit
- Il tempo di riproduzione è 6 minuti (12 minuti in mono) o meno
- Il nome del file usa solo lettere Inglesi e numeri

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

2. Caricate la card SD nella Base Station, e accendete l'unità.

3. Premete **LOOPER**.

4. Colpite un pad, o usate **SELECT** per selezionare un pad spento.

NOTE

I pad che non hanno audio catturato assegnato sono spenti. I pad che hanno già audio assegnato si accendono nei colori impostati.

Il pad selezionato si accende in bianco e si apre la seguente schermata.



5. Premete **SELECT**.

Saranno visualizzati i file WAV salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" su card SD.



6. Usate **SELECT** per selezionare il file da assegnare, e premete **SELECT**.
Assegna il file WAV al pad.



Creare looper sequence

Registrazione in tempo reale la riproduzione di audio catturato come sequenza looper

■ Commutare pad bank

32 diverse registrazioni catturate possono essere assegnate a ognuno dei pad bank.

1. Premete .

Commuta il pad bank e assegna le 32 registrazioni catturate in quel bank al Ring Controller.



2. Colpite un pad acceso o usate per selezionare una registrazione catturata.

La registrazione catturata selezionata inizia a suonare e il suo nome appare sul display.

Se un pad non ha registrazioni catturate assegnate, assegnatene una (→ P. 61).



SUGGERIMENTI

- Colpendo i pad del Ring Controller, potete selezionarli e ascoltarli allo stesso tempo.
- Colpite un pad mentre premete  per selezionarlo senza eseguire l'audio catturato.
- Premete  quando un pad è selezionato per aprire la schermata d'impostazioni dell'audio catturato (→ P. 65).

3. Premete .

Avvia il precount. Dopo il precount, inizia la registrazione della sequenza looper.

4. **CONTROLLER** Colpite un pad con una registrazione catturata assegnata ad esso.

Il pad colpito si accende in base all'impostazione del tipo di animazione di cattura (→ P. 77).

SUGGERIMENTI

- Se non è impostata alcuna animazione, il pad colpito si accende brillantemente.
- Se anche una sola animazione è stata impostata, il pad colpito mostrerà l'animazione, e si accenderà nel colore della cattura.
- Fino a 16 registrazioni mono catturate possono essere riprodotte allo stesso tempo.
- Cosa succede terminata la riproduzione della registrazione catturata dipende dall'impostazione della modalità di riproduzione della cattura (→ P. 77).

5. **CONTROLLER** Colpite altri pad per eseguire le loro registrazioni catturate.

SUGGERIMENTI

Il tempo di avvio della riproduzione delle registrazioni catturate dipende dall'impostazione di quantizzazione (→ P. 77).

6. Premete quando tutte le registrazioni catturate hanno finito di suonare.

Termina la registrazione della sequenza looper.

Creare looper sequence (seguito)

Riprodurre looper sequence

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. 77).

SUGGERIMENTI

- Se non è stata impostata alcuna animazione, i pad si accenderanno brillantemente durante la riproduzione.
- Se anche una sola animazione è stata impostata, i pad suonati mostreranno l'animazione o si accenderanno col colore della cattura.

2. Premete per andare 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 looper sequence

1. Premete .

Appare un messaggio di conferma sul display e  si accende.

2. Usate per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella la sequenza looper.

Impostazioni del looper

Eseguire impostazioni di cattura

■ Impostare il metodo di riproduzione della cattura

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

1. Selezionate una registrazione catturata.



2. Usate  per cambiare metodo di riproduzione.

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

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

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

■ Impostare la tonalità della registrazione catturata

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Usate  per cambiare tonalità.

■ Impostare la quantizzazione della cattura

Potete impostare il tempo della riproduzione dell'audio catturato.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Usate  per cambiare la quantizzazione.

SUGGERIMENTI

La quantizzazione è applicata nelle situazioni seguenti.

- Quando si avvia la riproduzione dell'audio catturato
- Quando si fuma Gate o Toggle

Impostazioni del looper (seguito)

Eseguire impostazioni aggiuntive

Eseguite impostazioni aggiuntive di cattura sulla schermata EDIT.

■ Impostare la sincronizzazione dell'audio catturato

Sulla schermata EDIT (→ P. 95).

■ Impostare il tempo di cattura, necessario per la sincronizzazione.

Sulla schermata EDIT (→ P. 95).

■ Impostare la lunghezza della cattura, necessaria per la sincronizzazione.

Sulla schermata EDIT (→ P. 95).

■ Impostare il livello della cattura

Sulla schermata EDIT (→ P. 96).

■ Impostare gli effetti di mandata

Sulla schermata EDIT (→ P. 96).

■ Impostare il colore di cattura del pad

Sulla schermata EDIT (→ P. 95).

■ Impostare il tipo di animazione LED.

Sulla schermata EDIT (→ P. 95).

■ Impostare il tempo dell'animazione LED

Sulla schermata EDIT (→ P. 95).

■ Cambiare le registrazioni assegnate ai pad

Sulla schermata EDIT (→ P. 97).

Impostazioni dell'accelerometro del Ring Controller

Potete usare l'accelerometro del Ring Controller per controllare i parametri effetto. I parametri possono essere cambiati inclinando il Ring Controller.

■ Assegnare parametri

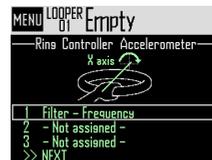
1. Premete .

Le impostazioni della sequenza looper selezionata sono visualizzate.



2. Usate per selezionare Ring Controller Accelerometer, e premete .

Si apre la schermata di assegnazione del parametro X-axis.



3. Usate per selezionare il parametro 1, 2 o 3 da assegnare ad X-axis, e premete .

4. Usate per selezionare il parametro da assegnare, e premete .

Impostazioni del looper (seguito)

5. Impostate il parametro da assegnare ad X-axis.

6. Selezionate NEXT, e premete . Si apre la schermata di assegnazione del parametro Y axis.

7. Assegnate parametri ad Y-axis allo stesso modo di quanto fatto per X, selezionate FINISH, e premete . Completa l'impostazione del parametro controllato dal Ring Controller.

Selezionare il pad bank di default

Potete impostare il pad bank selezionato quando la modalità looper è attivata o è caricata una sequenza looper.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Default PAD BANK, e premete .

3. Usate  per selezionare un pad bank, e premete . Potete selezionare A, B o C.

SUGGERIMENTI

Le impostazioni dell'accelerometro del Ring Controller e del pad bank di default sono salvate come impostazioni della sequenza looper selezionata.

Mixing

1. Premete .

Si apre la schermata Mix. Potete impostare effetti di mandata e STEREO/MONO per l'audio in ingresso tramite i jack INPUT.

SUGGERIMENTI

Mixer (→ P. 100)

Gestire looper sequence

Gestire looper sequence

1. Premete .

2. Usate  per selezionare la funzione da usare, e premete .

Potete selezionare NEW, COPY, RENAME o ERASE.



■ Creare nuove looper sequence (NEW)

• Usate  per selezionare NEW, e premete .

Si apre la schermata di inserimento caratteri.

SUGGERIMENTI

Uso della schermata di inserimento caratteri
(→ P. 21)

- Dopo aver editato il nome della sequenza, selezionate Enter, e premete .
Sarà creata una nuova sequenza looper con quel nome.
Dopo la creazione, la nuova sequenza looper sarà selezionata.

NOTE

La nuova sequenza looper sarà creata col numero di sequenza looper vuoto più basso.
Non si può creare una nuova sequenza looper se non ve ne sono di vuote.

■ Copiare looper sequence (COPY)

• Usate  per selezionare COPY, e premete .

Si apre una schermata di selezione della 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 il contenuto della sequenza looper selezionata in precedenza su quella di destinazione della copia appena selezionata.

Terminata la copia, la sequenza looper copiata sarà selezionata.

■ Cambiare nome alla sequenza looper (RENAME)

• Usate  per selezionare RENAME, e premete .

Si apre la schermata di inserimento caratteri.

SUGGERIMENTI

Uso della schermata di inserimento caratteri
(→ P. 21)

- Dopo aver editato il nome della sequenza looper, selezionate Enter, e premete .
Cambia il nome della sequenza looper.

■ Cancellare looper sequence (ERASE)

• Usate  per selezionare ERASE, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

• Usate  per selezionare Yes, e premete .

Si cancella la sequenza looper.

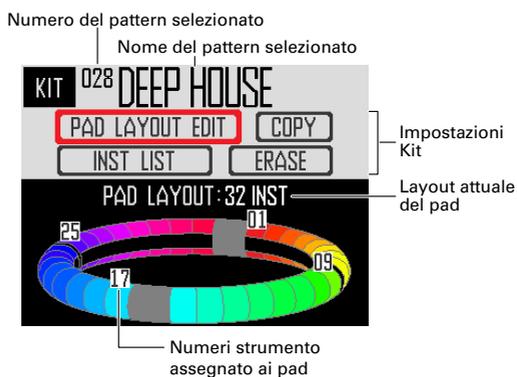
Kit (set di suoni)

Veduta d'insieme del Kit

Un pattern può usare fino a 33 strumenti. Questa raccolta di strumenti è detta "kit".

Un kit creato in un pattern può essere copiato in un altro.

Veduta d'insieme della schermata



Usare i kit

Impostare il layout del PAD

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

Di default, potete suonare 32 strumenti col Ring Controller. Tuttavia, potete anche ridurre il numero di strumenti e suonarlo come fosse un tamburello.

1. Premete .

Si apre la schermata KIT.



2. Usate per selezionare PAD

LAYOUT EDIT, e premete .

Si apre una schermata in cui potete impostare il numero di strumenti assegnati al Ring Controller.

Premete  per tornare alla schermata precedente.



3. Usate per selezionare il numero di strumenti assegnati.

Impostabile su 32, 16, 8, 4, 2 o 1.

SUGGERIMENTI

Impostato su qualunque valore diverso da 32, quel numero di strumenti sarà assegnato ai pad in ordine a partire dallo strumento n. 1.

Ad esempio, quando è impostato 4, gli strumenti 1-4 saranno assegnati ai pad.

Se volete cambiare gli strumenti assegnati ai pad, usate la funzione SWAP per commutarli (→ P. 83).

Gestire i kit

Gestire lo strumento

Gli strumenti possono essere copiati, e le loro posizioni scambiate.

1. Premete .

Si apre la schermata KIT.



2. Usate per selezionare INST LIST, e premete .

Si apre un elenco degli strumenti usati nel pattern selezionato.



SUGGERIMENTI

Se è impostato il layout PAD su un valore diverso da 32, gli strumenti assegnati al Ring Controller risultano spuntati.

3. Usate per selezionare lo strumento da gestire, e premete .

Premete  per tornare all'elenco.



■ Copiare strumenti (COPY)

Gli strumenti possono essere copiati su diversi pad. Ciò è utile per usare lo stesso suono con una diversa tonalità o impostazione parametro.

- Usate  per selezionare COPY, e premete .

Si apre una schermata di selezione dello strumento destinazione della copia.



- Usate  per selezionare lo strumento destinazione della copia, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

- Usate  per selezionare Yes, e premete .

Copia lo strumento selezionato in precedenza sullo strumento di destinazione appena selezionato.

Non cambia il numero dello strumento copiato.

■ Scambiare gli strumenti (SWAP)

Le posizioni del pad di due strumenti possono essere scambiate.

- Usate  per selezionare SWAP, e premete .

Si apre una schermata in cui potete selezionare lo strumento da scambiare.

- Usate  per selezionare lo strumento da scambiare, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

- Usate  per selezionare Yes, e premete .

Scambia lo strumento selezionato in precedenza con quello appena selezionato.

NOTE

Non cambiano i numeri degli strumenti scambiati.

Gestire i kit (seguito)

■ Cancellare uno strumento (ERASE)

- Usate  per selezionare ERASE, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Imposta l'oscillatore dello strumento su OFF e tutti gli altri parametri sui valori di default.

- Usate  per selezionare il pattern destinazione della copia, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Copia il kit attuale sul pattern selezionato.

Gestire i kit

Un kit creato in un pattern può essere copiato in un altro. Anche gli strumenti di un kit possono essere eliminati.

1. Premete .

Si apre la schermata KIT.



2. Usate per selezionare la funzione da cancellare, e premete .

Potete selezionare COPY o ERASE.

■ Copiare i kit (COPY)

Copia il contenuto del kit attuale un in pattern diverso.

- Usate  per selezionare COPY, e premete .

Si apre una schermata per la selezione del pattern destinazione della copia.



■ Cancellare i kit (ERASE)

Elimina tutti gli strumenti dal kit attuale.

- Usate  per selezionare ERASE, e premete .
Si apre una schermata di conferma.
- Usate  per selezionare Yes, e premete .
Imposta l'oscillatore dello strumento su OFF e tutti gli altri parametri sui valori di default per ogni strumento.

Editare i suoni (EDIT)

Veduta d'insieme dell'editing

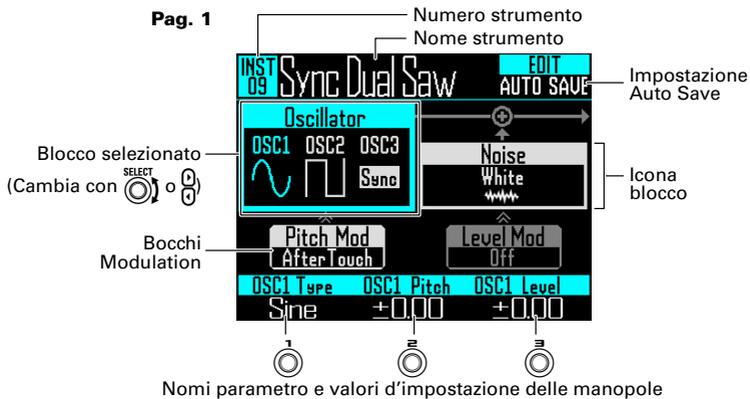
Usate la schermata EDIT per editare i suoni.

Editate i suoni quando la modalità STEP o INST è attiva.

SUGGERIMENTI

- Le schermate EDIT in modalità SONG e LOOPER hanno impostazioni diverse (→ P. 94).
- Per editare il suono dello strumento n. 33, selezionatelo in modalità STEP e premete .

Veduta d'insieme della schermata



Pag. 2



Pag. 3



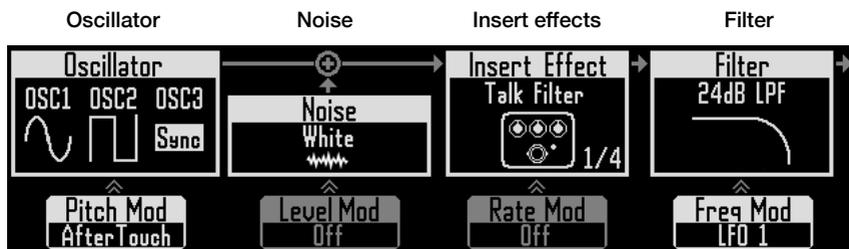
Pag. 4



Veduta d'insieme dell'editing (seguito)

Schema a blocchi

La schermata EDIT utilizza il seguente schema a blocchi per editare i suoni.



Imposta il suono base dello strumento. Potete selezionare all'interno delle fonti sonore incorporate, registrazioni catturate e file WAV caricate su card SD. Per info su questi parametri, vd. l'elenco Oscillator (→ P. 132).

Modulazione della tonalità Oscillator (Lower)

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

Si può aggiungere rumore al suono.

Modulazione del livello di rumore (Lower)

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

I suoni possono essere modificati con effetti. Si possono usare fino a 4 effetti in un kit.

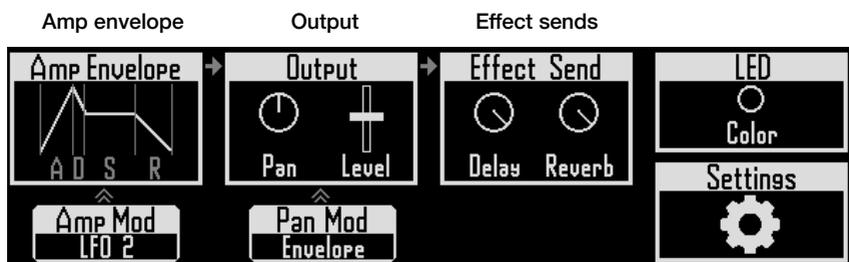
Modulazione dell'effetto Insert (Lower)

I parametri dell'effetto insert possono essere modificati con involuppo o LFO. Questo può non essere utilizzabile con alcuni effetti.

I suoni possono essere modificati con filtri.

Modulazione di frequenza del filtro (Lower)

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



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

Modulazione Ampli (Lower)

Il volume può essere modificato con involuppo o LFO.

Imposta il pan (posizione stereo) e il livello.

Modulazione Pan (Lower)

Il pan può essere modificato con involuppo o LFO.

Impostano le quantità inviate agli effetti delay e reverb.

LED

Imposta il colore del pad e lo stile.

Impostazioni

Usate questa funzione per impostare il canale MIDI e le funzioni Quick Access.

Editare i suoni

Iniziare l'editing

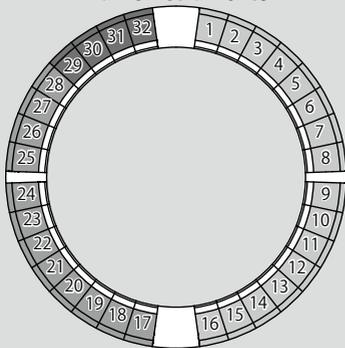
1. Usate per selezionare un pattern, usate per selezionare lo strumento da editare, e premete



Si apre la schermata EDIT.

CONTROLLER Editando in modalità INST, potete colpire un pad per cambiare lo strumento in editing.

Numeri strumento



SUGGERIMENTI

Colpite un pad mentre premete per cambiare strumento senza sentirne il suono.

Operatività comuni a ogni blocco

- Cambiare voci d'impostazione e parametri

1. Usate o per selezionare il blocco da cambiare.

I nomi e i valori dei parametri in basso sulla schermata cambiano. Usate , e per cambiare i valori da regolare.



2. Usate , e per selezionare e cambiare parametri.

Premete per visualizzare i sottomenu per i blocchi che ne hanno, compreso filtro e rumore. Usate per selezionare e cambiare valori d'impostazione, e premete per confermare.



SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco parametri del menu EDIT" per dettagli (→ P. 132).

Impostazioni blocco Oscillator

Imposta il suono di base dello strumento.

■ Selezionare fonti sonore interne

Le fonti sonore interne, compresi drum set, strumenti percussivi, e synth, possono essere selezionate.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il blocco oscillator e premete .

Si apre l'elenco dell'oscillatore.

Premete  per salire di un livello di categoria.

Premete  al livello superiore per tornare alla schermata EDIT.



SUGGERIMENTI

- La spunta mostra l'oscillatore attualmente selezionato.
- Potete anche usare i pulsanti  per cambiare categoria.

3. Usate  per selezionare l'oscillatore, e premete .

Si seleziona l'oscillatore.

■ Selezionare file audio catturati e file WAV

I file WAV salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" su card SD possono essere selezionati.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il blocco oscillator, e premete .

3. Premete  ripetutamente per aprire il livello superiore della categoria, e usate  per selezionare Audio File.

Appaiono i file WAV selezionabili.



4. Usate  per selezionare un file, e premete .

Seleziona il file come oscillatore.

NOTE

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

Editare i suoni (seguito)

■ Eseguire file audio

Il tempo totale possibile di riproduzione di file audio usati come oscillatori è 6 minuti in stereo o 12 minuti in mono.

I file che corrispondono alle condizioni seguenti possono essere usati come oscillatori.

- I file in formato WAV con frequenza di campionamento di 44.1kHz e risoluzione 16/24-bit
- Il tempo di riproduzione è 6 minuti (12 minuti in mono) o meno
- Il nome del file usa solo lettere Inglesi e numeri

La riproduzione di un file audio è impostabile in modalità looper.

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

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

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

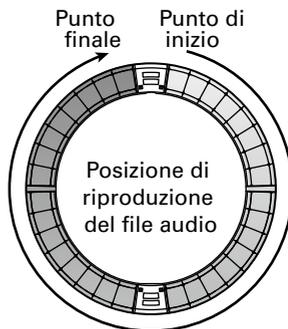
Quando un file audio è su Toggle e in riproduzione, appare una schermata come la seguente, con un segno che indica la riproduzione in corso.



Colpite ancora il pad per fermare la riproduzione. Potete anche premere  per fermare la riproduzione.

Quando il metodo di riproduzione è su Toggle, premete  per aprire il layout WAVE del Ring Controller come illustrato nell'immagine seguente. Un ciclo del Ring Controller corrisponde

al tempo tra i punti di inizio e fine.



- Premete  per avviare la riproduzione in loop del file audio.
- Colpite un pad per avviare la riproduzione del loop da quella posizione.
- Colpite un pad da stop per eseguire solo l'intervallo assegnato a quel pad.

NOTE

Il layout WAVE non può essere cambiato durante la riproduzione. Inoltre, la riproduzione e la registrazione non sono possibili in layout WAVE.

Impostazioni del blocco effetto Insert

Potete usare fino a 4 effetti insert allo stesso tempo.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il blocco effetto insert, e premete



Ciò seleziona l'interno del blocco.



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

Ciò seleziona l'esterno del blocco.

SUGGERIMENTI

Vd. "Elenco effetti" in appendice per dettagli sull'effetto insert (→ P. 140).

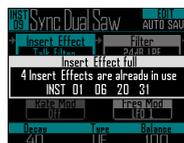
NOTE

Il numero di effetti insert in uso appare in basso a destra dell'icona effetto.

Se 4 effetti insert sono già in uso, non si possono selezionare ulteriori effetti.



In tal caso, appare un messaggio che mostra quali strumenti stanno usando effetti. Potete disattivare gli effetti non necessari e provare ancora.



Impostazioni del blocco modulazione

Nei blocchi modulazione, potete usare involucri e LFO per modificare parametri dei blocchi, compresi oscillatore e filtro.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare un blocco modulazione, e premete .

Ciò seleziona l'interno del blocco.



3. Usate  per selezionare il tipo di modulazione.

Selezionate Off, Envelope, LFO 1, LFO 2, o Aftertouch.

Editare i suoni (seguito)

4. Usate ,  e  per impostare i parametri.

I parametri sono impostabili in base al tipo di modulazione.

5. Premete  terminate le impostazioni.

Seleziona l'esterno del blocco.

NOTE

Eseguite le seguenti impostazioni, appaiono impostazioni aggiuntive.

· Se la forma d'onda LFO è su Pulse

Si apre la schermata seguente, e potete impostarne l'ampiezza su 1-99%.



· Se è selezionato Envelope

La schermata seguente si apre, e potete impostare la profondità di involuppo in una gamma da -100% a +100%.



2. Usate  per selezionare il blocco LED.



3. Usate  per cambiare colore.

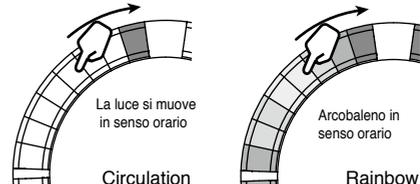
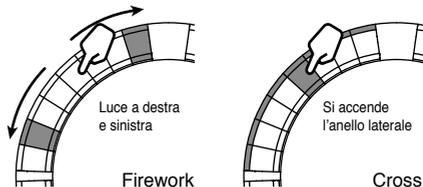
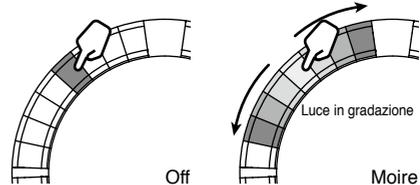
Potete selezionare tra 32 colori. Quando su OFF, i LED non si accendono.

SUGGERIMENTI

Quando cambiate oscillatori, il colore di LED cambia automaticamente in base al tipo di oscillatore.

4. Usate  per selezionare l'animazione da usare.

L'animazione può essere impostata su Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow.



Impostazioni del blocco LED

Potete impostare il colore usato sul display e dai LED del Ring Controller, così come in modo in cui i pad si accendono quando sono colpiti.

1. Premete .

Impostazioni del blocco Settings

Usate questa per eseguire impostazioni Quick Access e MIDI.

1. Premete .

2. Usate  per selezionare il blocco Settings, e premete .

Si apre il menu Settings.

Usate  per selezionare una voce.



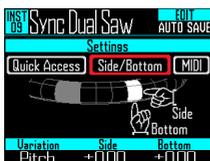
■ Impostazioni della funzione di accesso veloce (Quick Access)

- Usate  per selezionare Quick Access. Appaiono le funzioni assegnate a ,  e  in modalità INST.
- Impostate le funzioni assegnate a ,  e . Le funzioni assegnate possono essere usate per eseguire cambiamenti in modalità INST.

Editare i suoni (seguito)

- Usare variazioni di tono sugli anelli laterale e inferiore del Ring Controller (Side/Bottom)

E' possibile impostare delle variazioni di parametro per gli anelli laterale e inferiore del Ring Controller in modalità INST in modo da suonarli in maniera diversa rispetto all'anello superiore. Cambiando il punto in cui colpite, aggiungete una variazione mentre suonate.



- Impostate il parametro e cambiate i valori con ,  e .  seleziona il parametro, e  e  impongono i cambi di valore quando si colpiscono gli anelli laterale e inferiore.

- Impostare il canale MIDI del pad selezionato

Il canale MIDI può essere impostato per il pad selezionato.

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

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



- Usate  per impostare il canale MIDI. Impostabile su OFF o da 1 a 16.

AR-96 può inviare in uscita suoni per i numeri di nota 0-108.

NOTE

AR-96 non può registrare messaggi MIDI ricevuti tramite USB come sequenza.

Modalità SONG schermata EDIT

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

Impostazioni LED

Potete impostare il colore usato sul display e dai LED del Ring Controller, così come il modo in cui i pad si accendono quando colpiti.

■ Impostare i colori del pad del pattern

1. Selezionate un pattern.

2. Premete .

Si apre la schermata di impostazioni del LED per il pattern selezionato.



3. Usate  per cambiare colore.

■ Impostare il tipo di animazione del LED.

1. Selezionate un pattern.

2. Premete .

3. Usate  per cambiare il tipo di animazione.

L'animazione è impostabile su Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow (→ P. 91).

■ Impostare il tempo dell'animazione LED

1. Selezionate un pattern.

2. Premete .

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

Ciò imposta il tempo di ripetizione dell'animazione in base al tempo di riproduzione. 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.

Impostazioni LED

Potete impostare il colore usato dal display e dai LED del Ring Controller, così come il modo in cui i pad si accendono quando colpiti.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .

Si apre la schermata EDIT per l'audio catturato del pattern selezionato.



3. Usate  per selezionare LED.

4. Usate  per selezionare un colore.

5. Usate  per selezionare un tipo di animazione.

L'animazione è impostabile su Off, Moire, Firework, Cross, Circulation o Rainbow (→ P. 91).

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

Impostate il tempo di ripetizione dell'animazione in base al tempo di riproduzione. L'intervallo è impostabile su 1/8, 1/4, 1/2, 1 o 2.

Impostare la sincronizzazione dell'audio catturato (Sync)

La riproduzione dell'audio catturato può essere sincronizzata con il tempo della sequenza looper.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .

Si apre la schermata EDIT per l'audio catturato del pattern selezionato.

3. Usate  per selezionare Sync.

Appaiono le impostazioni relative alla sincronizzazione.



4. Usate  per commutare la sincronizzazione su on o off (Tempo Sync).

Su on, l'audio catturato sarà riprodotto in sincrono con il tempo della sequenza looper. In aggiunta, anche la riproduzione in loop sarà sincronizzata col tempo.

NOTE

Per attivare Tempo Sync, anche i parametri BPM e Length devono essere impostati. Se non lo sono, non è attivabile.

- 5.** Usate  per impostare il tempo della registrazione catturata (BPM).

Impostate il tempo originale della registrazione catturata.

Impostabile da 40.0 a 250.0.

- 6.** Usate  per selezionare la lunghezza della registrazione catturata (Length).

La lunghezza dell'audio catturato è impostabile in unità di quarti di note o misure.

NOTE

I valori BPM e Length devono essere impostati correttamente per una sincronizzazione accurata.

Quando Tempo Sync è su Off, la registrazione catturata è riprodotta alla velocità originale.

Durante la riproduzione in loop, il file andrà in loop tra il suo punto di inizio e fine, senza sincronizzarsi col tempo.

Impostazioni di livello e mandata (Level/Send)

Il livello di riproduzione dell'audio catturato e la quantità inviata all'effetto delay e reverb possono essere impostati.

- 1.** Selezionate una registrazione catturata.

- 2.** Premete .

Si apre la schermata EDIT per l'audio catturato del pattern selezionato.

- 3.** Usate  per selezionare Level/Send.

- 4.** Usate  per impostare il livello di riproduzione dell'audio catturato. Impostabile da 0 a 100.

- 5.** Usate  per impostare la quantità inviata all'effetto delay. Impostabile da 0 a 100.

- 6.** Usate  per impostare la quantità inviata all'effetto reverb. Impostabile da 0 a 100.

Cambiare le registrazioni catturate assegnate (Assign)

L'audio catturato assegnato al pad selezionato può essere cambiato.

1. Selezionate una registrazione catturata.

2. Premete .

Si apre la schermata EDIT per l'audio catturato del pattern selezionato.

3. Usate  per selezionare Assign.



4. Premete .

Appaiono i file assegnabili salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" su card SD.



5. Usate  per selezionare un file, e premete .

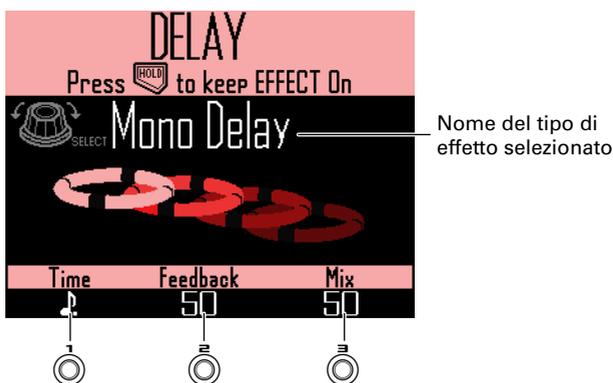
Assegna il file selezionato al pad.

Effetti

Veduta d'insieme degli effetti

Effetti filtro globale, delay, reverb e master possono essere applicati alla riproduzione di pattern, brani e looper sequence.

Veduta d'insieme della schermata



Nomi di parametro e valori impostazione delle manopole

Tipi di 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. 140).

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.

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

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

SUGGERIMENTI

Effetti multipli possono essere mantenuti allo stesso tempo.

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

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 **SELECT** per cambiare 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 **1**, **2** e **3** per cambiare i parametri che volete.

Mixer

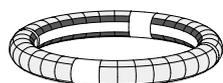
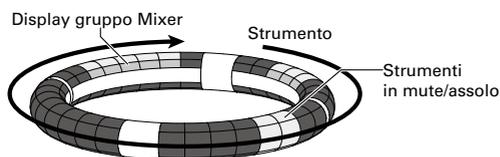
Veduta d'insieme del Mixer

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



In layout SCALE, colpire un pad qualsiasi ha lo stesso effetto

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.

Avviare il mixing

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

Si apre la schermata MIXER.

SUGGERIMENTI

In modalità SONG e LOOPER, potete regolare gli effetti di mandata e i livelli, così come pure stereo/mono, per l'audio in ingresso tramite i jack INPUT.

Usare il mixer

Mute

Potete mettere in mute solo lo strumento selezionato.

1. Usate  per selezionare MUTE.



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

Lo strumento relativo al pad colpito sarà messo in mute.

SUGGERIMENTI

I pad degli strumenti in mute sono spenti.

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

Lo strumento relativo al pad colpito non sarà in mute.

Solo

Potete impostare su assolo la riproduzione del solo strumento selezionato.

1. Usate  per selezionare SOLO.



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

Sarà riprodotto solo lo strumento relativo al pad colpito.

SUGGERIMENTI

Quando uno strumento è su assolo, si accende solo il pad relativo alla riproduzione dell'assolo.

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

L'assolo dello strumento relativo al pad colpito terminerà.

Usare il mixer (seguito)

Gruppo mixer

Potete raggruppare più strumenti e regolarne i livelli assieme.

■ Impostare group mixer

1. Usate  per selezionare MIX.



SUGGERIMENTI

L'anello superiore del Ring Controller si accende nei colori del gruppo di ogni strumento.

Group 1: rosso

Group 2: verde

Group 3: blu

Nessun gruppo: spento

I pad sul display: lampeggiano (lampeggiano in bianco se non fanno parte di nessun gruppo).

2.  **CONTROLLER** Colpite il pad

relativo allo strumento per il quale cambiare le impostazioni di gruppo mixer.

Appaiono sul display il nome e il numero di gruppo dello strumento relativo al pad colpito. Colpite lo stesso pad ripetutamente per impostarne il gruppo.

3. Ruotate ,  e  per regolare i volumi dei gruppi mixer.

Regola il volume dei gruppi mixer.

SUGGERIMENTI

- Il volume massimo del gruppo mixer sarà quello impostato per ogni strumento.
- I volumi degli strumenti non inseriti in gruppi non saranno regolati.

Usare effetti di mandata INPUT

1. Usate  per selezionare AUDIO INPUT.



2. Usate  e  per regolare la quantità di ogni effetto di mandata. Impostabile da 0 a 100.

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. Collegare un cavo mono al jack INPUT di sinistra.

2. Premete .

3. Usate  per selezionare AUDIO INPUT.

4. Usate  per selezionare il blocco Audio Input.
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 SET-TING, e premete .

Si apre la schermata d'impostazioni.

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

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Impostare la quantizzazione (Quantize)

- Usate  per selezionare il valore di quantizzazione.

Impostate il tempo di regolazione 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 cosa mostra l'anello interno del Ring Controller.

Selezionate Instruments (display strumento) o Guideline (display guida).

■ Impostare la modalità clock (Clock Mode)

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

- Usate  per selezionare la modalità clock. Selezionate Internal o External USB.

NOTE

Quando è selezionato External USB, song e looper sequence 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 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.
Salvare dati (→ P. 110)

Impostazioni del messaggio MIDI

Inviare messaggi MIDI in uscita dalla Base Station (USB MIDI Output)

Quando si usano i pad del Ring Controller e le manopole e i pulsanti della Base Station, la Base Station può inviare messaggi MIDI dalla porta USB. Potete impostare l'uscita dei messaggi MIDI. **AR-96** invierà in uscita i messaggi MIDI impostati senza cambiamenti a prescindere dalla modalità in cui ci si trova.

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

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Settings, e premete . Si apre la schermata Settings.

3. Usate  per selezionare SETTING, e premete . Si apre la schermata di impostazioni.

4. Usate  per selezionare USB MIDI Output, e premete .



■ Messaggi MIDI in uscita quando i pad del Ring Controller sono colpiti
I 32 pad del Ring Controller possono essere assegnati singolarmente a diversi messaggi MIDI.

- Usate  per selezionare PAD.
- Colpite il pad da impostare.

Il pad colpito si accende in blu e appaiono le impostazioni in basso sul display.

- Usate ,  e  per editare il messaggio MIDI.

Potete impostare ogni valore come segue.

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

SUGGERIMENTI

Se il tipo di messaggio è CC, il numero CC impostato da “Numero” è inviato con la forza (velocity) con cui il pad è colpito. “0” è inviato quando il pad è rilasciato

NOTE

Le sequenze registrate su **AR-96** sono inviate in uscita indipendentemente dai messaggi MIDI inviati quando i pad sono premuti (→ P. 93).

Impostazioni del messaggio MIDI (seguito)

- Messaggi MIDI inviati quando si muove il Ring Controller

I messaggi MIDI inviati quando il Ring Controller si muove lungo l'asse X e Y possono essere editati.

- Usate  per selezionare X-Axis o Y-Axis



- Usate ,  e  per editare il messaggio MIDI.

Potete impostare ogni valore come segue.

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

SUGGERIMENTI

I valori inviati saranno in un range a partire dal valore minimo impostato da  su 127.

- Messaggi MIDI inviati quando si usano manopole e pulsanti della Base Station

I messaggi MIDI inviati quando sono usati i controlli, compresi , , , , ,  e , possono essere editati

- Usate  per selezionare Knob/Button, e premete .



- Usate  per selezionare la manopola o il pulsante da editare.

Le impostazioni della manopola selezionata o pulsante selezionato appariranno sul display coi valori di impostazione in basso.

- Usate ,  e  per editare il messaggio MIDI.

Potete impostare i valori come illustrato nella pagina seguente.

Impostazioni del messaggio MIDI (seguito)



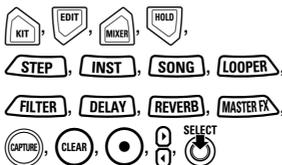
Pag 1		Pag 2		Pag 3
Numero CC	Tipo	Min/Dec Number	Max/Inc Number	MIDI Ch
0-127	Off	-	-	1-16
	Absolute (invia come valore assoluto la posizione di rotazione della manopola)	0-127 (Minimo)	0-127 (Massimo)	
	Relative (ruotando la manopola, invia la differenza di valore tra senso antiorario (Dec) e senso orario (Inc))	0-127 (Dec Number)	0-127 (Inc Number)	

SUGGERIMENTI

- Quando il tipo è su Absolute, il valore della posizione di rotazione della manopola attuale è inviato in uscita se entro la gamma tra Minimo e Massimo. Ruotando in senso antiorario dal valore minimo o in senso orario dal valore massimo, nessun messaggio sarà inviato. Fate attenzione che anche se si può usare con molte applicazioni DAW, potrebbero esserci delle differenze coi valori inviati da **AR-96** se i parametri controllati sono variati nel DAW.

- Quando è su Relative, il valore impostato da Dec Number è inviato quando la manopola è ruotata in senso antiorario, e il valore impostato da Inc Number è inviato quando la manopola è ruotata in senso orario.

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



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

SUGGERIMENTI

Quando il tipo di messaggio è su Note, premere un pulsante invierà la nota impostata da "Numero" con dinamica (velocity) pari a 127. Rilasciare il pulsante la invierà con dinamica (velocity) pari a 0.

Quando il tipo di messaggio è su CC, premere un pulsante invierà il numero CC impostato da "Numero" con valore 127. Rilasciare il pulsante lo invierà con valore 0.

Messaggi di sistema in tempo reale

Quando l'impostazioni di sistema della modalità Clock è su Internal, il clock MIDI è inviato in uscita dalla porta USB su **AR-96**.

Inoltre, con questa impostazione, **AR-96** invierà un messaggio di avvio quando si avvia la riproduzione e un messaggio di stop quando si ferma.

In aggiunta, invierà un messaggio continuo quando la riproduzione riprende dopo la pausa.

I messaggi di start, stop e continue non saranno inviati, tuttavia, quando **AR-96** non è in riproduzione, perché, ad esempio, non ha song o looper sequence.

Salvare dati e gestire file audio

Data utility

Potete gestire file audio su card SD e salvare dati per pattern, song sequence e looper sequence che avete creato su card SD tutto in una volta.

Ripristinando i dati, potete caricarli tutti assieme o scegliere di caricarne solo alcuni.

Inoltre, potete specificare singoli pattern da salvare e ripristinare.

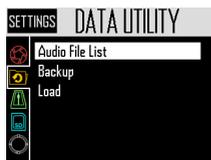
1. Premete .

2. Usate  per selezionare Settings, e premete .

Si apre la schermata Settings.

3. Usate  per selezionare DATA UTILITY, e premete .

Si apre la schermata DATA UTILITY.



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

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Salvare tutti i dati (Backup All Data)

Questa funzione salva tutti i dati di pattern, song e loop sequence.

- Usate  per selezionare Backup, e premete .

Si apre la schermata di selezione della portata del backup.

All Data: salva tutti i dati.

Pattern & Kit: salva un singolo pattern.



- Usate  per selezionare All Data, e premete .

Si apre la schermata di inserimento del nome del file di backup.

SUGGERIMENTI

Uso della schermata di inserimento caratteri
(→ P. 21)

- Dopo aver inserito il nome dei dati, selezionate Enter, e premete .

Salva tutti i dati.

NOTE

I file in formato WAV usati per le registrazioni catturate non sono salvati.

SUGGERIMENTI

- Il nome di default del file di backup è "DATAxxxx.ARD" ("xxxx" è un numero a 4 cifre).
- I dati di backup saranno salvati nella sotto cartella "Data" nella cartella "AR-96" su card SD.

Salvare dati e gestire file audio (seguito)

■ Salvare pattern selezionati (Backup Pattern & Kit)

Salva solo il pattern selezionato.

Salva i dati di sequenza e kit contenuti nel pattern.

- Usate  per selezionare Backup, e premete .

Si apre la schermata di selezione della portata del backup.

- Usate  per selezionare "Pattern & Kit", e premete .

Si apre l'elenco pattern.



- Usate  per selezionare un pattern da salvare, e premete .

Si apre la schermata di inserimento del nome del file di backup.

SUGGERIMENTI

Uso della schermata di inserimento caratteri (→ P. 21)

- Dopo aver inserito il nome dei dati, selezionate Enter, e premete .

Salva il pattern selezionato.

SUGGERIMENTI

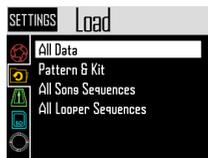
Il nome di default del file di backup è "[pattern name].PAT".

■ Caricare tutti i dati (Load All Data)

Questa funzione carica tutti i dati di pattern, song e loop sequence.

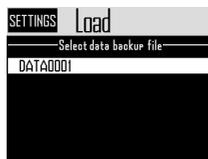
- Usate  per selezionare Load, e premete .

Si apre la schermata di selezione della gamma di carico.



- Usate  per selezionare All Data, e premete .

Si apre un elenco coi dati di backup su card SD.



- Usate  per selezionare i dati di backup, 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, il contenuto di **AR-96** è sovrascritto.

Salvare dati e gestire file audio (seguito)

■ Caricare pattern

(Load Pattern & Kit)

Questa funzione carica solo i dati di pattern selezionati.

- Usate  per selezionare Load, e premete .

Si apre la schermata di selezione della portata di carico.

- Usate  per selezionare "Pattern & Kit", e premete .

Si apre un elenco coi dati di backup su card SD.



- Usate  per selezionare i dati di backup, e premete .

Si apre l'elenco pattern.



- Usate  per selezionare il pattern destinazione del carico, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

- Usate  per selezionare Yes, e premete .

I dati saranno caricati da card SD.

NOTE

Se il pattern caricato usa file audio come oscillatore strumento, quei file audio devono essere salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" su card SD.

■ Caricare song e looper sequence

(Load All Song/Looper Sequences)

Queste funzioni caricano song sequence e looper sequence.

Per caricare questi dati, deve già essere stato fatto un backup di tutti i dati.

- Usate  per selezionare Load, e premete .

Si apre la schermata di selezione della portata di carico.

- Usate  per selezionare "All Song Sequences" o "All Looper Sequences", e premete .

Si apre un elenco coi dati di backup su card SD.



- Usate  per selezionare i dati di backup, e premete .

Si apre una schermata di conferma.

- Usate  per selezionare Yes, e premete .

I dati saranno caricati da card SD.

NOTE

• I dati di pattern usati da una song sequence non saranno caricati. Se i dati del pattern attuale sono diversi da quelli al tempo del backup, carica anche i dati del pattern usato dalla sequence.

• I file audio usati dalla looper sequence devono essere salvati nella sotto cartella "Capture" nella cartella "AR-96" su card SD.

Salvare dati e gestire file audio (seguito)

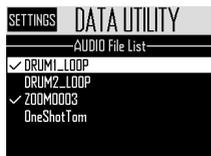
■ Elenco file audio

I file audio usati come oscillatore strumento e in modalità looper possono essere gestiti.

- Usate  per selezionare Audio File List, e premete .

Si apre l'elenco dei file audio su card SD.

I file audio spuntati sono usati come oscillatore strumento o in modalità looper.



- Per cancellare un file, usate  per selezionarlo, e premete .

Si apre una schermata di conferma.



- Usate  per selezionare Yes, e premete .

Ciò cancella il file audio.

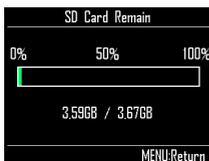
NOTE

Fate attenzione che se i file audio usati come oscillatore strumento e in modalità looper sono cancellati, i pad ai quali sono assegnati non riprodurranno più nulla.

Gestione della card SD

Controllare lo spazio residuo su card SD

1. Premete .
2. Usate  per selezionare Settings, e premete .
Si apre la schermata di impostazioni.
3. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
4. Usate  per selezionare SD Card Remain, e premete .
Mostra la quantità di spazio usato e libero su card SD.



Formattare card SD

1. Premete .
2. Usate  per selezionare Settings, e premete .
Si apre la schermata di impostazioni.
3. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
4. Usate  per selezionare Format, e premete .
Appare un messaggio di conferma.
5. Usate  per selezionare Yes, e premete .
Ciò formatta la card SD.



NOTE

- Prima di usare una card SD appena acquistata o formattata da un computer dovete formattarla con **AR-96**.
- Fate attenzione che tutti i dati salvati in precedenza sulla card SD saranno cancellati quando la formattate.

Gestione della card SD (seguito)

Testare la performance della card SD

Potete verificare se una card SD può essere usata da **AR-96**. Un test di base può essere eseguito velocemente, mentre un test completo esamina l'intera card SD.

■ Test rapido (Quick Test)

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Settings, e premete .

Si apre la schermata di impostazioni.

3. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .

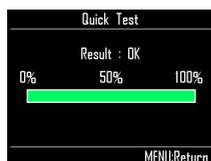
4. Usate  per selezionare Performance Test, e premete .

5. Usate  per selezionare Quick Test, e premete .

Si avvia il test rapido della card SD.

6. Il test è completato.

Appaiono i risultati della valutazione.



■ Test completo (Full Test)

1. Premete .

2. Usate  per selezionare Settings, e premete .

Si apre la schermata di impostazioni.

3. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .

4. Usate  per selezionare Performance Test, e premete .

5. Usate  per selezionare Full Test, e premete .

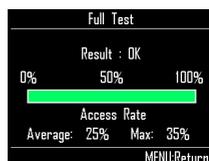
Appaiono la quantità di tempo richiesto e un messaggio di conferma.

6. Usate  per selezionare Yes, e premete .

Si avvia il test completo della card SD.

7. Il test è completato.

Appaiono i risultati della valutazione.



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.

Gestione della card SD (seguito)

Scambiare dati con un computer (SD Card Reader)

Collegando **AR-96** a un computer, potete controllare e copiare dati sulla card SD caricata in esso.

■ Collegare

1. Premete .
2. Usate  per selezionare Settings, e premete .
3. Usate  per selezionare SD CARD, e premete .
4. Usate  per selezionare SD Card Reader, e premete .
5. Usate un cavo USB per collegare **AR-96** e il computer.



NOTE

- Questi sono i sistemi operativi supportati.
Windows: Windows 7 o successivi
Mac: OS X (10.8) o successivi
- **AR-96** non può operare con alimentazione USB bus. Usate l'adattatore AC per fornire alimentazione.

■ Scollegare

1. Scollegare il computer.
Windows: Selezionate **AR-96** da "Safely Remove Hardware".
Mac OS: Trascinate l'icona **AR-96** nel cestino.

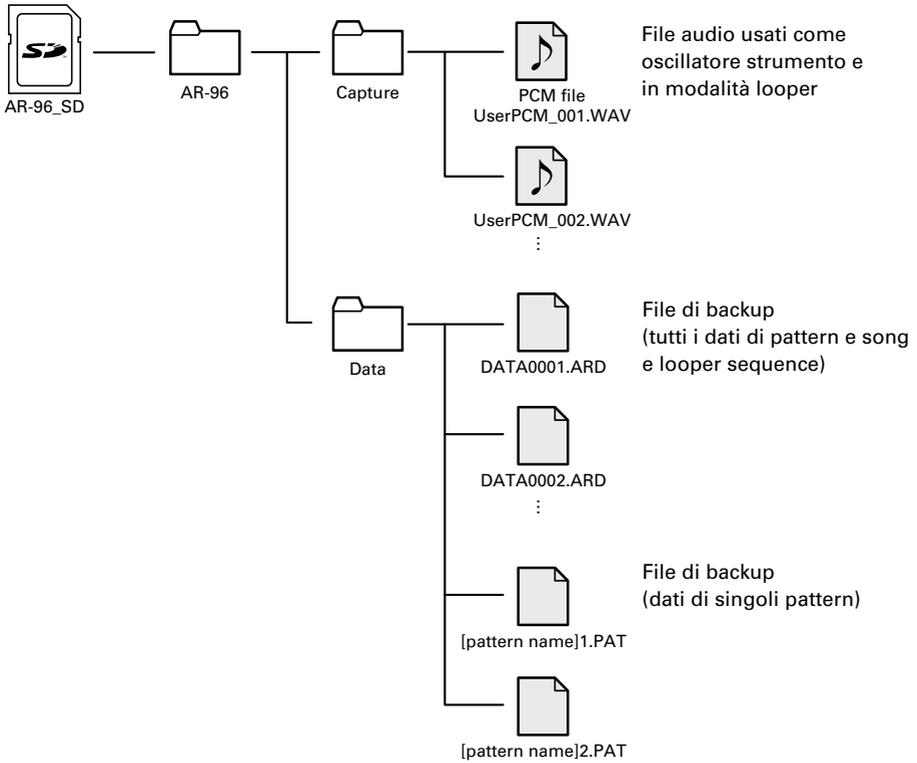
NOTE

Seguite sempre le procedure di scollegamento dal computer prima di scollegare il cavo USB.

2. Scollegate il cavo USB dal computer e **AR-96**, e premete .

Gestione della card SD (seguito)

Struttura delle cartelle della card SD



Impostazioni del Ring Controller

Collegare e scollegare Ring Controller e Base Station

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)

Impostazione dell'area di presa

1. **CONTROLLER** Premete .

Tutti i LED del Ring Controller si accendono in blu.

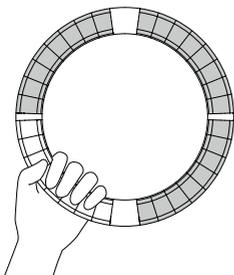
SUGGERIMENTI

Quando l'impostazione di presa automatica è su ON (→ P. 120), sollevare il Ring Controller lo porrà automaticamente nello stesso stato.

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

- Se un punto è identificato e passa 1 sec., esso sarà impostato automaticamente.
- Quando è impostata l'area di presa, il LED  si accende.

Operatività con area di presa impostata

Quando la modalità STEP o INST è attiva e l'area di presa impostata, il display cambia e mostra impostazioni relative al Ring Controller, così come i valori attuali di X e Y axis.



■ Impostare parametri da cambiare usando l'accelerometro del Ring Controller

- Usate  per selezionare Ring Controller Accelerometer.

Selezionate il parametro da cambiare (→ P. 78).

■ Impostare la modalità di accensione del Ring Controller

- Usate  per selezionare LED Mode.

Selezionate NORMAL (accensione normale), MOTION (accensione in risposta all'accelerometro) o PAD 1 (accensione quando pad 1 emette suono). Anche quando MOTION o PAD 1 sono selezionati, colpire i pad invierà in uscita il suono normalmente.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

■ Cambiare il layout del PAD

Potete cambiare il numero di strumenti che possono essere suonati quando è selezionato il layout del pad (→ P. 82).

NOTE

Premete  per riaprire la schermata regolare. Anche disabilitare l'impostazione dell'area di presa riapre la schermata regolare.

Su questa schermata, premete  per fermare il controllo del parametro col Ring Controller. Premete ancora  per riprendere il controllo del parametro col Ring Controller.

■ Disabilitare l'impostazione dell'area di presa

1.  Premete .

Tutti i LED del Ring Controller si accendono in blu.

2. Posizionate il Ring Controller sulla Base Station.

3.  Premete .

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

SUGGERIMENTI

Se la cancellazione automatica della presa (→ P. 120) è su ON, l'area di presa sarà cancellata automaticamente quando il Ring Controller è posto sulla Base Station.

Impostazioni della funzione Ring Controller

In questa sezione, illustriamo voci di impostazione utilizzabili quando si è collegati alla Base Station.

SUGGERIMENTI

Usare il Ring Controller per il controllo MIDI (→ P. 125)

1. Premete .

2. Usate  per selezionare CONTROLLER, e premete .

3. Usate  per selezionare Setting, e premete .

Si apre la schermata d'impostazioni del Ring Controller.

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

Premete  per salire di un livello nel menu.

■ Impostare la luminosità del LED (LED Brightness)

• Usate  per selezionare LED brightness. Selezionate Low o High.

■ Impostazione automatica della presa (Auto Grip)

Potete impostarla su ON o OFF.

• Usate  per impostare l'impostazione automatica della presa.

Selezionate Off o On.

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

■ Velocity

(For AR-96 > Velocity Curve)

Imposta la sensibilità del pad.

- Usate  per impostare la sensibilità del pad.

Low: bassa sensibilità (la forza di esecuzione influisce poco sulla dinamica)

Mid: standard

High: alta sensibilità (la forza di esecuzione influisce molto sulla dinamica)

Max: velocity sempre al massimo a prescindere dalla forza di esecuzione

■ Aftertouch

(For AR-96 > After Touch)

Potete commutare l'aftertouch ON o OFF.

- Usate  per impostare l'aftertouch. Selezionate Off o On.

■ Soglia dell'aftertouch (For AR-96 > After Touch Threshold)

Imposta quanto facilmente si attiva 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 (bassa risposta all'inclinazione)

Mid: Standard

High: alta sensibilità (risponde anche a un leggera inclinazione)

Impostazioni del Ring Controller (seguito)

■ Impostare funzioni col Ring

Controller

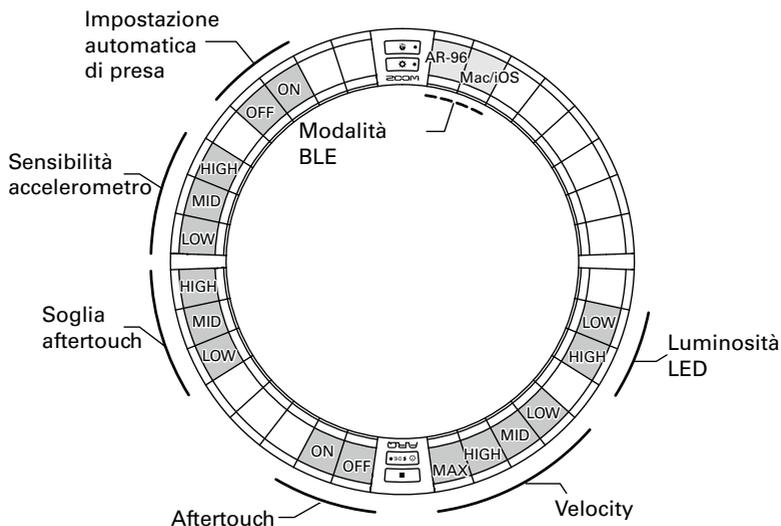
Potete anche usare i pad del Ring Controller per impostare le sue funzioni.

-  **CONTROLLER** Premete .

Il Ring Controller passa in modalità d'impostazione e i pad fungono da tasti funzione.

SUGGERIMENTI

- Modalità BLE: per usare il Ring Controller per il controllo MIDI, selezionate Mac/iOS.
- La modalità BLE non può essere attivata se si è collegati alla Base Station. Spegnete la Base Station o scollegatevi da essa (→ P. 118).



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.

■ Controllare la carica residua della batteria

1. Premete  sul Ring Controller.

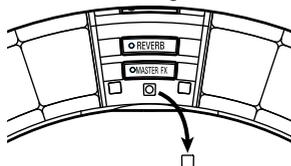
La carica residua della batteria del Ring Controller appare sul display.

■ Rimuovere la batteria

1. Rimuovere il cappuccio dal lato posteriore del Ring.

Il cappuccio è sotto .

Lato inferiore del Ring Controller

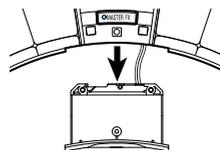


2. Rimuovete la vite sotto il cappuccio.

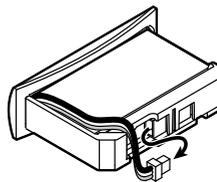
Usate un cacciavite Phillips per rimuovere la vite.



3. Estraete il contenitore della batteria.



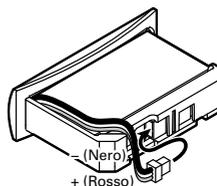
4. Scollegate il connettore del cavo che unisce la batteria al contenitore.



5. Rimuovete la batteria dal contenitore.

■ Installare la batteria

1. Inserite la batteria nell'alloggiamento.
2. Collegate batteria e contenitore col cavo.



3. Installate il contenitore della batteria nel Ring Controller.

4. Stringete la vite e riposizionate il cappuccio.

Aggiornare il firmware

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

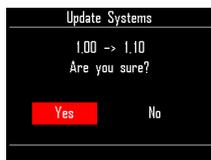
E' possibile scaricare dal sito ZOOM un file per aggiornare all'ultima versione (www.zoom.co.jp).

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, mentre premete , 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. Completato 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.  Mentre tenete 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 blu. Se è rosso, 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 .

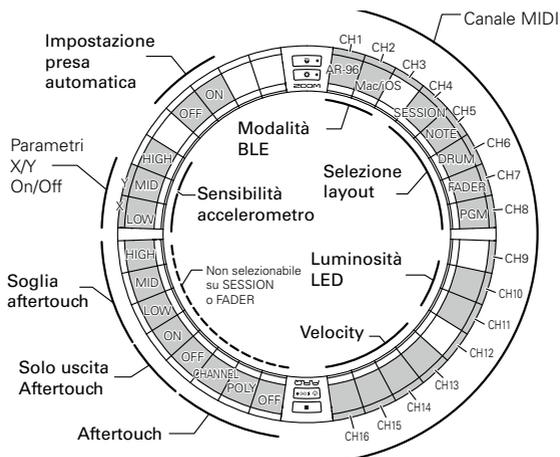
- Aggiornamento completato con successo: verde
 - Aggiornamento fallito: rosso
- In caso di fallimento, riprovate dal punto 1.

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

Selezionate il dispositivo da collegare al Ring Controller.

AR-96: modalità normale. Collega a una Base Station di **AR-96** (→ P. 118).

Mac/iOS: consente di collegare il Ring Controller direttamente a un apparecchio Mac o 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. 127).

■ Canali MIDI

Imposta la combinazione di canali MIDI che il

Ring Controller usa.

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.

■ Aftertouch

Imposta il tipo di aftertouch.

OFF: nessun aftertouch

POLY: se sono premuti contemporaneamente più pad, sono trattati indipendentemente

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

■ Solo uscita Aftertouch

Solo i messaggi MIDI dell'aftertouch sono inviati in uscita.

Usare il Ring Controller per il controllo MIDI (seguito)

SUGGERIMENTI

- Queste impostazioni possono essere eseguite anche premendo  sulla Base Station e usando la voce CONTROLLER > Setting > For Mac/iOS.
- Per velocity e altre voci d'impostazione in comune con **AR-96**, fate riferimento a "Impostazioni del Ring Controller" (→ P. 118).

Collegarsi a dispositivi 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 scollegatevi da essa (→ P. 118).

■ Commutare le modalità del Ring Controller

- 1.**  Premete .

Ciò pone il Ring Controller in modalità setup.

- 2.**  Colpite il pad relativo alla modalità Mac/iOS BLE.

Ciò pone il Ring Controller in modalità Mac/iOS.

■ Collegarsi a un Mac

- 1.** Aprite l'applicazione Audio MIDI Setup sul Mac

- 2.** Selezionate Window nella barra menu, e poi Show MIDI.

Si apre la finestra MIDI Studio.

3. Fate doppio click sull'icona

Bluetooth.

Si apre la schermata Bluetooth Configuration.

- 4.** Cliccate su "Connect" relativo al Ring Controller che appare in 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 del 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 ai pad come fossero tasti del pianoforte.

Usate  per cambiare ottava.

■ Layout DRUM

Questo layout è progettato per l'uso con drum rack in software DAW.

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

Usate  per alzare o abbassare gruppi di numeri di note.

■ Layout FADER

Consente di usare il Ring Controller come dei fader.

I pad su metà di ogni anello fungono da singolo fader.

■ Modalità PROGRAMMER

Questa modalità consente di programmare ogni pad e la sua luce LED a piacere.

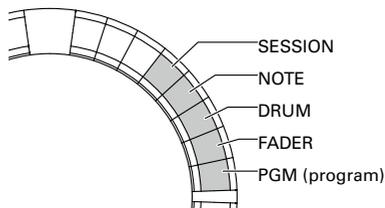
SUGGERIMENTI

Per dettagli sui messaggi MIDI inviati e ricevuti in ciascuna modalità, vd. "Messaggi MIDI del Ring Controller" (→ P. 144).

Selezionare layout

1.  **CONTROLLER** Premete .
Pone il Ring Controller in modalità setup.

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



Ciò cambia il layout del Ring Controller.

3.  **CONTROLLER** Premete .
Si esce dalla modalità d'impostazione.

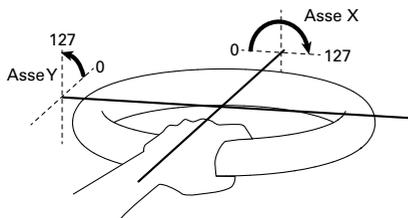
Altre funzioni

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. 119).
- 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. Premete .

Il LED si accende, e l'accelerometro va su ON.

2. Premete ancora per commutare l'accelerometro su OFF.

Il LED si spegne, e l'accelerometro va su OFF.

Riportare alle impostazioni di default

1. Mentre premete , accendete il Ring Controller.

Si abilita la modalità di factory reset.

2. Colpite il pad col LED lampeggiante.

Ciò riporta il Ring Controller alle impostazioni di default, e spegne il Ring Controller automaticamente

■ 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 .

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

Diagnostica

Se pensate che **AR-96** funzioni 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.

■ Gli effetti non funzionano

- Verificate che l'effetto sia assegnato correttamente a uno strumento.
- Gli 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 della 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 in ingresso	+10 to -65 dB
		Impedenza in ingresso	50 kΩ
Output	OUTPUT L/R	Tipo di connettore	Jack mono standard (non bilanciati)
		Impedenza in uscita	200 Ω
	PHONES	Tipo di connettore	Jack stereo standard 20mW × 2 (entro carico 32Ω)
		Impedenza in uscita	10 Ω
Gamma dinamica			ANALOG IN (AD): 92 dB typ (IHF-A) PHONE OUT (DA): 102 dB typ (IHF-A) MAIN OUT (DA): 106 dB typ (IHF-A)
Supporti registrazione			Card SD da 16MB-2GB, SDHC da 4GB-32GB, SDXC da 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 la 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 da 2.0" (320×240)
Interfaccia	USB 2.0 (standard USB MIDI)	Sistemi operativi supportati	Windows 7 (SP1 o 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 trasmissione	31.25 kbps (±1%) max.
		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 (vtaggio max. DC4.2V, 3.7V vtaggio nominale, 450mAh capacità 3.7V), alimentazione diretta dalla Base Station	
Assorbimento		Usando batterie: 2 W max.	
Tempo di ricarica		Ca. 2.5 ore	
Tempo di operatività batteria		Ca. 4.5 ore con luminosità LED bassa (Low) Ca. 2.5 ore con luminosità LED alta (High) (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 Curve Velocity	
		96 4 tipi	
Interfaccia	MIDI over Bluetooth LE	Sistemi operativi iOS supportati	iPad funzionanti con iOS 8.0 o successivi
		Mac supportati	Mac OS X 10.10.5 Yosemite o successivi Computer serie MacBook, iMac e Mac pro che supportino la trasmissione BLE
		Velocità 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 parametri del menu EDIT

■ Blocco Oscillator

Elenco Oscillator

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

aKick
Colore strumento: 1



Categoria	Nome strumento	LOOP
	EDM Snare	
	EDM RS	
	Electro RS	
	Electro Snare	
	EuroBeat RS	
	EuroBeat Snare	
	EuroDance RS	
	EuroDance Snare	
	EuroTrance RS	
	EuroTranceSnare	
	FlashBulb Snare	
	Future Snare	
	Garage Snare	
	Hardcore RS	
	Hardcore Snare	
	HardHouse RS	
	HardHouse Snare	
	HardTechnoRS	
	HardTechnoSnare	
	HH Snare	
	HipHop RS	
	HipHop Snare	
	HR&HM RS	
	HR&HM Snare	
	Jazz RS	
	Jazz Snare	
	Jazz Brush	
	Jungle RS	
	Jungle Snare	
	MainRoom Snare	x
	Minimal RS	
	Minimal Snare	
	NuDisco RS	
	NuDisco Snare	
	ProgHouse RS	
	ProgHouse Snare	
	R&B RS	
	R&B Snare	
	Reggae RS	
	Reggae Snare	
	Reggaeton RS	
	Reggaeton Snare	
	Rock RS	
	Rock Snare	
	Gangsta Snare	
	South Snare	
	TechHouse RS	
	TechHouse Snare	
	Kit707 Snare	
	Kit808 Snare	
	Kit808 RS	
	Kit909 Snare	
	Kit909 RS	
	Trap RS	
	Trap Snare	
	TribalHouse RS	
	TribalHouseSnare	
	UK Snare	
	Vintage Snare	

Snare
Colore strumento: 31



Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Categoria	Nome strumento	LOOP		
<p>Clap</p> <p>Colore strumento: 31</p> 	Building Clap	x		
	ClasRave Clap			
	Dance Clap			
	Disco Clap			
	D&B Clap			
	Breaks Clap			
	Electro Clap			
	Techno Clap 1			
	HipHop Clap			
	House Clap 1			
	Minimal Clap			
	House Clap 2			
	NY Clap			
	Reggae Clap			
	Short Clap			
	SlapVerb Clap			
	Step Clap			
	Techno Clap 2			
	Thug Clap			
	Kit707 Clap			
	Kit808 Clap			
	Kit909 Clap			
	Trance Clap			
	Trap Clap			
	<p>Hi-Hat</p> <p>Colore strumento: 30</p> 		Berlin CloseHH	x
			Berlin OpenHH	
			Chicago Hi-Hat	
			ComputerNoise	
DeadLeaser Hat				
Disco CloseHH				
Disco OpenHH				
Dance CloseHH				
Dance OpenHH				
D&B CloseHH				
D&B OpenHH				
Breaks CloseHH				
Breaks OpenHH				
Electro CloseHH				
Electro OpenHH				
Techno CloseHH				
Techno OpenHH				
Feedback Hat				
Garage Hat				
GlitchTick Hat				
HardHouse Hat				
Standard OpenHH				
HipHop CloseHH				
HipHop OpenHH				
House CloseHH				
House OpenHH				
Minimal CloseHH				
Minimal OpenHH				
HR&HM CloseHH				
HR&HM OpenHH				
Jazz CloseHH				
Jazz OpenHH				
London Hat				
Milano Hat				
NY Hat				
Paris Hat				
R&B CloseHH				
R&B OpenHH				
Reggae CloseHH				
Reggae OpenHH				
Rock CloseHH				
Rock OpenHH				

Categoria	Nome strumento	LOOP
<p>Hi-Hat</p> <p>Colore strumento: 30</p> 	Short Hi-Hat	x
	Kit707 CloseHH	
	Kit707 OpenHH	
	Kit808 CloseHH	
	Kit808 OpenHH	
	Kit909 CloseHH	
	Kit909 OpenHH	
	Trance CloseHH 1	
	Trance OpenHH 1	
	Trance CloseHH 2	
	Trance OpenHH 2	
	<p>Cymbal</p> <p>Colore strumento: 30</p> 	
Long Crash		
Splash Cymbal		
Disco Crash		
Disco Ride		
Dance Crash		
Dance Ride		
D&B Crash		
D&B Ride		
Breaks Crash		
Breaks Ride		
Electro Crash		
Electro Ride		
Techno Crash		
Techno Ride		
HipHop Crash		
HipHop Ride		
House Crash		
House Ride		
Minimal Crash		
Minimal Ride		
HR&HM Crash		
HR&HM Ride		
Jazz Crash		
Jazz Ride		
R&B Crash		
R&B Ride		
Reggae Crash		
Reggae Ride		
Standard Ride		
Rock Crash		
Rock Ride		
Kit707 Crash		
Kit707 Ride		
Kit808 Crash		
Kit909 Crash		
Kit909 Ride		
Trance Crash		
Trance Ride		
<p>Tom</p> <p>Colore strumento: 2</p> 	80's Tom	x
	Acoustic Tom 1	x
	Acoustic Tom 2	x
	DoubleElectroTom	O
	FrenchHouseTom	x
	Ind. Tribe Tom	x
	Industry Tom	x
	Long Tom	x
	NewWave Tom	x
	Noise Tom	x
	Synth Tom	O
	Kit707 Tom	x
Kit808 Tom	x	
Kit909 Tom	x	
Vintage Tom	x	

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Categoria	Nome strumento	LOOP
	BellTree	x
	Bottle	x
	BrightData	x
	Cabasa Hit	x
	Cabasa Shake	x
	Castanets	x
	CementClick	x
	Clave	x
	Conga Open	x
	Conga Close	x
	Conga Slap	x
	Cowbell	x
	Darbuka	x
	Davul Chamber	x
	Davul Dum	x
	Davul Kasnak	x
	Davul Tek	x
	Djembe	x
	Droplet	x
	GlitchClave	x
	Hi-Bongo	x
	Hi-Timbales	x
	Hi-Agogo	x
	IDM Prec.	x
	Lo-Bongo	x
	Lo-Timbales	x
	LongGuiro	x
	LongWhistle	O
	Lo-Agogo	x
	Maracas	x
	MouthPop	x
	MuteCuica	x
	MuteSurdo	x
	MuteTriangle	x
	OpenCuica	x
	OpenSurdo	x
	OpenTriangle	x
	OrganicPrec.	x
	Lo-Pop	O
	PlasticLid	x
	Hi-Pop	x
	Quijada	x
	Quijada Hit	x
	RimPercussion	x
	Riq Doum	x
	Riq Pa	x
	Riq Tak	x
	Shaker 1	x
	Shaker 2	x
	Shaker Hit	x
	ShortData	x
	ShortGuiro	x
	ShortPercussion	x
	ShortWhistle	x
	Snap	x
	SquishyZap	x
	Sticks	x
	SynthPercussion	O
	Tabla Ge	x
	Tabla Ke	x
	Tabla Na	x
	Tabla Te	x
	Jingle	x
	Tambourine	x
	Timpani	x
	Kit808 Cowbell	O
	Vibraslap	O
	WindChime	x
	WoodBlock	x

Percussion
Colore strumento: 2



Categoria	Nome strumento	LOOP
	Ai-Low House	
	Hey Trap	
	Female Oh	
	Male Oh	
	Oh Garage	
	Technologic Vox	
	U DeepHouse	
	VocalStab	
	Yah Dubstep	
	Male Ahaa	
	Male Ahaaw	
	AncientWisdom	
	Male Baaa	
	Male Che	
	Male ComeOn	
	Male Doh	
	Male Doo	
	Female Aan	x
	Female Ah	
	Female Am	
	Female Haa	
	Female Ho	
	Female On	
	Female So	
	Female Yo	
	Female Your	
	Ghostly	
	Male Haa	
	Male Hey 1	
	Male Hey 2	
	Male Nahh	
	Male Ohooo	
	Male Paa	
	Male Wao	
	Male Whoo	
	Saw	
	Square	
	Pulse	
	Sine	
	Triangle	
	Saw + Square	
	Saw + Pulse	
	Saw + Sine	
	Saw + Triangle	
	Sine + Triangle	
	Saw Harmony	
	Square Harmony	
	Pulse Harmony	
	Sine Harmony	
	Tri Harmony	
	Dual Saw	
	Dual Square	
	Dual Pulse	
	Dual Sine	
	Dual Triangle	
	Triple Saw	
	Triple Square	
	Triple Pulse	
	Triple Sine	
	Triple Triangle	
	Oct Saw	
	Oct Square	
	Oct Pulse	
	Oct Sine	
	Oct Triangle	
	Ring Saw	
	Ring Square	
	Ring Pulse	
	Ring Sine	
	Ring Triangle	

Voice
Colore strumento: 14



Synth Basic
Colore strumento: 14



Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Categoria	Nome strumento	LOOP
Synth Basic Colore strumento: 14 	Ring Dual Saw	O
	Ring Dual Square	
	Ring Dual Pulse	
	Ring Dual Sine	
	Ring Dual Tri	
	Ring Oct Saw	
	Ring Oct Square	
	Ring Oct Pulse	
	Ring Oct Sine	
	Ring Oct Tri	
	FM Saw	
	FM Square	
	FM Pulse	
	FM Sine	
	FM Triangle	
	FM Dual Saw	
	FM Dual Square	
	FM Dual Pulse	
	FM Dual Sine	
	FM Dual Triangle	
	FM Oct Saw	
	FM Oct Square	
	FM Oct Pulse	
	FM Oct Sine	
	FM Oct Triangle	
	Sync Saw	
	Sync Square	
	Sync Pulse	
	Sync Sine	
	Sync Triangle	
	Sync Dual Saw	
	Sync Dual Square	
Sync Dual Pulse		
Sync Dual Sine		
Sync Dual Tri		
Synth Bass Colore strumento: 14 	AngerBass	O
	DeepBass	O
	DubstepDirtBass	x
	FlatRicBass	x
	GarageFatBass	x
	ParisBass	O
	PulseButtomBass	x
	SubspenseBass	O
VoiceBass	x	
WarmSawBass	O	
Synth Fx Colore strumento: 14 	AirCloud	O
	Alarm	O
	AlienWarning	x
	Arpness	x
	BeatBang	x
	BlackStar	x
	BottleVox	x
	Closer	x
	CompBlip	O
	DangerZone	x
	ElectricSwipe	x
	EpicAir	x
	ForcedAir	x
	Lazer 1	x
	Lazer 2	x
	Lazer 3	x
	LazerGun	x
	MarsInvaders	x
	MazG	x
	NoiseFloor	x
Revange	x	

Categoria	Nome strumento	LOOP	
Synth Fx Colore strumento: 14 	SawDown	x	
	Shreakback	x	
	SirenFX	x	
	Spacer	O	
	StarGate	x	
	TrapBounce	x	
	TunyPluck	x	
	Twister	x	
	U Tone	O	
	WideFive	O	
	X Scape	x	
	Synth Hit Colore strumento: 14 	1980sAnalog5ths	O
		ClubChord	x
		DecadeChord	x
DubstepStab		x	
EdgeOfStab		O	
EDM MinorChord		x	
EDM Stab		x	
FadeChord		x	
FatMash		O	
FatPad		x	
FluteSpaceLead		x	
FutureSax		x	
LeadChord		x	
LeadChordRave		x	
LeadDirt		x	
LeadDrop		x	
LegacyChord		x	
LowTech		O	
MetalicPad		O	
PartyChord		x	
PlasticTube	O		
PumpChord	x		
RaggaTone	O		
RaveLead	O		
RaveStabLead	x		
SimpleChord	x		
StringBreath	x		
SubyChord	x		
SyncLift	x		
TechChord	x		
TightAnalog5ths	O		
Instrument Basic Colore strumento: 14 	AltoSax	O	
	AcousticBass	O	
	AcousticGuitar	O	
	Bell	x	
	BrassEnsemble	x	
	Clav	O	
	ElectricPiano	O	
	E.Bass Finger	O	
	E.Bass Pick	O	
	E.Bass Slap	O	
	ElectricGuitar	O	
	DistGuitar	O	
	GuitarFeedback	x	
	Kalimba	x	
	MajorPartials	x	
	MetalBell	x	
	MinorPartials	O	
	MutedStab	x	
	OldMovieMinor	x	
	Organ 1	O	
Organ 2	O		
Piano	O		
StringsEnsemble	x		
TenorSax	O		

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

Categoria	Nome strumento	LOOP
Instrument Hit Colore strumento: 14 	Brass Hit 1	x
	Brass Hit 2	
	Cluster	
	E.Guitar 1	
	E.Guitar 2	
	Hammond	
	Orchestra Hit	
	Piano Hit	
	PianoJazz Hit	
	Pulse	
	SlideOrgan	
	Strings Hit	

Categoria	Nome strumento	LOOP
Audio File Colore strumento: 23 	Nome file audio (primi 16 caratteri)	x

Parametri

■ Tipi di oscillatore diversi da Synth Basic e Audio File

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Pitch*	Reverse	-
-24.00+24.00	Off, On	-

■ Synth Basic

OSC1

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
OSC1 Type	OSC1 Pitch*	OSC1 Level
Saw, Square, Pulse, Sine, Triangle	-24.00+24.00	0-100

OSC2

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
OSC2 Type	OSC2 Pitch*	OSC2 Level
Saw, Square, Pulse, Sine, Triangle	-24.00+24.00	0-100

OSC3

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
OSC3 Type	OSC3 Pitch*	OSC3 Level
Saw, Square, Pulse, Sine, Triangle, Ring Src, FM Src, Sync Src	-24.00+24.00	0-100

*Quando è selezionato Ring Src, FM Src, o Sync Src, OSC3 funge da fonte per modulare OSC1 e OSC2.

■ Pulse Width

Pulse Width
1-99

Note: Impostabile quando OSC Type selezionato è Pulse.

■ Audio File

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Pitch*	Reverse	Launch
-24.00 - +24.00	Off, On	One Shot, Toggle, Gate

*Questo parametro può essere controllato dal blocco Pitch Mod.

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

■ Blocchi Mod (gli stessi per tutti i blocchi Mod)



Tipo di selezione

Selezione manopola di selezione
Off, LFO 1, LFO 2, Envelope, AfterTouch

Parametri

■ LFO 1, LFO 2

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Rate	Depth	Waveform
1-100, ↕ (Type 1)	-100 - +100	Saw, Square, Pulse, Sin, Tri, Random

Note: Vd. i parametri Tempo sync per dettagli sui valori d'impostazione ↕ (→ P. 141).

■ Envelope

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

Depth

Envelope Depth
-100 - +100

■ AfterTouch

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Depth	-	-
-100 - +100	-	-

■ Noise block



Tipo di selezione

Selezione manopola di selezione
Off, White, Pink

Parametri

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

*Questo parametro è controllabile dal blocco Level Mod.

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

■ Blocco Insert Effect



Elenco effetti

Nome tipo	Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
BitCrush	Bit 4-16	SMPL* 0-50	Balance 0-100
Distortion	Gain* 0-100	Tone 0-100	Level 0-100
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
3Band EQ	Low -12 - +12	Mid -12 - +12	Hi -12 - +12
Talk Filter	Decay* 0-100	Type iA, UE, UA, oA	Balance 0-100
Sub Bass	Frequency 30-250	Mix 0-100	-
Pumper	Depth 0-100	Rate ♪ (Type 3)	-
Compressor	Sense 0-10	Attack Slow, Fast	Tone 0-10

*Questi parametri sono controllabili dal blocco Effect Mod.

■ Blocco Filter



Tipo di selezione

Selezione manopola di selezione
LPF [-12dB], LPF [-24dB], BPF [-12dB], BPF [-24dB], HPF [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter, Off

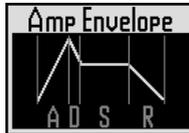
Parametri

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Frequency* 20 Hz - 20000 Hz	Resonance 0-100	Level 0-100

*Questo parametro è controllabile dal blocco Freq Mod.

Elenco parametri del menu EDIT (seguito)

■ Blocco Amp envelope

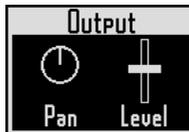


Parametri

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

Note: Il livello può essere controllato dal blocco Amp Mod.

■ Blocco Output



Parametri

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Pan*	Level	-
L100 - Center - R100	0-100	-

*Questo parametro può essere controllato dal blocco Pan Mod.

■ Blocco Send effect



Parametri

Parametro 1	Parametro 2	Parametro 3
Delay	Reverb	-
0-100	0-100	-

Elenco effetti

■ Delay

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

■ Reverb

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

Note: Vd. i parametri Tempo sync per dettagli sui valori d'impostazione  (→ P. 141).

Elenco effetti (seguito)

■ Effetti Master

Categoria	Nome tipo	Parametro 1 Nome parametro/valore impostazione	Parametro 2 Nome parametro/valore impostazione	Parametro 3 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	Hi 0-100
	3Band EQ	Low -12 - +12	Mid -12 - +12	Hi -12 - +12
Delay	Reverse Delay	Time 10-2000, ♪ (Type 2)	Feedback 0-100	Hi Damp 0-10
Dynamics	Limiter	Threshold 0 - -24	Ratio 1-54, ∞	Release 0-10
	Compressor	Threshold 0 - -24	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 alla volta.

• Vd. i parametri Tempo sync per dettagli sui valori d'impostazione ♪.

■ Parametri Tempo sync

Quando appare ♪ su un parametro o effetto, quello è il valore che può essere sincronizzato col tempo.

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

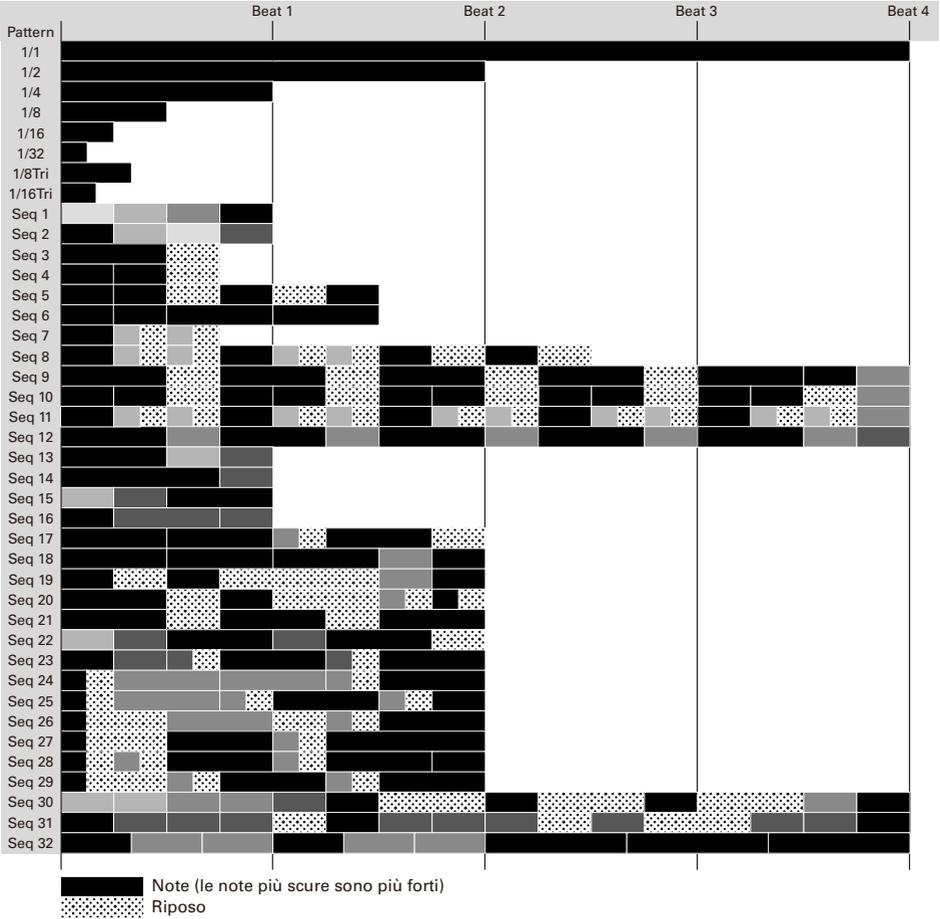
Elenco parametri dell'arpeggiator

■ Numero di nota

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

Elenco parametri dell'arpeggiator (seguito)

■ Pattern

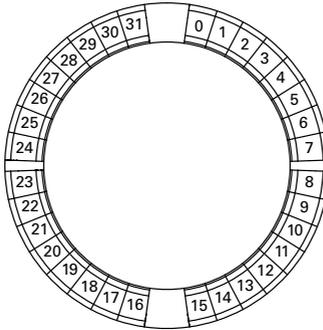


Messaggi MIDI del Ring Controller

■ Numeri dei tasti del Ring Controller

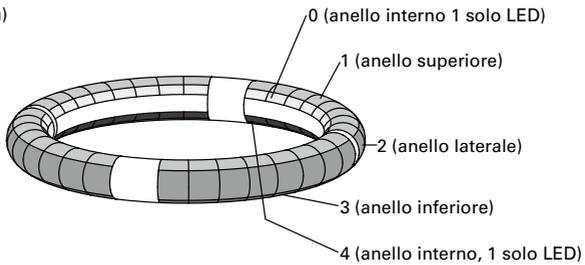
I pad sul Ring Controller sono assegnati a diversi numeri di tasto. Questi numeri sono espressi come colonne e righe.

Direzione anello (colonna)

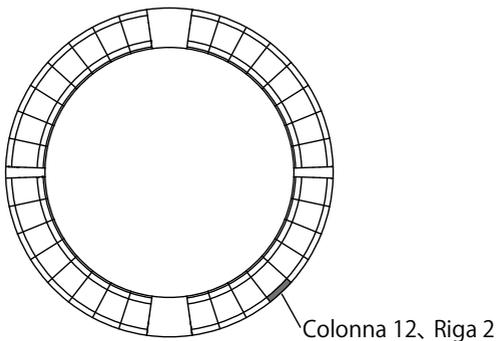


Visualizzato dall'alto (lato col logo ARQ)

Direzione circonferenza (riga)



Esempio: 12x2

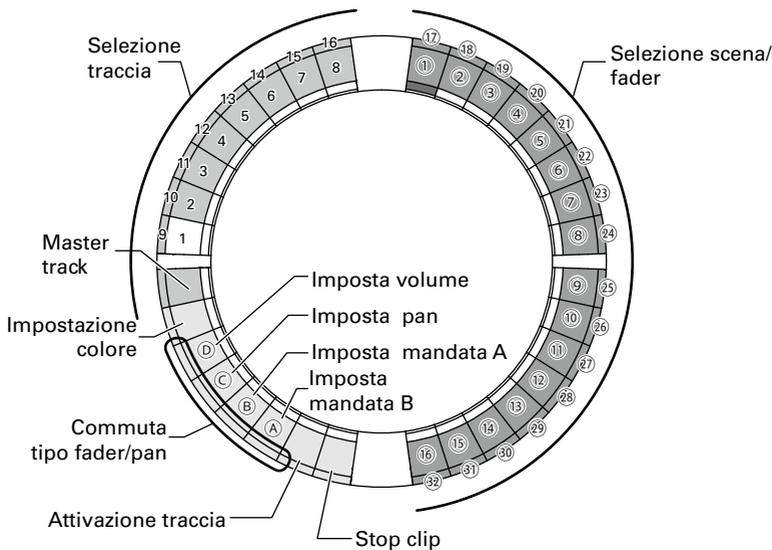


Messaggi MIDI del Ring Controller (seguito)

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 di 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 (①-⑫)	Canale MIDI	Numero Control Change (⓪, ①, ②, ③)
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.

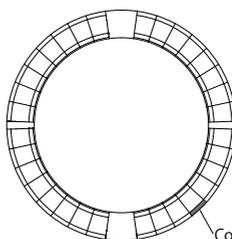
Potete usare  per cambiare ottava.

		Riga						
		1/2/3 (common)						
0		 x 2	 x 1	At startup	 x 1	 x 2	 x 3	4
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 velocity. 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 velocity sono trasmessi al Ring Controller.



Colonna 12, 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.

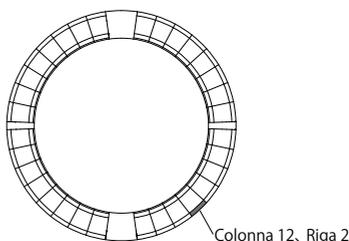
Potete usare  per spostare gruppi di note nella direzione della colonna.

		Riga								
		1/3 (common)	2	1/3 (common)	2	1/3 (common)	2	1/3 (common)	2	4
		 x 2		 x 1		At startup		 x 1		
Colonna	0									
	0	52	56	36	40	20	24	4	8	
	1	53	57	37	41	21	25	5	9	
	2	54	58	38	42	22	26	6	10	
	3	55	59	39	43	23	27	7	11	
	4	60	64	44	48	28	32	12	16	
	5	61	65	45	49	29	33	13	17	
	6	62	66	46	50	30	34	14	18	
	7	63	67	47	51	31	35	15	19	
	8	68	72	52	56	36	40	20	24	
	9	69	73	53	57	37	41	21	25	
	10	70	74	54	58	38	42	22	26	
	11	71	75	55	59	39	43	23	27	
	12	76	80	60	64	44	48	28	32	
	13	77	81	61	65	45	49	29	33	
	14	78	82	62	66	46	50	30	34	
	15	79	83	63	67	47	51	31	35	
	16	84	88	68	72	52	56	36	40	
	17	85	89	69	73	53	57	37	41	
	18	86	90	70	74	54	58	38	42	
	19	87	91	71	75	55	59	39	43	
	20	92	96	76	80	60	64	44	48	
	21	93	97	77	81	61	65	45	49	
	22	94	98	78	82	62	66	46	50	
	23	95	99	79	83	63	67	47	51	
	24	100	104	84	88	68	72	52	56	
	25	101	105	85	89	69	73	53	57	
	26	102	106	86	90	70	74	54	58	
	27	103	107	87	91	71	75	55	59	
	28	108	112	92	96	76	80	60	64	
	29	109	113	93	97	77	81	61	65	
	30	110	114	94	98	78	82	62	66	
	31	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 64 (40h) e il canale MIDI è 1 (00h).

- Quando questo pad è colpito, sono trasmessi "90h" (Note on/MIDI ch), "40h" (Note Number) e la velocity. 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 velocity 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 costituiscono 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
Colonna	0				
	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7		24	25	26
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23		23	22	21
	24				
	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

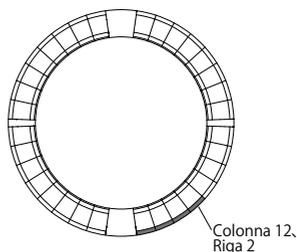
- Quando velocity è 127, occorrono 20 millisecondi per raggiungere il valore specificato.
- Quando velocity è 1, occorrono 2 secondi per raggiungere il valore specificato.

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 il pad è colpito (delicatamente) con una velocity di "b0h" (Control Change/MIDI ch), "19h" (Control Change Number) e "value" iniziano 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)

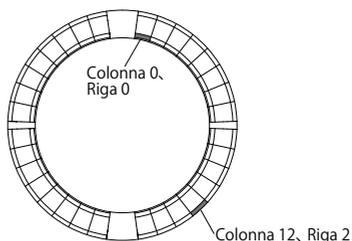
Il numero della nota è 44 (2ch) e il canale MIDI è 1 (00h).

- Quando il pad è colpito sono trasmessi "90h" (Note on/MIDI ch) "2ch" (Note Number) e la velocity.
- Anche il LED di questo pad si accende nel colore corrispondente alla velocity se "90h" (Note on/MIDI ch), "2ch" (Note Number) e velocity 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 velocity, se "91h" (Note on/MIDI ch), "00h" (Note Number) e velocity 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, inviate una velocity 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 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 Function

I control change sono assegnati ai pulsanti function.

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 d'implementazione MIDI

■ Base Station

[Aero RhythmTrak]
 Model: AR-96 Base Station
 MIDI Implementation Chart

Date: 28 March 2017
 Version: 2.00

Funzione...		Trasmessa		Riconosciuta	Note
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	*1 *2 *1 *2	1, 16 1, 16	
Mode	Default Messages Altered	x x *****		x x	
Note Number	True voice	0 - 127 *****	*1 *2 *****	0, 108 0, 108	
Velocity	Note ON Note OFF	o o	*1 *2 *1 *2	o o	
After Touch	Key's Ch's	o o	*2 *2	o x	
Pitch Bend		x		x	
Control Change	0 - 127	o	*2	x	
Prog Change	True#	o 0, 127	*2	x	
System Exclusive		x		x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x		x x x	
System Realtime	Clock Command	o o	*3 *3	o o	*4 *4
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	o o x x	*2 *2	x x x x	
Notes		*1 Transmitted by Internal Note. *2 Numbers via USB MIDI Output route can be changed in "USB MIDI Output Setting". *3 Enabled when Clock Mode is "Internal". *4 Enabled when Clock Mode is "External".			

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

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

o: Yes
 x: No

Tabella d'implementazione MIDI (seguito)

■ Ring Controller

[Aero RhythmTrak]

Date: 9 June 2016

Model: AR-96 Ring Controller

MIDI Implementation Chart

Version:1.00

Funzione...		Trasmessa	Riconosciuta	Note
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>