

# AEROS LOOP STUDIO

## MANUALE UTENTE

### ARGOMENTI

- **Introduzione**
- **Navigazione**
- **Settaggio preliminare**
- **Connetti il tuo strumento**
- **Iniziare una nuova canzone**
- **Modalità 2x2**
- **Modalità 6x6**
- **Mixer**
- **Colori & Icone**
- **Settaggi**
- **Caricare/esportare canzoni**

1

### INTRODUZIONE

Complimenti per l'acquisto del tuo AEROS Loop Studio. Leggi attentamente questo manuale per accedere alle sue infinite potenzialità.

**IMPORTANTE:** AEROS usa un alimentatore 9v, centro negativo, 300 mA. Usa sempre l'alimentatore originale per evitare rumori di fondo o danni all'unità.

### NAVIGAZIONE

Ci sono due modalità di navigazione per AEROS: il touch screen e i tre pulsanti footswitch di controllo.

Puoi capire la funzione associata ad ognuno dei footswitch di controllo in ogni dato momento leggendola nello schermo, cosa molto utile quando hai a che fare coi tuoi loop. Diversamente, il footswitch PLAY/STOP ALL e il controllo rotativo del VOLUME hanno sempre la stessa funzione.

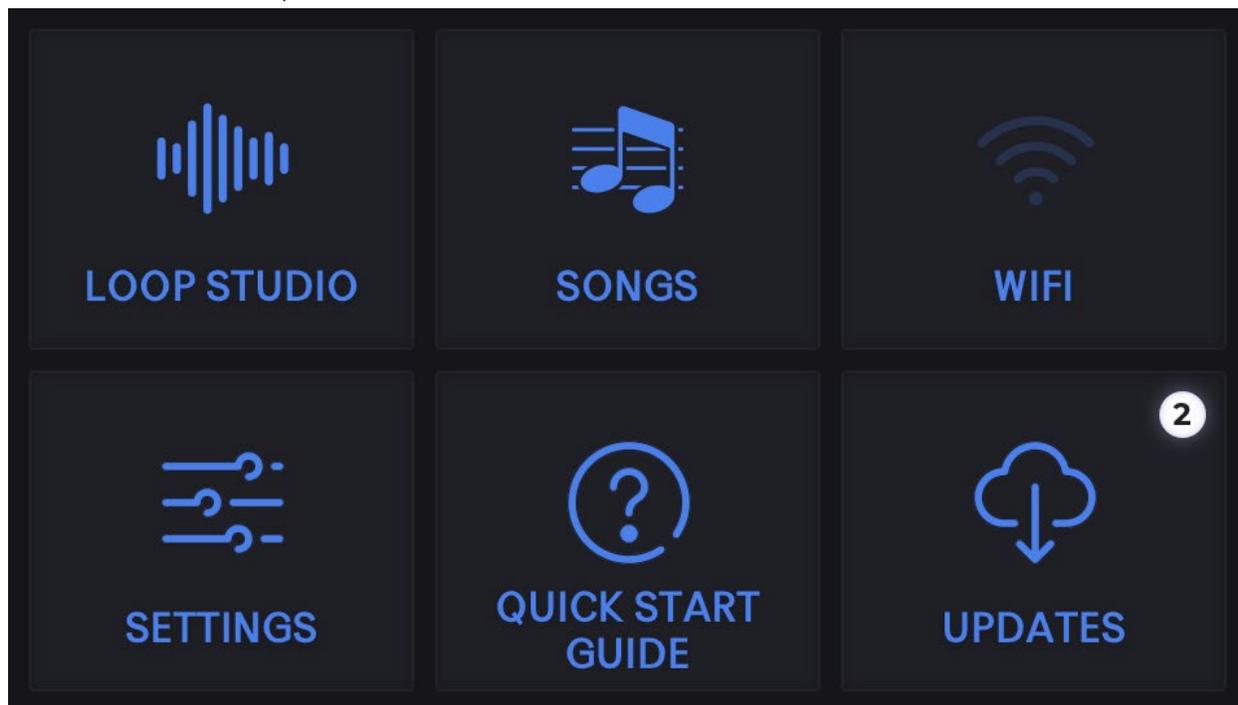
2



**Nota:** Le indicazioni sullo schermo evidenziano solo la cosa succede in caso di **pressione singola**. La **pressione prolungata** e la **pressione doppia** non cambiano e perciò non hanno bisogno di indicazione. Questi comandi sono descritti nella sezione dedicata alle modalità 2x2 e 6x6.

## SCHERMATA INIZIALE

Accendendo AEROS, si accede alla schermata iniziale da dove si accede a diversi sottomenù.



3

**LOOP STUDIO** – Accesso al looper. Puoi caricare l'ultima canzone salvata o crearne una nuova.

**SONGS** – Carica le canzoni salvate, dalla memoria interna o da SD card.

**WIFI** – Connessione alla rete dati

**SETTINGS** – Cambia i settaggi generali dell'unità

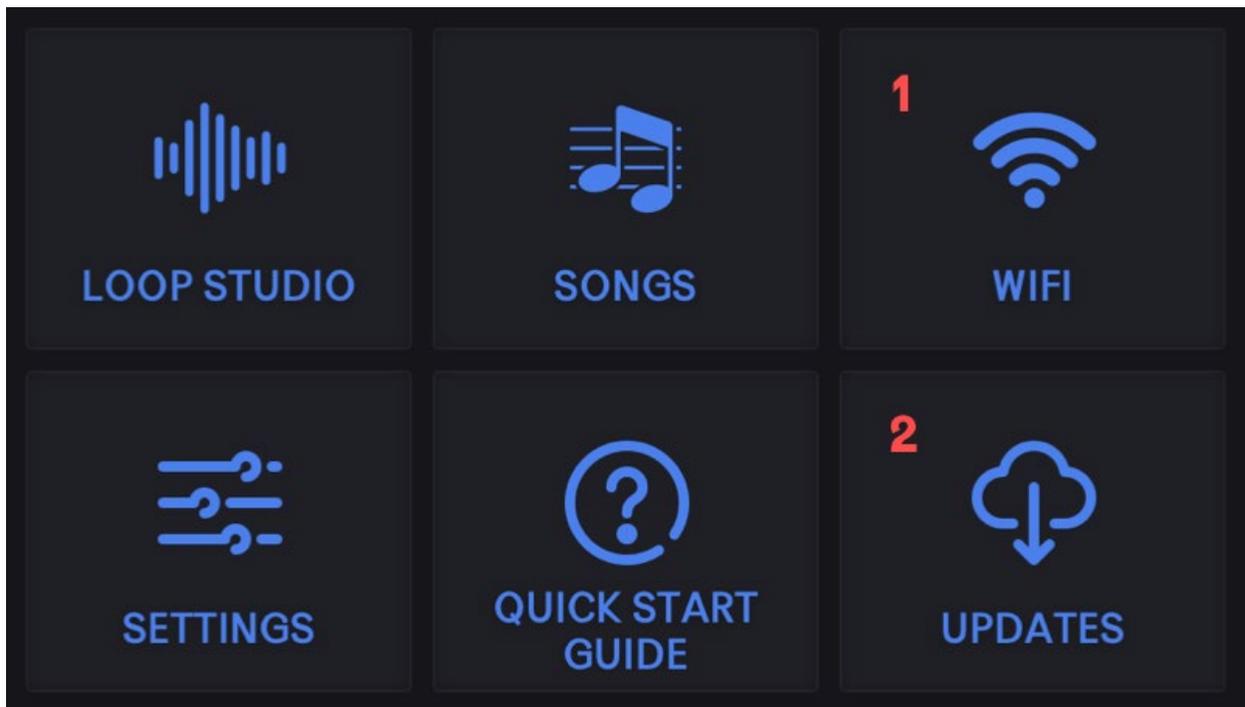
**QUICK START GUIDE** – Impara le basi del looper velocemente

**UPDATES** – Controlla qui se ci sono aggiornamenti software. Devi essere connesso alla WiFi.

## SETTAGGI PRELIMINARI

Prima di cominciare:

1. Connettiti alla tua Wi-Fi
2. Controlla se ci sono eventuali update da fare



**Connettiti spesso alla Wi-Fi e controlla se ci sono aggiornamenti. Questo ti permetterà di avere sempre il software più recente e performante.** Miglioriamo costantemente le funzioni di AEROS, devi solo tenerlo aggiornato!

## CONNETTI IL TUO STRUMENTO

### Connetti il tuo strumento a AEROS:

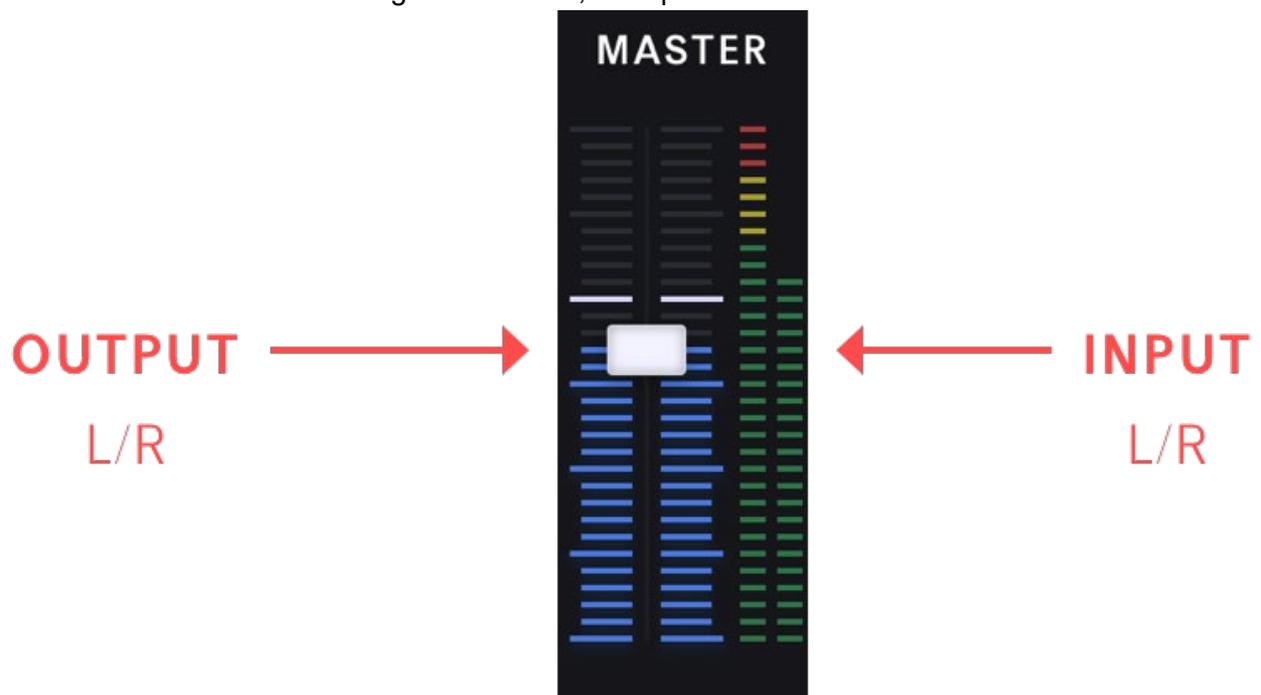
AEROS ha due input jack da 6.35mm. Puoi registrare in stereo usandoli entrambi o in mono usandone solo uno. Le due uscite jack da 6.35mm funzionano allo stesso modo.

AEROS non ha phantom power per microfoni. Per registrare il segnale di un microfono avrai quindi bisogno di un preamp qualsiasi.

### Controlla i livelli di entrata

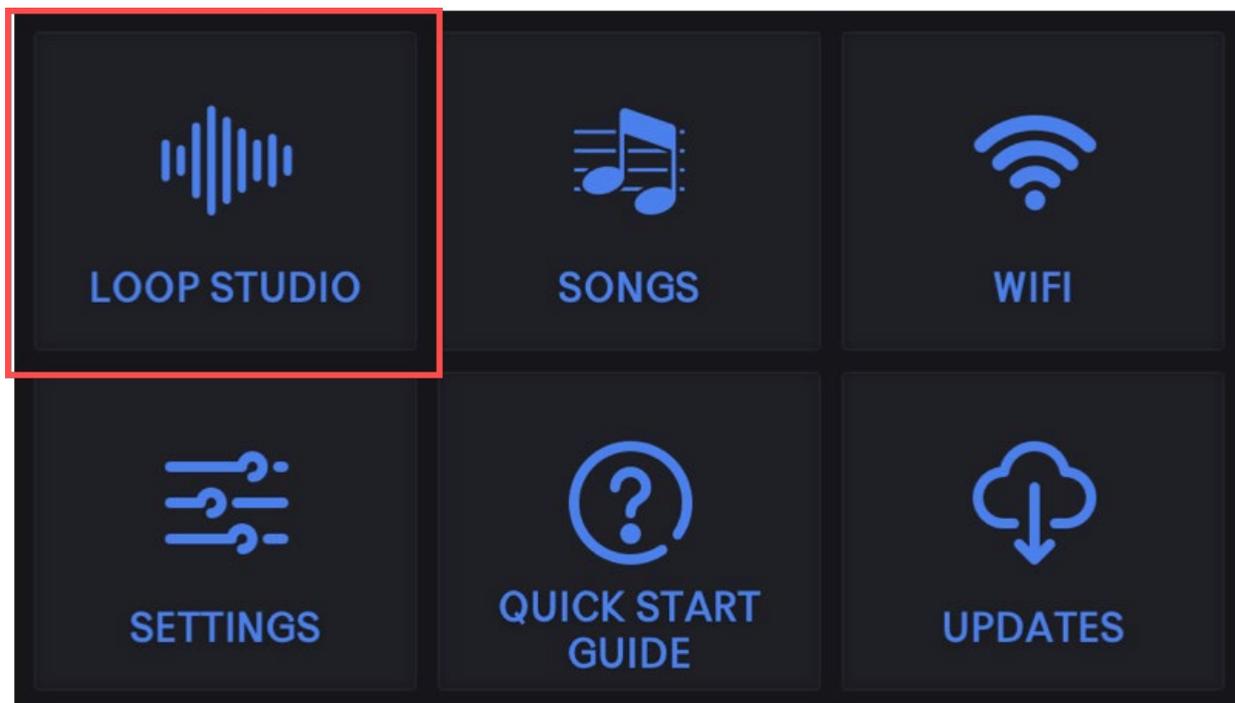
Prima di iniziare a registrare, suona il tuo strumento col livello massimo atteso dopo esserti collegato. Il misuratore di segnale apparirà sullo schermo nella parte destra. Se il segnale raggiunge il livello rosso, abbassa il volume dello strumento per evitare clip. Il controllo rotativo del volume controlla solo il segnale in uscita, non quello in entrata.

5



## INIZIARE UNA NUOVA CANZONE

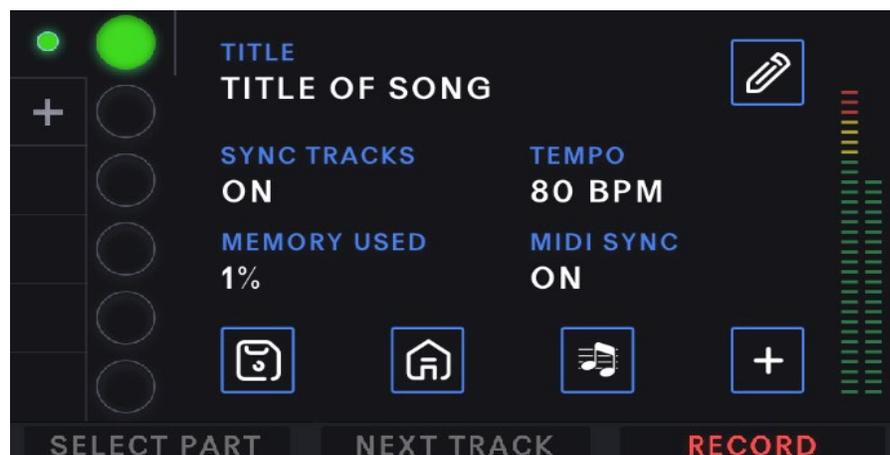
Per cominciare, premi l'icona Loop Studio.



6

L'ultima canzone salvata verrà caricata automaticamente (se non ci sono canzoni salvate, andrai direttamente alla schermata di creazione nuova canzone.)

## MODALITA' STOP



Entrati in Loop Studio, la canzone è in modalità STOP. Da qui puoi usare i footswitch per registrare una nuova traccia o far ripartire il playback (se ci sono tracce già registrate in questa canzone). Questi comandi sono descritti nella sezione dedicata alle modalità 2x2 e 6x6. Puoi anche premere le seguenti icone sullo schermo touch::

7



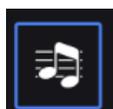
Edita canzone



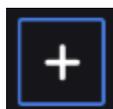
Salva canzone



Schermata iniziale



Carica canzone



Nuova canzone

## PAGINA NUOVA CANZONE

8

← NEW SONG SAVE

SONG NAME  
Title Of Song Goes Here

SONG SAVED TO ?  
SD AEROS

NUMBER OF TRACKS ?  
2 x 2 6 x 6

SYNC TRACKS ?  
On Off

QUANTIZE TO MEASURE ?  
On Off

TIME SIGNATURE ?  
- + 4 / 8 - +

TEMPO ?  
90 BPM

COUNT IN (MEASURES) ?  
0 1 2 3

BACKING TRACK ?  
Select File

ADVANCED BEHAVIOR ▼

AUTO RECORD ?  
On Off

RECORD NEXT TRACK ?  
Immediate End of Bar End of Loop

CHANGE SONG PART ?  
Immediate End of Bar End of Loop

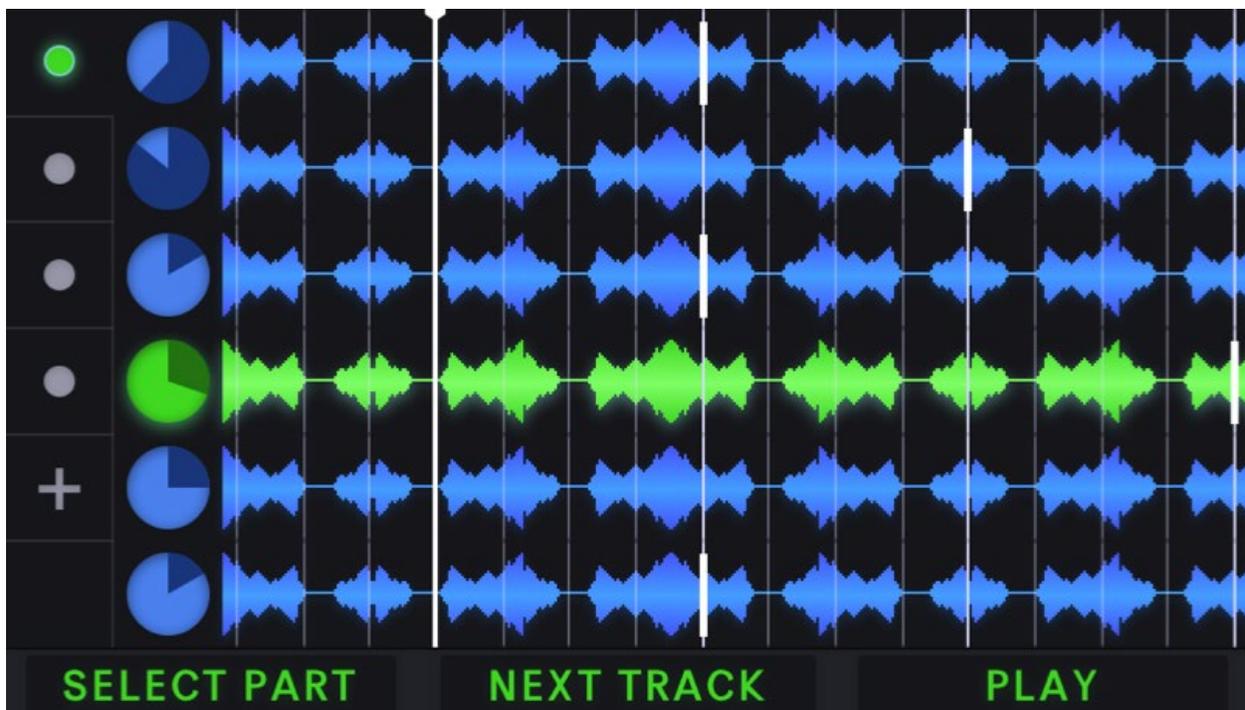
Ci sono molti settaggi disponibili quando si crea una nuova canzone, che l'icona (?) spiega in sintesi. Verranno discussi nell'apposita sezione. I settaggi di default sono comunque un buon punto di partenza.

Quelle che seguono sono le basi da cui cominciare.

AEROS Loop Studio è il primo pedale con **tracce parallele** (loop che suonano allo stesso momento) e **parti di canzone** (gruppi di tracce parallele tra cui switchare).

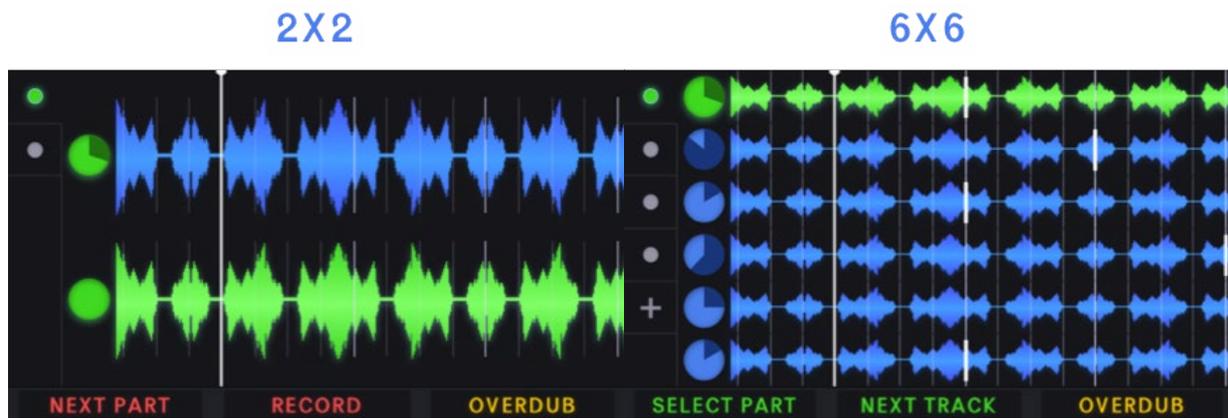
Le tracce parallele sono rappresentate da orologi e forme d'onda, mentre le parti di canzone da punti. Le parti e le tracce attive in un dato momento sono colorate di verde.

9



Ci sono due modalità con cui usare AEROS: 2x2 e 6x6.

- Nella 2x2: ci sono due parti, ciascuna con due tracce parallele, per un totale di 4 tracce uniche.
- Nella 6x6: ci sono sei parti, ciascuna con sei tracce parallele, per un totale di 36 tracce uniche.



**I controlli sono diversi a seconda che si usi la modalità 2x2 o 6x6.**

Nella modalità 2x2, ogni traccia parallela ha il suo footswitch e una singola pressione cambia parte di canzone. In quella 6x6, si deve prima selezionare la traccia o la parte di canzone prima di eseguire un'azione.

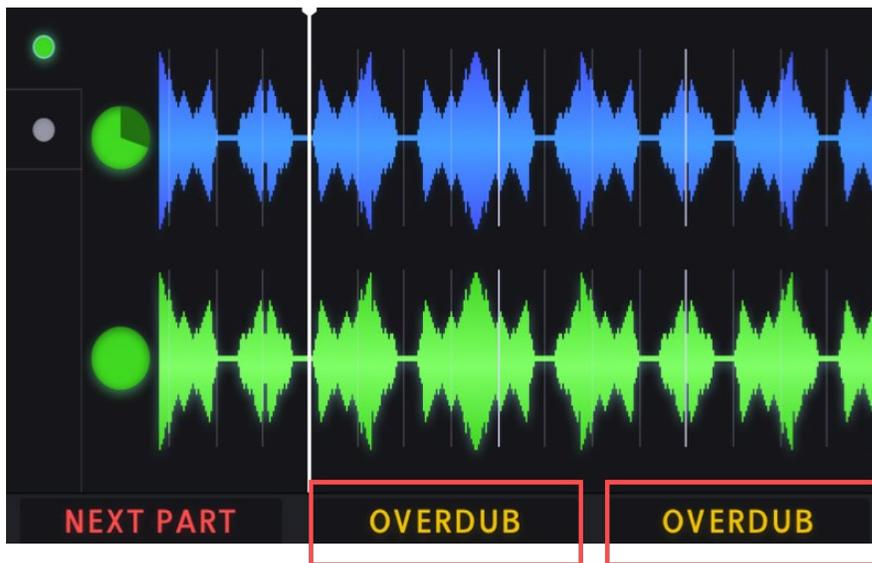
Prova entrambe le modalità per vedere quale si adatta più al tuo stile e alle tue esigenze.

## MODALITA'2x2

In modalità 2x2 ci sono 2 parti, ciascuna con 2 tracce parallele. Totale di 4 tracce uniche.

### TRACK 1 e TRACK 2

Track 1 e Track 2 sono controllate dai rispettivi footswitch



11

TRACK 2 (BOTTOM) TRACK 1 (TOP)

#### **PRESSIONE SINGOLA:**

- Registra (se la traccia è vuota)
- Manda in play la registrazione
- Aggiunge una sovraincisione (overdub)
- Manda in play la sovraincisione

#### **PRESSIONE DOPPIA:**

- Mette in Mute la traccia
  - Pressione singola per togliere il Mute

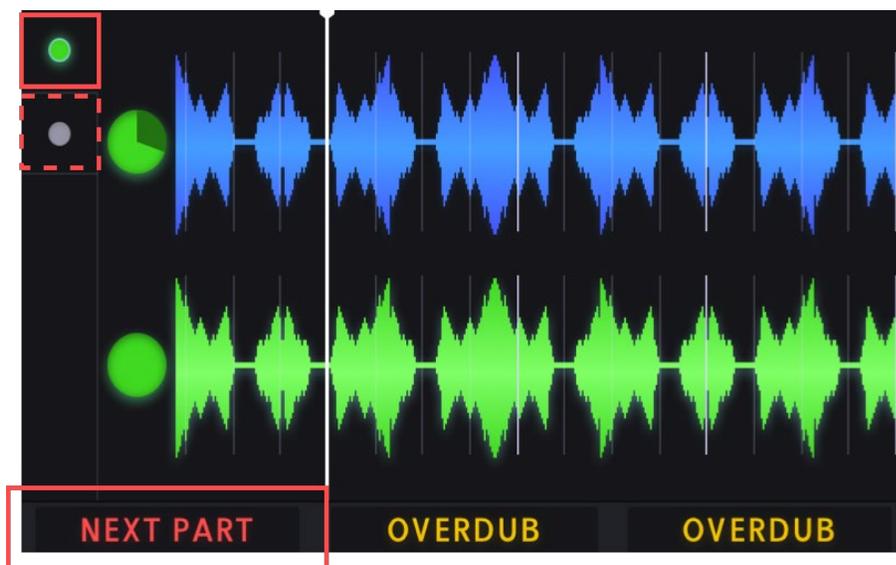
#### **PRESSIONI PROLUNGATA:**

- Cancella/ripristina il layer più recente (l'ultima sovraincisione)
  - Se la traccia è in Mute cancella/ripristina l'intera traccia

**Sovraincisioni:** Puoi inserire infinite sovraincisioni, ma ogni nuovo overdub farà fondere il precedente con il layer di base. Per ogni canzone la sovraincisione più recente viene fusa con il

layer di base quando la canzone è salvata, per salvare memoria interna. Quindi l'ultima sovraincisione non può essere cancellata senza cancellare tutti i layer della traccia.

## NEXT PART



12

### **PRESSIONE SINGOLA:**

- Passa da una parte all'altra. Se l'altra parte ha una traccia registrata questa viene riprodotta, altrimenti inizia la registrazione.

### **PRESSIONE PROLUNGATA:**

- Apre il mixer.

## PLAY/STOP ALL



13

### **PRESSIONE SINGOLA:**

- Ferma la riproduzione di tutte le tracce
  - Se la canzone è quantizzata ferma alla fine della misura, altrimenti si ferma immediatamente
- Fa ripartire la riproduzione di tutte le tracce

### **PRESSIONE DOPPIA:**

- Ferma la riproduzione di tutte le tracce anche in caso di quantizzazione

### **PRESSIONE CONTINUATA** (quando la riproduzione è ferma):

- Cancella tutte le tracce e le parti e inizia una nuova canzone

## CONTROLLO ROTATIVO DEL VOLUME (VOLUME WHEEL)

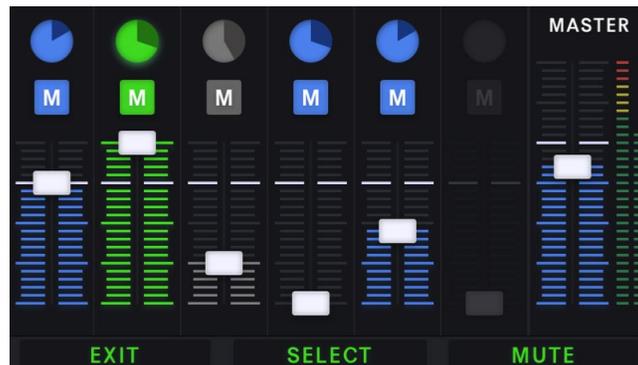
Gestisce il volume di uscita (master output volume) in ogni momento.



14

Le due barre più sottili a destra mostrano il volume R e L in entrata. Se sono rosse è necessario abbassare il volume in entrata del proprio strumento per evitare clip.

**Nel Mixer:** Il controllo rotativo del volume può essere usato per controllare il volume relativo di ogni singola traccia.

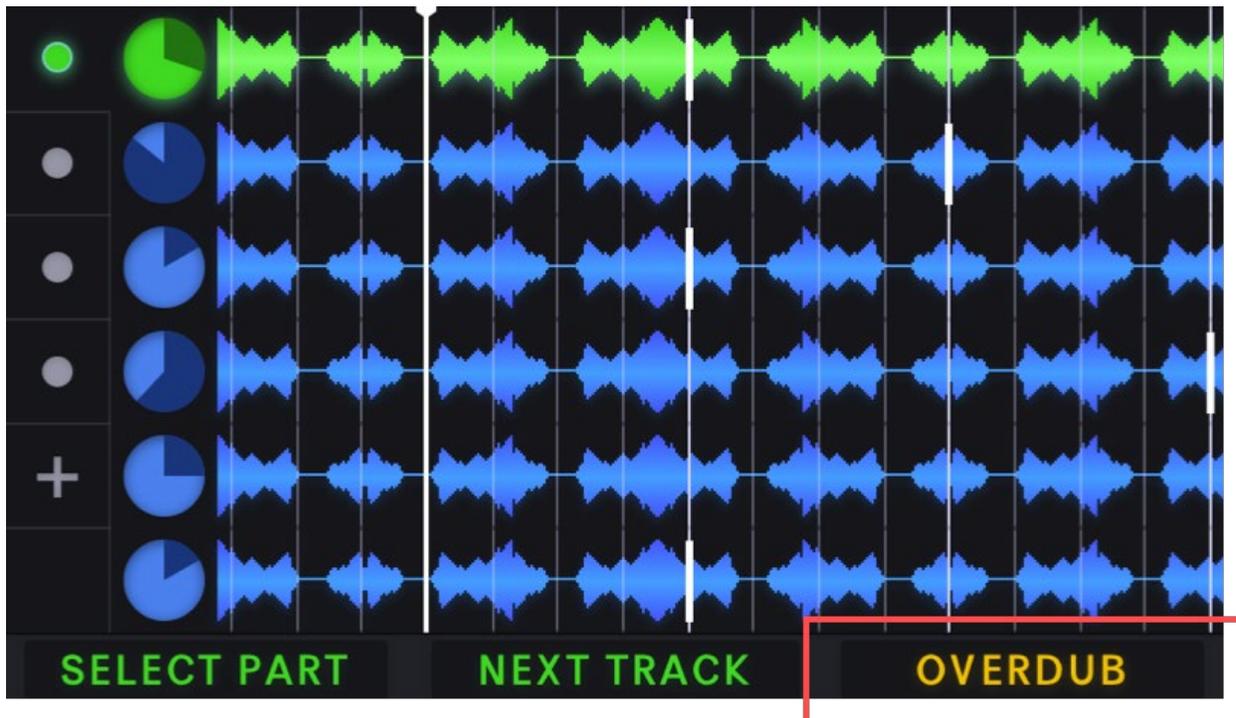


## MODALITA'6x6

In modalità 6x6, ci sono 6 parti di canzone ognuna con 6 tracce parallele, per un totale di 36 tracce uniche.

### ESEGUIRE COMANDO

Il pulsante che mostra l'azione segnalata sullo schermo esegue il comando sulla traccia o parte selezionata. Gli elementi selezionati sono colorati in verde.



15

#### **PRESSIONE SINGOLA:**

- Registra (se la traccia è vuota)
- Manda in play la registrazione
- Aggiunge una sovraincisione (overdub)
- Manda in play la sovraincisione

#### **PRESSIONE DOPPIA:**

- Mette in Mute la traccia
  - Pressione singola per togliere il Mute

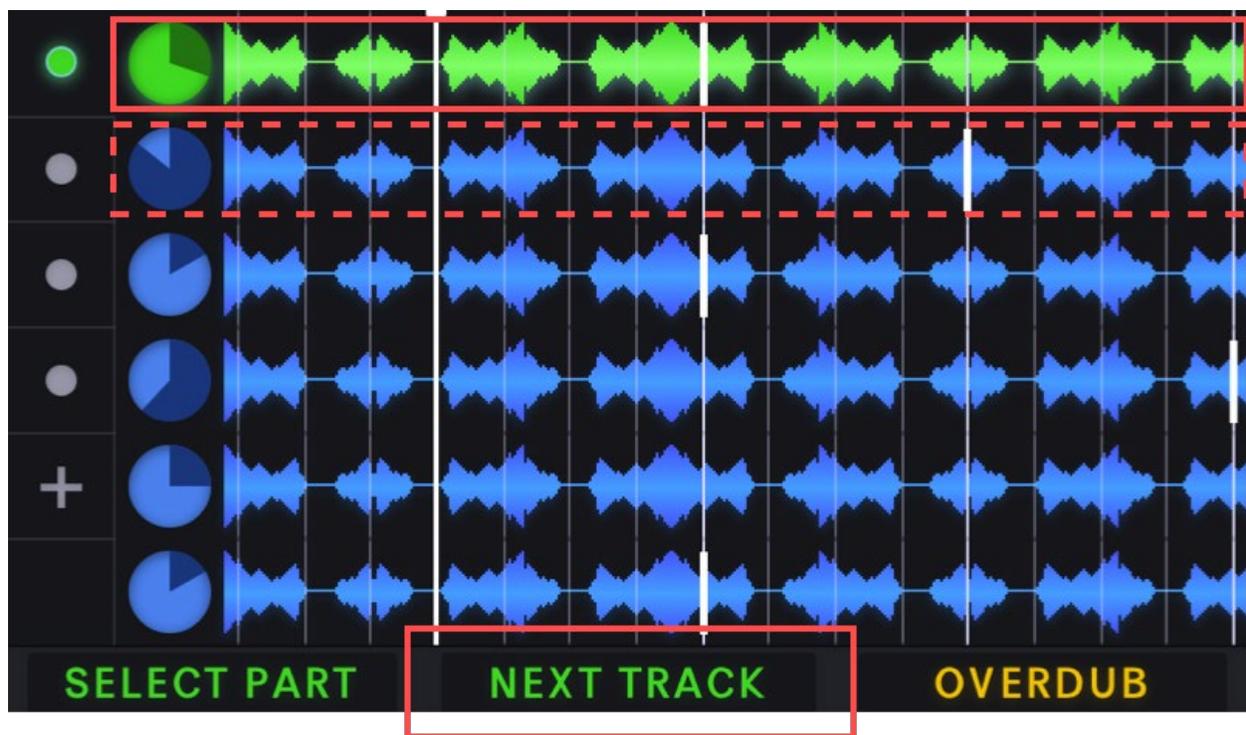
#### **PRESSIONI PROLUNGATA:**

- Cancella/ripristina il layer più recente (l'ultima sovraincisione)
  - Se la traccia è in Mute cancella/ripristina l'intera traccia

**Sovraincisioni:** Puoi inserire infinite sovraincisioni, ma ogni nuovo overdub farà fondere il precedente con il layer di base. Per ogni canzone la sovraincisione più recente viene fusa con il layer di base quando la canzone è salvata, per salvare memoria interna. Quindi l'ultima sovraincisione non può essere cancellata senza cancellare tutti i layer della traccia.

### NEXT TRACK

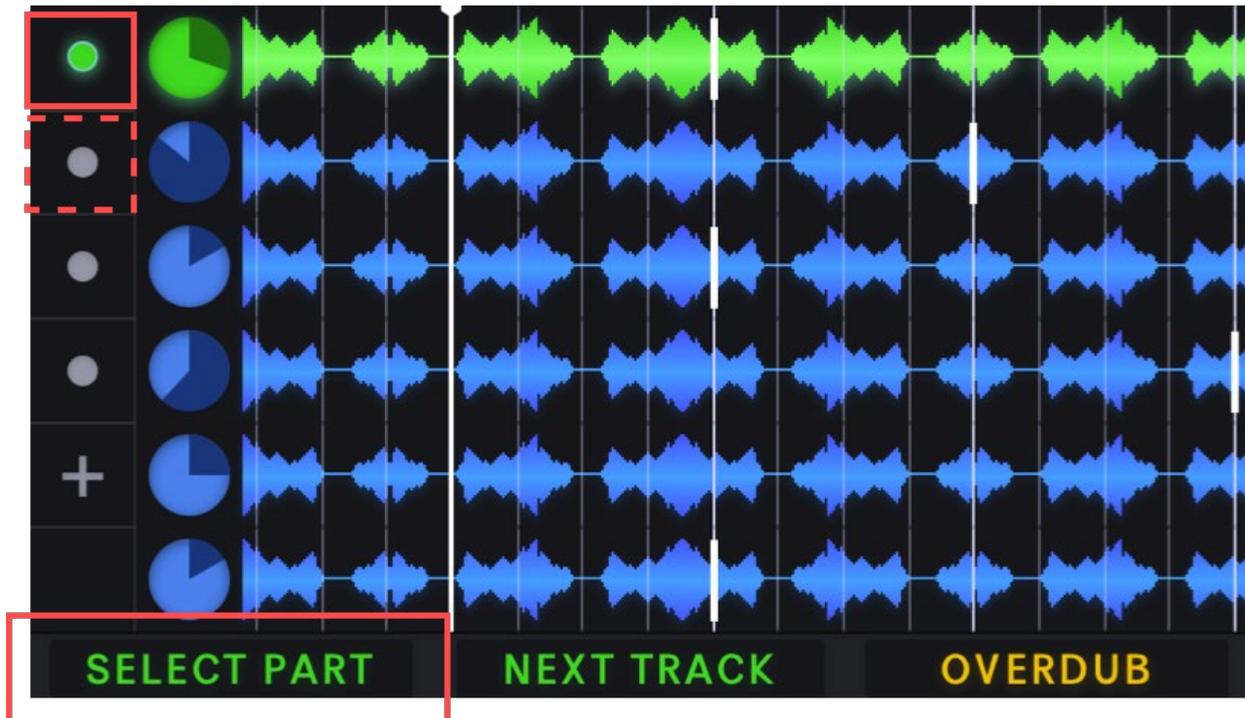
16



### **PRESSIONE SINGOLA:**

- Seleziona traccia successiva
  - Se la canzone è quantizzata e hai attivata l'impostazione "Autorecord Next Track", quando selezioni una traccia vuota partirà automaticamente una nuova registrazione.

## SELECT PART



17

### **PRESSIONE SINGOLA**

- Seleziona la parte successiva della canzone
  - Premi il pulsante relativo per cambiare la parte
  - Se la parte selezionata non ha precedenti registrazioni (è una nuova parte indicata con +) premendo il pulsante Select Part inizierà una nuova registrazione in quella parte.
  - Se nella parte selezionata c'è già una traccia registrata, il pulsante Select Action fa suonare la parte.

### **PRESSIONE PROLUNGATA:**

- Apre il Mixer

## PLAY/STOP ALL



18

### **PRESSIONE SINGOLA:**

- Ferma la riproduzione di tutte le tracce
  - Se la canzone è quantizzata ferma alla fine della misura, altrimenti si ferma immediatamente
- Fa ripartire la riproduzione di tutte le tracce
  - Mentre la canzone è ferma puoi selezionare parti e tracce. Premendo il pulsante relativo si potrà registrare o sovraincidere sulla traccia selezionata.

### **PRESSIONE DOPPIA:**

- Ferma al riproduzione di tutte le tracce anche in caso di quantizzazione

### **PRESSIONE CONTINUATA** (quando la riproduzione è ferma):

- Cancella tutte le tracce e le parti e inizia una nuova canzone

## CONTROLLO ROTATIVO DEL VOLUME (VOLUME WHEEL)

Gestisce il volume di uscita (master output volume) in ogni momento.



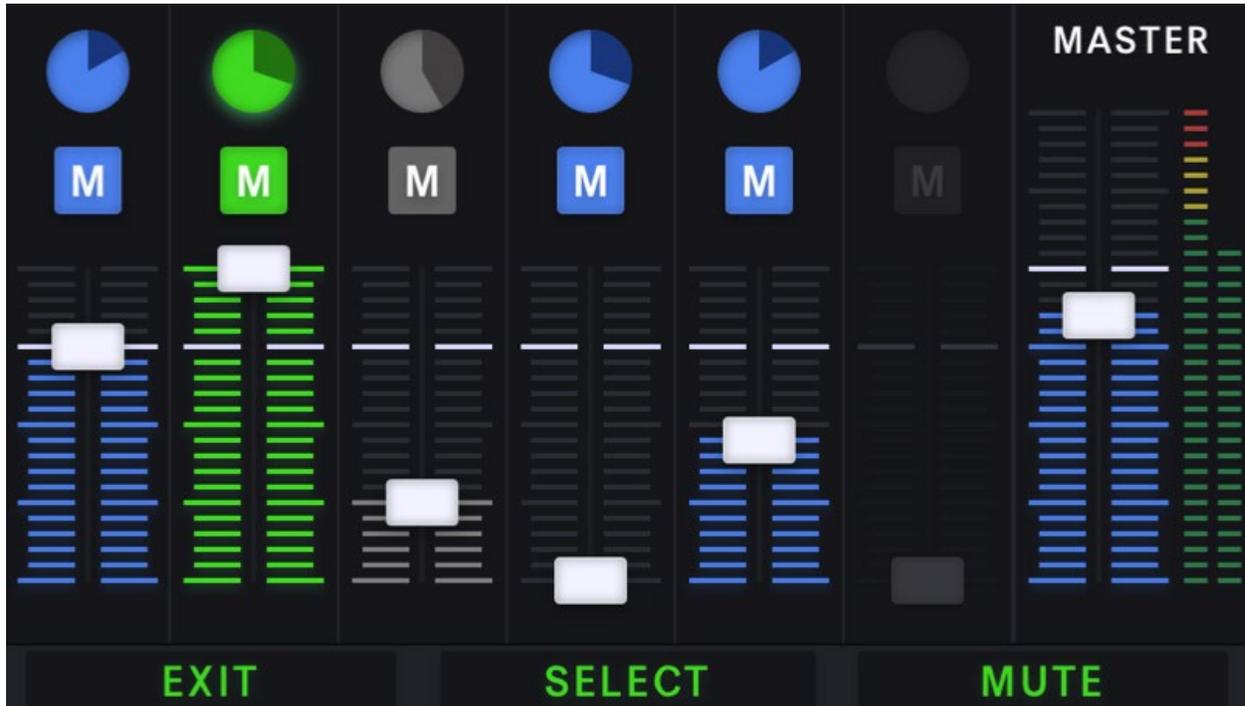
19

Le due barre più sottili a destra mostrano il volume R e L in entrata. Se sono rosse è necessario abbassare il volume in entrata del proprio strumento per evitare clip.

**Nel Mixer:** Il controllo rotativo del volume può essere usato per controllare il volume relativo di ogni singola traccia.

## MIXER

Per aprire il mixer, mantieni premuto il tasto NEXT PART o fai un tap in uno qualsiasi degli orologi del touch screen.



20

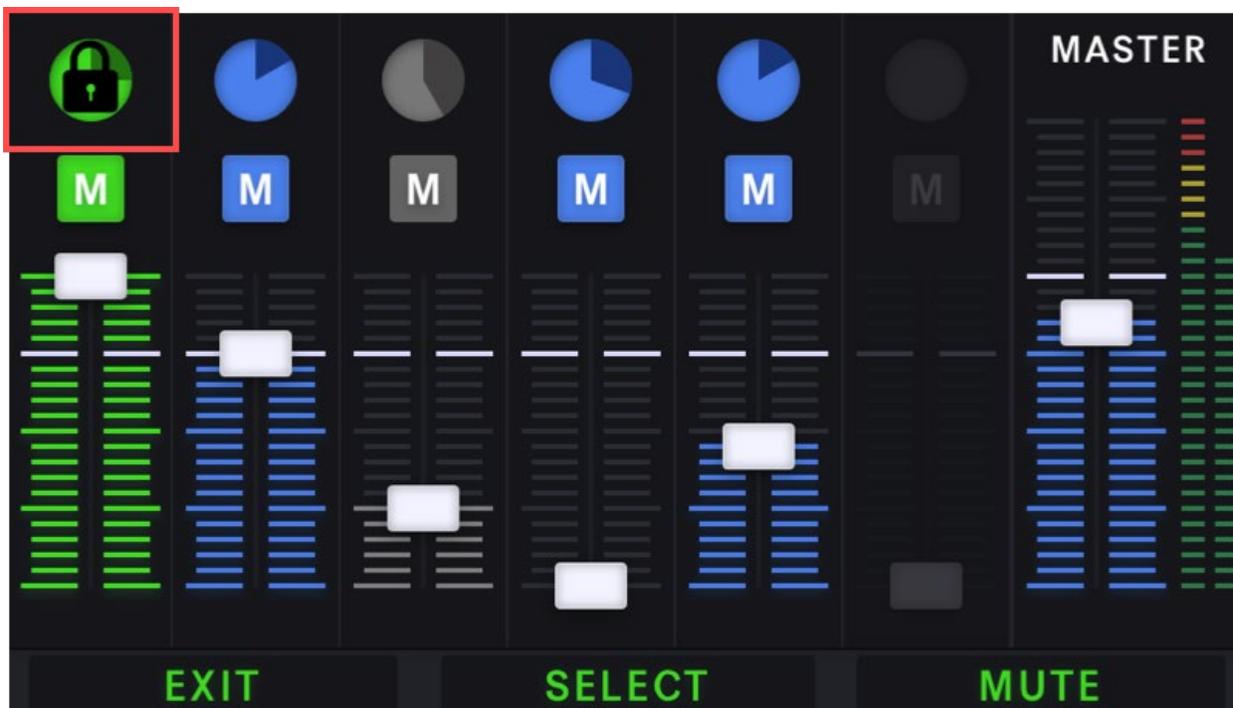
Le tracce nella parte corrente saranno visibili e ordinate da sinistra a destra. Puoi usare il touch screen per aggiustare i volumi o mettere un mute singole tracce. Può mixare anche senza usare le mani: seleziona la traccia col tasto centrale e aggiusta il corrispondente volume col controllo rotativo (volume wheel). Metti/togli il Mute col pulsante destro..

**Nota:** Quando apri il mixer la riproduzione della canzone prosegue.

### Tracce bloccate:

Le tracce bloccate non cambiano quando cambi parte di canzone. Puoi bloccare/sbloccare tracce quando hai una sola parte di canzone, e devi bloccarle sequenzialmente (devi bloccare la traccia 1 se vuoi bloccare la traccia 2). Puoi bloccare una traccia in modalità 2x2 e fino a 5 in modalità 6x6.

Le tracce bloccate sono indicate con l'icona del lucchetto. Per bloccare una traccia, tocca la sua icona orologio nel touch screen.



21

## COLORI & ICONE

### TIMING

**Cursore:** Segnala dove ti trovi al momento nel loop. In modalità quantizzata lampeggia a ogni battuta e lampeggia più chiaro a ogni misura.

**Battuta:** Ogni battuta è identificata con una barra bianca sottile (solo in modalità quantizzata)

**Misura:** Ogni misura è identificata con una barra bianca spessa (solo in modalità quantizzata)

**Fine del Loop:** La fine del loop è identificata con una barra rossa spessa

### FORME D'ONDA

**Rossa:** sta registrando una nuova traccia

**Green waveform:** layer selezionato

**Blue waveform:** layer sta suonando ma non è selezionato

**Yellow waveform:** sta sovraincidendo

**Gray waveform:** traccia in Mute

**Sfumata:** Layer cancellato. Può essere ripristinato o sovrainciso.

## ICONE OROLOGIO

**Porzione sfumata dell'orologio:** quantità della traccia già suonata

**Porzione illuminata dell'orologio:** tempo rimanente nella traccia

**Orologio rosso:** si sta registrando una nuova traccia

**Orologio verde:** traccia correntemente selezionata

**Orologio blu:** la traccia è in riproduzione ma non è selezionata

**Orologio giallo:** si sta sovraincidendo la traccia

**Orologio grigio:** intera traccia messa in Mute

**Orologio grigio con bordo verde:** la traccia in Mute è correntemente selezionata

**Orologio con un foro:** traccia con un layer che è stato cancellato. Il layer cancellato può essere ripristinato o sovrascritto

**Orologio con lucchetto:** traccia bloccata

## ICONE RELATIVE ALLE PARTI DI CANZONE

**Punto verde:** parte di canzone esistente correntemente selezionata

**Punto grigio:** parte di canzone esistente non selezionata

**Segno '+' grigio:** nuova parte di canzone non selezionata (non ancora esistente)

**Segno '+' verde:** nuova parte di canzone selezionata (non ancora esistente)

**Segno '+' rosso lampeggiante:** nuova parte di canzone scelta per la registrazione (la registrazione partirà a breve)

## SETTAGGI

I settaggi sono divisi in due categorie:

1. **Song-specific settings**, sono settaggi specifici per una canzone, sono salvati assieme a essa. Una volta scelti, non possono essere cambiati (ad eccezione degli 'advanced behavior')
- Device settings**, si applicano a tutte le canzoni e possono essere sempre cambiati..

### SONG-SPECIFIC SETTINGS

**Song saved to:** sceglie se salvare su memoria interna o su SD

**Number of tracks:** Numero delle parti di canzone e delle tracce parallele presenti nella canzone.

**Sync Tracks:** Mantiene sincronizzate le tracce di diversa lunghezza facendo di ogni traccia un multiplo o sottomultiplo della precedente. Esempio: se la traccia 1 è lunga 3 misure, la traccia 2 potrà essere di un numero di misure pari a 1,3,6,9, etc. Se la quantizzazione è disattivata, la

traccia successiva potrà essere solo uguale o un multiplo della precedente (non un sottomultiplo). Si consiglia di tenere la sincronizzazione attiva, a meno che non si stiano componendo sfondi sonori o poliritmie.

**Quantizzazione:** Inizia/finisce la registrazione all'inizio/fine della misura. Richiede un settaggio di metronomo (BPM) e di tempo (time signature). Con BeatBuddy connesso e MIDI Sync On, BPM e Time Signature saranno settati automaticamente.

**Time Signature:** Il numero a sinistra indica il numero delle battute in ogni misura, il numero a destra indica la durata delle note nella misura (quarti, ottavi, sedicesimi, etc...)

**Tempo:** Velocità della canzone. Quanti beat al minuto.

**Count in:** Quante misure di click prima che inizi la registrazione

**Backing Track:** Seleziona un file WAV dalla cartella root (solo da quella) della SD card. Il file audio verrà caricato sulla traccia 1 e la traccia verrà bloccata in modo che non verrà cambiata quando si passa da una parte all'altra.

**Auto Record:** In modalità 6x6, premendo Next Track per selezionare la prossima traccia vuota in cui registrare, inizierà automaticamente la registrazione. Questo evita di dover premere il bottone Record. Se premi velocemente di nuovo Next Track, AEROS cancellerà ogni registrazione nella traccia vuota e tornerà alla traccia 1.

**Record Next Track:** si riferisce a quando la registrazione comincia. 'Immediate' è disponibile solo se non si è in modalità quantizzata, 'end of the bar' solo se si è in modalità quantizzata. 'End of the loop' in entrambi i casi (canzone quantizzata o non quantizzata – segue il loop più lungo registrato nella parte).

**Change Song Part:** si riferisce a quando la registrazione comincia. 'Immediate' è disponibile solo se non si è in modalità quantizzata, 'end of the bar' solo se si è in modalità quantizzata. 'End of the loop' in entrambi i casi (canzone quantizzata o non quantizzata – segue il loop più lungo registrato nella parte).

## DEVICE SETTINGS

**Main out routing:** seleziona quale segnale audio è mandato al Main Out. Puoi scegliere una o entrambe:

- Main Input
- Aux Out

**Aux out Routing:** seleziona quale segnale audio è mandato all'Aux Out. Puoi scegliere una o entrambe:

- Main thru
- Aux In

**Click Routing:** seleziona dove il click è suonato. Puoi scegliere una o entrambe.

- Main Out
- Aux Out

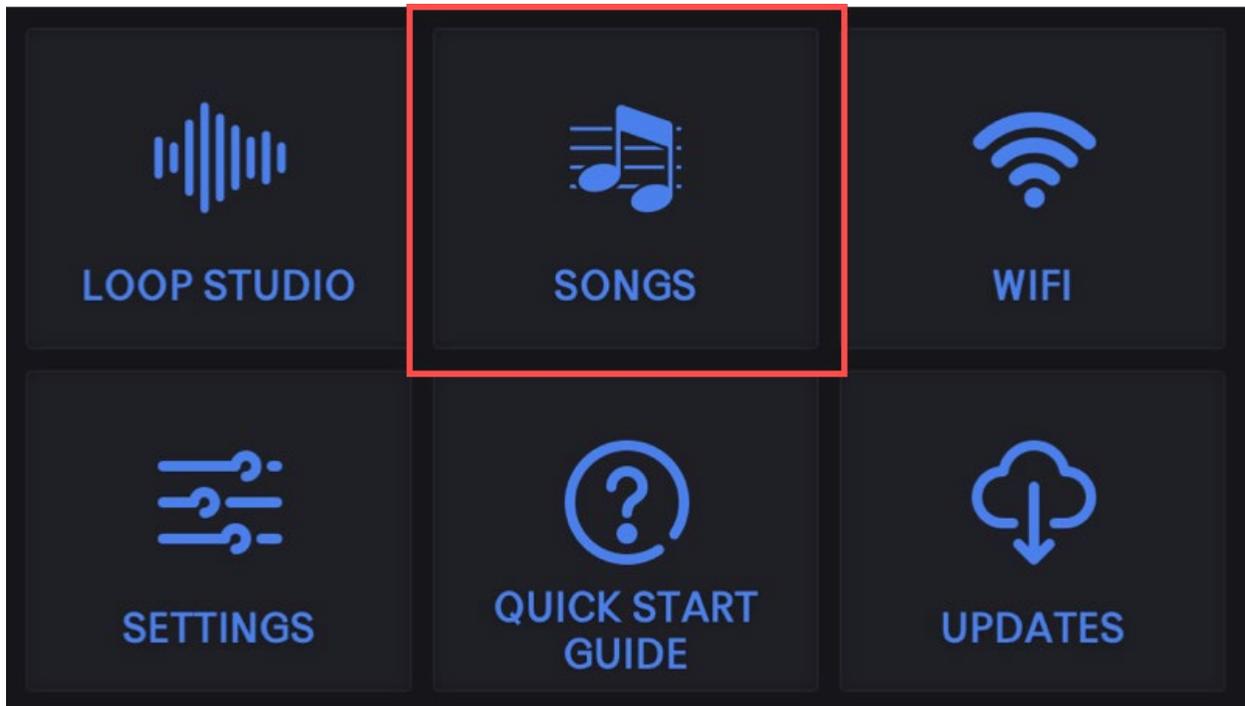
Suggerimento: connetti uno speaker separato all’Aux Out in modo che tu sentirai il click e il pubblico solo quello che passa nel Main Out.

**Click Volume:** volume del click nella traccia in riproduzione

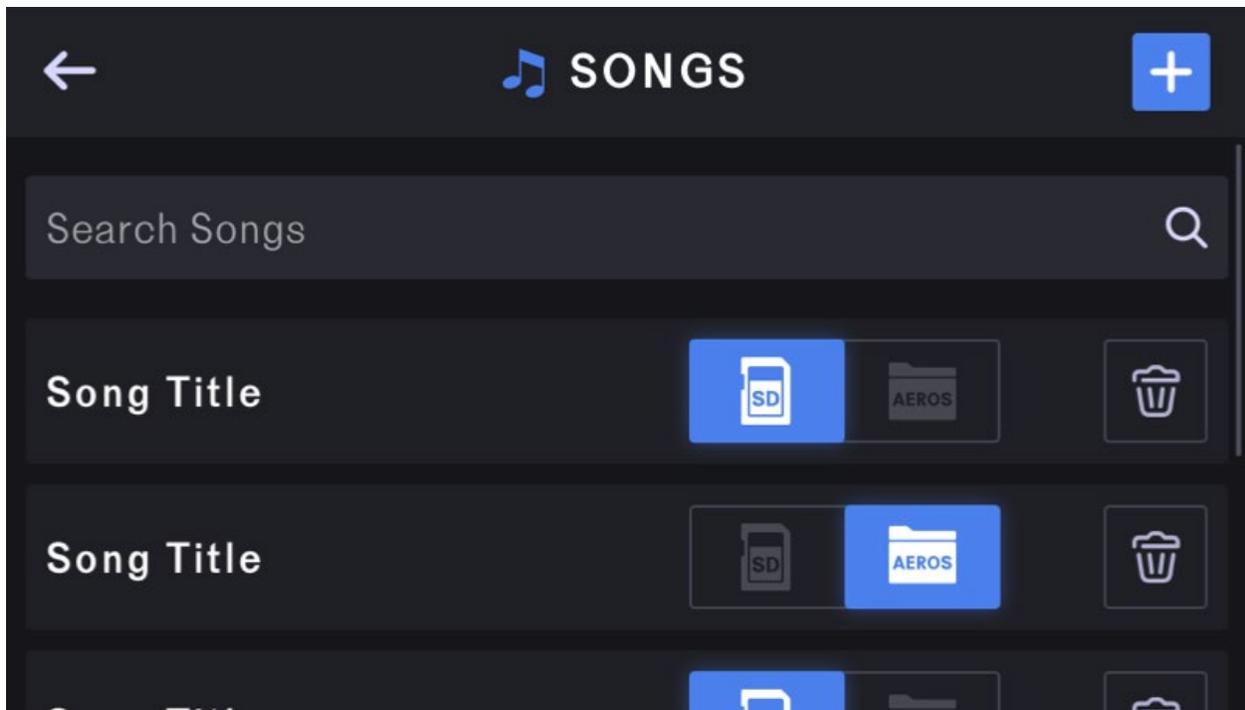
## CARICARE E ESPORTARE CANZONI

In the Home Screen, you can find your songs by pressing the Songs icon.

24



Puoi navigare attraverso le tue canzoni, cercarle tramite la barra di ricerca, cominciarne una nuova premendo ‘+’.



25

Fai un tap sulla canzone selezionata pe caricarla nel looper.

Un'icona dedicata ti segnalerà se la canzone è salvata sulla memoria interna o sulla SD card.

Per spostare una canzone da una memoria all'altra basta fare tap sulla destinazione.

Fai tap sul cestino per cancellare una canzone.

## INTEGRAZIONE CON BEATBUDDY

AEROS Loop Studio è studiato per funzionare al meglio col tuo Beatbuddy. Ci sono due modalità di utilizzo:

- BeatBuddy come master e AEROS come slave (raccomandato)
- AEROS come master e BeatBuddy come slave

### AEROS COME SLAVE, BEATBUDDY COME MASTER

Per questa modalità serve un cavo MIDI, il cavo BeatBuddy PS/2 to MIDI e naturalmente un BeatBuddy. Connetti il cavo MIDI nella porta "OUT" del cavo BeatBuddy e nella porta "IN" del tuo AEROS.

A seconda della versione del firmware del BeatBuddy potresti dover controllare che il comando 'Next part' sia abilitato. Vai sui setting del BB (premi drum set + tempo allo stesso tempo) e seleziona: Main Pedal > MIDI Settings > MIDI-OUT > Next Part (CC-102), e scegli "Enable".

26

Si consiglia vivamente di disattivare la funzione 'Count In' dell'AEROS per evitare problemi di sincronizzazione.

Sia in modalità 2x2 che 6x6 (con i setting di default), far partire il BeatBuddy con un intro farà iniziare il loop dell'AEROS al primo beat della parte principale. Puoi però configurare che inizi al primo beat dell'intro andando su Main Pedal > MIDI Settings > MIDI-OUT > Start.

Sempre coi setting di default, il looper smetterà di riprodurre/registrare alla fine di un outro fill e/o quando il BeatBuddy è in pausa. Puoi decidere che l'AEROS si fermi sia solo quando il BB è in pausa o solo quando BB sta suonando andando su Menu > Main Pedal > MIDI Settings > MIDI-OUT > Stop.

Solo in modalità 2x2, andare con BeatBuddy alla parte successiva della canzone farà cambiare parte anche all'AEROS alla fine della transizione del BeatBuddy.

In modalità 6x6 avrai bisogno di selezionare manualmente la parte che vuoi azionare dopo la transizione, usando il bottone il pulsante del looper in basse a sinistra, e poi azionare la transizione tramite BB. Dopodiché, il looper passerà alla parte selezionata alla fine della transizione.

Naturalmente puoi usare AEROS come al solito e cambiare normalmente da una parte all'altra mantenendo lo stesso tempo sul BeatBuddy. Inoltre, inserire fill o accenti sul BeatBuddy non influirà sul looper, in modo da poter variare il drumming mantenendo fissa la parte suonata dall'AEROS.

## **AEROS COME MASTER, BEATBUDDY COME SLAVE**

Anche per questa modalità serve un cavo MIDI, il cavo BeatBuddy PS/2 to MIDI e naturalmente un BeatBuddy. Connetti il cavo MIDI nella porta "IN" del cavo BeatBuddy e nella porta "OUT" del tuo AEROS.

Sia in modalità 2x2 che 6x6, azionando l'AEROS il BeatBuddy partirà con un intro fill o con il beat principale se l'intro fill è stato disabilitato (Main Pedal > Intro > None), mentre stoppando AEROS partirà un outro (se non disabilitato), facendo fermare il BeatBuddy e AEROS a fine misura.

Si raccomanda di attivare la modalità 'Count In' nel looper settandone la durata in base al numero di misure del tuo intro, in modo che il beat principale del BeatBuddy e la parte del looper siano sincronizzate.

In modalità 2x2, cambiare parte di canzone su AEROS farà passare BeatBuddy alla parte ritmica successiva in ordine sequenziale (1, 2, 3, 1, 2, 3, e così via). Ma in modalità 6x6, se il BeatBuddy ha abbastanza parti ritmiche, passare alla parte successiva nel looper attiverà la transizione alla corrispondente parte del BeatBuddy. Se invece non ci sono abbastanza parti ritmiche, il BeatBuddy passerà semplicemente alla parte successiva in ordine sequenziale.

Fill, accenti e pause del BeatBuddy non influiranno sui loop dell'AEROS.

Attenzione: mettendo in pausa BeatBuddy mentre AEROS suona, avrai bisogno di far ripartire il BeatBuddy a tempo col loop per essere di nuovo sincronizzati. Oppure puoi fermare AEROS e farli ripartire assieme facendo ripartire il looper.

27

### **AEROS LOOP STUDIO**

Importato e distribuito in Italia da

**Frenexport spa – Via Enzo Ferrari 10 – 62017 P. Recanati (MC)**

[www.frenexport.it](http://www.frenexport.it)