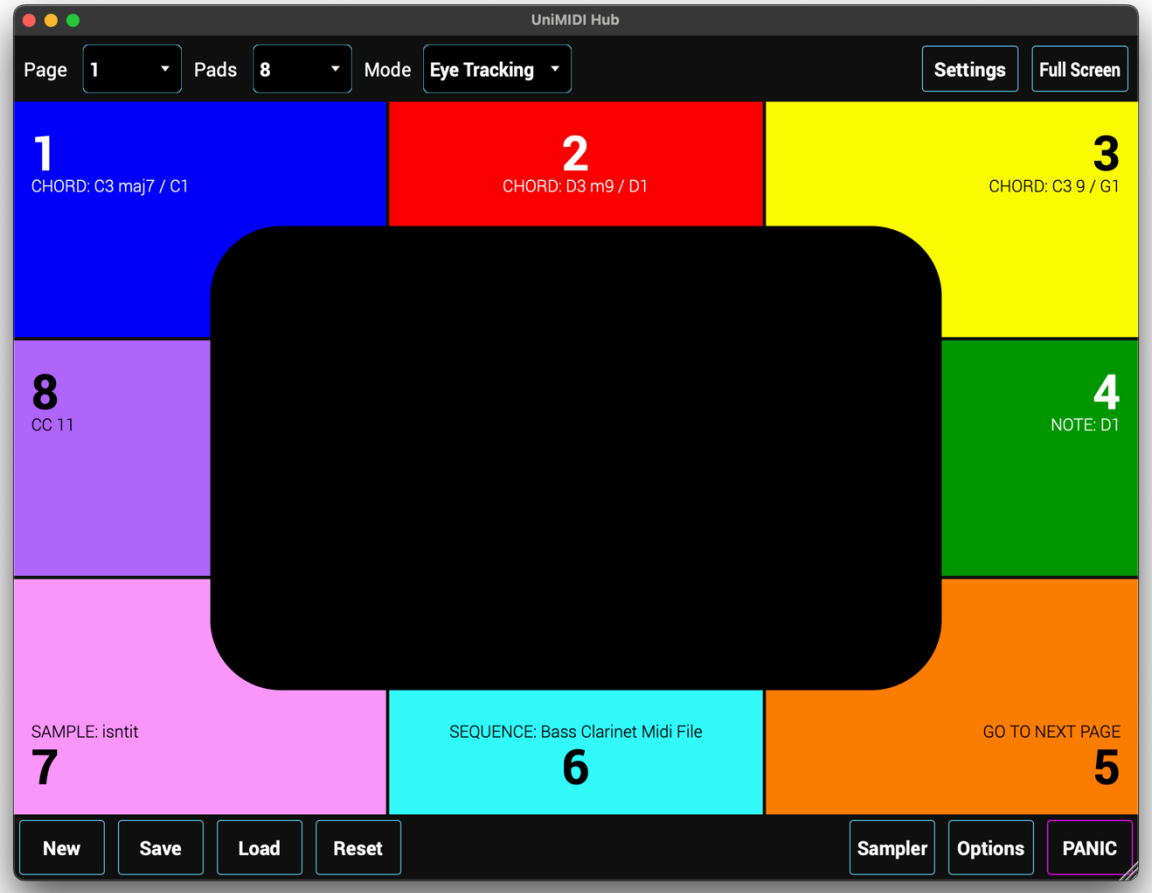
UniMIDI Hub v1 – User Manual (ITA)

V1.2.3



Introduzione

UniMIDI Hub è un'applicazione software all'avanguardia progettata per rendere accessibile la performance musicale a persone con abilità diverse.

Sviluppata da Audio Modeling in collaborazione con Manuele Maestri di Musica Senza Confini, UniMIDI Hub è compatibile sia con macOS che con Windows.

Questo innovativo controller MIDI offre un'interfaccia intuitiva con pad colorati personalizzabili - da 2 a 12 pulsanti per schermata – e da 8 pad ausiliari che ricevono eventi in background. I pad possono essere attivati tramite vari dispositivi di input, tra cui eye-tracker, touch screen, dispositivi a carattere e dispositivi MIDI, offrendo una soluzione versatile per la performance musicale.

Ogni pad può essere configurato per inviare note, accordi, sequenze e comandi di controllo su una porta MIDI di uscita, o al sample player incluso, all'attivazione del pad stesso. La porta di uscita va connessa ad un generatore sonoro, software o hardware, in modo che gli eventi MIDI scatenati dall'attivazione del pad producano l'evento sonoro desiderato.

Licenza

La Chiave di Licenza che forniamo può essere attivata su un solo computer. Fai riferimento al paragrafo Registrazione del Prodotto e Installazione per le istruzioni su come autorizzare i prodotti SWAM.
Per spostare un'autorizzazione su un altro computer, accedi al Portale Clienti all'indirizzo my.audiomodeling.com e rimuovila dall'elenco delle attivazioni, in modo da renderla disponibile per una nuova autorizzazione.

Specifiche Tecniche

Sistemi Operativi

- macOS 10.13 (High Sierra) – 15 (Sequoia), Intel (x64) and Silicon (arm)
- Windows 10 - Windows 11, x64 only

Spazio Occupato

- macOS: 40 MB
- Windows: 22,7 MB

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Registrazione del Prodotto e Installazione

1. Accedi al nostro Portale Clienti (https://my.audiomodeling.com); crea un nuovo account se non ti sei mai registrato prima;
2. seleziona “Registra” dal menu “Prodotti”;
3. inserisci il Codice di Licenza o il Codice di Riscatto fornito, quindi seleziona “Continua”;
4. scarica, installa e avvia il “Software Center di Audio Modeling”, disponibile sia sul Portale Clienti che all’indirizzo https://audiomodeling.com/support/install-and-update, per scaricare e autorizzare i prodotti sul tuo computer.

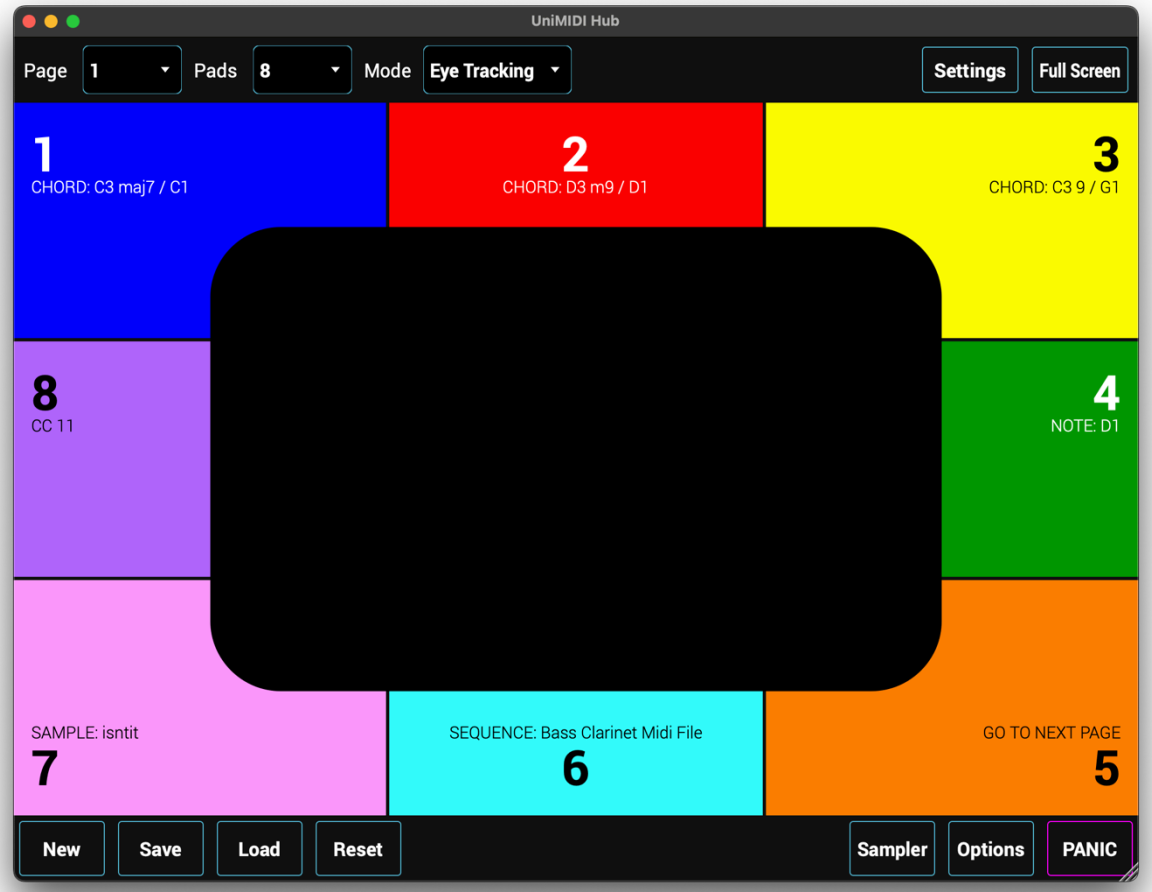
NOTA: i prodotti possono essere attivati solo “online”, ovvero il computer deve essere connesso a Internet al momento dell’autorizzazione. Se hai bisogno di lavorare offline, è sufficiente connettersi a Internet per il tempo necessario all’autorizzazione, quindi disconnettersi una volta completata l’autorizzazione.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Interfaccia principale

L'interfaccia principale del software è composta di tre aree:

- Un'area centrale che contiene la superficie di controllo Eye-Tracking o Touch;
- Un Header nella parte superiore, con le opzioni di configurazione della superficie di controllo;
- Un Footer nella parte inferiore, con le opzioni per salvare, caricare o inizializzare la configurazione del controller, un pulsante per aprire la finestra del sample player incluso, un pulsante per le opzioni di sistema e un pulsante "Panic" in caso di note appese.



La lingua utilizzata nel software è attualmente solo l'inglese. L'introduzione di altre lingue è prevista in una versione futura del software.

All'avvio del software, la superficie di controllo mostra la prima pagina con 8 pad colorati in modalità Eye-Tracking, con una zona di riposo centrale. Ogni pad è

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

identificato da un numero progressivo, da 1 al numero di pad definiti dall'opzione "Number of pads", inizialmente impostata a 8.

Per iniziare a lavorare ad un nuovo progetto, sia esso riferito all'esecuzione di un brano musicale, o al controllo di un dispositivo o software musicale, bisogna premere il pulsante "NEW", così da salvare il file di progetto nella cartella prescelta. Questa azione consente di riferire tutte le risorse importate (audio samples e sequenze MIDI) alla posizione del file di progetto. È fortemente consigliato creare una cartella dedicata al progetto e alle risorse utilizzate. Facendo così, anche trasferendo tale cartella in un'altra posizione o su un altro computer, quando si riaprirà il progetto, tutte le risorse verranno caricate senza problemi, in relazione alla posizione del file di progetto.

Premendo "SAVE" è possibile salvare il progetto corrente, sovrascrivendo il file.

Se si vuole ripartire da una configurazione iniziale, senza alcun pad configurato, è sufficiente premere il pulsante "RESET". Questa operazione preserva il percorso del progetto corrente; quindi, quando si premerà "SAVE", verrà mostrato il percorso relativo all'ultimo progetto salvato o caricato.

I pad sono inizialmente non associati ad alcun evento; il colore dei pad è "spento", ad indicare che nono sono configurati.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Se l'opzione "Mode" viene impostata su "Touch", i pad colorati si disporranno su varie righe e colonne a riempire tutta l'area, senza area di riposo centrale.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Il tasto "Full Screen" in alto a destra permette di espandere la finestra dell'applicazione a tutto schermo, ottenendo la massima area sfruttabile per i pad colorati.

Ci sono 8 pagine in totale che possono contenere un numero di pad variabile tra 2 e 12. Solo i pad della pagina correntemente selezionata tramite l'opzione "Page" possono essere attivati, mentre i pad ausiliari sono sempre attivi in background.

Sia i pad colorati che i pad ausiliari sono inizialmente non mappati.

I pad colorati servono principalmente per essere azionati dal puntatore di un mouse, eventualmente controllato da un Eye-Tracking system, oppure tramite touch screen; nulla però vieta di configurare questi pad per essere controllati tramite dispositivi a carattere o dispositivi MIDI.

I pad ausiliari possono essere controllati solo da dispositivi a carattere o dispositivi MIDI, non avendo un'interfaccia a schermo ed essendo sempre attivi in background, indipendentemente dalla pagina di pad colorati correntemente selezionata.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

L’esistenza di pagine multiple di pad colorati consente l’esecuzione di brani anche molto complessi, in cui sono richiesti svariati eventi sonori. Ad esempio, è possibile configurare la prima pagina con gli accordi necessari all’esecuzione della strofa di un brano, la seconda pagina con gli accordi necessari all’esecuzione del ritornello e la terza pagina con gli accordi per una sezione “special”.

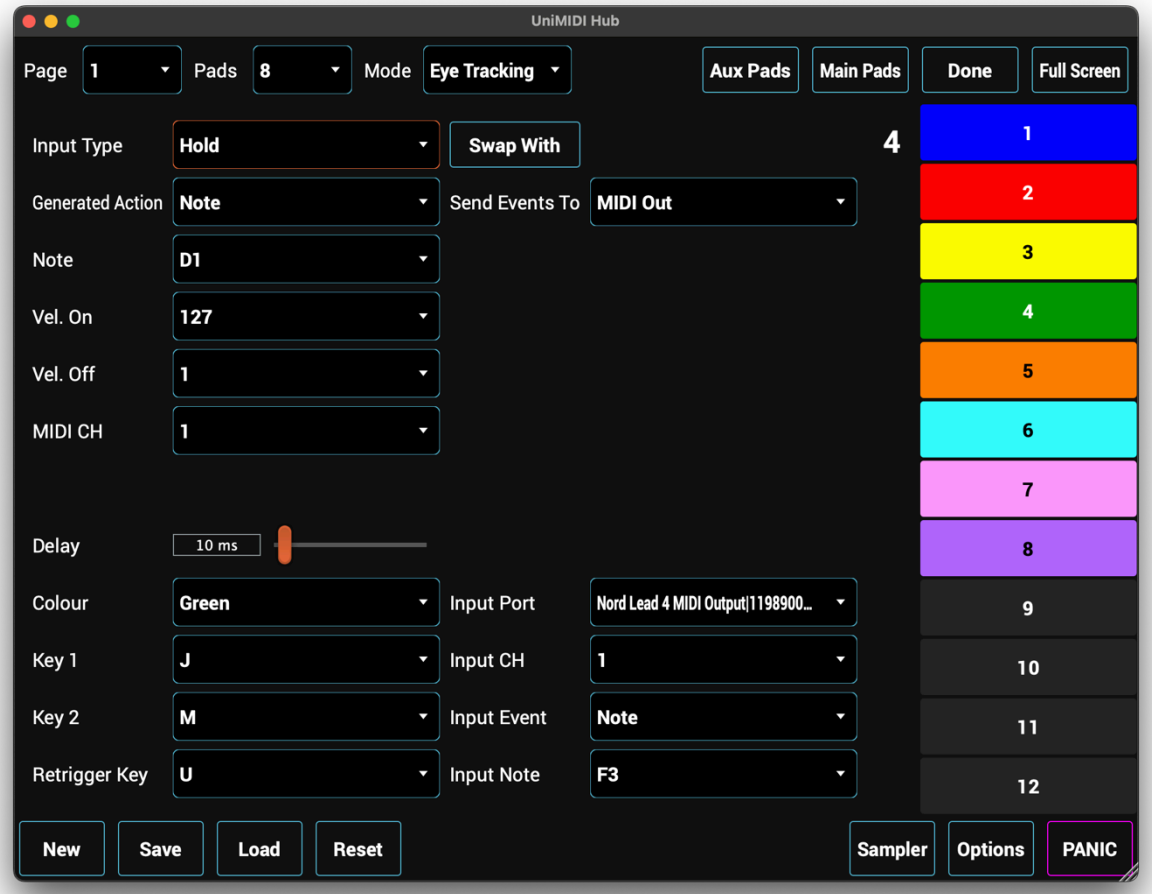
Per passare da una pagina all’altra, è possibile configurare un pad con il comando di apertura di una pagina specifica, o con il comando “Next”, che quindi richiamerà i pad colorati della pagina successiva a quella correntemente selezionata.

Premendo il pulsante “Panic” presente nel footer, vengono inviati messaggi di All Note Off, Note Off, e Sustain Off alla porta MIDI di uscita selezionata nella finestra delle Options (su macOS anche alla porta virtuale “UniMIDI Hub Out Port”).

Per configurare le azioni e il mapping di ogni pad, bisogna attivare il pulsante “Settings”. In funzione della selezione dei pulsanti “Main Pads” e “Aux Pads”, la finestra mostrerà la configurazione dei pad colorati della pagina corrente, o dei pad ausiliari.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Configurazione di un pad



L'area di configurazione di un pad è divisa in due: a destra c'è l'elenco dei pad colorati della pagina corrente o dei pad ausiliari, in funzione del tipo di pad selezionati; la restante area è dedicata alla configurazione del pad correntemente selezionato nell'elenco sulla destra.

Input Type: tipologia di attivazione dell'evento. I valori possibili sono:

- Trigger: il pad viene attivato dal comando di controllo "ON" in ingresso, e disattivato dopo una durata predefinita (vedi parametro "Delay").
- Hold: il pad viene attivato dal comando di controllo "ON", e disattivato dal comando di controllo "OFF" in ingresso; è quindi possibile far permanere il pad nello stato di attivazione finché non si rimuove l'attivazione volontariamente. Se ad esempio l'evento di attivazione è il mouse-over su un pad colorato, e

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

l'evento generato è un accordo, l'accordo perdurerà fintanto che il puntatore del mouse è sopra l'area colorata del pad.

- Latch: il pad viene attivato dal comando di controllo "ON", e disattivato nuovamente dal controllo "ON"; ciò significa che il pad rimane attivo finché di nuovo lo si andrà a sollecitare. Se ad esempio l'evento di attivazione è il mouse-over su un pad colorato, e l'evento generato è un accordo, l'accordo perdurerà fintanto che il puntatore del mouse tornerà sull'area colorata dopo essere uscito da essa.

Generated Action: tipologia di evento che sarà generato all'attivazione del pad. I valori possibili sono:

- Note: singola nota MIDI
- CC: un evento Control Change
- Chord: un accordo, ovvero un insieme simultaneo di note MIDI
- Sequence: una sequenza di note e/o accordi memorizzati in un file MIDI selezionabile da interfaccia
- Sample: un file audio caricato direttamente nel pad
- Page: evento di selezione di una pagina di pad colorati

A seconda dell'evento selezionato, verranno mostrate altre opzioni, specifiche per il tipo di evento.

Note

- Note: il valore della nota generata, es. C3 è il Do della terza ottava
- Vel. On: valore di Velocity per l'evento Note-On (dinamica di attacco) associato al controllo "ON"
- Vel. Off: valore di Velocity per l'evento Note-Off (dinamica di rilascio) associato al controllo "OFF"
- MIDI CH: canale MIDI degli eventi Note-On/Note-Off generati

CC

- CC: numero di Control Change generato, es. CC1 (Modulation)
- Value On: valore del Control Change associato al controllo "ON"
- Value Off: valore del Control Change associato al controllo "OFF"
- MIDI CH: canale MIDI degli eventi Control Change generati

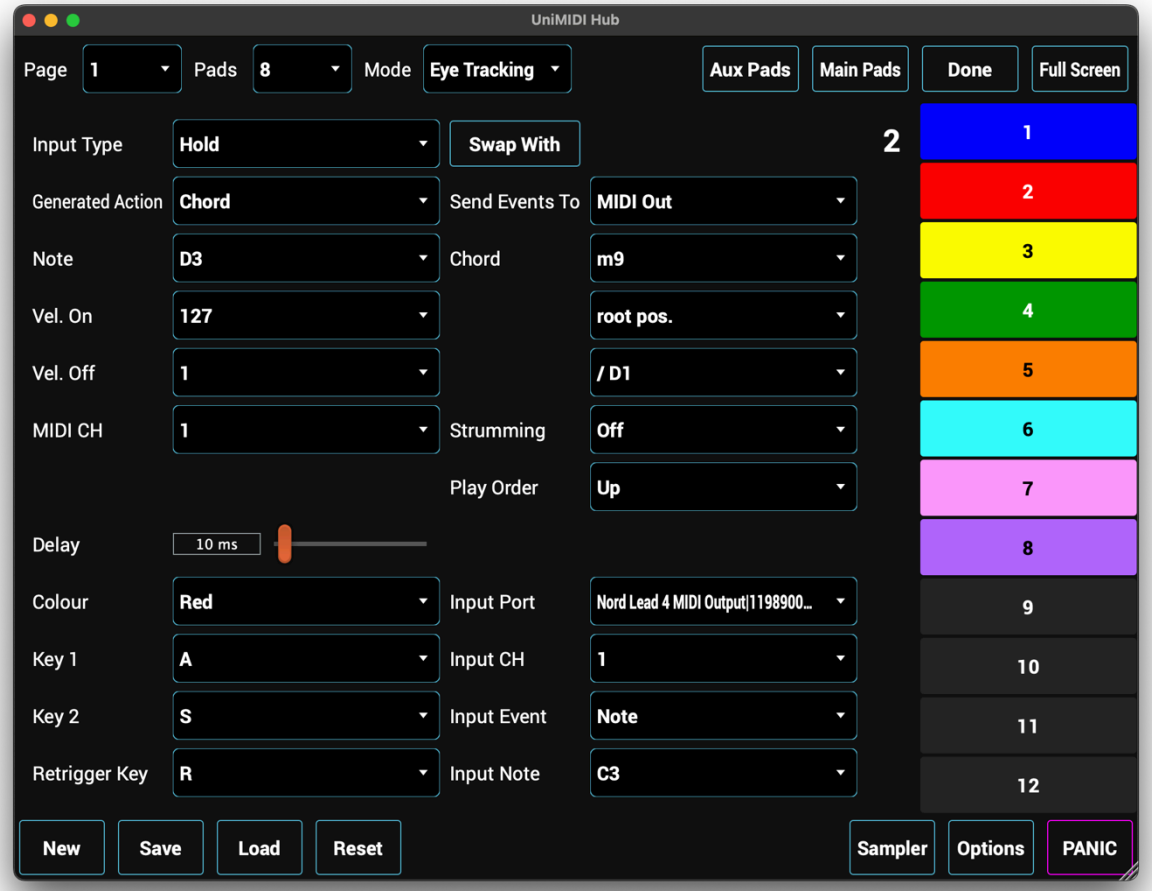
Chord

- Note: nota fondamentale dell'accordo

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

- Vel. On: valore di Velocity per gli eventi Note-On (dinamica di attacco) associati al controllo "ON"
- Vel. Off: valore di Velocity per gli eventi Note-Off (dinamica di rilascio) associati al controllo "OFF"
- MIDI CH: canale MIDI degli eventi Note-On/Note-Off generati
- Chord:
    - Chord type: qualità dell'accordo
        - Maj, 6, 7, #5, maj7, 9, add9, …, minor, m6, m7, m7b5, …
    - Inversion: rivolto dell'accordo
        - root position, 1st inversion, 2nd inversion, 3rd inversion
    - Bass: nota al basso, che può essere diversa dalla tonica, così da creare i cosiddetti "slash chords", es. Cmaj7/D
- Strumming:
    - Off: le note dell'accordo generato vengono riprodotte simultaneamente
    - On: le note dell'accordo generato vengono riprodotte arpeggiate; la velocità dell'arpeggio è determinata dal parametro "Delay"
- Play Order:
    - Up: le note dell'accordo vengono arpeggiate dalla più grave alla più acuta
    - Down: le note dell'accordo vengono arpeggiate dalla più acuta alla più grave
    - Random: le note dell'accordo vengono arpeggiate a volte dalla più grave alla più acuta e a volte dalla più acuta alla più grave

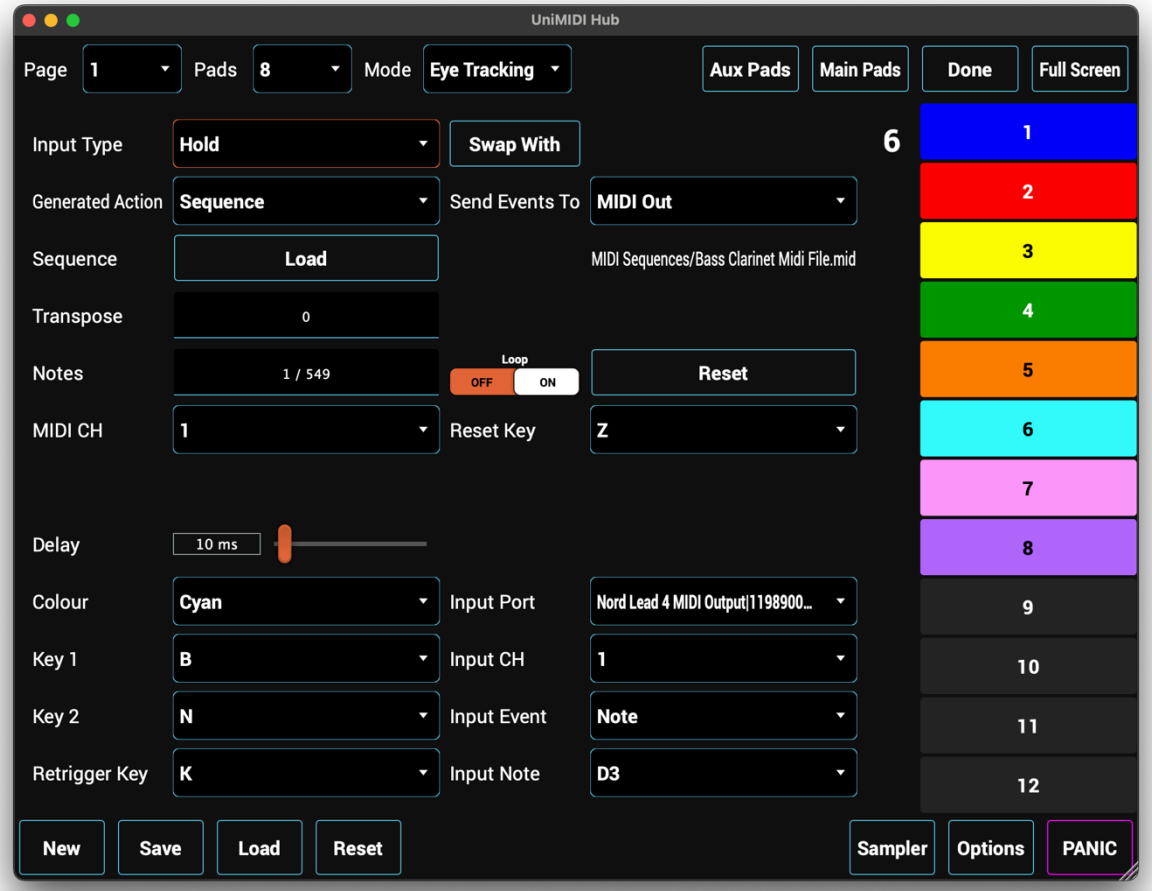
Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.



Sequence

- Sequence: MIDI file che contiene la sequenza di note o di accordi; è possibile trascinare un file con estensione .mid o .midi direttamente sull'area delle impostazioni per selezionare il file senza andarlo a cercare nel filesystem;
- Transpose: valore in semitoni, il range della trasposizione è -12/+12, i caratteri ammessi sono "0123456789+-";
- MIDI CH: canale MIDI degli eventi generati;
- Notes: mostra il numero di note o accordi riprodotti e il numero di note o accordi totali contenuti nella sequenza;
- Loop: se selezionato, quando si riproduce l'ultima nota o accordo, alla prossima attivazione, la sequenza viene riprodotta da capo;
- Reset: premendo questo pulsante si fa ripartire la sequenza da capo;
- Reset Key: è possibile assegnare un carattere alla funzione di reset della sequenza.

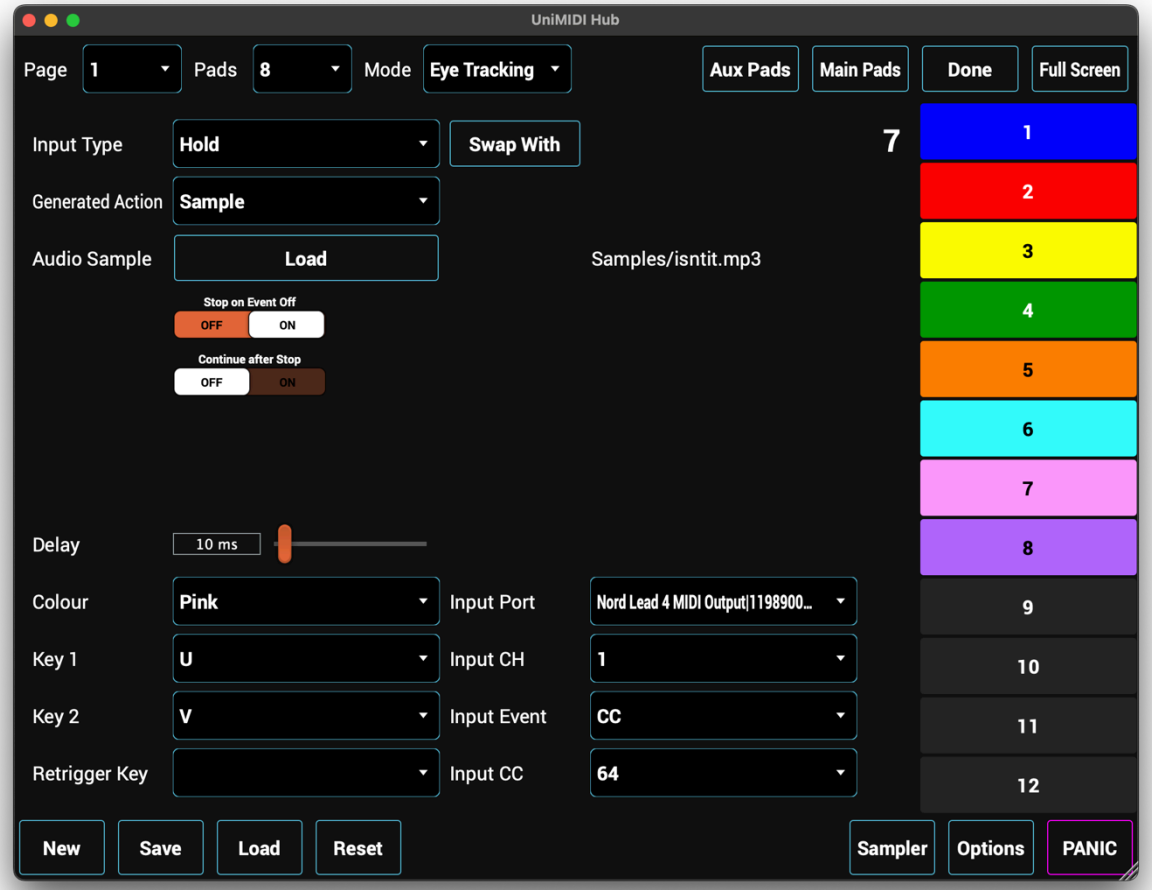
Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.



Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Sample

- Audio Sample: audio file che rappresenta il sample da riprodurre; è possibile trascinare il file audio con estensione .mp3, .wav, o .aif direttamente sull'area delle impostazioni per selezionare il file senza andarlo a cercare nel filesystem
- Stop On Event Off: se selezionato, la riproduzione del sample si interrompe all'arrivo dell'evento "OFF" abbinato al pad o aux pad che si sta configurando
- Continue after Stop: se "Stop On Event Off" è selezionato, questa opzione consente di riprendere la riproduzione del sample da dove era stato interrotto, anziché ripartire dall'inizio.



Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Page

- Numero di pagina (da 1 a 8) da richiamare
- Previous: pagina precedente; non cambia pagina se viene assegnato ad un pad che sta sulla prima pagina.
- Next: pagina successiva; non cambia pagina se viene assegnato ad un pad che sta sull'ultima pagina.
- Previous/Loop: pagina precedente; seleziona l'ultima pagina se viene assegnato ad un pad che sta sulla prima pagina.
- Next/Loop: pagina successiva; seleziona la prima pagina se viene assegnato ad un pad che sta sull'ultima pagina.

Delay: è il tempo con cui viene ritardato l'evento "OFF" generato dal pad (es. rilascio della nota o dell'accordo), o il tempo di strumming, in caso di Event = Chord / Strumming = On. Questo valore è essenziale in particolare quando il Type è Trigger.

Per gli eventi Note, Chord e Sequence è possibile selezionare la destinazione degli eventi Nota generati tramite il parametro "Send Events To". Le opzioni possibili sono "MIDI Out" e "Sampler".

- MIDI Out: gli eventi MIDI vengono inviati alla porta MIDI di uscita. Su macOS viene creata una porta virtuale "UniMIDI Hub Out Port". Su Windows sarà necessario selezionare una porta MIDI tramite il pannello "MIDI Output" raggiungibile agendo sul pulsante "Options" presente nel footer.
  NB: su Windows, se si vuole inviare eventi MIDI ad un'altra applicazione presente sullo stesso computer, è necessario installare un driver MIDI virtuale come ad esempio "loopbe1" oppure "virtualMIDI".
- Sampler: gli eventi MIDI vengono inviati al Sampler incluso in UniMIDI Hub. Il Sampler è accessibile agendo sul pulsante "Sampler" presente nel footer.

Nella parte inferiore, oltre al colore del pad (Colour), è possibile configurare gli eventi in input che permettono di agire sul pad.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Dispositivi a carattere

- Key 1: carattere per azionare il pad corrente
- Key 2: carattere alternativo per azionare il pad corrente. È utile in caso di esecuzioni veloci dello stesso evento sonoro; l'utente alternerà l'attivazione di Key 1 e di Key 2.
- Retrigger Key: carattere per ri-eseguire l'ultimo evento. Utile, ad esempio, quando con il puntatore oculare era stato eseguito un accordo e lo si vuole ripetere senza spostare il puntatore dal pad, oppure per ripetere l'ultimo evento eseguito di una sequenza MIDI.

Dispositivi MIDI

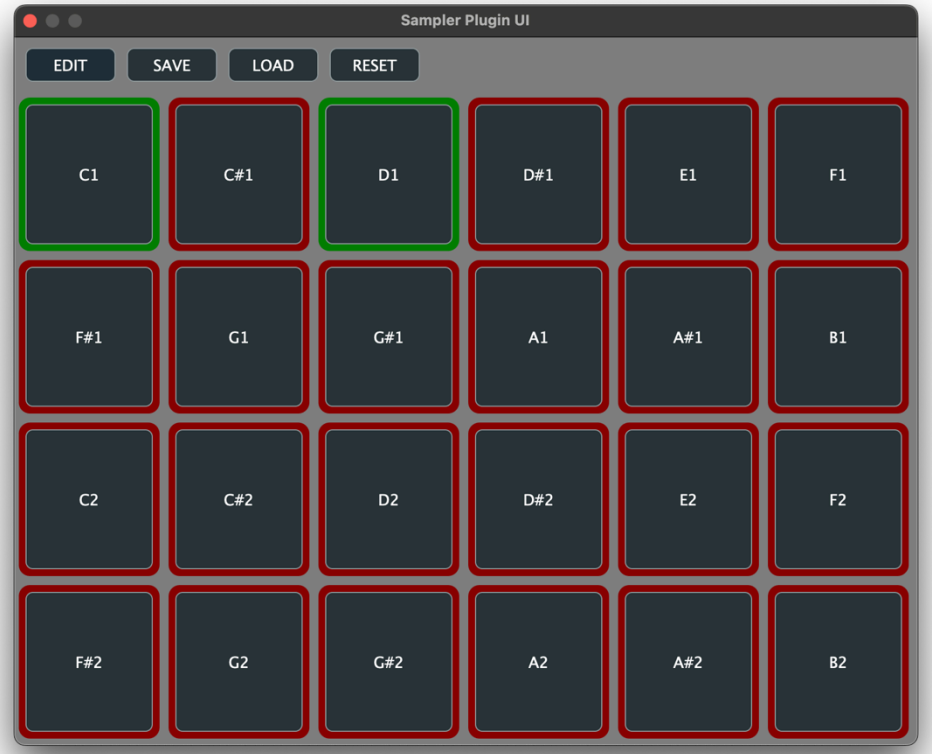
- Input Port: porta MIDI tramite la quale il pad corrente riceverà gli eventi MIDI per l'attivazione
- Input CH: canale MIDI sul quale gli eventi saranno ricevuti
- Input Event: Note, CC
    - Note: se viene selezionato questo valore, il pad sarà attivato da una specifica nota MIDI ricevuta tramite la porta selezionata (Input Port)
    - CC: se viene selezionato questo valore, il pad sarà attivato da uno specifico messaggio MIDI Control Change ricevuto tramite la porta selezionata (Input Port)

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Sampler

UniMIDI Hub include un Sampler, un'applicazione che consente di riprodurre dei file audio (samples), ognuno associato ad una nota MIDI.

Premendo il pulsante "Sampler" nel footer viene mostrata la finestra del Sampler.



L'interfaccia principale mostra un reticolo di 24 pads, ognuno con l'indicazione della nota associata, da C1 a B2. I pads con bordo rosso scuro indicano che il sample non è caricato, quelli con bordo verde indicano che al pad è stato associato un sample.

Alla ricezione di una nota MIDI, il pad corrispondente al valore della nota si illuminerà:

- di arancione durante l'esecuzione del sample;
- di rosso acceso alla fine dell'esecuzione del sample o in assenza di sample, fino alla ricezione dell'evento Note-Off.

Nell'header ci sono quattro pulsanti: "EDIT", "SAVE", "LOAD", "RESET".

- EDIT: premendo questo pulsante il Sampler entra in modalità di modifica. In questa modalità è possibile caricare un sample audio (mp3, wav o aif) in ogni

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

pad, tramite drag & drop, oppure agendo sul pulsante [...], e configurare l'impostazione di riproduzione del sample:

  - Trigger: alla ricezione dell'evento Note-On, il sample viene riprodotto fino alla fine; non è possibile interromperlo e non è possibile far ripartire il sample durante la riproduzione.
  - Hold: alla ricezione dell'evento Note-On, il sample viene riprodotto fino alla fine, a meno che l'evento Note-Off non arrivi prima; in quel caso, la riproduzione del sample si interrompe.
  - Retrigger: alla ricezione dell'evento Note-On, il sample viene riprodotto fino alla fine; se un evento Note-On arriva mentre il sample è in riproduzione, la riproduzione si interrompe e ricomincia immediatamente da capo.

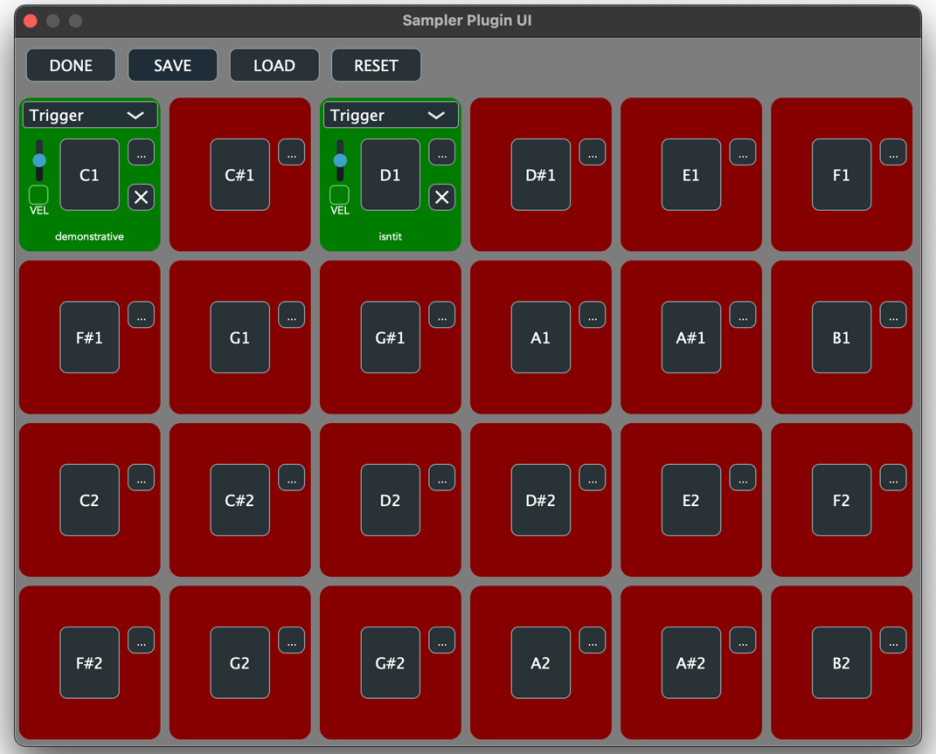
Uno Slider posto al lato del pad permette di regolare il volume di uscita del sample.

Il checkbox "VEL", se selezionato, fa in modo che il volume di riproduzione del sample sia proporzionale al valore di Velocity dell'evento Note-On ricevuto (dinamica).

Il pulsante [X] rimuove il sample e la configurazione del pad.

- SAVE: esporta un file XML con la configurazione corrente del Sampler.
- LOAD: consente di importare un file XML precedentemente esportato tramite il pulsante SAVE per caricare una configurazione del Sampler precedentemente salvata.
- RESET: se premuto, rimuove qualsiasi configurazione dai pads, riportando il Sampler in uno stato di inizializzazione.

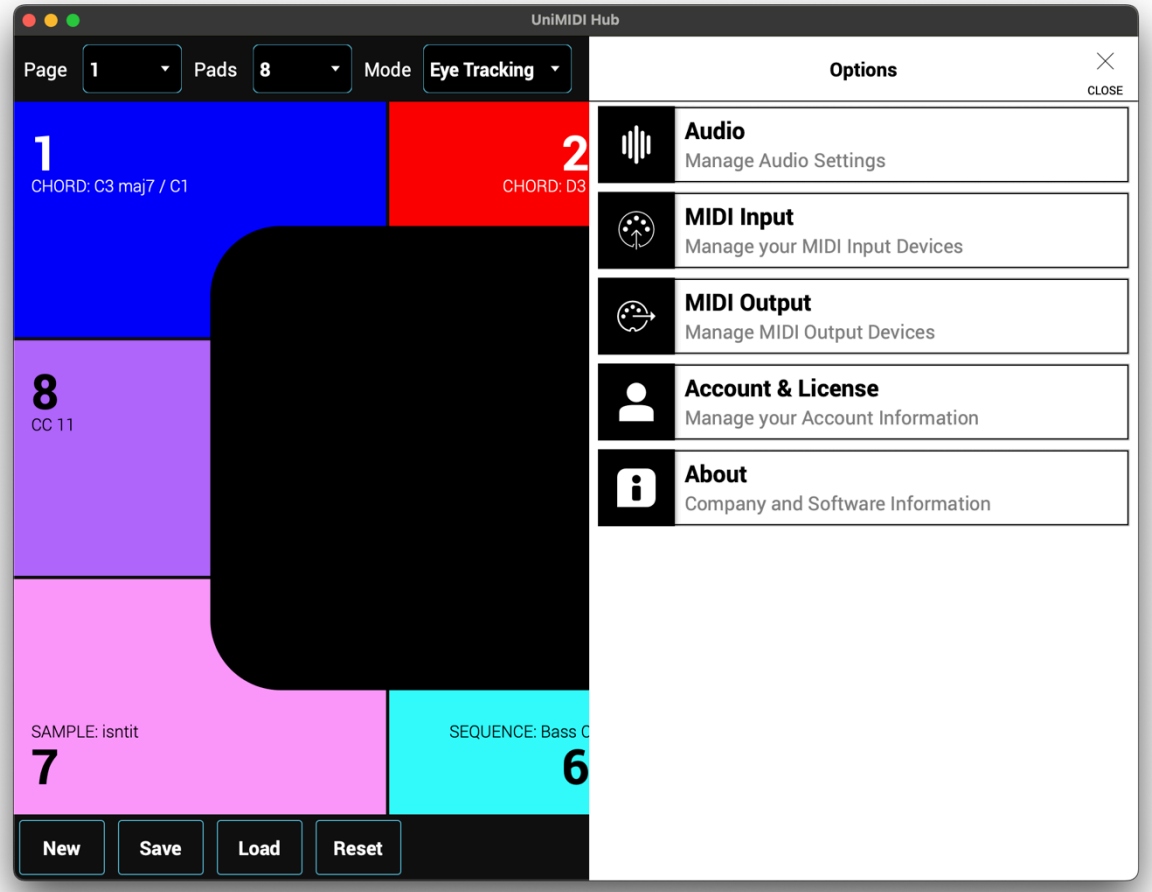
Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.



Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

Options

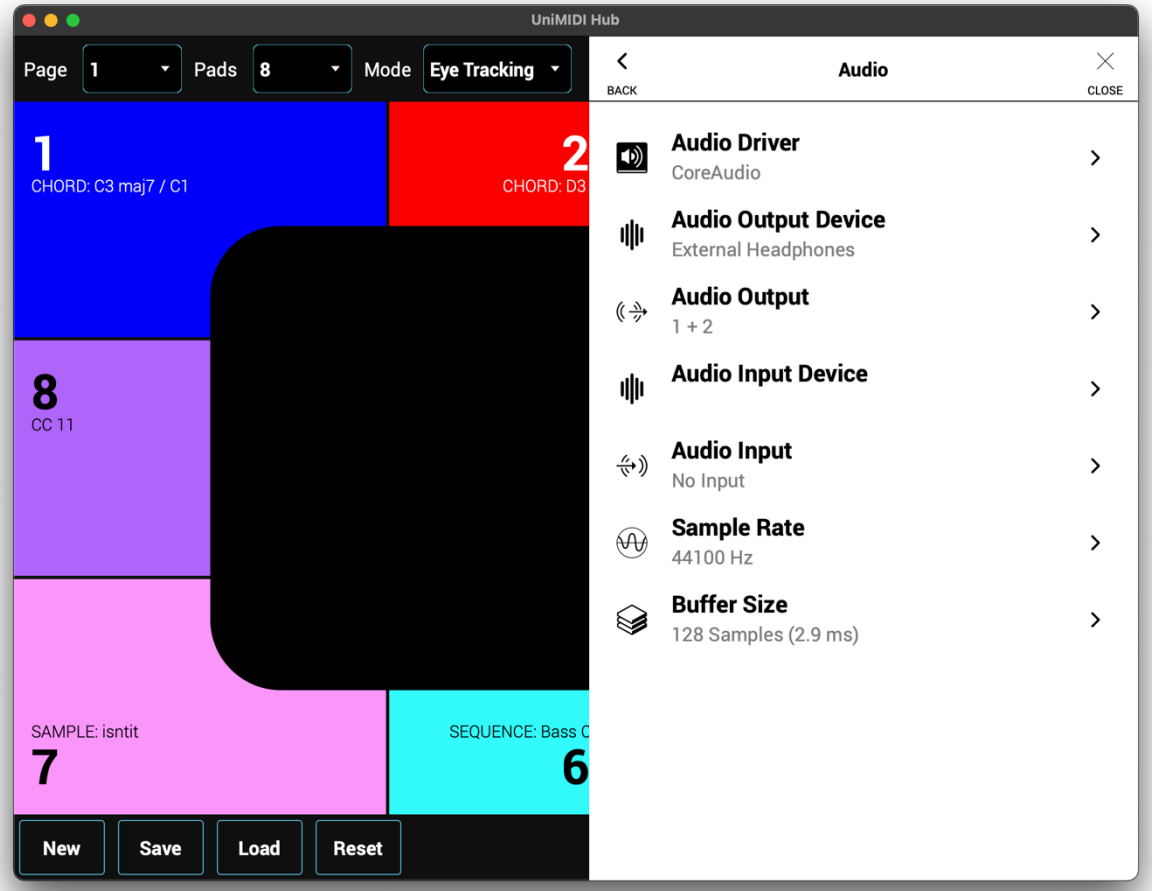
Premendo il pulsante “Options” si apre un pannello laterale per la configurazione dei dispositivi audio e MIDI, la gestione dell’account e la visualizzazione dei crediti.



Audio

Dato che l’applicazione fa uso di segnali audio (samples), è obbligatorio selezionare il dispositivo e i canali di uscita audio, e impostare valori di Sample Rate e Buffer Size che consentano di avere una latenza minima nell’esecuzione degli eventi. Solitamente valori di Sample Rate pari a 44100 o 48000, e Buffer Size compreso tra 64 e 256, consentono di ottenere una latenza sufficientemente bassa per la performance musicale.

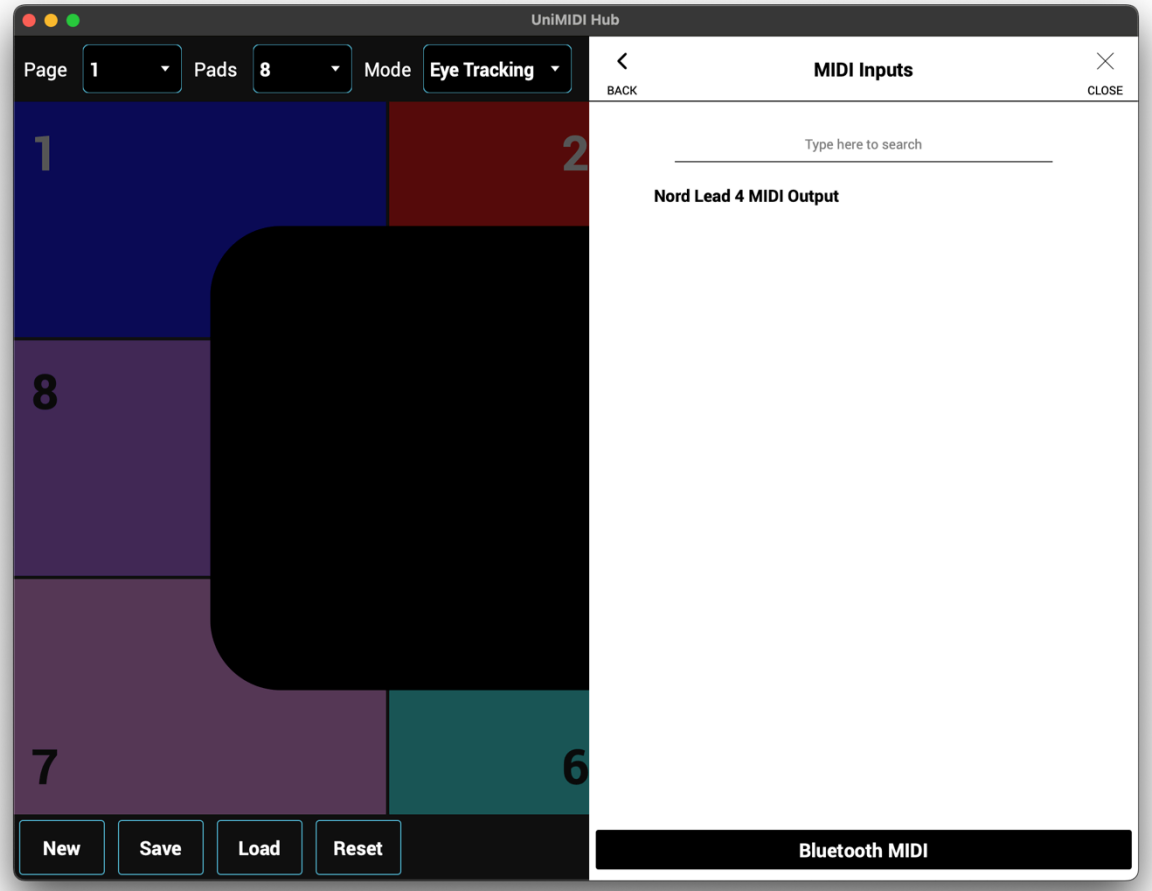
Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.



MIDI Input

Le porte MIDI elencate nel campo “Input Port” dei pad sono tutte e sole quelle selezionate nell’elenco visualizzato selezionando “MIDI Input”, quindi vanno preventivamente selezionate in questa vista, prima di poter essere utilizzate nella configurazione dei pad.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.

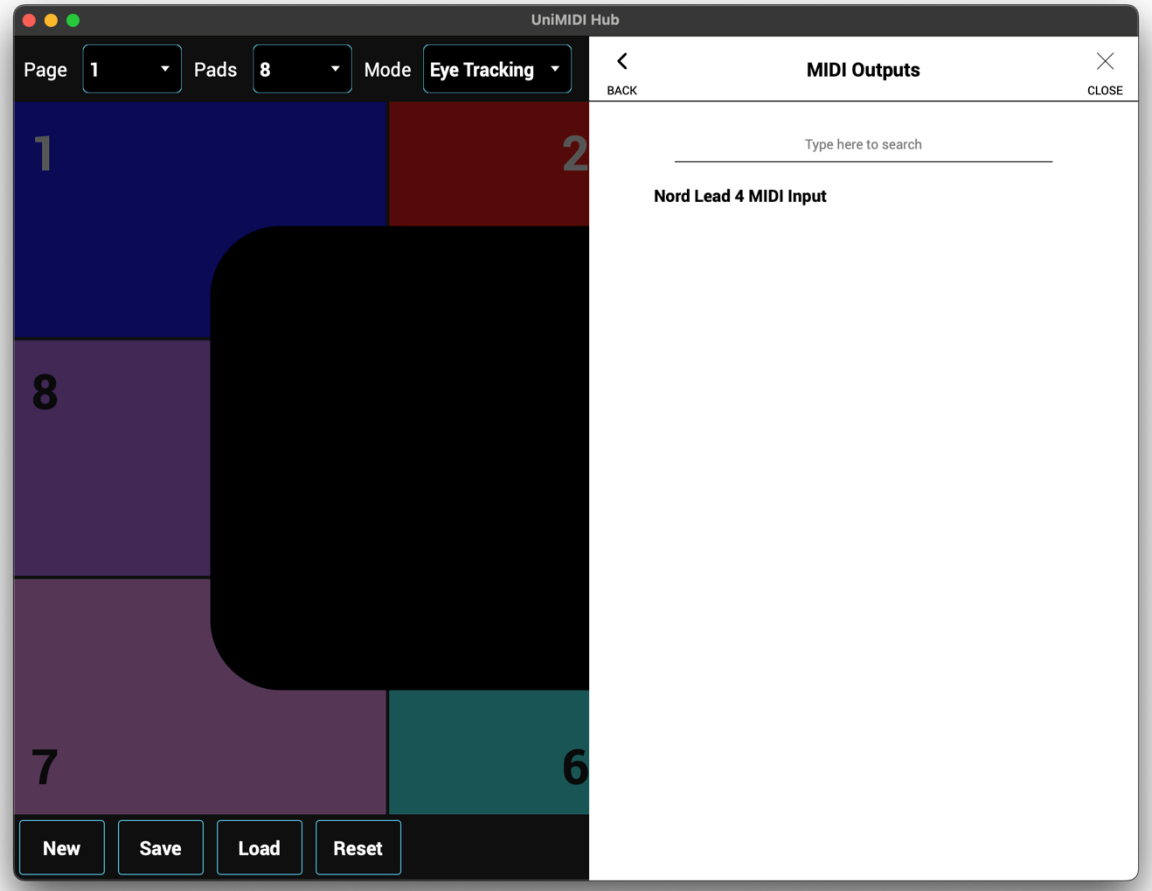


MIDI Output

Gli eventi MIDI generati dall'applicazione vengono inviati alla porta MIDI di uscita, la quale può essere connessa ad un generatore software presente sulla macchina stessa, oppure ad un generatore hardware che supporti il protocollo MIDI e che sia connessa al computer tramite interfaccia MIDI o USB. Su macOS, in aggiunta, viene automaticamente creata una porta virtuale "UniMIDI Hub Out Port", che sarà visibile dalle altre applicazioni presenti sul sistema come porta da cui ricevere gli eventi MIDI. Su Windows sarà sempre necessario selezionare una porta MIDI tramite questo pannello "MIDI Output".

NB: su Windows, se si vuole inviare eventi MIDI ad un'altra applicazione presente sullo stesso computer, è necessario installare un driver MIDI virtuale come ad esempio "loopbe1" oppure "virtualMIDI".

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.



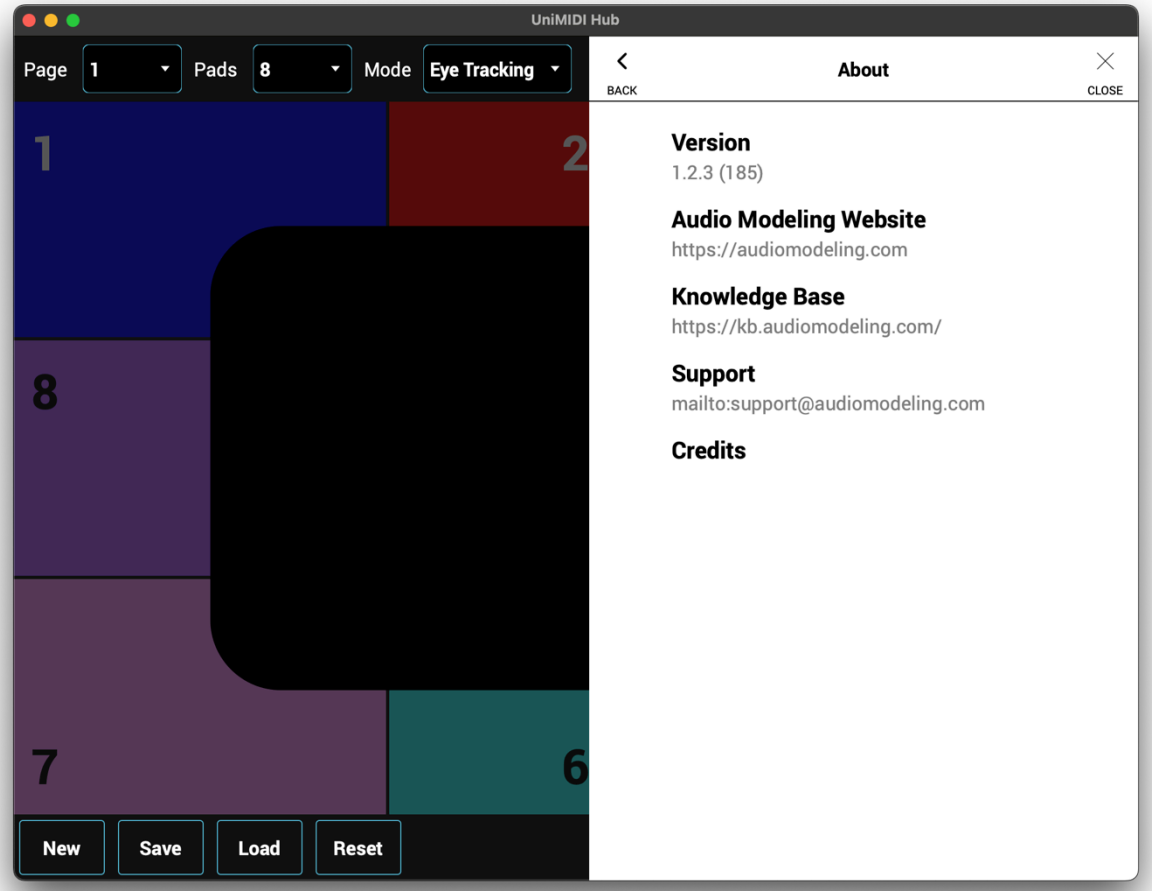
Account & License

Mostra l'account correntemente utilizzato per l'autorizzazione del prodotto, con la possibilità di eseguire il logout, e il pulsante per accedere al Portale Cliente per l'eventuale gestione della licenza.

About

Mostra la versione del prodotto, il link al sito web di Audio Modeling, la mail per richiedere supporto e i crediti.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.



Supporto Tecnico

Prima di richiedere supporto tecnico, assicurati di aver letto attentamente il Manuale Utente.

Il supporto tecnico di base può essere ottenuto contattando il rivenditore dal quale è stata acquisita la licenza per il software.

Se hai ancora bisogno di supporto tecnico, accedi al Portale Clienti all'indirizzo https://my.audiomodeling.com, vai alla sezione "Support", scegli la categoria appropriata e segui le istruzioni per aprire un ticket di supporto.

Quando richiedi assistenza tecnica, non dimenticare di fornire quante più informazioni possibili sul sistema, tra cui il tipo di computer, sistema operativo, interfaccia audio, applicazione o dispositivo controllato da UniMIDI Hub, versione del software, ecc.

Copyright © 2025 – Audio Modeling - All rights reserved.