

Pioneer Dj

DJ SAMPLER

DJS-1000

pioneerdj.com/support/

Per la sezione FAQ e altre informazioni di supporto per questo prodotto, visitare il sito indicato sopra.

Istruzioni per l'uso

Indice

Come leggere questo manuale

- Vi ringraziamo per avere acquistato questo prodotto Pioneer DJ. Accertarsi di leggere questo manuale e le "Istruzioni per l'uso (Guida di avvio veloce)" incluse con l'unità. I due documenti includono informazioni importanti che devono venire comprese prima di usare questo prodotto.
- Nel presente manuale, i pulsanti, i terminali, i nomi delle schermate e dei menu visualizzati sul prodotto e sullo schermo del computer, ecc. sono racchiusi tra parentesi quadre ([]). (Es.: pulsante **[CUE]**, pannello **[Files]**, terminale **[MIC1]**)
- Le schermate, l'aspetto esterno e le specifiche del software e dell'hardware descritti in questo manuale si basano sul prodotto ancora in fase di sviluppo e possono differire dalle specifiche finali.
- A seconda del sistema operativo, delle impostazioni del browser web, ecc., le procedure descritte in questo manuale possono differire dalle operazioni reali.

01 Prima di cominciare

Caratteristiche.....	3
Accessori.....	3
Supporti compatibili.....	3

02 Collegamenti e nomi delle varie parti

Collegamenti.....	4
Nome delle varie parti e funzioni.....	6

03 Struttura dei progetti

04 Funzionamento di base

Avvio del sistema.....	10
Caricamento di un progetto.....	10
Riproduzione e arresto dei pattern.....	10
Regolazione della velocità di riproduzione (controllo del tempo).....	11
Commutazione dei pattern.....	11
Commutazione delle scene.....	11
Modifica della lunghezza dei pattern.....	11
Caricamento di un campione in un brano.....	11
Uso dei performance pad.....	12
Uso delle manopole di regolazione dei parametri dei tasti di incremento.....	13
Uso della striscia a sfioramento.....	14
Salvataggio di un progetto.....	14
Spegnimento del sistema.....	14

05 Uso avanzato

Prove, regolazioni e impostazioni generali (HOME).....	15
Contenuti del display del brano.....	16
Gestione dei file progetto (PROJECT).....	16
Regolazione del volume di ciascun brano (MIXER).....	18
Controllo delle sequenze (SEQ.).....	18
Impostazione delle BPM (BPM).....	19
Impostazione della quantizzazione (QUANTIZE).....	19
Impostazione della sincronizzazione con un dispositivo collegato esternamente (SYNC).....	20
Gestione di scene e pattern (SCENE MANAGER).....	21
Rendering audio (RENDER AUDIO).....	25
Campionamento (LIVE SAMPLING).....	25
Uso degli effetti.....	26

06 Modifica dei parametri dei brani (TRACK MENU)

Impostazione degli attributi del brano.....	28
Selezione di un modulo.....	28
Impostazione del bypass.....	28
Brano Sample.....	29
Brano THROUGH.....	43
Brani MIDI.....	43
Brani TORAIZ AS-1.....	46

07 Modifica delle impostazioni (UTILITY)

Impostazione delle preferenze.....	47
Impostazione della modalità USER della striscia a sfioramento (TOUCH STRIP SETTING).....	49
La funzione auto standby.....	50
Regolazione del pannello a sfioramento (TOUCH PANEL CALIBRATION).....	51

08 Grafico di implementazione MIDI

Collegamenti.....	52
Note.....	52
Modifiche di controllo.....	53
Pitch bend.....	54
Messaggio della modalità.....	54

09 Informazioni aggiuntive

Diagnostica.....	55
Display a cristalli liquidi.....	55
Pulizia del display a sfioramento.....	56
Flusso del segnale.....	56
Marchi e marchi registrati.....	57
Precauzioni sui copyright.....	57

Prima di cominciare

Caratteristiche

Questa unità è un campionatore e sequencer hardware autonomo per DJ che consente performance intuitive. Funziona come un nuovo tipo di strumento musicale che può essere utilizzato per performance dal vivo e per DJ ed è dotata di un'interfaccia utente che assicura grande facilità d'uso e diverse funzioni per performance, per dare espressione sul palco a un'ampia gamma di sfumature musicali.

Sequencer di incremento

I grandi tasti di incremento multicolori sfiorabili mentre si guardano le informazioni sulla sequenza di ciascun brano e i colori dei brani consentono di creare agevolmente nuovi groove.

Grandi performance pad

L'unità è dotata di grandi performance pad che aumentano o riducono il volume in base alla forza con la quale vengono toccati, grazie al rilevamento della velocità di elevata precisione. Ciascun pad è dotato di illuminazione multicolore integrata, che permette di comprendere istantaneamente le informazioni necessarie per la performance dal colore e dallo stato di illuminazione del pad.

Motore di elaborazione in tempo reale

Sono disponibili un motore di dilatazione del tempo che opera per tutti i 16 brani in tempo reale, un amplificatore panoramico, effetti e altro ancora. Inoltre, i campioni possono essere assegnati ai brani in modo da ottimizzare le funzioni come loop, one shot e SFX (effetti sonori) e sincronizzati in modo agevole col sequencer per una riproduzione di elevata qualità audio.

Display a sfioramento da 7 pollici

L'unità display è dotata di un display a sfioramento LCD a colori. Sul display vengono visualizzate le informazioni necessarie per le performance in modo estremamente intuitivo, ad esempio, nella schermata HOME vengono visualizzate le informazioni sulla sorgente audio di campionamento assegnata a ciascun brano utilizzando icone degli strumenti e rappresentazioni dei colori collegate ai pad, mentre la schermata SEQUENCE consente di comprendere lo stato della performance del sequencer.

Funzioni per sincronizzare le performance con dispositivi esterni

Naturalmente, questa unità è in grado di sincronizzare l'orologio con i dispositivi compatibili MIDI, inoltre dispone della funzione BEAT SYNC che consente di sincronizzare una performance con un brano riprodotto da un multiletto Pioneer DJ compatibile PRO DJ LINK, come l'unità CDJ-2000NXS2. Inoltre, è possibile sincronizzare manualmente le performance con qualsiasi apparecchio utilizzando il cursore del tempo, che consente di controllare il tempo esattamente come con le apparecchiature DJ, o il pulsante NUDGE.

- Funziona con i sistemi DJ compatibili quando si riproducono brani le cui battute sono state analizzate con rekordbox TM.

LIVE SAMPLING

È disponibile la funzione LIVE SAMPLING che consente di campionare con una semplice operazione i suoni ricevuti dall'unità, in modo che possano essere utilizzati come brani. I suoni campionati vengono sincronizzati automaticamente con la sequenza da riprodurre in un loop, pertanto, possono essere immediatamente utilizzati per performance di remix.

Altre funzioni

❖ FX

- È disponibile un effetto audio che consente di modificare dinamicamente qualsiasi tonalità di un brano con una semplice operazione.

❖ Striscia a sfioramento

- Oltre alle funzioni di regolazione della velocità di riproduzione e ripetizione delle note, è supportata la funzione "touch strip", che consente di personalizzare i parametri delle operazioni

❖ Supporto per i dispositivi di memoria USB

- L'unità supporta i dispositivi di memoria USB, utili per aggiungere sorgenti audio e salvare i progetti.

❖ Sorgenti audio preimpostate

- Sono disponibili campioni (da Loopmasters) che consentono di cominciare a suonare immediatamente.

Accessori

- Cavo di alimentazione
- Cavo USB
- Cavo LAN
- Cavo pin RCA
- Garanzia (per alcune regioni)^[1]
- Istruzioni per l'uso (Guida di avvio veloce)

[1] La garanzia acclusa vale solo per l'Europa.

- Le informazioni corrispondenti per il Giappone sono fornite sul retro della copertina delle "Istruzioni per l'uso (Guida di avvio veloce)".
- Le informazioni corrispondenti per l'America Settentrionale sono elencate nell'ultima pagina delle versioni inglese e francese delle "Istruzioni per l'uso (Guida di avvio veloce)".

Supporti compatibili

Questa unità è compatibile con dispositivi di memoria di massa USB, come memorie flash USB e lettori audio digitali.

File system	FAT, FAT32 e HFS+
<ul style="list-style-type: none"> • Con questa unità è possibile utilizzare campioni (file wav e aiff con una frequenza di campionamento di 44,1 kHz) su dispositivi USB. • Con certi dispositivi USB può non essere possibile ottenere le prestazioni desiderate. • Non si garantisce che tutti i dispositivi USB funzionino con questa unità. 	

Collegamenti e nomi delle varie parti

Collegamenti

Spegnere questa unità e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente prima di collegare i componenti o modificare i collegamenti. Collegare il cavo di alimentazione alla presa di corrente dopo che tutti i collegamenti sono stati completati.

Accertarsi di usare il cavo di alimentazione, il cavo USB e il cavo LAN acclusi al prodotto.

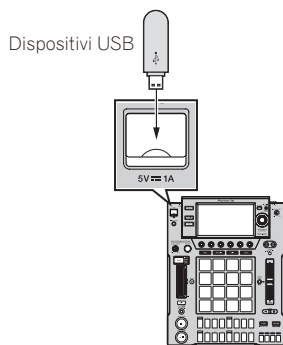
Vedere le istruzioni per l'uso dei componenti da collegare.

- Se si usa un cavo LAN per i collegamenti, non mancare di fare uso del cavo LAN accluso al prodotto o un cavo STP (shielded twisted pair).
- Non scollegare il cavo LAN mentre si condividono dati con PRO DJ LINK.
- A seconda dei modelli da combinare, potrebbe essere necessario un hub con selettore (disponibile in commercio). Usare un hub con selettore da 100 Mbps o più. A seconda dell'hub con selettore, il corretto funzionamento potrebbe non essere possibile.
- È necessario un hub con selettore (disponibile in commercio), per il collegamento a un mixer che dispone di una sola porta LAN. Nel caso di un mixer che dispone di un numero sufficiente di porte LAN per tutti i lettori DJ e i computer nel sistema, eseguire i collegamenti direttamente alle porte LAN sul pannello posteriore del mixer, senza usare un hub.

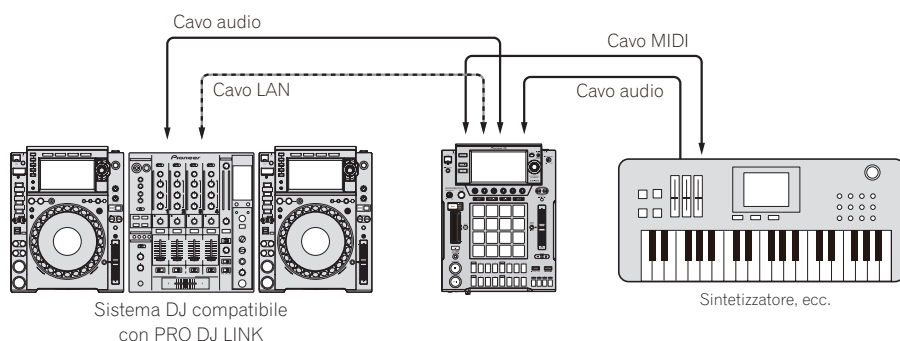
Espansione di sistema

❖ Quando si importano campioni da un dispositivo USB

Quando si inserisce un dispositivo USB in questa unità, viene creata automaticamente la cartella **[PIONEER DJ SAMPLER]**. La funzione BROWSE è in grado di leggere solo i campioni che si trovano nella cartella **[Samples]** interna alla cartella **[PIONEER DJ SAMPLER]** (p. 29).



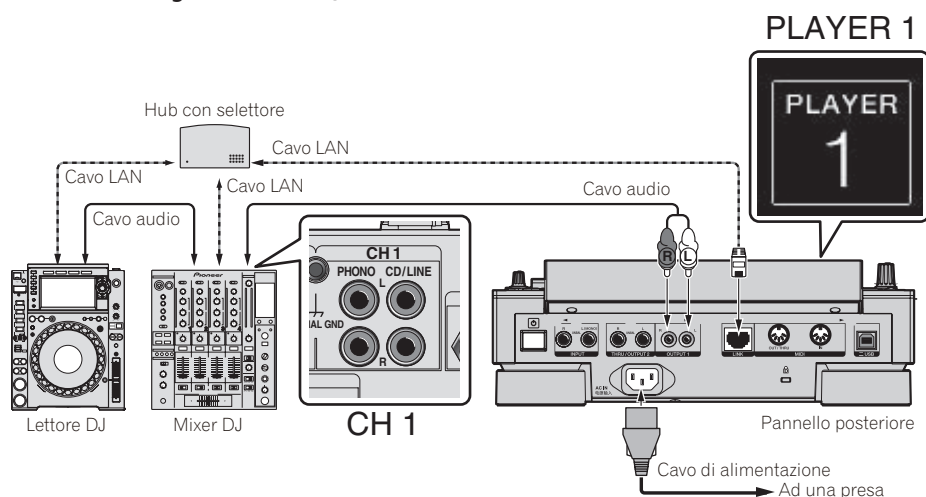
❖ Quando si utilizzano dispositivi esterni



Collegamento con un mixer dotato di una porta LAN

Se si collega un mixer che possiede una sola porta LAN usando un hub con selettore, impostare il numero del canale del mixer a cui è collegato il cavo audio o audio digitale e il numero del lettore visualizzato in basso a sinistra sul display dell'unità principale sullo stesso numero.

(Ad es.: Se il cavo audio è collegato al canale 1)

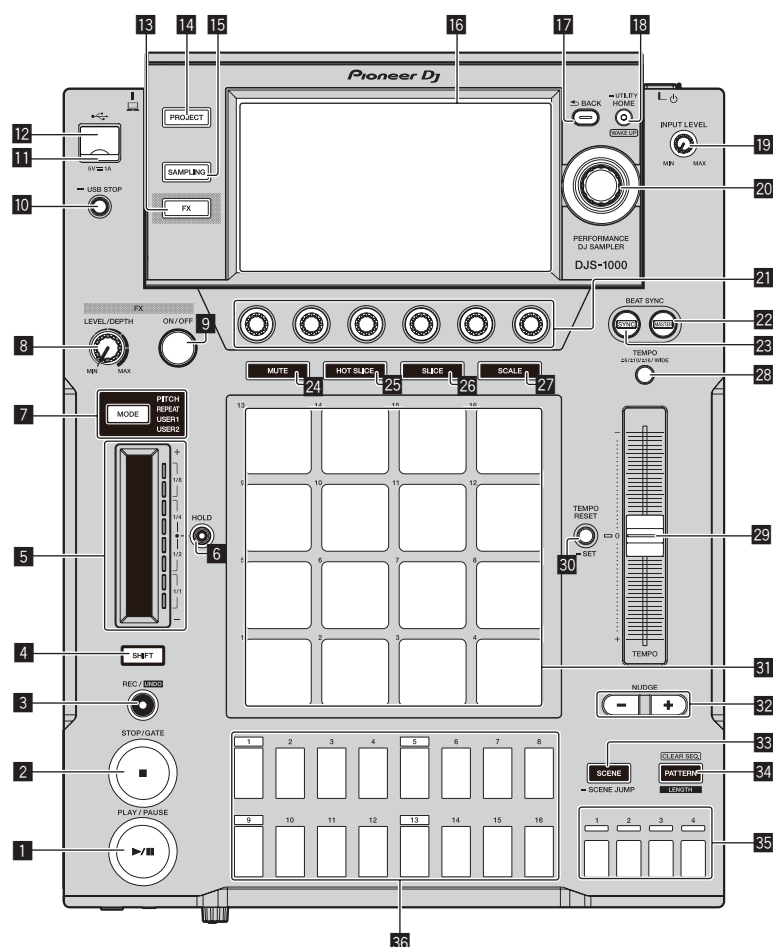


Per cambiare il numero del lettore, fare quanto segue.

- ① Scollegare il dispositivo USB ed il cavo LAN.
- ② Premere il pulsante **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** per oltre un secondo per visualizzare la schermata **[UTILITY]**.
- ③ Girare la manopola selettoria per selezionare **[PLAYER No.]** e premerla.
- ④ Girare la manopola selettoria per selezionare il numero del lettore e premerla.
- ⑤ Premere il pulsante **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** per completare l'impostazione.

Nome delle varie parti e funzioni

Pannello superiore



1 Pulsante PLAY/PAUSE ►/II

Riproduce o mette in pausa un pattern. Questo indicatore si illumina quando si riproduce un pattern e lampeggia in modalità di pausa.

➔ Riproduzione e arresto dei pattern (p.10)

2 Pulsante STOP/GATE

Arresta un pattern. Se si preme il pulsante [STOP] mentre il pattern è arrestato, il pattern viene riprodotto solo per il tempo per il quale il pulsante rimane premuto.

3 Pulsante REC/UNDO

Registra un performance pad. Se si preme il pulsante [REC/UNDO] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], viene ripristinato lo stato precedente la registrazione.

4 Pulsante SHIFT

Premere il pulsante mentre è premuto un altro pulsante per richiamare una funzione diversa.

5 Striscia a sfioramento

Regola l'effetto di tutte le modalità della striscia a sfioramento.

➔ Uso della striscia a sfioramento (p.14)

6 Pulsante HOLD

Mantiene l'effetto della striscia a sfioramento.

➔ Uso della striscia a sfioramento (p.14)

7 Pulsante di selezione MODE e indicatori MODE

L'indicatore **MODE** visualizza la modalità selezionata per la striscia a sfioramento.

A ogni pressione del pulsante di selezione **MODE**, la modalità della striscia a sfioramento cambia.

➔ Uso della striscia a sfioramento (p.14)

8 Controllo FX LEVEL DEPTH

Regola il parametro quantitativo dell'effetto.

9 Pulsante FX ON/OFF

Attiva/disattiva l'effetto.

10 Pulsante USB STOP

Premere per almeno 2 secondi prima di scollegare il dispositivo USB.

11 Indicatore USB

Si accende quando questa unità sta comunicando con il dispositivo USB.

12 Slot del dispositivo USB

Collegare un dispositivo USB.

13 Pulsante FX

Visualizza la schermata PERFORMANCE FX nel display a sfioramento.

14 Pulsante PROJECT

Visualizza la schermata PROJECT nel display a sfioramento.

15 Pulsante SAMPLING

Visualizza la schermata LIVE SAMPLING nel display a sfioramento.

16 Display a sfioramento

Visualizza varie informazioni.

17 Pulsante BACK

La schermata torna al livello superiore.

18 Pulsante HOME/UTILITY/WAKE UP e indicatore STANDBY

HOME: Visualizza la schermata HOME nel display a sfioramento.

UTILITY: Tenendo premuto il pulsante **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** viene visualizzata la schermata UTILITY nel display a sfioramento.

WAKE UP: Se si imposta **AUTO STANDBY** su ON nella schermata UTILITY e quindi si preme il pulsante **[HOME/UTILITY/WAKE UP]**, viene annullata la funzione di standby automatico.

➔ *La funzione auto standby* (p.50)

19 Comando INPUT LEVEL

Regola il livello dell'audio ricevuto dai terminali **[INPUT]**.

20 Manopola seletttrice

Ruotando la manopola seletttrice per selezionare i progetti o i brani o impostare le voci, ecc. il cursore si muove. Premere la manopola seletttrice per selezionare la voce evidenziata col cursore.

21 Manopole di regolazione dei parametri

Regola i parametri assegnati a ciascuna manopola di regolazione dei parametri.

La manopola di regolazione del parametro più a sinistra è la manopola di regolazione del parametro 1, e le manopole sono disposte da sinistra a destra nell'ordine che inizia con la manopola di regolazione del parametro 1 e termina con la manopola di regolazione del parametro 6.

➔ *Uso delle manopole di regolazione dei parametri dei tasti di incremento* (p.13)

22 Pulsante BEAT SYNC MASTER

Imposta questa unità come master per la funzione beat sync.

➔ *Impostazione della sincronizzazione con un dispositivo collegato esternamente (SYNC)* (p. 20)

23 Pulsante BEAT SYNC

Attiva la funzione beat sync.

➔ *Impostazione della sincronizzazione con un dispositivo collegato esternamente (SYNC)* (p. 20)

24 Pulsante MUTE

Imposta la modalità pad sulla funzione di silenziamento.

➔ *Silenziamento di un brano (modalità MUTE)* (p.12)

25 Pulsante HOT SLICE

Imposta la modalità pad sulla funzione performance hot slice.

➔ *Riproduzione di performance hot slice (modalità HOT SLICE)* (p. 12)

26 Pulsante SLICE

Imposta la modalità pad sulla funzione performance slice.

➔ *Riproduzione di performance slice (modalità SLICE)* (p.12)

27 Pulsante SCALE

Imposta la modalità pad sulla funzione performance in scala.

➔ *Riproduzione di performance in scala (modalità SCALE)* (p.13)

28 Pulsante TEMPO ±6/±10/±16/WIDE

Seleziona la gamma di regolazione della velocità di riproduzione (**±6/±10/±16/WIDE**).

29 Cursore TEMPO

Regola la velocità di riproduzione del brano.

30 Pulsante TEMPO RESET/SET e indicatore TEMPO RESET

Riproduce il pattern utilizzando il valore BPM impostato per il progetto indipendentemente dalla posizione del cursore **TEMPO**.

• Tenendo premuto il pulsante **[TEMPO RESET/SET]** le BPM correntemente in riproduzione vengono impostate come BPM del progetto.

31 Performance pad

Utilizzare i pad per eseguire varie performance.

Quando utilizzato con la funzione performance campione

➔ *Riproduzione dei campioni audio* (p.12)

Quando utilizzato con la funzione di silenziamento

➔ *Silenziamento di un brano (modalità MUTE)* (p.12)

Quando si utilizza con la funzione performance hot slice

➔ *Riproduzione di performance hot slice (modalità HOT SLICE)* (p. 12)

Quando utilizzato con la funzione performance slice

➔ *Riproduzione di performance slice (modalità SLICE)* (p.12)

Quando utilizzato con la funzione performance scala

➔ *Riproduzione di performance in scala (modalità SCALE)* (p.13)

32 Pulsante NUDGE

Consente di correggere manualmente la sfasatura di un campione per cui è in corso una performance sincronizzata aumentando o riducendo leggermente il valore BPM del pattern in riproduzione.

33 Pulsante SCENE/SCENE JUMP

Attiva e disattiva la modalità di commutazione delle scene.

➔ *Commutazione delle scene* (p.11)

34 Pulsante PATTERN/LENGTH/CLEAR SEQ.

Attiva e disattiva la modalità di commutazione dei pattern.

• Toccando un performance pad mentre si tiene premuto il pulsante **[PATTERN/LENGTH/CLEAR SEQ.]**, si cancella il trigger per il brano corrispondente.

➔ *Commutazione dei pattern* (p.11)

35 Tasti di selezione delle misure

Seleziona le misure da visualizzare per i 16 tasti di incremento.

36 16 tasti di incremento

Utilizzato per funzioni come l'inserimento di trigger di programmazione, la commutazione di scene/pattern, la registrazione a incrementi e la modulazione degli incrementi.

Quando utilizzato con la funzione di commutazione dei pattern

➔ *Commutazione dei pattern* (p.11)

Quando utilizzato con la funzione di commutazione delle scene

➔ *Commutazione delle scene* (p.11)

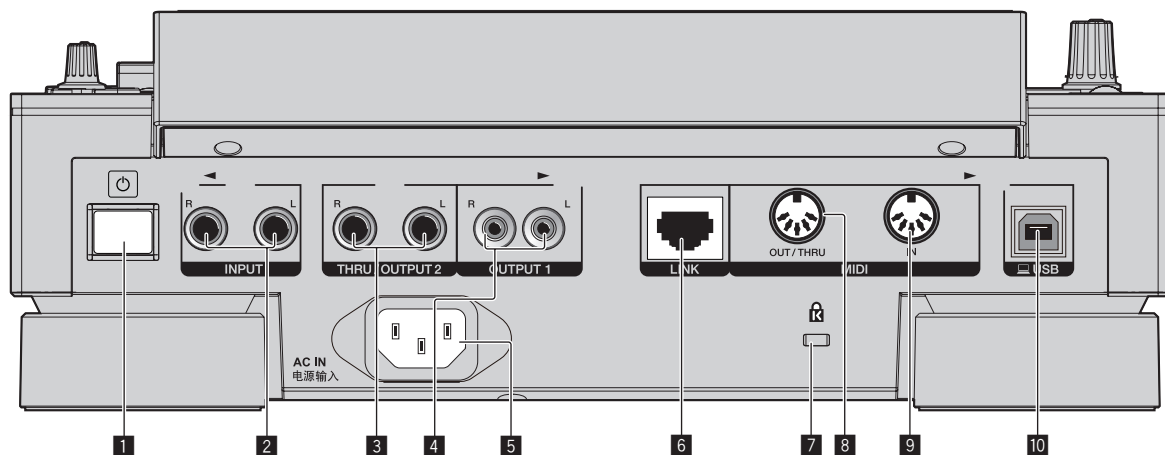
Quando utilizzato con la funzione di registrazione a incrementi

➔ *Programmazione dei trigger (registrazione a incrementi)* (p.13)

Quando utilizzato con la funzione di modulazione degli incrementi

➔ *Modifica dei parametri per incremento (modulazione degli incrementi)* (p.13)

Pannello posteriore



1 Interruttore

Accende e spegne questa unità.

➡ Avvio del sistema (p.10)

2 Terminali INPUT

Collegare ai terminali di uscita di un altro componente con uscita a livello di linea o mixer. Se è collegato un cavo solo al terminale [L], il segnale in ingresso del terminale [L] viene inviato anche al canale [R].

3 Terminali THRU/OUTPUT2

4 Terminali OUTPUT1

5 AC IN

Collegare a una presa di corrente.

- Collegare il cavo di alimentazione alla presa di corrente dopo che tutti i collegamenti sono stati completati.
- Usare solo il cavo di alimentazione accluso.

6 Terminale LINK

Collegare un dispositivo compatibile PRO DJ LINK con il cavo LAN (incluso).

7 Slot di sicurezza Kensington

8 Terminale MIDI OUT/THRU

Collegare un dispositivo MIDI a questo terminale tipo DIN.

9 Terminale MIDI IN

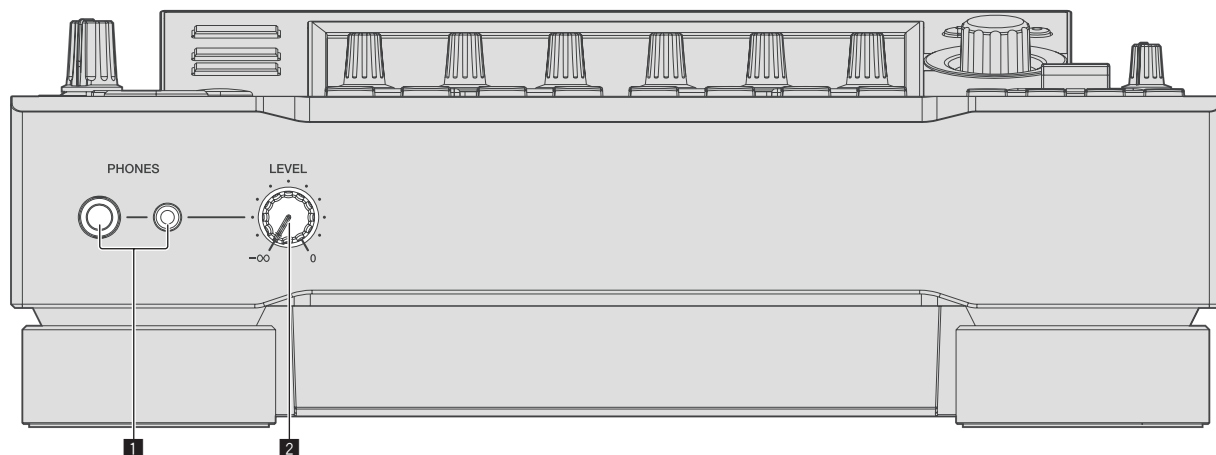
Collegare un dispositivo MIDI a questo terminale tipo DIN.

10 Terminale USB-B

Collegare ad un computer.

- Gli hub USB non possono essere utilizzati.
- Per mantenere performance ottimali, collegare direttamente questa unità ed il computer utilizzando un cavo conforme USB 2.0.

Pannello anteriore



1 Terminali PHONES

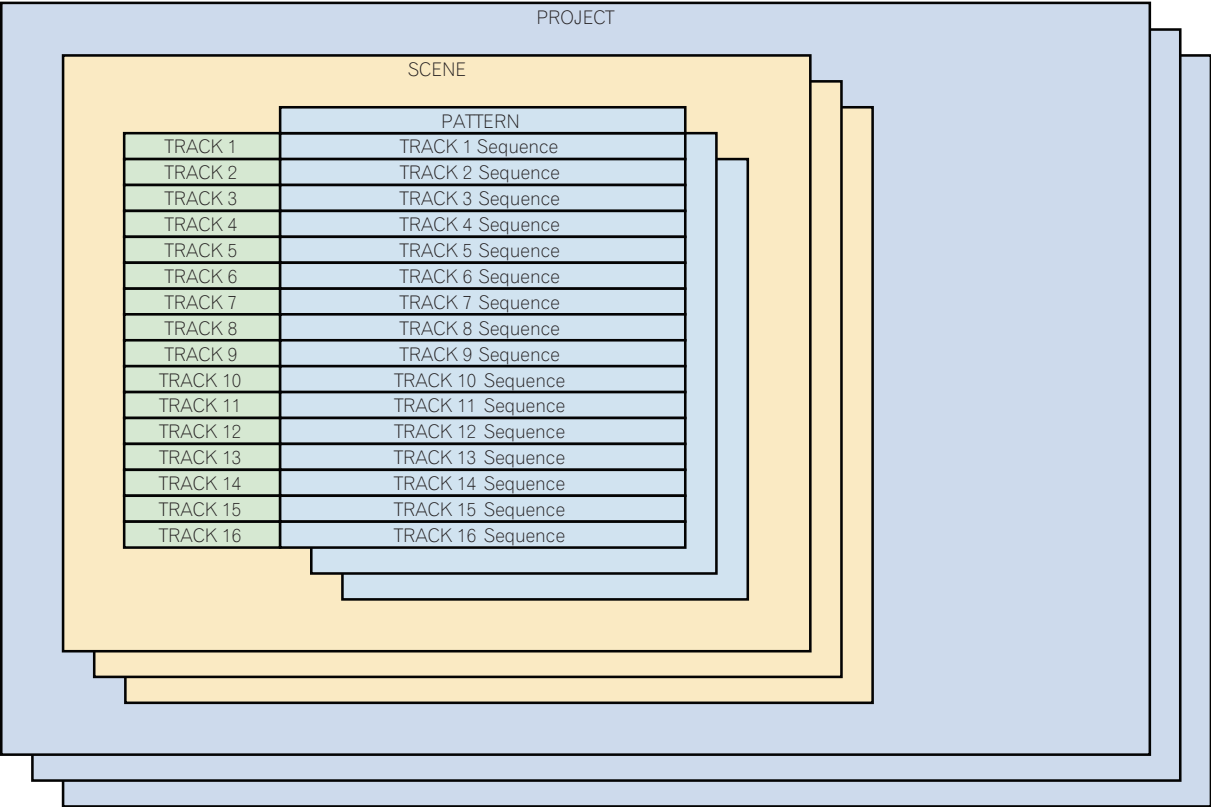
Collegare alle cuffie. Sono supportate spine fono stereo da 1/4".

2 Controllo LEVEL

Regola il volume del suono emesso dalla cuffia.

Struttura dei progetti

La figura in basso descrive la struttura dei dati di questa unità.



PROJECT

Un progetto rappresenta un'unità di lavoro per l'utente. In un singolo progetto possono essere memorizzate 16 scene.

SCENE

Nelle scene sono memorizzati 16 pattern e le informazioni sulle assegnazioni dei campioni per i brani. È possibile modificare i campioni da assegnare ai brani per ciascuna scena, pertanto, l'armonia può variare considerevolmente a seconda della scena.

PATTERN

Un pattern combina le sequenze da creare nei 16 brani e rappresenta la sezione finita di una performance. La lunghezza di un pattern può essere impostata incrementalmente da un minimo di 1 a un massimo di 64 incrementi (4 misure).

TRACK

I brani consistono di moduli come i lettori di campioni, gli involucri degli amplificatori, l'inserimento di effetti, l'oscillatore LFO, le sequenze, i segnali MIDI NOTE e MIDI CC.

Sono disponibili i tre seguenti tipi di brani.

- Brani campione: Utilizzati quando si sceglie un campione nella memoria interna come sorgente sonora.
- Brani diretti: Utilizzati quando si sceglie un segnale esterno in ingresso come sorgente sonora.
- Brani MIDI: Utilizzati quando si suona utilizzando una sorgente sonora MIDI esterna.

Le sorgenti sonore possono essere assegnate nel modo seguente: una cassa al brano 1, un rullante al brano 2 e un sintetizzatore collegato a un ingresso esterno al brano 3.

Funzionamento di base

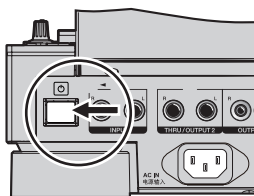
Avvio del sistema

1 Collegare il cavo di alimentazione a una presa di corrente dopo che tutti i collegamenti fra dispositivi sono stati fatti.

➔ Collegamenti (p.4)

2 Premere l'interruttore [⏻] sul pannello posteriore dell'unità.

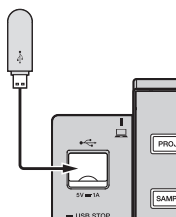
Gli indicatori di questa unità si accendono ed essa si accende.



Collegamento di un dispositivo USB

1 Premere l'interruttore [⏻] per accendere questa unità.

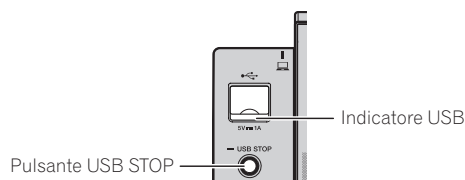
2 Inserire un dispositivo USB nello slot di inserimento del dispositivo USB.



Scollegamento di un dispositivo USB

1 Premere e tenere premuto il pulsante [USB STOP] fino a che l'indicatore USB si spegne.

Non scollegare il dispositivo USB o spegnere quest'unità mentre l'indicatore USB lampeggia. In caso contrario, i dati di gestione dell'unità potrebbero andare persi e il dispositivo USB potrebbe divenire illeggibile.



2 Scollegare il dispositivo USB.

Caricamento di un progetto

Avviare tutte le procedure nelle sezioni che seguono dalla schermata principale. Premere il pulsante **HOME** per visualizzare la schermata principale.

1 Premere il pulsante [PROJECT].

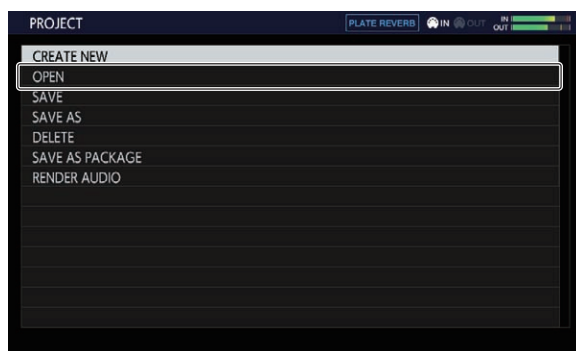
Viene visualizzata la schermata PROJECT. Nella schermata PROJECT è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.

2 Girare la manopola selettoria per scegliere [OPEN] e premersela.

Viene visualizzato il supporto collegato all'unità.

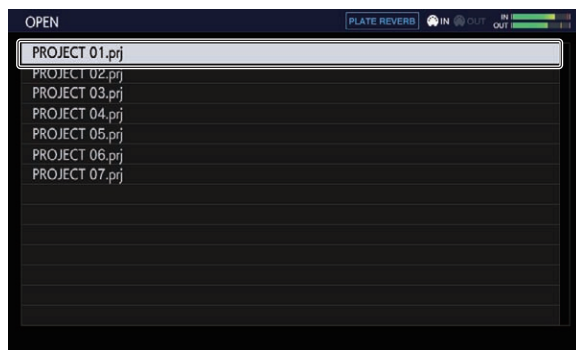
Se si seleziona il supporto contenente il progetto che si desidera utilizzare e quindi si preme la manopola selettoria, viene visualizzato l'elenco dei progetti.

- Premere il pulsante [BACK] per ritornare alla schermata precedente.



3 Girare la manopola selettoria scegliendo un progetto demo e premersela.

Viene visualizzata una schermata popup di conferma.



Riproduzione e arresto dei pattern

Premere il pulsante [PLAY/PAUSE ▶/II].

Viene riprodotto il pattern correntemente selezionato per il progetto demo. Durante la riproduzione, il pulsante [PLAY/PAUSE ▶/II] si accende in verde.

- Se si preme il pulsante [PLAY/PAUSE ▶/II] durante la riproduzione, la riproduzione viene posta in pausa.
- Se si preme il pulsante [STOP] durante la riproduzione, la riproduzione viene arrestata e torna all'inizio del pattern.

Regolazione della velocità di riproduzione (controllo del tempo)

Premere il pulsante [TEMPO ±6/±10/±16/WIDE].

La gamma di regolazione del cursore [TEMPO] cambia ad ogni pressione del pulsante. L'impostazione della gamma di regolazione viene visualizzata sullo schermo.

Opzioni	Unità di regolazione
±6	0,02 %
±10	0,05 %
±16	0,05 %
WIDE	0,5 %

La gamma di regolazione [WIDE] è ±100 %. Quando impostato su -100 %, la riproduzione si interrompe.

Muovere [TEMPO] in avanti o indietro.

Il tempo aumenta se il cursore viene portato verso il lato [+] (in indietro) e diminuisce se viene portato verso il lato [-] (in avanti). Il rapporto di variazione della velocità di riproduzione viene visualizzato nel display della velocità di riproduzione.

Per impostare il valore delle BPM del progetto, vedere *Impostazione delle BPM (BPM)* a pagina 19.

Commutazione dei pattern

1 Premere il pulsante [PATTERN].

L'unità passa in modalità di commutazione dei pattern e il pulsante [PATTERN] si accende in bianco. Durante la modalità di commutazione dei pattern i 16 tasti di incremento sono illuminati nel colore della scena correntemente selezionata.

- A ciascuna scena possono essere assegnati 16 pattern. Un pattern viene assegnato a ciascun tasto di incremento.
- Le scene con sequenze registrate sono accese debolmente, le scene senza sequenze registrate sono spente e le sequenze correntemente selezionate sono accese completamente.

2 Premere uno dei 16 tasti di incremento con una sequenza.

Viene riprodotto il pattern assegnato al pulsante.

- Il tempo di commutazione del pattern viene regolato in base al valore d'impostazione **PATTERN QUANTIZE** definito nella schermata QUANTIZE.
- Durante il cambio dei pattern, il tasto di incremento premuto lampeggia.
- Per uscire dalla modalità di commutazione dei pattern, premere il pulsante [PATTERN].

Commutazione delle scene

1 Premere il pulsante [SCENE].

L'unità passa in modalità di commutazione delle scene e il pulsante [SCENE] si illumina in bianco. In modalità di commutazione delle scene i 16 tasti di incremento sono illuminati col colore impostato per la scena corrente.

- A ciascun progetto possono essere assegnate 16 scene. A ciascuno dei 16 tasti di incremento viene assegnata una singola scena.
- Le scene con sequenze registrate sono accese debolmente, le scene senza sequenze registrate sono spente e le sequenze correntemente selezionate sono accese completamente.

2 Premere uno dei 16 tasti di incremento con una sequenza.

La scena è stata selezionata e l'unità passa quindi alla modalità di selezione dei pattern per tale scena.

- Per dettagli sulla commutazione dei pattern, vedere *Commutazione dei pattern*.

- Per uscire dalla modalità di commutazione delle scene, premere il pulsante [SCENE].
- Se si chiude la modalità senza commutare i pattern, il display ritorna alla scena precedente.
- Tenendo premuto il pulsante [SCENE], viene impostata la modalità SCENE JUMP che consente di continuare a operare in modalità di commutazione delle scene anche se la scena viene commutata. In modalità SCENE JUMP il pulsante [SCENE] lampeggia in bianco.

Modifica della lunghezza dei pattern

1 Premere il pulsante [PATTERN] mentre si preme il pulsante [SHIFT].

L'unità passa in modalità di impostazione della lunghezza dei pattern e il pulsante [PATTERN] lampeggia in bianco. Durante la modalità di impostazione della lunghezza dei pattern i 16 tasti di incremento sono illuminati in bianco mentre i tasti di selezione delle misure sono illuminati in blu.

- La lunghezza dei pattern può essere impostata da un minimo di 1 a un massimo di 64 incrementi.

2 Premere uno dei tasti di selezione delle misure.

Impostare la lunghezza del pattern utilizzando l'unità delle misure. I tasti di selezione delle misure dal numero [1] a quello premuto si illuminano in blu.

3 Premere i 16 tasti di incremento.

Impostare la lunghezza del pattern a livello di incremento. I 16 tasti di incremento dal numero [1] al numero [16] si illuminano in bianco.

- Premere il pulsante [PATTERN] per uscire dalla modalità di impostazione della lunghezza dei pattern.

Caricamento di un campione in un brano

1 Toccare il brano in cui si desidera caricare il campione nella schermata principale, quindi toccare nuovamente mantenendo la selezione.

Viene visualizzata la schermata del menu dei brani.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata del menu dei brani girando la manopola selettiva per selezionare un brano e quindi premendo la manopola selettiva.



2 Toccare [BROWSE].

Viene visualizzata la schermata di ricerca. Nella schermata di ricerca è possibile cercare i campioni e caricare i campioni nei brani.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata di ricerca girando la manopola selettiva per selezionare [BROWSE] e quindi premendo la manopola selettiva.



3 Girare la manopola selettoria per selezionare un campione e quindi premerla.

Il campione viene caricato nel brano e nella schermata.



- Selezionare una cartella e premere la manopola selettoria per aprire o chiudere la cartella.
- Girare la manopola selettoria mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT] per spostare la selezione tra le cartelle (i file di campionamento vengono saltati).

Uso dei performance pad

Riproduzione dei campioni audio

1 Impostare tutti i pulsanti [MUTE], [HOT SLICE], [SLICE] e [SCALE] su OFF.

Tutti i pulsanti vengono disattivati.

2 Toccare i performance pad.

Viene riprodotto il campione assegnato a ciascun performance pad.

Registrazione di una performance (registrazione dinamica)

1 Premere il pulsante [REC].

Il pulsante [REC] si accende in rosso e l'unità passa in stato di registrazione.

2 Premere il pulsante [PLAY/PAUSE ►/II].

Il pulsante [PLAY/PAUSE ►/II] si accende in verde e viene riprodotta la sequenza mentre l'unità è in stato di registrazione.

3 Toccare i performance pad per impostare i trigger.

Un trigger viene impostato nel momento in cui si tocca il pad. Il tasto di incremento utilizzato per immettere il trigger si illumina o lampeggia nel colore corrispondente al brano.

Modalità operativa dei performance pad

Sono disponibili quattro modalità operative.

❖ Silenziamento di un brano (modalità MUTE)

È possibile silenziare i brani assegnati ai performance pad premendo il pulsante [MUTE].

1 Premere il pulsante [MUTE].

Il pulsante [MUTE] si illumina in bianco.

2 Premere un performance pad per silenziare il brano assegnato.

Il performance pad il cui brano corrispondente è stato silenziato viene disattivato.

- È possibile silenziare più brani contemporaneamente.
- Per annullare il silenziamento, premere nuovamente il performance pad corrispondente al brano silenziato.
- Se un performance pad viene premuto mentre si preme il pulsante [SHIFT] in modalità di silenziamento, viene riprodotto solo l'audio per il brano corrispondente al performance pad. (Modalità SOLO)
 - È possibile impostare la modalità solo per più brani contemporaneamente.
 - Per annullare la modalità solo, premere il performance pad per il quale viene ancora riprodotto il suono quando si preme il pulsante [SHIFT].
 - Se vengono annullati tutti gli stati di solo, viene ripristinato lo stato di silenziamento precedente.
- Se si preme il pulsante [MUTE] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], tutti gli stati di solo e silenziamento vengono annullati.

3 Premere di nuovo il pulsante [MUTE].

Il pulsante [MUTE] si spegne e la modalità MUTE viene terminata.

- È inoltre possibile impostare il silenziamento premendo un performance pad mentre si tiene premuto il pulsante [MUTE]. In questo caso, la modalità MUTE termina quando si rilascia il pulsante [MUTE].

❖ Riproduzione di performance hot slice (modalità HOT SLICE)

È possibile riprodurre i suoni campionati divisi assegnati ai performance pad dalla posizione di divisione del campione fino alla fine del campione premendo il pulsante [HOT SLICE].

1 Selezionare il brano per il quale si desidera riprodurre la performance hot slice del campione a esso assegnato.

2 Premere il pulsante [HOT SLICE].

Il pulsante [HOT SLICE] si illumina in bianco.

- Il campione viene diviso in 16 parti uguali che vengono quindi assegnate in ordine ai performance pad.
- Tenere premuto il pulsante [HOT SLICE] per visualizzare la schermata SET SLICE e accedere alla modalità HOT SLICE.

3 Toccare i performance pad.

Viene riprodotto il campione assegnato a ciascun performance pad.

4 Premere di nuovo il pulsante [HOT SLICE].

Il pulsante [HOT SLICE] si spegne e la modalità HOT SLICE viene terminata.

❖ Riproduzione di performance slice (modalità SLICE)

È possibile riprodurre i suoni campionati divisi assegnati ai performance pad premendo il pulsante [SLICE].

1 Selezionare il brano per il quale si desidera riprodurre la performance slice del campione assegnato a esso.

2 Premere il pulsante [SLICE].

Il pulsante [SLICE] si illumina in bianco.

- Il campione viene diviso in 16 parti uguali che vengono quindi assegnate in ordine ai performance pad.
- Tenere premuto il pulsante **[SLICE]** per visualizzare la schermata SET SLICE e accedere alla modalità SLICE.

3 Toccare i performance pad.

Viene riprodotto il campione assegnato a ciascun performance pad.

4 Premere di nuovo il pulsante **[SLICE]**.

Il pulsante **[SLICE]** si spegne e l'unità esce dalla modalità performance slice.

❖ Riproduzione di performance in scala (modalità SCALE)

È possibile riprodurre i campioni in scala assegnati ai performance pad premendo il pulsante **[SCALE]**.

1 Selezionare il brano per il quale si desidera riprodurre la performance in scala del campione assegnato a esso.

2 Premere il pulsante **[SCALE]**.

Il pulsante **[SCALE]** si illumina in bianco.

- È possibile riprodurre un campione utilizzando la scala impostata nella schermata SET SCALE, prendendo come riferimento il performance pad in basso a sinistra come tasto iniziale.
- Tenere premuto il pulsante **[SCALE]** per visualizzare la schermata SET SCALE e accedere alla modalità SCALE.

3 Toccare i performance pad.

I campioni vengono riprodotti nella scala assegnata a ciascun performance pad.

4 Premere di nuovo il pulsante **[SCALE]**.

Il pulsante **[SCALE]** si spegne e la modalità SCALE viene terminata.

- L'inserimento dell'incremento trigger è possibile seguendo uno dei seguenti due metodi per le performance in modalità HOT SLICE, SLICE e SCALE.
 - Toccare il pad che si desidera riprodurre e quindi premere il tasto che si desidera inserire dai 16 tasti di incremento.
 - Mentre si preme il tasto che si desidera inserire dai 16 tasti di incremento, toccare il pad che si desidera inserire per tale incremento.

Uso delle manopole di regolazione dei parametri dei tasti di incremento

Programmazione dei trigger (registrazione a incrementi)

1 Toccare il brano per eseguire la registrazione a incrementi nella schermata principale.

La sequenza del brano selezionato viene visualizzata con i 16 tasti di incremento.

- È inoltre possibile selezionare i brani girando la manopola seletttrice.
- È inoltre possibile selezionare i brani toccando i performance pad.

2 Premere i 16 tasti di incremento per immettere i trigger.

I tasti di incremento corrispondenti alla sequenza programmata si illuminano nel colore corrispondente al brano.

Modifica dei parametri dei brani

1 Premere il pulsante **[HOME]**.

Viene visualizzata la schermata HOME.

2 Selezionare il brano per il quale si desiderano modificare i parametri dei campioni assegnati.

3 Girare le manopole di regolazione dei parametri.

Viene modificato il parametro corrispondente alla relativa manopola di regolazione. I valori dei parametri sono visualizzati nella parte inferiore del display a sfioramento.

- Girare la manopola di regolazione del parametro 1 (modifica del volume).
Il volume del brano viene modificato. Se si gira la manopola di regolazione del parametro mentre si tiene premuto il pulsante **[SHIFT]**, il parametro viene modificato di un livello alla volta.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 2 (modifica del pitch).
Il pitch del brano viene modificato.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 3 (attivazione o disattivazione del parametro **[VELOCITY]** dei pad).
Attivare o disattivare la velocità per quando si toccano i pad.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 4 (modifica della dilatazione del tempo).
Il campione viene dilatato in modo da sincronizzarlo alle BPM (viene impostato il dilatamento temporale).
- Girare la manopola di regolazione del parametro 5 (impostazione della riproduzione in loop).
Viene modificata la riproduzione in loop del campione.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 6 (impostazione del metodo di riproduzione dei campioni).
Viene modificato il metodo di riproduzione dei campioni per i trigger.
- Per dettagli sul funzionamento delle manopole di regolazione, vedere *Prove, regolazioni e impostazioni generali (HOME)* (p.15).

Modifica dei parametri per incremento (modulazione degli incrementi)

1 Toccare il brano per il quale si desidera modificare l'audio nella schermata principale, quindi toccare nuovamente mantenendo la selezione.

Viene visualizzata la schermata del menu dei brani.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata del menu dei brani girando la manopola seletttrice per selezionare un brano e quindi premendo la manopola seletttrice.

2 Toccare **[PLAYBACK]**, quindi toccare nuovamente la modalità selezionata.

Viene visualizzata la schermata PLAYBACK.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata PLAYBACK girando la manopola seletttrice per selezionare **[PLAYBACK]** e quindi premendo la manopola.



3 Girare la manopola di regolazione dei parametri mentre si tiene premuto uno dei 16 tasti di incremento per il quale si desidera modificare il parametro.

Il parametro viene modificato.

- Il nome del parametro a cui viene applicata la modulazione degli incrementi viene visualizzato in rosso.

Uso della striscia a sfioramento

Uso di PITCH

1 Premere il tasto [MODE] per selezionare [PITCH].

L'indicatore [PITCH] a destra del pulsante [MODE] si illumina.

- A ogni pressione del tasto [MODE] l'indicatore [MODE] cambia nell'ordine [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → e così via.

2 Tenere premuto il performance pad per modificare il pitch del campione a esso assegnato.

Viene riprodotto il campione assegnato al performance pad.

3 Toccare la striscia a sfioramento per modificare il parametro.

Il pitch del campione audio cambia in base alla posizione in cui è stata toccata la striscia a sfioramento. L'indicatore della posizione in cui è stata toccata la striscia a sfioramento si illumina.

- È possibile impostare la gamma di modifica del pitch utilizzando la striscia a sfioramento in [TOUCH STRIP SETTING (PITCH RANGE)] di UTILITY.
- È inoltre possibile modificare il pitch premendo il performance pad mentre si tocca la striscia a sfioramento.
- L'effetto della striscia a sfioramento continua solo mentre un performance pad viene premuto. E non può essere utilizzato in sequenza.

Uso di REPEAT

1 Premere il tasto [MODE] per selezionare [REPEAT].

L'indicatore [REPEAT] a destra del pulsante [MODE] si illumina.

- A ogni pressione del tasto [MODE] l'indicatore [MODE] cambia nell'ordine [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → e così via.

2 Tenere premuto il performance pad per riprodurre ripetutamente il campione a esso assegnato.

Viene riprodotto il campione assegnato al performance pad.

3 Toccare la striscia a sfioramento per modificare il parametro.

Il campione audio viene riprodotto ripetutamente in base alla posizione in cui è stata toccata la striscia a sfioramento. Inoltre, l'indicatore della posizione in cui è stata toccata la striscia a sfioramento si illumina.

- La gamma dell'intervallo di ripetizione utilizzando la striscia a sfioramento viene descritta di seguito.
1/8 di battuta → 1/4 di battuta → 1/2 battuta → 1 battuta
- È inoltre possibile riprodurre ripetutamente il campione audio premendo il performance pad mentre si tocca la striscia a sfioramento.
- L'effetto della striscia a sfioramento continua solo mentre un performance pad viene premuto. E non può essere utilizzato in sequenza.

4 Modifica della forza da applicare ai performance pad.

Il volume del campione varia a seconda della forza con cui i performance pad sono colpiti. Se si colpiscono con più forza il volume aumenta, mentre con meno forza il volume diminuisce.

Impostazione USER

1 Premere il tasto [MODE] per selezionare [USER1] o [USER2].

L'indicatore [USER1] o [USER2] a destra del pulsante [MODE] si illumina.

- A ogni pressione del tasto [MODE] l'indicatore [MODE] cambia nell'ordine [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → e così via.

2 Selezionare i parametri da modificare con [USER1] o [USER2].

Configurare le impostazioni dei parametri nelle schermate TOUCH STRIP SETTING (USER1) o TOUCH STRIP SETTING (USER2).

3 Tenere premuto il performance pad per modificare i parametri del campione a esso assegnato.

Viene riprodotto il campione assegnato al performance pad.

4 Toccare la striscia a sfioramento per modificare il parametro.

Il campione audio cambia in base alla posizione in cui è stata toccata la striscia a sfioramento. Inoltre, l'indicatore della posizione in cui è stata toccata la striscia a sfioramento si illumina.

- L'effetto della striscia a sfioramento continua solo mentre un performance pad viene premuto. E non può essere utilizzato in sequenza.

Uso di HOLD

1 Premere il pulsante [HOLD].

Il pulsante [HOLD] si illumina.

2 Toccare la striscia a sfioramento.

Il campione audio viene messo in attesa nella posizione corrispondente all'ultimo tocco e l'indicatore della striscia a sfioramento si illumina.

- Se si modifica la modalità, la funzione di messa in attesa viene annullata e il pulsante [HOLD] si spegne.

Salvataggio di un progetto

È inoltre possibile salvare un progetto su un dispositivo USB. Quando si salva un progetto, collegare un dispositivo USB all'unità.

1 Premere il pulsante [PROJECT].

Viene visualizzata la schermata PROJECT. Nella schermata PROJECT è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.

2 Girare la manopola seletttrice per scegliere [SAVE] e premerla.

Se il nome del progetto è stato già immesso, viene visualizzata una schermata popup di salvataggio. L'avanzamento viene indicato dalla relativa barra nella schermata popup.

Se il nome del progetto non è stato immesso, vengono visualizzate una schermata popup e la tastiera software per definire il nome del progetto.

- Quando il salvataggio viene completato, le finestre popup vengono chiuse e viene visualizzata la schermata dei progetti.
- Per modificare il nome del progetto, selezionare [SAVE AS], immettere un nome per il progetto e quindi salvarlo.

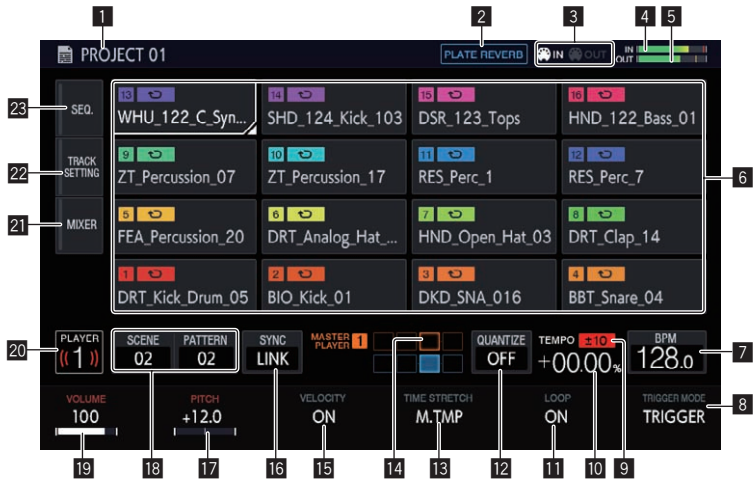
Spegnimento del sistema

Premere l'interruttore [⏻] sul pannello posteriore dell'unità.

- Non scollegare il dispositivo USB o spegnere l'unità mentre l'indicatore USB è acceso o lampeggiante. In caso contrario, i dati di gestione dell'unità potrebbero essere cancellati e il dispositivo USB potrebbe danneggiarsi, rendendo illeggibili i dati.

Prove, regolazioni e impostazioni generali (HOME)

Questa schermata funge da base per tutte le altre schermate. Consente di verificare lo stato di assegnazione dei performance pad e di ciascun brano.



1 Nome del progetto

Visualizza il nome del progetto caricato.

2 Nome dell'effetto

Viene visualizzato il nome dell'effetto scelto.

3 Display di stato

Visualizza lo stato del collegamento con un dispositivo esterno.

4 Misuratore del livello dell'audio in ingresso

Visualizza il livello dell'audio ricevuto dai terminali [INPUT]. È possibile regolare il livello con il comando [INPUT LEVEL].

5 Misuratore del livello MASTER

Visualizza il livello MASTER. Quando si regola il [VOLUME] di ciascun brano nel display a sfioramento, regolare il volume in modo che il picco si avvicini quanto più possibile a 0 dB.

- È disponibile una funzione di visualizzazione dei valori di picco, che consente di visualizzare la posizione rilevata di livello massimo. Quindi, l'indicazione scompare se un segnale costante più intenso non viene rilevato entro un determinato periodo di tempo (circa 500 ms).

6 Display del brano

Selezione dei brani

Selezionato	Non selezionato

Uno dei brani è sempre selezionato. Per impostazione predefinita viene selezionato il brano 1. È possibile selezionare i brani toccandoli. Toccando nuovamente il brano selezionato (o premendo la manopola seletttrice) viene visualizzata la schermata del menu dei brani. Se si gira la manopola seletttrice, la posizione di selezione del brano si sposta. Girare la manopola in senso orario per spostare la posizione in ordine ascendente dal brano 1 al 16 e quindi indietro dal 16 al brano 1. Girare la manopola in senso antiorario per spostare la posizione in direzione inversa.

- Per dettagli sui contenuti visualizzati per un brano, vedere *Contenuti del display del brano*.

7 BPM

Visualizza le BPM del pattern riprodotto. Toccare per visualizzare la schermata BPM.

➔ *Impostazione delle BPM (BPM)* (p. 19)

8 TRIGGER MODE

Commuta il metodo di visualizzazione dei campioni in risposta ai trigger.

OneShot:
Quando si tocca il performance pad, il campione viene riprodotto fino alla fine.

GATE:
Il campione viene riprodotto solo mentre il performance pad viene tenuto premuto.

9 Display del campo di regolazione della velocità di riproduzione

Visualizza l'intervallo in cui la velocità di riproduzione può essere regolata rispetto alla velocità di riproduzione originale registrata per il progetto o la scena.

10 Display della velocità di riproduzione

Il valore cambia a seconda della posizione del cursore [TEMPO].

11 LOOP

La riproduzione ciclica viene attivata o disattivata.

12 QUANTIZE

Toccare per visualizzare la schermata QUANTIZE.

➔ *Impostazione della quantizzazione (QUANTIZE)* (p. 19)

13 TIME STRETCH

Imposta il metodo per dilatare un campione in modo da sincronizzarlo ai BPM.

OFF:
Riproduce il campione nel suo stato corrente senza sincronizzarlo ai BPM. Questa impostazione è consigliata, ad esempio, per un singolo colpo di tamburo.

RESAMPL (RESAMPLE):
Sincronizza il campione ai BPM, ma modifica il pitch (riproduzione a velocità variabile). Questa impostazione è adatta, ad esempio, per i loop ritmici.

M.TMP (MASTER TEMPO):
Sincronizza il campione ai BPM, ma non modifica il pitch (riproduzione MASTER TEMPO). Questa impostazione è adatta, ad esempio, per i loop melodici.

14 PHASE METER

Indica la divergenza fra le misure e le battute con il lettore principale quando si usa la funzione beat sync.

15 VELOCITY

È possibile attivare o disattivare la funzione **[VELOCITY]** dei pad. Quando questa funzione è impostata su ON, il volume di riproduzione della sorgente audio cambia in base alla forza con la quale viene toccato il pad. Quando questa funzione è impostata su OFF, la sorgente audio viene riprodotta con lo stesso volume costante impostato in **[VELOCITY]** di **[AMP ENVELOPE]**.

16 SYNC

Toccare per visualizzare la schermata SYNC.

➔ Impostazione della sincronizzazione con un dispositivo collegato esternamente (**SYNC**) (p. 20)

17 PITCH

Imposta il pitch audio per la riproduzione dei campioni.

18 Pulsante SCENE/PATTERN

Visualizza il numero del pattern e della scena corrente.

Toccare per visualizzare la schermata SCENE MANAGER.

➔ Gestione di scene e pattern (**SCENE MANAGER**) (p. 21)

19 VOLUME

Imposta il volume del brano.

20 Numero del lettore

Visualizza il numero di lettore assegnato a questa unità.

21 MIXER

Toccare per visualizzare la schermata del mixer.

➔ Regolazione del volume di ciascun brano (**MIXER**) (p. 18)

22 TRACK SETTING

Toccare per visualizzare la schermata TRACK SETTING.

➔ Modifica delle impostazioni dell'intero brano (**TRACK SETTING**) (p. 17)

23 SEQ.

Toccare per visualizzare la schermata della sequenza.

➔ Controllo delle sequenze (**SEQ.**) (p. 18)

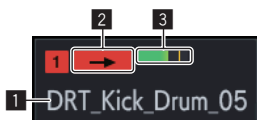
Contenuti del display del brano

Attributi del brano

I contenuti del display variano per ciascun attributo del brano. È possibile commutare l'attributo nella schermata TRACK MENU di ciascun brano.

❖ Brano SAMPLE

I contenuti del display variano per ciascun attributo del brano. È possibile commutare l'attributo nella schermata TRACK MENU di ciascun brano.



Riproduce un campione.

1 Nome del campione assegnato

Se un campione viene assegnato a un brano, viene visualizzato il nome del campione assegnato.

Se il nome del campione non si adatta al campo, una parte di esso viene troncata e tale parte viene visualizzata con i caratteri "..."

2 TRIGGER MODE e LOOP

Indica il modo in cui l'audio assegnato viene riprodotto.

Attivando o disattivando **LOOP** si influisce sui performance pad e sulle performance in sequenza, mentre **TRIGGER MODE** influisce solo sui performance pad.

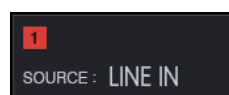
	LOOP	TRIGGER MODE
➡	OFF	OneShot
➡➡➡	OFF	GATE
↺	ON	OneShot
↺↺↺	ON	GATE

- Questa modalità di funzionamento può essere modificata solo con le manopole di regolazione dei parametri al di sotto del display a sfioramento.
- Nel caso di **GATE**, il campione viene riprodotto solo quando viene premuto il pad.
- Nel caso di **OneShot**, il campione viene attivato nell'istante in cui viene premuto il performance pad e viene riprodotto solo per il tempo specificato.

3 Display del misuratore del livello

Visualizza il livello audio quando viene riprodotto un campione.

❖ Brano THRU

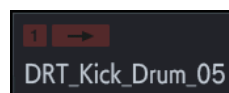


❖ Brano MIDI/TORAIZ AS-1



Viene visualizzato il numero del canale MIDI.

ACTIVE/MUTE



Se si esegue la funzione **[MUTE]** utilizzando i pad, tutti gli indicatori nell'area che indicano il numero del brano sono disattivati.

Gestione dei file progetto (PROJECT)

È possibile eseguire operazioni come la configurazione, il caricamento e il salvataggio in base al progetto.

Creazione di un nuovo progetto

1 Premere il pulsante **[PROJECT]**.

Viene visualizzata la schermata PROJECT. Nella schermata PROJECT è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.

2 Girare la manopola selettoria per scegliere **[CREATE NEW]** e premerla.

Viene creato il nuovo progetto e viene visualizzata la schermata principale.

- Viene visualizzato una schermata popup di conferma.
- Se si crea un nuovo progetto e non lo si salva dopo aver modificato un progetto esistente, il progetto non salvato andrà perso.

Eliminazione di un progetto

Girare la manopola seletttrice per scegliere [DELETE] e premerla.

È possibile eliminare i progetti esistenti.

Salvataggio di un progetto come pacchetto

È possibile salvare un progetto come pacchetto. La possibilità di convertire un file progetto e i campioni in esso utilizzati in un unico file, consente agli utenti di scambiarsi progetti tra di loro.

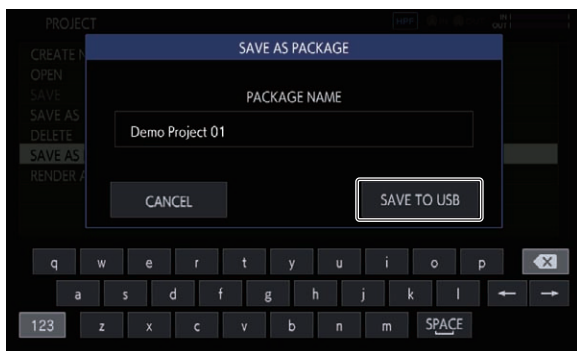
1 Selezionare [SAVE AS PACKAGE] nella schermata del progetto.

Viene visualizzata una schermata popup per immettere il nome del pacchetto.

2 Immettere il nome del pacchetto e quindi toccare [SAVE TO USB].

Il file NOME_PACCHETTO.tpkg viene salvato nella cartella /PIONEER DJ SAMPLER/Projects/.

- Se un file pacchetto con lo stesso nome esiste già, viene visualizzata una schermata popup che richiede la conferma per sovrascrivere il file.



❖ Importazione di un pacchetto

1 Inserire il file pacchetto nella cartella.

Copiare il file pacchetto (con estensione: .tpkg) nella cartella /PIONEER DJ SAMPLER/Projects/ del dispositivo USB.

2 Toccare [OPEN] nella schermata del progetto.

Viene visualizzato l'elenco dei progetti e dei pacchetti.

3 Aprire il file .tpkg copiato.

Viene visualizzato un popup di conferma. Toccare [OK] per importare il pacchetto.

- Quando il pacchetto caricato viene salvato come progetto, i campioni inclusi nel pacchetto vengono copiati nella cartella /PIONEER DJ SAMPLER/Samples/[Imported]/Nome Progetto/.

Modifica delle impostazioni dell'intero brano (TRACK SETTING)

È possibile configurare le impostazioni per ciascun pad.



Uso avanzato

1 CHOKE

È possibile configurare i brani per cui CHOKE No. è impostato allo stesso modo in modo che non siano riproducibili contemporaneamente.

- È possibile selezionare "--" (nessuno), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], o [8].
- L'impostazione predefinita è "--" (nessuno).

2 PAD COLOR

È possibile selezionare il colore dei brani da una tavolozza di 16 colori.

3 INSTRUMENT

È possibile impostare le icone degli strumenti.

❖ Scambio di brani

1 Girare la manopola seletttrice, scegliere il brano che si desidera scambiare e quindi premere la manopola seletttrice.

Viene visualizzato [SWAP FROM].



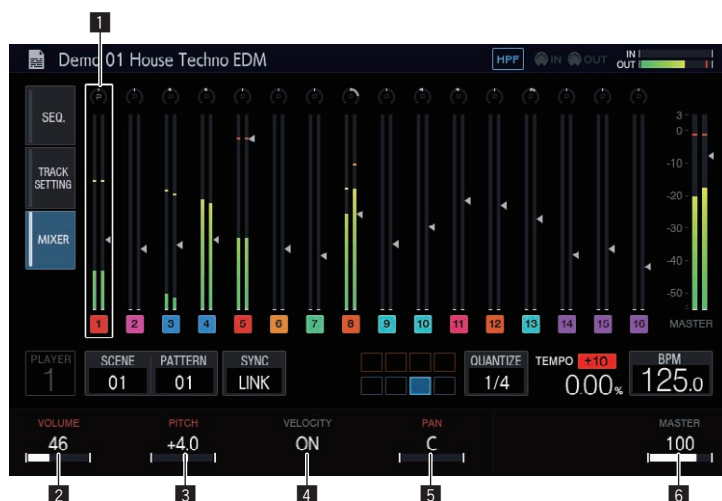
2 Girare la manopola seletttrice per spostare [SWAP TO] e selezionare la destinazione per il brano da scambiare e premere la manopola seletttrice.

I brani vengono scambiati.



Regolazione del volume di ciascun brano (MIXER)

È possibile regolare i livelli del volume mentre si visualizzano i livelli del volume e le posizioni panning di più brani.



- Il brano selezionato viene indicato da un riquadro bianco.
- Se si gira la manopola selettoria il riquadro si sposta al brano selezionato.
- Il riquadro si sposta dai brani da 1 a 16 e il brano selezionato viene collegato alla selezione nella schermata HOME.
- Il parametro **[MASTER]** è un valore di impostazione comune a quello nella schermata MIXER.

1 Display del brano

- Posizione PAN
- Misuratore del livello
- Posizione fader del volume
- Numero e colore del brano

2 VOLUME

Imposta il volume del brano.

3 PITCH

Imposta il pitch audio per la riproduzione dei campioni.

4 VELOCITY

È possibile attivare o disattivare la funzione **[VELOCITY]** dei pad.

5 PAN

Imposta la posizione panning del brano.

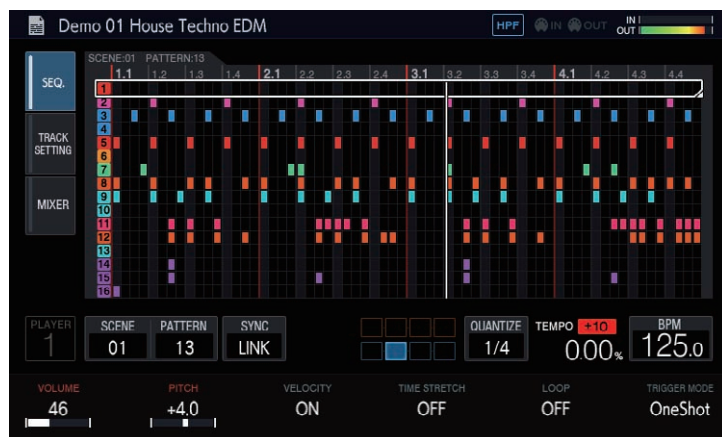
6 MASTER

Regola il volume **MASTER**.

Il valore di impostazione è comune a quello nella schermata MIXER. Il valore viene visualizzato indipendentemente dalla posizione del riquadro.

Controllo delle sequenze (SEQ.)

Visualizzare la sequenza correntemente in riproduzione.



- Premere uno dei 16 tasti di incremento mentre si tiene premuto il pulsante **[SHIFT]** in modalità di commutazione dei pattern.

È possibile controllare la sequenza impostata per il pattern selezionato solo mentre uno dei 16 tasti di incremento rimane premuto.

Impostazione delle BPM (BPM)

È possibile impostare le BPM ed eseguire altre operazioni relative alle sequenze da riprodurre.



1 TAP

La pressione ripetuta di questo pulsante per ottenere lo stesso valore della battuta ha l'effetto di impostare il valore BPM in modo da corrispondere a quell'intervallo.

2 BPM

Il valore delle BPM impostato per il progetto. Quando la velocità di riproduzione è pari allo 0%, le BPM assumono questo valore. Può essere modificato mediante la rotazione della manopola selettiva.

- Per modificare il valore decimale, premere **[SHIFT]** e contemporaneamente girare la manopola selettiva.

3 SWING

È possibile impostare il valore **[SWING]**.

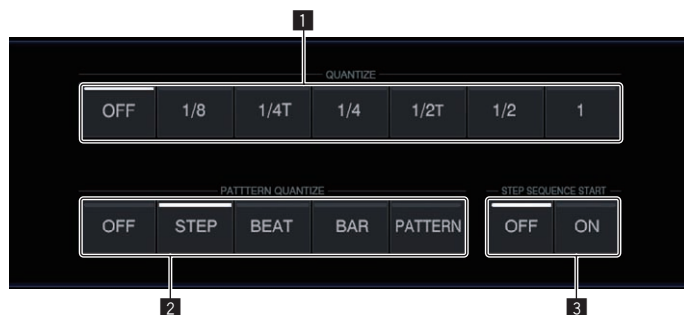
4 AUDIO INPUT BPM

Le BPM dell'audio ricevuto dai terminali **[INPUT]** vengono automaticamente analizzate e quindi visualizzate.

La gamma di misurazione delle BPM è compresa tra 70 e 180 BPM. Per alcuni brani, la misurazione corretta potrebbe non essere possibile. Se il valore BPM non è misurabile, quello rilevato precedentemente viene visualizzato e lampeggia.

Impostazione della quantizzazione (QUANTIZE)

È possibile impostare il funzionamento dei performance pad e dei 16 tasti di incremento.



1 QUANTIZE

Imposta i valori di quantizzazione per quando un performance pad viene toccato durante la riproduzione col sequencer.

2 PATTERN QUANTIZE

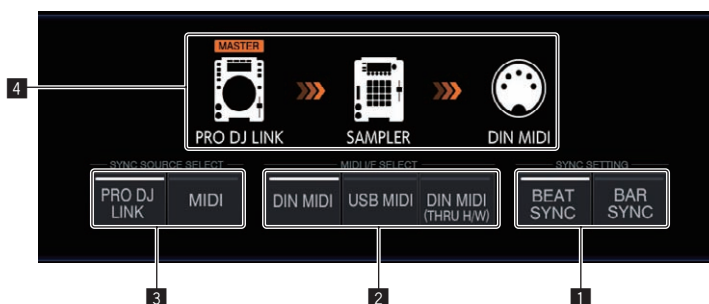
Imposta il tempo di commutazione per la commutazione dei pattern.

3 PAD SEQUENCE START

Imposta se l'audio del sequencer viene riprodotto o meno quando un performance pad viene toccato mentre il sequencer è arrestato.

Impostazione della sincronizzazione con un dispositivo collegato esternamente (SYNC)

È possibile configurare le impostazioni per la sincronizzazione con un lettore DJ compatibile PRO DJ LINK o un dispositivo MIDI esterno.



1 SYNC SETTING

Imposta il metodo di sincronizzazione con un lettore DJ compatibile PRO DJ LINK.

- **BEAT SYNC:** Esegue la sincronizzazione con un lettore DJ che sarà il dispositivo master a livello di battuta.
- **BAR SYNC:** Esegue la sincronizzazione con un lettore DJ che sarà il dispositivo master a livello di misura.

2 MIDI I/F SELECT

Seleziona l'interfaccia per lo scambio dei messaggi MIDI.

- **DIN MIDI:** Scambia i messaggi MIDI con i terminali **[MIDI IN]** e **[MIDI OUT/THRU]**.
- **USB MIDI:** Scambia i messaggi MIDI con il terminale **[USB-B]**.
- **DIN MIDI(THRU H/W):** Trasmette il segnale ricevuto dal terminale **[MIDI IN]** attraverso l'hardware dal terminale **[MIDI OUT/THRU]**.

3 SYNC SOURCE SELECT

Imposta il target con il quale l'unità eseguirà la sincronizzazione.

• PRO DJ LINK

Se l'unità e un lettore DJ compatibile PRO DJ LINK sono collegati tramite cavo LAN, la sequenza dell'unità può essere riprodotta in sincrono con il tempo, la battuta o la misura di riproduzione del lettore DJ.

I brani riprodotti con il lettore DJ devono essere stati analizzati con rekordbox in precedenza.

• MIDI

Se l'unità e un dispositivo MIDI esterno sono collegati tramite cavo DIN o USB, la sequenza dell'unità può essere riprodotta in sincrono con il tempo di riproduzione del dispositivo MIDI esterno.

Quando è selezionato MIDI, il pulsante **[BEAT SYNC]**, il pulsante **[TEMPO RESET/SET]**, il pulsante **[NUDGE]** e il cursore **TEMPO** non sono operativi.

4 Display dello stato della sincronizzazione

Visualizza lo stato della sincronizzazione con un dispositivo esterno in base alle impostazioni di **SYNC SOURCE SELECT**, di **MIDI I/F SELECT**, del pulsante **[BEAT SYNC MASTER]** e del pulsante **[BEAT SYNC]**.

Riproduzione sincronizzata con un lettore DJ compatibile PRO DJ LINK.

1 Premere il pulsante **[BEAT SYNC MASTER]** del lettore DJ da impostare come sync master.

Selezionare il lettore DJ da impostare come sync master.

2 Premere il pulsante **[BEAT SYNC]**.

Il valore BPM e la posizione delle battute del brano riprodotto vengono sincronizzati col sync master.

- Durante la sincronizzazione, il controllo del tempo con il cursore **TEMPO** è disattivato. Inoltre, il display della velocità di riproduzione visualizza il valore delle BPM del cursore **TEMPO** in grigio.

Cancellazione della sincronizzazione

Premere il pulsante **[BEAT SYNC]**.

La sincronizzazione viene annullata.

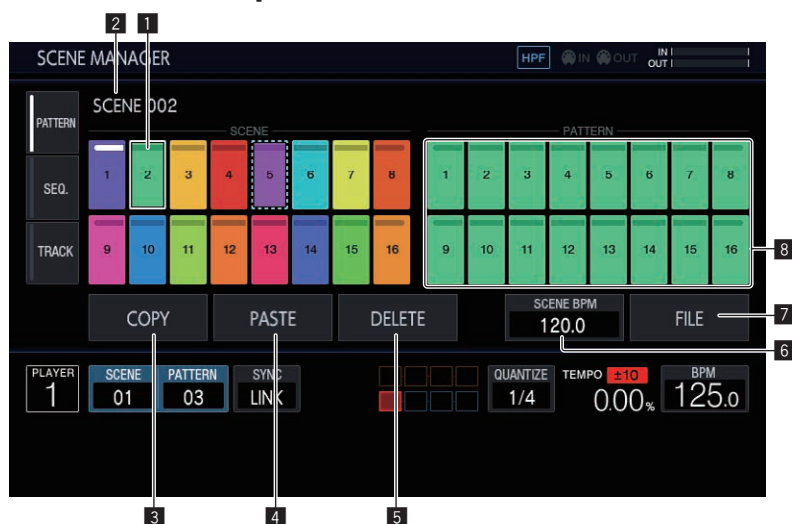
- Se il tempo di riproduzione sincronizzato (BPM) e il tempo della posizione del cursore **TEMPO** (BPM) non corrispondono, la riproduzione continua mantenendo il tempo di riproduzione sincronizzato e il controllo del tempo con il cursore **TEMPO** rimane disattivato. Il funzionamento normale viene ristabilito quando la posizione del cursore **TEMPO** viene portata su quella della riproduzione sincronizzata.
- Anche premendo il pulsante **[NUDGE]** la sincronizzazione viene annullata e si passa allo stato di sincronizzazione delle BPM. Allo stesso tempo, il pulsante **[SYNC]** lampeggia.

Gestione di scene e pattern (SCENE MANAGER)

Se si tocca [SCENE/PATTERN], viene visualizzata la schermata SCENE MANAGER.

Nella schermata SCENE MANAGER è possibile copiare o eliminare scene, pattern, sequenze e brani.

Copia ed eliminazione di scene e pattern



1 Area di visualizzazione delle scene

Girare la manopola selettoria per selezionare una scena, quindi premela per spostare il cursore sull'area di visualizzazione dei pattern. L'operazione può essere eseguita anche tramite il tocco dei tasti sul display a sfioramento.

L'indicatore sopra il tasto a sfioramento si illumina in bianco per la scena correntemente impostata.

2 Nome della scena

Visualizza il nome della scena selezionata.

Se il nome della scena non è stato impostato, esso non viene visualizzato.

3 COPY

Copia la scena o il pattern selezionato.

La scena o il pattern copiato ha un indicatore (un riquadro a linee punteggiate) che mostra che è stato copiato.

4 PASTE

Incolla la scena o il pattern copiato nella posizione selezionata.

Non è possibile selezionare questo comando, se non è stato copiato nulla. In questo caso, il pulsante [PASTE] è disattivato. Inoltre, il pulsante [PASTE] risulta disattivato anche quando il cursore è su un pattern, mentre una scena è in fase di copia o viceversa. Anche in questo caso, il pulsante [PASTE] è disattivato.

5 DELETE

Elimina la scena o il pattern selezionato.

Quando si elimina una scena o un pattern, viene visualizzato un popup di conferma.

6 SCENE BPM

Imposta le BPM della scena selezionata.

➔ Impostazione delle BPM di una scena (p. 22)

7 FILE

Importa o esporta un file scena.

➔ Importazione di un file scena (p. 22)

➔ Esportazione di un file scena (p. 22)

8 Area di visualizzazione dei pattern

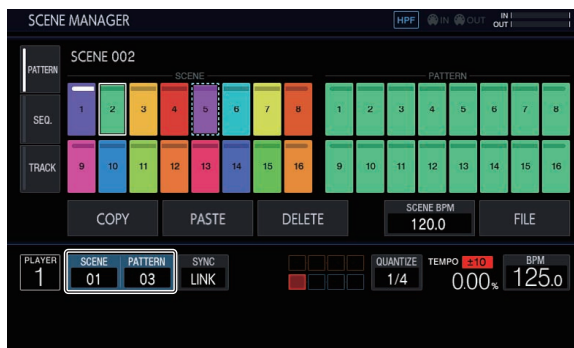
Girare la manopola selettoria per selezionare un pattern e poi premela per confermare il pattern.

L'operazione può essere eseguita anche tramite il tocco dei tasti sul display a sfioramento.

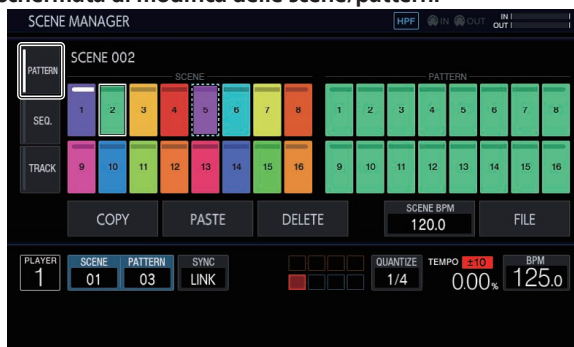
L'indicatore sopra il tasto a sfioramento si illumina in bianco per il pattern correntemente impostato.

Se si commuta il pattern durante la riproduzione, i tempi della commutazione saranno rapportati al valore impostato per **PATTERN QUANTIZE** nella schermata QUANTIZE. Allo stesso tempo, l'indicatore lampeggia in bianco per il tasto a sfioramento in attesa della commutazione del pattern.

1 Toccare [SCENE/PATTERN] per visualizzare la schermata SCENE MANAGER.



2 Toccare la scheda [PATTERN] per visualizzare la schermata di modifica delle scene/pattern.



❖ Esportazione di un file scena

Raccogliere tutti i campioni utilizzati nella scena correntemente selezionata ed esportarli in un formato file che consenta di importare la stessa scena in un altro progetto o unità.

1 Selezionare la scena che si desidera esportare nella schermata SCENE MANAGER e quindi toccare [FILE].

Viene visualizzata una schermata popup.

2 Girare la manopola seletttrice per scegliere [EXPORT] e premerla.

Viene visualizzata la schermata della tastiera per immettere il nome della scena.

3 Utilizzare la tastiera su schermo per immettere il nome della scena.

- Per il salvataggio su un dispositivo di memoria USB, toccare [SAVE TO USB].
Il file scena è un file con l'estensione .scn nella cartella Scenes. Il salvataggio avviene in PIONEER DJ SAMPLER/Scenes.

❖ Importazione di un file scena

Importare un file con l'estensione .scn dalla cartella Scenes di un dispositivo di memoria USB.

1 Selezionare la scena che si desidera importare nella schermata SCENE MANAGER e quindi toccare [FILE].

Viene visualizzata una schermata popup.

2 Girare la manopola seletttrice per scegliere [IMPORT] e premerla.

Viene visualizzato l'elenco dei file.

3 Girare la manopola seletttrice per scegliere la scena che si desidera importare e quindi premere la manopola seletttrice.

- L'importazione del file viene avviata.

❖ Eliminazione di un file scena

Eliminare un file con l'estensione .scn dalla cartella Scenes di un dispositivo di memoria USB.

1 Selezionare la scena che si desidera eliminare nella schermata SCENE MANAGER e quindi toccare [FILE].

Viene visualizzata una schermata popup.

2 Girare la manopola seletttrice per scegliere [DELETE] e premerla.

Viene visualizzato l'elenco dei file.

3 Girare la manopola seletttrice per scegliere la scena che si desidera eliminare e quindi premere la manopola seletttrice.

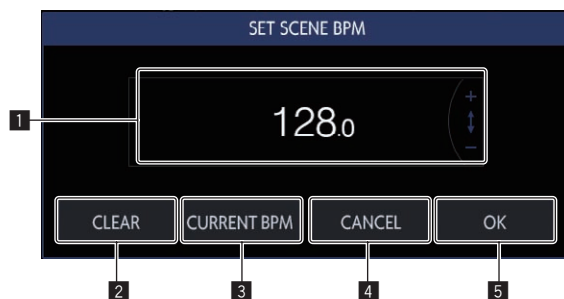
- L'eliminazione del file viene avviata.

❖ Impostazione delle BPM di una scena

È possibile impostare un valore BPM per ciascuna scena. Tale valore BPM è comune per tutti i pattern nella scena in quanto non è possibile impostare un valore BPM per ciascun pattern.

- Quando si commuta il pattern in una scena con le BPM impostate, il valore delle BPM nella schermata BPM diventa anche il valore delle BPM della scena che viene quindi riprodotta con tale tempo. Quando per una scena il valore delle BPM non è impostato, viene visualizzato "---" e la scena viene riprodotta utilizzando il valore delle BPM impostato nella schermata BPM.
- Durante la riproduzione di un pattern in una scena con le BPM impostate, è possibile regolare il tempo modificando il valore delle BPM nella schermata BPM. Tuttavia, il valore delle BPM non viene riflesso come valore BPM della scena. Impostare il valore delle BPM di una scena nell'impostazione BPM di SCENE MANAGER.

Se si tocca [SCENE BPM] nella schermata SCENE MANAGER, viene visualizzata la schermata SET SCENE BPM.



1 BPM

Modificare il valore delle BPM della scena utilizzando la manopola seletttrice.

2 CLEAR

Toccare questo comando per reimpostare il valore delle BPM della scena impostata. L'indicazione cambia in "---" e quando viene riprodotto un pattern di questa scena, esso viene riprodotto utilizzando il valore delle BPM impostato nella schermata BPM. Quando tale scena viene inviata in uscita, il valore delle BPM impostato nella schermata BPM viene inviato come valore delle BPM della scena.

3 CURRENT BPM

Imposta le BPM correntemente in riproduzione come valore delle BPM della scena.

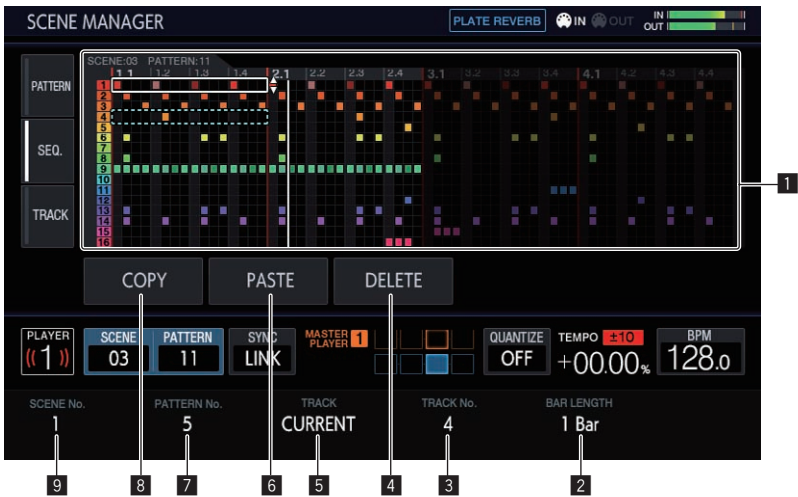
4 CANCEL

Chiude la schermata popup. Allo stesso tempo, il valore delle BPM della scena torna al valore precedente all'apertura della schermata popup.

5 OK

Immette il valore delle BPM della scena e chiude la schermata popup.

Copia ed eliminazione delle sequenze



1 Area di visualizzazione delle sequenze

Girare la manopola selettoria per scegliere una sequenza. È possibile alternare la direzione orizzontale e la direzione verticale premendo la manopola selettoria.

2 BAR LENGTH

Seleziona l'intervallo della sequenza da copiare o eliminare da 1 misura e 4 misure.

3 TRACK No.

Selezionare un brano.

4 DELETE

Elimina la sequenza selezionata.

5 TRACK

Seleziona l'intervallo della sequenza da copiare o eliminare da 1 brano e tutti (16 brani).

6 PASTE

Incolla la sequenza copiata nella posizione selezionata. Non è possibile selezionare questo comando, se non è stato copiato nulla. In tal caso, il pulsante [PASTE] è disattivato.

7 PATTERN No.

Seleziona il pattern.

8 COPY

Copia la sequenza selezionata. La sequenza copiata ha un indicatore (un riquadro a linee punteggiate) che mostra che è stata copiata.

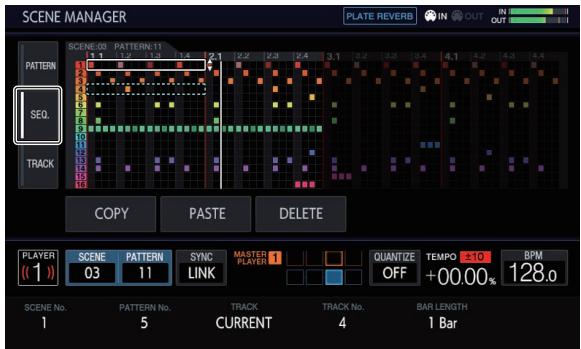
9 SCENE No.

Seleziona la scena.

1 Toccare [SCENE/PATTERN] per visualizzare la schermata SCENE MANAGER.



2 Toccare la scheda [SEQ.] per visualizzare la schermata di modifica delle sequenze.



Copia ed eliminazione dei brani



1 Area di visualizzazione delle scene

Girare la manopola selettoria per selezionare una scena, quindi premerla per spostare il cursore sull'area di visualizzazione dei brani. L'operazione può essere eseguita anche tramite il tocco dei tasti sul display a sfioramento. L'indicatore sopra il tasto a sfioramento si illumina in bianco per la scena correntemente impostata.

2 Nome della scena

Visualizza il nome della scena selezionata. Se il nome della scena non è stato impostato, esso non viene visualizzato.

3 TRACK

Seleziona l'intervallo della sequenza da copiare o eliminare da 1 brano e tutti (16 brani).

4 COPY

Copia il brano selezionato. Il brano copiato ha un indicatore (un riquadro a linee punteggiate) che mostra che è stato copiato.

5 PASTE

Incolla il brano copiato nella posizione selezionata. Non è possibile selezionare questo comando, se non è stato copiato nulla. In questo caso, il pulsante **[PASTE]** è disattivato. Inoltre, il pulsante **[PASTE]** risulta disattivato anche quando il cursore è su una scena mentre un brano è in fase di copia. Anche in questo caso, il pulsante **[PASTE]** è disattivato.

6 DELETE

Elimina il brano selezionato. Quando si elimina un brano, viene visualizzata una finestra popup di conferma.

7 INCLUDE SEQUENCE

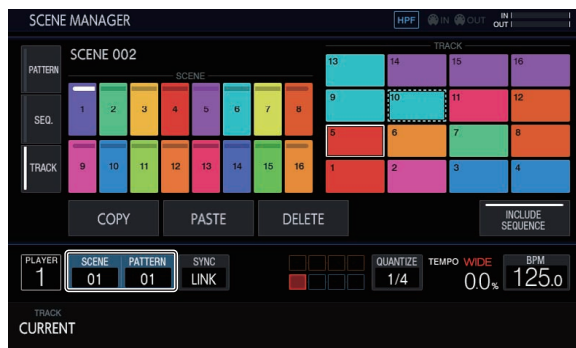
Se si tocca **[INCLUDE SEQUENCE]** per selezionare l'opzione, nella copia viene inclusa anche la sequenza.

➔ *Controllo delle sequenze (SEQ.)* (p. 18)

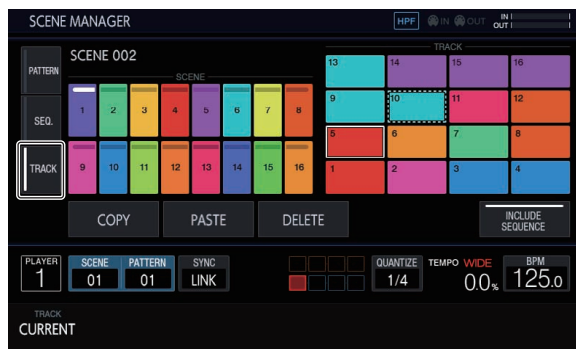
8 Area di visualizzazione dei brani

Girare la manopola selettoria per scegliere un brano e quindi premerla. L'operazione può essere eseguita anche tramite il tocco dei tasti sul display a sfioramento.

1 Toccare [SCENE/PATTERN] per visualizzare la schermata SCENE MANAGER.



2 Toccare la scheda [TRACK] per visualizzare la schermata di modifica dei brani.



Rendering audio (RENDER AUDIO)

È possibile esportare i pattern creati come file WAV (44,1 kHz, 24 bit). Premere il pulsante **[PROJECT]** e selezionare **[RENDER AUDIO]** dal menu PROJECT per visualizzare la pagina per il rendering audio.

- Durante l'esecuzione del rendering il sequencer e la trasmissione dell'audio dall'unità vengono interrotti.



1 RENDER TO USB

Avvia il rendering. I brani sottoposti a rendering vengono salvati sul dispositivo di memoria USB.

- Se non è collegato alcun dispositivo di memoria USB, il pulsante viene visualizzato in grigio e non può essere utilizzato.

2 RENDERED TARGET

Seleziona il brano da sottoporre a rendering.

Rendering dell'audio

1 Toccare [RENDER TO USB].

Il rendering viene avviato. Quando il rendering dell'audio viene completato, viene visualizzata una schermata popup che notifica che il rendering è stato completato senza errori.

Durante il rendering audio l'avanzamento viene indicato dalla relativa barra nella schermata popup.

- Per annullare il rendering audio in corso, toccare **[CANCEL]**.

2 Toccare [OK].

Non è possibile accedere ai file audio sottoposti a rendering dalla schermata di ricerca dell'unità. I file devono essere importati in un computer prima di essere utilizzati per la modifica e la masterizzazione.

- La destinazione di salvataggio dei file WAV è PIONEER DJ SAMPLER/Rendered Audio/[Nome Progetto]/Pattern.
- I risultati dei rendering con le stesse condizioni vengono sempre sovrascritti. Quando viene eseguito il rendering, accertarsi di spostare o copiare il file su un computer.
- Il nome file sarà [N. Scena][N. Pattern]_[Nome Target Rendering].wav.

Campionamento (LIVE SAMPLING)

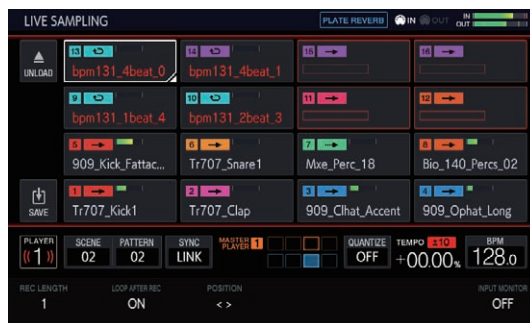
Campionamento

È possibile campionare e quindi utilizzare immediatamente per le performance l'audio ricevuto dai terminali **[INPUT]**.

1 Premere il pulsante [SAMPLING].

I performance pad passano in modalità LIVE SAMPLING e il campionamento in tempo reale diventa possibile.

- Il pulsante **[SAMPLING]** si illumina.
- Viene visualizzata la schermata LIVE SAMPLING sul display a sfioramento.



- Regolare il livello dell'audio con il comando **[INPUT LEVEL]** prima del campionamento. Allo stesso tempo, è possibile scegliere se trasmettere o meno l'audio ricevuto dai terminali **[INPUT]** all'uscita MONITOR per le cuffie.

2 Toccare un performance pad in cui non è caricato un campione.

Il campionamento viene avviato.

- Un campione in fase di elaborazione viene indicato dai caratteri rossi.
- Alcune funzioni come lo scaricamento e il salvataggio sono inibite durante il campionamento.

Se un altro campione è già caricato nel performance pad per il quale si desidera eseguire il campionamento, scaricarlo come descritto di seguito.

- 1 Toccare il brano da scaricare.

È possibile selezionare più brani toccando i brani mentre si tiene premuto il pulsante **[SHIFT]**.

- 2 Toccare **[UNLOAD]** per eseguire lo scaricamento.

- È possibile impostare la lunghezza dei campionamenti in **REC LENGTH**.

— I valori impostabili sono **1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16** e **MANUAL**. (Tutti questi valori vengono impostati a livello di battuta.)

— Se è selezionato **[MANUAL]**, se si tocca nuovamente lo stesso performance pad il campionamento viene completato. Se non si tocca il performance pad, viene eseguito il campionamento fino a un massimo di 32 secondi.

- È possibile impostare in **LOOP AFTER REC** se un loop deve essere riprodotto o meno immediatamente dopo il campionamento.
 - ON: La riproduzione viene avviata automaticamente dall'inizio del campione dopo il completamento del campionamento.
 - OFF: La riproduzione non viene avviata dopo il completamento del campionamento.
- Quando si raggiunge la lunghezza impostata in **REC LENGTH** o si tocca nuovamente lo stesso performance pad mentre è selezionato **MANUAL**, il campionamento viene completato.

3 Quando il campionamento è completato, premere il pulsante [SAMPLING].

La modalità di campionamento si chiude.

Regolazione della posizione di riproduzione iniziale di un campione

Se l'audio campionato è sfasato, è possibile regolare la posizione di riproduzione iniziale.

1 Premere il pulsante [SAMPLING].

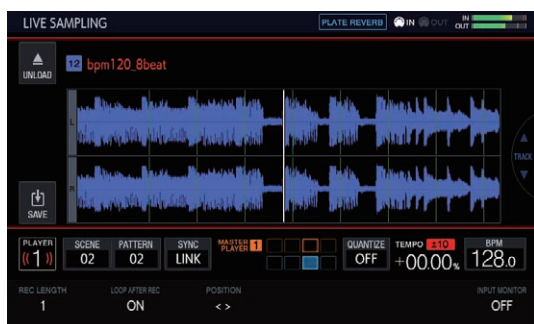
I performance pad passano in modalità LIVE SAMPLING e il campionamento in tempo reale diventa possibile.

- Il pulsante [SAMPLING] si illumina.
- Viene visualizzata la schermata LIVE SAMPLING sul display a sfioramento.

2 Toccare il brano che si desidera regolare, quindi toccare nuovamente mantenendo la selezione.

Viene visualizzata la schermata di regolazione.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata di regolazione girando la manopola selettore per scegliere un brano e quindi premendo la manopola.



3 Girare la manopola di regolazione del parametro 3.

La posizione di riproduzione iniziale del campione viene modificata.

- Se si desidera regolare un altro campione, girare la manopola selettore per scegliere un altro brano.

4 Quando la regolazione è completata, premere il pulsante [SAMPLING].

La modalità di campionamento si chiude.

Salvataggio di un campione

È possibile salvare un campione elaborato su un dispositivo di memoria USB.

Se viene caricato un altro progetto o l'alimentazione viene scollegata senza eseguire il salvataggio, il campione elaborato viene eliminato.

1 Premere il pulsante [SAMPLING].

I performance pad passano in modalità LIVE SAMPLING e il campionamento in tempo reale diventa possibile.

- Il pulsante [SAMPLING] si illumina.
- Viene visualizzata la schermata LIVE SAMPLING sul display a sfioramento.

2 Toccare il brano in cui è caricato il campione che si desidera salvare.

È possibile selezionare più brani toccando i brani mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT].

3 Toccare [S] (Salva).

Il salvataggio viene eseguito. Durante il salvataggio viene visualizzato il messaggio [SAVING...].

Quando il salvataggio viene completato, il nome del campione precedentemente indicato con caratteri rossi viene visualizzato in bianco.

Il salvataggio avviene in PIONEER DJ SAMPLER/Samples/Saved/[Nome Progetto].

- Durante il salvataggio alcune funzioni sono inibite.
- Se non è collegato alcun dispositivo di memoria USB, il pulsante viene visualizzato in grigio e non può essere utilizzato.

4 Dopo il salvataggio, premere il pulsante [SAMPLING].

La modalità di campionamento si chiude.

Uso degli effetti

1 Premere il pulsante [FX].

Il pulsante [FX] si illumina.

Viene visualizzata la schermata di selezione degli effetti PERFORMANCE FX.



2 Toccare l'effetto che si desidera utilizzare.

Per i tipi di effetto, vedere "Tipi di PERFORMANCE FX".

3 Toccare la scheda [SELECT TRACK].

Viene visualizzata la schermata di selezione dei brani PERFORMANCE FX.



4 Toccare il brano al quale si desidera applicare l'effetto.

È possibile selezionare più brani toccando i brani mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT].

- Se si attiva **RELATED COLOR** e quindi si tocca un brano, vengono selezionati o deselezionati allo stesso tempo tutti i brani per i quali è impostato lo stesso colore.
- Se si attiva **RELATED INST.** e quindi si tocca un brano, vengono selezionati o deselezionati allo stesso tempo tutti i brani per i quali è impostata la stessa icona dello strumento.

5 Premere il pulsante [FX ON/OFF].

L'effetto viene applicato al suono.

- Se si gira il comando [FX LEVEL DEPTH] o una manopola di regolazione dei parametri, viene regolato il parametro.
- Il pulsante [FX ON/OFF] lampeggia quando l'effetto è attivato.
- Premendo nuovamente il pulsante [FX ON/OFF], si disattiva l'effetto.

Tipi di PERFORMANCE FX

Nome dell'effetto	Descrizioni	Comando FX LEVEL DEPTH	Manopole di regolazione dei parametri
HPF	Emette il suono attraverso un filtro passa alto.	Modifica la frequenza di taglio del filtro passa alto.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① RESONANCE: Da 0 a 100 ② SLOPE: 12 dB e 24 dB
LPF	Emette il suono attraverso un filtro passa basso.	Modifica la frequenza di taglio del filtro passa basso.	
		Rotazione in senso antiorario: Aumenta il valore Rotazione in senso orario: Riduce il valore	① RESONANCE: Da 0 a 100 ② SLOPE: 12 dB e 24 dB
DUB ECHO	Emette suoni ritardati ripetutamente dopo il suono originale e attenua gradualmente i suoni ritardati per ottenere un effetto di eco.	Modifica il volume e il tempo di riverbero del componente di riverbero.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① TIME: Da 0 a 100 ② FREQUENCY: Da 0 a 100 ③ FEEDBACK: Da 0 a 100
PITCH ECHO	Emette suoni ritardati ripetutamente dopo il suono originale e modifica la tonalità e il volume dei suoni ritardati per ottenere un effetto di riverbero.	Modifica il volume del componente di riverbero.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① TIME: Da 10 a 4 000 ms ② BEAT: 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1 e 4/1 ③ PITCH: Da -3,0 a 0,0 a +3,0 ④ FEEDBACK: Da 0 a 90
PITCH	Cambia il pitch del suono di origine.	Modifica la lunghezza della variazione della tonalità.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① PITCH: SU e GIÙ
LO-FI	Sotto pone il suono originale del canale all'effetto crush, e lo emette.	Modifica lo stato di compressione del suono e la frequenza di taglio del filtro.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① REDUCTION: Da 0 a 100 ② CUT OFF: Da 0 a 100 ③ RESONANCE: Da 0 a 100

Nome dell'effetto	Descrizioni	Comando FX LEVEL DEPTH	Manopole di regolazione dei parametri
REVERB	Applica all'audio ricevuto un effetto di riverbero.	Modifica il volume e il tempo di riverbero del componente di riverbero.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① ROOM SIZE: Da 1 a 100 ② DAMPING: Da 0 a 100
PLATE REVERB	Applica all'audio ricevuto un effetto di riverbero simile alla vibrazione di una lamiera di ferro.	Aumenta il volume e il tempo di riverbero del componente di riverbero.	
		Rotazione in senso antiorario: Riduce il valore Rotazione in senso orario: Aumenta il valore	① ROOM SIZE: Da 1 a 100 ② DAMPING: Da 0 a 100

Modifica dei parametri dei brani (TRACK MENU)

È possibile commutare la schermata in modo da visualizzare il brano selezionato oppure i dettagli di ciascuna impostazione dalla schermata TRACK MENU.



Impostazione degli attributi del brano

È possibile impostare gli attributi del brano.

Se si tocca [TRACK TYPE], viene visualizzata una schermata popup in cui è possibile impostare un attributo del brano da quattro tipi:

[SAMPLE], [THRU], [MIDI] e [TORAIZ AS-1].

Per dettagli su ciascuno di essi, vedere le sezioni indicate di seguito.

- **SAMPLE** (Brano Sample a pagina 29)
- **THRU** (Brano THROUGH a pagina 43)
- **MIDI** (Brani MIDI a pagina 43)
- **TORAIZ AS-1** (Brani TORAIZ AS-1 a pagina 46)

Selezione di un modulo

È possibile selezionare qualsiasi modulo.

Il cursore viene visualizzato sul modulo selezionato. Toccando o ruotando la manopola selettiva, il cursore si sposta.

- È possibile controllare i parametri nel modulo su cui è posizionato il cursore utilizzando le manopole di regolazione dei parametri.

Quando il cursore si trova su [BROWSE], [SAMPLING/EDIT] e [SET SCALE], i parametri e i corrispondenti flag scompaiono.

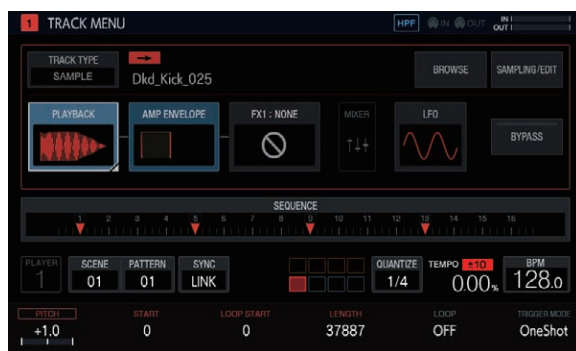
Questi gruppi di tasti a sfioramento sono disposti in modo da semplificare la visualizzazione del flusso audio. Inoltre, il numero e il tipo di tasti a sfioramento che vengono qui visualizzati dipendono dall'attributo del brano.

Per dettagli sugli attributi dei brani, vedere *Impostazione degli attributi del brano* a pagina 28.

Informazioni sul display degli elementi modulati

Gli elementi come [PLAYBACK] vengono visualizzati evidenziati quando viene premuto uno dei 16 tasti di incremento comprendente parametri oggetto di modulazione.

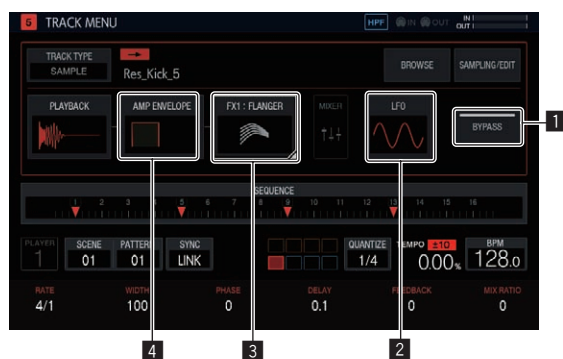
- ① Di seguito viene riportato un esempio di esecuzione della modulazione di incrementi relativa a [PITCH] (in [PLAYBACK]) e [ATTACK] (in [AMP ENVELOPE]).
- ② Tenere premuto uno dei 16 tasti di incremento comprendente un parametro oggetto di modulazione.
- ③ Mentre il tasto rimane premuto, [PLAYBACK] e [AMP ENVELOPE] vengono visualizzati evidenziati e il nome del parametro viene racchiuso in un riquadro.



Impostazione del bypass

Quando si tocca [BYPASS], l'unità passa in modalità di impostazione del BYPASS ed è possibile escludere individualmente i moduli nella schermata TRACK MENU.

- Schermata TRACK MENU del brano SAMPLE



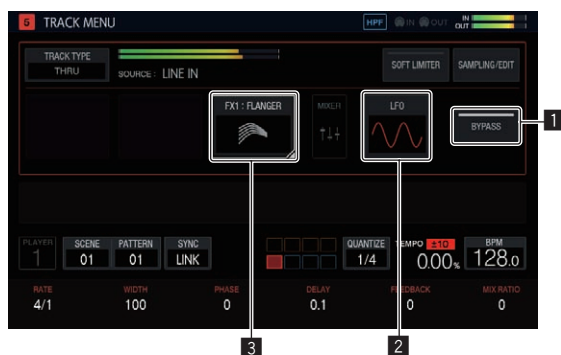
- Schermata TRACK MENU del brano THRU

Brano Sample

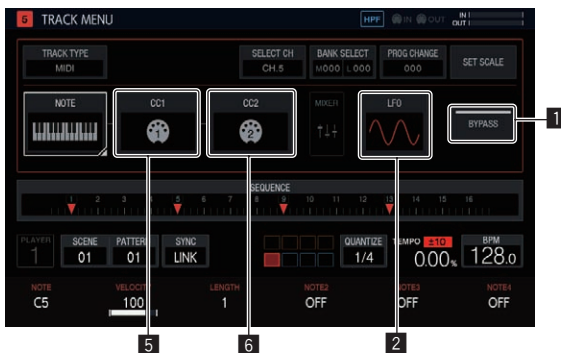
È possibile riprodurre un campione o la sorgente audio del campione. Se non vi sono sorgenti audio assegnate a un brano, nel campo del nome del campione non viene visualizzato nulla.

Selezione e caricamento di un campione (BROWSE)

È possibile eseguire una ricerca di sorgenti audio ed assegnarle ai brani.



- Schermata TRACK MENU del brano MIDI / brano TORAIZ AS-1



1 BYPASS

Quando questo pulsante viene impostato su ON/OFF, ciascun modulo funziona come indicato di seguito.

ON: Seleziona se escludere o meno i moduli indicati di seguito (da **LFO** a **CC2**).

OFF: Toccando uno dei pulsanti dei moduli indicati di seguito (da **LFO** a **CC2**) viene visualizzata la schermata d'impostazione corrispondente. Tuttavia, non viene visualizzata la schermata d'impostazione dei moduli che sono stati selezionati per essere esclusi.

Le descrizioni seguenti si riferiscono a quando questo comando è impostato su ON.

2 LFO

Seleziona se escludere o meno le impostazioni del modulo **LFO**.

3 FX1

Seleziona se escludere o meno le impostazioni del modulo **FX1**.

4 AMP ENVELOPE

Seleziona se escludere o meno le impostazioni del modulo **AMP ENVELOPE**.

5 CC1

Seleziona se escludere o meno le impostazioni del modulo **CC1**.

6 CC2

Seleziona se escludere o meno le impostazioni del modulo **CC2**.

È possibile escludere individualmente i seguenti moduli.

Attributi del brano	Moduli che è possibile escludere
Brano SAMPLE	AMP ENVELOPE
	FX1
	LFO
Brano THRU	FX1
	LFO
Brano MIDI / brano AS-1	CC1
	CC2
	LFO

- Viene esclusa l'elaborazione dei moduli la cui immagine di anteprima nel tasto a sfioramento è visualizzata in grigio. Toccare per selezionare se escludere o meno il modulo.

❖ SEARCH

Se si tocca **[SEARCH]**, è possibile selezionare il metodo di filtro per la ricerca. Selezionando ON/OFF si modifica il contenuto visualizzato nella colonna di destra.

Quando si seleziona OFF:

È possibile filtrare i campioni a livello di cartella.

- ① Girare la manopola selettoria per spostare il cursore.
Per spostare il cursore su un'altra cartella premere **[SHIFT]** e contemporaneamente girare la manopola selettoria. (Le linee dei file di campionamento vengono saltate.)
- ② La pressione della manopola selettoria quando è selezionata una cartella apre o chiude la cartella.
- ③ Selezionare un file di campionamento in una cartella ruotando la manopola selettoria.
- ④ La pressione della manopola selettoria quando è selezionato un file assegna il campione selezionato al brano corrente.



Quando si seleziona ON:

Viene visualizzata una tastiera software che consente di cercare i campioni tramite stringhe di caratteri.

Inserire i caratteri e premere il pulsante **[GO]** per visualizzare i risultati della ricerca. L'elenco dei risultati riporterà solo i campioni che contengono la stringa di caratteri immessa.

Le ricerche vengono eseguite sempre all'interno di tutte le cartelle. Se si tocca **[▲]** o **[▼]**, i risultati della ricerca vengono organizzati in ordine alfabetico crescente o decrescente.



❖ **PREVIEW (SETTING)**

Avvia automaticamente un'anteprima se è stato precedentemente selezionato un campione durante la ricerca. Questa opzione può essere impostata su ON/OFF toccandola.

Quando si seleziona ON:

Quando si gira la manopola selettoria, il campione selezionato viene riprodotto una sola volta.

Quando si seleziona OFF:

Anche se si sposta il cursore sul campione ruotando la manopola selettoria, il campione non verrà riprodotto.

- Per impostazione predefinita, lo stato è attivo.
- Se il campione viene selezionato dopo il passaggio dallo stato disattivato allo stato attivo, il campione viene riprodotto una sola volta.

Se si tiene premuto **[PREVIEW]**, è possibile impostare diverse impostazioni delle anteprime per la ricerca.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
PREVIEW MONITOR	Master + Headphones.Headphones
PREVIEW VOLUME	0-127

- **PREVIEW MONITOR:** La destinazione dell'uscita audio per l'anteprima del campione
- **PREVIEW VOLUME:** Il volume dell'audio per l'anteprima del campione

❖ **ASSIGNED SAMPLE**

Toccando questo pulsante si passa alla posizione del campione assegnato al brano corrispondente.

- Il pulsante non viene visualizzato se **[SEARCH]** è impostato su ON.

❖ **UNLOAD**

Scarica il campione caricato nel brano.

- Il pulsante non viene visualizzato se **[SEARCH]** è impostato su ON.

● **Toccare [UNLOAD].**

Il campione viene scaricato. Quando viene scaricato, il nome del campione non viene più visualizzato nella parte superiore destra della schermata di ricerca.

❖ **DELETE**

Elimina un campione.

- Il pulsante non viene visualizzato se **[SEARCH]** è impostato su ON.

1 Girare la manopola selettoria per scegliere il campione che si desidera eliminare.

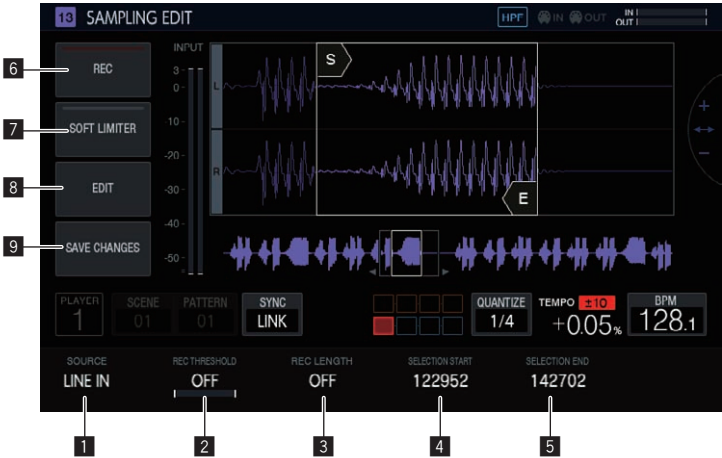
2 Toccare [DELETE].

Viene visualizzata una schermata popup di conferma.

3 Premere [OK].

Registrazione di audio esterno in ingresso e modifica di un campione (SAMPLING/EDIT)

È possibile registrare l'audio esterno in ingresso o l'audio in uscita dall'unità e modificare la forma d'onda del campione.



1 SOURCE

Seleziona la destinazione di campionamento. La destinazione può essere selezionata da **[LINE IN]** e **[RSMPL]**.

- Questa operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

2 REC THRESHOLD

Imposta il volume del segnale in ingresso con il quale la registrazione viene avviata automaticamente.

- Questa operazione non può essere eseguita durante la registrazione.
- Quando questa impostazione è disattivata (OFF), la registrazione viene avviata immediatamente.
- Quando è impostata su **PLAY**, la registrazione viene avviata nel momento in cui il sequencer viene avviato con il pulsante **[PLAY]**.

3 REC LENGTH

Imposta il periodo di tempo (a livello di BAR) per cui la registrazione deve proseguire dopo il suo avvio. Questa impostazione dipende dalle BPM del sequencer. Una volta trascorsa la quantità di tempo specificata, la registrazione viene interrotta automaticamente.

- Questa operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

- Se questa impostazione è disattivata (OFF), la registrazione viene interrotta automaticamente dopo 32 secondi dopo l'avvio.

4 SELECTION START

Imposta il punto iniziale della gamma di tempo selezionata.

- Questa operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

5 SELECTION END

Imposta il punto finale della gamma di tempo selezionata.

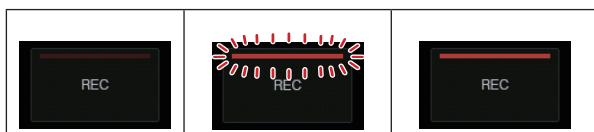
- Questa operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

6 REC

Attiva la modalità standby per la registrazione in ingresso. Toccando questo pulsante si attiva la pausa di registrazione, che consentirà l'avvio della registrazione non appena il segnale in ingresso supererà il valore di **[REC THRESHOLD]**.

- Se l'opzione **[REC THRESHOLD]** è disattivata (OFF), la registrazione viene avviata automaticamente (pulsante illuminato) quando si preme il pulsante.

Non in pausa (spento)	In pausa (lampeggiante)	In registrazione (illuminato)
-----------------------	-------------------------	-------------------------------



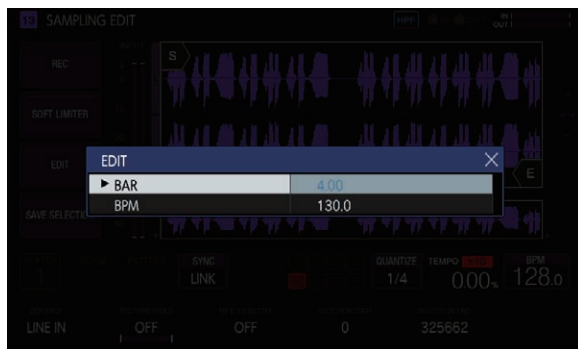
Se la registrazione viene eseguita quando un campione risulta già assegnato, la forma d'onda viene sovrascritta.

7 SOFT LIMITER

È possibile applicare un limitatore al suono in ingresso.

8 EDIT

Toccando questo pulsante viene visualizzata la lista **EDIT**.



BAR:

Imposta la lunghezza (numero di misure) del campione. Il valore di BPM varia in base al valore impostato qui.

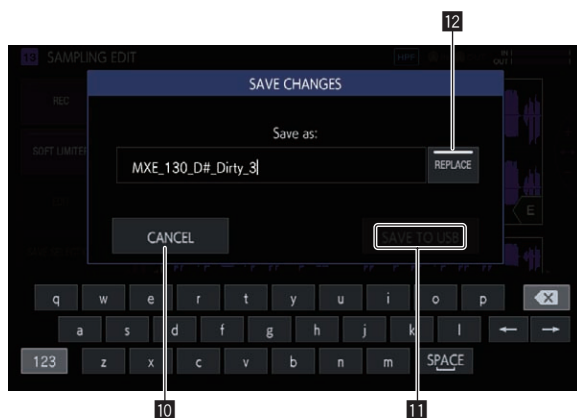
BPM:

Imposta le BPM del campione. Il valore di BAR varia in base al valore impostato qui.

9 SAVE CHANGES

Salva la gamma selezionata come un campione.

Viene visualizzata una finestra popup contenente un nome, un numero sequenziale e una tastiera software tramite la quale è possibile digitare un nome da assegnare. Il salvataggio avviene in PIONEER DJ SAMPLER/Samples/Saved/[Project name].



10 CANCEL

Chiude la finestra popup senza salvare.

11 SAVE TO USB

Salva il campione nel dispositivo USB e chiude la finestra popup. Se all'unità non è collegato un dispositivo USB, questo comando è disattivato.

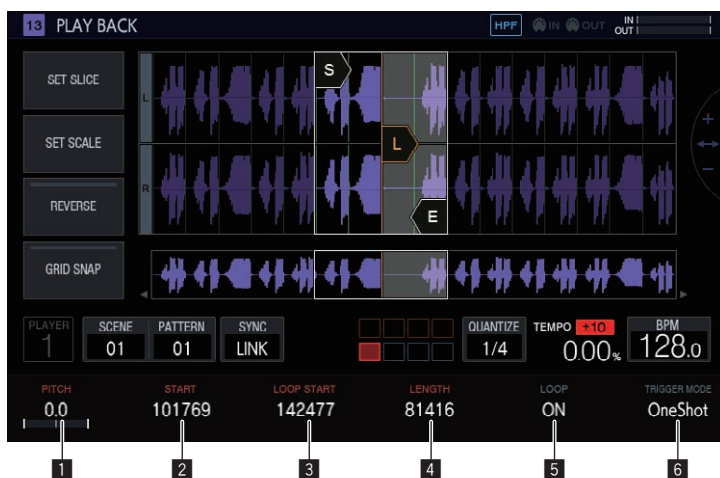
12 REPLACE

Imposta il metodo di salvataggio del campione.

- Quando si seleziona ON: Sostituisce il campione assegnato al brano. Selezionare questa opzione se si desidera utilizzare immediatamente il campione salvato.
- Quando si seleziona OFF: Conserva il campione assegnato al brano. Selezionare questa opzione se si desidera ricavarne più campioni dallo stesso campione e quindi salvarli.

Impostazione del metodo di riproduzione di un campione (PLAYBACK)

È possibile impostare il metodo di riproduzione di un campione assegnato a un brano.



1 PITCH

Imposta il pitch audio per la riproduzione dei campioni. L'impostazione predefinita è 0.

Le opzioni disponibili variano in base alla modalità **TIME STRETCH**.

- OFF:** Da -24 a 0 a +24
- RESMPL:** [PITCH] è disabilitato e dipende dai BPM.
- M.TMP:** da -12 a 0 a +12

2 START

Imposta il punto iniziale della gamma di riproduzione del campione. Questa opzione viene impostata a livello del numero di Sample.

3 LOOP START

Quando la riproduzione in LOOP è attiva (ON), è possibile impostare il punto iniziale del loop. Questa opzione può essere impostata solo tra [START] e [END].

Questa opzione viene impostata a livello del numero di Sample.

4 LENGTH

Imposta la durata della gamma di riproduzione del campione.
Questa opzione viene impostata a livello del numero di Sample.

5 LOOP

Attiva/disattiva la riproduzione in LOOP.

- **ON:** Non appena la posizione di riproduzione raggiunge **[END]**, la riproduzione riparte dalla posizione di **[LOOP START]** impostata nella stessa schermata.
- **OFF:** Non appena la posizione di riproduzione raggiunge **[END]**, la riproduzione termina in quello stesso momento.

6 TRIGGER MODE

Commuta il metodo di riproduzione dei campioni in risposta ai trigger.

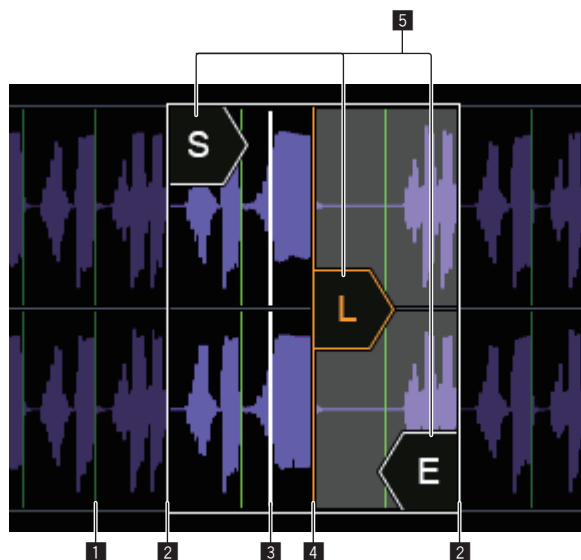
- **OneShot:** Quando si tocca il performance pad, il campione viene riprodotto fino alla fine.
- **GATE:** Il campione viene riprodotto solo mentre il performance pad viene tenuto premuto.

❖ Area di visualizzazione delle forme d'onda**Visualizzazione gamma**

È possibile ingrandire o ridurre la visualizzazione orizzontale della forma d'onda girando la manopola selettrice.

- Quando si tocca il cursore **START** o il cursore **END** per passare allo stato selezionato, ingrandire o ridurre la forma d'onda utilizzando il cursore selezionato come riferimento.
- Se si tocca nuovamente il cursore selezionato, la selezione viene annullata. Quando uno dei cursori è selezionato, se si tocca l'altro cursore esso viene selezionato.
- Se nessuno dei cursori è selezionato, ingrandire o ridurre la forma d'onda utilizzando il centro dell'area di visualizzazione della forma d'onda come riferimento.

È inoltre possibile ingrandire o ridurre la visualizzazione verticale della forma d'onda premendo **[SHIFT]** e contemporaneamente ruotando la manopola selettiva.

**1 SLICE GRID**

Visualizza la SLICE GRID sullo sfondo.

2 START/END POINT

Imposta l'intervallo che viene riprodotto quando si tocca un performance pad.

3 Posizione di riproduzione

Visualizza la posizione di riproduzione corrente.

4 LOOP START POINT

Imposta l'intervallo che viene riprodotto continuamente quando l'opzione LOOP del brano è impostata su **[ON]**.
La gamma di loop è evidenziata.

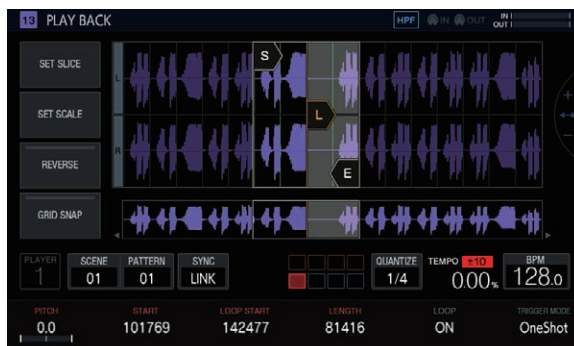
5 Corsori START/LOOP START/END

Se **[GRID SNAP]** è attivo (ON), la gamma passa a GRID.

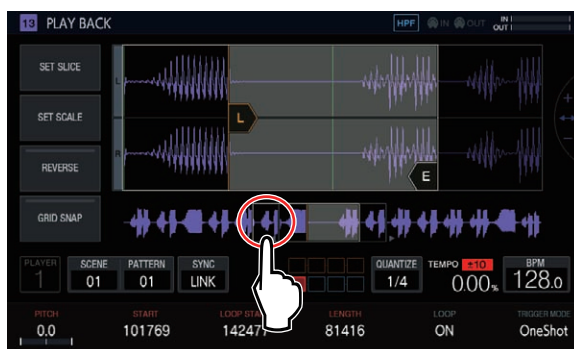
È possibile impostare accuratamente la gamma di riproduzione tramite le manopole di regolazione dei parametri.

❖ Area di visualizzazione della forma d'onda complessiva

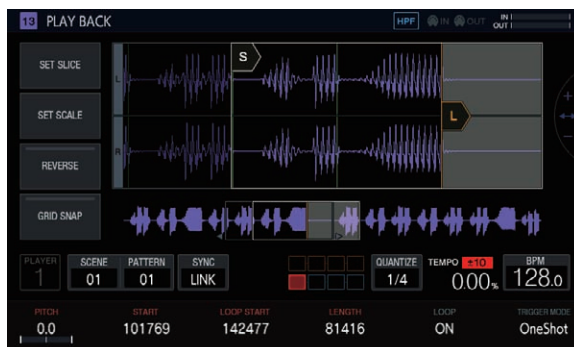
Visualizza la forma d'onda complessiva del campione assegnato. La gamma di riproduzione è inclusa in un riquadro, mentre la gamma di loop è evidenziata.



Se si tocca l'area dopo averla ingrandita, la posizione di visualizzazione passa al punto che è stato toccato.



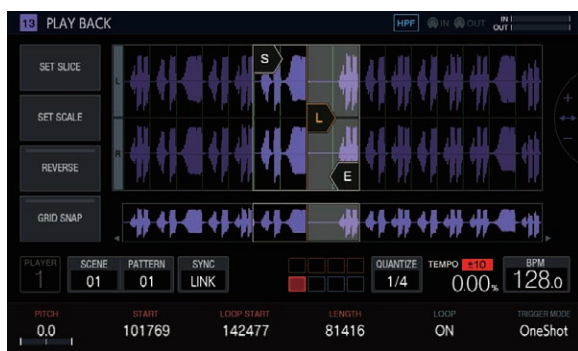
L'intervallo visualizzato cambia.



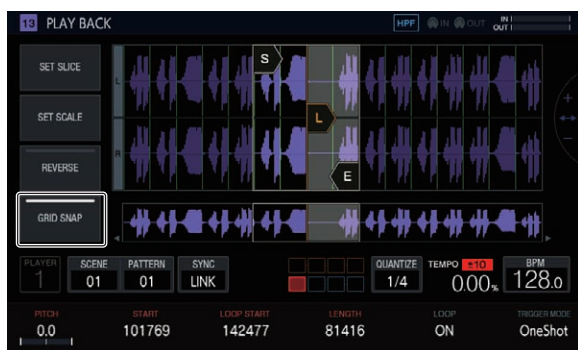
❖ GRID SNAP

Se l'opzione **[GRID SNAP]** è attiva, è possibile impostare la posizione di **[START]**, **[END]**, ecc. tramite il valore della posizione di GRID specificata in **[SET SLICE]**.

Se **[GRID SNAP]** è disattivato (OFF), GRID appare sottile.



Se **[GRID SNAP]** è attivo (ON), GRID appare spessa.



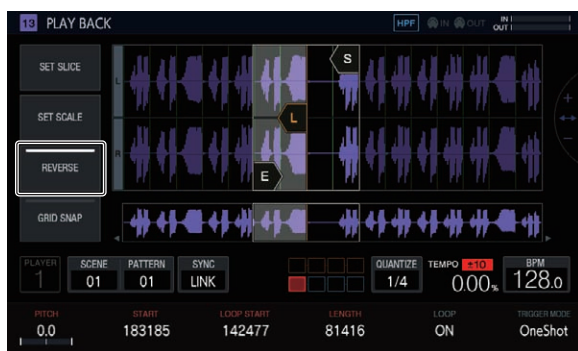
❖ REVERSE

Attiva/disattiva la riproduzione inversa.

Quando questo pulsante viene attivato, la direzione di riproduzione viene invertita.

Toccare **[REVERSE]**.

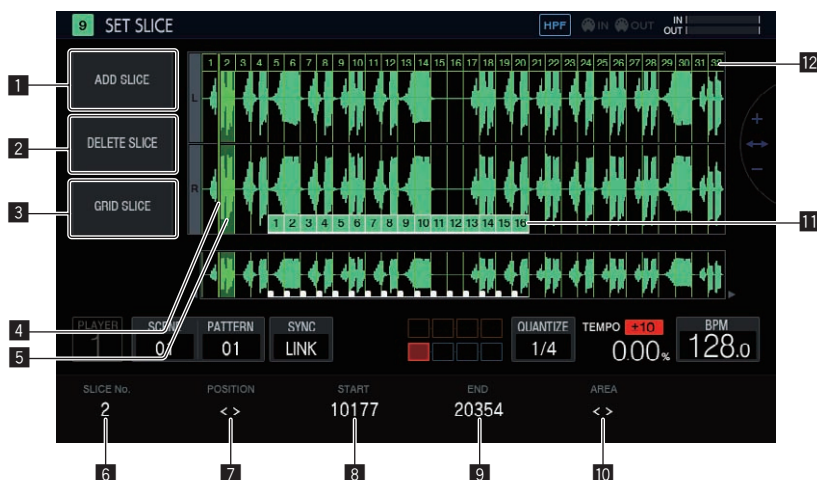
Viene eseguita la riproduzione inversa.



Impostazione dei parametri per le performance slice (SET SLICE)

È possibile aggiungere ed eliminare slice (suddivisioni), eseguire suddivisioni uguali nel numero di slice specificato, modificare le dimensioni di ciascuna slice e impostare l'intervallo di slice da assegnare a un performance pad.

Se si tocca **[SET SLICE]** nella schermata PLAYBACK viene visualizzata la schermata SET SLICE.



1 ADD SLICE

Aggiunge una nuova slice.

2 DELETE SLICE

Elimina la slice selezionata.

3 GRID SLICE

Esegue suddivisioni uguali nel numero di slice specificato.

4 Cursore di visualizzazione POSITION

Un cursore verde indica la posizione selezionata tramite **[POSITION]**.

5 Indicazione di selezione della slice

Il colore verde trasparente su una slice indica che la slice è selezionata.

6 SLICE No.

Seleziona una slice.

7 POSITION

Sposta la posizione di selezione.

8 START

Imposta la posizione di inizio della slice selezionata.

9 END

Imposta la posizione di fine della slice selezionata.

10 AREA

Imposta la posizione di inizio della slice selezionata.

11 Indicatori dei pad

I colori dei pad sulle slice indicano che le slice sono assegnate ai performance pad.

12 Indicatori delle slice

Viene assegnato e visualizzato un numero per ciascuna slice.

❖ Aggiunta di una slice

● Toccare **[ADD SLICE]**.

Viene aggiunta una nuova slice.

La slice viene aggiunta con il cursore di visualizzazione **POSITION** come posizione di inizio della slice. Quando la slice viene aggiunta, i numeri degli indicatori SLICE vengono riassegnati in ordine dall'inizio.

- Quando viene raggiunto il numero massimo di slice (64), **[ADD SLICE]** viene visualizzato in grigio e non è possibile aggiungere nuove slice.

❖ Eliminazione di una slice

● Toccare **[DELETE SLICE]**.

La slice selezionata viene eliminata.

- Se si seleziona la slice iniziale o è presente una sola slice, **[DELETE SLICE]** viene visualizzato in grigio e non è possibile eliminare la slice.

❖ Suddivisione di un campione in parti uguali

1 Toccare **[GRID SLICE]**.

Viene visualizzata una schermata popup per specificare il numero delle slice.

2 Girare la manopola seletttrice per selezionare il numero delle slice, quindi toccare **[OK]**.

Il campione viene suddiviso in parti uguali nel numero di slice specificato. Alle slice suddivise vengono assegnati numeri in ordine dalla slice iniziale, che vengono quindi visualizzati sugli indicatori delle slice.

❖ Selezione di una slice

● Girare la manopola di regolazione del parametro 1 per selezionare una slice.

Il numero assegnato all'indicatore della slice viene visualizzato in **[SLICE No.]**. La slice selezionata viene indicata dal colore verde trasparente.

❖ Impostazione della posizione della slice

● Girare la manopola di regolazione del parametro 2 per spostare il cursore di visualizzazione **POSITION**.

La slice su cui si trova il cursore di visualizzazione **POSITION** viene indicata dal colore verde trasparente e il suo numero viene visualizzato in **[SLICE No.]**.

❖ Regolazione della posizione di inizio della slice

● Girare la manopola di regolazione del parametro 3 per regolare la posizione di inizio della slice selezionata.

Non è possibile regolare la posizione per la slice iniziale.

❖ **Regolazione della posizione di fine della slice**

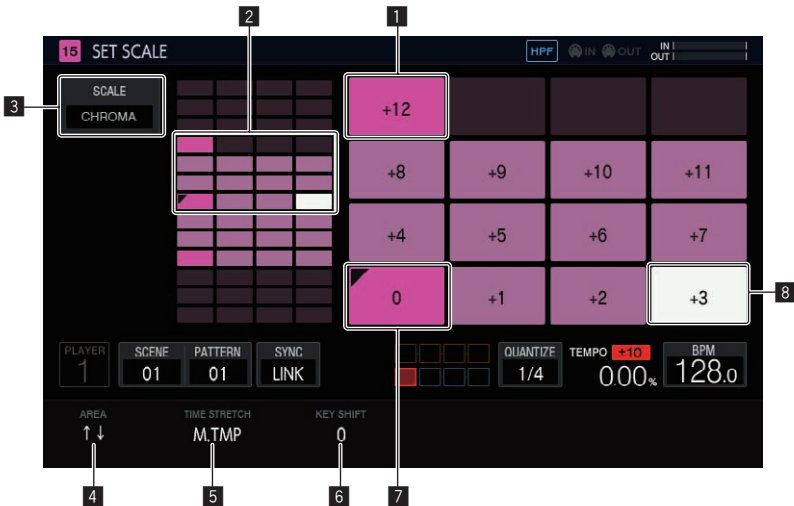
- Girare la manopola di regolazione del parametro 4 per regolare la posizione di fine della slice selezionata.
- Non è possibile regolare la posizione per la slice finale.

❖ **Assegnazione di slice ai performance pad**

- Girare la manopola di regolazione del parametro 5 per selezionare l'intervallo di slice da assegnare a un performance pad.
- Le slice assegnate ai performance pad vengono indicate dai 16 indicatori dei pad che hanno lo stesso colore come colore del brano. Gli indicatori dei pad possono specificare fino a 16 slice consecutive.

Impostazione dei parametri per le performance in scala (SET SCALE)

Se si tocca [SET SCALE] nella schermata PLAYBACK viene visualizzata la schermata SET SCALE.



- 1 Tasto dell'ottava**
Una maggiore intensità del colore viene utilizzata per il tasto che differisce di un'ottava dal tasto iniziale. Il colore varia a seconda del colore del brano.
- 2 Intervallo di posizionamento dei pad**
Visualizza l'area con i suoni assegnati ai pad.
- 3 SCALE**
Imposta la scala.
- 4 AREA**
Imposta l'area dei tasti assegnati ai pad.
- 5 TIME STRETCH**
Imposta il metodo per dilatare un campione in modo da sincronizzarlo alle BPM.
Questa impostazione viene utilizzata solo per i brani SAMPLE.
- 6 KEY SHIFT**
Regola il pitch che verrà impostato come tasto iniziale della scala.
- 7 Tasto iniziale**
Indica il tasto impostato come iniziale. In alto a sinistra viene aggiunto un segno triangolare.
Il pitch di riproduzione del tasto iniziale diventa un tasto che corrisponde alla somma del valore del pitch impostato nella schermata PLAYBACK e del valore impostato in [KEY SHIFT].
- 8 Tasto selezionato**
Indica il tasto selezionato per ultimo con un pad. Il tasto è illuminato in bianco.
Se si preme uno dei 16 tasti di incremento viene inserito un trigger che produce un suono dello stesso pitch del suono del tasto selezionato.

- 2 Girare la manopola selettiva per scegliere la scala che si desidera utilizzare e quindi premere la manopola selettiva.**
È possibile selezionare una delle scale indicate di seguito. Quando una scala è selezionata, solo i suoni di tale scala vengono assegnati ai pad.

Nome della scala	Abbreviazione
Chromatic	CHROMA
Ionian	IONIAN
Dorian	DORIAN
Phrygian	PHRYGIAN
Lydian	LYDIAN
Mixolydian	MIXOLYDN
Aeolian	AEOLIAN
Locrian	LOCRIAN
Major Pentatonic	M. PENTA
Minor Pentatonic	m. PENTA
Whole Tone	WHOLE T.
Diminish	DIMINISH
Combination Diminish	COMBO D
Altered	ALTERED
Major Blues	M. BLUES
Minor Blues	m. BLUES
Raga Bhairav	RAGA B.
Raga Gamanasrama	RAGA G.
Raga Todi	RAGA T.
Hawaiian	HAWAIIAN
Ryukyu	RYUKYU
Japanese Miyakobushi	JP MIYAKO

❖ **Selezione di una scala**

- 1 Toccare [SCALE].

❖ Impostazione di un'area

● Girare la manopola di regolazione del parametro 1.

È possibile impostare un'area del pitch dei suoni assegnati ai pad. È possibile controllare l'area assegnata nell'intervallo di posizionamento dei pad.

❖ Modifica di KEY SHIFT

È possibile modificare il valore [KEY SHIFT]. Il pitch variato per il valore shift modificato diventa il tasto iniziale. Il pitch impostato in [PITCH] della schermata PLAYBACK viene preso come riferimento come stato 0 per [KEY SHIFT] e modificando [KEY SHIFT] si sposta il tasto rispetto a tale pitch.

● Girare la manopola di regolazione del parametro 3.

❖ Modifica di TIME STRETCH

Imposta il metodo per dilatare un campione in modo da sincronizzarlo alle BPM. L'intervallo all'interno del quale è possibile modificare il pitch in modalità SCALE varia a seconda di questa impostazione.

● Girare la manopola di regolazione del parametro 2.

- Con l'impostazione **OFF**: Consente una performance in scala con un pitch massimo di ± 24 semitoni.
- Con l'impostazione **RESAMPL**: Consente una performance solo con il tasto iniziale.
- Con l'impostazione **M.TMP**: Consente una performance in scala con un pitch massimo di ± 12 semitoni.

Regolazione delle modifiche di volume relative alla riproduzione del campione (AMP ENVELOPE)

È possibile impostare la modifica di volume relativa a un campione in riproduzione, quando si tocca un performance pad, si riproduce una sequenza o viene ricevuto un trigger.



1 VELOCITY

Imposta il valore massimo per il volume di riproduzione del campione.

2 ATTACK

Imposta l'intervallo di tempo dal momento della ricezione del trigger di attivazione al momento in cui il livello di volume deve raggiungere il punto massimo (valore HOLD).

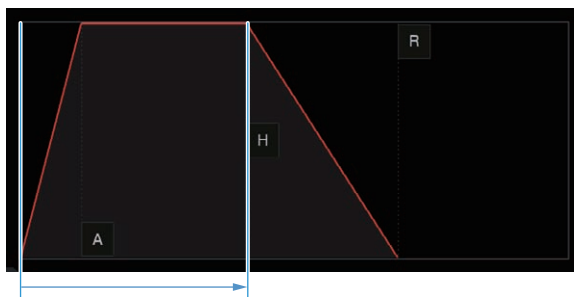
L'impostazione predefinita è 0. Il valore può essere compreso tra 0 e 32 secondi.



3 HOLD

Imposta l'intervallo di tempo dal momento della ricezione del trigger di attivazione al momento in cui il livello di volume deve iniziare a diminuire (valore RELEASE).

L'impostazione predefinita è [INF].

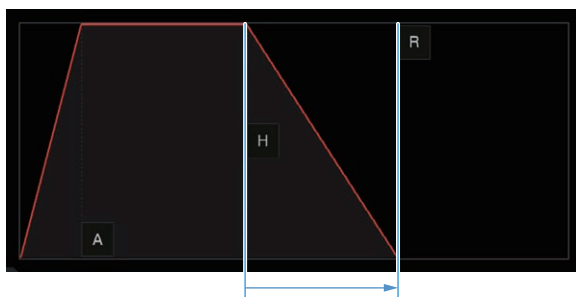


4 RELEASE

Imposta l'intervallo di tempo dal momento del superamento del punto HOLD fino al raggiungimento del livello di volume 0.

Il valore minimo è 0. Il valore massimo è 127. Ruotando la manopola di regolazione del parametro 4 in senso orario, oltre il valore massimo, viene visualizzato il valore [INF].

L'impostazione predefinita è 0.



5 TRIGGER MODE

È possibile impostare il funzionamento di un amplificatore panoramico in risposta ad un trigger. È possibile scegliere fra due opzioni, [OneShot] e [GATE].

OneShot:

Prevede il passaggio di [A] → [H] → [R] insieme al trigger di attivazione, a prescindere dalla durata del tempo in cui resta premuto il performance pad.

GATE:

Prevede il passaggio di [A] → [H] → [R] solo per la durata della pressione del performance pad. Se [H] è impostato su [INF], si sposta su [R] con il trigger di disattivazione.

Questa impostazione è adatta, ad esempio, per i suoni del sintetizzatore ed altri suoni prolungati.

6 SETTING

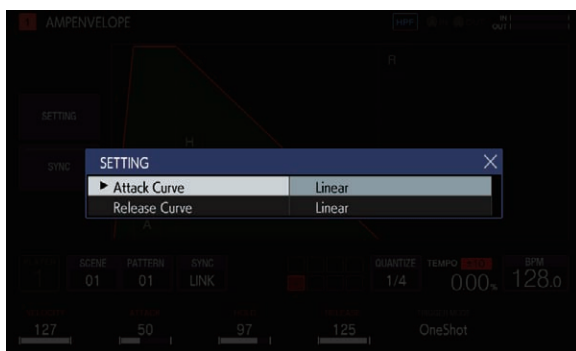
È possibile modificare le impostazioni **AMP ENVELOPE**.

[Attack Curve]:

È possibile modificare la curva per ATTACK. Si può scegliere fra [Linear] o [Curve].

[Release Curve]:

È possibile modificare la curva per RELEASE. Si può scegliere fra [Linear] o [Curve].



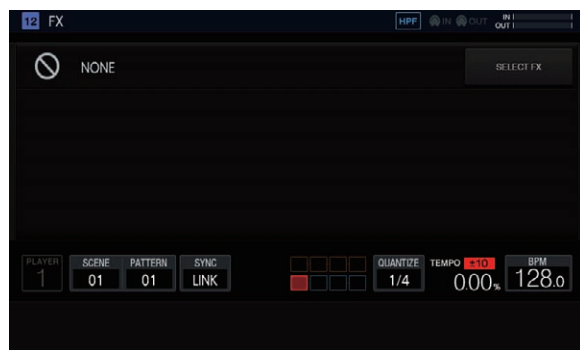
7 SYNC

È possibile decidere se collegare o meno il funzionamento di ENVELOPE al BPM.

Per impostazione predefinita la funzione è disattivata.

Aggiunta di effetti ai brani (FX1)

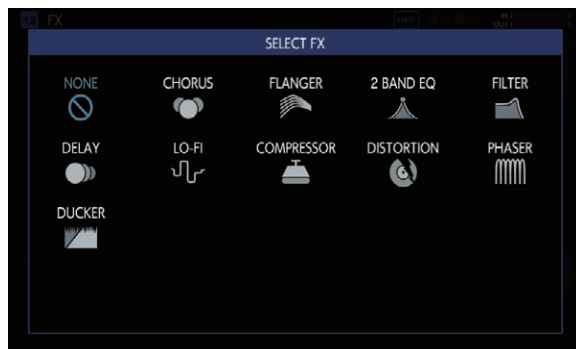
È possibile inerire degli effetti nei brani.



Pulsante SELECT FX

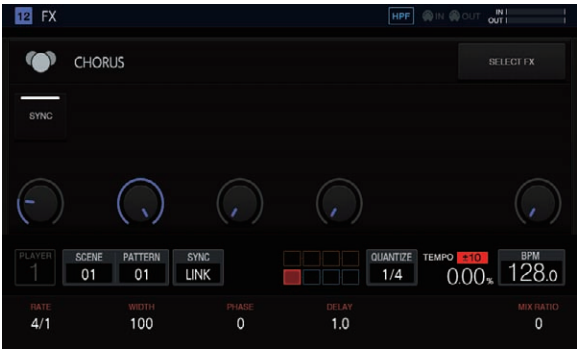
Se si tocca il pulsante [SELECT FX], viene visualizzata la schermata popup SELECT FX.

Toccare l'icona dell'effetto che si desidera applicare per inserire l'effetto.



❖ **Pannello del display degli effetti**

In questo pannello vengono visualizzati i comandi di ciascun effetto FX. (Esempio: CHORUS)



❖ **FX inclusi**

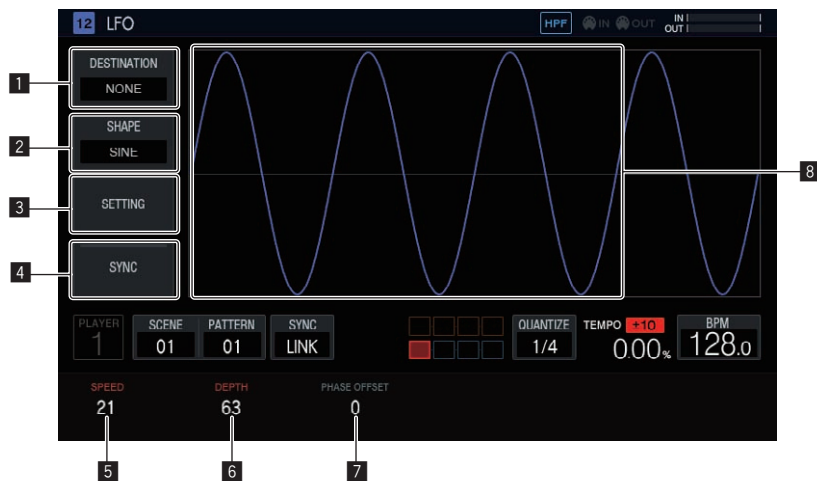
La tabella seguente indica gli effetti FX inclusi e i parametri corrispondenti.

Nome dell'effetto	Manopole di regolazione dei parametri	Pulsante
2 BAND EQ	(1) B1 Q : Da 0,1 a 10,0 (2) B1 FREQUENCY : Da 20 a 20 000 Hz (3) B1 GAIN : Da -30 a 15 dB (4) B2 Q : Da 0,1 a 10,0 (5) B2 FREQUENCY : Da 20 a 20 000 Hz (6) B2 GAIN : Da -30 a 15 dB	BAND1 TYPE : HPF, LPF, PEAK, HI-SHELF e LO-SHELF BAND2 TYPE : HPF, LPF, PEAK, HI-SHELF e LO-SHELF
CHORUS	(1) RATE : Da 0,1 a 10,0 Hz (quando SYNC è impostato su ON, da 16/1 a 1/16 di battuta) (2) WIDTH : Dallo 0 al 100% (3) PHASE : Da 0 a 180° (4) DELAY : Da 1,0 a 10,0 ms (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	SYNC : ON e OFF
COMPRESSOR	(1) RATIO : Da 1,0:1 a 30,0:1 (2) ATTACK : Da 0,05 a 1 000 ms (3) RELEASE : Da 10 a 4 000 ms (4) THRESHOLD : Da -52 a 0 dB (5) GAIN : Da 0 a 50 dB (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	PEAK/RMS : PEAK e RMS SOFT KNEE : ON e OFF
DELAY	(1) TIME : Da 10 a 1 000 ms (quando SYNC è impostato su ON, da 1/8 a 2/1 di battuta) (2) FEEDBACK : Dallo 0 al 100% (3) HI CUT : Da 0 a 100 (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	SYNC : ON e OFF
DISTORTION	(1) DRIVE : Da 0,0 a 40,0 (2) LO FREQ : Da 20 a 20 000 Hz (3) HI FREQ : Da 20 a 20 000 Hz (4) DYNAMICS : Dallo 0 al 100% (5) TONE : Da 20 a 20 000 Hz (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	-

Nome dell'effetto	Manopole di regolazione dei parametri	Pulsante
DUCKER	(1) ATTACK : Da 0 a 1 000 ms (quando SYNC è impostato su ON: Da 0,00 a 4,00 incrementi) (2) CURVE (ATTACK) : Dal -100 al 100% (3) RELEASE : Da 0,1 a 8 000,0 ms (quando SYNC è impostato su ON, da 0,25 a 32,00 incrementi) (4) CURVE (RELEASE) : Dal -100 al 100% (6) DEPTH : Dallo 0 al 100%	SYNC : ON e OFF SOURCE : Da TRACK1TRACK16
FLANGER	(1) RATE : Da 0,01 a 1,00 Hz (quando SYNC è impostato su ON, da 64/1 a 1/1 di battuta) (2) WIDTH : Dallo 0 al 100% (3) PHASE : Da 0 a 180° (4) DELAY : Da 0,1 a 7,0 ms (5) FEEDBACK : Dallo 0 al 99% (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	SYNC : ON e OFF
LO-FI	(1) PREAMP : Da 0 a +42 dB (2) REDUCTION : Da 44 a 44 100 Hz (3) BIT DEPTH : Da 1 a 16, 24 e OFF (4) CUT OFF : Da 20 a 20 000 Hz (5) RESONANCE : Da 0,2 a 10,0 (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	TYPE : HPF, LPF, BPF e OFF PRE/POST : PRE e POST
MULTI MODE FILTER	(1) CUT OFF : Da 20 a 20 000 Hz (2) GAIN : Da -30 a 15 dB (3) RESONANCE : Da 0,2 a 10,0 (4) GLIDE : Da 0 a 100 (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	TYPE : HPF, LPF e BPF SLOPE : 12 dB/ottava, 24 dB/ottava
PHASER	(1) RATE : Da 0,01 a 1,00 Hz (quando SYNC è impostato su ON, da 64/1 a 1/1 di battuta) (2) WIDTH : Dallo 0 al 100% (3) PHASE : Da 0 a 180° (4) FREQUENCY : Da 300,0 a 18 000 Hz (5) FEEDBACK : Dallo 0 al 99% (6) MIX RATIO : Dallo 0 al 100%	SYNC : ON e OFF

Impostazione dell'oscillatore LFO (LFO)

Applicare le modifiche al pitch e alla tonalità con l'oscillatore LFO per un parametro di ciascun brano per consentire una performance con effetto di modulazione.



- 1 DESTINATION**
Seleziona il parametro al quale applicare l'effetto di modulazione con l'oscillatore LFO.
- 2 SHAPE**
Seleziona la forma dell'oscillatore LFO.
- 3 SETTING**
Imposta i dettagli del funzionamento dell'oscillatore LFO.
- 4 SYNC**
Seleziona ON/OFF per la sincronizzazione STEP del parametro **SPEED**.
- 5 SPEED**
Imposta la frequenza dell'oscillatore LFO.
- 6 DEPTH**
Imposta la quantità dell'applicazione dell'oscillatore LFO al parametro.
- 7 PHASE OFFSET**
Imposta la fase iniziale della forma d'onda dell'oscillatore LFO.
- 8 Display della forma d'onda dell'oscillatore LFO**
Visualizza la forma d'onda dell'oscillatore LFO in base ai valori di impostazione **[SHAPE]**, **[DEPTH]** e **[PHASE OFFSET]**.

❖ Selezione del parametro target

- **Toccare [DESTINATION].**
Selezionare il parametro per la modulazione con l'oscillatore LFO. È possibile selezionare un parametro per brano.

Nome della categoria	Nome del parametro
PLAYBACK	PITCH
	START
	LOOP START
	LENGTH
AMP ENVELOPE	VELOCITY
	ATTACK
	HOLD
	RELEASE

Nome della categoria	Nome del parametro
FX1	2 BAND EQ B1 Q
	2 BAND EQ B1 FREQUENCY
	2 BAND EQ B1 GAIN
	2 BAND EQ B2 Q
	2 BAND EQ B2 FREQUENCY
	2 BAND EQ B2 GAIN
	CHORUS RATE
	CHORUS WIDTH
	CHORUS PHASE
	CHORUS DELAY
	CHORUS MIX RATIO
	COMPRESSOR RATIO
	COMPRESSOR ATTACK
	COMPRESSOR RELEASE
	COMPRESSOR THRESHOLD
	COMPRESSOR OUTPUT GAIN
	COMPRESSOR MIX RATIO
	DELAY TIME
	DELAY FEEDBACK
	DELAY HI CUT
	DELAY MIX RATIO
	DISTORTION DRIVE
	DISTORTION LO FREQ
	DISTORTION HI FREQ
	DISTORTION DYNAMICS
	DISTORTION TONE
	DISTORTION MIX RATIO
	DUCKER ATTACK
	DUCKER CURVE (ATTACK)
	DUCKER RELEASE
	DUCKER CURVE (RELEASE)
	DUCKER DEPTH
	FLANGER RATE
	FLANGER WIDTH
	FLANGER PHASE
	FLANGER DELAY
	FLANGER FEEDBACK
	FLANGER MIX RATIO
	LO-FI PREAMP
	LO-FI REDUCTION
	LO-FI BIT DEPTH
	LO-FI CUTOFF
	LO-FI RESONANCE
	LO-FI MIX RATIO
	MULTI MODE FILTER CUTOFF
	MULTI MODE FILTER GAIN
	MULTI MODE FILTER RESONANCE
	MULTI MODE FILTER GLIDE
	MULTI MODE FILTER MIX RATIO
	PHASER RATE
	PHASER WIDTH
	PHASER PHASE
	PHASER FREQUENCY
	PHASER FEEDBACK
	PHASER MIX RATIO
MIDI NOTE	VELOCITY
	LENGTH

Nome della categoria	Nome del parametro
MIDI CC1	PARAMETER 1 PITCH BEND
	PARAMETER 2 AFTER TOUCH
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIDI CC2	PARAMETER 1
	PARAMETER 2
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIXER	VOLUME
	PAN

- Anche se viene selezionato un parametro target, l'effetto dell'oscillatore LFO non viene applicato se non è assegnato un effetto, un brano MIDI, ecc. che include tale parametro.

❖ Selezione della forma d'onda dell'oscillatore LFO

● Toccare [SHAPE] e selezionare la forma d'onda dell'oscillatore LFO.

Sono disponibili sette tipi di forma d'onda per l'oscillatore LFO: [SINE], [TRIANGLE], [SAW], [SQUARE], [PULSE25], [PULSE12] e [RANDOM]. Nella sezione di visualizzazione della forma d'onda dell'oscillatore LFO viene visualizzata una forma d'onda del tipo selezionato.


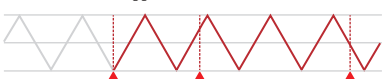
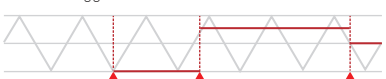
- [RANDOM] genera una nuova forma RANDOM ogni volta che si commuta la forma d'onda.

❖ Impostazione dei dettagli del funzionamento dell'oscillatore LFO

Se si tocca [SETTING], viene visualizzata la schermata popup delle impostazioni avanzate. Impostare **Mode** e **Trigger On** in questa schermata.

Mode

Selezionare il funzionamento dell'oscillatore LFO rispetto a un trigger. Sono disponibili tre tipi di Mode: **Trigger**, **Free** e **Sample & Hold**. Quando ognuna di queste impostazioni viene selezionata, il funzionamento è come segue.

Mode	Funzionamento
Trigger	L'oscillatore LFO viene riavviato con ciascun trigger. 
Free	L'oscillazione viene sempre eseguita in background, indipendentemente dai trigger. 
Sample & Hold	L'oscillazione viene sempre eseguita in background ma viene conservato il valore del parametro al momento dell'attivazione del trigger. 



Trigger



Parametro applicato



Oscillazione LFO in background

Trigger On

Nell'impostazione Mode, selezionare il tipo di trigger del sequencer per il quale il trigger dell'oscillatore LFO è attivo.

- Full:** Il trigger LFO è attivo solo per i trigger Full.
- Full & Half:** Il trigger LFO è attivo per i trigger Full o i trigger Half.

❖ Impostazione dei vari parametri dell'oscillatore LFO

Girare le manopole di regolazione dei parametri per impostare i valori di **[SPEED]**, **[DEPTH]** e **[PAHSE OFFSET]**. Di seguito vengono riportate le descrizioni e gli intervalli di impostazione di ciascun parametro.

SPEED

Girare la manopola di regolazione del parametro 1 per impostare la frequenza dell'oscillatore LFO. L'intervallo di impostazione varia come descritto di seguito, a seconda di se il pulsante **[SYNC]** è attivato o disattivato.

- **SYNC** Se disattivato: Da 0 a 127
- **SYNC** Se attivato: 1/2, 1, 2, 3, 4, 8, 12, 16, 32, 48, 64, 128 (unità: **STEP**)

DEPTH

Girare la manopola di regolazione del parametro 2 per impostare la quantità da applicare al parametro selezionato in **[DESTINATION]**. L'intervallo è da -64 a 0 a 63.

- Se il valore **DEPTH** è un valore negativo, le parti superiore e inferiore della forma d'onda saranno invertite.
- Nella sezione di visualizzazione della forma d'onda dell'oscillatore LFO viene visualizzata una forma d'onda in base al valore **DEPTH**.

PHASE OFFSET

Girare la manopola di regolazione del parametro 3 per impostare la posizione iniziale dell'oscillatore LFO. L'intervallo è compreso tra lo 0% e il 99%.

- Al 99%, la posizione iniziale dell'oscillatore LFO viene ritardata di circa 1 ciclo.
- Nella sezione di visualizzazione della forma d'onda dell'oscillatore LFO viene visualizzata una forma d'onda in base al valore **PHASE OFFSET**.

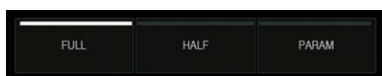
Regolazione di alcune sequenze trigger (SEQUENCE)

È possibile sfalsare o regolare in altro modo la sequenza trigger dei singoli brani impostando un'unità inferiore ai singoli incrementi.



1 Selezione del tipo di trigger

Permettono di scegliere il tipo di trigger da immettere. L'impostazione predefinita è **[Full]**.



- 1 **Trigger totale (Full)**
Vengono attivati SAMPLE, ENVELOPE e tutti i parametri modulati.
- 2 **Trigger parziale (HALF)**
Vengono attivati ENVELOPE e i parametri modulati.
- 3 **Trigger di parametro (PARAM)**
Vengono attivati solo i parametri modulati.

2 OFFSET

È possibile regolare un trigger in avanti o indietro con spostamenti molto ridotti. Il trigger può essere regolato fino a ± 1 incremento (riferito alla linea direttamente inferiore all'incremento adiacente). Modificando questo parametro, è possibile variare la posizione del trigger **[▼]** sul display a sfioramento con spostamenti minimi.

- L'impostazione predefinita è 0.

3 RETRIGGER CNT

Imposta il numero di immissioni ripetute dei trigger nell'arco di un breve periodo di tempo.

- L'impostazione predefinita è 1.
- Impostando un valore pari o maggiore a due per **[RETRIGGER CNT]**, il simbolo **[▼]** sullo schermo viene sostituito dal simbolo che indica un'immissione ripetuta (due simboli **[▼]** disposti verticalmente).

4 RETRIGGER SPD

Imposta la velocità di re-trigger.

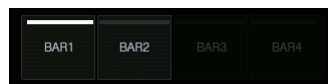
- L'impostazione predefinita è 1/32 (BAR).
- Impostando un valore pari o maggiore a due per **[RETRIGGER CNT]**, il simbolo **[▼]** sullo schermo viene sostituito dal simbolo che indica un'immissione ripetuta (due simboli **[▼]** disposti verticalmente).

5 SHIFT

È possibile sfalsare l'immissione di un trigger a livello di incrementi (circle shift) all'interno dell'intervallo impostato in **[SHIFT AREA]**.

6 BAR

Questo pulsante è collegato al pulsante di selezione delle misure ed è possibile selezionare la misura da visualizzare. Inoltre, indica la misura correntemente visualizzata.



7 SHIFT AREA

Imposta la gamma a cui applicare **[SHIFT]**.

È possibile scegliere fra due tipi, **[BAR]** e **[ALL]**.

- Specificare l'incremento target operativo tramite i pulsanti hardware. Tutti gli incrementi vengono considerati target, nel caso in cui non venisse specificato alcun incremento. Ad esempio, nel caso di una sfasatura, tutti gli incrementi verrebbero sfalsati uniformemente.

Se si seleziona un singolo incremento tramite la pressione di un tasto di incremento, i corrispondenti simboli lunghi verticali **[■]** e **[▼]** sul display a sfioramento lampeggiano.

8 CLEAR TRIGGERS

Cancella tutti i trigger immessi nel pattern correntemente selezionato.

9 QUANTIZE

Corregge la posizione dei trigger immessi nel pattern correntemente selezionato a livello di 1/16.

❖ Cancellazione di tutti i trigger

1 Toccare [CLEAR TRIGGERS].

Viene visualizzato un messaggio di conferma.

2 Toccare [OK].

Cancella tutti i trigger immessi nel pattern correntemente selezionato.

- Se si tocca [CANCEL], la schermata popup si chiude senza cancellare i trigger e viene visualizzata nuovamente la schermata della sequenza.

❖ Quantizzazione

È possibile utilizzare questa funzione, ad esempio, per allineare agli incrementi i trigger precedentemente ricevuti tramite registrazione dinamica.

● Toccare [QUANTIZE].

Tutti i trigger sfalsati dagli incrementi vengono quantizzati all'incremento più vicino a livello di 1/16.

Brano THROUGH

È possibile assegnare l'ingresso esterno [LINE IN] ad un brano per aggiungervi un effetto.

Scegliere la sorgente di ingresso tramite la manopola di regolazione di parametro sotto il display a sfioramento e regolare [INPUT LEVEL] sul pannello superiore dell'unità o il livello di volume del dispositivo sorgente facendo riferimento a INPUT MONITOR.

Quindi, se viene toccato il pulsante [SOFT LIMIT] (attivazione/disattivazione della funzione), si attiva il limitatore analogico allo stadio di ingresso, così da ridurre interruzioni non volute.



Brani MIDI

Sono possibili performance con questa unità utilizzando sorgenti audio MIDI esterne in base alla sequenza MIDI.

Collegamenti

❖ Collegamento tramite interfaccia DIN MIDI

1 Collegare il terminale MIDI IN del dispositivo MIDI esterno e il terminale MIDI OUT/THRU di questa unità con un cavo MIDI.

2 Toccare [SYNC] nella schermata HOME, ecc. per visualizzare la schermata SYNC.

3 Toccare [DIN MIDI] in MIDI I/F SELECT.

Dopo aver configurato l'impostazione precedente, toccare [TRACK TYPE] nella schermata TRACK MENU del brano che si desidera utilizzare per la performance MIDI e quindi utilizzare la manopola selettiva per selezionare [MIDI].

❖ Collegamento tramite interfaccia USB MIDI

1 Collegare il computer al terminale USB-B di questa unità utilizzando un cavo USB.

2 Toccare [SYNC] nella schermata HOME, ecc. per visualizzare la schermata SYNC.

3 Toccare [USB MIDI] in MIDI I/F SELECT.

Dopo aver configurato l'impostazione precedente, toccare [TRACK TYPE] nella schermata TRACK MENU del brano che si desidera utilizzare per la performance MIDI e quindi utilizzare la manopola selettiva per selezionare [MIDI].

- Per i dettagli sulle impostazioni delle note MIDI e delle modifiche di controllo MIDI da trasmettere coi brani MIDI, vedere *Impostazione di MIDI NOTE (MIDI NOTE)* a pagina 46 e *Impostazione di MIDI CC (MIDI CC1/CC2)* a pagina 44.

❖ Configurazione delle impostazioni che determinano se trasmettere o meno i diversi messaggi MIDI

Configurare le impostazioni che determinano se trasmettere o meno i diversi messaggi MIDI nella categoria **PROJECT SETTING (MIDI OUT)** della schermata UTILITY. Le voci di impostazione e i valori di impostazione sono riportati di seguito.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
CLOCK	ENABLE/DISABLE

- ENABLE:** Trasmette i segnali **MIDI CLOCK** al dispositivo MIDI esterno in base alle BPM del sequencer dell'unità.
- DISABLE:** Non trasmette i segnali **MIDI CLOCK** al dispositivo MIDI esterno.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
START/STOP/CONTINUE	ENABLE/DISABLE

- ENABLE:** Trasmette i messaggi **START**, **STOP** e **CONTINUE** al dispositivo MIDI esterno.
- DISABLE:** Non trasmette i messaggi **START**, **STOP** e **CONTINUE** al dispositivo MIDI esterno.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
NOTE/CC	ENABLE/DISABLE

- ENABLE:** Trasmette i segnali **NOTE** e **CC** (inclusi i segnali **Pitch Bend** e **After Touch**) al dispositivo MIDI esterno.

- **DISABLE:** Non trasmette i segnali **NOTE** e **CC** (inclusi i segnali **Pitch Bend** e **After Touch**) al dispositivo MIDI esterno.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
SONG POSITION	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Trasmette il puntatore della posizione del brano al dispositivo MIDI esterno.
- **DISABLE:** Non trasmette il puntatore della posizione del brano al dispositivo MIDI esterno.

❖ Impostazione del canale MIDI OUT

Per configurare l'impostazione del canale MIDI OUT, toccare **[SELECT CH]** nella schermata TRACK MENU del brano MIDI da trasmettere al dispositivo MIDI. Quindi, impostare CH dalla schermata popup visualizzata.

Per reimpostare il canale MIDI OUT precedentemente impostato, eseguire **[CHANNEL MAPPING RESET]** nella categoria **PROJECT SETTING (MIDI OUT)** della schermata UTILITY.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
CHANNEL MAPPING RESET	Nessuna (esegue il RESET .)

Il canale MIDI CH impostato nella schermata TRACK MENU viene reimpostato. Quando viene eseguita la reimpostazione, il numero del brano e il canale MIDI CH vengono reimposti ai valori iniziali dello stesso numero.

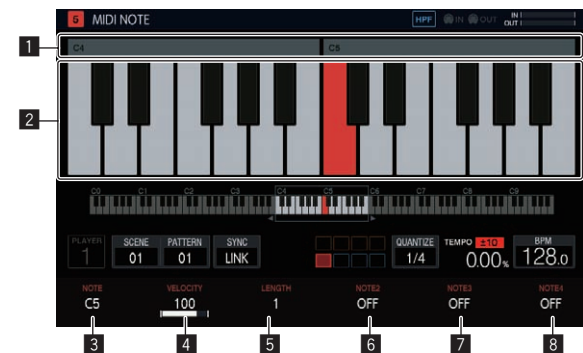
- Da TRACK1 a TRACK16: Da CH.1 a CH.16

Impostazione di MIDI NOTE (MIDI NOTE)

Impostare la trasmissione delle note MIDI quando i pad di un brano MIDI vengono premuti o quando vengono attivati in una sequenza. Impostando un'armonia oltre alla nota base, è possibile attivare fino a quattro note MIDI.

È possibile inserire i trigger delle note MIDI nel sequencer a incrementi allo stesso modo dei brani campione oppure è possibile eseguire la registrazione dinamica della performance con i pad.

- Non è possibile utilizzare la modalità SLICE con i brani MIDI.



1 Display del numero dell'ottava

Visualizza il numero dell'ottava. Visualizza da C0 a C9.

2 Display della tastiera

Indica le note impostate in **[NOTE]** con il colore del brano. Indica le note impostate in **[NOTE2]**, **[NOTE3]** e **[NOTE4]** con una versione più chiara del colore del brano.

3 NOTE

Modifica il numero della nota. L'intervallo consentito è compreso tra C0 e B9.

4 VELOCITY

Modifica la velocità. I valori consentiti sono OFF e l'intervallo compreso tra 1 e 127.

5 LENGTH

Modifica la lunghezza. L'intervallo consentito è compreso tra 0,25 incrementi e 64 incrementi.

6 NOTE2

Modifica una nota degli accordi in base al numero della nota impostato in **[NOTE]**.

L'intervallo consentito è da -127 a OFF a +127.

7 NOTE3

Modifica una nota degli accordi in base al numero della nota impostato in **[NOTE]**.

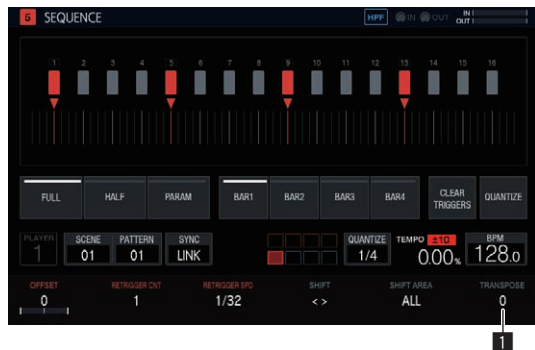
L'intervallo consentito è da -127 a OFF a +127.

8 NOTE4

Modifica una nota degli accordi in base al numero della nota impostato in **[NOTE]**.

L'intervallo consentito è da -127 a OFF a +127.

Se si utilizza la funzione TRANSPOSE di HOME > TRACK MENU > SEQUENCE, è possibile trasporre l'intera nota riprodotta da un brano MIDI in semitoni. Ruotare la manopola di regolazione del parametro 6 per modificare **[TRANSPOSE]** nella schermata SEQUENCE.



1 TRANSPOSE

Modifica il valore della trasposizione. L'intervallo consentito è compreso tra -24 e +24.

Impostazione di MIDI CC (MIDI CC1/CC2)

Impostare le modifiche di controllo MIDI quando i pad di un brano MIDI vengono premuti o quando vengono attivati in una sequenza.



1 Selezione del numero CC

Modifica i numeri delle modifiche di controllo dei parametri da [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

- Nella schermata di impostazione **CC1** non è possibile modificare [PITCH BEND] di [PARAMETER 1] e [AFTER TOUCH] di [PARAMETER 2].

2 ACTIVE

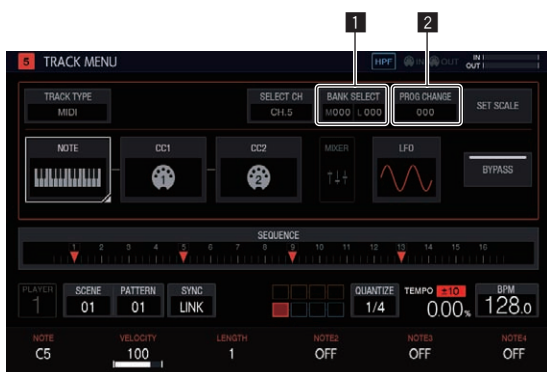
Commuta i parametri da [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6] tra attivi e disattivati.

3 Valori CC

Modifica i valori delle modifiche di controllo dei parametri da [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

Impostazione della selezione del bank e della modifica di programma

Quando si utilizzano brani MIDI (o brani TORAIZ AS-1) è possibile trasmettere i messaggi relativi alla selezione del bank e alle modifica di programma.

**1 BANK SELECT**

Modifica il valore bank da trasmettere.

2 PROG CHANGE

Modifica il valore della modifica di programma da trasmettere.

❖ Trasmissione della selezione del bank

1 Toccare [BANK SELECT] nella schermata TRACK MENU del brano MIDI.

Toccare l'area MSB se si desidera modificare il valore MSB (**M**) e l'area LSB se si desidera modificare il valore LSB (**L**).

2 Girare la manopola selettoria per scegliere il valore che si desidera impostare.

3 Toccare [OK].

Il valore viene confermato e la schermata popup si chiude. Il valore impostato viene visualizzato in [BANK SELECT].

❖ Trasmissione della modifica di programma

1 Toccare [PROG CHANGE] nella schermata TRACK MENU del brano MIDI.

2 Girare la manopola selettoria per scegliere il valore che si desidera impostare.

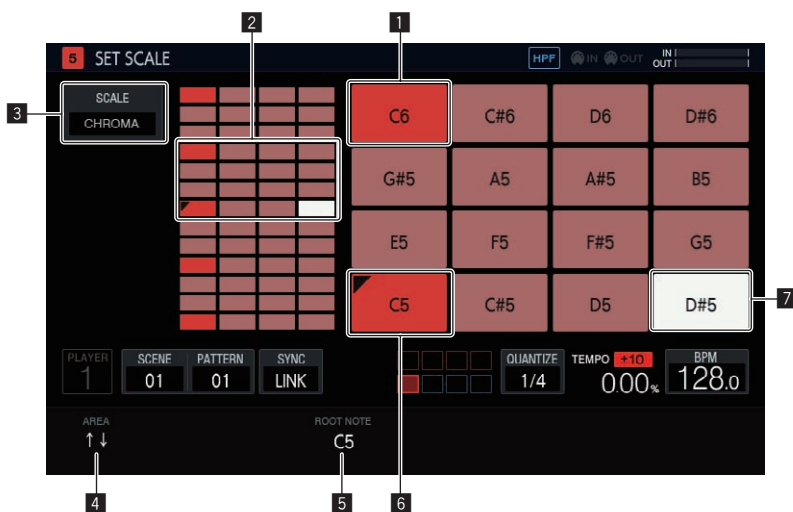
3 Toccare [OK].

Il valore viene confermato e la schermata popup si chiude. Il valore impostato viene visualizzato in [PROG CHANGE].

- È possibile impostare i valori per la selezione del bank e per le modifica di programma per ciascuna SCENE. È possibile modificare il programma del dispositivo MIDI esterno in combinazione con l'operazione di commutazione SCENE.

Impostazione dei parametri per le performance in scala (SET SCALE)

Se si tocca il pulsante [SET SCALE] nella schermata TRACK MENU, viene visualizzata la schermata SET SCALE.

**1 Tasto dell'ottava**

Una maggiore intensità del colore viene utilizzata per il tasto che differisce di un'ottava dal tasto iniziale. Il colore varia a seconda del colore del brano.

2 Intervallo di posizionamento dei pad

Visualizza l'area con i suoni assegnati ai pad.

3 SCALE

Imposta la scala.

4 AREA

Imposta l'area dei tasti assegnati ai pad.

5 ROOT NOTE

Regola il pitch che verrà impostato come tasto iniziale della scala.

6 Tasto iniziale

Indica il tasto impostato come iniziale. In alto a sinistra viene aggiunto un segno triangolare.

Viene visualizzato il nome del suono impostato in [ROOT NOTE].

7 Tasto selezionato

Indica il tasto selezionato per ultimo con un pad. Il tasto è illuminato in bianco.

Se si preme uno dei 16 tasti di incremento viene inserito un trigger che produce un suono dello stesso pitch del suono del tasto selezionato.

❖ Selezione di una scala

1 Toccare [SCALE].

2 Girare la manopola selettoria per scegliere la scala che si desidera utilizzare e quindi premere la manopola selettoria.

Per informazioni sulle scale che è possibile selezionare, vedere la tabella in *Selezione di una scala* a pagina 36.

❖ Impostazione di un'area

● Girare la manopola di regolazione del parametro 1.

È possibile impostare un'area del pitch dei suoni assegnati ai pad. È possibile controllare l'area assegnata nell'intervallo di posizionamento dei pad.

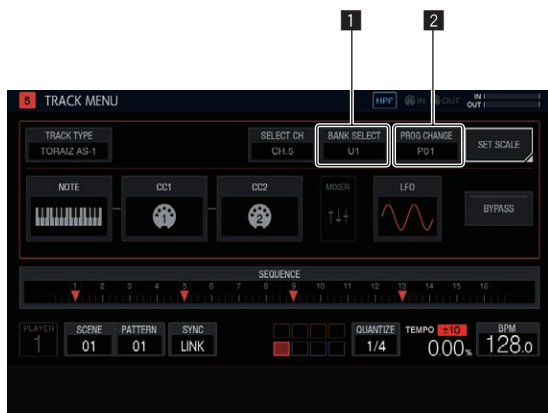
❖ Modifica di ROOT NOTE

● Girare la manopola di regolazione del parametro 3.

È possibile modificare il valore [ROOT NOTE]. Il suono modificato diventa il tasto iniziale e viene indicato al di sopra della manopola di regolazione del parametro 3.

Brani TORAIZ AS-1

Sono attribuiti dei brani dedicati convenienti per le performance con un sintetizzatore analogico TORAIZ AS-1 collegato al terminale [MIDI OUT].



1 BANK SELECT

Modifica il valore del bank memorizzato nelle impostazioni predefinite.

2 PROG CHANGE

Modifica il valore della modifica di programma da trasmettere.

Collegamenti

1 Collegare il terminale MIDI IN dell'unità TORAIZ AS-1 e il terminale MIDI OUT/THRU di questa unità con un cavo MIDI.

2 Toccare [SYNC] nella schermata HOME, ecc. per visualizzare la schermata SYNC.

3 Toccare [DIN MIDI] in MIDI I/F SELECT.

4 Impostare MIDI Channel su ALL o su un qualsiasi canale, MIDI Param Rcv su CC e MIDI Control Enable su On in [GLOBAL SETTING] dell'unità TORAIZ AS-1.

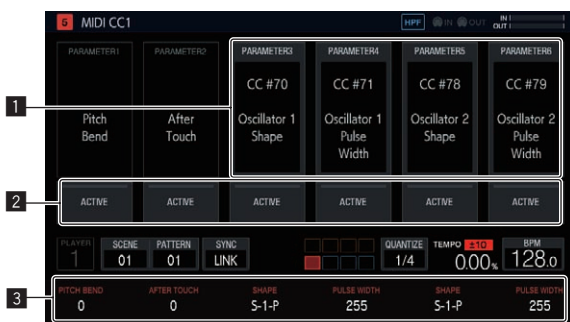
Dopo aver configurato le impostazioni precedenti, toccare [TRACK TYPE] nella schermata TRACK MENU del brano che si desidera utilizzare per la performance MIDI e quindi utilizzare la manopola selettoria per selezionare [TORAIZ AS-1].

Impostazione di MIDI NOTE (MIDI NOTE)

È possibile impostare [MIDI NOTE] allo stesso modo di quando si esegue l'impostazione con un brano MIDI. Tuttavia, non è possibile impostare [NOTE2], [NOTE3] e [NOTE4] perché l'unità TORAIZ AS-1 non supporta gli accordi.

Impostazione di MIDI CC (MIDI CC1/CC2)

Se si tocca [CC1] o [CC2], viene visualizzata la schermata per impostare i parametri compatibili MIDI CC dell'unità TORAIZ AS-1.



1 Selezione del numero CC

Modifica i numeri delle modifiche di controllo dei parametri da [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

- Nella schermata di impostazione CC1 non è possibile modificare [PITCH BEND] di [PARAMETER 1] e [AFTER TOUCH] di [PARAMETER 2].

2 ACTIVE

Commuta i parametri da [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6] tra attivi e disattivi.

3 Valori CC

Modifica i valori delle modifiche di controllo dei parametri da [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

Commutazione delle impostazioni predefinite

È possibile utilizzare la selezione del bank e la modifica di programma per selezionare il programma dell'unità AS-1.

1 Toccare [BANK SELECT].

- Quando si utilizza la modifica di programma, toccare [PROG CHANGE].

2 Girare la manopola selettoria per selezionare il bank contenente le impostazioni predefinite che si desiderano richiamare e quindi premere la manopola selettoria.

Viene confermato il bank. Selezionare uno dei seguenti bank.

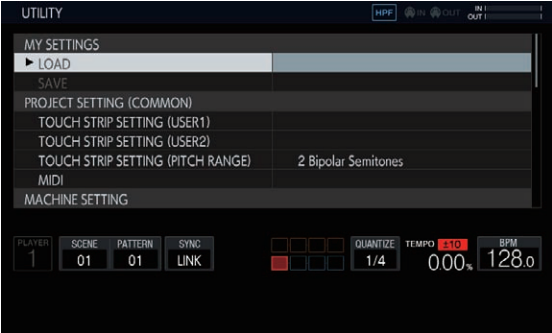
- Da [U1] a [U5]: Bank utente
- Da [F1] a [F5]: Bank utente
- Quando si utilizza la modifica di programma, utilizzare la manopola selettoria per selezionare il programma che si desidera richiamare e quindi premere la manopola selettoria per confermare il programma.
- È possibile impostare i valori per la selezione del bank e per la modifica di programma per ciascuna scena.

Impostazione dei parametri per le performance in scala (SET SCALE)

Vedere *Impostazione dei parametri per le performance in scala (SET SCALE)* a pagina 45.

Modifica delle impostazioni (UTILITY)

È possibile configurare diverse impostazioni dell'unità.



1 Tenere premuto il pulsante [HOME/UTILITY/WAKE UP].
Viene visualizzata la schermata UTILITY.

2 Girare la manopola seletttrice per selezionare la voce da impostare.

Il cursore si sposta.

3 Premere la manopola seletttrice per confermare la modifica delle impostazioni.

Il cursore si sposta sul valore da impostare.

4 Girare la manopola seletttrice per modificare il valore da impostare.

5 Premere la manopola seletttrice per finalizzare il valore da impostare.

Il cursore si sposta sulla voce da impostare.

- Se si preme il pulsante [BACK] durante la procedura, il valore da impostare non verrà modificato.

Impostazione delle preferenze

Impostazione delle opzioni				Campi di impostazione	Descrizioni
MY SETTINGS	LOAD			-	Richiama i dettagli delle impostazioni registrati sui supporti di registrazione.
	SAVE			-	Registra i dettagli delle impostazioni sui supporti di registrazione.
PROJECT SETTING	TOUCH STRIP SETTING (USER1)			-	Consente di configurare le impostazioni della modalità della striscia a sfioramento [USER1]. ☞ Impostazione della modalità USER della striscia a sfioramento (TOUCH STRIP SETTING) (p.49)
	TOUCH STRIP SETTING (USER2)			-	Consente di configurare le impostazioni della modalità della striscia a sfioramento [USER2]. ☞ Impostazione della modalità USER della striscia a sfioramento (TOUCH STRIP SETTING) (p.49)
	TOUCH STRIP SETTING (PITCH RANGE)			2 Bipolar Semitones*, 4 Bipolar Semitones, 12 Bipolar Semitones	Configurare la gamma della modalità PITCH della striscia a sfioramento.
	MIDI	MIDI IN	CLOCK	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se ricevere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 52)
			START/STOP/CONTINUE	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se ricevere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 52)
			NOTE/CC	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se ricevere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 52)
			CHANNEL MAPPING	-	☞ Impostazione del canale MIDI IN (p. 52)
			CHANNEL MAPPING RESET	-	☞ Impostazione del canale MIDI IN (p. 52)
			SONG POSITION	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se ricevere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 52)
		MIDI OUT	CLOCK	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se trasmettere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 43)
			START/STOP/CONTINUE	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se trasmettere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 43)
			NOTE/CC	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se trasmettere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 43)
			CHANNEL MAPPING RESET	-	☞ Impostazione del canale MIDI OUT (p. 44)
			SONG POSITION	ENABLE*/DISABLE	☞ Configurazione delle impostazioni che determinano se trasmettere o meno i diversi messaggi MIDI (p. 43)

Impostazione delle opzioni		Campi di impostazione	Descrizioni
MACHINE SETTING	PAD CURVE	Hard 3, Hard 2, Hard 1, Linear*, Soft 1, Soft 2, Soft 3	Consente di impostare le caratteristiche della curva di volume (curva di velocità) in risposta alla forza di pressione su un pad.
	PAD THRESHOLD	Da 1(Low) a 5(Default)* a 16(High)	Impostare la forza che deve essere esercitata su un pad per dare avvio all'emissione del suono.
	PAD SENCITIVITY	Da 1(Heavy) a 5(Default)* a 16(Light)	Impostare la forza che deve essere esercitata su un pad per emettere il suono al massimo livello di volume.
	METRONOME	ON, OFF*	Attivare/disattivare la funzione di metronomo.
	METRONOME MONITOR	Master + Headphones*, Headphones	Impostare la destinazione di uscita dell'audio del metronomo.
	METRONOME VOLUME	Da 0 a 100* a 127	Impostare il volume del metronomo.
	COUNT IN	OFF*, 1 BAR, 2 BAR	Impostare il numero delle misure per il conteggio.
	ON AIR DISPLAY	ON*, OFF	Attivare/disattivare la funzione display on air.
	LCD BRIGHTNESS	1 (scuro), 2, 3*, 4, 5 (luminoso)	Consente di impostare la luminosità del display.
	PAD/BUTTON BRIGHTNESS	DIMMED 3, DIMMED 2, DIMMED 1, NORMAL*	Impostare la luminosità dei performance pad e dei 16 tasti di incremento.
	SCREEN SAVER	ON*, OFF	Quando l'impostazione è [ON], il salvaschermo si attiva qualora l'unità venga arrestata o messa in pausa o nessuna operazione venga eseguita per almeno 5 minuti.
	OUTPUT (AUDIO 2)	INPUT THRU*, MASTER	Impostare l'audio da trasmettere dai terminali THRU/OUTPUT2.
	PLAYER No.	AUTO*, PLAYER1, PLAYER2, ..., PARAMETER 4	Impostare il numero del lettore di questa unità.
	AUTO STANDBY	ON*, OFF	☞ La funzione auto standby (p.50)
	TOUCH PANEL CALIBRATION	-	☞ Regolazione del pannello a sfioramento (TOUCH PANEL CALIBRATION) (p.51)
INFORMATIONS	CHARACTER PRIORITY	Default*, Chinese(simplified characters), Chinese(traditional characters), Korean	Consente di impostare la lingua a cui dare priorità su questa unità.
	DEFAULT	-	Riportare i valori delle impostazioni ai valori iniziali.
	Version No.	-	Visualizza la versione del software di questa unità.
	LICENSE	-	Visualizzare informazioni relative alla licenza dell'unità.

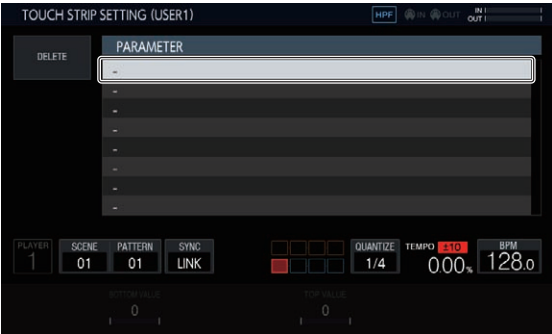
- *: Impostazioni al momento dell'acquisto

Impostazione della modalità USER della striscia a sfioramento (TOUCH STRIP SETTING)

È possibile assegnare i parametri di funzionamento con le modalità **USER1** e **USER2** della striscia a sfioramento.

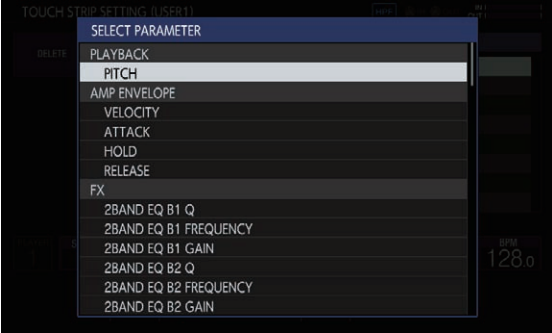
Stato iniziale

Girare la manopola selettoria per spostare il cursore e selezionare la destinazione dell'assegnazione.

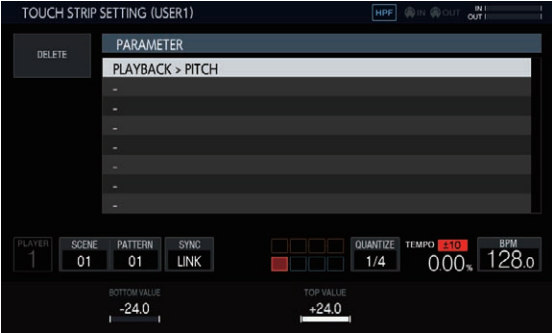


Assegnazione

Premendo la manopola selettoria, viene visualizzata una finestra popup che consente di selezionare il parametro.



Per assegnare il parametro, selezionarlo mediante la manopola selettoria e poi confermare la scelta premendo la manopola selettoria. Il parametro assegnato viene visualizzato.



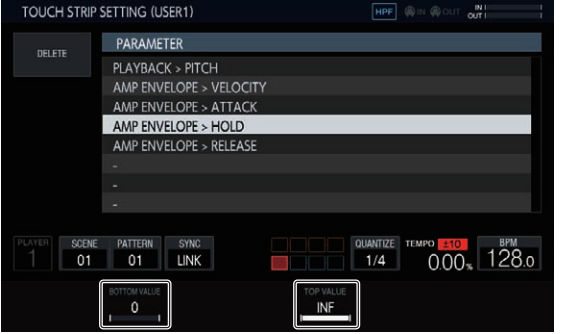
Nel caso in cui si ripeta questa procedura altre volte per assegnare nuovi parametri, i nomi dei nuovi parametri verranno aggiunti alla lista. Toccando la striscia a sfioramento, i parametri cambiano in base ai valori personalizzati impostati.

- È possibile assegnare fino ad un massimo di otto caratteri.

Personalizzazione

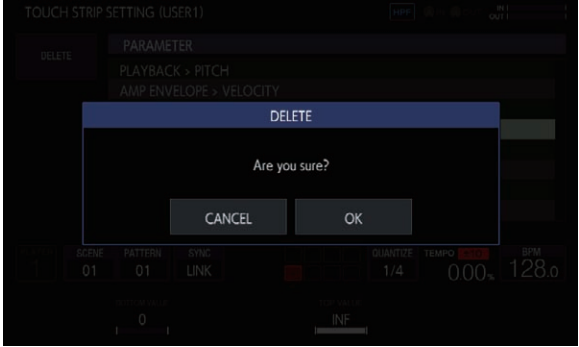
Tramite le manopole di regolazione dei parametri è possibile impostare il valore inferiore [**BOTTOM VALUE**] ed il valore superiore [**TOP VALUE**] della striscia a sfioramento.

È possibile impostare il valore dell'impostazione per ciascun parametro assegnato e viene visualizzato il valore su cui si trova il cursore.



Cancellazione

Se si tocca [**DELETE**] mentre il cursore si trova su un parametro da eliminare, viene visualizzata una finestra di dialogo di conferma.



Toccando [**OK**], l'assegnazione verrà cancellata.

Parametri

Di seguito vengono indicati i parametri che è possibile assegnare.

Nome della categoria	Nome del parametro
PLAYBACK	PITCH
AMP ENVELOPE	VELOCITY
	ATTACK
	HOLD
	RELEASE

Nome della categoria	Nome del parametro
FX1	2 BAND EQ B1 Q
	2 BAND EQ B1 FREQUENCY
	2 BAND EQ B1 GAIN
	2 BAND EQ B2 Q
	2 BAND EQ B2 FREQUENCY
	2 BAND EQ B2 GAIN
	CHORUS RATE
	CHORUS WIDTH
	CHORUS PHASE
	CHORUS DELAY
	CHORUS MIX RATIO
	COMPRESSOR RATIO
	COMPRESSOR ATTACK
	COMPRESSOR RELEASE
	COMPRESSOR THRESHOLD
	COMPRESSOR GAIN
	COMPRESSOR MIX RATIO
	DELAY TIME
	DELAY FEEDBACK
	DELAY HI CUT
	DELAY MIX RATIO
	DISTORTION DRIVE
	DISTORTION LO FREQ
	DISTORTION HI FREQ
	DISTORTION DYNAMICS
	DISTORTION TONE
	DISTORTION MIX RATIO
	DUCKER ATTACK
	DUCKER ATTACK CURVE
	DUCKER RELEASE
	DUCKER RELEASE CURVE
	DUCKER DEPTH
	FLANGER RATE
	FLANGER WIDTH
	FLANGER PHASE
	FLANGER DELAY
	FLANGER FEEDBACK
	FLANGER MIX RATIO
	LO-FI PREAMP
	LO-FI REDUCTION
	LO-FI BIT DEPTH
	LO-FI CUTOFF
	LO-FI RESONANCE
	LO-FI MIX RATIO
	MULTI MODE FILTER CUTOFF
	MULTI MODE FILTER GAIN
	MULTI MODE FILTER RESONANCE
	MULTI MODE FILTER GLIDE
	MULTI MODE FILTER MIX RATIO
	PHASER RATE
	PHASER WIDTH
	PHASER PHASE
	PHASER FREQUENCY
	PHASER FEEDBACK
	PHASER MIX RATIO
MIDI NOTE	VELOCITY
	LENGTH

Nome della categoria	Nome del parametro
MIDI CC1	PARAMETER 1 PITCH BEND
	PARAMETER 2 AFTER TOUCH
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIDI CC2	PARAMETER 1
	PARAMETER 2
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIXER	VOLUME
	PAN
LFO	SPEED
	DEPTH
SEQUENCE	RETRIGGER CNT
	RETRIGGER SPD

- Anche se viene selezionato un parametro target, l'effetto dell'oscillatore LFO non viene applicato se non è assegnato un effetto, un brano MIDI, ecc. che include tale parametro.

La funzione auto standby

Se la funzione di auto standby è attiva, l'unità viene impostata automaticamente in modalità standby dopo quattro ore con tutte le seguenti condizioni soddisfatte.

- Nessun pulsante o controllo di questa unità viene usato.
- Gli indicatori dei brani sono spenti.
- La riproduzione non è in corso.
- Nessun collegamento PRO DJ LINK è stato stabilito.
- Allo slot di inserimento del dispositivo USB (terminale di tipo A) del pannello superiore dell'unità non è collegato alcun dispositivo USB.
- L'indicatore del pulsante **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** si illumina durante lo standby automatico.
- Se si preme il pulsante **[HOME/UTILITY/WAKE UP]**, lo stato di standby viene annullato.
- Questa unità viene posta in vendita con la modalità auto standby attivata. Se non si desidera utilizzare la funzione auto standby, impostare **[AUTO STANDBY]** su **[OFF]**.

Regolazione del pannello a sfioramento (TOUCH PANEL CALIBRATION)

Se il pannello a sfioramento non funziona correttamente, provare ad eseguire le seguenti regolazioni.
Visualizzare la schermata TOUCH PANEL CALIBRATION dalla schermata UTILITY.

Toccare i simboli delle croci nella schermata nel seguente ordine: in basso a destra ➡ in alto a destra ➡ in alto a sinistra ➡ in basso a sinistra.
Una volta terminata la regolazione, la schermata TOUCH PANEL CALIBRATION si chiude.

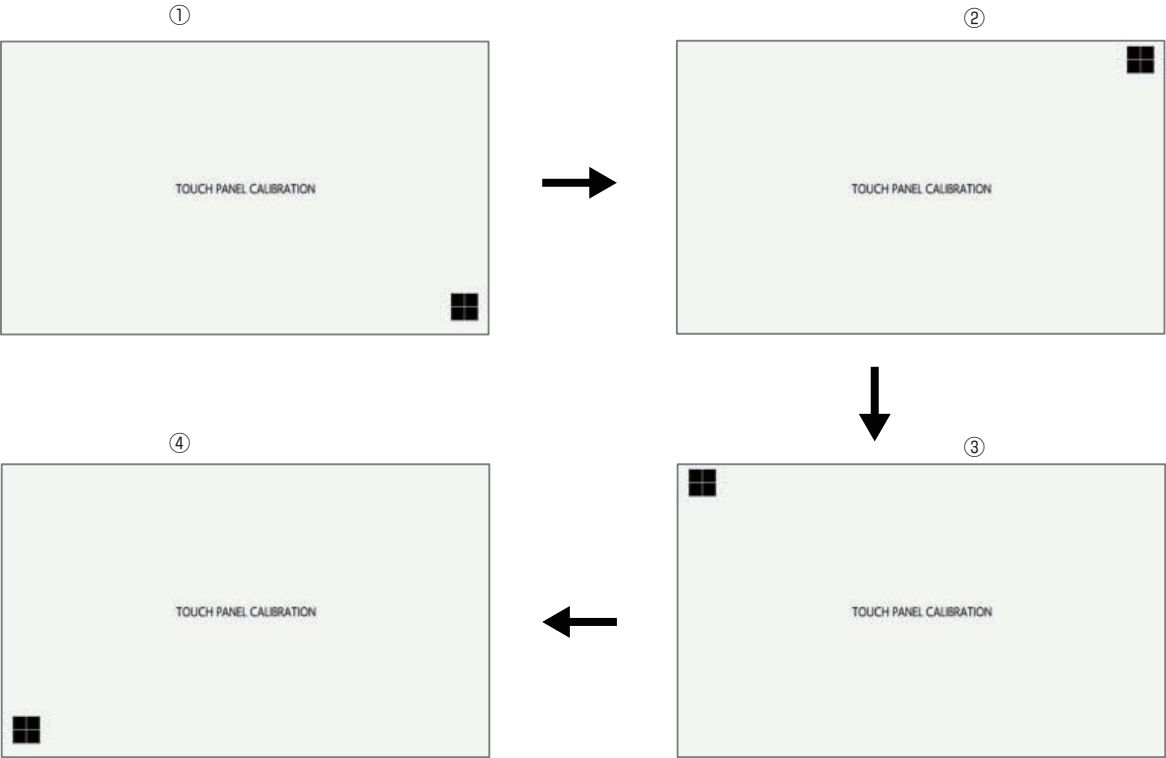


Grafico di implementazione MIDI

Il grafico seguente descrive le corrispondenze tra le funzioni e i messaggi MIDI quando l'unità riceve messaggi MIDI per eseguire operazioni da un dispositivo MIDI esterno.

Collegamenti

Collegamento tramite interfaccia DIN MIDI

- 1 Collegare il terminale MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno e il terminale MIDI IN di questa unità con un cavo MIDI.
- 2 Toccare [SYNC] nella schermata HOME, ecc. per visualizzare la schermata SYNC.
- 3 Toccare [DIN MIDI] o [DIN MIDI(THRU H/W)] in MIDI I/F SELECT.

Collegamento tramite interfaccia USB MIDI

- 1 Collegare il computer al terminale USB-B di questa unità utilizzando un cavo USB.
- 2 Toccare [SYNC] nella schermata HOME, ecc. per visualizzare la schermata SYNC.
- 3 Toccare [USB MIDI] in MIDI I/F SELECT.

Configurazione delle impostazioni che determinano se ricevere o meno i diversi messaggi MIDI

Configurare le impostazioni che determinano se ricevere o meno i diversi messaggi MIDI nella categoria **PROJECT SETTING (MIDI IN)** della schermata UTILITY. Le voci di impostazione e i valori di impostazione sono riportati di seguito.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
CLOCK	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Sincronizza le BPM della sequenza dell'unità al segnale **MIDI CLOCK** proveniente dal dispositivo MIDI esterno.
- **DISABLE:** I segnali **MIDI CLOCK** dal dispositivo MIDI esterno non vengono ricevuti.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
START/STOP/CONTINUE	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Sincronizza i segnali di avvio/arresto della sequenza e di altre operazioni del dispositivo MIDI esterno.
- **DISABLE:** I messaggi **START**, **STOP** e **CONTINUE** dal dispositivo MIDI esterno non vengono ricevuti.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
NOTE/CC	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Abilita il funzionamento del dispositivo in base ai segnali **NOTE** e **CC** (inclusi i segnali **Pitch Bend**) dal dispositivo MIDI esterno.
- **DISABLE:** I messaggi **NOTE** e **CC** (inclusi i segnali **Pitch Bend**) dal dispositivo MIDI esterno non vengono ricevuti.

- ✓ Oltre ai valori di impostazione, i segnali **NOTE** vengono ricevuti solo se **TRACK TYPE** è **SAMPLE**.
- ✓ Oltre ai valori di impostazione, i segnali **CC** vengono ricevuti solo se **TRACK TYPE** è **SAMPLE** o **THRU**.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
SONG POSITION	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Determina la posizione di riproduzione dal puntatore della posizione del brano del dispositivo MIDI esterno.
- **DISABLE:** Il puntatore della posizione del brano dal dispositivo MIDI esterno non viene ricevuto.

Impostazione del canale MIDI IN

Configurare le impostazioni del canale MIDI IN nella categoria **PROJECT SETTING (MIDI IN)** della schermata UTILITY. Le voci di impostazione e i valori di impostazione sono riportati di seguito.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
CHANNEL MAPPING	Nessuna (viene visualizzata la schermata popup di impostazione CH).

È possibile impostare qualsiasi canale MIDI CH (da CH.1 a CH.16) per ciascun brano (da TRACK1 a TRACK16). Impostare su OFF per tutti i brani per i quali non si desiderano ricevere i messaggi MIDI.

- Non è possibile impostare lo stesso canale MIDI CH per più brani. Un canale MIDI CH può essere impostato solo per un brano.

Impostazione delle opzioni	Opzioni
CHANNEL MAPPING RESET	Nessuna (esegue il RESET .)

Il canale MIDI CH impostato in [**CHANNEL MAPPING**] viene reimpostato. Quando viene eseguita la reimpostazione, il numero del brano e il canale MIDI CH vengono reimpostati ai valori iniziali dello stesso numero.

- Da TRACK1 a TRACK16: Da CH.1 a CH.16

Note

Attivare il campione di ciascun brano. I campioni vengono attivati indipendentemente dal canale MIDI.

Funzione	Numero NOTE
Trigger TRACK1	0
Trigger TRACK2	1
Trigger TRACK3	2
Trigger TRACK4	3
Trigger TRACK5	4
Trigger TRACK6	5
Trigger TRACK7	6
Trigger TRACK8	7
Trigger TRACK9	8
Trigger TRACK10	9
Trigger TRACK11	10
Trigger TRACK12	11
Trigger TRACK13	12
Trigger TRACK14	13
Trigger TRACK15	14
Trigger TRACK16	15

Il brano corrispondente al canale MIDI impostato in [**CHANNEL MAPPING**] di UTILITY viene attivato insieme con **PITCH**. Se l'impostazione **TIME STRETCH** del brano è [**M.TMP**], l'impostazione **PITCH** è limitata all'intervallo ± 12 .

TIME STRETCH: OFF, RESMPL

Funzione	Numero NOTE
Trigger campione (PITCH: -24)	24
Trigger campione (PITCH: -23)	25
Trigger campione (PITCH: -22)	26
Trigger campione (PITCH: -21)	27
Trigger campione (PITCH: -20)	28
Trigger campione (PITCH: -19)	29
Trigger campione (PITCH: -18)	30
Trigger campione (PITCH: -17)	31
Trigger campione (PITCH: -16)	32
Trigger campione (PITCH: -15)	33
Trigger campione (PITCH: -14)	34
Trigger campione (PITCH: -13)	35
Trigger campione (PITCH: -12)	36
Trigger campione (PITCH: -11)	37
Trigger campione (PITCH: -10)	38
Trigger campione (PITCH: -9)	39
Trigger campione (PITCH: -8)	40
Trigger campione (PITCH: -7)	41
Trigger campione (PITCH: -6)	42
Trigger campione (PITCH: -5)	43
Trigger campione (PITCH: -4)	44
Trigger campione (PITCH: -3)	45
Trigger campione (PITCH: -2)	46
Trigger campione (PITCH: -1)	47
Trigger campione (PITCH: ±0)	48
Trigger campione (PITCH: +1)	49
Trigger campione (PITCH: +2)	50
Trigger campione (PITCH: +3)	51
Trigger campione (PITCH: +4)	52
Trigger campione (PITCH: +5)	53
Trigger campione (PITCH: +6)	54
Trigger campione (PITCH: +7)	55
Trigger campione (PITCH: +8)	56
Trigger campione (PITCH: +9)	57
Trigger campione (PITCH: +10)	58
Trigger campione (PITCH: +11)	59
Trigger campione (PITCH: +12)	60
Trigger campione (PITCH: +13)	61
Trigger campione (PITCH: +14)	62
Trigger campione (PITCH: +15)	63
Trigger campione (PITCH: +16)	64
Trigger campione (PITCH: +17)	65
Trigger campione (PITCH: +18)	66
Trigger campione (PITCH: +19)	67
Trigger campione (PITCH: +20)	68
Trigger campione (PITCH: +21)	69
Trigger campione (PITCH: +22)	70
Trigger campione (PITCH: +23)	71
Trigger campione (PITCH: +24)	72

TIME STRETCH:M.TMP

Funzione	Numero NOTE
Trigger campione (PITCH: -12)	Da 24 a 36
Trigger campione (PITCH: -11)	37
Trigger campione (PITCH: -10)	38
Trigger campione (PITCH: -9)	39
Trigger campione (PITCH: -8)	40
Trigger campione (PITCH: -7)	41
Trigger campione (PITCH: -6)	42

Funzione	Numero NOTE
Trigger campione (PITCH: -5)	43
Trigger campione (PITCH: -4)	44
Trigger campione (PITCH: -3)	45
Trigger campione (PITCH: -2)	46
Trigger campione (PITCH: -1)	47
Trigger campione (PITCH: ±0)	48
Trigger campione (PITCH: +1)	49
Trigger campione (PITCH: +2)	50
Trigger campione (PITCH: +3)	51
Trigger campione (PITCH: +4)	52
Trigger campione (PITCH: +5)	53
Trigger campione (PITCH: +6)	54
Trigger campione (PITCH: +7)	55
Trigger campione (PITCH: +8)	56
Trigger campione (PITCH: +9)	57
Trigger campione (PITCH: +10)	58
Trigger campione (PITCH: +11)	59
Trigger campione (PITCH: +12)	Da 60 a 72

Modifiche di controllo

È possibile ricevere le modifiche di controllo MIDI da un dispositivo MIDI esterno per controllare diverse funzioni dell'unità.

Impostazione delle opzioni		Numero CC
TRACK	VOLUME	7
	PAN	10
	TIME STRETCH	14
	LOOP	15
	TRIGGER MODE	16
	SEND AMOUNT	17
PLAYBACK	MUTE	18
	PITCH	20
	START	21
	LOOP START	22
AMP ENVELOPE	LENGTH	23
	VELOCITY	26
	ATTACK	27
	HOLD	28
	RELEASE	29
FX1	Param1	46
	Param2	47
	Param3	48
	Param4	49
	Param5	50
	Param6	51
SEQUENCE	OFFSET	54
	RETRIGGER CNT	55
	RETRIGGER SPD	56
LFO	SPEED	60
	DEPTH	61
	PHASE OFFSET	62

Commutare la scena o il pattern. I pattern vengono ricevuti e accettati per la commutazione della scena allo stesso modo di quando si esegue la stessa operazione tramite l'unità. La commutazione della scena e del pattern è disattivata quando viene visualizzata la schermata SAMPLING/EDIT. Gli altri messaggi MIDI ricevuti durante la commutazione della scena e del pattern vengono ignorati.

Funzione	Numero CC	Note
Selezione SCENE	0	I valori CC pari o superiori a 16 vengono gestiti come valori SCENE16.
Selezione PATTERN	32	I valori CC pari o superiori a 16 vengono gestiti come valori PATTERN16.

Pitch bend

Il pitch bending viene eseguito per il campione del brano corrispondente al canale MIDI impostato in **[CHANNEL MAPPING]** di UTILITY. Questa opzione viene attivata solo quando la modalità della striscia a sfioramento è **[PITCH]**.

Messaggio della modalità

Questo messaggio viene ricevuto con il brano corrispondente al canale MIDI impostato in **[CHANNEL MAPPING]** di UTILITY. Sono supportati i messaggi **[ALL NOTE OFF]** e l'audio correntemente in produzione viene interrotto con il messaggio della modalità.

Informazioni aggiuntive

Diagnostica

- Un funzionamento errato viene spesso scambiato per un problema o un malfunzionamento del dispositivo. In caso di problemi con l'unità, controllare i punti elencati di seguito, accedere al sito di assistenza Pioneer DJ e leggere la sezione **[FAQ]** per **[DJS-1000]**.
pioneerdj.com
Alcuni problemi sono dovuti ai componenti collegati. Se il problema persiste dopo aver controllato i componenti collegati, richiedere una riparazione al centro assistenza o al rivenditore.
- L'unità potrebbe non funzionare correttamente per via di elettricità statica o altre influenze esterne. In questi casi, scollegare il cavo di alimentazione e ricollegarlo per ripristinare il funzionamento normale.

Problema	Controllare	Rimedio
L'unità non si accende. Gli indicatori non si accendono.	Il cavo di alimentazione è collegato correttamente?	Collegare il cavo di alimentazione a una presa CA. (pagina 4)
	L'interruttore [⏻] dell'alimentazione posto nel pannello posteriore dell'unità è acceso?	Collegare bene il cavo di alimentazione accluso ad una presa di corrente. Attivare l'interruttore [⏻].
L'audio non viene emesso o il livello dell'audio è insufficiente.	I diversi volumi del parametro nel display a sfioramento sono impostati sui valori e sulle posizioni corrette?	Regolare i diversi volumi del parametro nel display a sfioramento sui valori e sulle posizioni corrette.
	Se si utilizzano sorgenti audio esterne in ingresso, il comando [INPUT LEVEL] nel pannello superiore dell'unità si trova nella posizione corretta? Il livello di uscita del dispositivo di immissione della sorgente audio esterna è troppo basso?	Regolare il comando [INPUT LEVEL] sul pannello superiore dell'unità o il livello di uscita del dispositivo della sorgente sonora esterna in ingresso facendo riferimento a INPUT MONITOR.
L'audio è distorto.	I diversi volumi del parametro nel display a sfioramento sono impostati sui valori e sulle posizioni corrette?	Controllare i diversi volumi di parametro dell'interfaccia grafica utente ed impostare i livelli corretti, in modo che il livello di picco del misuratore di livello principale si illumini il più vicino possibile a 0 dB.
	Il comando [INPUT LEVEL] è in posizione corretta? Il livello di uscita del dispositivo di immissione della sorgente audio esterna è troppo alto?	Regolare il comando [INPUT LEVEL] sul pannello posteriore dell'unità o il livello di uscita del dispositivo di ingresso della sorgente sonora esterna facendo riferimento a INPUT MONITOR.
Il dispositivo USB non viene riconosciuto.	Il dispositivo USB è correttamente collegato?	Collegare saldamente (a fondo) il dispositivo USB.
	Il dispositivo di memoria di massa USB è collegato attraverso un hub USB?	Non utilizzare un hub USB.
	Il dispositivo USB è supportato da questa unità?	Questa unità supporta i dispositivi di memoria di massa USB come i dischi fissi esterni e le memoria flash.
	Il formato del file è supportato da questa unità?	Verificare che il formato file del dispositivo USB collegato sia supportato dall'unità.
La lettura dei dispositivi USB (memorie flash e dischi rigidi) richiede tempo.	—	Spegnere l'unità, attendere 1 minuto e riaccenderla.
	Il dispositivo USB contiene molti file e cartelle? Nel dispositivo USB sono memorizzati file diversi da quelli musicali?	Se il dispositivo USB collegato contiene molti file e cartelle, la lettura richiede tempo. Se le cartelle sul dispositivo USB collegato contengono file non musicali, la lettura richiede tempo. Non memorizzare file o cartelle non musicali sul dispositivo USB.
Non è possibile riprodurre i file.	Il file è protetto dal sistema DRM (protezione dalla copia)?	I file protetti dalla copia non possono venire riprodotti.
I file musicali non possono venire riprodotti.	I file musicali sono danneggiati?	Riprodurre file musicali integri.
Lo schermo dell'unità non risponde al tocco o risponde male. La posizione rilevata è diversa da quella effettivamente toccata.	Errore di calibrazione del display a sfioramento.	Regolare il rilevamento del display a sfioramento con le impostazioni [TOUCH PANEL CALIBRATION] nella schermata [UTILITY] .
Non viene visualizzato nulla.	La funzione auto standby è attivata?	Questa unità viene posta in vendita con la modalità auto standby attivata. Se non si desidera utilizzare la funzione auto standby, impostare [AUTO STANDBY] del menu [UTILITY] su [OFF] . (pagina 50)

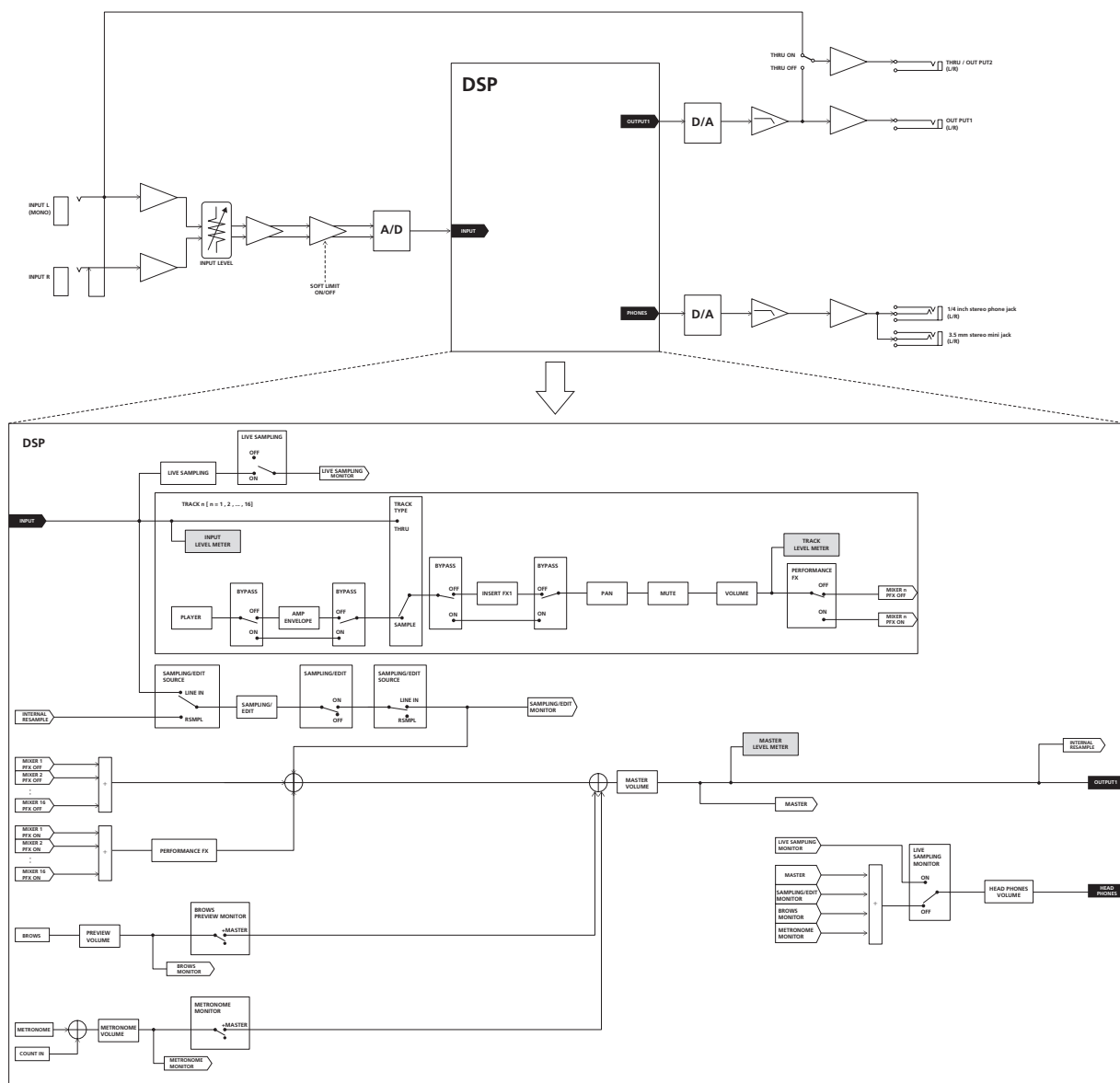
Display a cristalli liquidi

- Sul display a cristalli liquidi potrebbero apparire dei piccoli punti neri o luccicanti. Questo è un fenomeno inerente ai display a cristalli liquidi; non rappresenta alcuna disfunzione.
- Quando utilizzato in luoghi freddi, il display a cristalli liquidi potrebbe rimanere scuro per un breve tempo dopo che l'alimentazione di questa unità è stata attivata. Esso raggiunge la luminosità normale dopo un breve intervallo.
- Quando il display a cristalli liquidi viene esposto alla luce solare diretta, la luce si riflette su di esso rendendo difficile la visione. Bloccare la luce solare diretta.

Pulizia del display a sfioramento

Non utilizzare solventi organici, acidi o alcali per la pulizia della superficie del display a sfioramento. Pulire con un panno morbido e asciutto o con un panno imbevuto di detergente neutro e strizzato adeguatamente.

Flusso del segnale



Questa unità è un prodotto per uso domestico generico. Per le riparazioni, saranno applicati addebiti anche durante il periodo di garanzia in caso di guasti che si verificano in situazioni diverse dall'uso domestico generico (come usi prolungati commerciali in ristoranti, locali o altre strutture pubbliche o usi in automobili o imbarcazioni).

Marchi e marchi registrati

- "Pioneer DJ" è un marchio di PIONEER CORPORATION e viene riportato su licenza.
- This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
Il software di questa unità include software dell'Independent JPEG Group.
- Loopmasters è un marchio registrato di Loopmasters Ltd.

Precauzioni sui copyright

Si pregano gli utenti di riprodurre file audio con questa unità nel rispetto delle leggi sui diritti d'autore.

Le registrazioni eseguite sono per il godimento personale e secondo le leggi sul copyright non possono essere utilizzate senza il consenso di chi detiene il copyright.

- Quando si tratta con musica scaricata da Internet, ecc., la piena responsabilità che essa venga utilizzata secondo le modalità del contratto col sito di scaricamento ricade sulla persona che ha scaricato tale musica.
- I dati tecnici ed il design di questo prodotto sono soggetti a modifiche senza preavviso.

© 2017 Pioneer DJ Corporation. Tutti i diritti riservati.

<DRI1492-A>