

Pioneer DJ

Campionatore professionale

TORAIZ SP-16

TSP-16

<http://pioneerdj.com/support/>

Il sito Pioneer DJ indicato qui sopra offre una sezione FAQ, informazioni sul software ed informazioni e servizi di vario tipo, per permettere un uso più confortevole dei nostri prodotti.

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.
- In questo manuale, il nome delle schermate e dei menu visualizzati dal prodotto e da un computer, oltre ai nomi dei pulsanti e terminali e così via, sono fra parentesi. (Ad es.: Pulsante [CUE], pannello [Files], terminale [MIC1])
- Tenere presente che le schermate e la caratteristiche del software descritto in questo manuale, oltre all'aspetto esterno e alle caratteristiche del software, sono in fase di sviluppo e possono differire da quelle finali.
- Tenere presente che le procedure di uso possono differire da quanto descritto in questo manuale a seconda del sistema operativo, delle impostazioni del browser, ecc.

01 Prima di cominciare

Caratteristiche.....	3
Contenuto della confezione.....	3
Supporti utilizzabili.....	3
L'adattatore di CA.....	4

02 Collegamenti e nomi delle varie parti

Collegamenti.....	5
Nome delle varie parti e funzioni.....	7

03 Struttura dei progetti

04 Impiego

Avvio del sistema.....	11
Caricamento di un progetto.....	11
Riproduzione e arresto dei pattern.....	11
Modifica dei BPM.....	11
Commutazione dei pattern.....	12
Commutazione delle scene.....	12
Modifica della lunghezza dei pattern.....	12
Caricamento di un campione in un brano.....	12
Uso dei performance pad.....	13
Uso delle manopole di regolazione dei parametri dei tasti di incremento.....	14
Uso della striscia a sfioramento.....	15
Uso del filtro analogico.....	15
Salvataggio di un progetto.....	16
Spegnimento del sistema.....	16

05 Struttura generale delle schermate dell'interfaccia utente

06 Prove, regolazioni e impostazioni generali (HOME)

Pulsanti dei brani.....	18
Contenuti visualizzati.....	18
Area di visualizzazione fissa.....	19
Parametri (HOME).....	19
Gestione dei file progetto (PROJECT).....	19
Regolazione del volume di ciascun brano (MIXER).....	22
Impostazione dell'uscita per ciascun terminale di uscita (OUTPUT SETTING).....	23
Creazione di brani mediante arrangiamento di pattern creati (ARRANGER).....	26
Modifica delle impostazioni di questa unità (UTILITY).....	27
Impostazione di BPM e quantizzazione (BPM QUANTIZE).....	27
Gestione di scene e pattern (SCENE MANAGER).....	28

07 Modifica dei parametri dei brani (TRACK MENU)

Scelta modulo.....	30
Pulsante di commutazione dell'attributo del brano.....	31
Impostazione dell'attributo del brano.....	32
Brano Sample.....	32
Brano THROUGH.....	40

08 Espansione di sistema

Quando si trasferiscono campioni da un PC.....	41
Quando si importano sorgenti audio da un dispositivo USB.....	41
Quando si esegue la sincronizzazione con dispositivi esterni.....	41

09 Modifica delle impostazioni (UTILITY)

Impostazione delle preferenze.....	42
Impostazione della modalità USER della striscia a sfioramento (TOUCH STRIP SETTING).....	43
La funzione auto standby.....	44
Regolazione del pannello a sfioramento (TOUCH PANEL CALIBRATION).....	45

10 Informazioni aggiuntive

Diagnostica.....	46
Il display a cristalli liquidi.....	46
Pulizia del display a sfioramento.....	47
Flusso del segnale.....	47
A proposito dei marchi di fabbrica o marchi di fabbrica depositati.....	48
Precauzioni sui copyright.....	48

Prima di cominciare

Caratteristiche

Questa unità è un campionatore e sequencer hardware autonomo che consente di comporre musica in modo intuitivo con un'ampia gamma espressiva. Si tratta di un nuovo tipo di strumento musicale che può essere utilizzato sia per esibizioni dal vivo che per performance DJ. Con un'unica macchina, utilizzabile in qualsiasi situazione - dallo studio di registrazione domestico al palco - è possibile dare espressione a un'ampia gamma di sfumature musicali.

Modulatore/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 combinati con sei encoder rotatori collegati ai diversi parametri sul display consentono di modificare il suono desiderato per ciascun incremento e creare un nuovo groove senza interrompere il suono.

Grande display a sfioramento da 7 pollici

L'unità display è dotata di un display a sfioramento a colori. La schermata **HOME** per visualizzare informazioni sulla sorgente sonora dei campioni assegnati a ciascun brano con i colori collegati ai pad, la schermata **TRACK MENU** che consente di impostare rapidamente come riprodurre la sorgente sonora per ciascun brano e di accedere velocemente ai parametri e la schermata **BROWSE** per esplorare in modo intuitivo le sorgenti sonore dei campioni permettono di accedere immediatamente all'audio desiderato nel modo più breve, in base alle esigenze del flusso di lavoro creativo.

Performance pad

La tecnologia dei performance pad e le competenze acquisite nello sviluppo dei controller della serie DDJ di Pioneer DJ, abbinati ai LED multicolore che possono essere sfiorati mentre si guardano i colori dei brani e il rilevamento della velocità di elevata precisione, che trasferisce le sensazioni delle punta delle dita ai suoni, hanno contribuito a ridefinire l'espressione dell'esibizione DJ come uno strumento musicale all'avanguardia.

Motore di elaborazione in tempo reale e grande capacità di memoria

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 le sorgenti sonore dei campioni possono essere assegnate ai brani in modo da ottimizzare le funzioni come loop, one shot e SFX (effetti sonori) e sincronizzate in modo agevole col sequencer per una riproduzione di elevata qualità audio. Inoltre, nell'unità sono installati 8 GB di memoria flash che consentono di creare una libreria che risulta affidabile da usare come risorsa autonoma.

Filtro analogico sviluppato in collaborazione con Dave Smith Instruments

Abbiamo realizzato una collaborazione con una delle leggende del mondo dei sintetizzatori, Dave Smith. Abbiamo implementato un circuito di filtro analogico discreto utilizzato nel Prophet-6 di Dave Smith per creare espressioni sonore ricche come i veri strumenti musicali.

Funzione di riproduzione sincronizzata precisa con dispositivi e sistemi esterni

La sincronizzazione dell'orologio con i dispositivi compatibili MIDI, la funzione **BEAT SYNC**¹ (utilizzabile se il firmware dell'unità è aggiornato alla versione più recente) in abbinamento ai sistemi per DJ conformi PRO DJ LINK, come i lettori CDJ-2000NXS2 o XDJ-1000 consentono la riproduzione sincronizzata dei brani riprodotti dai DJ con l'unità a livello di battuta e misura.

¹ Funziona quando i brani per i quali le battute sono state analizzate con rekordbox TM vengono riprodotti tramite un sistema DJ compatibile.

Altre funzioni

- Supporto per i dispositivi di memoria USB, utili per aggiungere sorgenti audio e salvare i progetti
- Funzioni di regolazione della velocità di riproduzione e ripetizione delle note, oltre alla funzionalità "touch strip" che consente di personalizzare i parametri delle operazioni
- 2 GB di suoni campionati (da Loopmasters) che ti consentiranno di produrre e riprodurre musica subito dopo gli acquisti

Contenuto della confezione

- Adattatore di CA
- Cavo di alimentazione
- Cavo USB
- Cavo LAN
- Garanzia (per alcune regioni)¹
- Istruzioni per l'uso (Guida di avvio veloce)
- Avvertenza sulle licenze del software

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 utilizzabili

La presente unità è compatibile con dispositivi di memoria di massa USB, quali memoria flash mobile e lettore audio digitale.

File system supportati	FAT16, FAT32
------------------------	--------------

- Con questa unità è possibile utilizzare sorgenti audio di campionamento (file wav e aiff con una frequenza di campionamento di 44 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.

Per ulteriori informazioni, vedere le istruzioni per l'uso di questo prodotto, pubblicate sul sito web Pioneer DJ.

L'adattatore di CA

Norme di sicurezza

Per motivi di sicurezza e per poter sfruttare al massimo il potenziale della unità, leggere e seguire le seguenti norme.

Leggere e conservare le istruzioni

Leggere tutte le istruzioni per l'uso e le informazioni fornite col prodotto.

Pulizia

Per pulire l'alloggiamento esterno, usare un panno leggermente inumidito. Evitare di usare fluidi contenenti liquidi, aerosol o pulenti a base di alcol.

Acqua o umidità

Evitare di usare o installare questo prodotto vicino ad acqua o altri fluidi.

Accessori

Non installare questo prodotto su di un carrello, supporto o tavolo instabile. Il prodotto potrebbe cadere e danneggiarsi seriamente.

Ventilazione

Non bloccare o coprire il prodotto durante l'uso. Questo prodotto non deve venire posto al chiuso senza assicurarne la ventilazione.

Ambiente

Evitare di installare il prodotto in luoghi esposti a polvere, temperature elevate, umidità, vibrazioni o urti.

Sorgenti di energia

Usare questo prodotto solo con sorgenti di energia raccomandata. Se non si è certi che una sorgente di energia sia adatta, consultare un rappresentante autorizzato Pioneer.

Protezione del cavo di alimentazione

Per scollegare il cavo di alimentazione, tirare la spina e non il cavo. Non toccare il cavo o la spina con le mani bagnate o si potrebbe causare un corto circuito o rimanere folgorati. Non permettere che nulla pizzichi o si appoggi al cavo di alimentazione, e non installarlo su percorsi frequentati.

Alimentazione

Spegnere il sistema prima di installare questo o altri apparecchi.

Sovraccarico

Evitare di collegare troppo dispositivi ad una sola presa a muro o sorgente di corrente, dato che questo può causare incendi o corto circuiti.

Ingresso di oggetti o liquidi

Evitare di far cadere oggetti nel dispositivo. Evitare di versare oggetti nel o sul dispositivo.

Assistenza

Aperto o togliendo il cabinet vi esponete a possibili scariche elettriche o altri pericoli. Per ogni riparazione, entrare in contatto con un rappresentante autorizzato Pioneer (Consultare la Scheda di assistenza e supporto acclusa).

Danni che richiedono assistenza

Nei seguenti casi, scollegare questa unità e affidarla a personale qualificato:

- Se il cavo di alimentazione, la spina o il cabinet sono danneggiati.
- Se del liquido è stato versato o oggetti sono penetrati nel prodotto.
- Se il prodotto è stato esposto a pioggia o acqua.
- Se il prodotto non funziona normalmente anche se si seguono le istruzioni per l'uso. Usare solo i comandi coperti dalle istruzioni per l'uso. La regolazione scorretta di altri comandi può causare danni e può richiedere l'intervento di un tecnico specializzato per ristabilire il funzionamento normale.
- Se il prodotto non funziona in qualche modo normalmente, esso richiede assistenza.

Se ci sono anomalie nell'adattatore di CA o nella spina, chiedere riparazioni al centro di assistenza autorizzato Pioneer o al proprio negoziante di fiducia.

Collegamenti e nomi delle varie parti

Collegamenti

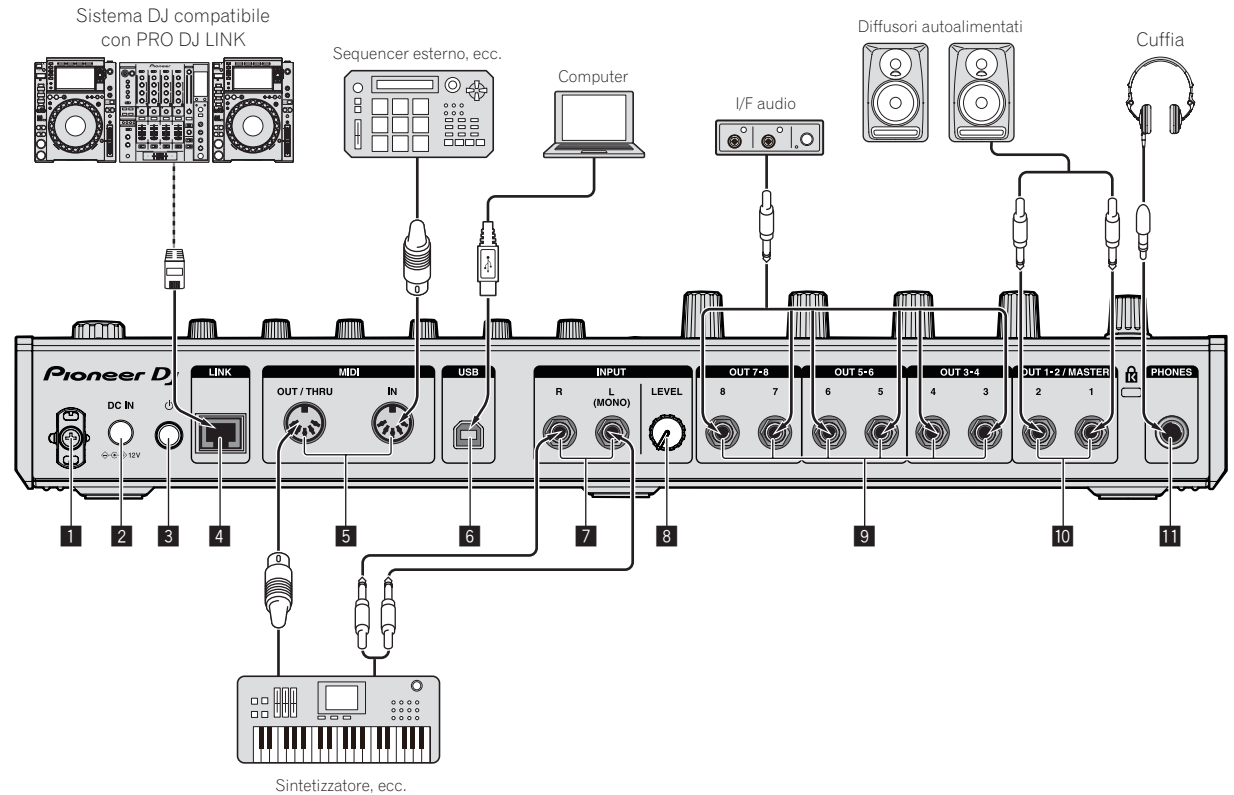
Prima di fare o modificare collegamenti, non mancare di spegnere l'apparecchio e di scollegare il cavo di alimentazione.
Collegare il cavo di alimentazione dopo che tutti i collegamenti fra dispositivi sono stati fatti.
Accertarsi di usare il cavo di alimentazione, l'adattatore CA e il cavo USB acclusi al prodotto.

Consultare le istruzioni per l'uso del componente 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 tramite PRO DJ LINK.

Collegamento ai terminali di ingresso/uscita

❖ Pannello posteriore



1 Gancio del cavo

- Aggianciare qui il cavo di alimentazione dell'adattatore di CA.
- L'audio viene interrotto se il cavo di alimentazione dell'adattatore CA viene scollegato dall'unità durante la riproduzione.

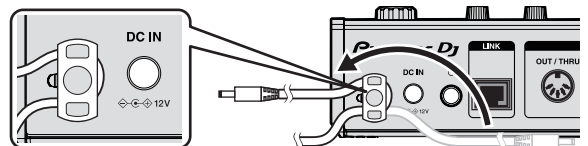
Uso del gancio del cavo

Aggianciare il cavo di alimentazione dell'adattatore CA al gancio del cavo per fissarlo al suo posto. Questo evita che il cavo di alimentazione possa venire tirato accidentalmente, scollegando la presa dal terminale.

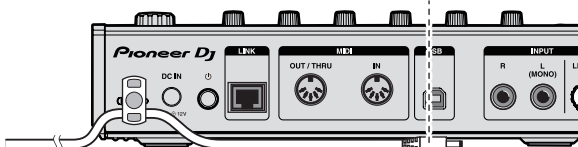
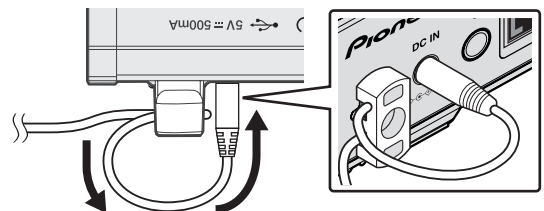
- L'audio viene interrotto se il cavo di alimentazione dell'adattatore CA viene scollegato dall'unità durante la riproduzione.

- ① Come visto nel diagramma che segue, la cima del cavo di alimentazione va estesa circa fino al centro del pannello posteriore di questa unità agganciando il cavo di alimentazione al fondo del gancio del cavo.

- ② Come visto nel diagramma che segue, muovere la cima del cavo di alimentazione in direzione opposta oltre la cima del cambio del cavo ed agganciare il cavo di alimentazione alla cima del gancio.



- ③ Girare la cima del cavo di alimentazione in modo che sia rivolta verso di voi, poi girarla indietro a creare un anello come visto nel diagramma ed inserirla sul terminale [DC IN] di questa unità.



2 Terminale DC IN

Collegare il connettore CC dell'adattatore CA in dotazione.

- Collegare il cavo di alimentazione dopo che tutti i collegamenti fra dispositivi sono stati fatti.
- Usare solo il cavo di alimentazione accluso.

3 Interruttore

4 Terminale LINK

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

5 Terminali DIN MIDI IN e DIN MIDI OUT/THRU

Terminali tipo DIN. Collegare un altro dispositivo MIDI.

6 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 compatibile USB 2.0.

7 Terminali INPUT

Collegare un lettore DJ o altro dispositivo a livello di linea. Se è collegata solo l'interfaccia [L (MONO)], l'audio ricevuto dal terminale [L (MONO)] viene trasmesso anche all'interfaccia [R].

8 Comando INPUT LEVEL

9 Terminali OUT3-8/ASSIGNABLE OUT

10 Terminali OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT

11 Slot di sicurezza Kensington

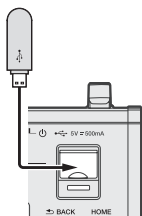
12 Terminali PHONES

Collegare qui una cuffia.

Supporta spine fono stereo (ø 6,3 mm).

Collegamento di dispositivi USB

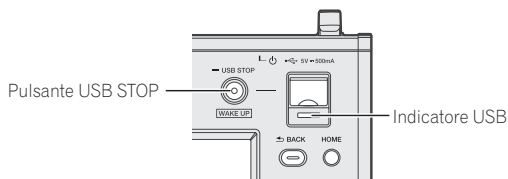
Inserire il dispositivo USB nella slot USB.



Scollegamento di dispositivi USB

1 Tenere premuto il pulsante [USB STOP] finché l'indicatore USB non cessa di lampeggiare.

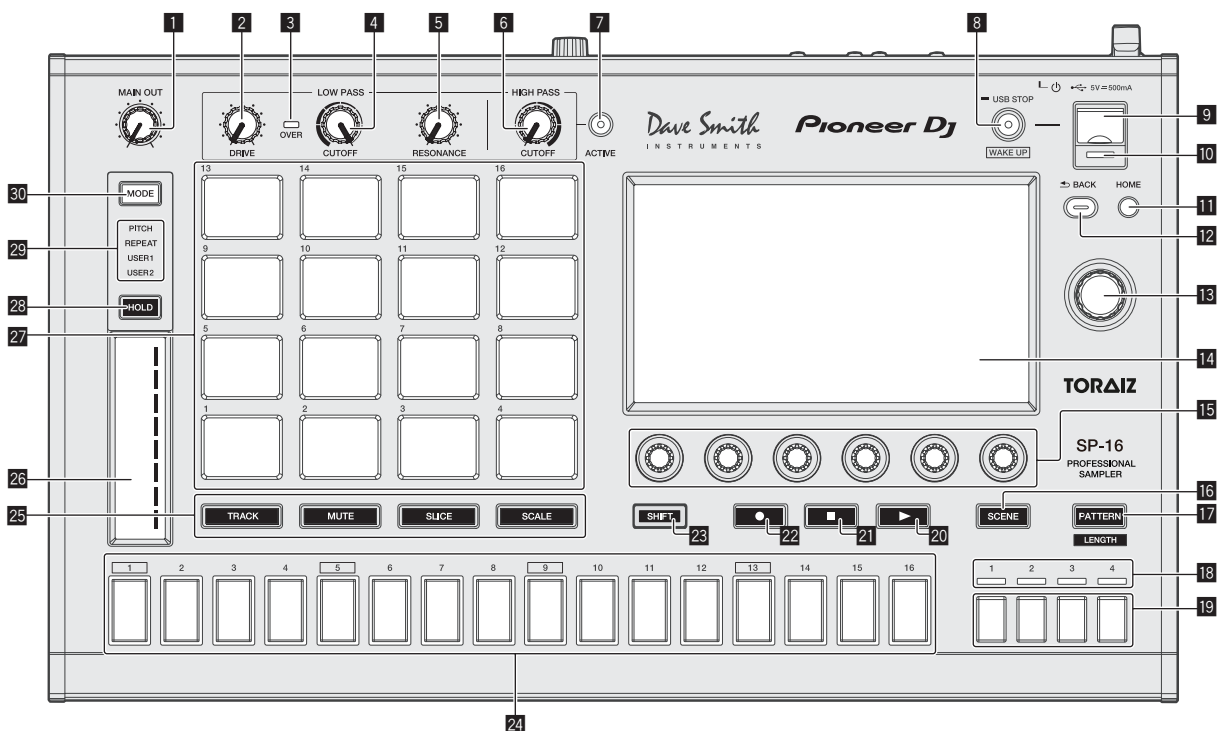
Non rimuovere il dispositivo USB e non spegnere l'unità quando l'indicatore USB lampeggia. I dati di gestione dell'unità potrebbero essere eliminati. Inoltre, il dispositivo USB potrebbe divenire illeggibile.



2 Scollegare il dispositivo USB.

Nome delle varie parti e funzioni

Pannello superiore



1 Comando MAIN OUT

Regola il volume di tutte le uscite.
Visualizza il livello di uscita audio dei terminali [OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT], [OUT3-8/ASSIGNABLE OUT] e [PHONES].

2 Comando DRIVE

Regola la portata del filtro analogico.
➔ *Uso del filtro analogico (p.15)*

3 Comando OVER

Si illumina se viene ricevuto audio con volume eccessivo.

4 Comando LOW PASS CUTOFF

Regola la frequenza di taglio del filtro passa basso.
➔ *Uso del filtro analogico (p.15)*

5 Comando LOW PASS RESONANCE

Regola la risonanza del filtro passa basso.
➔ *Uso del filtro analogico (p.15)*

6 Comando HIGH PASS CUTOFF

Regola la risonanza del filtro passa alto.
➔ *Uso del filtro analogico (p.15)*

7 Pulsante ACTIVE

Attiva o disattiva il filtro analogico.
➔ *Uso del filtro analogico (p.15)*

8 Pulsante USB STOP/WAKE UP

USB STOP: Se premuto per almeno 2 secondi, sarà possibile scollegare il dispositivo USB dall'unità.

➔ *Scollegamento di dispositivi USB (p.6)*

WAKE UP: Annulla la modalità di standby automatico.

➔ *La funzione auto standby (p.44)*

9 Slot del dispositivo USB

Collegare qui i dispositivi USB.
➔ *Collegamento di dispositivi USB (p.6)*

10 Indicatore USB

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

➔ *Collegamento di dispositivi USB (p.6)*

11 Pulsante HOME

Visualizza la schermata HOME nel display a sfioramento.

12 Pulsante BACK

La schermata torna al livello superiore.

➔ *Utilizzo dell'hardware (p.27)*

13 Manopola selettiva

Quando si ruota il selettore rotante, si selezionano i progetti o brani o si impostano voci, il cursore si muove. Per accettare la selezione, premere il selettore rotante.

14 Display a sfioramento

Visualizza varie informazioni.

15 Manopole di regolazione dei parametri

Regola i parametri allo stesso modo della manopola di regolazione.

➔ *Uso delle manopole di regolazione dei parametri dei tasti di incremento (p.14)*

16 Pulsante SCENE

Attiva e disattiva la modalità di commutazione delle scene.

➔ *Commutazione delle scene (p.12)*

17 Pulsante PATTERN

Attiva e disattiva la modalità di commutazione dei pattern.

➔ *Commutazione dei pattern (p.12)*

18 Indicatori delle misure in riproduzione

Visualizza la posizione della misura del pattern riprodotto.

19 Tasti di selezione delle misure

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

20 Pulsante ►

Riproduce o mette in pausa un pattern.

↻ Riproduzione e arresto dei pattern (p.11)

21 Pulsante ■

Arresta un pattern.

↻ Riproduzione e arresto dei pattern (p.11)

22 Pulsante ●

Registra un performance pad.

↻ Registrazione di una performance (registrazione dinamica) (p.13)

23 Pulsante SHIFT

Premendo un altro pulsante mentre si preme quello [SHIFT], si chiama una funzione differente.

24 16 tasti di incremento

Quando utilizzato con la funzione di commutazione dei pattern

↻ Commutazione dei pattern (p.12)

Quando utilizzato con la funzione di commutazione delle scene

↻ Commutazione delle scene (p.12)

Quando utilizzato con la funzione di registrazione a incrementi

↻ Programmazione dei trigger (registrazione a incrementi) (p.14)

Quando utilizzato con la funzione di modulazione degli incrementi

↻ Inserimento delle modifiche dei parametri a livello di incremento (modulazione degli incrementi) (p.14)

25 Pulsante di selezione della modalità pad

Seleziona la modalità operativa dei performance pad.

26 Striscia a sfioramento

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

↻ Uso della striscia a sfioramento (p.15)

27 Performance pad

Quando utilizzato con la funzione di commutazione dei brani

↻ Commutazione dei brani (modalità **TRACK**) (p.13)

Quando utilizzato con la funzione di silenziamento

↻ Silenziamento di un brano (modalità **MUTE**) (p.13)

Quando utilizzato con la funzione performance campione

↻ Riproduzione dei campioni audio (p.13)

Quando utilizzato con la funzione performance slice

↻ Riproduzione di performance slice (modalità **SLICE**) (p.13)

Quando utilizzato con la funzione performance scala

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

28 Pulsante HOLD

Mantiene l'effetto della striscia a sfioramento.

↻ Uso della striscia a sfioramento (p.15)

29 Indicatore MODE

Visualizza la modalità selezionata per la striscia a sfioramento.

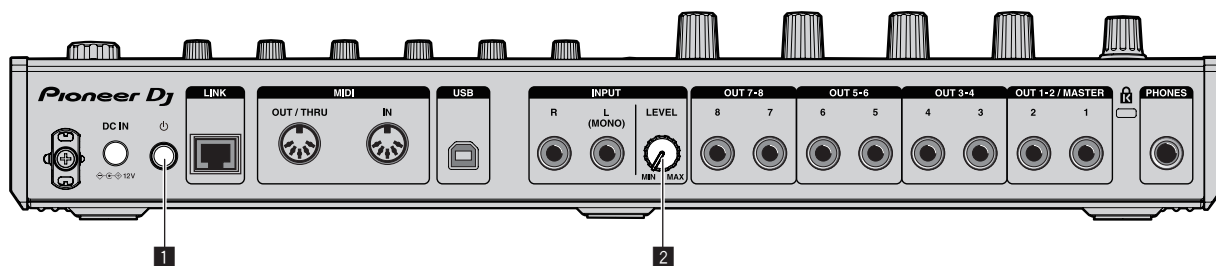
↻ Uso della striscia a sfioramento (p.15)

30 Pulsante MODE

A ogni pressione la modalità della striscia a sfioramento cambia.

↻ Uso della striscia a sfioramento (p.15)

Pannello posteriore



1 Interruttore ⏻

Accende e spegne questa unità.

↻ Avvio del sistema (p.11)

2 Comando INPUT LEVEL

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

Descrizione del display a sfioramento



1 Pulsante col cursore

Sfiorare per spostare il cursore. Se si sfiora due volte, viene visualizzata la schermata che consente di controllare la voce selezionata.

2 Pulsante

Commuta le schermate e visualizza i pop-up.

3 Pulsante Menu

Sfiorare per alternare i menu.

4 Area di visualizzazione dei parametri

Azionando le manopole di regolazione dei parametri sotto il display si modificano i valori.



5 Oggetto toccato

Toccare per azionare l'oggetto. Per spostare l'oggetto, scorrere il dito mentre rimane toccato.

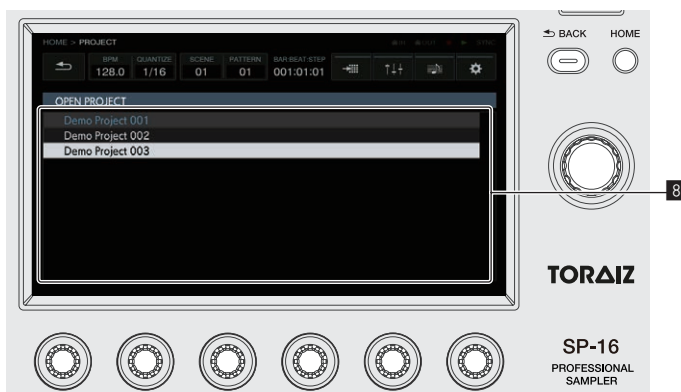
6 Pulsante con indicatore

Sfiorare per attivare e disattivare la funzione.

Il pulsante rimane acceso o lampeggia quando la funzione è attivata.

7 Pulsante Indietro

Sfiorare per tornare alla schermata di livello superiore. La stessa operazione può essere eseguita col pulsante [BACK] sulla parte superiore destra del display.



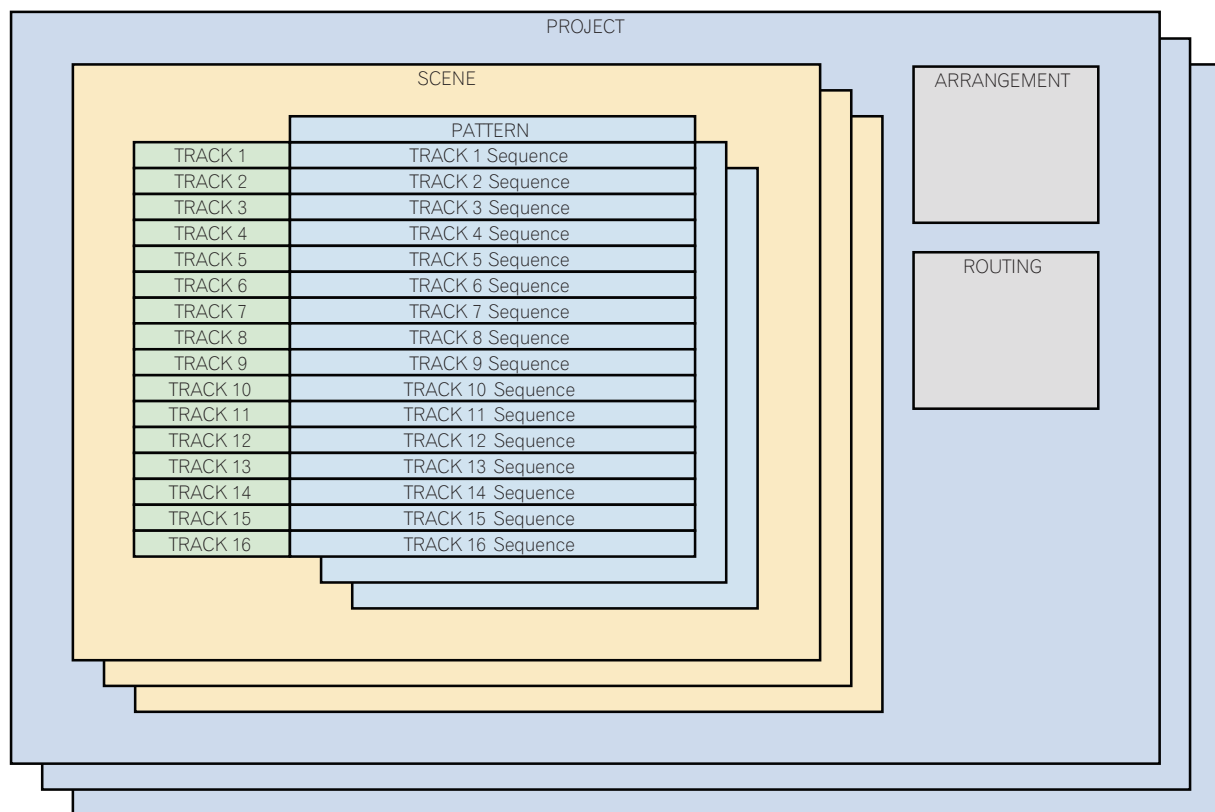
8 Lista

Ruotando la manopola selettoria sul lato destro del display la posizione di visualizzazione della lista cambia. Inoltre, premendo la manopola selettoria viene accettata la selezione della lista. Premere il pulsante [BACK] per annullare la selezione.

• Non è possibile eseguire alcuna operazione sfiorando i comandi.

Struttura dei progetti

La struttura dei dati di questa unità viene illustrata nella figura in basso.



PROJECT

Un progetto rappresenta un'unità di lavoro per l'utente. Ciascun progetto contiene 16 scene, un arrangiamento e trasmette le informazioni di instradamento. Questa unità consente di creare più progetti fino all'esaurimento dello spazio di memoria interno.

TRACK

I brani sono rappresentati da campioni di riproduzione (solo brani campione), amplificatore panoramico (solo brani campione), inserimento di effetti e sequenze. I brani sono di due tipi: brani campione e brani diretti.

I brani campione sono utilizzati quando si sceglie un campione nella memoria interna come sorgente sonora. I brani diretti sono utilizzati quando si sceglie un segnale esterno in ingresso come sorgente sonora.

Le sorgenti sonore possono quindi 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.

SCENE

Le scene contengono 16 pattern oltre alle informazioni sulle assegnazioni dei brani campione.

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 4 incrementi a un massimo di 4 misure (64 incrementi).

ARRANGEMENT

Gli arrangiamenti vengono creati con la funzione ARRANGER che arrangia e riproduce i pattern in ordine. È possibile impostare il conteggio di riproduzione e i BPM per ogni singolo pattern. La modifica degli arrangiamenti viene eseguita dalla schermata ARRANGER, da cui è possibile duplicare, incollare, eliminare e ascoltare i pattern.

Impiego

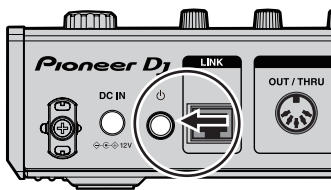
Avvio del sistema

1 Fare tutti i collegamenti e collegare il cavo di collegamento ad una presa di corrente.

➔ Collegamenti (p.5)

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

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

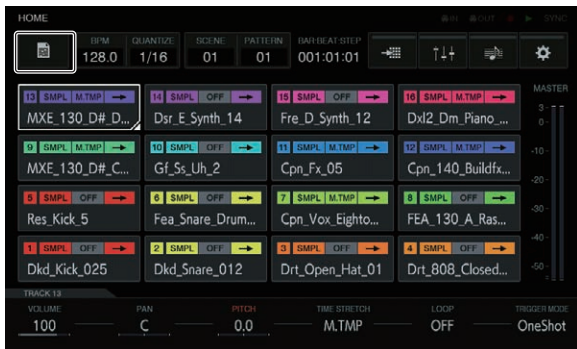


Caricamento di un progetto

Dalla schermata principale è possibile avviare le funzioni descritte di seguito. Per visualizzare la schermata principale, premere il pulsante [HOME].

1 Toccare [PROJECT].

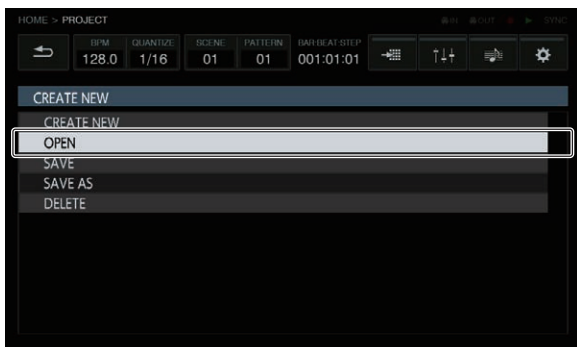
Sul pannello a sfioramento viene visualizzata la schermata PROJECT. Nella schermata dei progetti è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.



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

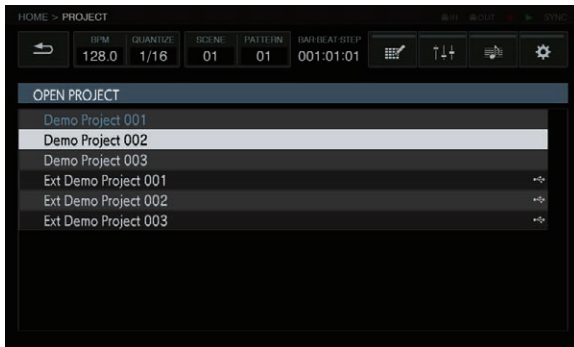
Viene visualizzata la lista dei progetti.

- Per tornare al livello superiore, premere il pulsante [BACK] o toccare [BACK] sul display a sfioramento.



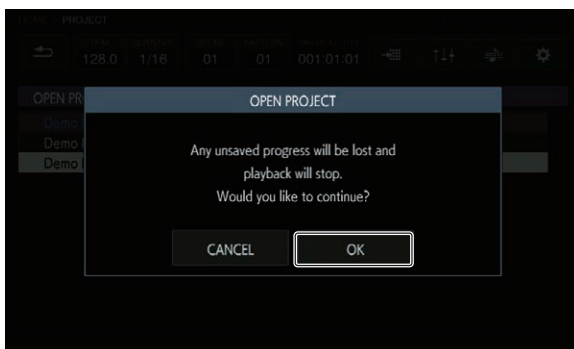
3 Girare la manopola selettoria scegliendo un progetto demo e premerla.

Viene visualizzato un popup di conferma.



4 Toccare [OK].

Toccare [OK] per caricare il progetto.



Riproduzione e arresto dei pattern

Premere il pulsante [▶].

Viene riprodotto il pattern corrente del progetto demo. Il pulsante [▶] si illumina in verde durante la riproduzione.

- Se si preme il pulsante [▶] durante la riproduzione, la stessa viene posta in pausa.
- Se si preme il pulsante [■] durante la riproduzione, la stessa viene arrestata, mentre gli effetti di riverbero e gli altri effetti sonori continuano, contemporaneamente la riproduzione torna all'inizio del pattern. Se si preme nuovamente il pulsante [■] si interrompe la riproduzione di tutti i suoni, compresi gli effetti di riverbero.

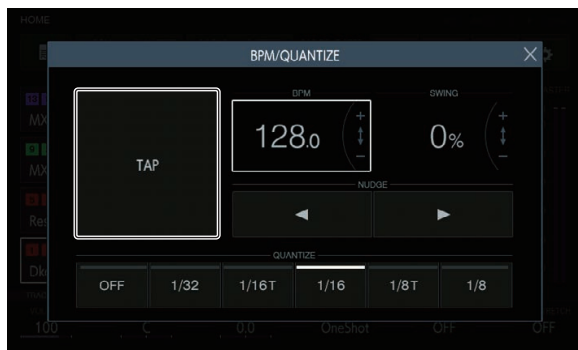
Modifica dei BPM

1 Toccare [BPM/QUANTIZE].

Viene visualizzato il pop-up BPM/QUANTIZE.



2 Impostare il valore per i BPM.



Per impostare il valore per i BPM procedere in uno dei due modi seguenti.

- Toccare **[TAP]** almeno due volte a tempo con le note da un quarto.
 - Il valore medio degli intervalli coi quali è stato premuto **[TAP]** viene fissato come BPM.
- Toccare per visualizzare l'area di visualizzazione dei BPM, quindi girare la manopola selettiva.
 - Il valore per i BPM è stato modificato.
 - Se si gira la manopola selettiva tenendo premuto il pulsante **[SHIFT]**, sarà possibile impostare i BPM in incrementi da 0,1.

Commutazione dei pattern

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

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

- In una singola scena possono essere controllati 16 pattern. A ciascuno dei 16 tasti di incremento viene assegnato un singolo pattern.
- Tutti i pattern a cui è stata assegnata una sequenza registrata appaiono oscurati, tutti i pattern a cui non è stata assegnata una sequenza registrata sono disattivati e la scena corrente è completamente illuminata.

2 Premere uno dei 16 tasti di incremento a cui è stata assegnata una sequenza registrata.

Viene riprodotto il pattern assegnato al tasto di incremento premuto.

- I tempi di commutazione dei pattern saranno rapportati al valore impostato per **PATTERN QUANTIZE** in **UTILITY**.
- 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. Durante la modalità di commutazione delle scene i 16 tasti di incremento sono illuminati.

- In un singolo progetto possono essere impostate 16 scene. A ciascuno dei 16 tasti di incremento viene assegnata una singola scena.
- Tutti i pattern a cui è stata assegnata una sequenza registrata appaiono oscurati, tutti i pattern a cui non è stata assegnata una sequenza registrata sono disattivati e la scena corrente è completamente illuminata.

2 Premere uno dei 16 tasti di incremento a cui è stata assegnata una sequenza registrata.

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 esce dalla modalità senza commutare i pattern, viene selezionata la scena immediatamente precedente.

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]** si illumina 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 8 a un massimo di 64 incrementi.

2 Premere uno dei tasti di selezione delle misure.

Impostare la lunghezza dei pattern a livello di misura. I tasti di selezione delle misure **[1]** si illuminano in blu.

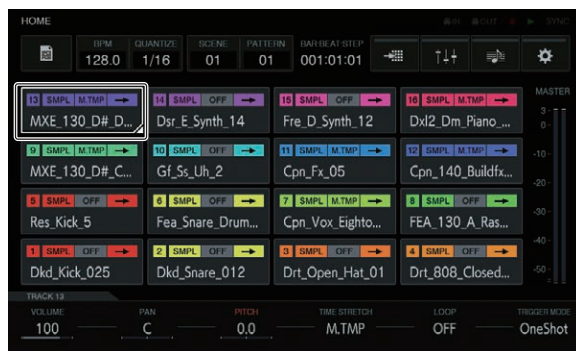
- Premere il pulsante **[PATTERN]** per uscire dalla modalità di impostazione della lunghezza dei pattern.

Caricamento di un campione in un brano

1 Toccare il brano in cui si desidera caricare il campione, 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, scegliere un brano e quindi premere la manopola.



2 Toccare **[BROWSE]**.

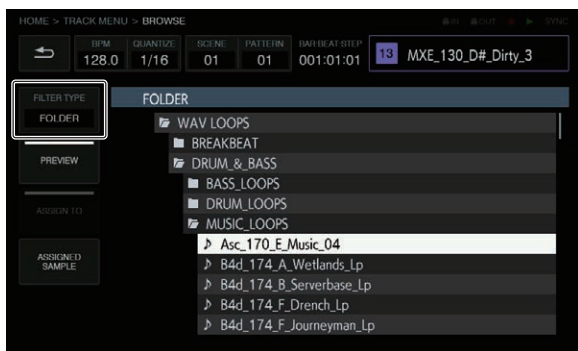
Viene visualizzata la schermata di ricerca. Nella schermata di ricerca, è possibile cercare i campioni e caricarli nei brani.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata di ricerca girando la manopola selettiva, scegliere **[BROWSE]** e quindi premere la manopola.



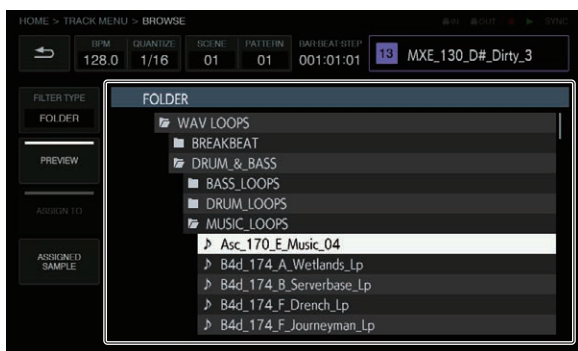
3 Toccare [FILTER TYPE] e selezionare [FOLDER].

I dettagli sulla memoria interna e sul dispositivo USB vengono visualizzati come struttura ad albero sulla parte destra del display a sfioramento.



4 Girare la manopola selettoria, scegliere il campione che si desidera caricare e premere la manopola selettoria.

Il campione viene caricato nel brano e il suo nome verrà visualizzato nella parte superiore destra della schermata.



- Se si preme la manopola selettoria quando una cartella è selezionata, si apre o si chiude la cartella.
- Se si gira la manopola selettoria mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT] si sposta la selezione in base alla cartella (le linee dei file di campionamento vengono saltate).

Uso dei performance pad

Riproduzione dei campioni audio

1 Premere il pulsante [SLICE] per disattivare la funzione.

Il pulsante [SLICE] viene disattivato.

2 Premere il pulsante [SCALE] per disattivare la funzione.

Il pulsante [SCALE] viene disattivato.

3 Colpire i performance pad.

Viene riprodotto il campione assegnato a ciascun performance pad.

Registrazione di una performance (registrazione dinamica)

1 Premere il pulsante [●].

Il pulsante [●] si illumina in rosso e la registrazione viene attivata.

2 Premere il pulsante [▶].

Il pulsante [▶] si illumina in verde e viene riprodotta la sequenza mentre la registrazione è attivata.

3 Toccare i performance pad per registrare i trigger.

Un trigger viene registrato 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.

❖ Commutazione dei brani (modalità TRACK)

È possibile commutare i brani corrispondenti a un performance pad premendo il pulsante [TRACK].

1 Premere il pulsante [TRACK].

Il pulsante [TRACK] si illumina in bianco.

2 Premere il performance pad corrispondente al brano che si desidera selezionare.

Il brano corrispondente viene selezionato come brano corrente.

3 Premere di nuovo il pulsante [TRACK].

Il pulsante [TRACK] si spegne e la modalità di selezione dei brani viene terminata.

❖ Silenziamento di un brano (modalità MUTE)

È possibile silenziare i brani corrispondenti a un performance pad premendo il pulsante [MUTE].

1 Premere il pulsante [MUTE].

Il pulsante [MUTE] si illumina in bianco.

2 Premere il performance pad corrispondente al brano che si desidera silenziare.

Il performance pad corrispondente viene disattivato.

- È possibile silenziare più brani contemporaneamente.
- Per annullare il silenziamento, premere nuovamente il performance pad corrispondente.
- Se si preme un performance pad tenendo premuto [SHIFT], vengono silenziati i brani diversi da quello selezionato. Eseguire di nuovo la stessa operazione per annullare il silenziamento per tutti i brani.

3 Premere di nuovo il pulsante [MUTE].

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

❖ Riproduzione di performance slice (modalità SLICE)

È possibile riprodurre suoni campionati divisi corrispondenti a un performance pad premendo il pulsante [SLICE].

1 Selezionare il brano che si desidera riprodurre con assegnato un performance slice.

⇒ *Commutazione dei brani (modalità TRACK)* (p.13)

2 Premere il pulsante [SLICE].

Il pulsante [SLICE] si illumina in bianco.

- Il campione viene diviso in 16 parti uguali che vengono assegnate in ordine ai performance pad.

3 Colpire 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 la modalità performance slice viene terminata.

❖ Riproduzione di performance in scala (modalità SCALE)

È possibile riprodurre campioni in scala corrispondenti a un performance pad premendo il pulsante [SCALE].

1 Selezionare il brano che si desidera riprodurre con assegnato una performance in scala.

⇒ *Commutazione dei brani (modalità TRACK)* (p.13)

2 Premere il pulsante [SCALE].

Il pulsante [SCALE] si illumina in bianco.

- Il campione sale di un semitono della scala cromatica, prendendo come riferimento il suono del performance pad inferiore sinistro come nota di riferimento.

3 Colpire i performance pad.

Viene riprodotto il campione in scala assegnato a ciascun performance pad.

4 Premere di nuovo il pulsante [SCALE].

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

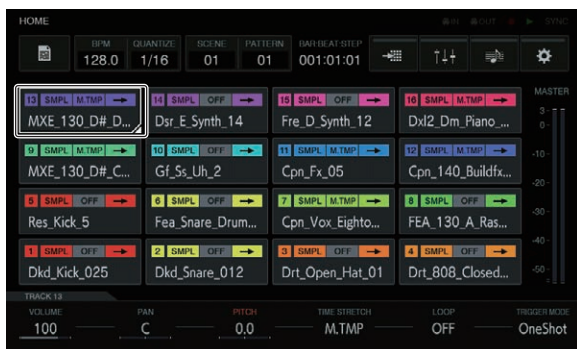
Uso delle manopole di regolazione dei parametri dei tasti di incremento

Programmazione dei trigger (registrazione a incrementi)

1 Toccare il brano per il quale si desidera eseguire la registrazione a incrementi.

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

- È inoltre possibile selezionare i brani girando la manopola selettiva.
- I brani possono essere selezionati toccando i performance pad mentre il pulsante [TRACK] è ON.



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 campione per il quale si desidera modificare i parametri assegnati.

- Commutazione dei brani (modalità **TRACK**) (p.13)

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.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 2 (modifica del panning).
La posizione panning del brano viene modificata.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 3 (modifica del pitch).
Il pitch del brano viene modificato.

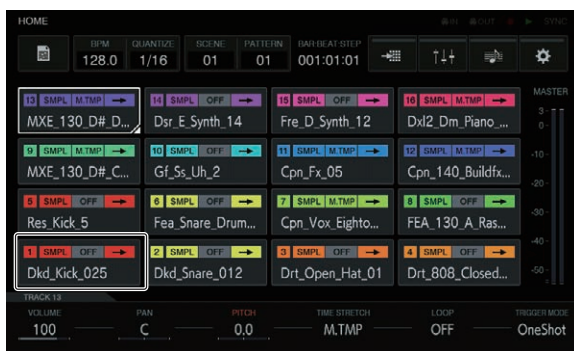
- Girare la manopola di regolazione del parametro 4 (modifica della dilatazione del tempo).
Viene impostato il metodo per dilatare un campione in modo da sincronizzarlo ai BPM.
- Girare la manopola di regolazione del parametro 5 (impostazione della riproduzione in loop).
Viene modificata la riproduzione 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 in risposta ai trigger.
- Per dettagli sul funzionamento dell'unità quando vengono girate le manopole di regolazione, vedere *Prove, regolazioni e impostazioni generali (HOME)* (p.18).

Inserimento delle modifiche dei parametri a livello di incremento (modulazione degli incrementi)

1 Toccare il brano che si desidera modificare, quindi toccare nuovamente per accedere.

Viene visualizzata la schermata del menu dei brani.

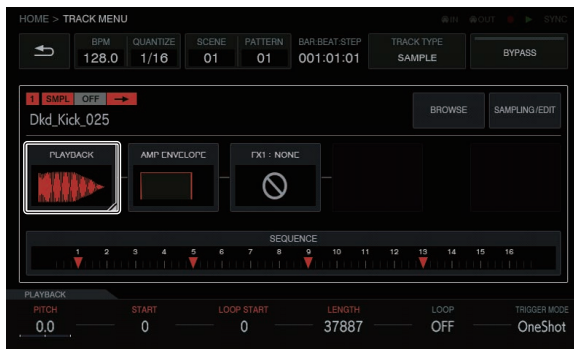
- È inoltre possibile visualizzare la schermata del menu dei brani girando la manopola selettiva, scegliere un brano e quindi premere la manopola.



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

Viene visualizzata la schermata della riproduzione.

- È inoltre possibile visualizzare la schermata di riproduzione girando la manopola selettiva, scegliere [PLAYBACK] e quindi premere la manopola.



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

- Il nome del target per il parametro per la modulazione degli incrementi viene visualizzato in rosso.

Uso della striscia a sfioramento

Uso di PITCH

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

[PITCH] degli indicatori [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 corrispondente al campione per il quale si desidera modificare il pitch assegnato.

Viene riprodotto il campione assegnato al performance pad.

3 Toccare la striscia a sfioramento per modificare il parametro.

Il pitch del campione 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.

- La gamma di modifica del pitch utilizzando la striscia a sfioramento viene descritta di seguito.
Molto basso: -2 semitoni
Molto alto: +2 semitoni
- Se si preme un performance pad mentre si tocca la striscia a sfioramento si cambia anche il pitch.
- L'effetto corrispondente alla striscia a sfioramento è attivo solo fintanto che si tiene premuto un performance pad. E non può essere utilizzato in sequenza.

Uso di REPEAT

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

[REPEAT] degli indicatori [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 corrispondente al campione che si desidera riprodurre ripetutamente.

Viene riprodotto il campione assegnato al performance pad.

3 Toccare la striscia a sfioramento per modificare il parametro.

Il campione 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.
1/4 di battuta (un quarto) → 1/8 di battuta (un'ottava) → 1/16 di battuta (una sedicesima) → 1/32 di battuta (una trentaduesima)
- Se si preme un performance pad mentre si tocca la striscia a sfioramento si cambia anche la riproduzione ripetuta del campione.
- L'effetto corrispondente alla striscia a sfioramento è attivo solo fintanto che si tiene premuto un performance pad. 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].

[USER1] o [USER2] degli indicatori [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).

→ *Commutazione dei brani (modalità TRACK)* (p.13)

3 Tenere premuto il performance pad corrispondente al campione per il quale si desidera modificare il parametro assegnato.

Viene riprodotto il campione assegnato al performance pad.

4 Toccare la striscia a sfioramento per modificare il parametro.

Il campione 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.

- Se si preme un performance pad mentre si tocca la striscia a sfioramento si cambia anche la riproduzione ripetuta del campione.
- L'effetto corrispondente alla striscia a sfioramento è attivo solo fintanto che si tiene premuto un performance pad. 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.

Viene eseguita la funzione hold e l'indicatore della striscia a sfioramento si illumina nella posizione in cui è stata toccata.

- Se si modifica la modalità, la funzione hold viene annullata e il pulsante [HOLD] si spegne.

Uso del filtro analogico

Utilizzare le manopole per conferire struttura al suono – regolando portata, taglio e risonanza – e aggiungere calore e presenza analogici.

1 Premere il pulsante [ACTIVE].

L'effetto del filtro analogico viene abilitato (attivato). Quando è attivo, il pulsante è illuminato in rosso.

2 Girare il comando [LOW PASS CUTOFF].

La frequenza di taglio del filtro passa basso viene modificata.

- Se si gira il comando in senso antiorario, la frequenza di taglio si sposta verso le frequenze più basse, mentre se il comando viene girato in senso orario, la frequenza di taglio si sposta verso le frequenze più alte.

3 Girare il comando [LOW PASS RESONANCE].

La risonanza del filtro passa basso viene modificata.

- Se si gira il comando in senso antiorario, la risonanza del suono in prossimità della frequenza di taglio viene ridotta, mentre se il comando viene girato in senso orario, la risonanza aumenta.

4 Girare il comando [HIGH PASS CUTOFF].

La frequenza di taglio del filtro passa alto viene modificata.

- Se si gira il comando in senso antiorario, la frequenza di taglio si sposta verso le frequenze più basse, mentre se il comando viene girato in senso orario, la frequenza di taglio si sposta verso le frequenze più alte.

5 Girare il comando [DRIVE].

Sarà quindi possibile regolare la portata del filtro analogico.

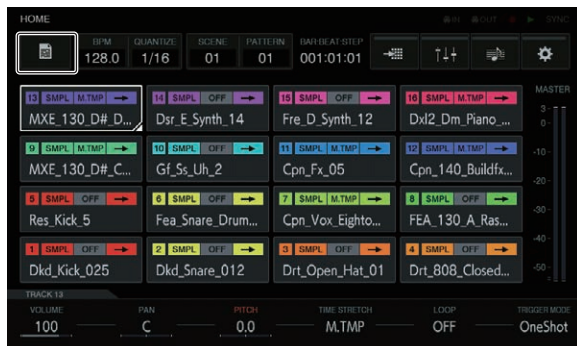
- Se si gira il comando in senso antiorario, la portata dell'effetto viene ridotta, mentre se il comando viene girato in senso orario, la portata aumenta.
- Se la portata dell'effetto aumenta eccessivamente, il suono in uscita potrebbe risultare distorto. In questo caso, la spia **OVER** si accende in giallo per indicare che si verifica un effetto di distorsione a causa del circuito del filtro analogico.

Salvataggio di un progetto

1 Toccare [PROJECT].

Sul pannello a sfioramento viene visualizzata la schermata PROJECT.

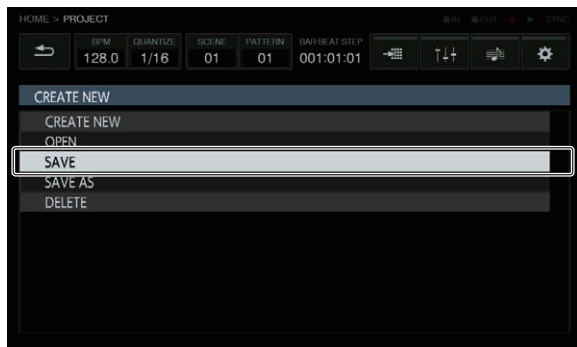
Nella schermata dei progetti è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.



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

Viene visualizzata una finestra per il salvataggio. L'avanzamento viene indicato dalla relativa barra nella schermata popup.

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

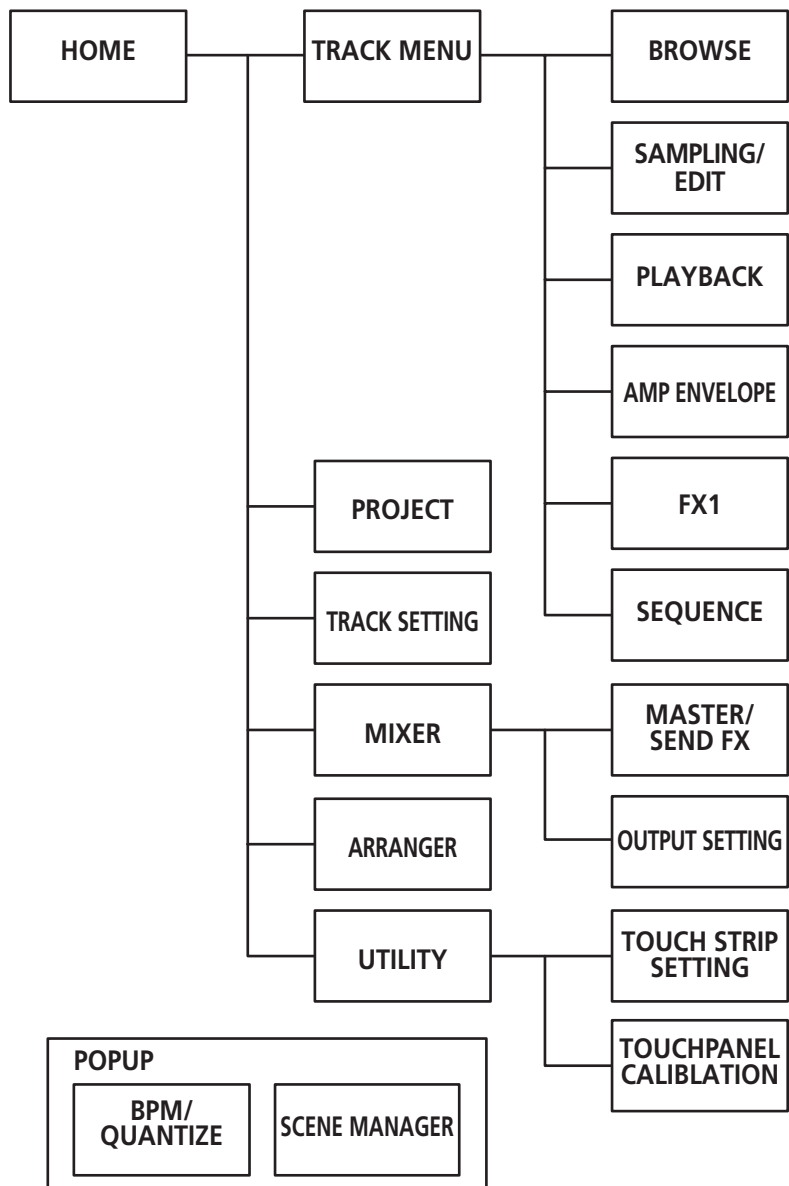


Spegnimento del sistema

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

- Non scollegare il dispositivo USB o spegnere quest'unità mentre l'indicatore USB è acceso o lampeggia. Facendolo si possono danneggiare i dati di gestione di questa unità e danneggiare il dispositivo USB, rendendolo impossibile da leggere.

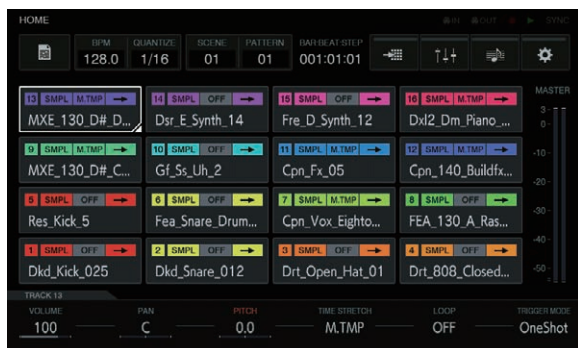
Struttura generale delle schermate dell'interfaccia utente



- **HOME** (p.18)
- **TRACK MENU** (p.30)
- **PROJECT** (p.19)
- **TRACK SETTING** (p.21)
- **MIXER** (p.22)
- **ARRANGER** (p.26)
- **UTILITY** (p.42)
- **BROWSE** (p.32)
- **SAMPLING/EDIT** (p.33)
- **PLAYBACK** (p.35)
- **AMP ENVELOPE** (p.37)
- **FX1** (p.39)
- **SEQUENCE** (p.39)
- **MASTER/SEND FX** (p.25)
- **OUTPUT SETTING** (p.23)
- **TOUCH STRIP SETTING** (p.43)
- **TOUCH PANEL CALIBRATION** (p.45)
- **BPM/QUANTIZE** (p.27)
- **SCENE MANAGER** (p.28)

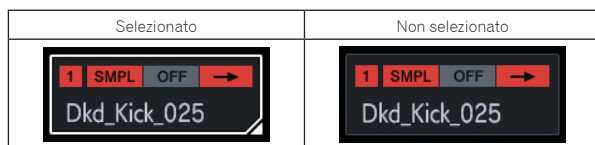
Prove, regolazioni e impostazioni generali (HOME)

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



Pulsanti dei brani

Selezione dei brani



Uno dei brani è sempre selezionato. Per impostazione predefinita viene selezionato il brano 1 in basso a sinistra.

È possibile selezionare i brani toccandoli. Sfiorendo nuovamente il brano selezionato (o premendo la manopola selettiva) viene visualizzata la schermata del menu dei brani.

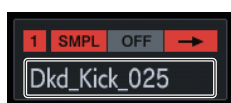
Se si gira la manopola selettiva, la posizione di selezione del brano si sposta. Girare la manopola in senso orario per spostare la posizione in ordine ascendente dal brano 1 al 16 e quindi indietro dal 16 al brano 1. Girare la manopola in senso antiorario per spostare la posizione in direzione inversa.

- Per dettagli sui contenuti visualizzati nel tasto dei brani, vedere *Contenuti visualizzati*.

Contenuti visualizzati

Brano SAMPLE

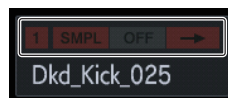
❖ Visualizzazione del nome del campione assegnato



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

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

❖ ACTIVE/MUTE



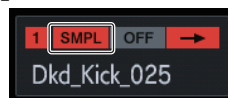
Se si esegue la funzione [MUTE] utilizzando i pad, tutti gli indicatori nell'area che indicano il numero del brano sono disattivati.

❖ Attributo del brano

Indica l'attributo del brano impostato nel menu del brano.

- Se l'attributo viene modificato l'audio si interrompe, pertanto la modifica non viene effettuata in questa schermata ma nel menu del brano specifico.

SMPL: Brano SAMPLE



Riproduce una sorgente audio di campionamento.

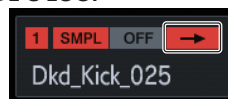
Per dettagli sui contenuti visualizzati per un brano SAMPLE, vedere *Visualizzazione del nome del campione assegnato*.

THRU: Brano THROUGH



Come sorgente audio viene utilizzata un segnale esterno in ingresso, pertanto non viene visualizzato il nome del campione ma la sorgente in ingresso.

❖ TRIGGER MODE e LOOP



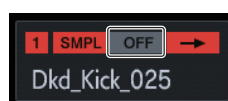
Visualizza il modo in cui il segnale audio assegnato viene riprodotto. Attivando o disattivando LOOP si influisce sui performance pad e sulle performance in sequenza, mentre TRIGGER MODE influisce solo sui performance pad.

- Nel caso di GATE, il campione viene riprodotto solo quando viene premuto il pad.
- Nel caso di One Shot, il campione viene attivato nell'istante in cui viene premuto il performance pad e viene riprodotto solo per il tempo specificato.

	LOOP	TRIGGER MODE
➔	OFF	One Shot
➔➔➔	OFF	GATE
↺	ON	One Shot
↺➔➔	ON	GATE

- Questa modalità di funzionamento può essere modificata solo con le manopole di regolazione dei parametri sotto il display.

❖ Display di stato di TIME STRETCH



È possibile selezionare tre stati: OFF ↔ RSMP (Ricampionamento) ↔ M.TMP (Master Tempo).

Area di visualizzazione fissa



1 Display di informazioni sulla schermata

Visualizza il nome della schermata correntemente visualizzata.

2 Display di stato

Visualizza lo stato del collegamento con un dispositivo esterno o lo stato di una sequenza.

3 Pulsante Menu

Toccare per visualizzare diverse schermate. È possibile visualizzare le seguenti schermate.

- L'indicatore del tasto per la schermata visualizzata si illumina.

TRACK SETTING
 MIXER
 ARRANGER
 UTILITY

4 Display TIME

Visualizza la posizione di riproduzione corrente. Le unità visualizzate sono [BAR:BEAT:STEP].

5 Pulsante SCENE/PATTERN

Visualizza il pop-up SCENE/PATTERN. Visualizza il numero del pattern e della scena corrente.

6 Pulsante BPM/QUANTIZE

Visualizza il pop-up BPM/QUANTIZE. Visualizza il valore BPM corrente e il valore QUANTIZE.

7 Pulsante PROJECT

Aprire la schermata dei progetti. È possibile creare, caricare, salvare ed eliminare progetti.

OFF:

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

RESAMPLE (RESMPL):

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

MASTER TEMPO (M.TMP):

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

Il valore predefinito varia a seconda dei risultati dell'analisi del campione.

Con sorgente audio 1SHOT: OFF

Con sorgente audio LOOP: MASTER TEMPO

5 LOOP

La riproduzione ciclica viene attivata o disattivata.

6 TRIGGER MODE

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

One Shot:

Il campione viene riprodotto fino alla fine quando si colpisce il performance pad.

GATE:

Il campione viene riprodotto solo fintanto che il performance pad viene tenuto premuto.

7 Misuratore del livello MASTER

Il misuratore del livello MASTER viene visualizzato nella parte destra della schermata.

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).

Parametri (HOME)



1 VOLUME

Imposta il volume del brano.

2 PAN

Imposta la posizione panning del brano.

3 PITCH

Imposta il pitch audio durante la riproduzione dei campioni.

4 TIME STRETCH

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

Gestione dei file progetto (PROJECT)

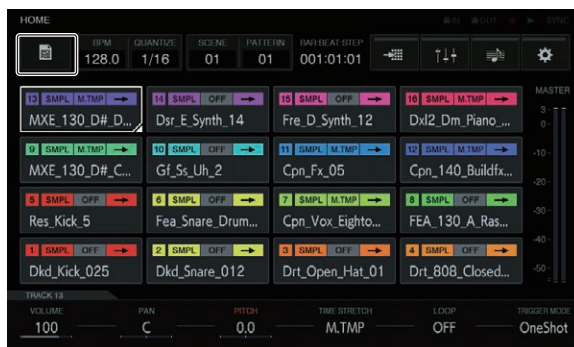
È possibile eseguire operazioni come la configurazione, il caricamento e il salvataggio a livello di progetto.

Creazione di un nuovo progetto

1 Toccare PROJECT.

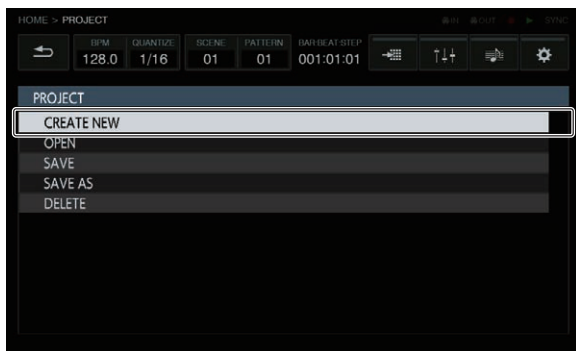
Sul pannello a sfioramento viene visualizzata la schermata PROJECT.

Nella schermata dei progetti è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.



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

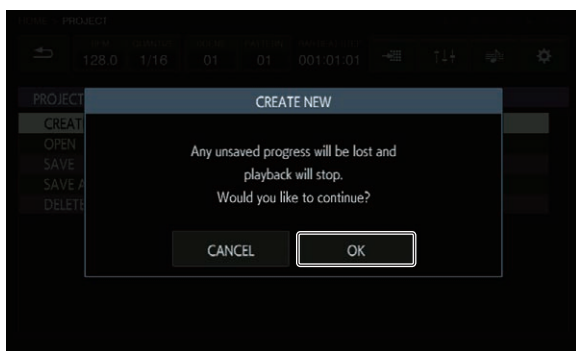
Viene visualizzato una schermata popup di conferma.



- Se si crea un nuovo progetto e non lo si salva dopo aver modificato un progetto esistente, il progetto non salvato andrà perso.

3 Toccare [OK].

Verrà visualizzata una tastiera su schermo e una finestra che richiede di assegnare un nome al progetto.



4 Immettere il nome del progetto con la tastiera software e toccare [CREATE].

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

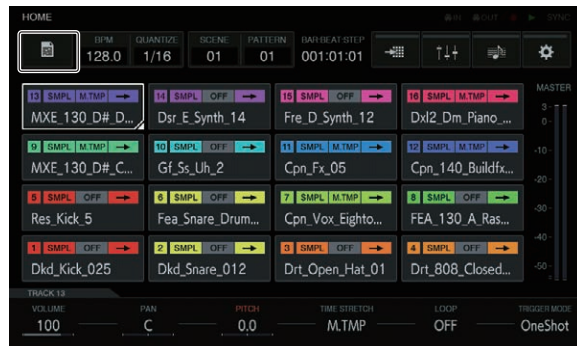


Apertura di un progetto

È possibile aprire i progetti esistenti.

1 Toccare [PROJECT].

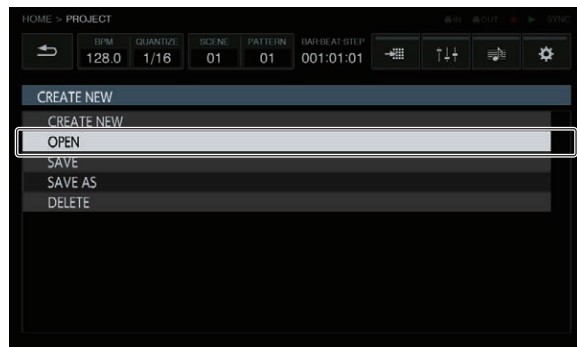
Sul pannello a sfioramento viene visualizzata la schermata PROJECT. Nella schermata dei progetti è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.



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

Viene visualizzata la lista dei progetti.

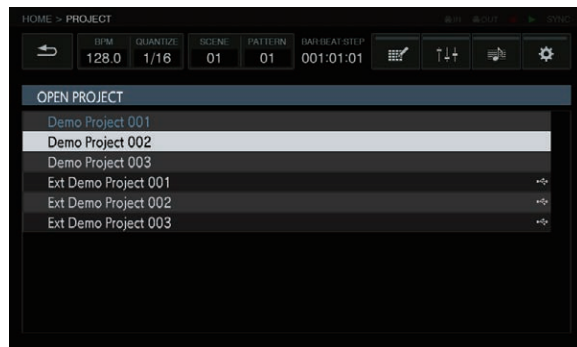
- Per tornare al livello superiore, premere il pulsante [BACK] o toccare [BACK] sul display a sfioramento.



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

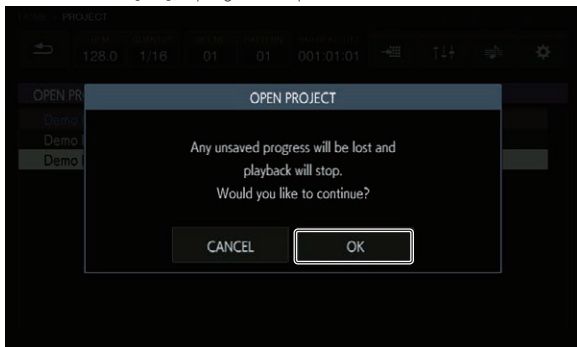
Viene visualizzato un popup di conferma.

- Se si collega un dispositivo USB, vengono visualizzati nella stessa lista gli eventuali progetti contenuti nel dispositivo USB. Allo stesso tempo, sul margine destro della lista viene visualizzato il simbolo USB.



4 Toccare [OK].

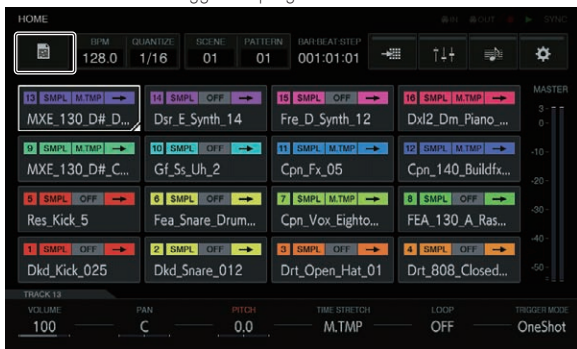
Quando si tocca [OK], il progetto si apre.



Salvataggio di un progetto

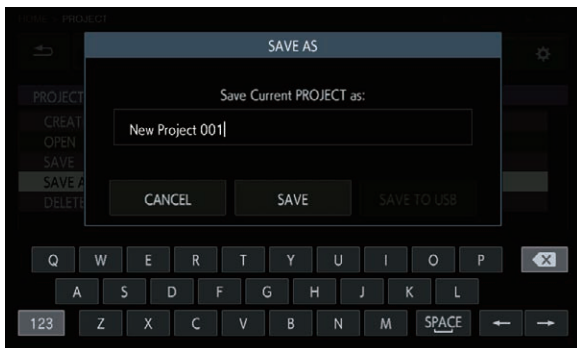
1 Toccare [PROJECT].

Sul pannello a sfioramento viene visualizzata la schermata PROJECT. Nella schermata dei progetti è possibile eseguire operazioni come il caricamento e il salvataggio dei progetti.

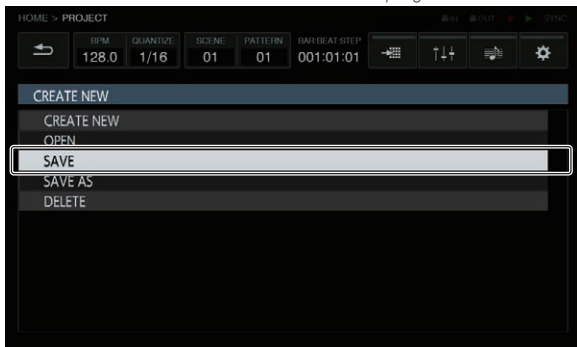


2 Girare la manopola selettoria per scegliere [SAVE] e premerla.

Viene visualizzata una finestra per il salvataggio. L'avanzamento viene indicato dalla relativa barra nella schermata popup.

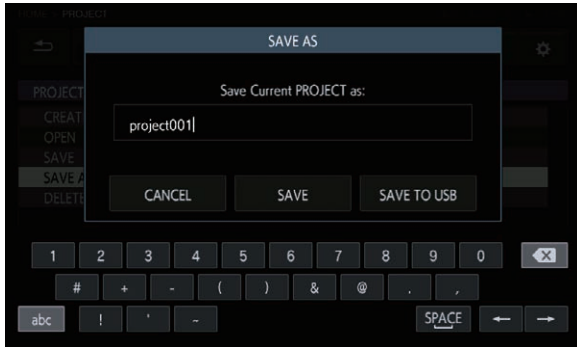


- Quando il salvataggio viene completato, le finestre popup vengono chiuse e viene visualizzata la schermata dei progetti.



- Per modificare il nome del progetto e quindi salvarlo, selezionare [SAVE AS], immettere il nome per il progetto e quindi salvarlo.

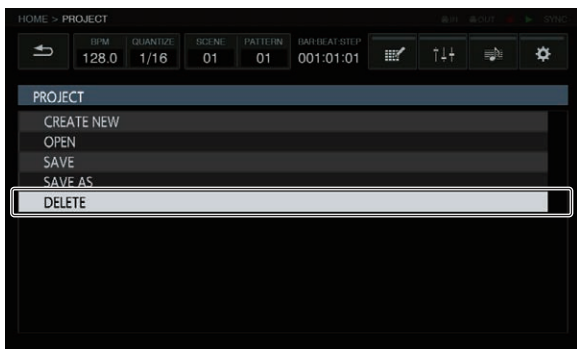
- Se si tocca il pulsante [SAVE TO USB] mentre è collegato un dispositivo USB, il progetto viene salvato nel dispositivo USB.



Eliminazione di un progetto

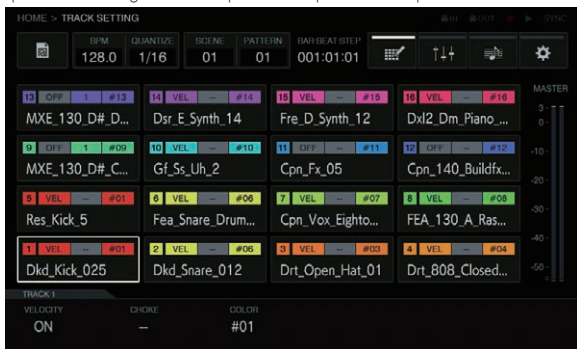
Girare la manopola selettoria per scegliere [DELETE] e premerla.

È possibile eliminare i progetti esistenti.



Modifica delle impostazioni dell'intero brano (TRACK SETTING)

È possibile configurare le impostazioni per ciascun pad.



VELOCITY

È possibile attivare o disattivare la funzione [VELOCITY] di un pad. Quando questa funzione è impostata su ON, il volume di riproduzione della sorgente audio cambia in base alla forza con la quale viene colpito 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]. Il valore predefinito varia a seconda dei risultati dell'analisi del campione.

- Con sorgente audio 1SHOT: ON
- Con sorgente audio loop: OFF

CHOKE

È possibile impostare il controllo esclusivo tra i brani. Non sarà possibile riprodurre contemporaneamente i brani per cui CHOKE No. è impostato allo stesso modo.

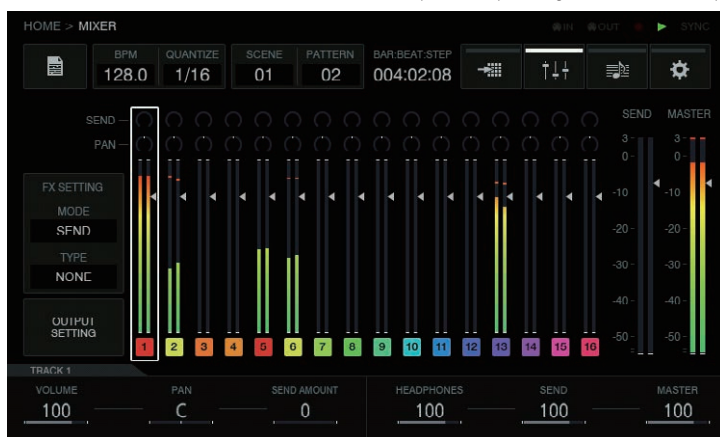
- È possibile selezionare "--" (nessuno), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], o [8].
- L'impostazione predefinita è "--" (nessuno).

PAD COLOR

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

Regolazione del volume di ciascun brano (MIXER)

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



Il brano selezionato viene visualizzato con un riquadro.

Se si gira la manopola selettiva 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.

All'interno dei riquadri da 1 a 16 vengono visualizzati gli elementi seguenti.

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

All'interno dei brani SEND e MASTER vengono visualizzati gli elementi seguenti.

- Misuratore del livello
- Posizione fader del volume

Parametri (MIXER)

È possibile controllare i parametri dei brani da 1 a 16 utilizzando **[VOLUME]**, **[PAN]**, e **[SEND AMOUNT]** nella parte inferiore della schermata MIXER.

Quando si impostano i valori numerici dei parametri per ciascun brano, essi possono essere copiati negli elementi del brano selezionato.

Inoltre, **[HEADPHONES]**, **[SEND]** e **[MASTER]** nella parte inferiore della schermata MIXER sono i parametri che controllano il volume delle cuffie, il volume di brani SEND e il volume dei brani MASTER.

- Quando si gira la manopola selettiva da un brano all'altro, i parametri **[VOLUME]**, **[PAN]** e **[SEND AMOUNT]** cambiano riflettendo i valori impostati per ciascun brano. I parametri **[HEADPHONES]**, **[SEND]** e **[MASTER]** sono valori di impostazione comuni nella schermata MIXER. Anche se si sposta il cursore su un altro brano girando la manopola selettiva, tali valori non cambiano.



1 VOLUME

Imposta il volume del brano.

2 PAN

Imposta la posizione panning del brano.

3 SEND AMOUNT

Imposta il valore SEND FX del brano.

4 HEADPHONES

Regola il volume delle cuffie.

5 SEND TRACK

Regola il volume dei brani SEND.

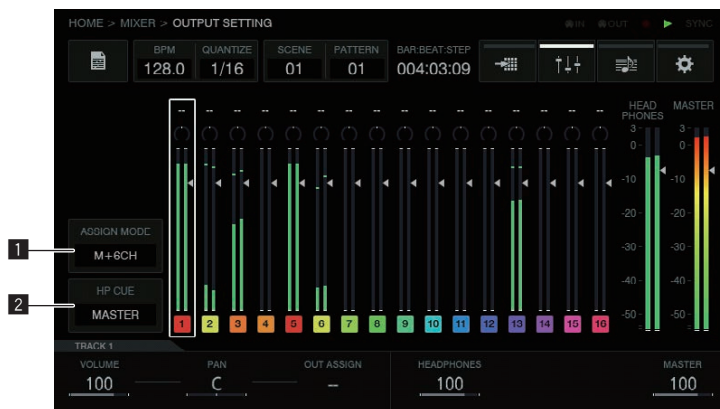
6 MASTER TRACK

Regola il volume dei brani MASTER.

Impostazione dell'uscita per ciascun terminale di uscita (OUTPUT SETTING)

Schermata OUTPUT SETTING

È possibile impostare il bus di uscita, il livello e il canale di uscita da inviare al terminale delle cuffie di ciascun terminale **ASSIGNABLE OUT**.



1 Pulsante ASSIGN MODE

Modalità **[M + 6CH]**: Invia in uscita i brani master da **[OUT1-2]** e consente inoltre di inviare segnale ai sei rimanenti terminali di uscita a livello di singolo brano.

Modalità **[8CH]**: Consente di impostare quale degli otto terminali di uscita invierà i brani a livello di singolo brano.

- ① Quando viene visualizzato il pop-up della lista, girare la manopola selettoria per selezionare la modalità.
- ② Premere la manopola selettoria per finalizzare la selezione.

2 Pulsante HP CUE

Selezionare una delle seguenti impostazioni per le cuffie: **[MASTER]** (stereo) / **[OUT1-2]**, **[OUT3-4]**, **[OUT5-6]**, **[OUT7-8]** (stereo), **[1]**, **[2]**, **[3]**, **[4]**, **[5]**, **[6]**, **[7]**, **[8]** (mono).

• Se **[ASSIGN MODE]** è **[M + 6CH]**, non è possibile selezionare **[OUT1-2]**, **[1]** e **[2]**.

- ① Quando viene visualizzato il pop-up della lista, girare la manopola selettoria per selezionare l'uscita.
- ② Premere la manopola selettoria per finalizzare la selezione.

Parametri (OUTPUT SETTING)

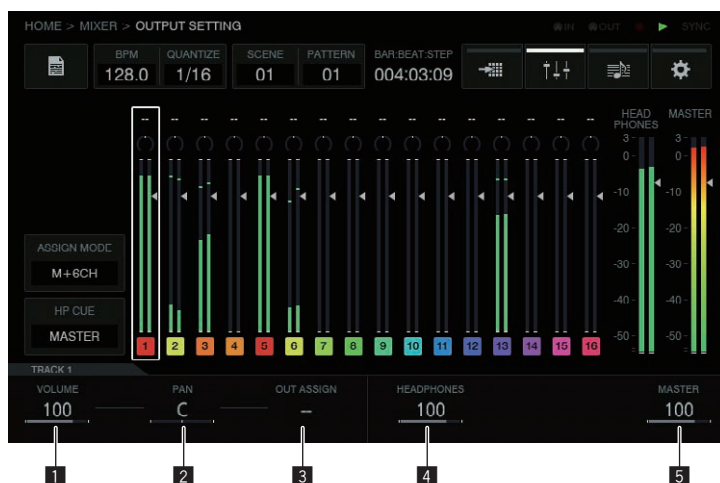
È possibile modificare le impostazioni **[VOLUME]**, **[PAN]** e **[OUT ASSIGN]** di ciascun brano, del livello principale e del livello di uscita delle cuffie. Ruotando la manopola di regolazione del parametro 3, l'impostazione della destinazione di uscita viene modificata e la stessa informazione viene mostrata nella parte superiore della schermata MIXER.

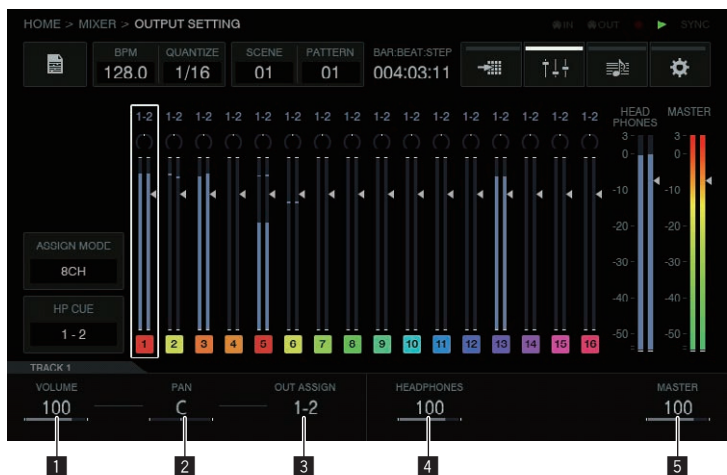
- Nella modalità **[M + 6CH]**, per impostazione predefinita viene visualizzato **[--]**. In questa situazione, è possibile assegnare solo l'uscita dei brani master da **[OUT1-2]/[MASTER]**.

Se, ad esempio, fossero specificate le uscite **[OUT3-4]**, le assegnazioni dei brani master verrebbero mantenute immutate e l'audio verrebbe emesso da **[OUT3-4]**.

In questo modo è possibile emettere i brani prima del loro messaggio individuale attraverso uscite diverse, emettendo al contempo i brani master dai diffusori principali.

Esempio di modalità **[M + 6CH]**





1 VOLUME

Imposta il volume del brano.

2 PAN

Imposta la posizione panning del brano.

3 OUT ASSIGN

Imposta la destinazione di uscita del brano.

4 HEADPHONES

Regola il volume delle cuffie.

5 MASTER TRACK

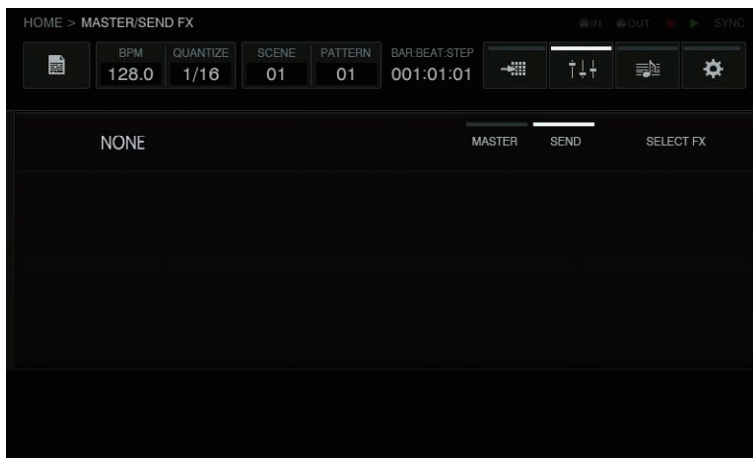
Regola il volume dei brani MASTER.

Altre informazioni

- Gli effetti SEND FX/MASTER FX vengono aggiunti solo ai brani master.
- Gli effetti SEND FX/MASTER FX non vengono aggiunti ad alcuno dei seguenti: [OUT1-2], [OUT3-4], [OUT5-6], [OUT7-8] (stereo), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8] (mono).

Impostazione degli effetti Send (MASTER/SEND FX)

Stato iniziale



SELECT FX

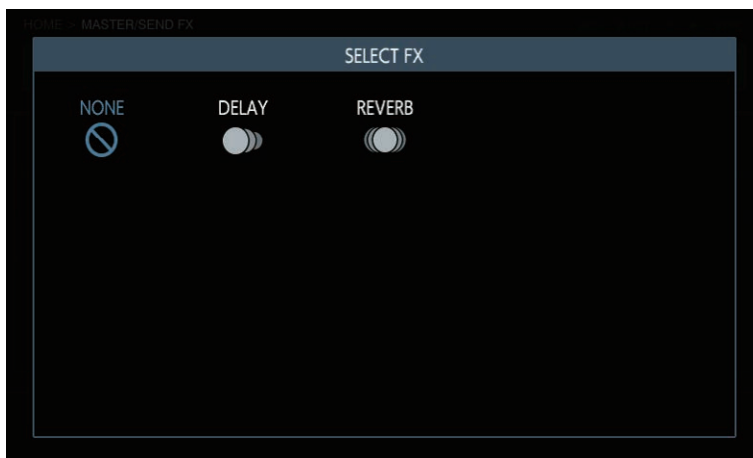
Toccano un elemento, viene aperta la schermata di scelta SEND FX a comparsa (popup).

Il cursore si trova sull'effetto selezionato nella modalità corrente, mentre gli effetti incompatibili con tale modalità sono disattivati.

Girare la manopola selettoria per spostare il cursore e premerla per finalizzare la selezione. In alternativa, è possibile spostare il cursore toccando una diversa opzione e finalizzare tale scelta toccando nuovamente l'opzione.

Una volta finalizzata la scelta, l'elenco scompare e l'effetto scelto viene visualizzato come attivo.

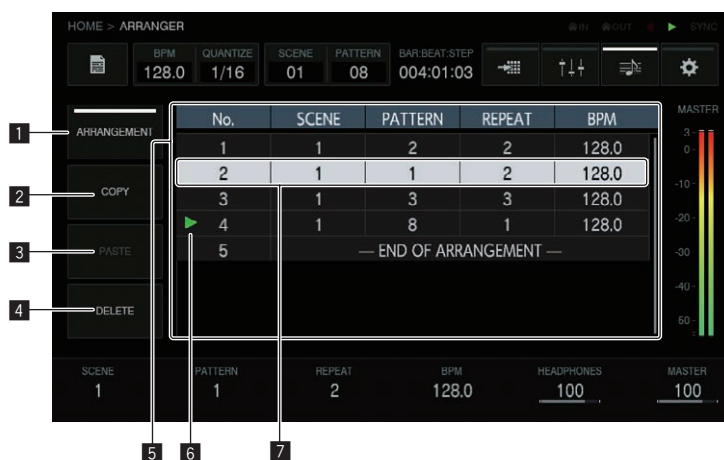
[Delay] e [Reverb] sono visualizzati come opzioni selezionabili.



Parametri (MASTER/SEND FX)

MASTER/SEND FX non possono essere target di modulazione degli incrementi, così che non è possibile registrare le modifiche dei parametri. Restano attivi i valori impostati per questi parametri in occasione dell'ultimo utilizzo (ultima impostazione in memoria).

Creazione di brani mediante arrangiamento di pattern creati (ARRANGER)



1 ARRANGEMENT

Riprodurre un arrangiamento.

Ogni tocco del pulsante **[ARRANGEMENT]** attiva/disattiva questa funzione. Per impostazione predefinita la funzione è disattivata.

Pulsante **ARRANGEMENT** attivato (ON): vengono riprodotti ed emessi i pattern creati tramite la funzione Arranger.

Pulsante **[ARRANGEMENT]** disattivato (OFF): Viene riprodotto ed emesso il pattern corrente.

- Premendo **[SHIFT]** insieme alla manopola selettoria quando il pulsante **[ARRANGEMENT]** è attivo, viene avviata la riproduzione dal punto in cui si trova il cursore.

2 COPY

Copia un pattern.

Per copiare le impostazioni di un pattern negli appunti, spostare il cursore sulla riga delle impostazioni del pattern che si desidera copiare, girare contemporaneamente la manopola selettoria e toccare il pulsante **[COPY]**.

3 PASTE

Incolla un pattern.

Toccando il pulsante **[PASTE]**, le impostazioni del pattern precedentemente copiato vengono inserite nella riga immediatamente precedente alla riga in cui si trova il cursore.

- L'operazione non viene mai eseguita mediante la sovrascrittura della riga in cui si trova il cursore, ma tramite l'inserimento di una nuova riga.

4 DELETE

Toccando il pulsante **[DELETE]**, la riga in cui si trova il cursore viene eliminata.

5 Area di visualizzazione degli arrangiamenti

No.: Indica il numero della riga dell'arrangiamento.

SCENE: Indica il numero di scene.

PATTERN: Indica il numero di pattern.

BPM: Indica il valore di BPM impostato individualmente.

6 Indicatore del punto della riproduzione

Il simbolo **[▶]** viene visualizzato accanto all'arrangiamento in fase di riproduzione.

7 Posizione del cursore

Girare la manopola selettoria per spostare il cursore in alto o in basso.

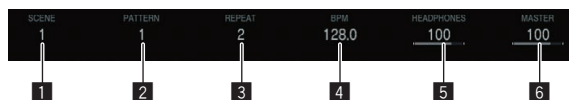
Premendo la manopola selettoria, il pattern corrente viene inserito nella riga immediatamente precedente alla riga in cui si trova il cursore.

Muovendo le manopole di regolazione dei parametri da 1 a 4 con **END OF ARRANGEMENT** in basso, viene aggiunta una riga con le impostazioni del pattern.

Ruotando la manopola selettoria in modo da spostare il cursore, nei campi **[SCENE]**, **[PATTERN]**, **[REPEAT]** e **[BPM]** in basso vengono adottati i valori impostati nella riga selezionata.

- Premendo **[SHIFT]** contemporaneamente alla manopola selettoria viene avviata la riproduzione della riga in cui si trova il cursore **[ARRANGEMENT]**.

Parametri (ARRANGER)



1 SCENE

Seleziona la scena.

Ruotando la manopola di regolazione del parametro 1, viene modificato il numero di scene della riga in cui si trova il cursore.

2 PATTERN

Seleziona il pattern.

Ruotando la manopola di regolazione del parametro 2, viene modificato il numero di pattern della riga in cui si trova il cursore.

3 REPEAT

Seleziona il numero di riproduzioni.

Ruotando la manopola di regolazione del parametro 3, viene modificato il numero di riproduzioni della riga in cui si trova il cursore.

4 BPM

Imposta i BPM.

Ruotando la manopola di regolazione del parametro 4, viene modificato il numero di BPM della riga in cui si trova il cursore.

Quando BPM indica "-", la riproduzione si trova con il valore BPM impostato immediatamente prima.

5 HEADPHONES

Imposta il volume delle cuffie.

Ruotando la manopola di regolazione del parametro 5, viene modificato il valore **HEADPHONES**.

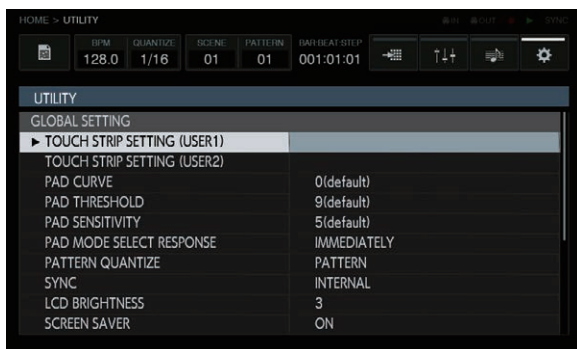
6 MASTER

Imposta il volume principale.

Ruotando la manopola di regolazione del parametro 6, viene modificato il valore **MASTER**.

Modifica delle impostazioni di questa unità (UTILITY)

È possibile controllare diverse impostazioni, tra cui il contrasto dello schermo, la sensibilità del performance pad, le impostazioni dell'unità, la versione del firmware e lo spazio libero nella memoria interna.



Utilizzo dell'hardware

Manopola selettoria

La rotazione della manopola selettoria consente di spostare il cursore. La pressione della manopola selettoria finalizza un'opzione ovvero permette di passare alle voci previste da un'opzione.

Pulsante BACK

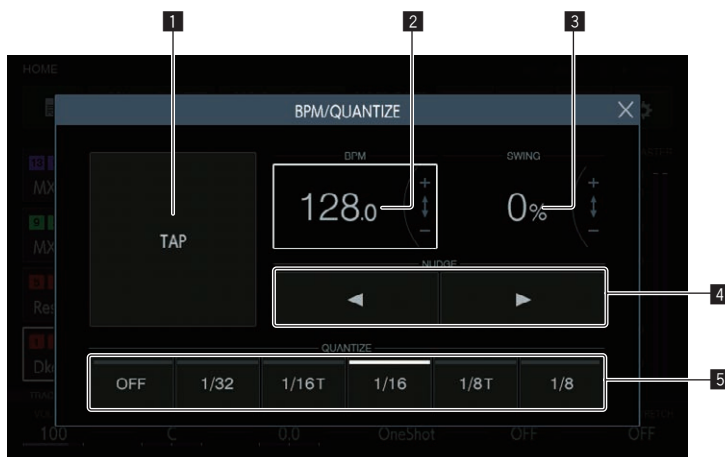
La pressione del pulsante [BACK] chiude una schermata e riporta alla schermata precedente.

Quando il cursore si trova al lato dell'opzione selezionata, la pressione del pulsante [BACK] sposta il cursore al lato della voce.

La pressione della manopola selettoria finalizza un'opzione ovvero permette di passare alle voci previste da un'opzione.

Impostazione di BPM e quantizzazione (BPM/QUANTIZE)

È possibile impostare i BPM, [NUDGE], [TAP] ed eseguire diverse altre operazioni relative alle sequenze da riprodurre.



1 Pulsante 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

Indica il valore BPM corrente del pattern. Può essere modificato mediante la rotazione della manopola selettoria. Per modificare il valore decimale, premere [SHIFT] e contemporaneamente girare la manopola selettoria.

3 SWING

È possibile impostare il valore [SWING].

4 Pulsante NUDGE

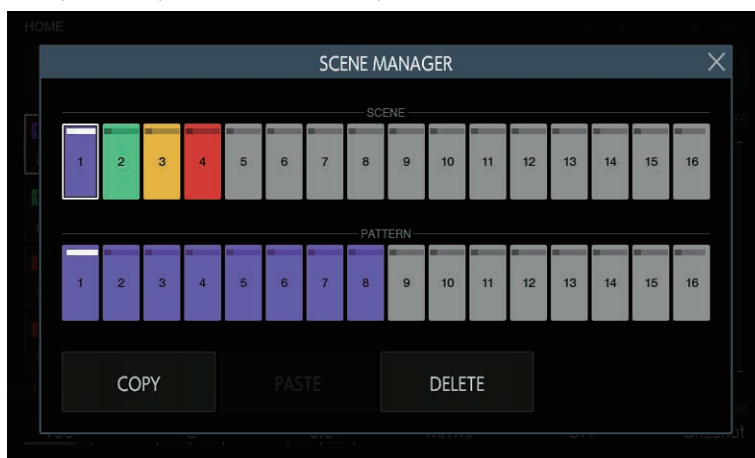
Aumentando o riducendo leggermente il valore BPM del pattern in riproduzione è possibile correggere manualmente la sfasatura di una sorgente audio per cui è in corso una performance sincronizzata.

5 Pulsante QUANTIZE

È possibile impostare i valori di quantizzazione quando si preme un performance pad durante la riproduzione del sequencer.

Gestione di scene e pattern (SCENE MANAGER)

All'interno dell'interfaccia grafica è possibile copiare ed eliminare scene e pattern.



Ogni scena ha un diverso colore identificativo, che viene adottato anche da tutti i pattern presenti all'interno della stessa scena. Lo stesso colore viene adottato dai LED dei 16 tasti di incremento dell'hardware ogni volta che viene impostato SCENE/PATTERN come modalità attiva. Per chiudere la schermata, è sufficiente toccare il pulsante [X] nella parte superiore destra della schermata ovvero premere il pulsante **[BACK]**.

Selezione di scene e pattern

Consente di impostare la scena e il pattern correnti.

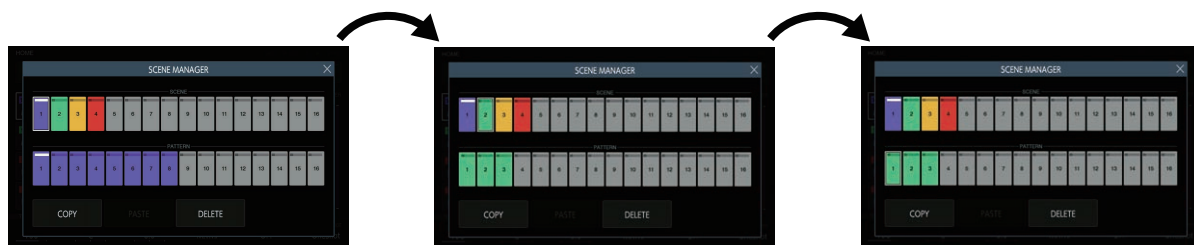
Girare la manopola selettoria per scegliere una scena, quindi premerla per spostare il cursore verso i pattern della scena. A questo punto, girare la manopola selettoria per selezionare un pattern e poi premerla per entrare nel pattern. La stessa operazione può essere eseguita anche tramite il tocco dei pulsanti sul display a sfioramento.

Se si modifica il pattern nel corso della riproduzione, i tempi di modifica saranno rapportati al valore impostato per **PATTERN QUANTIZE** in **UTILITY**.

- Se si chiude la schermata toccando il pulsante [X] o premendo il pulsante **[BACK]** senza specificare il pattern, quest'ultimo non resterà invariato.

Ruotare la manopola selettoria in senso orario

Premere la manopola selettoria



Stati di pattern e scene

Pulsante con il cursore

L'immagine illustra il pulsante su cui è posizionato il cursore a seguito del tocco o della rotazione della manopola selettoria. Viene visualizzata una cornice bianca intorno al pulsante.



Pulsante corrente

Si tratta del pulsante attualmente selezionato. L'indicatore nella parte alta del pulsante è di colore bianco.

L'indicatore lampeggia con il colore bianco per il pulsante quando è in attesa del pattern da modificare durante la riproduzione.



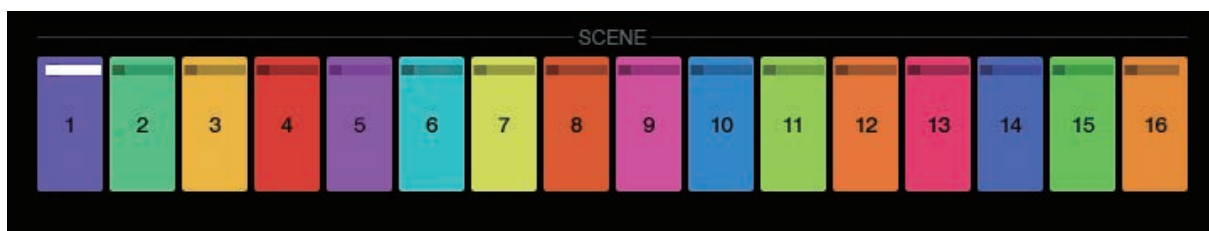
Pulsante a cui è stata assegnata una sequenza registrata

Si tratta di un pulsante scena con almeno un pattern registrato, ovvero di un pulsante pattern a cui è stata assegnata una sequenza registrata. Il pulsante si illumina dello stesso colore della scena.



Colori della scena

Nella figura seguente vengono riportati i colori relativi alle 16 scene.



COPY

Toccando il pulsante **[COPY]** vengono copiati negli appunti le scene o i pattern selezionati.

Eventuali contenuti preesistenti negli appunti saranno sovrascritti dopo la pressione del pulsante **[COPY]**.

- La scena o il pattern copiato ha un indicatore che mostra che è stato copiato.

PASTE

Toccando il pulsante **[PASTE]** vengono incollati nella posizione selezionata le scene o i pattern che erano stati precedentemente copiati negli appunti.

Per poter premere questo pulsante è necessario prima copiare qualcosa negli appunti. Diversamente, infatti, il pulsante **[PASTE]** è disattivato. Il pulsante **[PASTE]** risulta indisponibile anche qualora il cursore fosse su un pattern, mentre c'è una scena nello stato di copia o viceversa. Anche in questo caso, infatti, il pulsante **[PASTE]** risulterebbe disattivato.

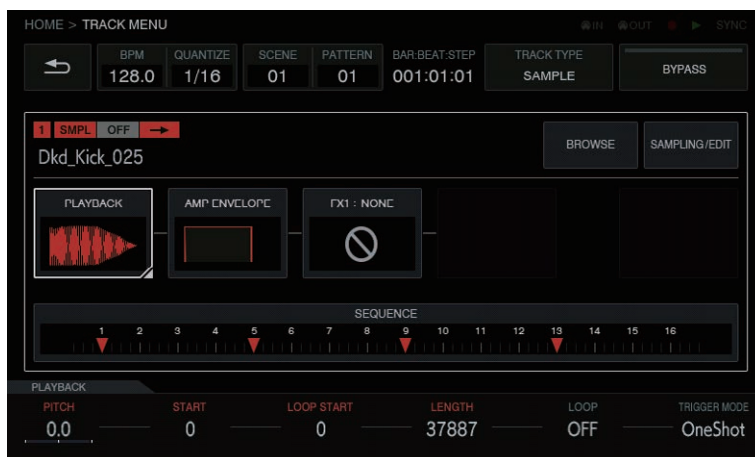
DELETE

È possibile eliminare una scena o un pattern precedentemente selezionati.

Prima di procedere all'eliminazione di una scena o di un pattern in riproduzione, viene visualizzato un popup di conferma.

Modifica dei parametri dei brani (TRACK MENU)

Consente di passare alla visualizzazione del brano selezionato o alla schermata delle singole impostazioni di dettaglio.

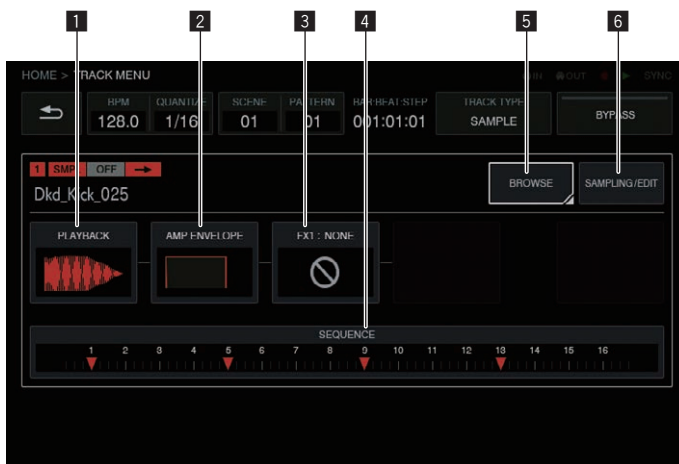


Scelta modulo

Uno dei pulsanti è selezionato. Per impostazione predefinita è selezionato il pulsante **[BROWSE]**.

Il cursore viene visualizzato sul pulsante selezionato. Toccando o ruotando la manopola selettoria, la posizione di selezione del pulsante si sposta.

- Quando si utilizza la manopola selettoria, ruotarla in senso orario per spostare la posizione in ordine ascendente, da **[BROWSE]** a **[SEQUENCE]**. La posizione ritorna a **[BROWSE]** dopo **[SEQUENCE]**. Girare la manopola in senso antiorario per spostare la posizione in direzione inversa.
- Quando il cursore si trova su uno qualsiasi dei pulsanti da **[PLAYBACK]** a **[SEQUENCE]**, è possibile modificare i corrispondenti parametri della schermata delle impostazioni dettagliate tramite le manopole di regolazione dei parametri. Quando il cursore si trova sui pulsanti **[BROWSE]** e **[SAMPLING/EDIT]**, i parametri e i corrispondenti flag scompaiono.



Questo gruppo di pulsanti viene mostrato in modo da semplificare la visualizzazione del flusso del suono. Inoltre, il numero e il tipo di pulsanti che vengono qui visualizzati dipendono dall'attributo del brano.

Per dettagli sugli attributi del brano, vedere *Pulsante di commutazione dell'attributo del brano* a pagina 31.

1 PLAYBACK

Per passare alla schermata PLAYBACK, selezionarla con un tocco e poi toccare nuovamente. In alternativa, è possibile visualizzare questa schermata selezionandola con la manopola selettoria, che andrà poi successivamente premuta.

2 AMP ENVELOPE

Per passare alla schermata AMP ENVELOPE, selezionarla con un tocco e poi toccare nuovamente. In alternativa, è possibile visualizzare questa schermata selezionandola con la manopola selettoria, che andrà poi successivamente premuta.

L'icona ENVELOPE impostata nella schermata AMP ENVELOPE viene visualizzata in un'anteprima all'interno del pulsante.

- L'immagine di anteprima resta invariata anche nel caso fosse stato modificato il parametro in ENVELOPE mediante la modulazione degli incrementi.

3 FX1

Per passare alla schermata FX, selezionarla con un tocco e poi toccare nuovamente. In alternativa, è possibile visualizzare questa schermata selezionandola con la manopola selettoria, che andrà poi successivamente premuta.

L'icona FX impostata nella schermata FX viene visualizzata in un'anteprima all'interno del pulsante.

4 SEQUENCE

Per passare alla schermata SEQUENCE, selezionarla con un tocco e poi toccare nuovamente. In alternativa, è possibile visualizzare questa schermata selezionandola con la manopola selettoria, che andrà poi successivamente premuta.

Lo stato della modifica di ciascun incremento impostato nella schermata SEQUENCE viene visualizzata in una piccola finestra all'interno del pulsante.

- Vengono modificati i tempi di ciascun incremento con la successiva creazione di un gruppo nella schermata SEQUENCE, ma una volta impostate queste modifiche, eventuali incrementi con la direzione dei tempi modificata vengono visualizzati in modo sfalsato dall'indicazione di scala.

5 BROWSE

Per passare alla schermata BROWSE, selezionarla con un tocco e poi toccare nuovamente. In alternativa, è possibile visualizzare questa schermata selezionandola con la manopola selettoria, che andrà poi successivamente premuta.

6 SAMPLING/EDIT

Per passare alla schermata SAMPLING/EDIT, selezionarla con un tocco e poi toccare nuovamente. In alternativa, è possibile visualizzare questa schermata selezionandola con la manopola selettoria, che andrà poi successivamente premuta.

Display del modulo

I pulsanti modulo appaiono 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 pulsante è premuto, il pulsante modulo appare evidenziato e il nome del parametro viene racchiuso in una cornice.



Pulsante di commutazione dell'attributo del brano

SAMPLE

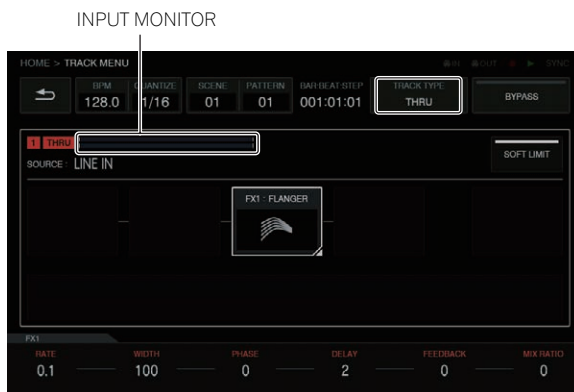


Questa modalità consente di riprodurre un campione audio o una sorgente audio che è stata campionata. Se non vi sono sorgenti audio assegnate a un brano, nel campo del nome del campione viene visualizzato [----].

Premendo i pulsanti [BROWSE] o [SAMPLING/EDIT] dopo aver assegnato un campione nella schermata della destinazione di commutazione, la sorgente audio viene assegnata al brano. Se si desidera regolare ulteriormente la sorgente audio, premere il pulsante [SAMPLING/EDIT] per passare alla schermata EDIT.

[PLAYBACK], [AMP ENVELOPE], [FX 1] e [SEQUENCE] sono tutti pulsanti e al loro interno viene visualizzata un'anteprima in una piccola finestra, a seconda dei valori impostati nella schermata della destinazione di commutazione.

THRU



È possibile assegnare un ingresso esterno ad un brano per aggiungervi un effetto.

Regolare il comando [INPUT LEVEL] nel pannello posteriore dell'unità ed il volume del dispositivo di origine facendo riferimento a INPUT MONITOR. Quindi, se viene premuto il pulsante [SOFT LIMIT] (attivazione/disattivazione della funzione), si attiva il limitatore di ingresso dallo stadio di ingresso, così da ridurre interruzioni non volute.

BYPASS

È possibile emettere il brano evitando [AMP ENVELOPE] e [FX]. Per impostazione predefinita la funzione è disattivata.

Impostazione dell'attributo del brano

È possibile impostare l'attributo del brano.

Toccando il pulsante **[TRACK TYPE]** consente di alternare tra **[SAMPLE]** e **[THRU]**.

Sono disponibili due tipi di **TRACK TYPE** indicati di seguito.

- 1 SAMPLE TRACK
- 2 THRU TRACK



Brano Sample

Selezione e caricamento di una sorgente audio di campionamento (BROWSE)

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



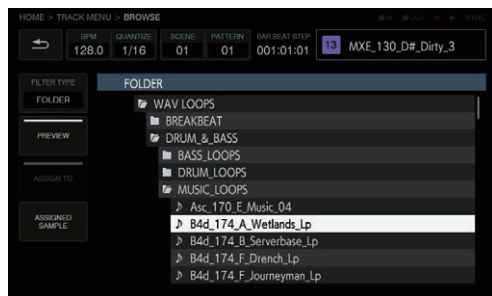
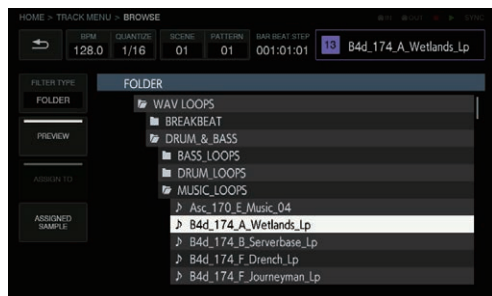
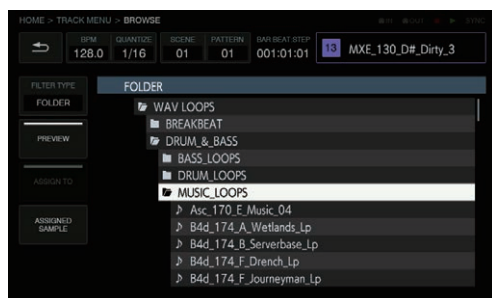
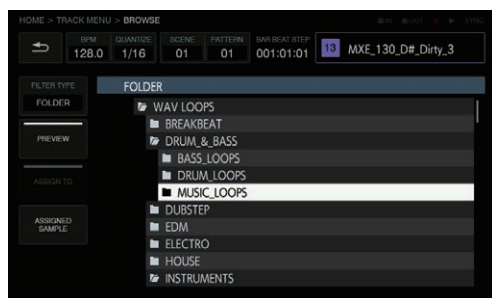
❖ Pulsante FILTER TYPE

Visualizza un elenco che consente di selezionare il metodo di filtro applicabile durante un'esplorazione. La visualizzazione della colonna destra varia in base al tipo selezionato qui.

FOLDER

Filtra i campioni in base al livello di cartella.

- 1 Girare la manopola selettoria per spostare il cursore.
Per spostare il cursore ad un'altra cartella premere **[SHIFT]** contemporaneamente alla 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.

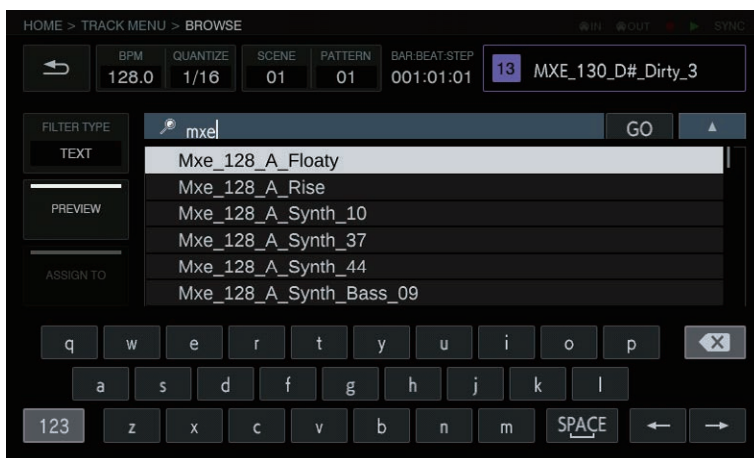


TEXT

Visualizza una tastiera software che permette di ricercare una sorgente audio tramite una stringa 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.



SORT

I risultati della ricerca vengono elencati in ordine alfabetico crescente o decrescente. È possibile alternare l'ordine crescente e decrescente mediante la pressione dei pulsanti ▲ o ▼.

❖ Pulsante PREVIEW

Avvia automaticamente un'anteprima se è stato precedentemente selezionato un campione durante un'esplorazione. Lo stato dell'anteprima può essere attivato o disattivato con un tocco.

Se attivo:

Quando si ruota la manopola selettiva per spostare il cursore su un campione, questo verrà riprodotto una sola volta.

Se disattivato:

Anche se si sposta il cursore sul campione ruotando la manopola selettiva, 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 verrà riprodotto una sola volta.

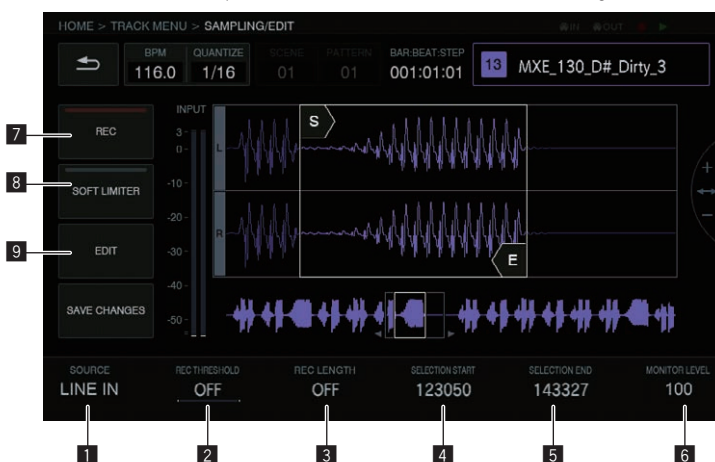
❖ Pulsante ASSIGNED SAMPLE

Toccando questo pulsante si passa alla posizione della sorgente audio assegnata al brano.

- Il pulsante non viene visualizzato se [FILTER TYPE] è impostato su [TEXT].

Registrazione di un suono in ingresso esterno e modifica di una sorgente audio (SAMPLING/EDIT)

È possibile registrare un suono interno o esterno; è inoltre possibile modificare la forma d'onda della sorgente audio.



1 SOURCE

Seleziona la destinazione di campionamento.

La destinazione può essere selezionata da [LINE IN] e [RESAMPLE].

- L'operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

2 REC THRESHOLD

Se viene rilevato un segnale in ingresso superiore a questo valore, mentre la registrazione è in pausa, la registrazione sarà avviata automaticamente.

- L'operazione non può essere eseguita durante la registrazione.
- Per impostazione predefinita la funzione è disattivata.
- OFF / da -60 dB a -20 dB / PLAY

3 REC LENGTH

Consente di impostare la quantità di tempo per cui deve proseguire la registrazione dopo il suo avvio. Questa impostazione dipende dal BPM del sequencer. Una volta trascorsa la quantità di tempo specificata, la registrazione viene interrotta automaticamente.

- L'operazione non può essere eseguita durante la registrazione.
- Per impostazione predefinita la funzione è disattivata. Quando è disattivata (OFF), la registrazione viene interrotta automaticamente una volta trascorsi 32 secondi dall'avvio della registrazione.
- OFF / da 1 a 4 (livello **BAR**)

4 SELECTION START

Imposta il punto iniziale della gamma di tempo selezionata.

- L'operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

5 SELECTION END

Imposta il punto finale della gamma di tempo selezionata.

- L'operazione non può essere eseguita durante la registrazione.

6 MONITOR LEVEL

Regola il volume di monitoraggio durante la registrazione e la modifica.

È possibile impostare un valore compreso tra 0 e 127. Il valore predefinito è 100, che non prevede alcuna modifica delle opzioni (volume del brano, panning, bilanciamento cuffie, ecc.) impostate con il mixer, ecc. Questa opzione consente di modificare il volume relativo.

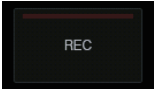


- L'operazione può essere eseguita anche durante la registrazione.

7 REC

Avvia la pausa di registrazione del suono 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 pressione del pulsante attiva direttamente la registrazione (pulsante illuminato).

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

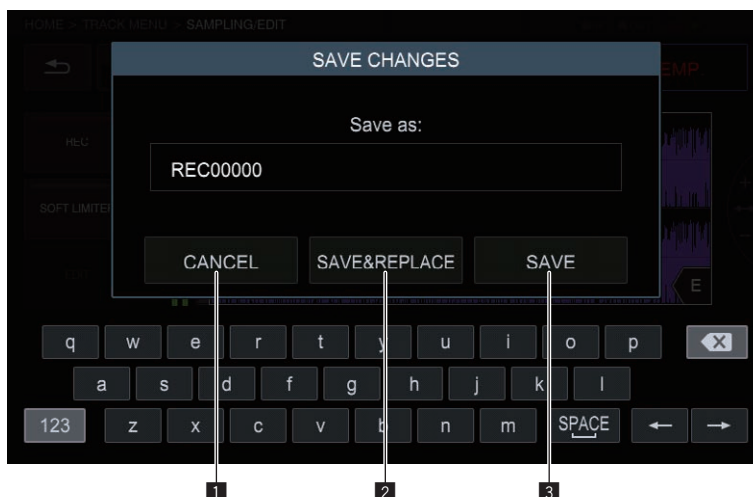
Se la registrazione viene eseguita quando un campione risulta già assegnato, la forma d'onda viene sovrascritta ed il nome del

❖ SAVE CHANGES

Salva la gamma selezionata come un campione.

Viene visualizzato un popup contenente un nome, un numero sequenziale ed una tastiera software tramite la quale è possibile digitare un nome da assegnare.

Il salvataggio avviene in TORAIZ/Samples/Saved/[Project name].



campione nell'angolo in alto a destra viene sostituito dall'indicazione **[RECORDED TEMP.]**.



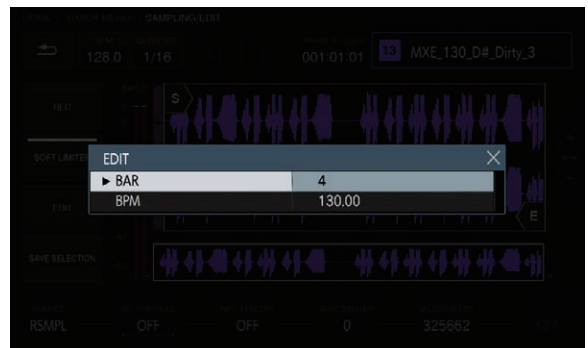
8 SOFT LIMITER

È possibile applicare un limitatore al suono in ingresso.

- Per impostazione predefinita la funzione è disattivata.

9 EDIT

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



10 BAR

Imposta la lunghezza (numero di battute) del campione. Il valore di **BAR** varia in base al valore impostato qui.

11 BPM

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

1 CANCEL

Chiude la schermata popup senza salvare.

2 SAVE & REPLACE

Assegna un nome al file audio modificato, lo salva come file di campionamento e chiude il popup. In questo caso, il campione assegnato al brano viene sostituito dal campione salvato.

- Per utilizzare subito i risultati della modifica, selezionare **[SAVE & REPLACE]**.

3 SAVE

Assegna un nome al file audio modificato, lo salva come file di campionamento e chiude il popup. In questo caso, il campione assegnato al brano non viene sostituito.

- Se si desidera ricavare diversi campioni da un unico campione per poi salvarli, selezionare **[SAVE]**.

Impostazione del metodo di riproduzione della sorgente audio di campionamento (PLAYBACK)

È possibile impostare il metodo di riproduzione della sorgente audio.



1 PITCH

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

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

- Se disattivato: 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. Il valore varia in base allo stato di attivazione o disattivazione (ON/OFF) di **[GRID SNAP]**.

- Se **GRID SNAP** è attivo (ON): numero GRID da 1 a XXX (l'impostazione predefinita 1).
- Se **GRID SNAP** è disattivato (OFF): numero di Sample (l'impostazione predefinita 0).

3 LOOP START

Quando la riproduzione di loop è attiva (ON), è possibile impostare il punto iniziale del loop. Questa operazione è possibile unicamente tra **[START]** e **[END]**.

Il valore varia in base allo stato di attivazione o disattivazione (ON/OFF) di **[GRID SNAP]**.

- Se **GRID SNAP** è attivo (ON): numero GRID da 1 a XXX (l'impostazione predefinita corrisponde al valore di **[START]**.)
- Se **GRID SNAP** è disattivato (OFF): numero di Sample (l'impostazione predefinita corrisponde al valore di **[START]**).

4 LENGTH

Imposta la durata della gamma di riproduzione del campione. Il valore corrisponde al numero di Sample (l'impostazione predefinita corrisponde al valore della durata del campione assegnato).

5 LOOP

Attiva o disattiva la riproduzione di loop del campione.

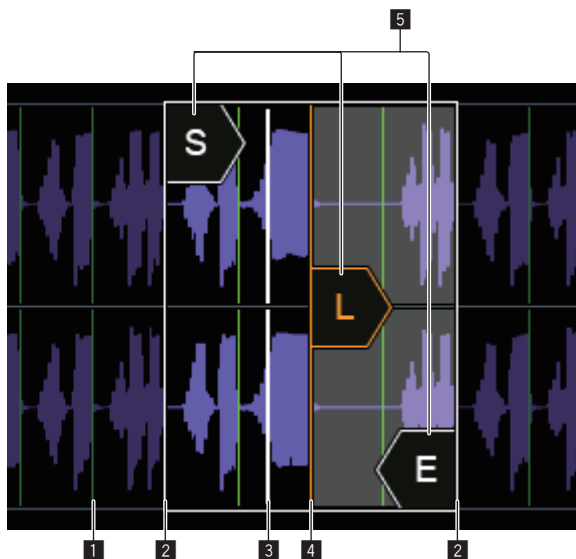
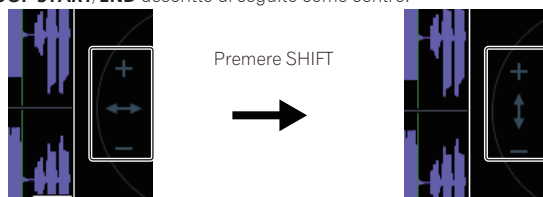
- Se attivo: non appena la posizione di riproduzione raggiunge **[END]**, la riproduzione riparte dalla posizione di **[LOOP START]** impostata nella stessa schermata.
- Se disattivato: non appena la posizione di riproduzione raggiunge **[END]**, la riproduzione termina in quello stesso momento.

❖ Area di visualizzazione delle forme d'onda

Visualizzazione gamma

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

Quando si ingrandisce o si riduce la forma d'onda in direzione dell'asse del tempo, viene ingrandita o ridotta con la posizione di uno fra **START/LOOP START/END** descritto di seguito come centro.



1 SLICE GRID

SLICE GRID è visibile sullo sfondo.

2 START/END POINT

È possibile impostare la gamma che viene riprodotta quando si preme un performance pad.

3 Posizione di riproduzione

Visualizza la posizione di riproduzione corrente.

4 LOOP START POINT

È possibile impostare la gamma che viene riprodotta continuamente quando l'opzione **TRIGGER MODE** del brano ha il valore **[LOOP One Shot]** o **[LOOP GATE]**.

La gamma di loop è evidenziata.

5 Cursori 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.



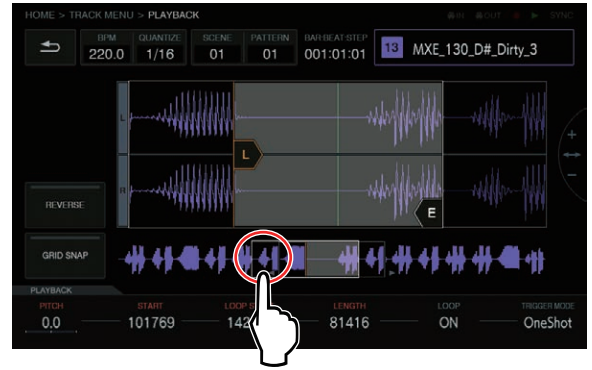
Se si tocca l'area dopo averla ingrandita, la posizione di visualizzazione passa al punto che è stato toccato.

1 Girare la manopola seletttrice per ingrandire.

La forma d'onda viene a sua volta ingrandita.



2 Toccare il lato sinistro della forma d'onda complessiva (area in rosso).



La gamma visualizzata si sposta.



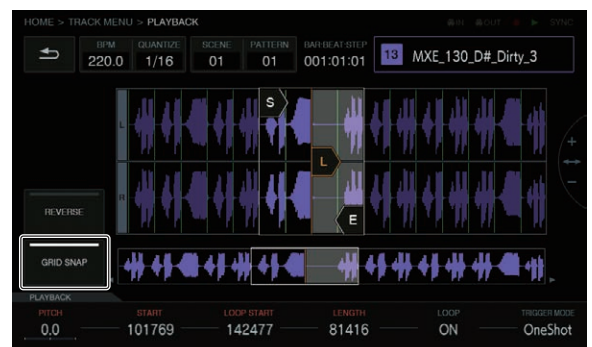
❖ Pulsante GRID SNAP

Se **[GRID SNAP]** è attivo, 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.

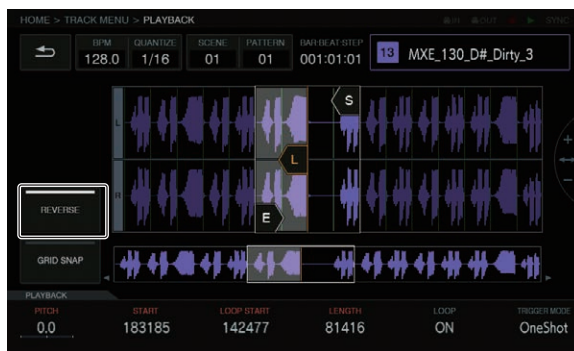


❖ Pulsante REVERSE

È possibile attivare/disattivare la riproduzione inversa. Impostando ON, la direzione di riproduzione viene invertita.

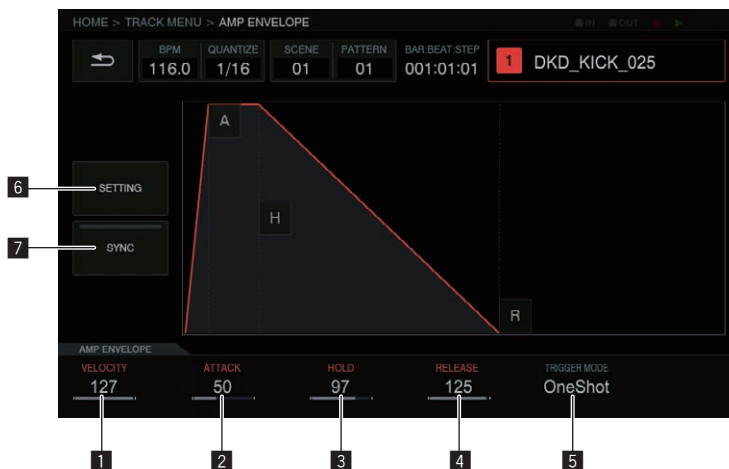
Toccare [REVERSE].

Viene eseguita la riproduzione inversa.



Regolazione delle modifiche di volume relative alla riproduzione della sorgente audio di campionamento (AMP ENVELOPE)

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



1 VELOCITY

Imposta il valore massimo del 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).

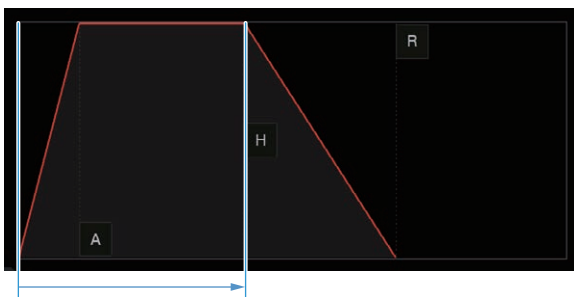
L'impostazione predefinita è 0. Il valore può essere compreso tra 0 e 32 secondi.



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 [INFINITY].

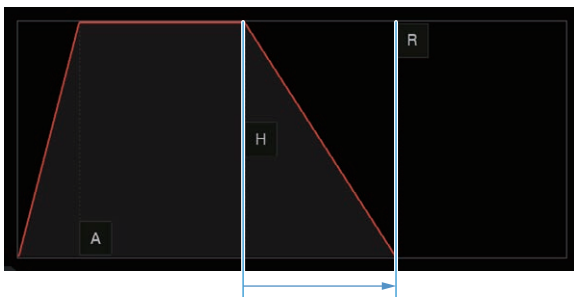


4 RELEASE

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 [INFINITY].

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: [One Shot] e [GATE].

One Shot:

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 [INFINITY], si sposta su [R] con il trigger di disattivazione.

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

6 SETTING

È possibile modificare le impostazioni AMP ENVELOPE.

[Retrigger]:

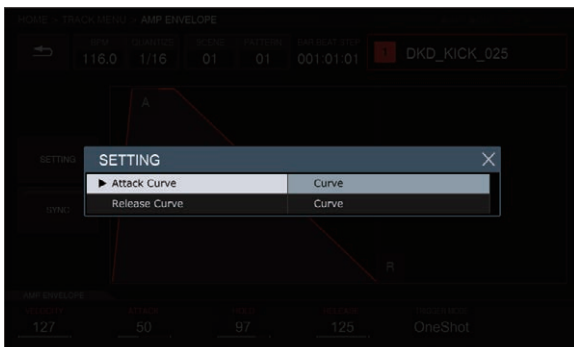
È possibile impostare il funzionamento di AMP ENVELOPE rispetto a diversi trigger speciali.

[Attack Curve]:

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

[Release Curve]:

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



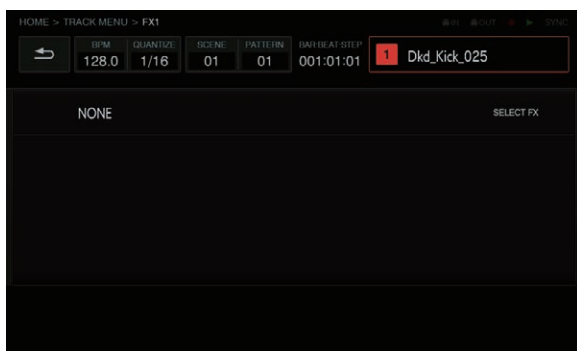
7 SYNC

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 inserire degli effetti nei brani.



Pulsante SELECT FX

Toccando il pulsante [SELECT FX] viene visualizzata la lista FX.

❖ Pannello del display degli effetti

Il pannello seguente mostra la sostituzione del plugin DAW. Al suo interno vengono visualizzati i comandi di ciascun FX.



1 Pulsante ON/OFF

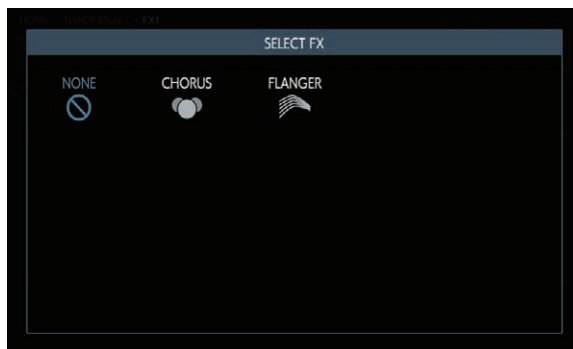
Questo pulsante funziona con le stesse regole di un normale interruttore di selezione della modalità.

Ad esempio, se la sincronizzazione BMP viene attivata/disattivata (ON/OFF), i parametri specifici del brano vengono al loro volta attivati/disattivati. Quando è illuminato si trova nello stato attivo (ON).

❖ FX inclusi

Per gli effetti FX inclusi e i relativi parametri, consultare *Visualizzazione del nome del campione assegnato* a pagina 18.

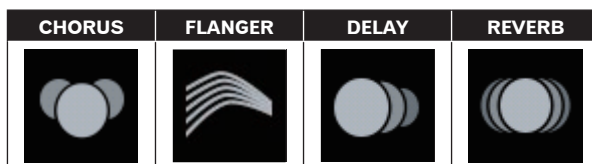
Girare la manopola selettiva per scegliere e premerla per finalizzare la scelta.



❖ Parametri (AMP ENVELOPE)

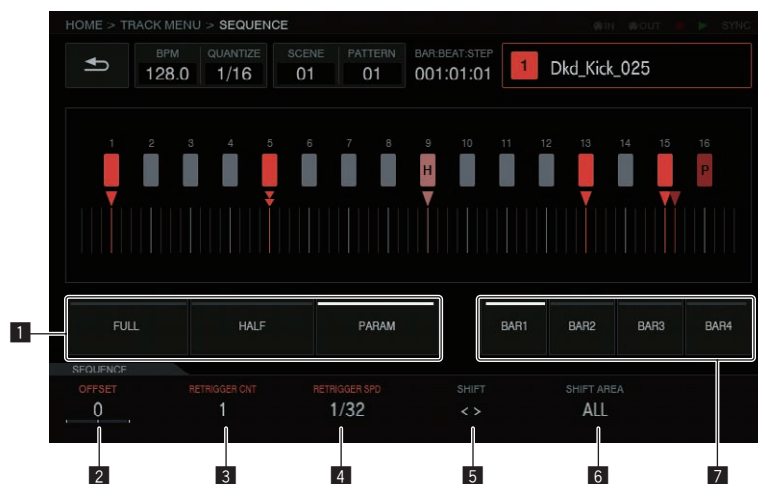
È possibile registrare i parametri di INSERT FX dal momento che sono tutti target di modulazione degli incrementi.

❖ Lista delle icone FX



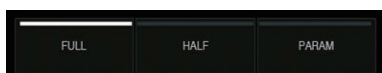
Regolazione di alcune sequenze trigger (SEQUENCE)

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



1 Pulsanti di 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 OFF SET

È possibile regolare un trigger in avanti o indietro con spostamenti molto ridotti. 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 [▼] nell'interfaccia grafica utente con spostamenti minimi.

- L'impostazione predefinita è 0.

3 RETRIGGER CNT

Consente di impostare 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 di due per **[RETRIGGER CNT]**, il simbolo [▼] sullo schermo viene sostituito dal simbolo che indica un'immissione ripetuta (due [▼] mostrati verticalmente).

4 RETRIGGER SPD

Imposta la velocità di re-trigger.

- L'impostazione predefinita è 1/4 (incremento).
- Impostando un valore pari o maggiore di due per **[RETRIGGER CNT]**, il simbolo [▼] sullo schermo viene sostituito dal simbolo che indica un'immissione ripetuta (due [▼] mostrati verticalmente).

5 SHIFT

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

6 SHIFT AREA

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

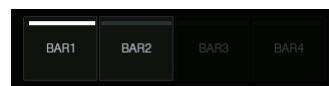
È possibile scegliere fra due opzioni: **[BAR]** e **[ALL]**.

- 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 [▼] dell'interfaccia grafica utente lampeggiano.

7 Pulsante BAR

Questo pulsante è collegato al pulsante di selezione delle misure ed è possibile scegliere la misura da visualizzare. Inoltre, l'indicatore della misura correntemente visualizzata è combinato.



Brano THROUGH

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

Scegliere la sorgente audio tramite la manopola di regolazione di parametro posta sotto al display e regolare **[INPUT LEVEL]** nella parte posteriore dell'unità o il livello di volume del dispositivo di origine facendo riferimento al comando **[INPUT MONITOR]**.

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

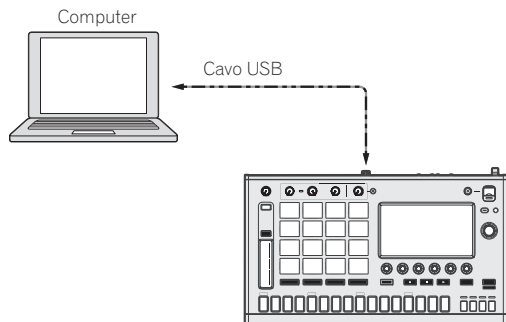


Espansione di sistema

Quando si trasferiscono campioni da un PC

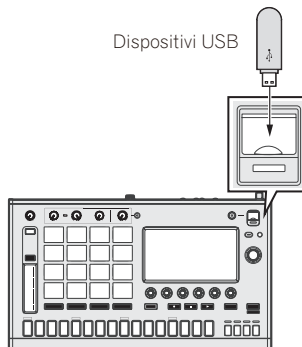
Collegare la porta USB di questa unità ad un computer e passare a **[USB MASS STORAGE MODE]** in **[UTILITY]**. In questo modo è possibile gestire dal computer la memoria flash integrata nell'unità.

- Per interrompere il collegamento, eseguire la procedura di disconnessione dal computer e solo dopo scollegare il cavo come descritto nel menu a comparsa.
- Non scollegare il cavo e non spegnere l'unità mentre si trova connessa ad un computer. I dati presenti nell'unità potrebbero essere cancellati.

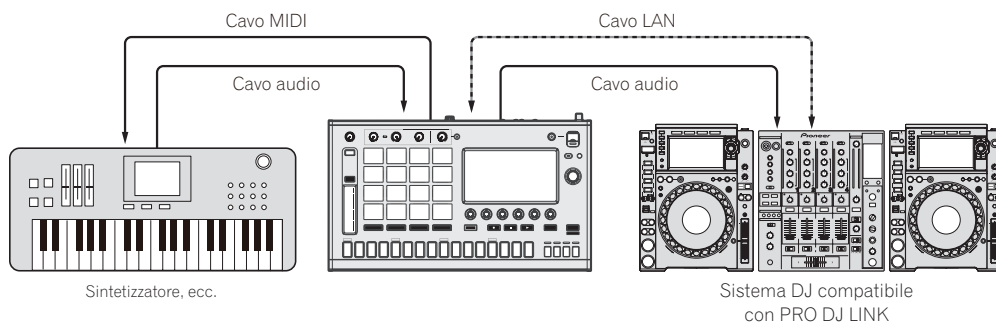


Quando si importano sorgenti audio da un dispositivo USB

Quando si inserisce un dispositivo USB nell'unità, viene creata automaticamente la cartella **[TORAIZ]**. La funzione **BROWSE** è in grado di leggere solo le sorgenti audio che si trovano nella cartella **[Samples]** interna alla cartella **[TORAIZ]** (p.32).

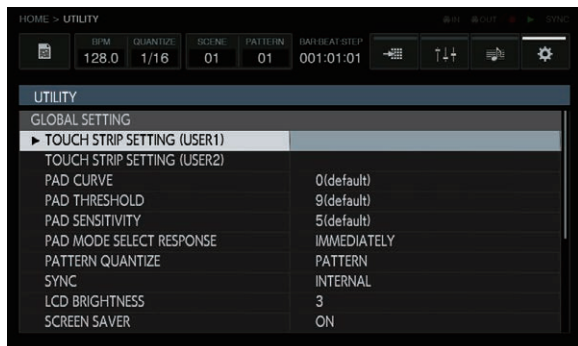


Quando si esegue la sincronizzazione con dispositivi esterni



Modifica delle impostazioni (UTILITY)

Toccando **[UTILITY]**, viene visualizzata la schermata UTILITY in cui è possibile configurare diverse impostazioni dell'unità.



1 Toccare **[UTILITY]**.

Viene visualizzata la schermata UTILITY.

- Per accedere alla schermata UTILITY è possibile premere il pulsante **[SHIFT]** insieme al pulsante **[HOME]**.

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

Il cursore si sposta.

3 Premere la manopola selettoria per entrare nello stato di modifica del valore da impostare.

Il cursore si sposta sul valore da impostare.

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

5 Premere la manopola selettoria 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
GLOBAL 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.43)
	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.43)
	PAD CURVE	Da Hard 3 a Linear* a 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 a 16 Consente di impostare il livello di pressione che deve essere esercitata su un pad per dare avvio all'emissione del suono.
	PAD SENSITIVITY	Da 1 a 16 Consente di impostare il livello di pressione che deve essere esercitata su un pad per emettere il suono al massimo livello di volume.
	PAD MODE SELECT RESPONSE	IMMEDIATELY* , OVER 1sec. Consente di impostare il metodo di commutazione associato alla pressione del pulsante di selezione della modalità pad.
	PATTERN QUANTIZE	STEP, BAR, PATTERN* Consente di impostare i tempi di commutazione per la commutazione dei pattern.
	SYNC	INTERNAL w/USB MIDI OUT* , INTERNAL w/DIN MIDI OUT , USB MIDI , PRO DJ LINK Consente di impostare il percorso per la sincronizzazione (SYNC) di questa unità.
	LCD BRIGHTNESS	1, 2, 3*, 4, 5 Consente di impostare la luminosità del display.
	SCREEN SAVER	OFF, ON* Quando l'impostazione è [ON] , il salvaschermo si attiva automaticamente qualora l'arresto, l'interruzione o l'assenza di operazione si protragga per almeno 5 minuti.
	AUTO STANDBY	OFF, ON* ➤ La funzione auto standby (p.44)
	USB MASS STORAGE MODE	- ➤ Quando si trasferiscono campioni da un PC (p.41)
	TOUCH PANEL CALIBRATION	- ➤ Regolazione del pannello a sfioramento (TOUCH PANEL CALIBRATION) (p.45)
CHARACTER PRIORITY	Default* , Chinese(simplified characters) , Chinese(traditional characters) , Korean Consente di impostare la lingua a cui dare priorità su questa unità.	
INFORMATIONS	Version No.	- Visualizza la versione del software di questa unità.
	DISK SPACE	- Indica la quantità di spazio libero presente nella memoria flash integrata nell'unità.

- *: Impostazioni al momento dell'acquisto

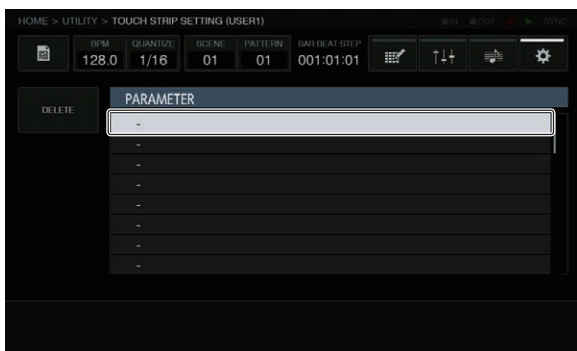
Impostazione della modalità USER della striscia a sfioramento (TOUCH STRIP SETTING)

Assegna i parametri di funzionamento con **USER1** e **USER2** della striscia a sfioramento.



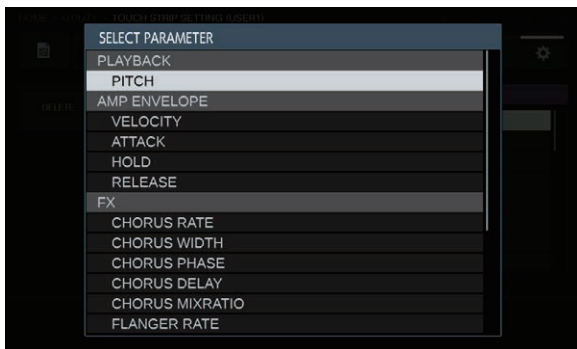
Stato iniziale

Ruotando la manopola selettoria, il cursore si sposta ed è così possibile scegliere la posizione di assegnazione.



Assegnazione

Premendo la manopola selettoria, viene visualizzato un 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

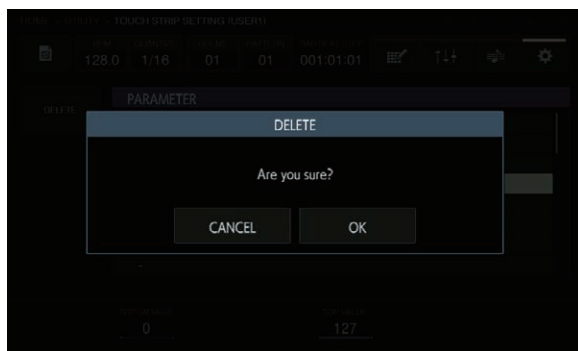
Tramite le manopole di regolazione dei parametri è possibile impostare il valore inferiore [**BOTTOM VALUE**] ed il valore superiore [**TOP VALUE**] della striscia a sfioramento.

È possibile impostare il valore dell'impostazione relativo a ciascun parametro assegnato ed il valore della posizione viene visualizzato quando il cursore si trova su di esso.



Cancellazione

Se si preme il pulsante **[DELETE]** mentre il cursore si trova su un parametro da cancellare, 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.

PLAYBACK	AMP ENVELOPE	FX1	SEQUENCE
PITCH	VELOCITY	CHORUS RATE	RETRIGGER CNT
	ATTACK	CHORUS WIDTH	RETRIGGER SPD
	HOLD	CHORUS PHASE	
	RELEASE	CHORUS DELAY	
		CHORUS MIXRATIO	
		FLANGER RATE	
		FLANGER WIDTH	
		FLANGER PHASE	
		FLANGER DELAY	
		FLANGER FEEDBACK	
		FLANGER MIXRATIO	

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 fatto.
- Che allo slot del dispositivo USB (terminale di tipo A) del pannello superiore di questa unità non è collegato alcun dispositivo USB.
- Non è attiva la modalità **USB MASS STORAGE MODE**.
- L'indicatore del pulsante **[USB STOP/WAKE UP]** è acceso durante lo standby automatico.
- Se si preme il pulsante **[USB STOP/WAKE UP]**, la modalità standby viene annullata.
- 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)

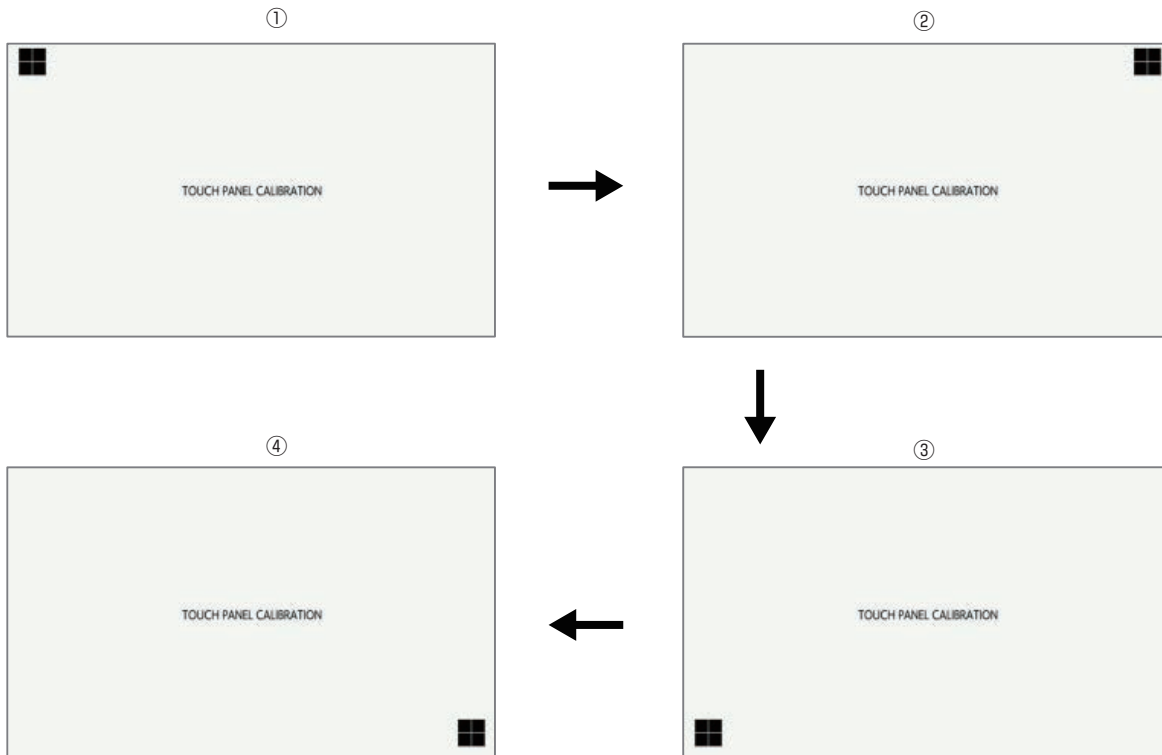
Se il pannello a sfioramento non funziona correttamente, provare ad eseguire le seguenti regolazioni.

Toccare **[UTILITY]** per visualizzare la schermata UTILITY.

- Per accedere alla schermata UTILITY è possibile premere il pulsante **[SHIFT]** insieme al pulsante **[HOME]**.

Premere i simboli delle croci nella schermata nel seguente ordine: in alto a sinistra → in alto a destra → in basso a sinistra → in basso a destra.

Una volta terminata la regolazione, chiudere la schermata **TOUCH PANEL CALIBRATION**.



Informazioni aggiuntive

Diagnostica

- L'uso scorretto dell'apparecchio viene spesso scambiato per un guasto. Se si ritiene che questa unità abbia qualche guasto, controllare i punti seguenti e le [FAQ] del [TSP-16] sul sito di supporto di Pioneer DJ.
<http://www.pioneerdj.com/>
A volte il problema risiede in un altro componente. Controllare gli altri componenti e apparecchi elettronici usati. Se il problema non può essere eliminato, contattare il più vicino centro assistenza o rivenditore per richiedere una riparazione.
- L'unità potrebbe non funzionare correttamente a causa di elettricità statica o altre influenze esterne. In tali casi, a volte il funzionamento normale può venire ripristinato scollegando il cavo di alimentazione dopo lo spegnimento e ricollegandolo alla presa di corrente.

Problema	Controllare	Rimedio
L'apparecchio non è acceso. Nessun indicatore si illumina.	Il cavo di alimentazione è collegato correttamente?	Collegare il cavo di alimentazione ad una presa di c.a. (pagina 5) Collegare correttamente il cavo di alimentazione all'adattatore di CA in dotazione. Collegare correttamente all'unità il connettore CC dell'adattatore CA in dotazione.
	L'interruttore [Ⓞ] dell'alimentazione posto nel pannello posteriore dell'unità è acceso?	Portare l'interruttore [Ⓞ] in posizione di accensione.
Audio assente o insufficiente.	I comandi [MAIN OUT] posti nel pannello superiore e i diversi volumi di parametro dell'interfaccia grafica utente sono impostati nelle posizioni o con i valori corretti? Se si utilizzano sorgenti audio esterne, il comando [INPUT LEVEL] nel pannello posteriore dell'unità si trova nella posizione corretta? Il livello di uscita del dispositivo di immissione della sorgente audio esterna è troppo basso?	Controllare i comandi [MAIN OUT] posti nel pannello superiore e i diversi volumi di parametro dell'interfaccia grafica utente ed impostare le posizioni o i valori corretti. 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.
Audio distorto.	I diversi volumi di parametro dell'interfaccia grafica utente sono impostati nelle posizioni corrette? Il comando [INPUT LEVEL] è in posizione corretta? Il livello di uscita del dispositivo di immissione della sorgente audio esterna è troppo alto?	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. 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? Il dispositivo di memoria di massa USB è collegato attraverso un hub USB? Il dispositivo USB è supportato da questa unità? Il formato del file è supportato da questa unità? —	Inserire bene (a fondo) il dispositivo. Gli hub USB non possono essere utilizzati. Questa unità supporta i dispositivi di memoria di massa USB come i dischi fissi esterni e le memoria flash. Verificare che il formato di file del dispositivo USB collegato sia supportato sull'unità. Spegnere l'unità, attendere un minuto e riaccenderla.
La lettura di dispositivi USB richiede del tempo (memorie flash e dischi fissi).	Nel dispositivo USB vi è un grande numero di cartelle o file registrati? Nel dispositivo USB sono memorizzati file diversi da quelli musicali?	Quando vi sono molte cartelle o file, il caricamento potrebbe richiedere un certo tempo. Quando dei file diversi dai file musicali vengono memorizzati in cartelle, è necessario del tempo anche per la loro lettura. Non memorizzare file o cartelle che non siano file musicali nel dispositivo USB.
Il file non può venire riprodotto.	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.
Non vi è alcuna risposta quando di tocca lo schermo o la risposta non è buona. Risponde una posizione diversa da quella effettivamente toccata.	Viene deviata la regolazione della calibrazione del display a sfioramento.	Regolare il display a sfioramento utilizzando le impostazioni di [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 44)

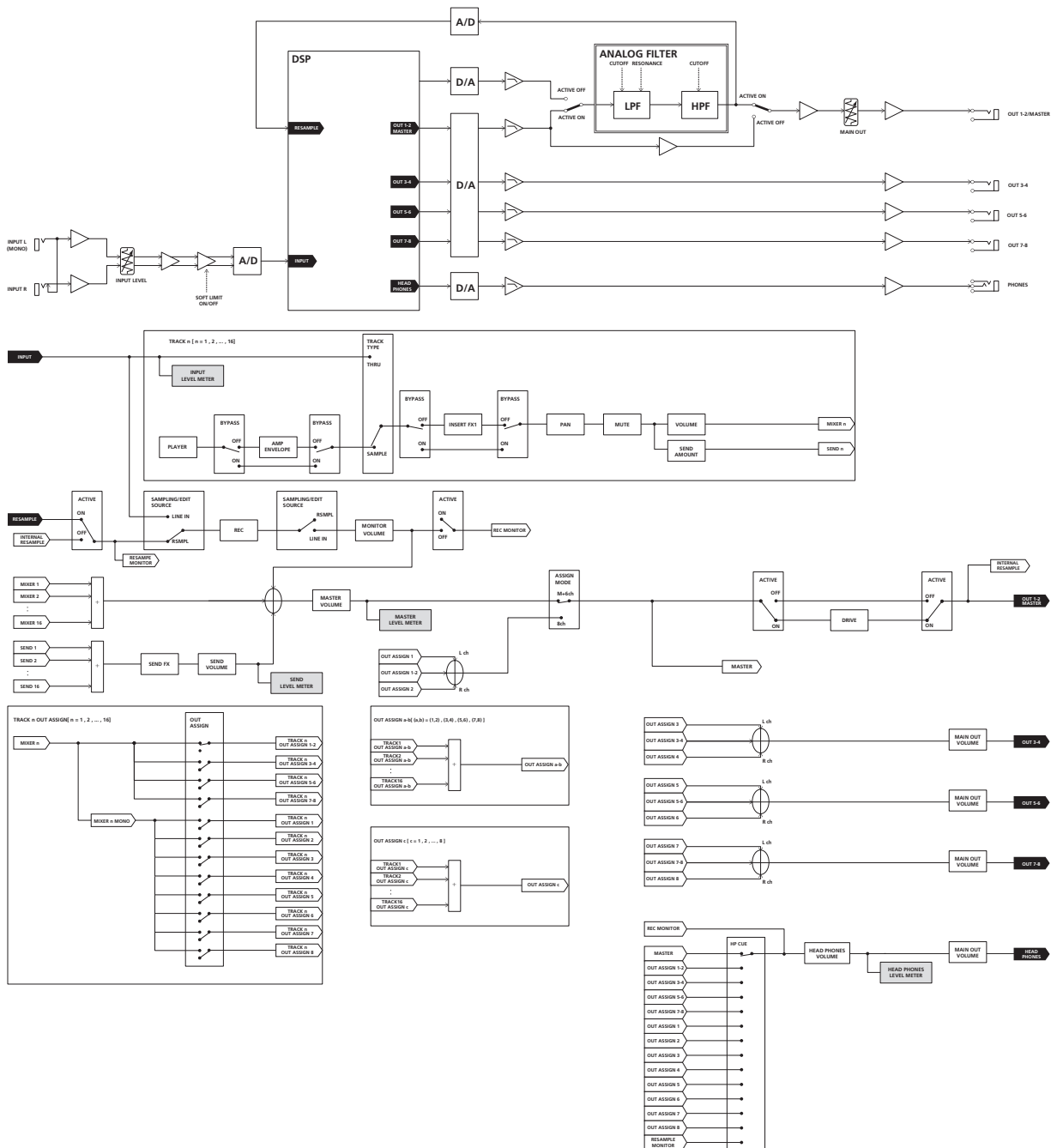
Il display a cristalli liquidi

- 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



Informazioni aggiuntive

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

A proposito dei marchi di fabbrica o marchi di fabbrica depositati

- "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.
- Dave Smith Instruments e Prophet sono marchi registrati di Dave Smith Instruments LLC.
- Loopmasters è un marchio registrato di Loopmasters Ltd.

Precauzioni sui copyright

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.

© 2016 Pioneer DJ Corporation. Tutti i diritti riservati.

<DR11381-B>