

Pioneer DJ

Professionele sampler

TORAIZ SP-16

TSP-16

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

Op bovengenoemde Pioneer DJ website vindt u FAQ's, informatie over software, en andere informatie en diensten voor nog meer gebruiksgemak van uw product.

Handleiding

Inhoud

Opmerkingen over deze handleiding

- Hartelijk dank voor uw aankoop van dit Pioneer DJ product. Lees zowel deze handleiding als de meegeleverde "Handleiding (Snelstartgids)" goed door. Beide documenten bevatten belangrijke informatie die je moet begrijpen voordat je dit apparaat gaat gebruiken.
- In deze handleiding worden de namen van schermen en menu's op het product zelf en op het computerscherm, en de namen van toetsen en aansluitingen enz. aangegeven tussen haakjes. (Bijv.: [CUE]-toets, [Files]-paneel, [MIC1]-aansluiting)
- Wij wijzen u erop dat de schermen en de specificaties van de in deze handleiding beschreven software en het uiterlijk en de specificaties van de hardware op moment van schrijven nog onder ontwikkeling zijn en derhalve kunnen afwijken van de uiteindelijke specificaties.
- Let op, want afhankelijk van de versie van uw besturingssysteem, instellingen van uw webbrowser enz. kan de bediening afwijken van de procedures zoals beschreven in deze handleiding.

01 Alvorens te beginnen

Kenmerken	3
Inhoud van de doos	3
Bruikbare media	3
Over de netstroomadapter	4

02 Aansluitingen en namen van onderdelen

Aansluitingen	5
Overzicht van de bedieningstoetsen	7

03 Projectstructuur

04 Bediening

Opstarten van het systeem	11
Een project laden	11
Een patroon afspelen en stoppen	11
De BPM wijzigen	11
Het patroon veranderen	12
De scène veranderen	12
De lengte van een patroon wijzigen	12
Een sample in een muziekstuk laden	12
De performance-pads gebruiken	13
De staptoetsen parameterafstellingsknoppen gebruiken	14
Gebruik van de aanraakstripfunctie	15
Het analoge filter gebruiken	15
Een project opslaan	16
Afsluiten van het systeem	16

05 Algehele kaart van grafische gebruikersinterfaceschermen

06 Algehele instellingen, aanpassingen en controles uitvoeren (HOME)

Track-toetsen	18
Weergegeven inhoud	18
Vast schermgebied	19
Parameters (HOME)	19
Projectbestanden beheren (PROJECT)	19
Het volume van elke track aanpassen (MIXER)	22
De uitgang instellen voor elke uitgangsaansluiting (OUTPUT SETTING)	23
Tracks creëren door de gecreëerde patronen te arrangeren (ARRANGER)	26
Veranderen van de instellingen van dit toestel (UTILITY)	27
De BPM instellen en kwantiseren (BPM/QUANTIZE)	27
Scènes en patronen beheren (SCENE MANAGER)	28

07 De trackparameters aanpassen (TRACK MENU)

Moduleselectie	30
Trackattribuut wijzigingstoets	31
De trackattribuut instellen	32
Voorbeeldtrack	32
Through-track	40

08 Systeemuitbreiding

Samples van een pc overdragen	41
Geluidsbronnen van een USB-apparaat importeren	41
Met externe apparaten synchroniseren	41

09 Instellingen aanpassen (UTILITY)

Voorkeuringstellingen maken	42
De GEBRUIKERS-modus van de aanraakstrip instellen (TOUCH STRIP SETTING)	43
Omtrent de automatische ruststandfunctie	44
Het aanraakpaneel afstellen (TOUCH PANEL CALIBRATION)	45

10 Aanvullende informatie

Verhelpen van storingen	46
Omtrent het LCD-scherm	46
Het aanraakscherm reinigen	47
Signaaloverzicht	47
Over handelsmerken en gedeponeerde handelsmerken	48
Waarschuwingen betreffende auteursrechten	48

Alvorens te beginnen

Kenmerken

Dit toestel is een zelfstandige hardwaresampler en sequencer waarmee u intuïtief muziek met uiteenlopende expressies kunt componeren. Hij werkt als een nieuw soort muziekinstrument dat ook gebruikt kan worden voor live optredens en DJ-optredens. Omdat met dit ene toestel een groot bereik aan muzikale expressies gecreëerd kan worden, kunt u het overal gebruiken, van in uw thuisstudio tot op het podium.

Stappensequencer/modulator

Grote veelkleurige stappeninvoertoetsen die u kunt aantikken terwijl u naar de sequentie-informatie van elk muziekstuk en de trackkleuren kijkt in combinatie met zes draai-encoders die zijn gekoppeld aan verschillende parameters op het weergavescherm, waardoor u het doelgeluid voor elke stap kunt wijzigen en een nieuwe groef kunt creëren zonder het geluid te stoppen.

7-inch groot aanraakscherm

Het scherm is uitgerust met een LCD kleuren-aanraakscherm. Het scherm **HOME** om informatie te bekijken over de sample geluidsbron die is toegewezen aan elk muziekstuk met kleuren gekoppeld aan de pads, het scherm **TRACK MENU** om snel te zien hoe u een geluidsbron afspeelt voor elk muziekstuk en voor snelle toegang tot de parameters, en het scherm **BROWSE** om snel te bladeren tussen sample geluidsbronnen voor toegang tot het gewenste geluid via de kortste route op basis van de productieworkflow.

Performance-pads

De performance-padtechnologie en knowhow verkregen door de ontwikkeling van Pioneer DJ's DDJ-serie controllers, in combinatie met de veelkleurige LED's waarop u kunt tikken terwijl u naar de trackkleuren kijkt, en zeer accurate snelheidsdetectie die het gevoel van vingertoppen naar de geluiden overbrengt, hebben geholpen bij het verfijnen van de speelexpressie als oplichtend muziekinstrument.

Realtime verwerkingsmotor en groot geheugen

Een tijdremotor die voor alle 16 muziekstukken in realtime loopt, een versterkeromhulling, effecten, enz. zijn beschikbaar, en sample geluidsbronnen kunnen worden toegewezen aan muziekstukken voor applicaties zoals lus, eenmalige weergave en SFX (effectgeluiden) en kunnen eenvoudig worden gesynchroniseerd naar de sequencer en worden afgespeeld met een hoge geluidskwaliteit. Daarnaast is 8 GB flashgeheugen geïnstalleerd in het apparaat waardoor u een bibliotheek kunt creëren voor betrouwbaar gebruik als zelfstandig apparaat.

Analoog filter in samenwerking met Dave Smith Instruments

Een samenwerking met een legende in de synthesizerwereld, Dave Smith, is gerealiseerd. Een discreet analoog filtercircuit gebruikt in de Dave Smith Prophet-6 wordt gebruikt om een rijke geluidsexpressie te creëren zoals bij echte muziekinstrumenten.

Nauwkeurige gesynchroniseerde afspeelfunctie met externe apparaten en systemen

Kloksynchronisatie met voor MIDI geschikte apparaten, evenals een BEAT SYNC-functie^[1] (kan worden gebruikt als de firmware van het apparaat wordt geüpdatet naar de nieuwste versie) in combinatie met voor PRO DJ LINK geschikte DJ-systemen, zoals CDJ-2000NXS2 en XDJ-1000, maken gesynchroniseerd afspelen mogelijk van melodieën die door DJ's worden afgespeeld met het apparaat op het beats- en maatniveau.

[1] Werkt als muziekstukken waarvan de beat is geanalyseerd met rekordbox™ worden afgespeeld op een geschikte DJ-systeem.

Andere functies

- Ondersteuning voor USB-opslagapparaten wat nuttig is voor het toevoegen van geluidsbronnen en uitnemen van projecten
- Pitch bend- en noot herhaalfuncties, evenals "aanraakstrip" waardoor u de bedieningsparameters kunt aanpassen
- 2 GB aan sample geluidsbronnen (van Loopmasters) zijn beschikbaar, waarmee u muziek kunt maken en afspelen meteen na de aankoop

Inhoud van de doos

- Netstroomadapter
 - Stroomsnoer
 - USB-kabel
 - LAN-kabel
 - Garantie (voor bepaalde regio's)^[1]
 - Handleiding (Snelstartgids)
 - Kennisgeving softwarelicentie
- [1] De garantie is alleen inbegrepen voor de regio Europa.
- Voor de regio Japan wordt de corresponderende informatie geleverd op de achterzijde van de "Handleiding (Snelstartgids)".
 - Voor de regio Noord-Amerika vindt je de betreffende informatie op de laatste bladzijde van de Engelse en de Franse versie van de "Handleiding (Snelstartgids)".

Bruikbare media

Dit toestel is compatibel met USB-apparaten voor gegevensopslag, zoals een mobiel flashgeheugen en een digitale audiospeler.

Geschikte bestandssystemen	FAT16, FAT32
----------------------------	--------------

- Sample geluidsbronnen (wav en aiff met een bemonsteringsfrequentie van 44 kHz) op een USB-apparaat dat met dit toestel kan worden gebruikt.
- Afhankelijk van het USB-apparaat dat u gebruikt, zult u mogelijk niet altijd de verwachte prestaties kunnen bereiken.
- Er is geen garantie dat alle USB-apparatuur correct zal werken met dit toestel.

Raadpleeg voor meer informatie de handleiding van dit product op de Pioneer DJ-website.

Over de netstroomadapter

Veiligheidsinstructies

Voor uw eigen veiligheid en om het beste uit uw toestel te kunnen halen moet u deze veiligheidsinstructies goed lezen en opvolgen.

Lees & bewaar de instructies

Lees alle gebruiksaanwijzingen en gebruikersinformatie die bij dit product geleverd wordt.

Schoonmaken

Gebruik een vochtige doek om de buitenkant van het toestel schoon te maken. Gebruik geen vloeibare reinigingsmiddelen, sprays, of reinigingsproducten op alcoholbasis.

Water of vocht

Gebruik of breng dit product niet in de buurt van water of andere vloeistoffen.

Accessoires

Plaats dit product niet op een instabiele wagen, standaard of tafel. Hierdoor zou het product kunnen vallen en ernstig beschadigd kunnen raken.

Ventilatie

Dek dit product niet af terwijl het in gebruik is. Dit toestel mag niet worden ingebouwd, behalve indien voldoende ventilatie verzekerd is.

Omgeving

Plaats dit product niet op een plek waar het blootgesteld kan worden aan grote hoeveelheden stof, hoge temperaturen, hoge vochtigheid, of aan grote trillingen of schokken.

Stroomvoorziening

Gebruik dit product uitsluitend met de aanbevolen stroombronnen. Als u twijfelt of een bepaalde stroombron geschikt is, neem dan contact op met een erkende vertegenwoordiger van Pioneer.

Wees voorzichtig met het stroomsnoer

Trek aan de stekker om deze uit het stopcontact te halen – niet aan het snoer. Raak de stekker of het snoer niet met natte handen aan; dit kan leiden tot kortsluiting of elektrische schokken. Zorg ervoor dat het snoer niet bekneld raakt, dat er niets op het snoer rust en dat het niet op een plek ligt waar erover gelopen kan worden.

Aan/uit

Zet uw hele systeem uit (OFF) voor u dit toestel of andere hardware installeert.

Overbelasting

Sluit niet teveel apparatuur op hetzelfde stopcontact of op dezelfde stroombron aan, want dit kan leiden tot kortsluiting of brand.

Binnendringen van voorwerpen & vloeistoffen

Duw geen voorwerpen in het toestel die er niet in thuis horen. Zorg ervoor dat er geen vloeistoffen in of op het toestel worden gemorst.

Onderhoud en reparatie

Door de behuizing open te maken of te verwijderen, stelt u zichzelf mogelijk bloot aan elektrische schokken of andere risico's. Neem contact op met een erkende servicevertegenwoordiger van Pioneer om dit product te laten repareren (raadpleeg de bijgevoegde Service & Ondersteuningskaart).

Schade waarvoor service vereist is

Haal in de volgende gevallen de stekker van het toestel uit het stopcontact en laat het toestel nazien door bevoegd servicepersoneel:

- Wanneer het stroomsnoer, de stekker of het chassis van het toestel beschadigd is.
- Als er vloeistof op of in is gemorst, of als er voorwerpen in het toestel terecht zijn gekomen.
- Als het product is blootgesteld aan regen of water.
- Als het product niet naar behoren functioneert terwijl de instructies in de handleiding correct worden uitgevoerd. Gebruik alleen

bedieningsorganen die beschreven worden in de handleiding. Onjuist gebruik van andere bedieningsorganen kan leiden tot schade en het kan betekenen dat een bevoegd technicus lange tijd nodig zal hebben om het toestel terug te brengen in de normale toestand.

- Wanneer u merkt dat de prestaties van het product veranderen – dit duidt erop dat het toestel moet worden nagezien.

Als er iets mis is met de netstroomadapter of de stekker dient u uw dichtstbijzijnde erkende Pioneer service-centrum of dealer om reparatie te verzoeken.

Aansluitingen en namen van onderdelen

Aansluitingen

Schakel altijd eerst de stroom uit en trek de stekker uit het stopcontact alvorens u enige aansluiting maakt of verbreekt. Sluit het netvoer pas aan nadat alle aansluitingen tussen de apparatuur volledig zijn gemaakt.

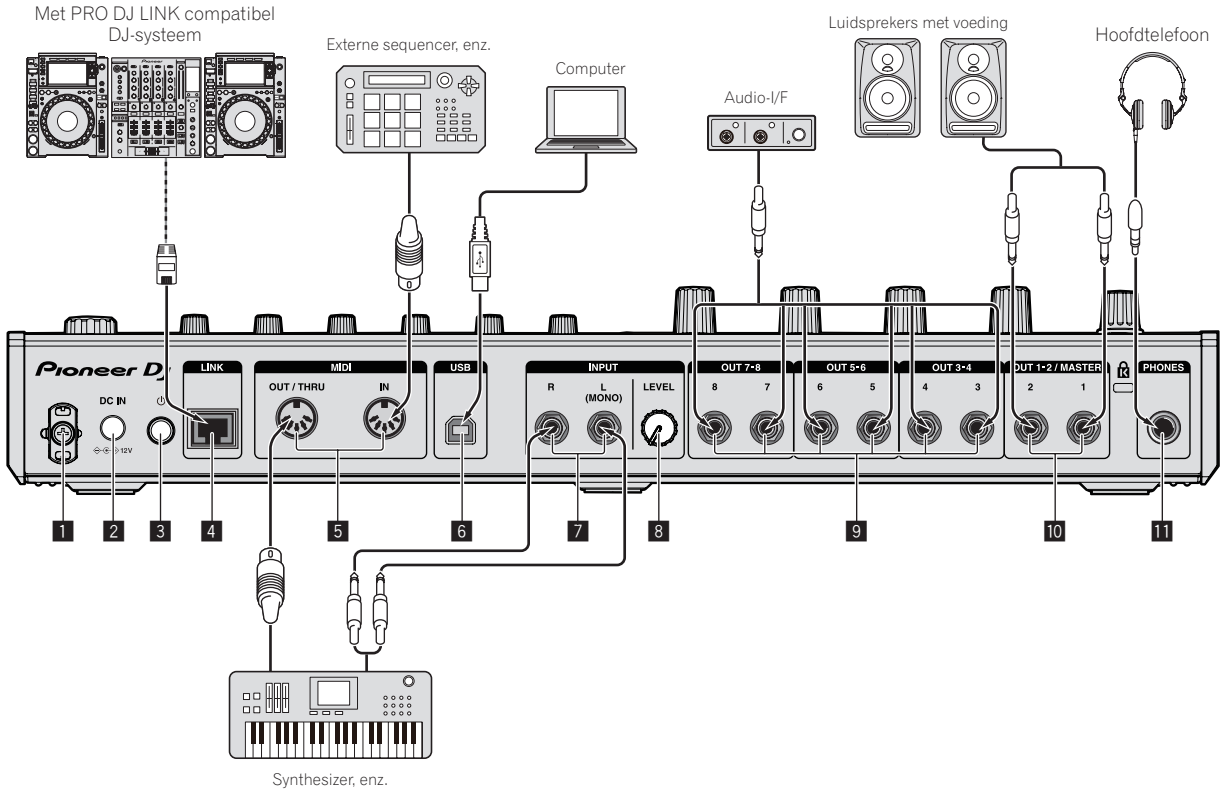
U moet het stroom snoer, de netstroomadapter, de USB-kabel en de LAN-kabel gebruiken die worden meegeleverd met dit product.

Zie tevens de gebruiksaanwijzingen van de aan te sluiten apparatuur.

- Bij gebruik van een LAN-kabel voor de verbinding moet u de LAN-kabel die wordt meegeleverd met dit product gebruiken of een STP (Shielded Twisted Pair) kabel.
- Maak de LAN-kabel niet los wanneer informatie wordt gedeeld via PRO DJ LINK.

Aansluiten van de in/uitgangsaansluitingen

❖ Achterpaneel



1 Snoerhaak

Haak hier het snoer van de netstroomadapter omheen.

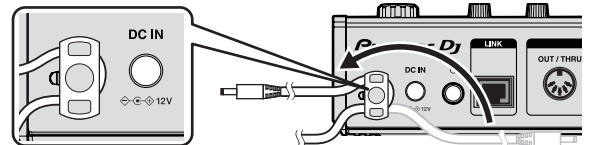
- De geluidsweggevoerde wordt onderbroken als het stroom snoer van de netstroomadapter tijdens weergave losraakt van het toestel.

Gebruiken van de snoerhaak

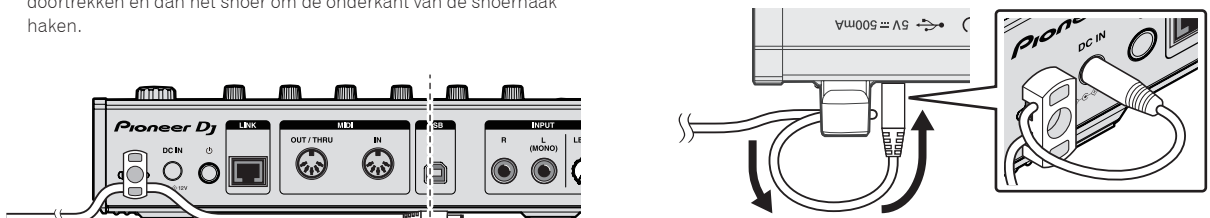
Haak het stroom snoer van de netstroomadapter om de snoerhaak om het snoer op zijn plaats te houden. Dit voorkomt dat het snoer per ongeluk kan worden losgerukt, zodat de stekker uit de aansluiting zou kunnen raken.

- De geluidsweggevoerde wordt onderbroken als het stroom snoer van de netstroomadapter tijdens weergave losraakt van het toestel.
- ① Zoals te zien op de afbeelding hieronder, moet u het uiteinde van het snoer ongeveer tot het midden van het achterpaneel van het toestel doortrekken en dan het snoer om de onderkant van de snoerhaak haken.

- ② Zoals te zien op de afbeelding hieronder, moet u het uiteinde van het stroom snoer de andere kant op verplaatsen, voorbij de bovenkant van de snoerhaak om het snoer om de bovenkant van de snoerhaak te haken.



- ③ Draai het uiteinde van het stroom snoer zo dat dit naar u toe wijst en keer het vervolgens om zodat u een ring maakt zoals op de afbeelding hieronder, voor u de stekker van het snoer in de [DC IN] aansluiting van dit toestel steekt.



2 DC IN-aansluiting

Sluit de gelijkstroomstekker van de bijgeleverde netstroomadapter aan.

- Sluit het netnoer pas aan nadat alle aansluitingen tussen de apparatuur volledig zijn gemaakt.
- Gebruik alleen het bijgeleverde netsnoer.

3 ⏻-schakelaar

4 LINK-aansluiting

Sluit een voor PRO DJ LINK geschikt apparaat aan met de LAN-kabel (bijgeleverd).

5 DIN MIDI IN en DIN MIDI OUT/THRU-aansluitingen

Dit zijn DIN-type aansluitingen. Sluit een ander MIDI-apparaat aan.

6 USB-B aansluiting

Voor het aansluiten op een computer.

- Een USB-verdeelstekker (hub) kan niet worden gebruikt.
- Om de prestaties te behouden sluit u dit apparaat en de computer direct aan via een USB-kabel die overeenkomt met USB 2.0.

7 INPUT-aansluitingen

Sluit een DJ-speler of ander apparaat met een gewone lijnuitgang aan. Als alleen [L (MONO)] is aangesloten, wordt het audio-ingangssignaal naar [L (MONO)] ook ingegeven in de [R].

8 INPUT LEVEL-instelling

9 OUT3-8/ASSIGNABLE OUT-aansluitingen

10 OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT-aansluitingen

11 Kensington-beveiligingsgleuf

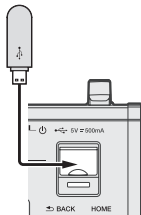
12 PHONES-aansluitingen

Sluit hierop een hoofdtelefoon aan.

Biedt ondersteuning voor een stereostekker (ø 6.3 mm).

Aansluiten van USB-apparaten

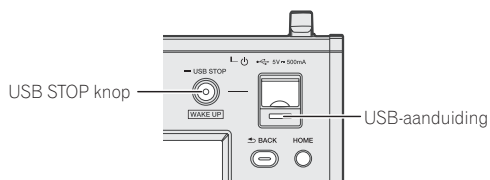
Sluit een USB-apparaat aan op de USB-aansluitbus.



Losmaken van USB-apparaten

1 Houd de knop [USB STOP] ingedrukt tot de USB-aanduiding stopt met knipperen.

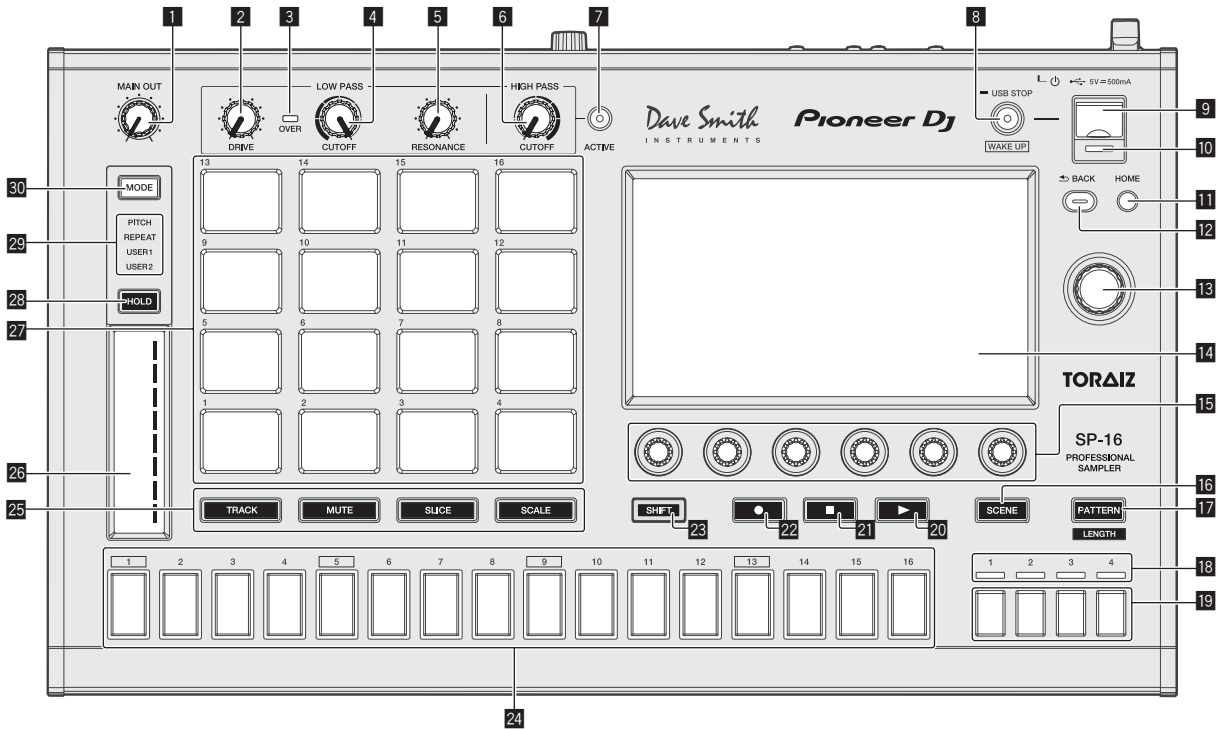
Verwijder het USB-apparaat niet of schakel het apparaat niet uit terwijl de USB-aanduiding knippert. De beheergegevens in het apparaat kunnen verwijderd worden. Het is ook mogelijk dat niet meer kan worden gelezen van het USB-apparaat.



2 Verwijder het USB-apparaat.

Overzicht van de bedieningstoetsen

Bovenpaneel



1 MAIN OUT-regelaar

Past het volume van alle uitgangssignalen aan.
Past de geluidssterkte van de weergave via de [OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT]-aansluitingen, [OUT3-8/ASSIGNABLE OUT]-aansluitingen en [PHONES]-aansluiting aan.

2 DRIVE-regelaar

Past de drivewaarde van het analoge filter aan.
➔ *Het analoge filter gebruiken* (p. 15)

3 OVER-indicator

Licht op wanneer audio met een buitensporig volumenniveau wordt ingevoerd.

4 LOW PASS CUTOFF-regelaar

Past de grens van het laagdoorlaatfilter aan.
➔ *Het analoge filter gebruiken* (p. 15)

5 LOW PASS RESONANCE-regelaar

Past de resonantie van het laagdoorlaatfilter aan.
➔ *Het analoge filter gebruiken* (p. 15)

6 HIGH PASS CUTOFF-regelaar

Past de resonantie van het hoogdoorlaatfilter aan.
➔ *Het analoge filter gebruiken* (p. 15)

7 ACTIVE-knop

Zet het analoge filter aan en uit.
➔ *Het analoge filter gebruiken* (p. 15)

8 USB STOP/WAKE UP-knop

USB STOP: Als deze minimaal 2 seconden wordt ingedrukt, kan het USB-apparaat worden losgekoppeld van het apparaat.
➔ *Losmaken van USB-apparaten* (p. 6)
WAKE UP: Annuleert de automatische ruststand.
➔ *Omtrent de automatische ruststandfunctie* (p. 44)

9 USB-aansluitbus

Hierop kunt u USB-apparatuur aansluiten.
➔ *Aansluiten van USB-apparaten* (blz.6)

10 USB-aanduiding

Dit licht op en knippert wanneer dit apparaat communiceert met het USB-apparaat.
➔ *Aansluiten van USB-apparaten* (blz.6)

11 HOME-knop

Geeft het HOME-scherm weer op het aanraakscherm.

12 BACK-toets

Het scherm keert terug naar de laag erboven.
➔ *Bediening met hardware* (p. 27)

13 Draaiknop

Als de draaiknop wordt gedraaid bij het selecteren van een project, muziekstuk, in te stellen item, enz. wordt de focus verplaatst. Druk op de draaiknop om de selectie in te voeren.

14 Aanraakscherm

Geeft verschillende informatie weer.

15 Parameterafstelknoppen

Past de parameters aan die overeenkomen met de parameterafstelknoppen.
➔ *De staptoetsen parameterafstellingsknoppen gebruiken* (p. 14)

16 SCENE-knop

Schakelt de scène-overschakelmodus in of uit.
➔ *De scène veranderen* (p. 12)

17 PATTERN-knop

Schakelt de patroonoverschakelmodus in of uit.
➔ *Het patroon veranderen* (p. 12)

18 Display-indicators voor weergavemaat

Geeft de maatpositie weer van het afgespeelde patroon.

19 Maatselectietoetsen

Selecteert de maten om weer te geven voor de 16 stappentoetsen.

20 ►-knop

Speelt een patroon af of pauzeert dit.

↻ Een patroon afspelen en stoppen (p. 11)

21 ■-knop

Stopt een patroon.

↻ Een patroon afspelen en stoppen (p. 11)

22 ●-knop

Neemt een pad-optreden op.

↻ Een optreden opnemen (dynamische opname) (p. 13)

23 SHIFT-knop

Wanneer er op een andere knop wordt gedrukt terwijl de [SHIFT] wordt ingedrukt, wordt er een andere functie opgeroepen.

24 16-stappentoetsen

Bij gebruik met de patroonoverschakelfunctie

↻ Het patroon veranderen (p. 12)

Bij gebruik met de scène-overschakelfunctie

↻ De scène veranderen (p. 12)

Bij gebruik met de stappenopnamefunctie

↻ Triggers programmeren (stapopname) (p. 14)

Bij gebruik met de stapmodulatiefunctie

↻ Parameterwijzigingen op stapniveau invoeren (stapmodulatie) (p. 14)

25 Selectieknop voor pad-modus

Selecteert de bedieningsmodus van de performance pads.

26 Aanraakstrip

Past het effect aan van elke modus van de aanraakstrip.

↻ Gebruik van de aanraakstripfunctie (p. 15)

27 Performance-pads

Bij gebruik met de trackoverschakelfunctie

↻ De track wisselen (TRACK-modus) (p. 13)

Bij gebruik met de dempfunctie

↻ Een track dempen (MUTE-modus) (p. 13)

Bij gebruik met de sample optreedfunctie

↻ Een samplegeluid afspelen (p. 13)

Bij gebruik met de segment optreedfunctie

↻ Een segmentoptreden afspelen (SLICE-modus) (p. 13)

Bij gebruik met de toonsoort optreedfunctie

↻ Een toonsoortoptreden afspelen (SCALE-modus) (p. 14)

28 HOLD-knop

Houdt het effect van de aanraakstrip vast.

↻ Gebruik van de aanraakstripfunctie (p. 15)

29 MODE-indicator

Geeft de geselecteerde aanraakstripmodus weer.

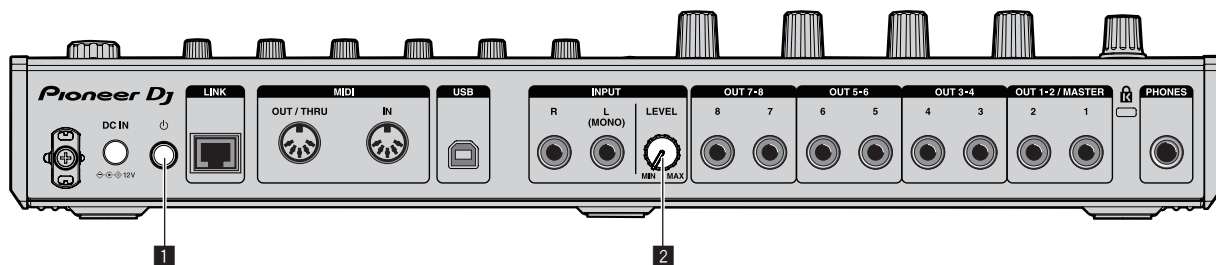
↻ Gebruik van de aanraakstripfunctie (p. 15)

30 MODE-knop

Elke keer dat hierop wordt gedrukt, wisselt de aanraakstripmodus.

↻ Gebruik van de aanraakstripfunctie (p. 15)

Achterpaneel



1 ⏻-schakelaar

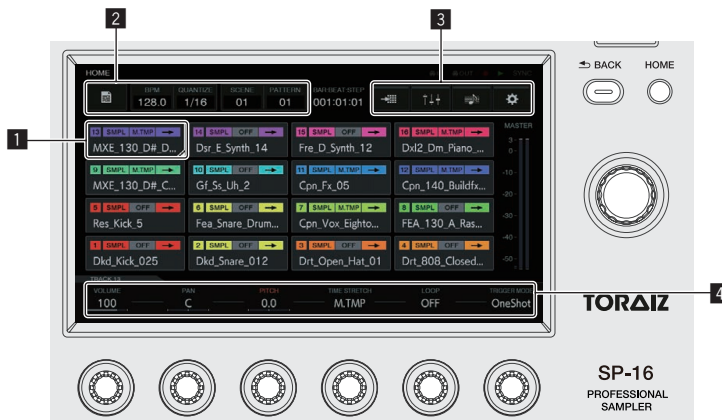
Voor aanzetten en uitschakelen van dit apparaat.

↻ Opstarten van het systeem (p. 11)

2 INPUT LEVEL-instelling

Regelt het niveau van de audio-ingang naar de [INPUT]-aansluitingen.

Beschrijving van het aanraakscherm



1 Knop met focus

Tik aan om de focus te verplaatsen. Door twee keer tikken wordt overgeschakeld naar een scherm om het bijbehorende item te bedienen.

2 Toets

Schakelt tussen schermen en geeft pop-ups weer.

3 Menutoets

Tik om tussen menu's te wisselen.

4 Parameter-schermggebied

Bediening van de parameterafstelknoppen onder het scherm, verandert de waarden.



5 Aanraakobject

Raak aan om bediening van het object in te schakelen. Met uw vinger schuiven terwijl deze het object aanraakt, verplaatst het object.

6 Knop met indicator

Tik om de functie in of uit te schakelen.

De knop brandt of knippert als de functie aan is.

7 Terugtoets

Tik om terug te keren naar het scherm van het bovenliggende niveau. Dezelfde bediening kan worden uitgevoerd met de [BACK]-knop rechtsboven in het scherm.



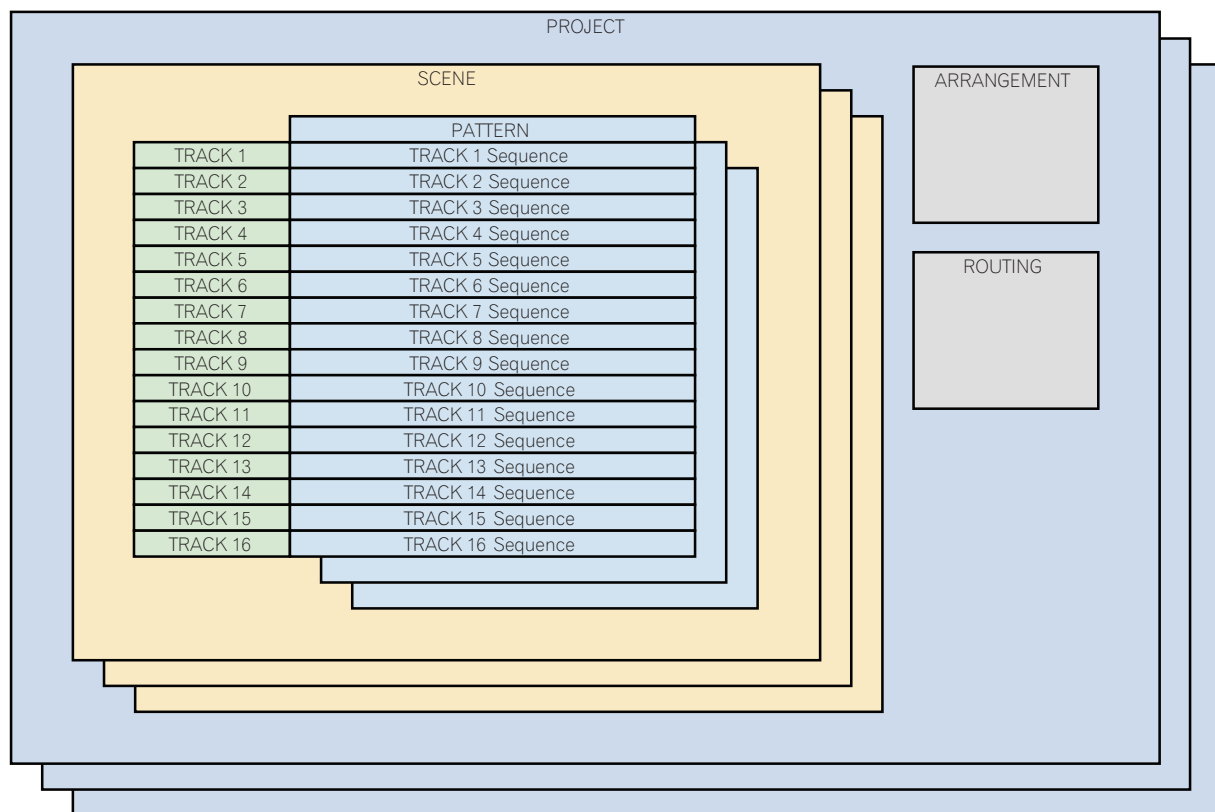
8 Lijst

Draaien aan de draaiknop aan de rechterzijde van het scherm verandert de lijstselectiepositie. Door op de draaiknop te drukken, opent de lijstselectie. Drukken op de [BACK]-knop, annuleert de selectie.

Niks kan worden bediend met aanraakbediening.

Projectstructuur

De gegevensstructuur van dit apparaat is zoals weergegeven in de onderstaande afbeelding.



PROJECT

Een project komt overeen met een werkunit voor de gebruiker. Elk project slaat 16 scènes, een arrangement en uitvoerroute-informatie op. Met dit apparaat kunnen meerdere projecten worden gecreëerd zolang er interne geheugenruimte beschikbaar is.

TRACK

Muziekstukken bestaan uit sample spelers (allen voorbeeldtracks), versterkeromhulling (alleen voorbeeldtracks), inserteffecten en sequenties. Er zijn twee tracktypes: voorbeeldtracks en through tracks.

Een voorbeeldtrack wordt gebruikt bij het instellen van een voorbeeld in het interne geheugen als geluidsbron. Een doorlopend muziekstuk wordt gebruikt bij het instellen van een externe ingang als geluidsbron.

Geluidsbronnen kunnen dus als volgt worden toegewezen: een basdrum naar track 1, een snaredrum naar track 2 en een synthesizer aangesloten op een externe ingang naar track 3.

SCENE

Scènes slaan 16 patronen in formatie over de toewijzingen op in voorbeeldtracks.

Omdat de samples die worden toegewezen aan tracks voor elke scène kunnen worden veranderd, kan de melodie sterk worden gewijzigd door de scène te veranderen.

PATTERN

Een patroon combineert de sequenties om te creëren in de 16 tracks en is een voltooid deel van een optreden. Een patroonlengte kan worden ingesteld op stapniveau van een minimum van 8 stappen, tot een maximum van 4 maten (64 stappen).

ARRANGEMENT

Een arrangement wordt gecreëerd met de ARRANGER-functie die patronen in een volgorde arrangeert en afspeelt. De afspeeltelling en BPM kunnen afzonderlijk worden ingesteld voor elk patroon. Het arrangement wordt bewerkt in het ARRANGER-scherm en u kunt patronen kopiëren, plakken, verwijderen en ernaar luisteren.

Bediening

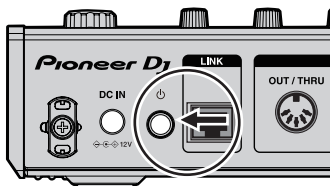
Opstarten van het systeem

1 Maak alle verbindingen en steek vervolgens de stekker in het stopcontact.

➔ Aansluitingen (blz.5)

2 Druk op de schakelaar [⏻] op het achterpaneel van het toestel.

De aanduidingen van dit toestel lichten op en de stroom wordt ingeschakeld.

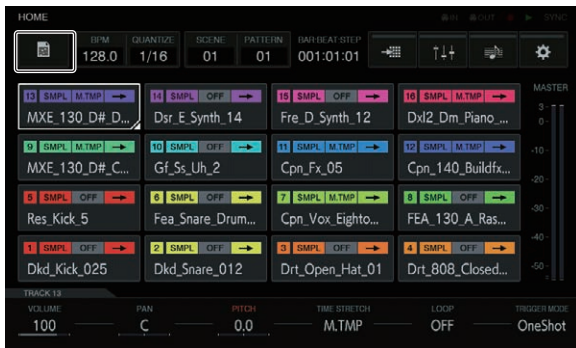


Een project laden

De volgende uitleg begint vanaf het beginscherm. U kunt naar het beginscherm gaan door op de knop [HOME] te drukken.

1 Tik op [PROJECT].

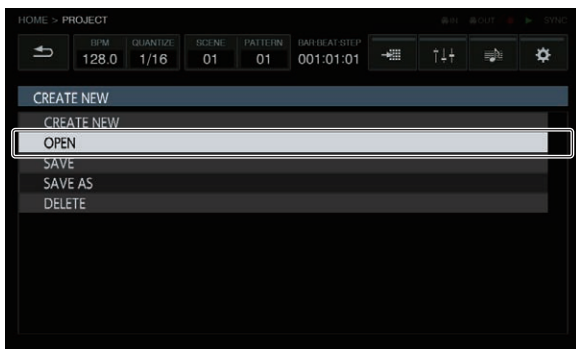
Het PROJECT-scherm verschijnt op het aanraakscherm. In het project-scherm kunt u handelingen uitvoeren zoals het laden en opslaan van projecten.



2 Draai de draaiknop om [OPEN] te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

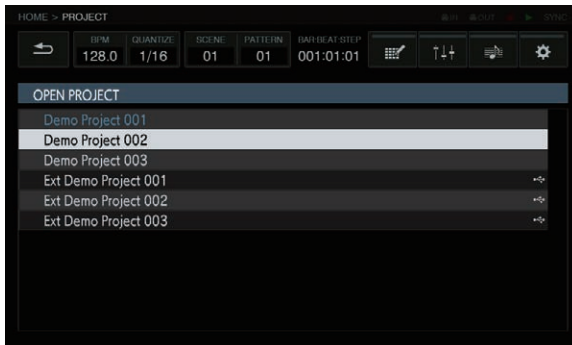
De projectlijst wordt weergegeven.

- U kunt naar een hoger niveau terugkeren door op de knop [BACK] te drukken of op het aanraakscherm op [BACK] te tikken.



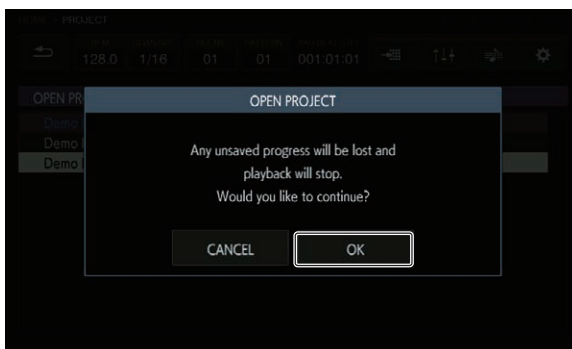
3 Draai de draaiknop om een demoproject te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

Er verschijnt een bevestigingsvenster.



4 Tik op [OK].

Tik op [OK] om het project te laden.



Een patroon afspelen en stoppen

Druk op de toets [▶].

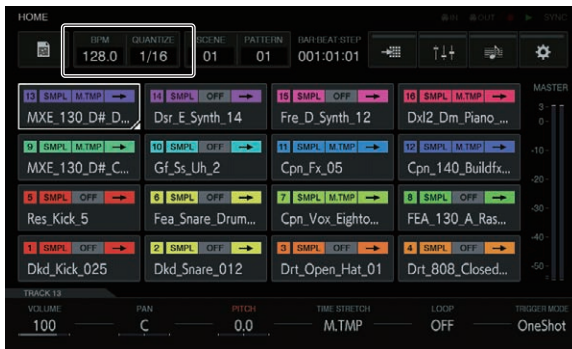
Het huidige patroon van het demoproject wordt afgespeeld. De knop [▶] licht groen op tijdens het afspelen.

- Als u tijdens het afspelen op de knop [▶] drukt, wordt het afspelen gepauzeerd.
- Als u tijdens het afspelen op de knop [■] drukt, wordt het afspelen gestopt maar blijven nagalm en andere geluid behouden, en gaat u terug naar het begin van het patroon. Als u weer op de knop [■] drukt, worden alle geluiden inclusief de nagalm gestopt.

De BPM wijzigen

1 Tik op [BPM/QUANTIZE].

De pop-up BPM/QUANTIZE verschijnt.



2 Stel de BPM-waarde in.



De BPM-waarde kan op de volgende twee manieren worden ingesteld.

- Tik minimaal twee keer met een vinger [TAP] in maat met de kwartnoten.
 - De gemiddelde waarde van de tussenpozen waarmee de [TAP]-toets werd aangetikt, wordt ingesteld als de BPM.
- Tik om het BPM-schermgedeelte te selecteren en draai dan aan de draaiknop.
 - De BPM-waarde wordt gewijzigd.
 - Als aan de draaiknop wordt gedraaid terwijl de [SHIFT]-knop wordt ingedrukt, kan de BPM worden ingesteld in stappen van 0,1.

Het patroon veranderen

1 Druk op de toets [PATTERN].

Het toestel gaat over naar de patroonoverschakelmodus en de knop [PATTERN] licht wit op. De 16-stappentoetsen branden tijdens de patroonoverschakelmodus in de kleur van de huidige scène.

- Een scène kan 16 patronen bevatten. Elk patroon wordt toegewezen aan een van de 16-stappentoetsen.
- Alle patronen met een opgenomen sequentie worden gedimd, alle patronen zonder een opgenomen sequentie zijn uit, en de huidige scène is volledig verlicht.

2 Druk op een 16-stappentoets met een opgenomen sequentie.

Het patroon dat bij de ingedrukte 16-stappentoets hoort, wordt afgespeeld.

- De timing voor patroonoverschakeling is afhankelijk van de ingestelde kwantisatiewaarde.
- De ingedrukte 16-stappentoets knippert tijdens de patroonoverschakeling.
- U verlaat de patroonoverschakelmodus door te drukken op de knop [PATTERN].

De scène veranderen

1 Druk op de toets [SCENE].

Het apparaat gaat over naar de scène-overschakelmodus en de knop [SCENE] licht wit op. De 16-stappentoetsen branden tijdens de scène-overschakelmodus in de kleuren van de scène.

- Een project kan 16 scènes bevatten. Elk scène wordt toegewezen aan een van de 16-stappentoetsen.
- Alle patronen met een opgenomen sequentie worden gedimd, alle patronen zonder een opgenomen sequentie zijn uit, en de huidige scène is volledig verlicht.

2 Druk op een 16-stappentoets met een opgenomen sequentie.

De scène wordt geselecteerd en het apparaat gaat over naar de status voor het selecteren van een patroon in deze scène.

- Voor meer informatie over het veranderen van het patroon, ga naar *Het patroon veranderen*.
- U verlaat de scène-overschakelmodus door te drukken op de knop [SCENE].
- Als de modus wordt verlaten zonder het patroon te wisselen, keert de scène terug naar het patroon dat onmiddellijk ervoor is geselecteerd.

De lengte van een patroon wijzigen

1 Druk op de [PATTERN]-toets terwijl je de [SHIFT]-toets ingedrukt houdt.

Het toestel gaat over naar de patroonlengte-instellingsmodus en de knop [PATTERN] licht wit op. De 16-stappentoetsen lichten wit op en de maatselectietoetsen lichten blauw op tijdens de patroonlengte-instellingsmodus.

- Een patroonlengte van minimaal 8 stappen tot maximaal 64 stappen kan worden ingesteld.

2 Druk op een maatselectietoets.

Stel de lengte van het patroon in op maatniveau. De maatselectietoetsen van maatselectietoets [1] tot de ingedrukte maatselectietoets lichten blauw op.

- Als u op de [PATTERN]-toets drukt, eindigt de patroonlengte-instellingsmodus.

Een sample in een muziekstuk laden

1 Tik op het muziekstuk waarin u de sample wilt laden, en tik er opnieuw op terwijl het geselecteerd is.

Het muziekstukmenuscherm verschijnt.

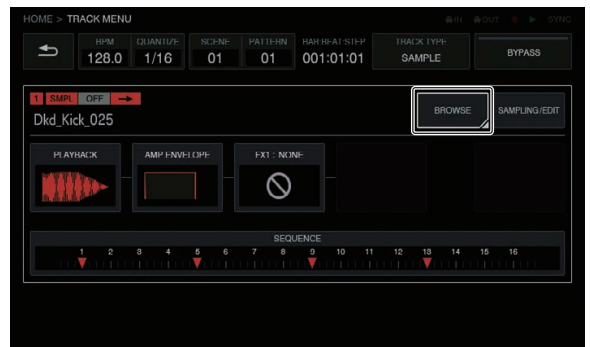
- U kunt het muziekstukmenuscherm ook openen door de draaiknop te draaien en een muziekstuk te selecteren, en dan op de draaiknop te drukken.



2 Tik op [BROWSE].

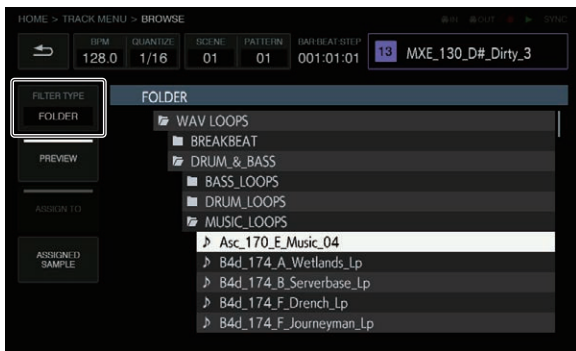
Het bladerscherm verschijnt. In het bladerscherm kunt u naar samples zoeken en samples in muziekstukken laden.

- U kunt het bladerscherm ook openen door de draaiknop te draaien en [BROWSE] te selecteren, en dan op de draaiknop te drukken.



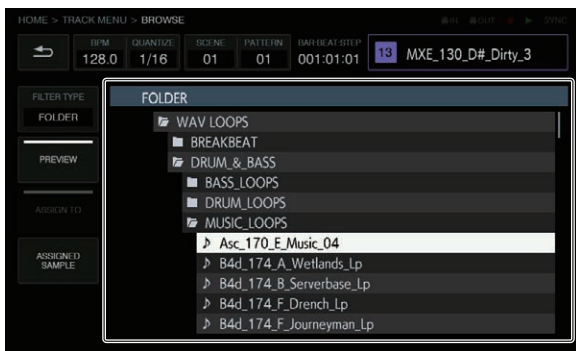
3 Tik op [FILTER TYPE] en selecteer [FOLDER].

De details over het interne geheugen en het USB-apparaat worden aan de rechterzijde van het aanraakscherm in een boomstructuur weergegeven.



4 Draai de draaiknop en selecteer de sample die u wilt laden, en druk dan op de draaiknop.

De sample wordt in het muziekstuk geladen, en de naam van de geladen sample wordt rechtsboven in het scherm getoond.



- Als u op een geselecteerde map op de draaiknop drukt, wordt de map geopend of gesloten.
- Als u de draaiknop draait terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt, wordt de focus van map naar map verplaatst (de lijnen van sample-bestanden worden overgeslagen).

De performance-pads gebruiken

Een samplegeluid afspelen

1 Druk op de [SLICE]-knop om de functie uit te schakelen.

De [SLICE]-knop wordt uitgeschakeld.

2 Druk op de [SCALE]-knop om de functie uit te schakelen.

De [SCALE]-knop wordt uitgeschakeld.

3 Tik op de performance-pad.

Het sample dat is toegewezen aan elke performance-pad wordt afgespeeld.

Een optreden opnemen (dynamische opname)

1 Druk op de toets [●].

De knop [●] licht rood op en opnemen is ingeschakeld.

2 Druk op de toets [▶].

De knop [▶] licht groen op en de sequence wordt afgespeeld terwijl opnemen is ingeschakeld.

3 Tik op de performance-pads om triggers op te nemen.

Een trigger wordt opgenomen op het moment waarop u de pad aanraakt. De stappentoets waarnaar de trigger is ingevoerd, licht op of knippert in de kleur van het muziekstuk.

De bedieningsmodi van de performance pads gebruiken

Er zijn voer bedieningsmodi beschikbaar.

❖ De track wisselen (TRACK-modus)

De track die hoort bij een performance pad kan worden gewisseld door de [TRACK]-toets in te drukken.

1 Druk op de toets [TRACK].

De [TRACK]-toets licht wit op.

2 Druk op de performance pad die hoort bij de track waarnaar u wilt wisselen.

De track die hoort bij de ingedrukte performance pad wordt ingesteld als huidige track.

3 Druk weer op de [TRACK]-toets.

De [TRACK]-toets gaat uit en de trackselectiemodus eindigt.

❖ Een track dempen (MUTE-modus)

De track die hoort bij een performance pad kan worden gedempt door de [MUTE]-toets in te drukken.

1 Druk op de toets [MUTE].

De [MUTE]-toets licht wit op.

2 Druk op de performance pad die hoort bij de track die u wilt dempen.

De performance pad die hoort bij de gedempte track wordt gedimd.

- Dempen kan tegelijkertijd worden ingesteld voor meerdere tracks.
- Druk om dempen te annuleren weer op de performance pad die hoort bij de gedempte track.
- Als een performance pad wordt ingedrukt terwijl de [SHIFT]-toets wordt ingedrukt, worden de tracks die niet bij die pad horen, gedempt. Als u deze handeling opnieuw uitvoert, wordt dempen voor allemaal geannuleerd.

3 Druk weer op de [MUTE]-toets.

De [MUTE]-toets gaat uit en de dempingsmodus eindigt.

❖ Een segmentoptreden afspelen (SLICE-modus)

Gesegmenteerde samplegeluiden die horen bij performance pads kunnen worden afgespeeld door de [SLICE]-toets in te drukken.

1 Selecteer de track met de sample waarvoor u een toegewezen segmentoptreden wilt afspelen.

➔ *De track wisselen (TRACK-modus)* (p. 13)

2 Druk op de toets [SLICE].

De [SLICE]-toets licht wit op.

- De sample wordt gesegmenteerd in 16 segmenten en de segmenten worden in volgorde toegewezen aan de performance pads.

3 Tik op de performance-pad.

Het sample dat is toegewezen aan elke performance-pad wordt afgespeeld.

4 Druk weer op de [SLICE]-toets.

De [SLICE]-toets gaat uit en de segmentoptreedmodus eindigt.

❖ Een toonsoortoptreden afspelen (SCALE-modus)

Samples van een toonsoort die horen bij performance pads kunnen worden afgespeeld door de [SCALE]-toets in te drukken.

1 Selecteer de track met de sample waarvoor u een toegewezen toonsoortoptreden wilt afspelen.

➔ *De track wisselen (TRACK-modus) (p. 13)*

2 Druk op de toets [SCALE].

De [SCALE]-toets licht wit op.

- Het sample loopt af met een halve toon op de chromatische toonladder, waarbij de performance-pad linksonder als grondtoon wordt behandeld.

3 Tik op de performance-pad.

De sample dat is toegewezen aan elke performance-pad wordt afgespeeld.

4 Druk weer op de [SCALE]-toets.

De [SCALE]-toets gaat uit en de segmentoptreedmodus eindigt.

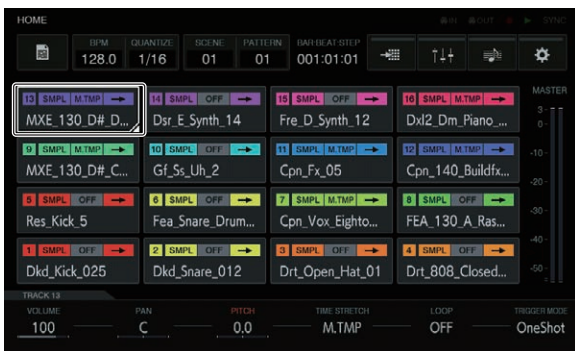
De staptoetsen parameterafstellingsknoppen gebruiken

Triggers programmeren (stapopname)

1 Tik op een muziekstuk voor stapopname.

De sequentie van het geselecteerde muziekstuk wordt aangegeven op de 16-stappentoetsen.

- U kunt een muziekstuk ook selecteren door de draaiknop te draaien.
- U kunt een muziekstuk ook selecteren door op een performance-pad te tikken terwijl de knop [TRACK] aanstaat.



2 Druk op de 16-stappentoetsen om triggers in te voeren.

De staptoetsen die overeenkomen met de geprogrammeerde sequentie lichten op in de kleur van het muziekstuk.

De trackparameters veranderen

1 Druk op de toets [HOME].

Het HOME-scherm verschijnt.

2 Selecteer de track met de sample waarvoor u de toegewezen parameters wilt wijzigen.

➔ *De track wisselen (TRACK-modus) (p. 13)*

3 Draai aan de parameterafstellingsknoppen.

De parameter behorende bij elke parameterafstellingsknop verandert. De parameterwaarden worden weergegeven onderin het aanraakscherm.

- Draai aan de afstellingsknop voor parameter 1 (het volume verandert).

Het volume van de track verandert.

- Draai aan de afstellingsknop voor parameter 2 (de panningpositie verandert).
De panningpositie van de track verandert.
- Draai aan de afstellingsknop voor parameter 3 (de toonhoogte van het geluid verandert).
De geluidstonhoogte van de track verandert.
- Draai aan de afstellingsknop voor parameter 4 (de tijdrek wordt ingesteld).
De methode voor het rekken van een sample om de BPM te synchroniseren, wordt ingesteld.
- Draai aan de afstellingsknop voor parameter 5 (lusafspelen wordt ingesteld).
Er wordt geschakeld naar lusafspelen van de sample wordt.
- Draai aan de afstellingsknop voor parameter 6 (de sample-afspeelmethode wordt ingesteld).
Er wordt geschakeld naar de methode voor het afspelen van een sample in reactie tot een trigger.
- Voor meer informatie over de bediening als aan elke afstellingsknop wordt gedraaid, raadpleeg *Algehele instellingen, aanpassingen en controles uitvoeren (HOME) (p.18)*.

Parameterwijzigingen op stapniveau invoeren (stapmodulatie)

1 Tik op het muziekstuk dat u wilt wijzigen, en tik er nogmaals op om het te openen.

Het muziekstukmenuscherm verschijnt.

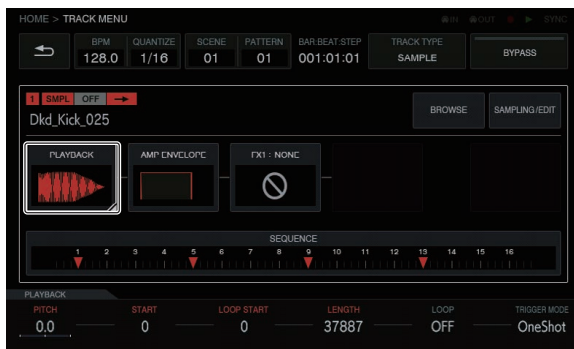
- U kunt het muziekstukmenuscherm ook openen door de draaiknop te draaien en een muziekstuk te selecteren, en dan op de draaiknop te drukken.



2 Tik op [PLAYBACK] en tik er opnieuw op in de geselecteerde status.

Het afspeelscherm verschijnt.

- U kunt het afspeelscherm ook openen door de draaiknop te draaien en [PLAYBACK] te selecteren, en dan op de draaiknop te drukken.



3 Draai aan een parameterafstellingsknop en druk tegelijkertijd van 16-stappentoets in van de stap waarvan u de parameter wilt wijzigen.

- De naam van een parameterdoel voor stapmodulatie is rood.

Gebruik van de aanraakstripfunctie

Gebruik van PITCH

1 Druk op de [MODE]-toets om [PITCH] te selecteren.

[PITCH] van de [MODE]-indicatoren licht op.

- Elke druk op de [MODE]-toets verandert de [MODE]-indicator in de volgorde [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → enzovoorts.

2 Houd de performance-pad ingedrukt die de sample heeft waarvan u de toegewezen toonhoogte wilt wijzigen.

Het samplegeluid dat is toegewezen aan de performance-pad wordt afgespeeld.

3 Tik op de aanraakstrip om de parameter te wijzigen.

De toonhoogte van het samplegeluid wijzigt afhankelijk van de positie die is aangeraakt op de aanraakstrip. Ook licht de aanraakstripindicator op van de positie die is aangetikt op de aanraakstrip.

- Het bereik voor het veranderen van de toonhoogte met de aanraakstrip is als volgt.
Helemaal beneden: -2 halve tonen
Helemaal boven: +2 halve tonen
- Als op een performance-pad wordt gedrukt vanuit het aantikken van de aanraakstrip, wordt de toonhoogte ook gewijzigd.
- Het effect van het gebruik van de aanraakstrip werkt alleen als u een performance-pad in blijft drukken. Het kan niet in een sequentie worden gebruikt.

Gebruik van REPEAT

1 Druk op de [MODE]-toets om [REPEAT] te selecteren.

[REPEAT] van de [MODE]-indicatoren licht op.

- Elke druk op de [MODE]-toets verandert de [MODE]-indicator in de volgorde [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → enzovoorts.

2 Houd de performance-pad ingedrukt die de sample heeft waarvan u wilt dat deze herhaald wordt afgespeeld.

Het samplegeluid dat is toegewezen aan de performance-pad wordt afgespeeld.

3 Tik op de aanraakstrip om de parameter te wijzigen.

Het samplegeluid speelt herhaald af afhankelijk van de positie die is aangetikt op de aanraakstrip. Ook licht de aanraakstripindicator op van de positie die is aangetikt op de aanraakstrip.

- Het bereik voor de herhaalinterval met gebruik van de aanraakstrip is als volgt.
1/4 beat (kwartnoot) 1/8 beat (achtste noot) 1/16 beat (zestiende noot) 1/32 beat (tweeëndertigste noot)
- Als op een performance-pad wordt gedrukt vanuit het aantikken van de aanraakstrip, wordt het samplegeluid herhaald afgespeeld.
- Het effect van het gebruik van de aanraakstrip werkt alleen als u een performance-pad in blijft drukken. Het kan niet in een sequentie worden gebruikt.

4 Verander de kracht die wordt toegepast op de performance-pad.

Het samplevolume verandert afhankelijk van de toename of afname in kracht die wordt toegepast op de performance-pad. Als harder wordt gedrukt, neemt het volume toe en als zachter wordt gedrukt, neemt het volume af.

De GEbruikers-instelling gebruiken

1 Druk op de [MODE]-toets om [USER1] of [USER2] te selecteren.

[USER1] of [USER2] van de [MODE]-indicatoren licht op.

- Elke druk op de [MODE]-toets verandert de [MODE]-indicator in de volgorde [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → enzovoorts.

2 Stel de parameters in die moeten worden gewijzigd met [USER1] of [USER2].

Configureer de instellingen van de parameters in het TOUCH STRIP SETTING (USER1)-scherm of TOUCH STRIP SETTING (USER2)-scherm.

➔ *De track wisselen (TRACK-modus) (p. 13)*

3 Houd de performance-pad ingedrukt die de sample heeft waarvan u de toegewezen parameter wilt wijzigen.

Het samplegeluid dat is toegewezen aan de performance-pad wordt afgespeeld.

4 Tik op de aanraakstrip om de parameter te wijzigen.

Het samplegeluid verandert afhankelijk van de positie die is aangetikt op de aanraakstrip. Ook licht de aanraakstripindicator op van de positie die is aangetikt op de aanraakstrip.

- Als op een performance-pad wordt gedrukt vanuit het aantikken van de aanraakstrip, wordt het samplegeluid herhaald afgespeeld.
- Het effect van het gebruik van de aanraakstrip werkt alleen als u een performance-pad in blijft drukken. Het kan niet in een sequentie worden gebruikt.

Gebruik van HOLD

1 Druk op de toets [HOLD].

De [HOLD]-toets licht op.

2 Tik de aanraakstrip aan.

Er wordt vastgehouden en de aanraakstripindicator licht op op de positie waarop de aanraakstrip het laatst is aangetikt.

- Als de modus wordt gewisseld, wordt vasthouden geannuleerd en gaat de [HOLD]-toets uit.

Het analoge filter gebruiken

Gebruik de knoppen om uw geluid te vormen – door de drive, grens en resonantie te bewerken – en echte analoge warmte toe te voegen.

1 Druk op de toets [ACTIVE].

Het analoge filtereffect wordt ingeschakeld (geactiveerd). In de actieve status licht de knop rood op.

2 Draai aan de [LOW PASS CUTOFF]-regelaar.

De grensfrequentie van het laagdoorlaatfilter wordt gewijzigd.

- Als u de regelaar tegen de wijzers van de klok in draait, wordt de grensfrequentie lager, en als u hem met de wijzers van de klok mee beweegt, wordt de grensfrequentie hoger.

3 Draai aan de [LOW PASS RESONANCE]-regelaar.

De resonantie van het laagdoorlaatfilter wordt gewijzigd.

- Als u de regelaar tegen de wijzers van de klok in draait, wordt de resonantie van geluid nabij de grensfrequentie verminderd, en in de andere richting wordt de resonantie verhoogd.

4 Draai aan de [HIGH PASS CUTOFF]-regelaar.

De grensfrequentie van het hoogdoorlaatfilter wordt gewijzigd.

- Als u de regelaar tegen de wijzers van de klok in draait, wordt de grensfrequentie lager, en als u hem met de wijzers van de klok mee beweegt, wordt de grensfrequentie hoger.

5 Draai aan de [DRIVE]-regelaar.

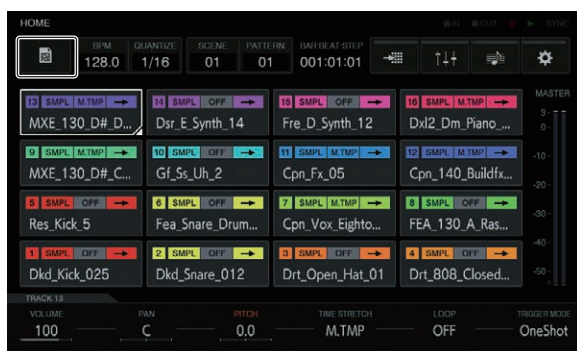
De drivewaarde van het analoge filter wordt aangepast.

- Als u de regelaar tegen de wijzers van de klok in draait, wordt het effect verminderd; met de wijzers van de klok mee wordt het effect verhoogd.
- Als het effect erg sterk wordt, kan het geluid vervormd worden. In dat geval licht de **OVER**-indicator oranje op om u erop attent te maken dat een vervormingseffect optreedt door het analoge filtercircuit.

Een project opslaan

1 Tik op [PROJECT].

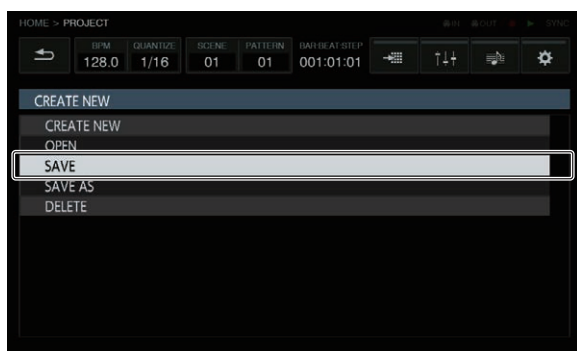
Het PROJECT-scherm verschijnt op het aanraakscherm. In het project-scherm kunt u handelingen uitvoeren zoals het laden en opslaan van projecten.



2 Draai de draaiknop om [SAVE] te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

Een venster voor het opslaan wordt geopend. De voortgang wordt aangegeven door een voortgangsbalk in het pop-upvenster.

- Als het opslaan voltooid is, wordt het pop-upvenster gesloten en het projectscherm weergegeven.
- Als u het project met een andere projectnaam wilt opslaan, selecteer dan [SAVE AS], voer de projectnaam in en sla het project op.

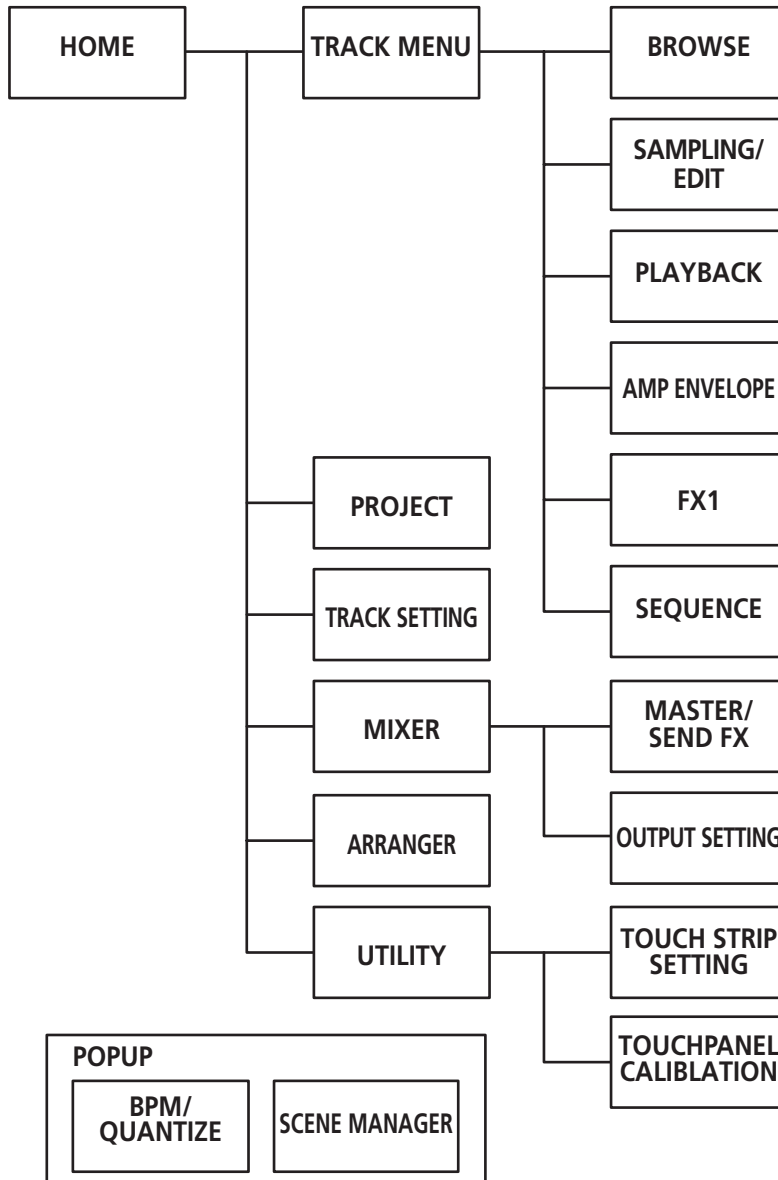


Afsluiten van het systeem

Druk op de schakelaar [ON] op het achterpaneel van het toestel.

- Koppel de USB-apparatuur niet los en schakel de stroomvoorziening van dit toestel niet uit terwijl de USB-indicator brandt of knippert. Hierdoor kunnen namelijk de beheergegevens van dit toestel gewist worden en kan de USB-apparatuur beschadigd raken zodat deze niet meer afgelezen kan worden.

Algehele kaart van grafische gebruikersinterfaceschermen



- HOME (p.18)
- TRACK MENU (p.30)
- PROJECT (p.19)
- TRACK SETTING (p.22)
- 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.40)
- 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)

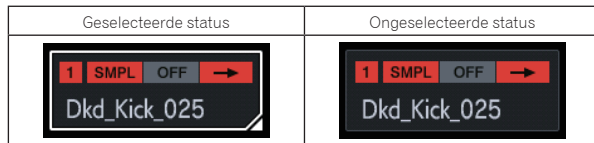
Algehele instellingen, aanpassingen en controles uitvoeren (HOME)

Dit scherm vormt de basis voor alle schermen. Hiermee kunt u de toewijzingsstatus controleren van de performance-pads en de status van elke track.



Track-toetsen

Track-selectie



Een van de tracks is altijd geselecteerd. Track 1 linksonder is standaard geselecteerd.

Een track kan worden geselecteerd door te tikken. Als nogmaals op de geselecteerde track wordt geklikt (of de draaiknop wordt ingedrukt) wordt overgeschakeld naar het trackmenuscherm.

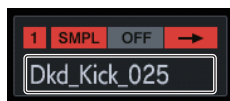
Als u de draaiknop draait, verplaatst de trackselectiepositie. Draai de knop met de klok mee om de positie te verplaatsen in oplopende volgorde van track 1 naar 16 en dan van 16 terug naar 1. Draai hem tegen de klok in om de positie om de tegenovergestelde richting te verplaatsen.

- Voor meer informatie over de inhoud die wordt weergegeven in de tracktoets, raadpleeg *Weergegeven inhoud*.

Weergegeven inhoud

VOORBEELD-track

❖ Weergave van naam van toegewezen sample



Als een sample is toegewezen aan een track, wordt de naam van de toegewezen sample weergegeven.

Als de samplenaam niet in de toets past, wordt een deel weggelaten en vervangen door "..."

❖ ACTIVE/MUTE



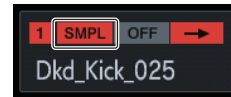
Als [MUTE] wordt uitgevoerd via pad-bediening, worden de indicatoren in het gedeelte dat het tracknummer weergeeft, allemaal grijs gemaakt.

❖ Trackattribuut

Dit geeft de attribuut aan van de track die is ingesteld in het trackmenu.

- Het geluid stopt als de attribuut wordt gewisseld, dus de wisseling wordt niet uitgevoerd in dit scherm, maar in het trackmenu van elke track.

SMPL: VOORBEELD-track



Deze track speelt een samplegeluidsbron af.

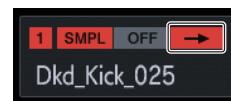
Voor meer informatie over de weergegeven inhoud van een VOORBEELD-track, raadpleeg *Weergave van naam van toegewezen sample*.

THRU: THROUGH-track



Een externe ingang wordt de geluidsbron, dus de samplenaam verdwijnt en de ingangsbron wordt weergegeven.

❖ TRIGGER MODE en LOOP



Dit geeft de status weer van hoe het toegewezen geluid wordt afgespeeld. **LOOP** in- en uitschakelen heeft effect op beide tijdens een padoptreden en tijdens een sequence-optreden, maar **TRIGGER MODE** heeft alleen een effect tijdens een padoptreden.

- In het geval van **GATE** speelt de sample alleen af als de pad wordt ingedrukt.
- In het geval van **One Shot** wordt de sample geactiveerd op het moment dat de performance-pad wordt ingedrukt en speelt alleen de opgegeven tijd af.

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

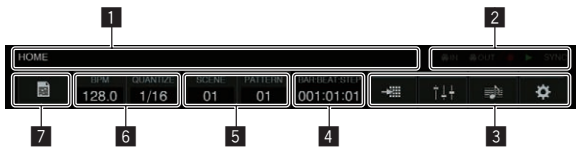
- Dit kan worden gewisseld met de parameterafstellingsknoppen onderin het scherm.

❖ Statusweergave van TIME STRETCH



Deze kan worden gewisseld tussen drie statussen: **OFF** ↔ **RSMP** (Resample) ↔ **M.TMP** (Master tempo).

Vast schermgebied



1 Scherminformatieweergave

Geeft de naam van het huidig weergegeven scherm weer.

2 Statusweergave

Geeft de status weer van een verbinding met een extern apparaat of de status van een sequentie.

3 Menutoets

Tik hierop om naar de verschillende schermen te gaan. U kunt naar de volgende schermen gaan.

- De indicator in de knop van het weergegeven scherm licht op.
- TRACKINSTELLING
- MIXER
- ARRANGER
- UTILITEIT

4 TIJD-scherm

Geeft de huidige afspelpositie weer. De weergave-eenheid is [BAR:BEAT:STEP].

5 Toets SCENE/PATTERN

Opent de pop-up BPM/QUANTIZE. Geeft het huidige scènenummer en patroonnummer weer.

6 Toets BPM/QUANTIZE

Opent de pop-up BPM/QUANTIZE. Geeft de huidige BPM-waarde en QUANTIZE-waarde weer.

7 PROJECT-knop

Opent het projectscherm. Een project kan worden gecreëerd, geladen, opgeslagen en verwijderd.

Parameters (HOME)



1 VOLUME

Stelt het volume van de track in.

2 PAN

Stelt de panningpositie van de track in.

3 PITCH

Stelt de geluidstoonhoogte in voor tijdens afspelen van het sample.

4 TIME STRETCH

Stelt de methode voor het rekken van een sample om de BPM te synchroniseren, in.

OFF:

Speelt de sample af in de huidige status zonder deze te synchroniseren met de BPM. Dit is geschikt voor een slag van een drum, enz.

RESAMPLE (RESMPL):

Synchroniseert de samples met de BPM, maar verandert de toonhoogte (afspelen met variabele snelheid). Dit is geschikt voor een drumlus, enz.

MASTER TEMPO (M.TMP):

Synchroniseert de sample met de BPM, maar verandert de toonhoogte niet (afspelen in MASTER TEMPO). Dit is geschikt voor een melodielus, enz.

De standaardwaarde varieert afhankelijk van het analyseresultaat van de sample.

Als 1SHOT-geluidsbron: UIIT

Als LUS-geluidsbron: MASTER TEMPO

5 LOOP

Schakelt lusweergave in/uit.

6 TRIGGER MODE

Schakelt tussen de methodes voor het weergeven van een sample in reactie op een trigger.

One Shot:

Als de performance-pad wordt aangetikt, speelt de sample af tot het eind.

GATE:

Speelt de sample alleen af als de performance-pad wordt ingedrukt.

7 MASTER-niveaumeter

De MASTER-niveaumeter wordt weergegeven aan de rechterzijde van het scherm.

Als [VOLUME] van elke track in het aanraakscherm wordt bediend, stelt u het volume zo af dat de piek dicht bij 0 dB komt te liggen.

- Een piekvasthoud weergavefunctie wordt geleverd, en de gedetecteerde maximum niveaupositie wordt weergegeven. Hierna verdwijnt de indicatie als er geen nog groter signaal wordt gedetecteerd binnen een bepaalde tijd (ongeveer 500 ms).

Projectbestanden beheren (PROJECT)

Bedieningen zoals configuratie, laden en opslaan kunnen worden uitgevoerd op projectniveau.

Een nieuw project maken

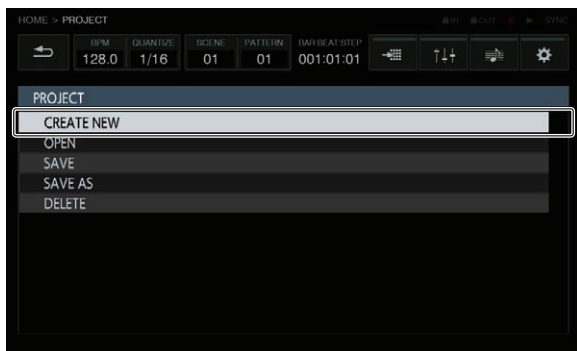
1 Tik op [PROJECT].

Het PROJECT-scherm verschijnt op het aanraakscherm. In het projectscherm kunt u handelingen uitvoeren zoals het laden en opslaan van projecten.



2 Draai de draaiknop om [CREATE NEW] te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

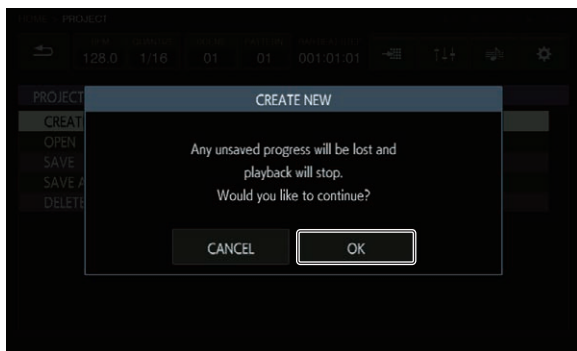
Er verschijnt een bevestigingsvenster.



- Als u nieuw project maakt zonder wijzigingen in een bestaand project op te slaan, gaat het niet-opgeslagen project verloren.

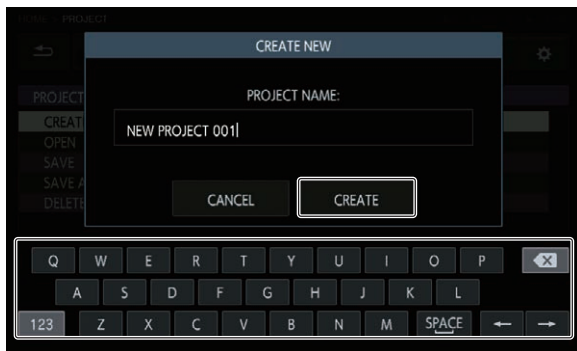
3 Tik op [OK].

In een bevestigingsvenster wordt gevraagd de naam van het project in te voeren met een schermtoetsbord.



4 Voer de projectnaam in met het softwaretoetsbord, en tik op [CREATE].

Er wordt een nieuw project gemaakt en het hoofdscherm wordt geopend.

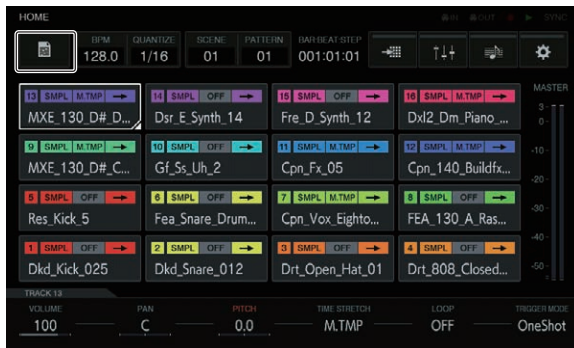


Een project openen

Een bestaand project kan worden geopend.

1 Tik op [PROJECT].

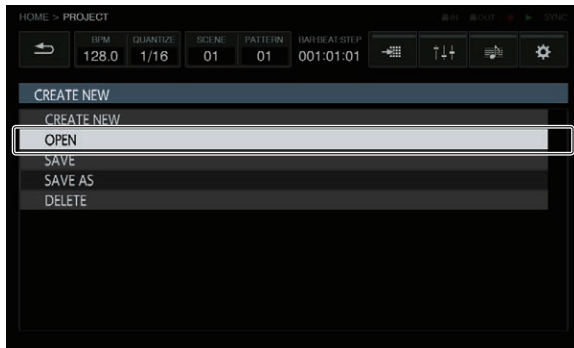
Het PROJECT-scherm verschijnt op het aanraakscherm. In het project-scherm kunt u handelingen uitvoeren zoals het laden en opslaan van projecten.



2 Draai de draaiknop om [OPEN] te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

De projectlijst wordt weergegeven.

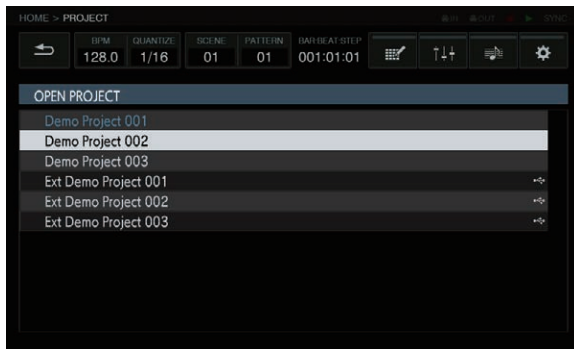
- U kunt naar een hoger niveau terugkeren door op de knop [BACK] te drukken of op het aanraakscherm op [BACK] te tikken.



3 Draai de draaiknop om een demoproject te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

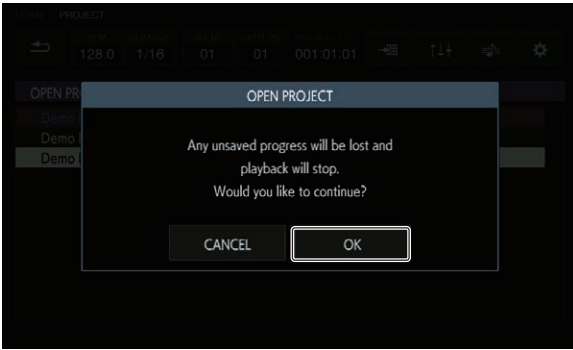
Er verschijnt een bevestigingsvenster.

- Als een USB-apparaat wordt ingestoken, wordt elk project op het USB-apparaat ook weergegeven in dezelfde lijst. Op dat moment wordt de USB-markering in de rechter rand van de lijst weergegeven.



4 Tik op [OK].

Als op [OK] wordt getikt, opent het project.

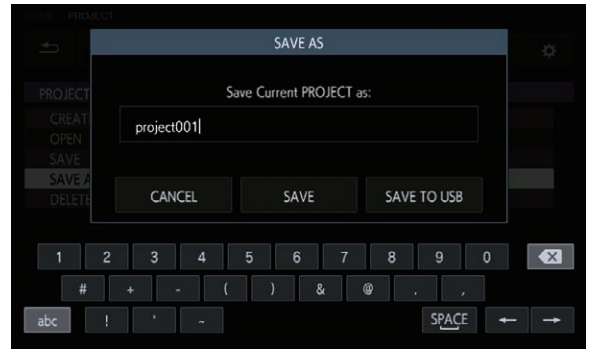


- Als u het project met een andere projectnaam wilt opslaan, selecteer dan [SAVE AS], voer de projectnaam in en sla het project op.
- Als op de [SAVE TO USB]-toets wordt getikt als er een USB-apparaat wordt ingestoken, wordt het project opgeslagen op het USB-apparaat.

Een project opslaan

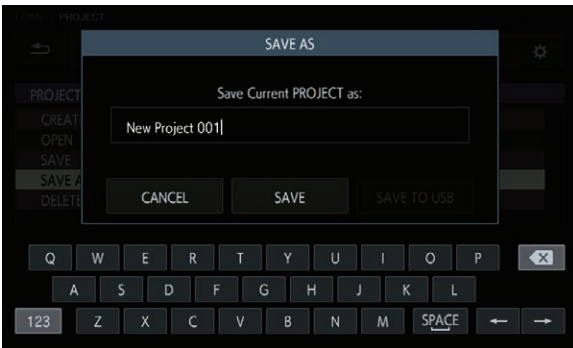
1 Tik op [PROJECT].

Het PROJECT-scherm verschijnt op het aanraakscherm. In het project-scherm kunt u handelingen uitvoeren zoals het laden en opslaan van projecten.



2 Draai de draaiknop om [SAVE] te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

Een venster voor het opslaan wordt geopend. De voortgang wordt aangegeven door een voortgangsbalk in het pop-upvenster.

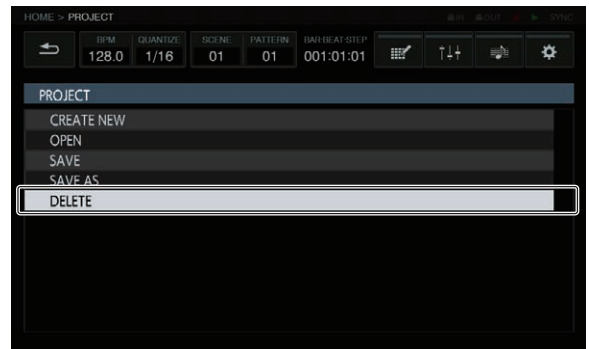


- Als het opslaan voltooid is, wordt het pop-upvenster gesloten en het projectscherm weergegeven.

Een project verwijderen

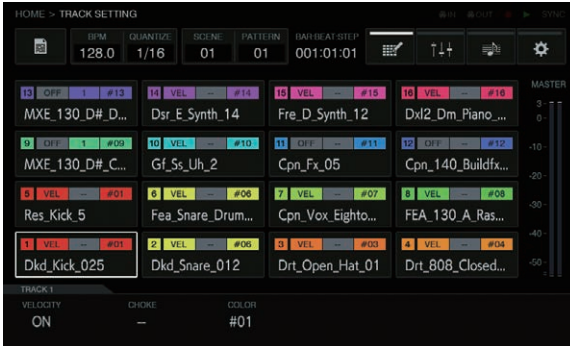
Draai de draaiknop om [DELETE] te selecteren, en druk dan op de draaiknop.

Een bestaand project kan worden verwijderd.



De instellingen van de hele track wijzigen (TRACK SETTING)

De instellingen van elke pad kunnen worden geconfigureerd.



VELOCITY

[VELOCITY] van een pad kan worden ingeschakeld of uitgeschakeld. Als dit AAN staat, verandert het afspeelvolume van de geluidsbron afhankelijk van de kracht waarmee de pad wordt aangeraakt. Als dit UIT staat, wordt de geluidsbron met een vast volume afgespeeld dat afhankelijk is van [VELOCITY] ingesteld in [AMP ENVELOPE]. De standaardwaarde varieert afhankelijk van het analyseresultaat van de sample.

Als 1SHOT-geluidsbron: AAN
Als lus-geluidsbron: UIT

CHOKE

Exclusieve controle tussen tracks kan worden ingesteld. Tracks die zijn ingesteld op dezelfde CHOKE No. kunnen niet tegelijkertijd worden afgespeeld.

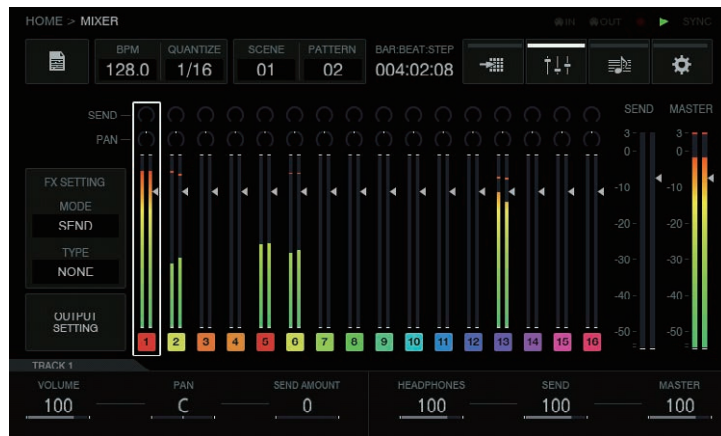
- "--" (geen), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7] of [8] kan worden geselecteerd.
- De standaard is "--" (geen).

PAD COLOR

De trackkleur kan worden ingesteld op een van 16 kleuren.

Het volume van elke track aanpassen (MIXER)

De volumeniveaus kunnen tegelijkertijd worden aangepast tijdens het kijken naar de volumenniveaus, panningposities en SEND-hoeveelheden van meerdere tracks.



De geselecteerde track heeft een omlijsting.

Draaien aan de draaiknop verplaatst de omlijsting om de geselecteerde track te wijzigen.

De omlijsting beweegt tussen tracks 1 t/m 16 en de geselecteerde track wordt gekoppeld aan de selectie in het HOME-scherm.

De volgende elementen zijn binnen de omlijstingen van tracks 1 t/m 16.

- PAN-positie
- SEND-hoeveelheid
- Niveaumeter
- Volume-faderpositie
- Tracknummer en trackkleur

De volgende elementen zijn binnen de SEND en MASTER tracks.

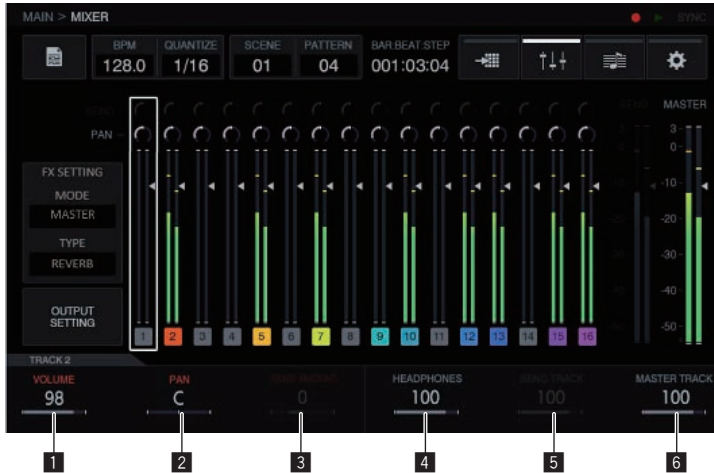
- Niveaumeter
- Volume-faderpositie

Parameters (MIXER)

De parameters van track 1 t/m 16 kunnen worden bediend met de **[VOLUME]**, **[PAN]** en **[SEND AMOUNT]** onderin het MIXER-scherm. Als de numerieke waarden van de parameters zijn ingesteld voor elk van de tracks, kunnen deze worden weergegeven in de elementen van de geselecteerde track omdat ze zijn gekoppeld aan deze numerieke waarden.

Verder zijn **[HEADPHONES]**, **[SEND]** en **[MASTER]** onderin het MIXER-scherm parameters die het volume van de hoofdtelefoon, volume van de SEND-tracks en volume van de MASTER-tracks kunnen bedienen.

- Als de draaiknop wordt gedraaid om de focus tussen tracks te verplaatsen, veranderen de **[VOLUME]**, **[PAN]** en **[SEND AMOUNT]**-parameters, omdat deze de waarden die zijn ingesteld voor elke track weergeven. De **[HEADPHONES]**, **[SEND]** en **[MASTER]** parameters zijn algemene instelwaarden in het MIXER-scherm. Zelfs als de focus wordt verplaatst naar een andere track met de draaiknop, veranderen deze niet.



1 VOLUME

Stelt het volume van de track in.

2 PAN

Stelt de panningpositie van de track in.

3 SEND AMOUNT

Stelt de verzendwaarde in voor SEND FX van de track.

4 HEADPHONES

Past het volume van de hoofdtelefoon aan.

5 SEND TRACK

Past het volume van de SEND-tracks aan.

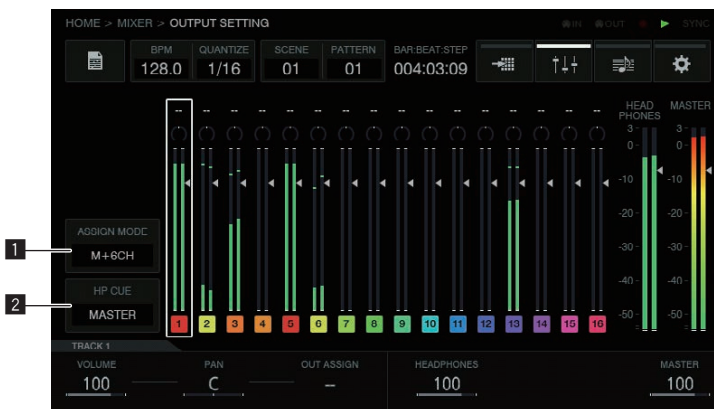
6 MASTER TRACK

Past het volume van de MASTER-tracks aan.

De uitgang instellen voor elke uitgangsaansluiting (OUTPUT SETTING)

OUTPUT SETTING-scherm

De uitgangsbuss van elke **ASSIGNABLE OUT**-aansluiting, niveau en uitgangskanaal om de verzenden naar de hoofdtelefoonaansluiting, kunnen worden ingesteld.



1 ASSIGN MODE-knop

[M + 6CH]-modus: Zendt de master tracks uit van **[OUT1-2]** en maakt het ook mogelijk om de resterende zes uitgangsaansluitingen uit te zenden op individueel trackniveau.

[8CH]-modus: Hiermee is het mogelijk om in te stellen welke van de acht uitgangsaansluitingen tracks verstuurt op een individueel trackniveau.

① Als de lijstpop-up verschijnt, draait u de draaiknop om de modus te selecteren.

② Druk de draaiknop in om de selectie in te voeren.

2 HP CUE-knop

Selecteer naar welk van de volgende opties u wilt luisteren met de hoofdtelefoon: **[MASTER]** (stereo) / **[OUT1-2]**, **[OUT3-4]**, **[OUT5-6]**, **[OUT7-8]** (stereo), **[1]**, **[2]**, **[3]**, **[4]**, **[5]**, **[6]**, **[7]**, **[8]** (mono).

- Als **[ASSIGN MODE]** is **[M + 6CH]**, **[OUT1-2]**, **[1]**, en **[2]** niet kan worden geselecteerd.

① Als de lijstpop-up verschijnt, draait u de draaiknop om de uitgang te selecteren.

② Druk de draaiknop in om de selectie in te voeren.

Parameters (OUTPUT SETTING)

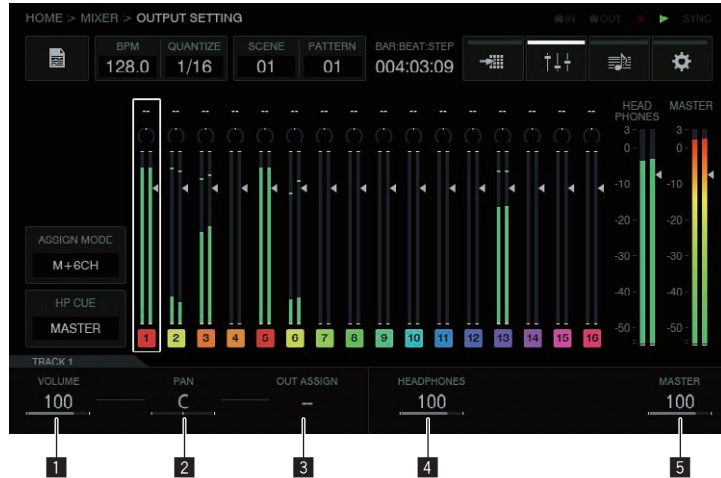
De [VOLUME], [PAN] en [OUT ASSIGN] instellingen van elke track en het uitgangsniveau en masterniveau van de hoofdtelefoon kunnen worden ingesteld.

Als de afstelknop van parameter 3 wordt gedraaid, wijzigt de uitgangsbepijninginstelling, en dezelfde informatie wordt weergegeven bovenaan het MIXER-scherm.

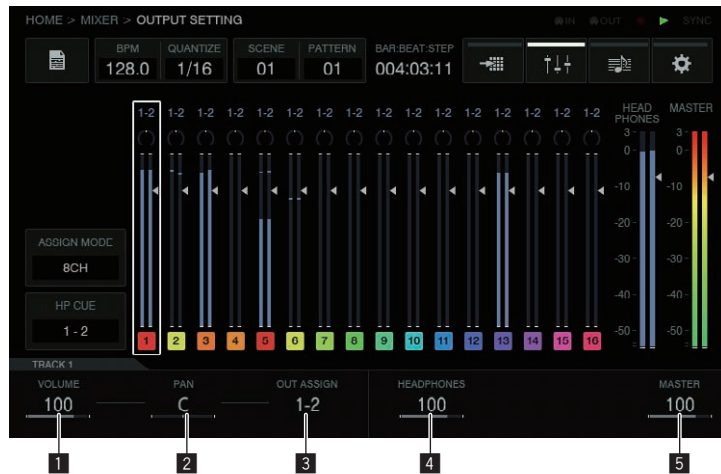
- In [M + 6CH]-modus is het [--]-scherm de standaard. In deze status worden alleen de master trackuitgang van [OUT1-2]/[MASTER] toegewezen. Als op dit moment, bijvoorbeeld [OUT3-4] zijn gespecificeerd, worden de toewijzingen van de master tracks gehouden zoals ze zijn en wordt de audio uitgezonden naar [OUT3-4].

Hierdoor kunt u de tracks uitzenden voor u individueel mixt tussen de verschillende uitgangen, terwijl u de master tracks uitzendt uit de hoofduidsprekers.

Voorbeeld [M + 6CH]-modus



Voorbeeld [8CH]-modus



1 VOLUME

Stelt het volume van de track in.

2 PAN

Stelt de panningpositie van de track in.

3 OUT ASSIGN

Stelt de uitgangsbepijning van de track in.

4 HEADPHONES

Past het volume van de hoofdtelefoon aan.

5 MASTER TRACK

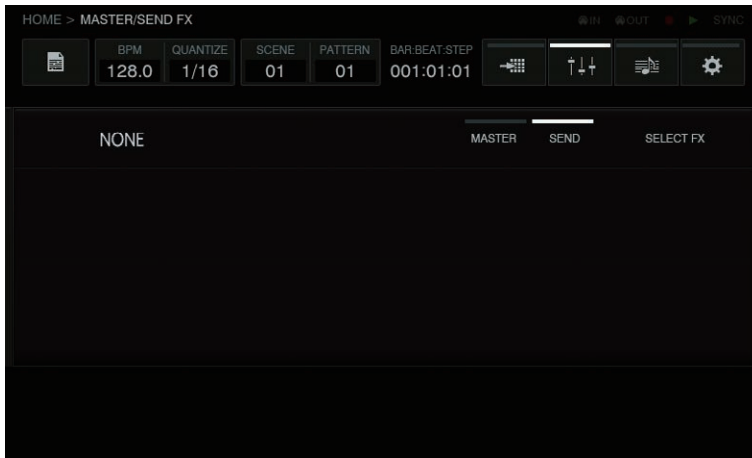
Past het volume van de MASTER-tracks aan.

Overige informatie

- De SEND FX/MASTER FX-effecten worden alleen toegepast op de master tracks.
- De SEND FX/MASTER FX-effecten worden niet toegepast op de volgende: [OUT1-2], [OUT3-4], [OUT5-6], [OUT7-8] (stereo), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8] (mono).

De verzendeffecten instellen (MASTER/SEND FX)

Aanvangsstatus



SELECT FX

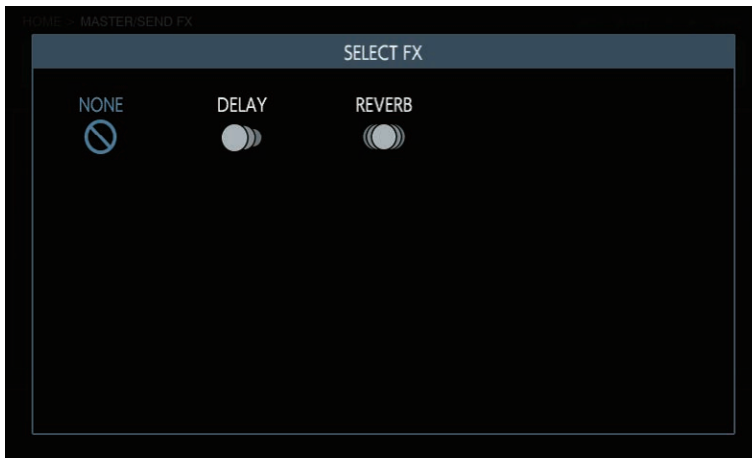
Het SEND FX-selectiescherm wordt weergegeven als pop-up door het tikken.

De focus ligt op het effect dat is geselecteerd voor de huidige modus en de effecten kunnen niet worden geselecteerd voor de modus die grijs is.

Verdraai de draaiknop om de focus te verplaatsen en druk de draaiknop dan in om de selectie in te voeren. Ook kunt u de focus verplaatsen door te tikken en vervolgens de selectie in te voeren door nogmaals te tikken.

Als de selectie is ingevoerd, verdwijnt de lijst en gaat het geselecteerde effect in de geplaatste status.

[Delay] en [Reverb] kunnen worden geselecteerd.

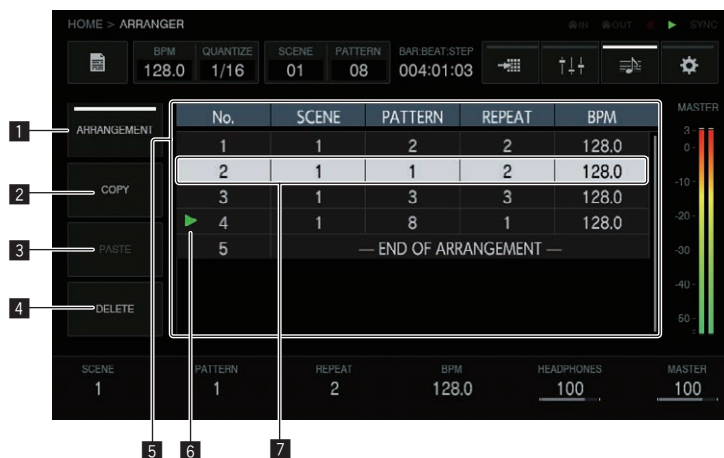


Parameters (MASTER/SEND FX)

MASTER/SEND FX zijn geen doel voor stapmodulatie, dus de parameterveranderingen kunnen niet worden vastgelegd.

De laatste instellingswaarden van het laatste gebruik worden opgeslagen voor de parameters (laatste geheugenspecificatie).

Tracks creëren door de gecreëerde patronen te arrangeren (ARRANGER)



1 ARRANGEMENT

Speel een arrangement af.

Elke keer dat op de [ARRANGEMENT]-toets wordt geklikt, wordt deze AAN/UIT geschakeld. Standaard is UIT.

ARRANGEMENT-toets op (AAN): Speelt de patronen die met de arranger zijn gemaakt af en zendt deze uit.

[ARRANGEMENT]-toets uit (UIT): Speelt het huidige patroon af en zendt dit uit.

- Als u drukt op [SHIFT] + de draaiknop als [ARRANGEMENT] AAN staat, wordt afgespeeld vanaf de plek met focus.

2 COPY

Kopieert een patroon.

Als de focus wordt verplaatst naar de rij van de patrooninstelling die u wilt kopiëren terwijl aan de draaiknop wordt gedraaid en vervolgens op de [COPY]-toets wordt gedrukt, wordt de patrooninstelling gekopieerd naar het klembord.

3 PASTE

Plakt een patroon.

Als de [PASTE]-toets wordt aangetikt, wordt de gekopieerde patrooninstelling direct voor de rij met de focus ingevoegd.

- Plakken wordt niet uitgevoerd door het overschrijven van de rij waar het patroon wordt geplakt, maar voegt altijd een rij in.

4 DELETE

Als op de [DELETE]-toets wordt geklikt, wordt de rij met focus verwijderd.

5 Arrangement-schermbereik

No.: Dit is het rijnummer van het arrangement.

SCENE: Dit is het scènenummer.

PATTERN: Dit is het patroonnummer.

BPM: Dit is de BPM-waarde die afzonderlijk is ingesteld.

6 Weergave afspeelpositie

De [▶]-markering wordt weergegeven op de plek waar het arrangement afspeelt.

7 Focuspositie

Draai aan de draaiknop om de focus omhoog en omlaag te verplaatsen.

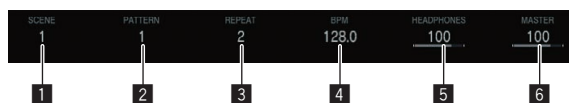
Als de draaiknop wordt ingedrukt wordt het huidige patroon direct voor de rij met de focus ingevoegd.

Als de parameterafstellingsknoppen van parameters 1 t/m 4 worden bediend met **END OF ARRANGEMENT** helemaal onderaan, wordt er automatisch een rij met een patroonset toegevoegd.

Als aan de draaiknop wordt gedraaid om de focus te verplaatsen, worden de [SCENE], [PATTERN], [REPEAT] en [BPM] onderaan omgeschakeld naar de instellingswaarden van de geselecteerde rij.

- Drukken op [SHIFT] + drukken op de draaiknop, speelt [ARRANGEMENT] vanaf die rij af.

Parameters (ARRANGER)



1 SCENE

Selecteert de scène.

Als de afstellingsknop voor parameter 1 wordt gedraaid, verandert het scènenummer van de rij met de focus.

2 PATTERN

Selecteert het patroon.

Als de afstellingsknop voor parameter 2 wordt gedraaid, verandert het patroonnummer van de rij met de focus.

3 REPEAT

Selecteer het aantal keren afspelen.

Als de afstellingsknop voor parameter 3 wordt gedraaid, verandert het aantal herhalingen van de rij met de focus.

4 BPM

Stelt de BPM in.

Als de afstellingsknop voor parameter 4 wordt gedraaid, verandert de BPM van de rij met de focus.

Als BPM "-", is, is afspelen met de BPM-waarde die onmiddellijk ervoor is ingesteld.

5 HEADPHONES

Stelt het volume van de hoofdtelefoon in.

Als aan de afstellingsknop voor parameter 5 wordt gedraaid, verandert de **HEADPHONES**-waarde.

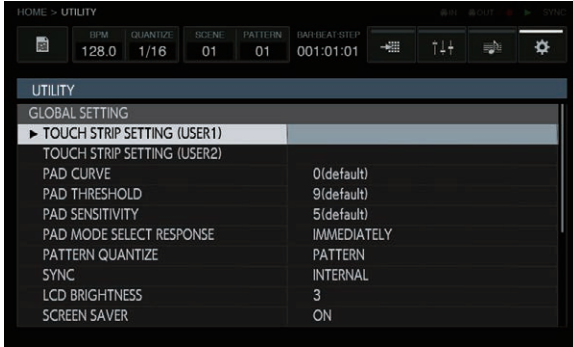
6 MASTER

Stelt het mastervolume in.

Als aan de afstellingsknop voor parameter 6 wordt gedraaid, verandert de **MASTER**-waarde.

Veranderen van de instellingen van dit toestel (UTILITY)

U kunt verschillende informatie controleren zoals schermcontrast, gevoeligheid performance-pad, toestelinstellingen, firmwareversie en vrije ruimte intern geheugen.



Bediening met hardware

Draaiknop

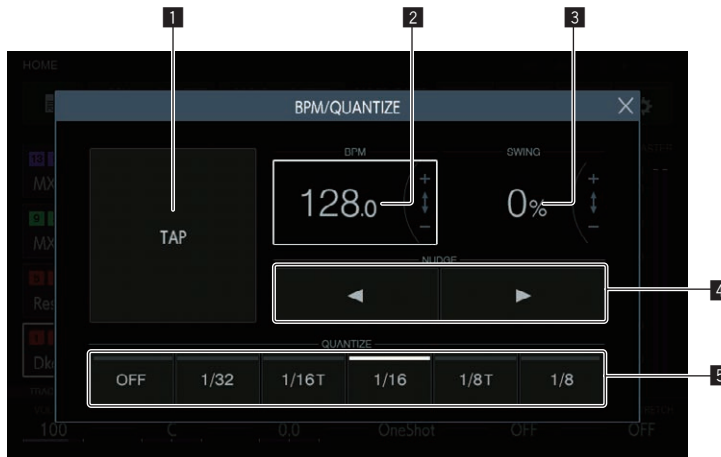
De focus kan worden verplaatst door de draaiknop te draaien. Als de draaiknop wordt ingedrukt, worden de items en selectieopties geselecteerd of wordt ertussen verplaatst.

BACK-toets

Druk op de **[BACK]**-toets om het scherm, enz. te sluiten en terug te keren naar het vorige scherm. Als de focus aan de selectie-optiezijde is, gaat de focus naar de itemzijde door de **[BACK]**-toets in te drukken. Als de draaiknop wordt ingedrukt, worden de items en selectieopties geselecteerd of wordt ertussen verplaatst.

De BPM instellen en kwantiseren (BPM/QUANTIZE)

BPM-instelling, **[NUDGE]**, **[TAP]** en andere bedieningen met betrekking tot het afspelen van sequenties kunnen worden uitgevoerd.



1 TAP-knop

Als hier meerdere keren op wordt getikt om de beat te matchen, wordt de BPM-waarde ingesteld om bij die interval te passen.

2 BPM

Dit is de huidige BPM-waarde van het patroon. Deze kan worden veranderd door de draaiknop te draaien.

Drukken op **[SHIFT]** + aan de draaiknop draaien, verandert de gefragmenteerde waarde.

3 SWING

De **[SWING]**-waarde kan worden ingesteld.

4 NUDGE-knop

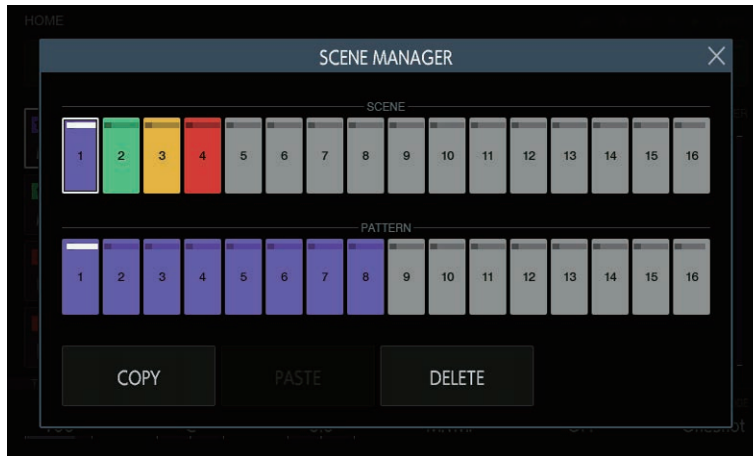
De offset van een geluidsbron waarvoor een gesynchroniseerd optreden wordt uitgevoerd, kan handmatig worden gecorrigeerd door de BPM van het afspeelpatroon een klein beetje te versnellen of te vertragen.

5 QUANTIZE-knop

Als hier meerdere keren op wordt getikt om de beat te matchen, wordt de BPM-waarde ingesteld om bij die interval te passen.

Scènes en patronen beheren (SCENE MANAGER)

Scènes en patronen kunnen worden gekopieerd en verwijderd in de grafische gebruikersinterface.



Elke scène heeft zijn eigen unieke kleur, en de patronen binnen een bepaalde scène worden ook weergegeven in dezelfde kleur als de scène. De LED's van de 16-stappentoetsen van de hardware lichten ook in dezelfde kleuren op als de modus wordt overgeschakeld naar de SCENE/PATTERN-selectiemodus.

Tikken op de [X]-toets rechtsboven in het scherm of drukken op de [BACK]-toets, sluit het scherm.

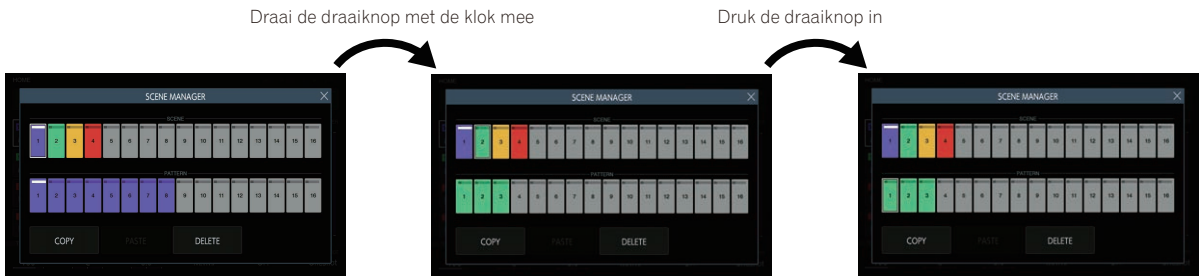
Een scène en patroon selecteren

Selecteer de scène en het patroon om in te stellen als de huidige.

Draai de draaiknop om een scène te selecteren en verplaats de focus op de patronen door de draaiknop in te drukken. Draai dan de draaiknop om een patroon te selecteren en voer het patroon in door de draaiknop in te drukken. Hetzelfde kan worden gedaan door op de toetsen op het aanraakscherm te tikken.

Als het patroon wordt verwisseld tijdens het afspelen, is de wisseltijd in overeenstemming met de **PATTERN QUANTIZE**-instelwaarde die is ingesteld in **UTILITY**.

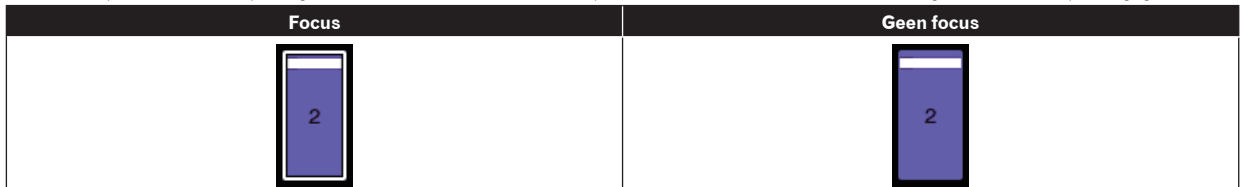
- Als het scherm wordt gesloten door de [X]-toets aan te tikken of de [BACK]-toets in te drukken zonder een patroon in te voeren, wordt het patroon niet gewijzigd.



Status van scène en patroon

Knop waar focus op is

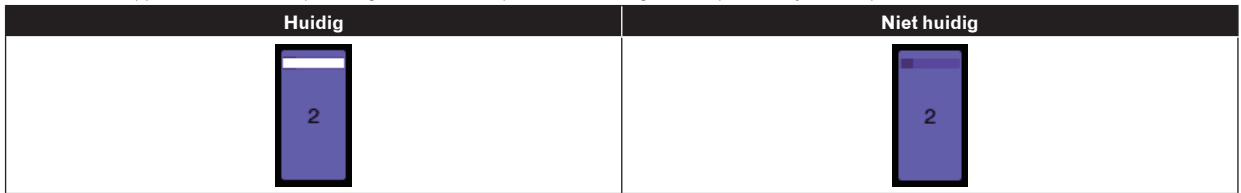
Dit is de knop waar de focus op is ingesteld door te tikken of de draaiknop te draaien. Er wordt een witte omranding rondom de knop weergegeven.



Huidige knop

Dit is de knop die momenteel is ingesteld. De indicator boven de knop is wit opgelicht.

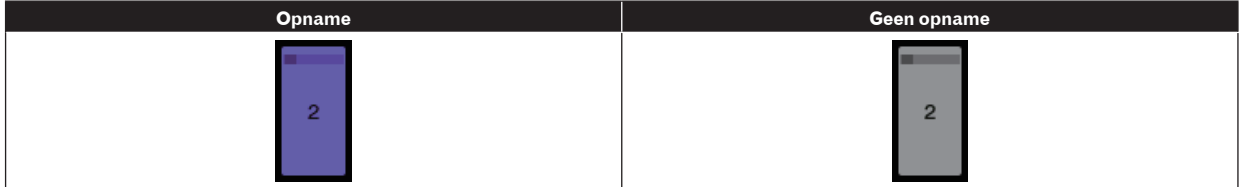
De indicator knippert wit voor de knop als er gewacht wordt op een verandering van het patroon tijdens afspelen.



Knop met een opgenomen sequentie

Dit is een scèneknop met minimaal een opgenomen patroon of een patroonknop met een opgenomen sequentie.

De knop licht op in de scènekleur.



Scènekleuren

De kleuren die zijn ingesteld voor de 16 scènes worden weergegeven in de onderstaande afbeelding.



COPY

Tikken op de **[COPY]**-toets kopieert de geselecteerde scène of patroon naar het klembord.

Als er al iets is gekopieerd naar het klembord, wordt het klembord overschreven als weer op de **[COPY]**-toets wordt getikt.

- De scène of het patroon die is gekopieerd heeft een indicator om aan te geven dat deze is gekopieerd.

PASTE

Tikken op de **[PASTE]**-toets plakt de naar het klembord gekopieerde scène of patroon in de geselecteerde locatie.

De toets kan niet worden ingedrukt als niets is gekopieerd naar het klembord. In dat geval is de **[PASTE]**-toets grijs. Verder kan de **[PASTE]**-toets ook niet worden aangetikt als de focus ligt op een patroon terwijl een scène is gekopieerd of vice versa. Ook in dat geval is de **[PASTE]**-toets grijs.

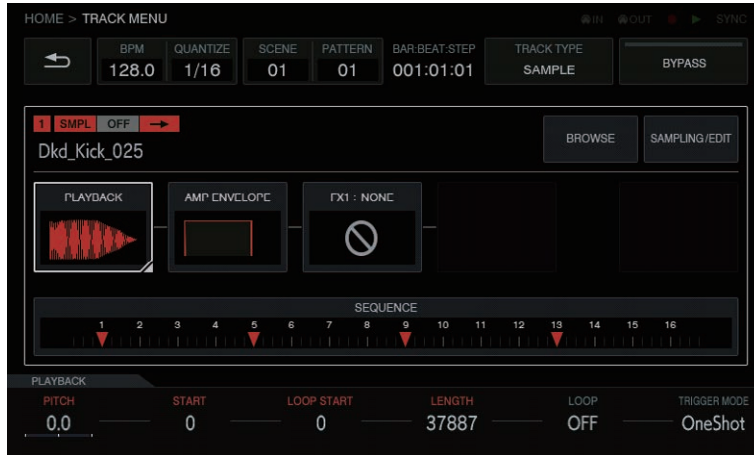
DELETE

Een scène of patroon die is geselecteerd door te tikken, kan worden verwijderd.

Een bevestigingspop-up wordt weergegeven bij het verwijderen van een scène of patroon die momenteel wordt afgespeeld.

De trackparameters aanpassen (TRACK MENU)

U kunt schakelen tussen de weergave van de geselecteerde track of elk gedetailleerde instellingenschermb.

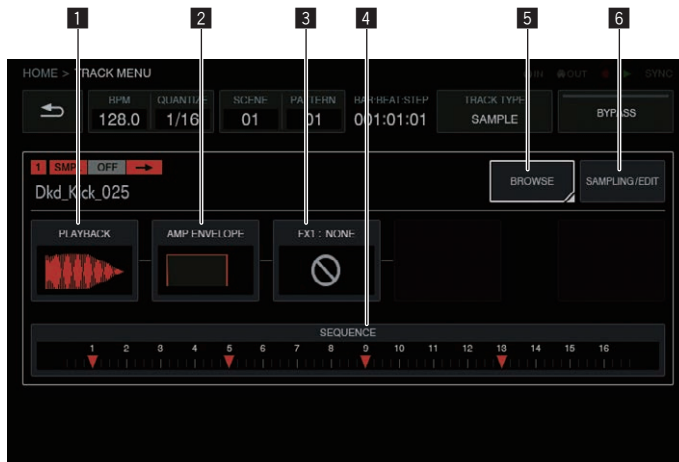


Moduleselectie

Een van de toetsen is geselecteerd. De **[BROWSE]**-toets is standaard geselecteerd.

De focus wordt weergegeven op de geselecteerde toets. Als u de draaiknop aantikt of draait, verplaatst de toetsselectiepositie.

- Als u de toetsselectiepositie verplaatst door aan de draaiknop te draaien, draait u deze met de klok mee om de positie in oplopende volgorde te verplaatsen van **[BROWSE]** naar **[SEQUENCE]**. De positie keert terug naar **[BROWSE]** na **[SEQUENCE]**. Draai hem tegen de klok in om de positie in de tegenovergestelde richting te verplaatsen.
- Als de focus ligt op **[PLAYBACK]** t/m **[SEQUENCE]**, kunnen de parameters in het bijbehorende gedetailleerde instellingenschermb worden bediend met de parameterafstellingsknoppen. Als de focus ligt op de **[BROWSE]** en **[SAMPLING/EDIT]**-toetsen, verdwijnen de parameters en parametervlagen.



Deze toetsgroep is ingedeeld om het gemakkelijk te maken voor de gebruiker om de geluidsstroom te visualiseren. Daarnaast hangt het aantal en de type toetsen die hier worden weergegeven, af van de trackattribuut.

Voor meer informatie over trackattributen, raadpleeg *Trackattribuut wijzigingstoets* op bladzijde 31.

1 PLAYBACK

U kunt naar het PLAYBACK-schermb schakelen door het te selecteren met een tik en dan opnieuw te tikken. Ook kunt u naar het scherm schakelen door het te selecteren met de draaiknop en dan de draaiknop in te drukken.

2 AMP ENVELOPE

U kunt naar het AMP ENVELOPE-schermb schakelen door het te selecteren met een tik en dan opnieuw te tikken. Ook kunt u naar het scherm schakelen door het te selecteren met de draaiknop en dan de draaiknop in te drukken.

Het pictogram van ENVELOPE ingesteld in het AMP ENVELOPE-schermb wordt weergegeven in een miniatuur in de toets.

- Zelfs als de parameter in ENVELOPE wordt gewijzigd met stap-modulatie, verandert de miniatuur niet.

3 FX1

U kunt naar het FX-schermb schakelen door het te selecteren met een tik en dan opnieuw te tikken. Ook kunt u naar het scherm schakelen door het te selecteren met de draaiknop en dan de draaiknop in te drukken.

Het pictogram van FX ingesteld in het FX-schermb wordt weergegeven in een miniatuur in de toets.

4 SEQUENCE

U kunt naar het SEQUENCE-schermb schakelen door het te selecteren met een tik en dan opnieuw te tikken. Ook kunt u naar het

scherm schakelen door het te selecteren met de draaiknop en dan de draaiknop in te drukken.

De status van de wijziging van elke stap die is ingesteld in het SEQUENCE-scherm wordt weergegeven in een klein venster in de toets.

- De timing verandert voor elke stap en een groep wordt gecreëerd in het SEQUENCE-scherm, maar als deze wijzigingen worden ingesteld, wordt elke stap met een gewijzigde timingrichting afwijkend van de schaalindicatie weergegeven.

5 BROWSE

U kunt naar het BROWSE-scherm schakelen door het te selecteren met een tik en dan opnieuw te tikken. Ook kunt u naar het scherm schakelen door het te selecteren met de draaiknop en dan de draaiknop in te drukken.

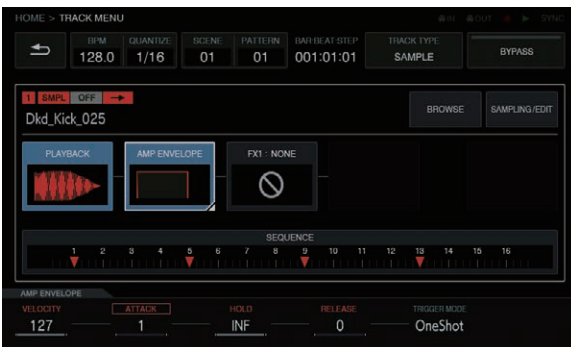
6 SAMPLING/EDIT

U kunt naar het SAMPLING/EDIT-scherm schakelen door het te selecteren met een tik en dan opnieuw te tikken. Ook kunt u naar het scherm schakelen door het te selecteren met de draaiknop en dan de draaiknop in te drukken.

Over moduleweergave

Moduletoetsen worden gemarkeerd als een 16-stappentoets of een stap inclusief gemoduleerde parameters wordt ingedrukt.

- 1 Hieronder volgt een voorbeeld van als stapmodulatie wordt uitgevoerd voor [PITCH] (in **PLAYBACK**) en [ATTACK] (in **AMP ENVELOPE**).
- 2 Houd de 16-stappentoets van een stap met een gemoduleerde parameter ingedrukt.
- 3 De moduletoets wordt gemarkeerd en de parameter naam is omsloten door een omlijsting zolang de toets wordt ingedrukt.



Trackattribuut wijzigingstoets

SAMPLE



Deze modus is voor het afspelen van een audiosample of een geluidsbron die gesampled is. Als er geen geluidsbron is toegewezen aan een track, wordt [----] weergegeven in het samplenaamveld.

Als de [BROWSE] of [SAMPLING/EDIT]-toets wordt ingedrukt en een sample wordt toegewezen in het scherm van de wisselbestemming, wordt de geluidsbron ingesteld voor de track. Als u de geluidsbron zelf verder wilt afstellen, drukt u op de [SAMPLING/EDIT]-toets om te wisselen naar het EDIT-scherm.

[PLAYBACK], [AMP ENVELOPE], [FX 1] en [SEQUENCE] zijn allemaal toetsen, en er wordt een miniatuur weergegeven in een klein venster in de toets in overeenstemming met de waarden die zijn ingesteld in het scherm van de wisselbestemming.

THRU

INPUT MONITOR



Een externe ingang kan worden toegewezen aan een track om een effect toe te passen.

Stel [INPUT LEVEL]-bediening af op het achterpaneel van het toestel en het volume van het bronapparaat terwijl u kijkt naar INPUT MONITOR. Als op dat moment de [SOFT LIMIT]-toets (wisselend AAN/UIT) wordt ingedrukt, wordt de limiteringang in de ingangsfase ingeschakeld om onnodige clipping te verminderen.

BYPASS

De track kan worden uitgevoerd door het omzeilen van [AMP ENVELOPE] en [FX]. Standaard is UIT.

De trackattribuut instellen

De trackattribuut kan worden ingesteld.
Tikken op de [TRACK TYPE]-toets schakelt tussen [SAMPLE] en [THRU].

De volgende twee types **TRACK TYPE** zijn beschikbaar.

- 1 SAMPLE TRACK
- 2 THRU TRACK



Voorbeeldtrack

Een sample geluidsbron selecteren en laden (BROWSE)

U kunt zoeken naar geluidsbronnen en deze toewijzen aan tracks.



❖ FILTER TYPE-knop

Geeft een lijst weer voor het selecteren van de filtermethode tijdens het bladeren. De weergave in de rechter kolom varieert afhankelijk van het type dat hier is geselecteerd.

FOLDER

Filtert samples op mapniveau.

- ① Draai aan de draaiknop om de focus te verplaatsen.
De focus kan worden verplaatst op mapniveau door te drukken op [SHIFT] + aan de draaiknop te draaien. (De samplebestandsregels worden overgeslagen.)
- ② Als u op de draaiknop drukt als een map is geselecteerd, wordt de map geopend of gesloten.
- ③ Selecteer een samplebestand in een map door aan de draaiknop te draaien.
- ④ Als u op de draaiknop drukt als een samplebestand is geselecteerd, wordt de geselecteerde sample toegewezen aan de huidige track.

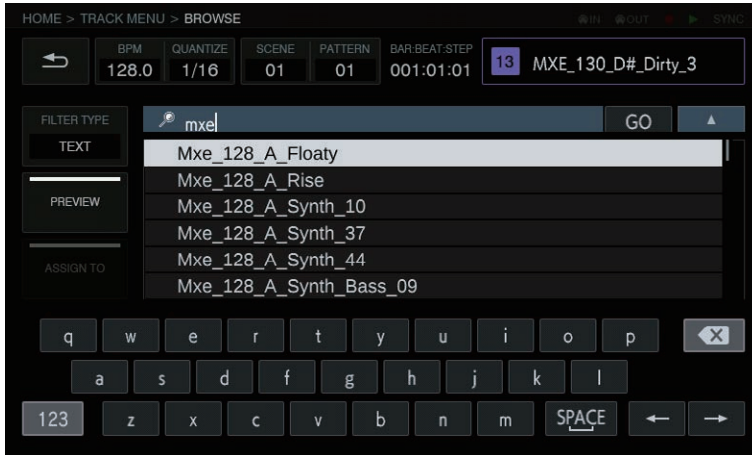


TEXT

Geef een softwaretoetsbord weer zodat u kunt zoeken naar een geluidsbron met een rij van tekens.

Als u tekens invoert en dan op de [GO]-toets drukt, worden de zoekresultaten weergegeven. Alleen samples die de ingevoerde tekenreeks bevatten, worden weergegeven in de lijst.

Een zoekopdracht wordt altijd uitgevoerd in alle mappen.



SORT

Zoekresultaten kunnen worden gesorteerd op oplopende of aflopende alfabetische volgorde. Elke keer dat u drukt op  of  wordt er gewisseld tussen oplopende en aflopende volgorde.

❖ PREVIEW-knop

Begint automatisch een voorbeeld als een sample wordt geselecteerd tijdens het bladeren. De voorbeeldstatus kan worden gewisseld door te tikken.

Als AAN:

Als aan de draaiknop wordt gedraaid om de focus te verplaatsen, speelt een geselecteerde sample één keer af.

Als UIT:

Zelfs als aan de draaiknop wordt gedraaid om de focus te verplaatsen, worden samples niet afgespeeld.

- Standaard is AAN.
- Als een sample is geselecteerd als dit van UIT naar AAN wordt geschakeld, speelt deze één keer af.

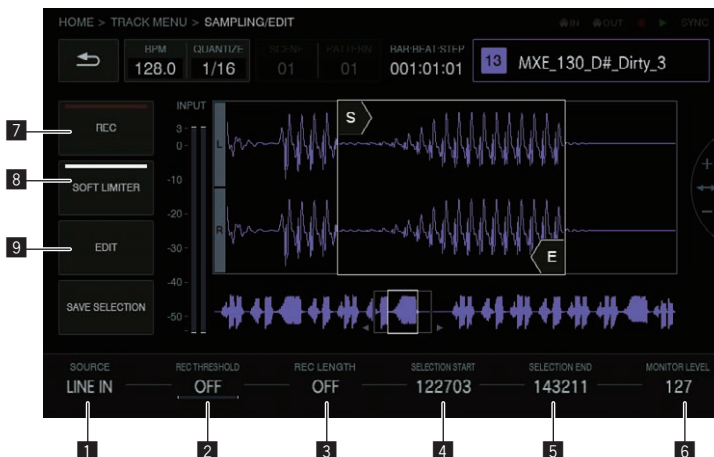
❖ ASSIGNED SAMPLE-knop

Als u hierop tikt springt u naar de locatie van de geluidsbron die is toegewezen aan die track.

- Dit wordt niet toegewezen als [FILTER TYPE] is [TEXT].

Een externe ingangsbron opnemen en een brongeluid bewerken (SAMPLING/EDIT)

Een extern of intern geluid kan worden opgenomen en de golfvorm van een geluidsbron kan worden bewerkt.



1 SOURCE

Selecteert het doel voor samplen.

Het doel kan worden geselecteerd in [LINE IN] en [RESAMPLE].

- Dit kan niet worden bediend tijdens opnames.

2 REC THRESHOLD

Als hetingangssignaal deze waarde overstijgt tijdens stand-by voor opname, begint de opname automatisch.

- Dit kan niet worden bediend tijdens opnames.
- Standaard is UIT.

- OFF / -60 dB tot -20 dB / PLAY

3 REC LENGTH

Stelt tijdsduur in voor het doorgaan met opnemen vanaf het begin van de opname. Dit is afhankelijk van de BPM van de sequencer. Als de opgegeven lengte is behaald, stopt de opname automatisch.

- Dit kan niet worden bediend tijdens opnames.
- Standaard is UIT. Als UIT, stopt de opname automatisch als 32 seconden worden overschreden na de start van de opname.
- OFF / 1 tot 4 (BAR-niveau)

4 SELECTION START

Stelt het startpunt van het selectiebereik in.

- Dit kan niet worden bediend tijdens opnames.

5 SELECTION END

Stelt het eindpunt van het selectiebereik in.

- Dit kan niet worden bediend tijdens opnames.

6 MONITOR LEVEL

Past het volume aan voor meeluisteren tijdens opname en bewerken. Dit kan worden ingesteld van 0 tot 127. De standaard is 100. Dit verandert de balans (trackvolume, panning, hoofdtelefoonbalans, enz.) die met de mixer, enz. is ingesteld, niet. Het relatieve volume kan van hieruit worden afgesteld.

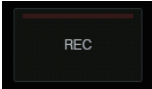

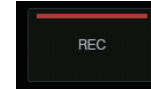
- Dit kan ook worden bediend tijdens opnames.

7 REC

Start stand-by voor ingangopname.

Als u hierop tikt wordt stand-by gestart, en de opname start als het ingangssignaal groter is dan [REC THRESHOLD].

- Als [REC THRESHOLD] UIT is, schakelt de status naar opname (aan) op het moment dat dit wordt aangetikt.

Niet stand-by (uit)	In stand-by (knipperend)	Aan het opnemen (aan)
		

Als opnemen wordt opgenomen in de status waarin een sample al is toegewezen, wordt de golfvorm overschreven en wordt de sample-naam rechtsboven van [RECORDED TEMP.]-aanduiding.



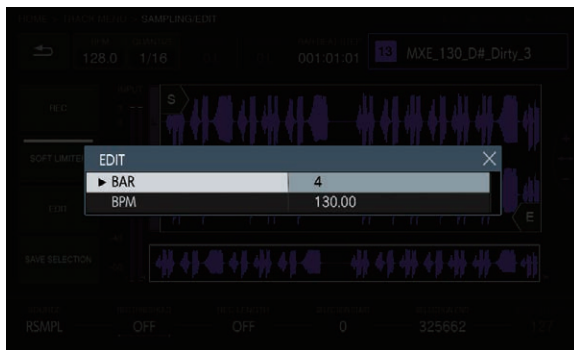
8 SOFT LIMITER

Een limiter kan worden toegepast op het ingangsgeluid.

- Standaard is UIT.

9 EDIT

Als u hierop tikt wordt de **EDIT**-lijst weergegeven.



10 BAR

Stelt de lengte (aantal maten) van de sample in. De waarde van **BAR** varieert afhankelijk van de waarde die hier is ingesteld.

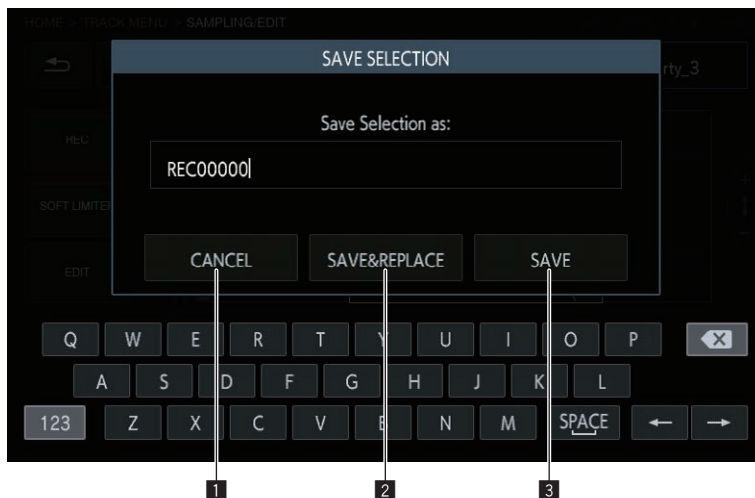
11 BPM

Stelt de BPM van de sample in. De waarde van BPM varieert afhankelijk van de waarde die hier is ingesteld.

❖ SAVE SELECTION

Slaat het geselecteerde bereik op als sample.

Een pop-up met een naam, een oplopend ingevoerd getal en een softwaretoetsenbord verschijnen, zodat u een naam kunt toewijzen. De opslagbestemming staat onder TORAIZ/Samples.



1 CANCEL

Sluit het pop-upscherm zonder iets op te slaan.

2 SAVE & REPLACE

Wijs een naam toe aan het bewerkte audiobestand, sla het op als een samplebestand en sluit de pop-up. In dit geval wordt de sample die is toegewezen aan de track vervangen door de opgeslagen sample.

- Als u de bewerkingsresultaten onmiddellijk wilt gebruiken, selecteert u [SAVE & REPLACE].

3 SAVE

Wijs een naam toe aan het bewerkte audiobestand, sla het op als een samplebestand en sluit de pop-up. In dit geval blijft de sample die is toegewezen aan de track.

- Als u meerdere samples wilt hakken van dezelfde sample en deze dan wilt opslaan, selecteert u [SAVE].

De afspeelmethode voor de sample geluidsbron instellen (PLAYBACK)

De afspeelmethode van de geluidsbron die is toegewezen aan de track, kan worden ingesteld.



1 PITCH

Stelt de geluidstonhoogte in voor tijdens afspelen van het sample. De standaard is 0.

Het instelbereik varieert afhankelijk van de **TIME STRETCH**-modus.

- Als UIT: -24 tot 0 tot +24
- RESMPL: [PITCH]** is uitgeschakeld en hangt af van de BPM.
- M.TMP**: -12 tot 0 tot +12

2 START

Stelt het startpunt van het sample-afspeelbereik in. De eenheid varieert afhankelijk van of [GRID SNAP] AAN of UIT is.

- Als **GRID SNAP** is AAN: GRID-nummer 1 tot XXX (Standaard is 1.)
- Als **GRID SNAP** is UIT: Nummer van Sample (Standaard is 0.)

3 LOOP START

Als lusafspelen AAN is, kan het lusstartpunt worden ingesteld. Dit kan alleen worden ingesteld tussen [START] en [END].

De eenheid varieert afhankelijk van of [GRID SNAP] AAN of UIT is.

- Als **GRID SNAP** is AAN: GRID-nummer 1 tot XXX (De standaard is dezelfde waarde als [START].)
- Als **GRID SNAP** is UIT: Nummer van Sample (De standaard is dezelfde waarde als [START].)

4 LENGTH

Stelt de lengte van het sample-afspeelbereik in.

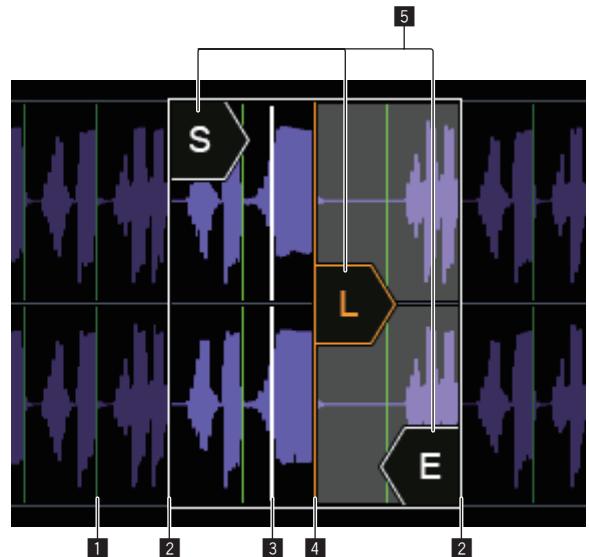
De eenheid is het nummer van Sample. (De standaard is dezelfde waarde als de lengte van de toegewezen sample.)

5 LOOP

Schakelt sample-lusafspelen.

- Als AAN: Als de afspeelpositie [END] bereikt, begint het afspelen opnieuw vanaf de positie van [LOOP START] die is ingesteld in hetzelfde scherm.
- Als UIT: Als de afspeelpositie [END] bereikt, stopt het afspelen op hetzelfde moment.

Als de golfvorm wordt vergroot of verkleind in de richting van de tijd, wordt deze vergroot of verkleind met de positie van **START**, **LOOP START** of **END**, later beschreven, als midden.



❖ Golfvorm-schermbereik

Weergavebereik

De golfvorm kan worden vergroot of verkleind door de draaiknop te draaien. Bovendien kan de golfvorm kan verticaal worden vergroot of verkleind door [SHIFT] in te drukken + de draaiknop te draaien.

1 SLICE GRID

SLICE GRID is zichtbaar in de achtergrond.

2 START/END POINT

Het bereik dat wordt afgespeeld als een performance-pad wordt geraakt, kan worden ingesteld.

3 Afspeelpositie

Geeft de huidige afspeelpositie weer.

4 LOOP START POINT

Het bereik dat herhaald wordt afgespeeld als **TRIGGER MODE** van de track is [LOOP One Shot] of [LOOP GATE], kan worden ingesteld. Het lusbereik wordt gemarkeerd.

5 START/LOOP START/END-cursors

Als [GRID SNAP] is AAN, beweegt het bereik naar het GRID. Het afspeelbereik kan definitief worden ingesteld met de parameterafstelknoppen.



❖ GRID SNAP-knop

Als [GRID SNAP] is ingeschakeld, kan de positie van [START], [END], enz. worden ingesteld met gebruik van de GRID-positie-eenheid die is gespecificeerd in [SET SLICE].

Als [GRID SNAP] is UIT, verschijnt het GRID dun.



Als [GRID SNAP] is AAN, verschijnt het GRID dik.

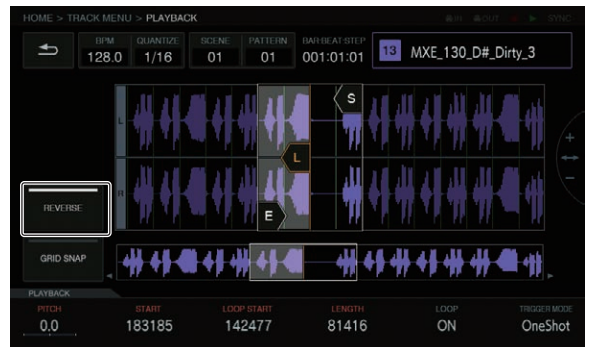


❖ REVERSE-knop

Omgekeerd afspelen kan worden ingeschakeld. Als dit AAN is, wordt de afspelrichting omgedraaid.

Tik op [REVERSE].

Omgekeerd afspelen wordt uitgevoerd.



❖ Algeheel golfvorm-schermbereik

Geeft de algehele golfvorm van het toegewezen sample weer. Het afspeelbereik is omsloten door een omlijsting en het lusbereik wordt gemarkeerd.



Als het gebied is ingezoomd en wordt aangetikt, springt de weergavepositie naar de plek die is aangetikt.

1 Draai aan de draaiknop om in te zoomen.

De golfvorm wordt vergroot.



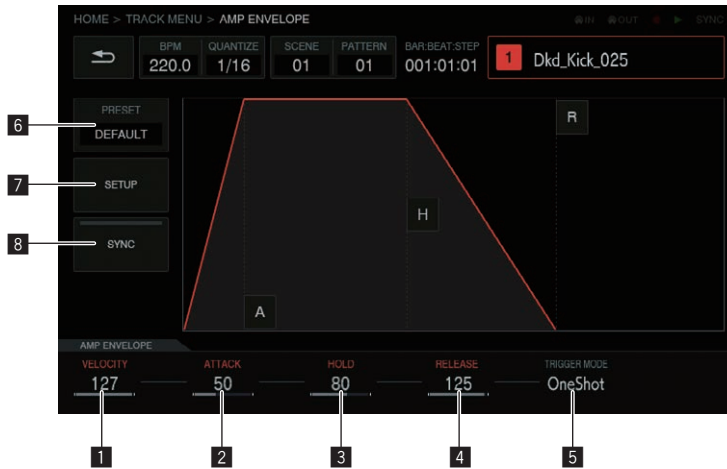
2 Tik op de linkerzijde van de algehele golfvorm (rode gedeelte).



Het weergavebereik verplaatst.

De verandering in volume wijzigen voor afspelen van sample geluidsbron (AMP ENVELOPE)

De wijziging in het volume kan worden ingesteld voor een sample dat wordt afgespeeld als op een performance pad wordt getikt, een sequence wordt afgespeeld, of een trigger wordt ontvangen.



1 VELOCITY

Stelt de maximum waarde van het sample afspelvolumen in.

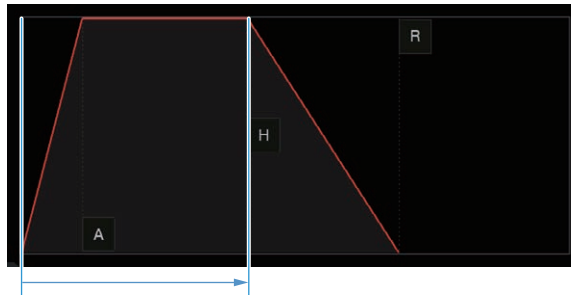
2 ATTACK

Stelt de tijd in tussen wanneer een aan-trigger wordt ontvangen tot wanneer het volumeniveau het maximum wordt bereikt (HOLD is bereikt). De standaard is 0. De minimum waarde is 0 en de maximum waarde is 32 seconden.



3 HOLD

Stelt de tijd in tussen wanneer een aan-trigger wordt ontvangen tot wanneer het volumeniveau wordt verzwakt (RELEASE is bereikt). Standaard is [INFINITY].

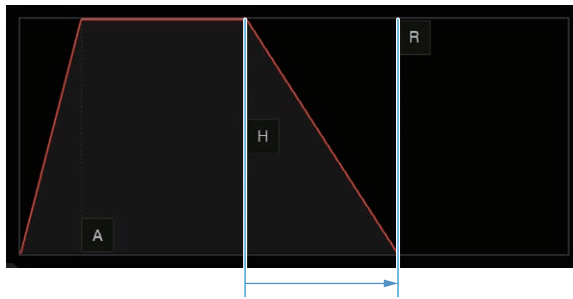


4 RELEASE

Stelt de tijd in tussen wanneer HOLD wordt gepasseerd en wanneer het volumeniveau 0 wordt.

De minimum waarde is 0. De maximum waarde is 127. Als de afstellingsknop van parameter 4 nog verder met de knop mee wordt gedraaid dan de maximum waarde, wordt de waarde [INFINITY].

De standaard is 0.



5 TRIGGER MODE

U kunt instellen hoe de omhulling werkt in reactie tot een trigger. Dit kan worden geselecteerd uit twee opties: **[One Shot]** en **[GATE]**.

One Shot:

[A] → [H] → [R] worden gepasseerd met de aan-trigger, onafhankelijk van de tijd dat de performance-pad wordt ingedrukt.

GATE:

[A] → [H] → [R] worden gepasseerd zolang de performance-pad wordt ingedrukt. Als **[H]** is **[INFINITY]**, beweegt naar **[R]** met de uit-trigger. Dit is geschikt voor synthesizergeluid en ander aanhoudend geluid.

6 PRESET

Als u hierop tikt wordt een lijst weergegeven.



7 SETUP

De **AMP ENVELOPE**-instellingen kunnen worden gewijzigd.

[Retrigger]:

De werking van **AMP ENVELOPE** met betrekking tot verschillende speciale triggers, kan worden ingesteld.

[Attack Curve]:

De curve van ATTACK kan worden gewijzigd. Hij kan worden gewisseld naar **[Linear]** of **[Curve]**.

[Release Curve]:

De curve van RELEASE kan worden gewijzigd. Hij kan worden gewisseld naar **[Linear]** of **[Curve]**.

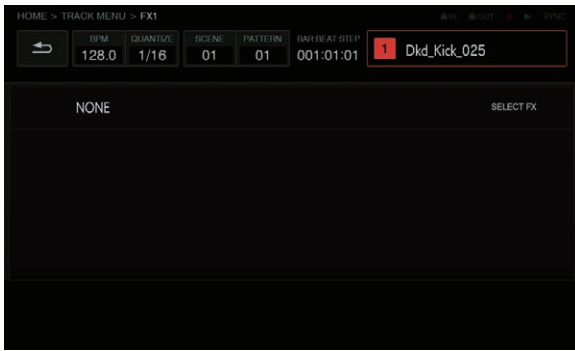


8 SYNC

U kunt instellen of de werking van ENVELOPE moet worden gekoppeld aan de BPM of niet. Standaard is UIT.

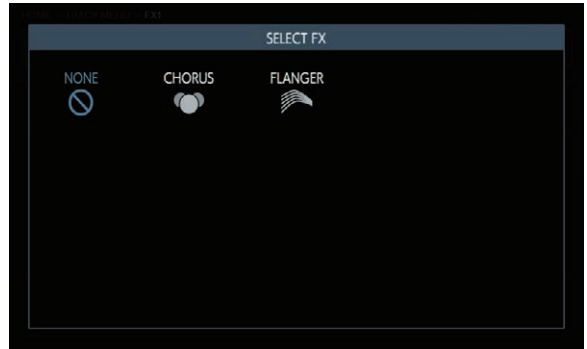
Effecten op tracks toepassen (FX1)

Effecten kunnen worden ingevoegd in tracks.



SELECT FX-knop

Als u tikt op de [SELECT FX]-toets, wordt de FX-lijst weergegeven. Verdraai de draaiknop om te selecteren en druk de draaiknop dan in om de selectie in te voeren.



❖ Effect-weergavepaneel

Dit is een paneel voor het visualiseren van de vervangingen van de DAW-plug-in. De bedieningen van elk FX worden weergegeven in dit paneel.



1 AAN/UIT-knop

Dit werkt met dezelfde regels als een normale modusselectieschakelaar.

Als, bijvoorbeeld, BPM-synchronisatie AAN/UIT wordt gezet, worden de trackspecifieke parameters gewisseld. Hij licht op in de AAN-status.

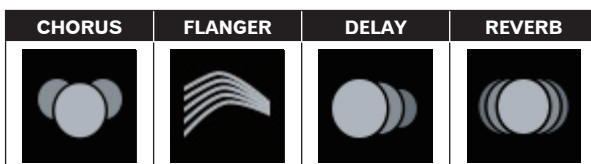
❖ Over geleverde FX

Voor de geleverde FX en hun parameters, raadpleeg *Weergave van naam van toegewezen sample* op bladzijde 18.

❖ Parameters (AMP ENVELOPE)

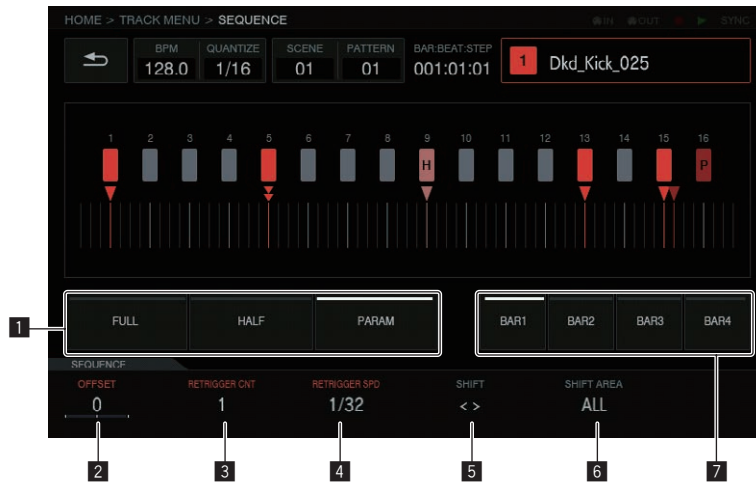
De parameters van FX INVOEGEN kunnen worden opgenomen, omdat ze allemaal stapmodulatie doelen zijn.

❖ Lijst van FX-pictogrammen



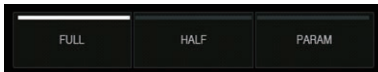
Verschillende triggersequenties aanpassen (SEQUENCE)

De triggersequentie van elke track kan worden verschoven en anders worden aangepast met een kleinere eenheid dan stappen.



1 Trigger-typekeuzetoetsen

Selecteert het type triggers om in te voeren. Standaard is **[FULL]**.



- ① Volledige trigger (**FULL**)
SAMPLE, ENVELOPE en alle gemoduleerde parameters worden getriggerd.
- ② Halve trigger (**HALF**)
ENVELOPE en gemoduleerde parameters worden getriggerd.
- ③ Parameter-trigger (**PARAM**)
Alleen gemoduleerde parameters worden getriggerd.

2 OFF SET

Een trigger kan fijn vooruit of achteruit worden afgesteld. Hij kan worden afgesteld tot ± 1 stap (indicatieflijnd direct onder naastliggende stap).

Beweeg de triggerpositie [\blacktriangledown] in de grafische gebruikersinterface een heel klein stukje door deze parameter aan te passen.

- De standaard is 0.

3 RETRIGGER CNT

Stelt het aantal keren dat triggers herhaald moeten worden ingevoerd gedurende een korte periode.

- De standaard is 1.
- Als **[RETRIGGER CNT]** twee of meer is, verandert de [\blacktriangledown]-markering op het scherm in de markering om herhaalde invoer aan te geven (twee [\blacktriangledown] verticaal gepositioneerd).

4 RETRIGGER SPD

Stelt de snelheid in voor opnieuw triggeren.

- De standaard is 1/4 (stap).
- Als **[RETRIGGER CNT]** twee of meer is, verandert de [\blacktriangledown]-markering op het scherm in de markering om herhaalde invoer aan te geven (twee [\blacktriangledown] verticaal gepositioneerd).

5 SHIFT

Een invoertrigger kan worden verschoven op stapniveau (cirkel shift) binnen het bereik dat is ingesteld in **[SHIFT AREA]**.

6 SHIFT AREA

Stelt het bereik in om toe te passen op **[SHIFT]**.

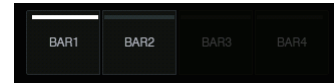
Dit kan worden geselecteerd uit twee types: **[BAR]** en **[ALL]**.

- Specificeert de werkingsdoelstap met de apparaatknoppen. Als er geen stap is gespecificeerd, worden alle stappen doelen. Bijvoorbeeld, alle stappen worden uniform verschoven in geval van een offset.

Als een afzonderlijke stap wordt geselecteerd door een staptoets in te drukken, knipperen de bijbehorende verticale lange [\blacksquare] en [\blacktriangledown] in de grafische gebruikersinterface.

7 BAR-knop

Dit is gekoppeld aan de maatselectieknop en de maat om weer te geven, kan worden geselecteerd. Daarnaast is de indicator van de huidige weergegeven maat gecombineerd.



Through-track

De **[LINE IN]** externe ingang kan worden toegewezen aan een track om een effect toe te passen.

Selecteer de ingangsbron met de parameterafstellingsknoppen onder het scherm en stel **[INPUT LEVEL]** af aan de achterzijde van het toestel of het volumenniveau van het bronapparaat terwijl u kijkt naar de **[INPUT MONITOR]**.

Als op dat moment de **[SOFT LIMIT]**-toets (wisselend AAN/UIT) wordt ingedrukt, wordt de analoge limiteringang in de ingangsfase ingeschakeld om onnodige clipping te verminderen.

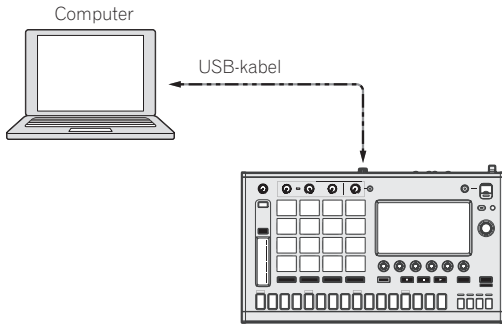


Stysteemuitbreiding

Samples van een pc overdragen

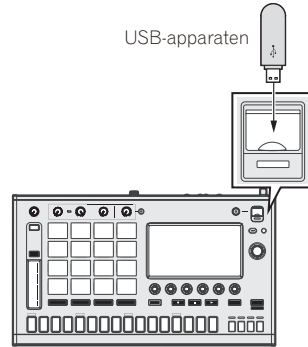
Sluit de USB-poort van dit toestel aan op een computer en schakel naar **[USB MASS STORAGE MODE]** in **[UTILITY]**. Het ingebouwde flashgeheugen van dit toestel kan worden bediend vanaf de computer.

- Voer bij het loskoppelen van de verbinding, de loskoppelhandeling uit op de computer en koppel dan de aansluiting los zoals beschreven in het pop-upmenu.
- Koppel de kabel niet los en schakel de stroom van dit toestel niet uit tijdens communicatie met de computer. De gegevens die worden beheerd op dit toestel, kunnen worden verwijderd.

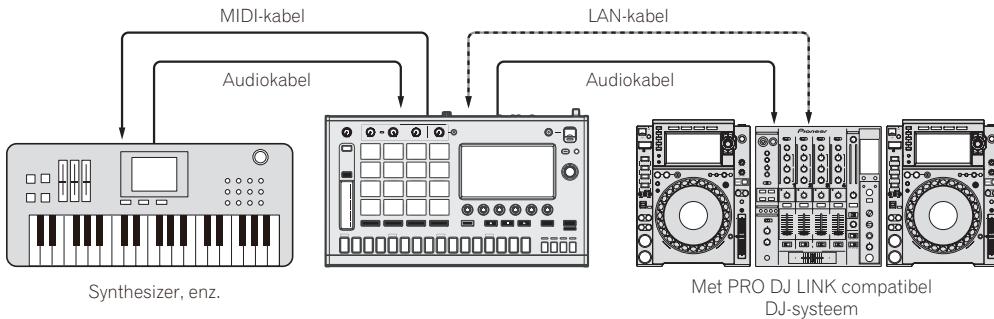


Geluidsbronnen van een USB-apparaat importeren

Als een USB-apparaat in dit toestel wordt gestoken, wordt de **[TORAIZ]**-map automatisch gecreëerd. Alleen geluidsbronnen die zijn geplaatst in de **[Samples]**-map in deze **[TORAIZ]**-map kunnen worden gelezen met de **BLADER**-functie (p.32).

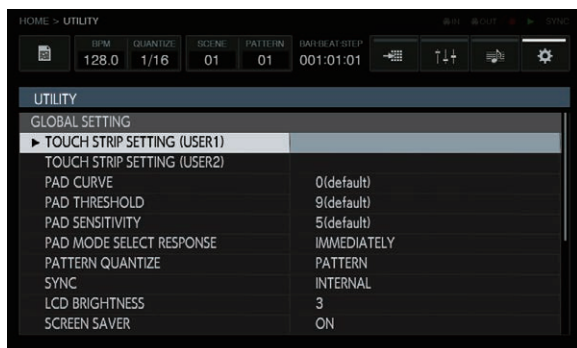


Met externe apparaten synchroniseren



Instellingen aanpassen (UTILITY)

Als u tikt op , verschijnt het UTILITY-scherm zodat u verschillende instellingen van dit toestel kunt configureren.



1 Tik op  [UTILITY].
Het UTILITY-scherm verschijnt.

- Het UTILITY-scherm kan worden weergegeven met de **[SHIFT]**-toets + **[HOME]**-toets.

2 Draai aan de draaiknop om het item te selecteren dat u wilt instellen.

De focus verplaatst.

3 Druk de draaiknop in om de wijzigingsstatus van de instellingswaarde te openen.

De focus wordt verplaatst naar de instellingswaarde.

4 Draai aan de draaiknop om de instellingswaarde te wijzigen.

5 Druk de draaiknop in om de instellingswaarde in te voeren.

De focus wordt verplaatst naar het instellingsitem.

- Als de **[BACK]**-toets wordt ingedrukt tijdens het proces, wordt de instellingswaarde niet gewijzigd.

Voorkeurinstellingen maken

Optionele instellingen	Instelbereiken	Beschrijving
GLOBAL SETTING	TOUCH STRIP SETTING (USER1)	- Configureer de instellingen van de aanraakstrip-modus [USER1] . ➔ De GEBRUIKERS -modus van de aanraakstrip instellen (TOUCH STRIP SETTING) (p. 43)
	TOUCH STRIP SETTING (USER2)	- Configureer de instellingen van de aanraakstrip-modus [USER2] . ➔ De GEBRUIKERS -modus van de aanraakstrip instellen (TOUCH STRIP SETTING) (p. 43)
	PAD CURVE	Hard 3 naar Linear* naar Soft 3 Stel de kenmerken van de volumecurve (snelheidscurve) in, in reactie op de sterkte waarmee een pad wordt ingedrukt.
	PAD THRESHOLD	1 tot 16 Stel de sterkte in waarmee op een pad moet worden gedrukt om te beginnen met het uitgeven van geluid.
	PAD SENSITIVITY	1 tot 16 Stel de sterkte in waarmee op een pad moet worden gedrukt geluid uit te geven op maximum niveau.
	PAD MODE SELECT RESPONSE	IMMEDIATELY*, OVER 1sec. Stel de schakelmethode in voor als de pad-modus keuzeknop wordt ingedrukt.
	PATTERN QUANTIZE	STEP, BAR, PATTERN* Stel de timing in voor wisselen als een patroon wordt gewisseld.
	SYNC	INTERNAL w/USB MIDI OUT*, INTERNAL w/DIN MIDI OUT, USB MIDI, PRO DJ LINK Stel het pad in voor SYNC met dit toestel.
	LCD BRIGHTNESS	1, 2, 3*, 4, 5 Stel de helderheid in van het aanraakscherm.
	SCREEN SAVER	OFF, ON* Als dit is ingesteld op [ON] , start de screensaver als de stopstatus, pauzestatus of status dat er geen handeling wordt uitgevoerd, minimaal 5 minuten aanhoudt.
	AUTO STANDBY	OFF, ON* ➔ <i>Omtrent de automatische ruststandfunctie</i> (p. 44)
	USB MASS STORAGE MODE	- ➔ <i>Samples van een pc overdragen</i> (p. 41)
	TOUCH PANEL CALIBRATION	- ➔ <i>Het aanraakpaneel afstellen (TOUCH PANEL CALIBRATION)</i> (p. 45)
CHARACTER PRIORITY	Default*, Chinese(simplified characters), Chinese(traditional characters), Korean Stelt de schermtaal in waaraan de voorkeur moet worden gegeven op dit toestel.	
INFORMATIONS	Version No.	- Toont de softwareversie van dit toestel.
	DISK SPACE	- Geeft de hoeveelheid vrije ruimte weer van het ingebouwde flashgeheugen van dit toestel.

- *: Instellingen bij aanschaf

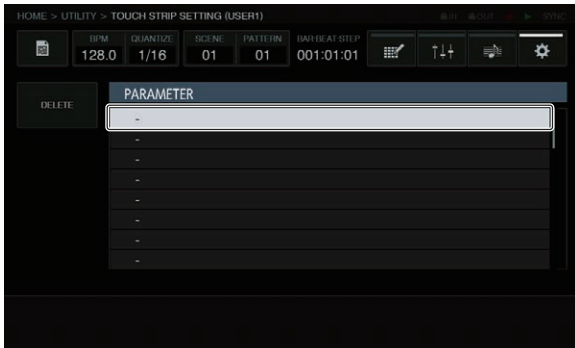
De GEBRUIKERS-modus van de aanraakstrip instellen (TOUCH STRIP SETTING)

Wijs de parameters toe om te bedienen met **USER1** en **USER2** van de aanraakstrip.



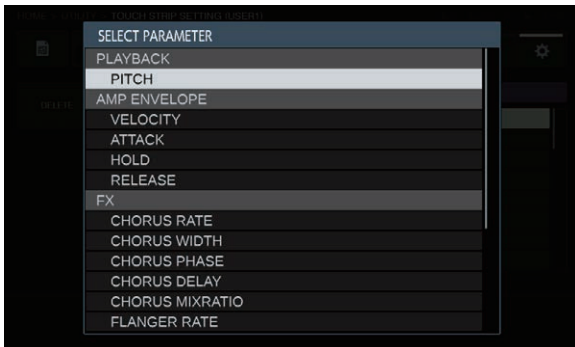
Aanvangsstatus

Als aan de draaiknop wordt gedraaid, verplaatst de focus en kan de toewijzingsplaats worden geselecteerd.



Toewijzen

Als de draaiknop wordt ingedrukt, verschijnt er een parameterselectie-pop-up.



Als de parameter om toe te wijzen is geselecteerd met de draaiknop en de draaiknop dan wordt ingedrukt, wordt de parameter toegewezen. De toegewezen parameter wordt weergegeven.



Als deze procedure op dezelfde manier wordt herhaald om meerdere parameters toe te wijzen, worden de parameternamen toegevoegd aan de lijst.

Als de aanraakstrip wordt aangeraakt, veranderen de parameters in overeenstemming met de aangepaste ingestelde waarden.

- Tot acht parameters kunnen worden toegewezen.



Aanpassen

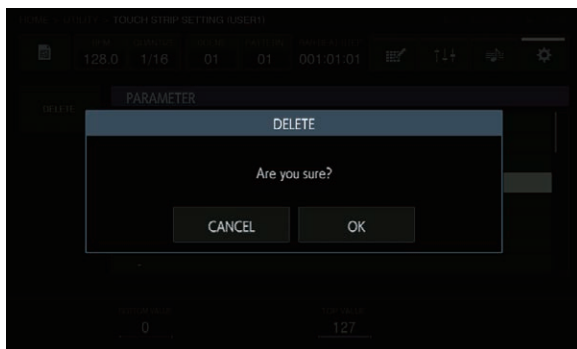
De **[BOTTOM VALUE]**-waarde voor de onderkant en de **[TOP VALUE]**-waarde voor de bovenkant van de aanraakstrip kunnen worden ingesteld met de parameterafstelknoppen.

De instellingswaarde voor elke toegewezen parameter kan worden ingesteld, en de waarde van de plaatst waar de focus op ligt, wordt weergegeven.



Verwijderen

Als op de **[DELETE]**-toets wordt getikt terwijl de focus ligt op een te verwijderen parameter, verschijnt het bevestigingsdialoogvak.



Als op **[OK]** wordt getikt, wordt de toewijzing verwijderd.



Parameter

De volgende parameters kunnen worden toegewezen.

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	

Omtrent de automatische ruststandfunctie

Wanneer de automatische ruststandfunctie is ingeschakeld, wordt het apparaat na vier uur automatisch in de ruststand gezet als aan de onderstaande voorwaarden is voldaan.

- Als geen van de bedieningsknoppen of regelaars wordt bediend.
- De trackniveau-indicatoren zijn niet aan.
- De afspeelfunctie is niet in werking.
- Als er geen PRO DJ LINK-aansluitingen worden gemaakt.
- Dat er geen USB-apparaat is aangesloten op de invoersleuf van het USB-apparaat (type A-aansluiting) op het bovenpaneel van het toestel.
- Dat niet in **USB MASS STORAGE MODE**.
- De indicator van de **[USB STOP/WAKE UP]**-toets is aan tijdens automatische stand-by.
- Als de **[USB STOP/WAKE UP]**-toets wordt ingedrukt, wordt de stand-bymodus geannuleerd.
- Bij aflevering van dit apparaat staat de energiebesparingsfunctie ingeschakeld. Als u de energiebesparingsfunctie niet wilt gebruiken, zet u **[AUTO STANDBY]** op **[OFF]**.

Het aanraakpaneel afstellen (TOUCH PANEL CALIBRATION)

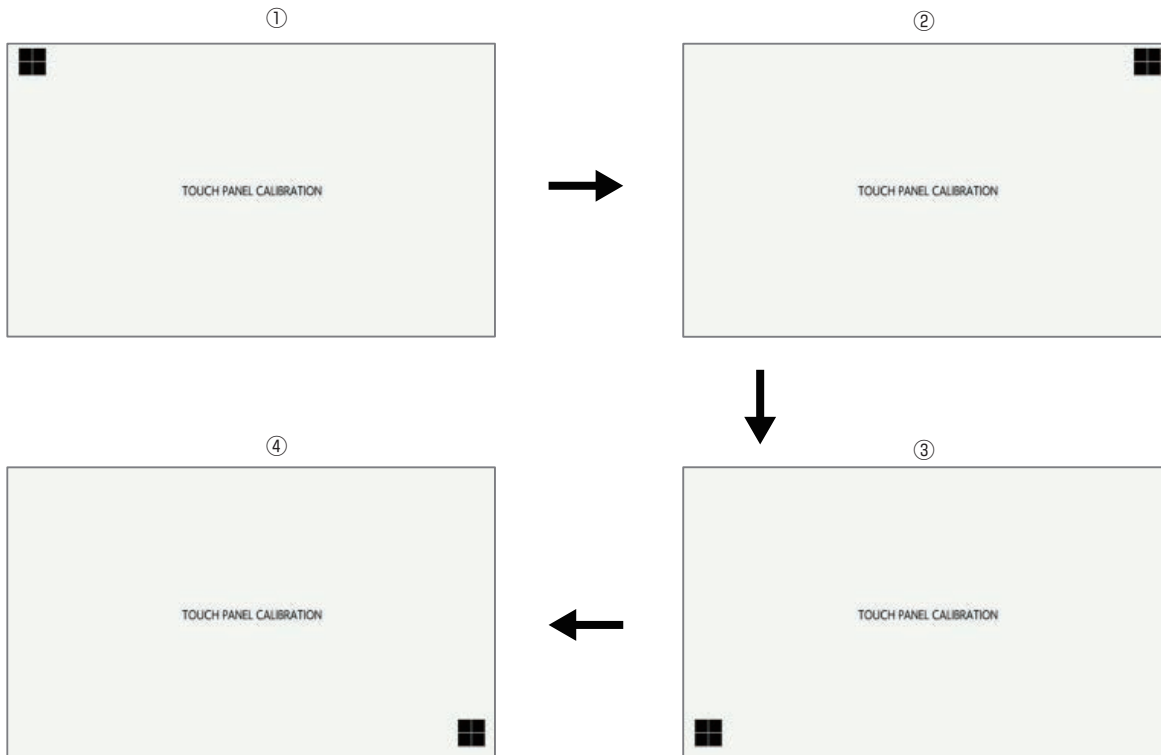
Deze functie is voor het doen van afstellingen als het aanraakpaneel van dit toestel niet goed werkt.

Tik op  **UTILITY** om het UTILITY-scherm weer te geven.

- Het UTILITY-scherm kan worden weergegeven met de **[SHIFT]**-toets + **[HOME]**-toets.

Druk op de kruisjes op het scherm in de volgorde linksboven → rechtsboven → linksonder → rechtsonder.

Als de afstelling is voltooid, sluit u het **TOUCH PANEL CALIBRATION**-scherm.



Aanvullende informatie

Verhelpen van storingen

- Verkeerde bediening kan vaak de oorzaak zijn van een schijnbare storing of foutieve werking. Als u denkt dat er iets mis is met deze apparatuur, moet u de punten hieronder controleren en de [FAQ] voor de [TSP-16] op de Pioneer DJ-ondersteuningssite. <http://www.pioneerdj.com/>
Soms wordt het probleem door een andere component veroorzaakt. Inspecteer de andere componenten en elektrische apparaten die gebruikt worden. Als u het probleem niet kunt verhelpen, vraag dan uw dichtstbijzijnde servicecentrum of uw vakhandelaar om het apparaat te laten repareren.
- Het toestel werkt mogelijk niet goed vanwege statische elektriciteit of andere externe invloeden. In dat geval kan de normale werking soms worden hersteld door de voedingskabel los te koppelen na het uitschakelen van de voeding en de voeding opnieuw in te schakelen nadat u de voedingskabel op het stopcontact hebt aangesloten.

Probleem	Controle	Oplossing
De stroom wordt niet ingeschakeld. Geen van de indicators licht op.	Is het netsnoer naar behoren aangesloten? Is de [⏻]-schakelaar op het achterpaneel van het toestel aan?	Steek de netsnoerstekker in het stopcontact. (bladzijde 5) Sluit het stroomsnoer correct aan op de meegeleverde netstroomadapter. Sluit de gelijkstroomstekker van de bijgeleverde netstroomadapter correct aan op het toestel. Schakel de [⏻] schakelaar in.
Er klinkt niet of nauwelijks geluid.	Zijn de [MAIN OUT]-bediening op het bovenste paneel en de verschillende parametervolumes in de grafische gebruikersinterface ingesteld op de juiste posities of waardes? In geval van een externe geluidsbron, is de [INPUT LEVEL]-bediening op het achterpaneel van het toestel in de juiste positie geplaatst? Is het uitgangsniveau van het invoerapparaat van de externe geluidsbron te laag?	Stel de [MAIN OUT]-bediening op het bovenste paneel en de verschillende parametervolumes in de grafische gebruikersinterface af op de juiste posities of waardes. Pas de [INPUT LEVEL]-bediening op het achterpaneel van het toestel aan of het uitgangsniveau van het invoerapparaat van de externe geluidsbron en raadpleeg daarbij INPUT MONITOR.
Vervorming in het geluid.	Zijn de verschillende parametervolumes in de grafische gebruikersinterface ingesteld op de juiste posities? Staat de [INPUT LEVEL]-instelling in de correcte stand? Is het uitgangsniveau van het invoerapparaat van de externe geluidsbron te hoog?	Stel de verschillende parametervolumes in de grafische gebruikersinterface af op het geschikte niveau zodat het piekniveau van de master niveaumeter oplicht vlak bij 0 dB. Pas de [INPUT LEVEL]-bediening op het achterpaneel van het toestel aan of het uitgangsniveau van het invoerapparaat van de externe geluidsbron en raadpleeg daarbij INPUT MONITOR.
Het USB-apparaat wordt niet herkend.	Is het USB-apparaat naar behoren aangesloten? Is het USB-apparaat aangesloten via een USB-verdeelhub? Is het USB-apparaat wel geschikt voor dit toestel? Is het bestandsformaat wel geschikt voor dit toestel? —	Steek de stekker stevig helemaal in de aansluitbus. USB-verdeelhubs zijn niet bruikbaar. Dit apparaat is geschikt voor USB-apparaten voor gegevensopslag zoals externe harde schijven en draagbare flash-geheugensticks. Controleer of de bestandsindeling van het aangesloten USB-apparaat wordt ondersteund op het toestel. Schakel de stroom uit, wacht 1 minuut en schakel dan de stroom weer in.
Er is tijd voor nodig om de gegevens van USB-apparaten (flash-geheugensticks en harde schijven) te lezen.	Zijn er een groot aantal mappen of bestanden opgenomen op de het USB-apparaat? Zijn er andere dan muziekbestanden opgenomen op het USB-apparaat?	Wanneer er veel mappen of bestanden zijn, kan het laden ervan enige tijd vergen. Wanneer er andere bestanden dan muziekbestanden zijn opgenomen in de mappen, is er tijd voor nodig om die ook te lezen. Sla geen andere bestanden of mappen dan muziekbestanden op in een USB-apparaat.
Een bestand kan niet worden weergegeven.	Is het bestand kopieerbeveiligd (met DRM)?	Kopieerbeveiligde bestanden zijn niet afspeelbaar.
Muziekbestanden kunnen niet worden weergegeven.	Zijn de muziekbestanden beschadigd?	Probeer muziekbestanden die niet beschadigd zijn.
Er is geen reactie als u het scherm aanraakt of de reactie is slecht. Een andere positie dan de werkelijk aangeerde locatie reageert.	Afwijking van de kalibratieaanpassing van het aanraakscherm.	Pas het aanraakscherm aan met de instellingen [TOUCH PANEL CALIBRATION] op het scherm [UTILITY].
Er wordt niets aangegeven.	Staat de energiebesparingsfunctie ingeschakeld?	Bij aflevering van dit apparaat staat de energiebesparingsfunctie aan. Als u de energiebesparingsfunctie niet wilt gebruiken, zet u [AUTO STANDBY] op het [UTILITY]-menu op [OFF]. (pagina 44)

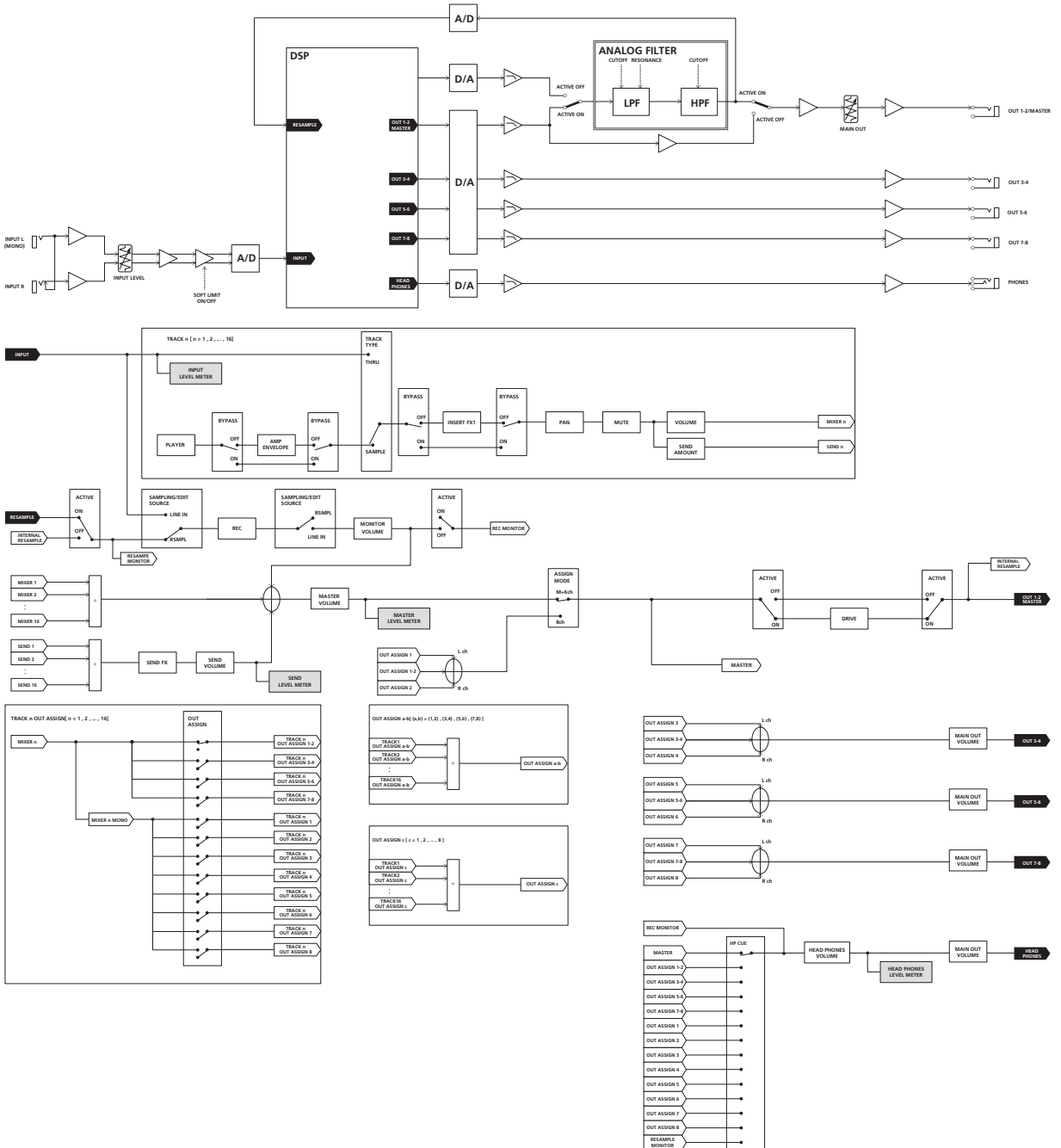
Omtrent het LCD-scherm

- Er kunnen wel eens punten zwart blijven of juist fel oplichten in het LCD-scherm. Dit verschijnsel is onvermijdelijk bij LCD-schermen; het duidt niet op onjuiste werking.
- Bij gebruik onder erg koude omstandigheden kan het LCD-scherm na inschakelen van dit toestel wel eens geruime tijd donker blijven. Na een tijdje zal het echter weer op de juiste helderheid komen.
- Wanneer er direct zonlicht op het LCD-scherm valt, kan de lichtweerkaatsing het scherm moeilijk leesbaar maken. Zorg dat er geen direct zonlicht op het scherm valt.

Het aanraakscherm reinigen

Gebruik geen organische oplosmiddelen, zuren of alkalihoudende stoffen om het oppervlak van het aanraakscherm te reinigen. Veeg het schoon met een droge zachte doek of een doek die is ondergedompeld in een neutraal reinigingsmiddel en goed is uitgewrongen.

Signaaloverzicht



Dit toestel is ontworpen voor algemeen huishoudelijk gebruik. Merk op dat ook tijdens de garantieperiode kosten in rekening worden gebracht voor reparaties voor storingen die optreden tijdens ander dan huishoudelijk gebruik (bijvoorbeeld langdurig commercieel gebruik in een restaurant of andere locatie of gebruik in een voertuig of schip).

Over handelsmerken en gedeponeerde handelsmerken

- “Pioneer DJ” is een handelsmerk van PIONEER CORPORATION en wordt in licentie gebruikt.
- This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
De software in dit toestel maakt gedeeltelijk gebruik van software van de onafhankelijke JPEG Group.
- Dave Smith Instruments en Prophet zijn gedeponeerde handelsmerken van Dave Smith Instruments LLC.
- Loopmasters is een geregistreerd handelsmerk van Loopmasters Ltd.

Waarschuwingen betreffende auteursrechten

Opnemen die u hebt gemaakt kunnen slechts dienen voor uw eigen luisterplezier en kunnen onder de auteursrechtwetten niet voor andere doeleinden worden gebruikt zonder toestemming van de auteursrechthouder.

- Bij het behandelen van muziek die door downloaden van Internet e.d. is verkregen, is het de volledige verantwoordelijkheid van de persoon die het downloaden heeft verricht er op toe te zien dat de muziek wordt gebruikt in overeenstemming met de voorwaarden van het download-contract.
- De technische gegevens en het ontwerp van dit product kunnen vanwege voortgaande verbetering zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

© 2016 Pioneer DJ Corporation. Alle rechten voorbehouden.
<DRI1380-A>