

*Pioneer DJ*

Muestreador profesional

**TORAIZ SP-16**

**TSP-16**

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

El sitio de Pioneer DJ indicado más arriba tiene una sección con las preguntas más frecuentes, y además ofrece información del software y varios tipos de información y servicios para que usted pueda usar su producto con la mayor comodidad.

Manual de instrucciones

---

---

# Contenido

## Cómo leer este manual

- Gracias por adquirir este producto Pioneer DJ. Asegúrese de leer este manual y el "Manual de instrucciones (Guía de inicio rápido)" que se incluye con la unidad. Ambos documentos incluyen información importante que debería comprender antes de utilizar este producto.
- En este manual, los nombres de las pantallas y de los menús mostrados en el producto y en la pantalla del ordenador, así como también los nombres de los botones, de los terminales, etc., se indican entre paréntesis. (Ejemplo: Botón **[CUE]**, panel **[Files]**, terminal **[MIC1]**)
- Note que las pantallas y las especificaciones del software descritas en este manual, así como también la apariencia externa y las especificaciones del hardware, están actualmente en fase de desarrollo y pueden ser distintas de las especificaciones finales.
- Note que dependiendo de la versión del sistema operativo, los ajustes del navegador web, etc., la operación puede que sea distinta de los procedimientos descritos en este manual.

## 01 Antes de empezar a usar la unidad

Características .....	3
Contenido de la caja .....	3
Medio utilizable .....	3
Acerca del adaptador de CA .....	4

## 02 Conexiones y nombres de partes

Conexiones .....	5
Nombres y funciones de los controles .....	7

## 03 Estructura del proyecto

### 04 Operación

Inicio del sistema .....	11
Carga de un proyecto .....	11
Reproducción y detección de un patrón .....	11
Cambio del BPM .....	11
Cambio de patrón .....	12
Cambio de escena .....	12
Cambio de la longitud de un patrón .....	12
Carga de una muestra en una pista .....	12
Uso de los pads de actuación .....	13
Uso de los controles de ajuste de parámetros de teclas de pasos .....	14
Uso de la función de tira táctil .....	15
Uso del filtro analógico .....	15
Guardado de un proyecto .....	16
Salida del sistema .....	16

## 05 Mapa general de pantallas de la interfaz gráfica de usuario

## 06 Realización de configuraciones, ajustes y comprobaciones generales (HOME)

Botones de pista .....	18
Contenidos que se muestran .....	18
Área de visualización fija .....	19
Parámetros (HOME) .....	19
Administración de archivos de proyecto (PROJECT) .....	19
Ajuste del volumen de cada pista (MIXER) .....	22
Ajuste de la salida de cada terminal de salida (OUTPUT SETTING) .....	23
Creación de pistas mediante arreglos de patrones creados (ARRANGER) .....	26
Cambio de los ajustes de esta unidad (UTILITY) .....	27
Ajuste de BPM y cuantización (BPM/QUANTIZE) .....	27
Administración de escenas y patrones (SCENE MANAGER) .....	28

## 07 Ajuste de parámetros de pistas (TRACK MENU)

Selección de módulo .....	30
Botón de cambio de atributo de la pista .....	31
Ajuste del atributo de la pista .....	32
Pista de muestra .....	32
Pista de enlace .....	40

## 08 Expansión del sistema

Cuando se transfieren muestras desde un PC .....	41
Cuando importe fuentes de sonido desde un dispositivo USB .....	41
Cuando se sincroniza con dispositivos externos .....	41

## 09 Cambio de los ajustes (UTILITY)

Configuración de preferencias .....	42
Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING) .....	43
Acerca de la función de espera automática .....	44
Ajuste del panel táctil (TOUCH PANEL CALIBRATION) .....	44

## 10 Información adicional

Solución de problemas .....	45
Acerca de la pantalla de cristal líquido .....	45
Limpieza de la pantalla táctil .....	46
Flujo de la señal .....	46
Acerca de las marcas de fábrica y marcas registradas .....	47
Cuidados para los derechos de autor .....	47

# Antes de empezar a usar la unidad

## Características

Esta unidad es un muestreador y secuenciador de hardware independiente que permite componer música de forma intuitiva con una gama variada de expresiones. Funciona como un nuevo tipo de instrumento musical que también se puede utilizar para actuaciones en vivo y actuaciones de DJ y, como esa unidad permite una gama variada de expresiones musicales, se puede usar en cualquier lugar, desde un estudio casero hasta un escenario.

## Secuenciador/modulador de pasos

Las grandes teclas de entrada de pasos de varios colores que se pueden pulsar mientras se mira la información de secuencia en cada pista y los colores de pista combinados con seis codificadores giratorios enlazados con varios parámetros en la pantalla de visualización permiten modificar el sonido deseado para cada paso y crear una nueva musicalidad sin detener el sonido.

## Pantalla táctil grande de 7 pulgadas

La unidad de pantalla cuenta una pantalla táctil LCD a todo color. La pantalla **HOME** para ver la información de la fuente de sonido de muestra asignada a cada pista con colores vinculados a los pads, la pantalla **TRACK MENU** para averiguar rápidamente como reproducir una fuente de sonido en cada pista y acceder rápidamente a los parámetros y la pantalla **BROWSE** para explorar rápidamente las fuentes de sonido de muestra le permiten acceder al sonido que desea sin vacilaciones, siguiendo la ruta más corta basada en el flujo de trabajo de producción.

## Pads de actuación

La tecnología de pad de actuación y la experiencia adquirida mediante el desarrollo de los controladores de la serie DDJ de Pioneer DJ, junto con los LED de varios colores que se pueden pulsar mientras se miran los colores de la pistas, además de la detección de velocidad de gran precisión que transfiere la sensación de las puntas de los dedos a los sonidos, han ayudado a refinar la expresión de reproducción como instrumento musical con iluminación.

## Motor de procesamiento en tiempo real y gran capacidad de memoria

Están disponibles un motor de extensión de tiempo que se ejecuta para las 16 pistas en tiempo real, un amplificador de envolvente, efectos, etc. Asimismo, las fuentes de sonido de muestra se pueden asignar a pistas para que se adecuen a aplicaciones tales como bucle, one shot y SFX (sonidos de efecto) y se pueden sincronizar fácilmente al secuenciador y se pueden reproducir con una alta calidad de sonido. Además, se han instalado 8 GB de memoria flash en la unidad para permitirle crear una biblioteca que permita el uso fiable como servicio independiente.

## Filtro analógico en colaboración con Dave Smith Instruments

Se ha llevado a cabo una colaboración con una leyenda en el mundo de los sintetizadores, Dave Smith. Se emplea un circuito de filtro analógico separado, que se utiliza en Dave Smith Prophet-6, para crear una expresión sonora intensa, como la de instrumentos musicales reales.

## Función de reproducción sincronizada precisa con sistemas y dispositivos externos

La sincronización de reloj con dispositivos compatibles con MIDI, además de una función BEAT SYNC<sup>1</sup> (se puede usar si el firmware de la unidad está actualizado a la versión más reciente) junto con sistemas de DJ compatibles con PRO DJ LINK, tales como CDJ-2000NXS2 y XDJ-1000 permiten la reproducción sincronizada de canciones que el DJ reproduce con la unidad en el nivel de tiempo de compás y barra.

<sup>1</sup> Funciona cuando las pistas para la que se ha analizado el tiempo de compás con rekordbox TM se reproducen mediante un sistema de DJ compatible.

## Otras características

- Compatibilidad con dispositivos de almacenamiento USB que son útiles para añadir fuentes de sonido y transportar proyectos
- Funciones Pitch bend y de repetición de notas, además de "tira táctil" que permite personalizar los parámetros de funcionamiento
- Hay disponibles 2 GB de fuentes de sonido de muestra (de Loopmasters) que le permiten reproducir cualquier música inmediatamente después de realizar la compra

## Contenido de la caja

- Adaptador de CA
- Cable de alimentación
- Cable USB
- Cable LAN
- Garantía (para algunas regiones)<sup>1</sup>
- Manual de instrucciones (Guía de inicio rápido)
- Aviso sobre las licencias de software

<sup>1</sup> La garantía se incluye solo para la región europea.

- Para la región japonesa, la información correspondiente se provee en la contracubierta del "Manual de instrucciones (Guía de inicio rápido)".
- Para la región norteamericana, la información correspondiente se provee en la última página de las versiones en inglés y en francés del "Manual de instrucciones (Guía de inicio rápido)".

## Medio utilizable

Esta unidad es compatible con aparatos USB de almacenamiento en masa USB, como las memorias flash portátiles y los reproductores de audio digital.

Sistemas de archivo compatibles	FAT16, FAT32
---------------------------------	--------------

- Con esta unidad se pueden usar fuentes de sonido de muestra (wav y aiff con una frecuencia de muestreo de 44 kHz) en un dispositivo USB.
- Dependiendo del aparato USB que esté usando puede que no usted no logre el rendimiento deseado.
- No hay garantías de que todos los aparatos USB funcionen en esta unidad.

Para obtener más información, consulte el Manual de instrucciones de este producto publicado en el sitio web de Pioneer DJ.

---

---

## Acerca del adaptador de CA

---

### Instrucciones de seguridad

Para garantizar su seguridad personal y maximizar todo el potencial operativo de su unidad, lea y siga estas instrucciones de seguridad.

#### Lea y guarde las instrucciones

Lea toda la información del funcionamiento y del usuario provista con este producto.

#### Limpieza

Use un paño húmedo para limpiar la caja exterior. Evite usar cualquier líquido, aerosoles o productos de limpieza con base de alcohol.

#### Agua o humedad

Evite usar o colocar este producto cerca del agua u otras fuentes de líquidos.

#### Accesorios

No ponga este producto en una mesita de ruedas, soporte o mesa inestable. El producto puede caerse y estropearse seriamente.

#### Ventilación

No bloquee ni tape este producto cuando lo use. Esta unidad no debería colocarse en una instalación empotrada a menos que esté bien ventilada.

#### Medio ambiente

Evite colocar este producto en un lugar expuesto a mucho polvo, temperaturas altas, humedad alta, o sometido a vibraciones o golpes excesivos.

#### Fuentes de alimentación

Utilice este producto sólo con las fuentes de alimentación recomendadas. Si no está seguro de la fuente de alimentación, consulte al representante autorizado de Pioneer.

#### Protección del cable de alimentación

Cuando desenchufe la unidad, tire de la clavija, no del cable. No maneje el cable con las manos mojadas porque podría causar un cortocircuito o sufrir una descarga eléctrica. No deje que nada pellizque ni se apoye en el cable de alimentación, y no lo coloque en un pasillo.

#### Alimentación

Apague el sistema antes de instalar éste o cualquier otro hardware.

#### Sobrecarga

Evite conectar demasiados aparatos a una sola toma de corriente o fuente de alimentación, porque esto podría causar incendios o cortocircuitos.

#### Entrada de objetos y líquidos

No meta nunca objetos inadecuados en el aparato. Evite derramar cualquier líquido en el interior o exterior de la unidad.

#### Servicio

Al abrir o quitar la cubierta usted se expone a una posible descarga eléctrica u otros peligros. Contacte con un representante de servicio autorizado por Pioneer para reparar este producto (consulte la Tarjeta de servicio y asistencia adjunta).

#### Daños que necesitan reparaciones

Desenchufe la unidad y solicite las reparaciones al personal de servicio cualificado en las situaciones siguientes:

- Cuando el cable de alimentación, la clavija de alimentación o el chasis estén dañados.
- Si se han derramado líquidos o han caído objetos dentro del producto.
- Si el producto ha estado expuesto a la lluvia o al agua.
- Si el producto no funciona normalmente cuando se siguen las indicaciones del manual de instrucciones. Ajuste sólo aquellos controles indicados en el manual de instrucciones. Los ajustes mal hechos de otros controles pueden causar daños y pueden requerir

un trabajo extensivo por parte de un técnico cualificado para que la unidad vuelva a funcionar normalmente.

- Cuando el producto muestre un cambio bien definido en su funcionamiento – esto indica la necesidad de reparaciones.
- Si hay irregularidades con el adaptador de CA o la clavija de alimentación, pida a su centro de servicio autorizado por Pioneer más cercano o a su concesionario que realice el trabajo de reparación.

# Conexiones y nombres de partes

## Conexiones

Asegúrese de desconectar la alimentación y desenchar el cable de alimentación de la toma de corriente siempre que haga o cambie conexiones.

Conecte el cable de alimentación después de terminar las conexiones entre los aparatos.

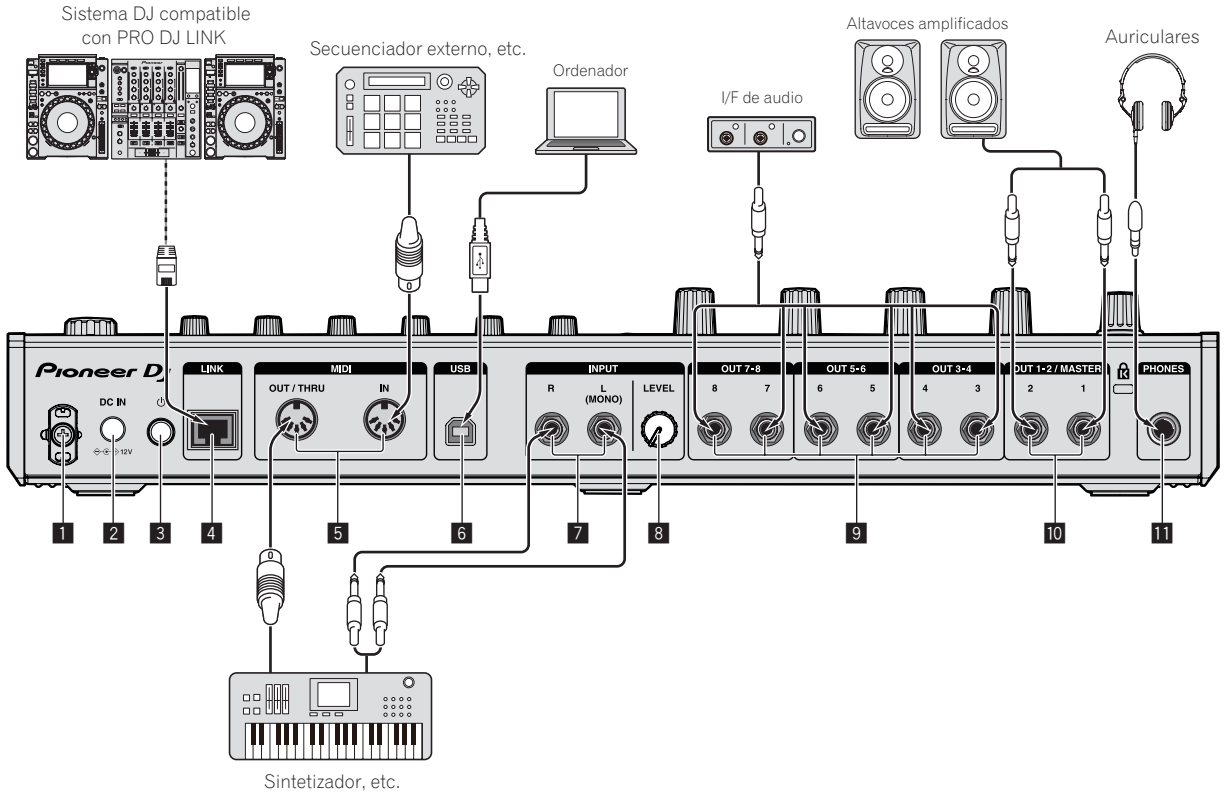
Asegúrese de usar el cable de alimentación, el adaptador de CA, el cable USB y el cable LAN que se incluyen con este producto.

Consulte el manual de instrucciones del componente que va a ser conectado.

- Cuando se usa un cable LAN para la conexión, asegúrese de usar el cable LAN incluido con este producto o un cable STP (par retorcido blindado).
- No desconecte el cable LAN cuando se está compartiendo información usando PRO DJ LINK.

## Conexión de los terminales de entrada/salida

### ❖ Panel trasero



### 1 Gancho de cables

Enganche aquí el cable de alimentación del adaptador de CA.

- El sonido se interrumpirá si el cable de alimentación del adaptador de CA se desconecta de la unidad durante la reproducción.

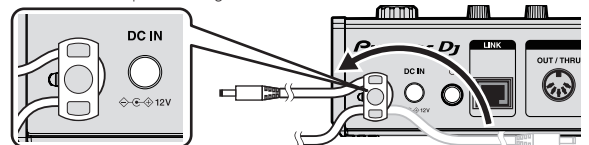
### Uso del gancho de cable

Enganche el cable de alimentación de CA en el gancho de cable para sujetarlo en su lugar. Esto impide tirar del cable de alimentación por error, evitándose así que el enchufe se desconecte del terminal.

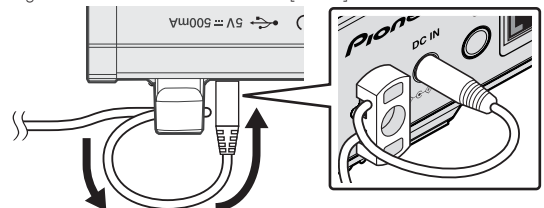
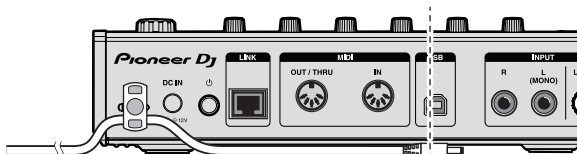
- El sonido se interrumpirá si el cable de alimentación del adaptador de CA se desconecta de la unidad durante la reproducción.

- 1 Como se muestra en el diagrama de abajo, extienda la punta del cable de alimentación hasta el centro aproximadamente del panel trasero de esta unidad y enganche el cable de alimentación en el lado inferior del gancho de cable.

- 2 Como se muestra en el diagrama de abajo, mueva la punta del cable de alimentación hacia atrás en sentido opuesto más allá de la parte superior del gancho de cable, y enganche el cable de alimentación en el lado superior del gancho de cable.



- 3 Gire la punta del cable de alimentación para que mire hacia usted, luego gírela hacia atrás para crear un anillo como se muestra en el diagrama e insértela en el terminal [DC IN] de esta unidad.



## 2 Terminal DC IN

Conecte la clavija CC del adaptador de CA que se incluye.

- Conecte el cable de alimentación después de terminar las conexiones entre los aparatos.
- Asegúrese de usar el cable de alimentación incluido.

## 3 Conmutador

## 4 Terminal LINK

Conecte un dispositivo compatible con PRO DJ LINK con el cable de LAN (incluido).

## 5 Terminales DIN MIDI IN y DIN MIDI OUT/THRU

Estos son los terminales de tipo DIN. Conecte otro dispositivo MIDI.

## 6 Terminal USB-B

Se conecta a un ordenador.

- No se puede usar un concentrador USB.
- Para mantener el rendimiento, conecte la unidad y el ordenador directamente con un cable USB compatible con USB 2.0.

## 7 Terminales INPUT

Conecte a un reproductor DJ o a otro dispositivo de salida de nivel de línea. Cuando solo se conecta [L (MONO)], la entrada de audio para [L (MONO)] también se envía a [R].

## 8 Control INPUT LEVEL

## 9 Terminales OUT3-8/ASSIGNABLE OUT

## 10 Terminales OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT

## 11 Ranura de seguridad Kensington

## 12 Terminales PHONES

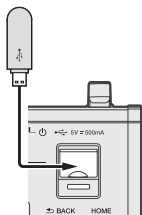
Conecte aquí los auriculares.

Admite una clavija de auriculares estéreo (ø 6,3 mm).

---

## Conexión de aparatos USB

Conecte el aparato USB en la ranura de inserción del mismo.

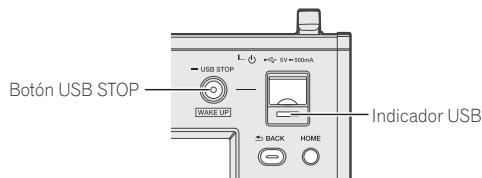


---

## Desconexión de los aparatos USB

### 1 Presione sin soltar el botón [USB STOP] hasta que el indicador USB deje de parpadear.

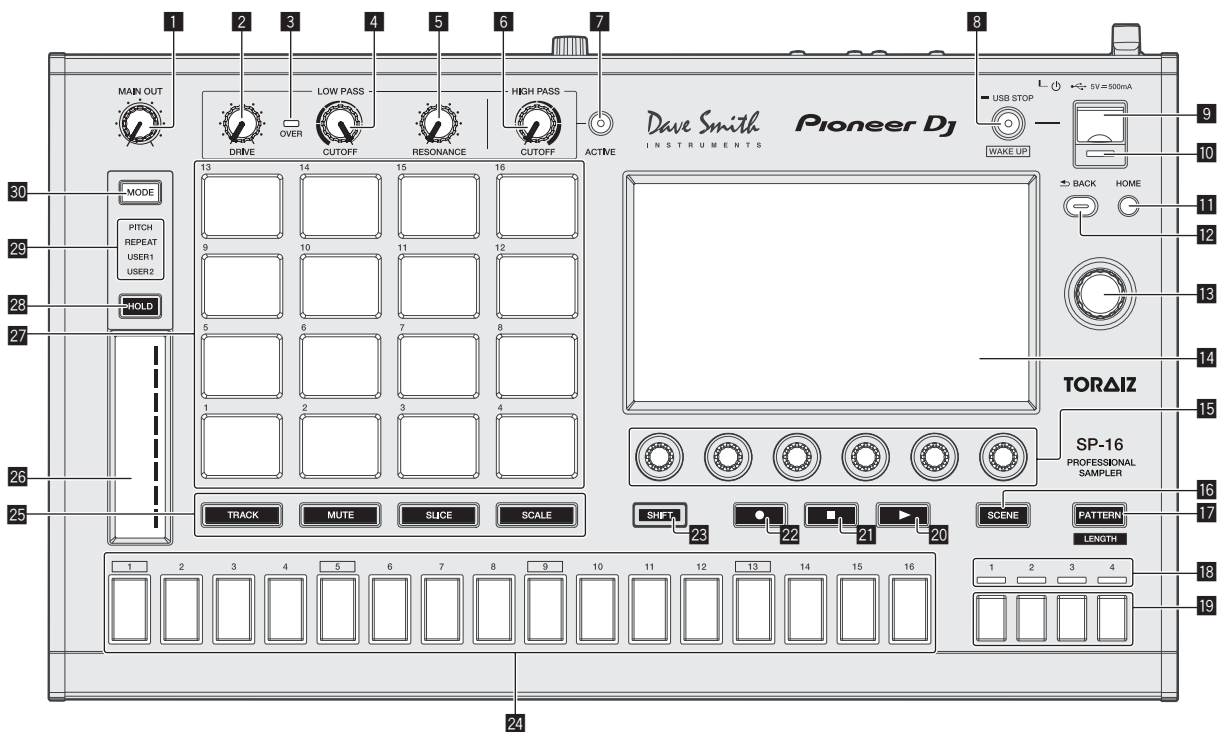
No quite el aparato USB ni desconecte la alimentación de la unidad mientras el indicador USB parpadea. Si no sigue esta recomendación, los datos de administración de la unidad pueden eliminarse. Asimismo, el dispositivo USB puede quedar inutilizable.



### 2 Desconecte el aparato USB.

# Nombres y funciones de los controles

## Panel superior



### 1 Control MAIN OUT

Ajusta el volumen de todas las salidas.  
Ajusta la salida del nivel de audio de los terminales [OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT], los terminales [OUT3-8/ASSIGNABLE OUT] y el terminal [PHONES].

### 2 Control DRIVE

Ajusta el grado de aplicación del filtro analógico.  
➔ *Uso del filtro analógico* (pág.15)

### 3 Indicador OVER

Se enciende cuando entra audio con un nivel de volumen excesivo.

### 4 Control LOW PASS CUTOFF

Ajusta el corte del filtro pasabajos.  
➔ *Uso del filtro analógico* (pág.15)

### 5 Control LOW PASS RESONANCE

Ajusta la resonancia del filtro pasabajos.  
➔ *Uso del filtro analógico* (pág.15)

### 6 Control HIGH PASS CUTOFF

Ajusta la resonancia del filtro pasaltos.  
➔ *Uso del filtro analógico* (pág.15)

### 7 Botón ACTIVE

Activa o desactiva el filtro analógico.  
➔ *Uso del filtro analógico* (pág.15)

### 8 Botón USB STOP/WAKE UP

**USB STOP:** Si se pulsa durante 2 segundos como mínimo, el dispositivo USB se puede desconectar de la unidad.  
➔ *Desconexión de los aparatos USB* (pág.6)  
**WAKE UP:** Cancela el modo de espera automático.  
➔ *Acerca de la función de espera automática* (pág.44)

### 9 Ranura de inserción de aparato USB

Cargue el aparato USB aquí.  
➔ *Conexión de aparatos USB* (pág.6)

### 10 Indicador USB

Se ilumina y parpadea cuando esta unidad está comunicándose con el aparato USB.  
➔ *Conexión de aparatos USB* (pág.6)

### 11 Botón HOME

Muestra la pantalla HOME en la pantalla táctil.

### 12 Botón BACK

La pantalla retrocede a la capa de arriba.  
➔ *Operación con hardware* (pág.27)

### 13 Selector giratorio

Al girar el selector giratorio cuando se selecciona un proyecto, una pista, un elemento de ajuste, etc. se mueve el foco. Para introducir la selección, gire el selector giratorio.

### 14 Pantalla táctil

Muestra diferentes informaciones.

### 15 Controles de ajuste de parámetros

Ajusta los parámetros correspondientes a los controles de ajuste de parámetros.  
➔ *Uso de los controles de ajuste de parámetros de teclas de pasos* (pág.14)

### 16 Botón SCENE

Activa o desactiva el modo de cambio de escenas.  
➔ *Cambio de escena* (pág.12)

### 17 Botón PATTERN

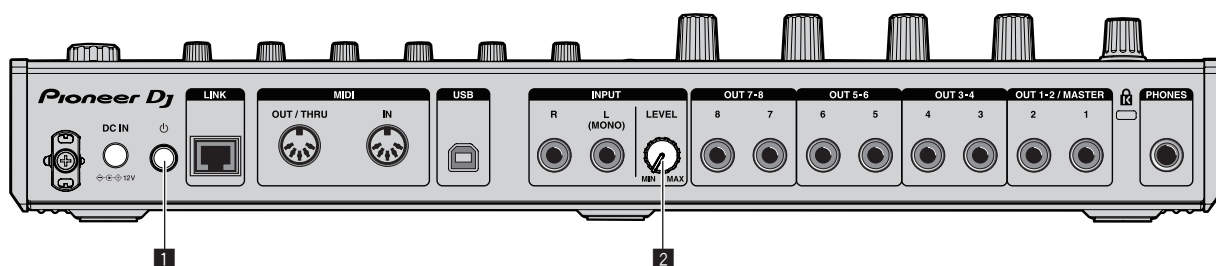
Activa o desactiva el modo de cambio de patrones.  
➔ *Cambio de patrón* (pág.12)

### 18 Indicadores de visualización de la barra de reproducción

Muestra la posición de la barra del patrón que se está reproduciendo.

- 19 Teclas de selección de barra**  
Selecciona las barras que se mostrarán para las teclas de 16 pasos.
- 20 Botón ▶**  
Reproduce o pone en pausa un patrón.  
↻ *Reproducción y detección de un patrón* (pág.11)
- 21 Botón ■**  
Detiene un patrón.  
↻ *Reproducción y detección de un patrón* (pág.11)
- 22 Botón ●**  
Graba una actuación con pad.  
↻ *Grabación de una actuación (grabación dinámica)* (pág.13)
- 23 Botón SHIFT**  
Cuando se pulsa otro botón mientras se pulsa el botón [SHIFT] se llama a una función diferente.
- 24 Teclas de 16 pasos**  
Cuando se usa con la función de cambio de patrones  
↻ *Cambio de patrón* (pág.12)  
Cuando se usa con la función de cambio de escenas  
↻ *Cambio de escena* (pág.12)  
Cuando se usa con la función de grabación de pasos  
↻ *Programación de disparadores (grabación de pasos)* (pág.14)  
Cuando se usa con la función de modulación de pasos  
↻ *Introducción de cambios de parámetros en un nivel de pasos (modulación de pasos)* (pág.14)
- 25 Botón de selección de modo pad**  
Selecciona el modo de funcionamiento de los pads de actuación.
- 26 Tira táctil**  
Ajusta el efecto de cada modo de la tira táctil.  
↻ *Uso de la función de tira táctil* (pág.15)
- 27 Pads de actuación**  
Cuando se usa con la función de cambio de pistas  
↻ *Cambio de pista (modo TRACK)* (pág.13)  
Cuando se usa con la función de silenciamiento  
↻ *Silenciamiento de una pista (modo MUTE)* (pág.13)  
Cuando se usa con la función de actuación de muestra  
↻ *Reproducción de un sonido de muestra* (pág.13)  
Cuando se usa con la función de actuación de slice  
↻ *Reproducción de una actuación de slice (modo SLICE)* (pág.13)  
Cuando se usa con la función de actuación de escala  
↻ *Reproducción de una actuación de escala (modo SCALE)* (pág.14)
- 28 Botón HOLD**  
Retiene el efecto de la tira táctil.  
↻ *Uso de la función de tira táctil* (pág.15)
- 29 Indicador MODE**  
Muestra el modo de tira táctil seleccionado.  
↻ *Uso de la función de tira táctil* (pág.15)
- 30 Botón MODE**  
Cada pulsación cambia el modo de tira táctil.  
↻ *Uso de la función de tira táctil* (pág.15)

## Panel trasero



- 1 Conmutador**
- Conecta y desconecta la alimentación de esta unidad.  
↻ *Inicio del sistema* (pág.11)
- 2 Control INPUT LEVEL**  
Ajusta el nivel de la entrada de audio de los terminales [INPUT].

## Descripción de la pantalla táctil



### 1 Botón con foco

Púselo para mover el foco. Si se pulsa dos veces se cambia a una pantalla para utilizar el elemento correspondiente.

### 2 Botón

Cambia de pantalla y muestra elementos emergentes.

### 3 Botón Menú

Pulse para cambiar de menús.

### 4 Área de visualización de parámetros

Mediante los controles de ajuste de parámetros debajo de la pantalla se cambian los valores.



### 5 Objeto táctil

Tóquelo para activar el objeto. Al deslizar el dedo cuando esté tocando el objeto, se moverá el objeto.

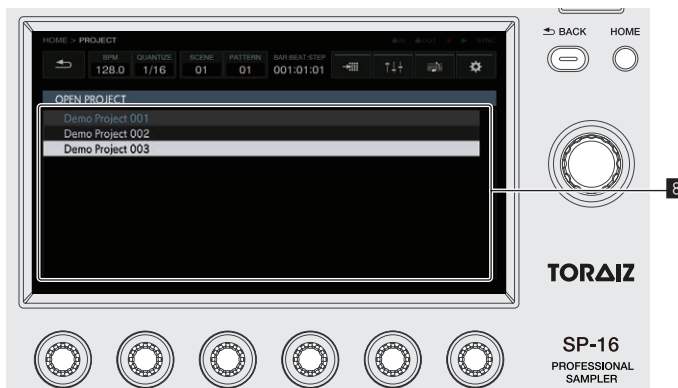
### 6 Botón con indicador

Púselo para activar o desactivar la función.

El botón se ilumina o parpadea cuando la función está activada.

### 7 Botón de retroceso

Púselo para volver a la pantalla del nivel superior. La misma operación se puede realizar con el botón [BACK] en la parte superior derecha de la pantalla.



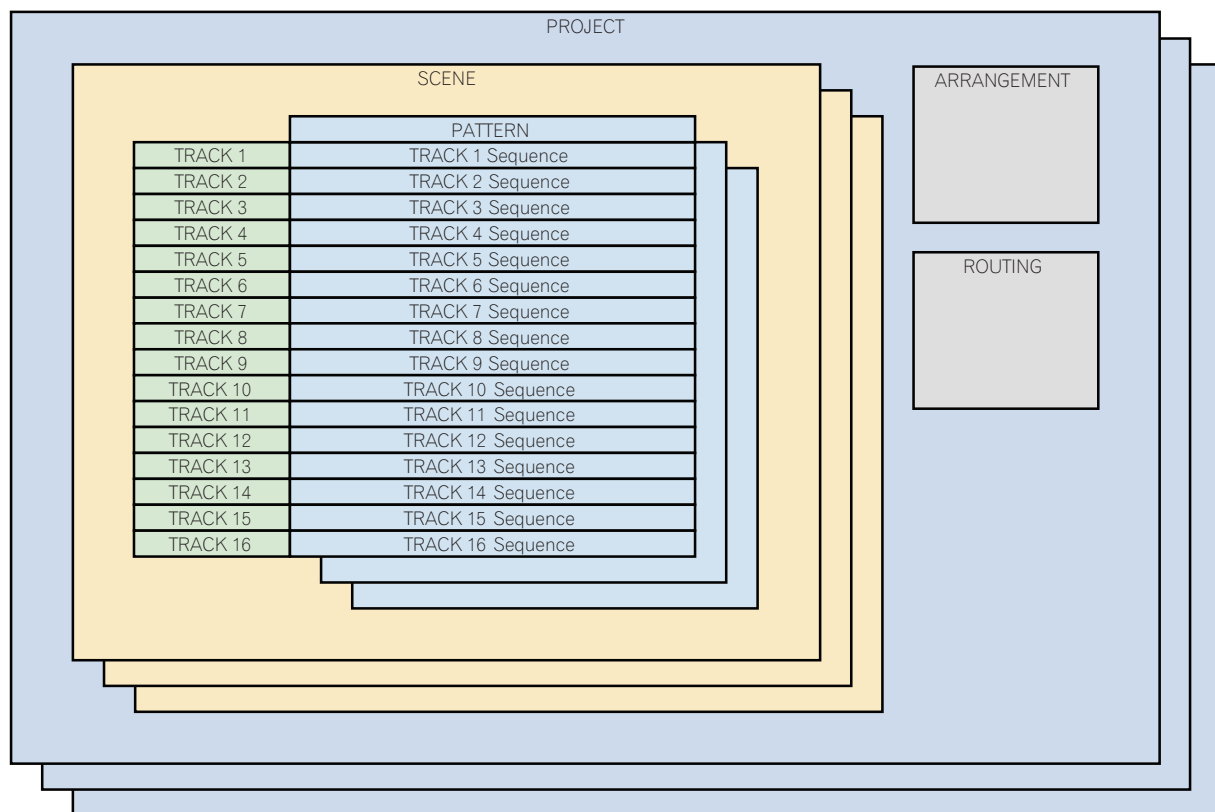
### 8 Lista

Al girar el selector giratorio del lado derecho de la pantalla cambia la posición de selección de la lista. Asimismo, al pulsar el selector giratorio se entra en la selección de lista. Si pulsa el botón [BACK] se cancela la selección.

• No se puede controlar nada con la operación táctil.

# Estructura del proyecto

La estructura de datos de esta unidad se muestra tal y como aparece en la figura siguiente.



## PROJECT

Un proyecto representa una unidad de trabajo para el usuario. Cada proyecto almacena 16 escenas, un arreglo e información de ruta de sonido. Esta unidad permite que se creen varios proyectos mientras haya espacio de memoria interna disponible.

## TRACK

Las pistas están formadas por reproductores de muestra (solo pistas de muestra), amplificador de envolvente (solo pistas de muestra), efectos de inserción y secuencias. Existen dos pistas: pistas de muestra y pistas de enlace.

Se utiliza una pista de muestra cuando se ajusta una muestra en la memoria interna como fuente de sonido. Se utiliza una pista de enlace cuando se ajusta una entrada externa como fuente de sonido.

Las fuentes de sonido se pueden asignar de la siguiente manera: un bombo a la pista 1, un tambor repicador a la pista 2 y un sintetizador conectado a una entrada externa a la pista 3.

## SCENE

Las escenas almacenan 16 patrones e información en las asignaciones a pistas de muestra.

Como las muestras que se asignan a las pistas se pueden cambiar para cada escena, la canción puede cambiar en gran medida al cambiar la escena.

## PATTERN

Un patrón combina las secuencias que se desean crear en las 16 pistas y es una sección acabada de una actuación. Se puede establecer una longitud del patrón en un nivel de pasos, desde un mínimo de 4 pasos hasta un máximo de 4 barras (64 pasos).

## ARRANGEMENT

Se puede crear un arreglo mediante la función ARRANGER, que realiza arreglos y reproduce patrones en orden. El número de reproducciones y el BPM se pueden establecer individualmente para cada patrón. La edición de un arreglo se realiza en la pantalla ARRANGER y usted puede duplicar, pegar, eliminar y escuchar patrones.

# Operación

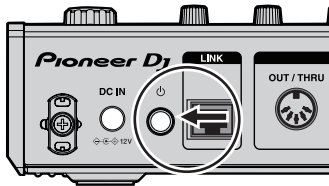
## Inicio del sistema

1 Haga todas las conexiones y luego conecte el cable de alimentación en una toma de corriente.

➔ Conexiones (pág.5)

2 Pulse el interruptor [ ] del panel trasero de la unidad.

Los indicadores de esta unidad se encienden y se conecta la alimentación.

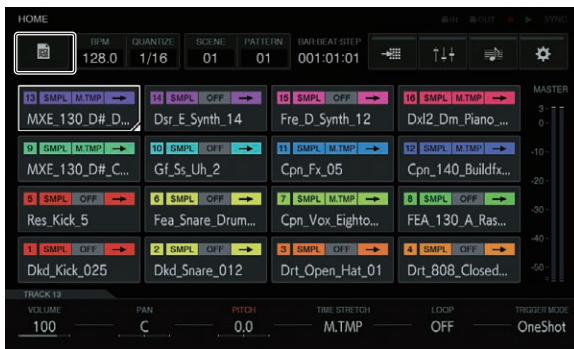


## Carga de un proyecto

Las siguientes explicaciones empiezan desde la pantalla de inicio. Para ir a la pantalla de inicio, pulse el botón [HOME].

1 Toque [PROJECT].

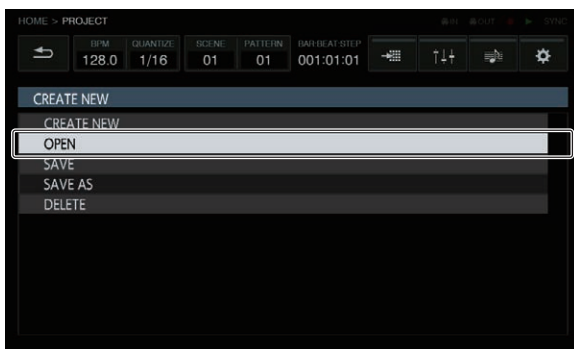
La pantalla PROJECT aparecerá en el panel táctil. En la pantalla del proyecto, puede realizar operaciones tales como cargar y guardar proyectos.



2 Gire el selector giratorio para seleccionar [OPEN] y luego pulse el selector giratorio.

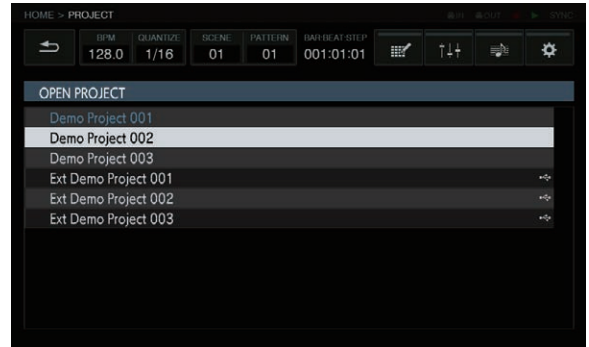
Aparecerá la lista de proyectos.

- Para volver a un nivel superior, pulse el botón [BACK] o toque [BACK] en el panel táctil.



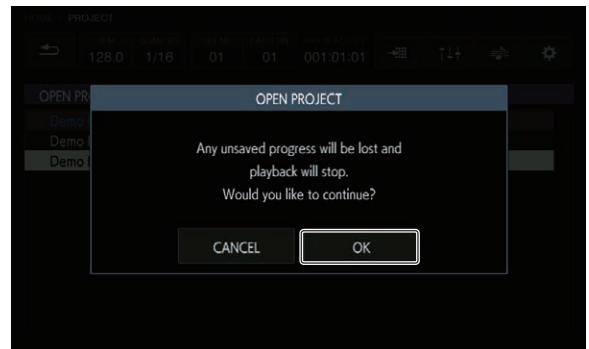
3 Gire el selector giratorio para seleccionar un proyecto de demostración y luego pulse el selector giratorio.

Aparecerá un mensaje emergente de confirmación.



4 Toque [OK].

Toque [OK] para cargar el proyecto.



## Reproducción y detección de un patrón

Pulse el botón [▶].

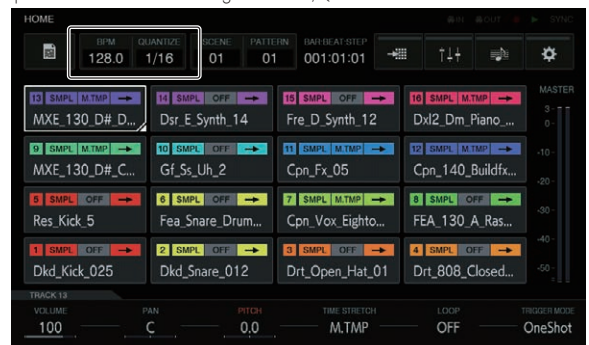
Se reproduce el patrón actual del proyecto de demostración. El botón [▶] se ilumina de color verde durante la reproducción.

- Al pulsar el botón [▶] durante la reproducción se realiza una pausa en la reproducción.
- Al pulsar el botón [■] durante la reproducción se detiene la reproducción, se permite que continúen las reverberaciones y otros sonidos y se vuelve al principio del patrón. Al volver a pulsar el botón [■] se detienen todos los sonidos, incluidas las reverberaciones.

## Cambio del BPM

1 Toque [BPM/QUANTIZE].

Aparecerá la ventana emergente BPM/QUANTIZE.



## 2 Ajuste el valor del BPM.



El valor del BPM se puede ajustar de las siguientes dos maneras.

- Toque **[TAP]** como mínimo dos veces con un dedo en el tiempo con los cuartos de nota.
  - El valor medio del intervalo con el que se tocó el botón **[TAP]** con un dedo se establece como BPM.
- Pulse para seleccionar el área de visualización de BPM y, a continuación, gire el selector giratorio.
  - Se cambiará el valor de BPM.
  - Si se gira el selector giratorio mientras se pulsa el botón **[SHIFT]**, el BPM se puede ajustar en incrementos de 0,1.

## Cambio de patrón

### 1 Pulse el botón **[PATTERN]**.

La unidad entra en el modo de cambio de patrón y el botón **[PATTERN]** se ilumina de color blanco. Las teclas de 16 pasos se iluminan en el color de escena actual durante el modo de cambio de patrón.

- Una escena puede contener 16 patrones. Cada patrón se asigna a una de las teclas de 16 pasos.
- Todos los patrones con una secuencia grabada aparecen atenuados, todos los patrones sin secuencia grabada están apagados y la escena actual está totalmente iluminada.

### 2 Pulse una tecla de 16 pasos con una secuencia grabada.

Se reproducirá el patrón asignado a la tecla de 16 pasos.

- El momento del cambio del patrón se producirá de acuerdo con el valor de configuración de **PATTERN QUANTIZE** establecido en **UTILITY**.
- La tecla de 16 pasos pulsada parpadea durante el cambio del patrón.
- Pulse el botón **[PATTERN]** para salir del modo de cambio de patrón.

## Cambio de escena

### 1 Pulse el botón **[SCENE]**.

La unidad entra en el modo de cambio de escena y el botón **[SCENE]** se ilumina de color blanco. Las teclas de 16 pasos se iluminan en los colores de escena durante el modo de cambio de escena.

- Un proyecto puede contener 16 escenas. Cada escena se asigna a una de las teclas de 16 pasos.
- Todos los patrones con una secuencia grabada aparecen atenuados, todos los patrones sin secuencia grabada están apagados y la escena actual está totalmente iluminada.

### 2 Pulse una tecla de 16 pasos con una secuencia grabada.

Se selecciona la escena y la unidad cambia al estado para seleccionar un patrón en esa escena.

- Para obtener detalles sobre el cambio del patrón, consulte *Cambio de patrón*.
- Pulse el botón **[SCENE]** para salir del modo de cambio de escena.
- Si se sale del modo sin cambiar el patrón, la escena volverá a la seleccionada inmediatamente antes.

## Cambio de la longitud de un patrón

### 1 Pulse el botón **[PATTERN]** mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

La unidad entra en el modo de configuración de longitud y el botón **[PATTERN]** se ilumina de color blanco. Las teclas de 16 pasos se iluminan de color blanco y las teclas de selección de barra se iluminan de color azul durante el modo de configuración de longitud.

- Se puede establecer una longitud de patrón desde un mínimo de 8 pasos hasta un máximo de 64 pasos.

### 2 Pulse una tecla de selección de barra.

Ajuste la longitud del patrón en un nivel de barra. Las teclas de selección de barra desde la tecla de selección de barra **[1]** hasta la tecla de selección de barra pulsada se iluminan de color azul.

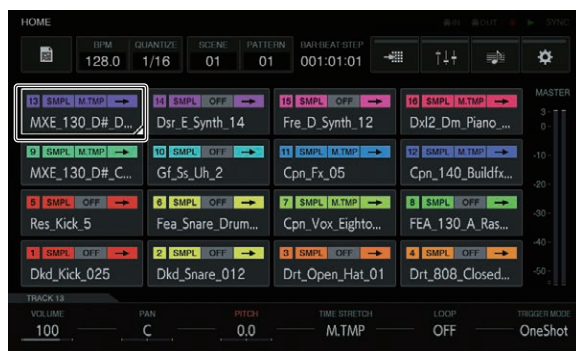
- Si pulsa el botón **[PATTERN]** finaliza el modo de configuración de longitud de patrón.

## Carga de una muestra en una pista

### 1 Toque la pista en la que desea cargar la muestra y después vuelva a tocar mientras la mantiene seleccionada.

Aparecerá la pantalla de menús de la pista.

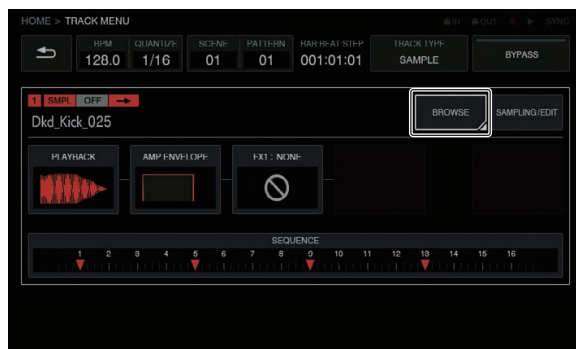
- También puede acceder a la pantalla de menús de la pista girando el selector giratorio para seleccionar una pista y después pulsando el selector giratorio.



### 2 Toque **[BROWSE]**.

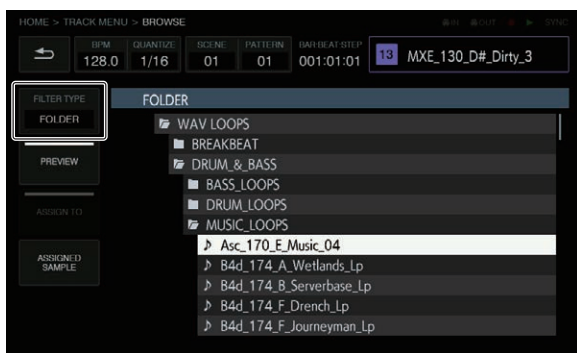
Aparecerá la pantalla de navegación. En la pantalla de navegación, puede buscar muestras y cargarlas en pistas.

- También puede acceder a la pantalla de navegación girando el selector giratorio para seleccionar **[BROWSE]** y después pulsando el selector giratorio.



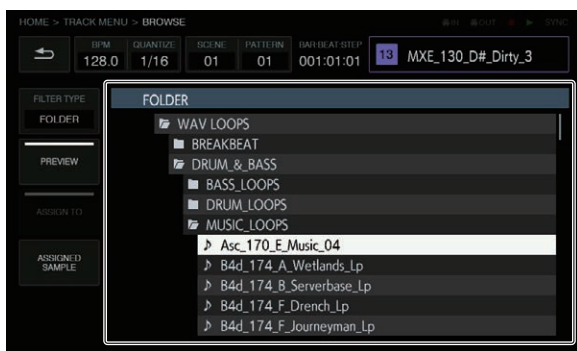
### 3 Toque [FILTER TYPE] y seleccione [FOLDER].

Los detalles de la memoria interna y el dispositivo USB se muestran en forma de árbol en el lado derecho de la pantalla táctil.



### 4 Gire el selector giratorio para seleccionar la muestra que desea cargar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

La muestra se cargará en la pista y el nombre de la muestra cargada se mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.



- Pulse el selector giratorio cuando una carpeta esté seleccionada para abrir o cerrar la carpeta.
- Al girar el selector giratorio mientras se pulsa el botón [SHIFT] se mueve el foco carpeta a carpeta (las líneas del archivo de muestra se omiten).

## Uso de los pads de actuación

### Reproducción de un sonido de muestra

#### 1 Pulse el botón [SLICE] para desactivar la función.

El botón [SLICE] se ajusta en el estado desactivado.

#### 2 Pulse el botón [SCALE] para desactivar la función.

El botón [SCALE] se ajusta en el estado desactivado.

#### 3 Golpee los pads de actuación.

Se reproduce la muestra asignada a cada pad de actuación.

### Grabación de una actuación (grabación dinámica)

#### 1 Pulse el botón [●].

El botón [●] se ilumina de color rojo y se habilita la grabación.

#### 2 Pulse el botón [▶].

El botón [▶] se ilumina de color verde y se reproduce la secuencia mientras está habilitada la grabación.

### 3 Golpee los pads de actuación para grabar disparadores.

Se graba un disparador en el momento en el que se golpea el pad. La tecla de paso en la que se introdujo el disparador se ilumina o parpadea en el color de la pista.

## Uso de los modos de funcionamiento de los pads de actuación

Hay disponibles cuatro tipos de modos de funcionamiento.

#### ❖ Cambio de pista (modo TRACK)

La pista correspondiente a un pad de actuación se puede cambiar pulsando el botón [TRACK].

##### 1 Pulse el botón [TRACK].

El botón [TRACK] se ilumina de blanco.

##### 2 Pulse el pad de actuación correspondiente a la pista a la que desee cambiar.

La pista correspondiente al pad de actuación pulsado se configura como pista actual.

##### 3 Vuelva a pulsar el botón [TRACK].

El botón [TRACK] se apaga y el modo de selección de pista finaliza.

#### ❖ Silenciamiento de una pista (modo MUTE)

La pista correspondiente a un pad de actuación se puede silenciar pulsando el botón [MUTE].

##### 1 Pulse el botón [MUTE].

El botón [MUTE] se ilumina de blanco.

##### 2 Pulse el pad de actuación correspondiente a la pista que desea silenciar.

Se apagará el pad de actuación correspondiente a la pista silenciada.

- El silenciamiento se puede establecer para varias pistas simultáneamente.
- Para cancelar el silenciamiento, pulse de nuevo el pad de actuación correspondiente a la pista silenciada.
- Si se pulsa un pad de actuación mientras se pulsa el botón [SHIFT], se silencian las pistas correspondientes que no sean esa pista. Si se vuelve a realizar la misma operación, se cancela el silenciamiento para todas.

##### 3 Vuelva a pulsar el botón [MUTE].

El botón [MUTE] se apaga y el modo de silenciamiento finaliza.

#### ❖ Reproducción de una actuación de slice (modo SLICE)

Los sonidos de muestra de slice correspondientes a los pad de actuación se pueden reproducir pulsando el botón [SLICE].

##### 1 Seleccione la pista que tenga la muestra para la que desea reproducir una actuación de slice asignada.

⇒ Cambio de pista (modo TRACK) (pág.13)

##### 2 Pulse el botón [SLICE].

El botón [SLICE] se ilumina de blanco.

- Se aplica el efecto slice a la muestra de forma uniforme en 16 slices y las slices se asignan en el orden de los pads de actuación.

##### 3 Golpee los pads de actuación.

Se reproduce la muestra asignada a cada pad de actuación.

##### 4 Vuelva a pulsar el botón [SLICE].

El botón [SLICE] se apaga y el modo de actuación de slice finaliza.

## ❖ Reproducción de una actuación de escala (modo SCALE)

Se pueden reproducir muestras de escala correspondientes a los pad de actuación pulsando el botón [SCALE].

### 1 Seleccione la pista que tenga la muestra para la que desea reproducir una actuación de escala asignada.

➔ Cambio de pista (modo TRACK) (pág.13)

### 2 Pulse el botón [SCALE].

El botón [SCALE] se ilumina de blanco.

- La muestra sube cada semitono en la escala cromática, tratando el pad de actuación de la parte inferior izquierda como principal.

### 3 Golpee los pads de actuación.

Se reproduce la muestra con la escala asignada a cada pad de actuación.

### 4 Vuelva a pulsar el botón [SCALE].

El botón [SCALE] se apaga y el modo SCALE finaliza.

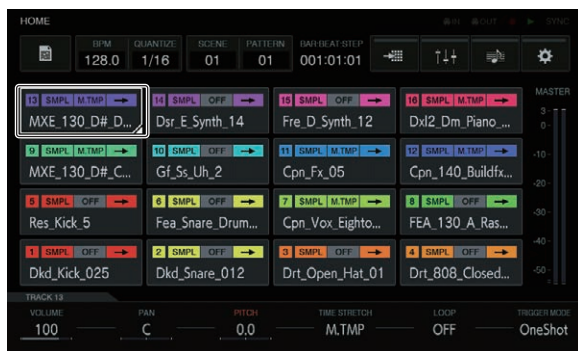
## Uso de los controles de ajuste de parámetros de teclas de pasos

### Programación de disparadores (grabación de pasos)

#### 1 Toque una pista para la grabación de paso.

La secuencia de la pista seleccionada se indica en las teclas de 16 pasos.

- También se puede seleccionar una pista girando el selector giratorio.
- También se puede seleccionar una pista golpeando el pad de actuación mientras el botón [TRACK] esté en ON.



#### 2 Pulse las teclas de 16 pasos para introducir disparadores.

Las teclas de pasos correspondientes a la secuencia programada se iluminan en el color de la pista.

### Cambio de parámetros de pistas

#### 1 Pulse el botón [HOME].

Aparecerá la pantalla HOME.

#### 2 Seleccione la pista que tenga la muestra para la que desea cambiar los parámetros asignados.

➔ Cambio de pista (modo TRACK) (pág.13)

#### 3 Gire los controles de ajuste de parámetros.

El parámetro correspondiente a cada control de ajuste de parámetros cambia. Los valores de parámetros se muestran en la parte inferior de la pantalla táctil.

- Gire el control 1 de ajuste de parámetros (cambia el volumen). El volumen de la pista cambia.

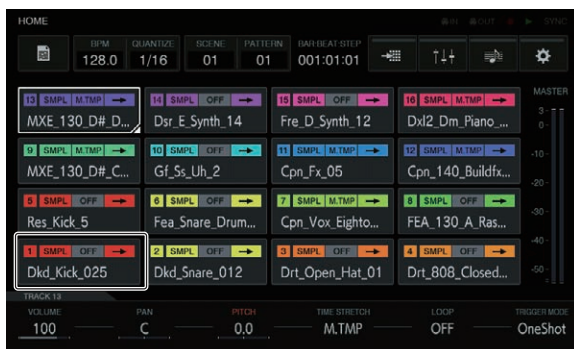
- Gire el control 2 de ajuste de parámetros (cambia la posición de la panorámica). La posición de la panorámica de la pista cambia.
- Gire el control 3 de ajuste de parámetros (cambia el tono del sonido). El tono del sonido de la pista cambia.
- Gire el control 4 de ajuste de parámetros (ajusta la extensión de tiempo). Se ajusta el método de extensión de una muestra para sincronizar el BPM.
- Gire el control 5 de ajuste de parámetros (ajusta la reproducción de bucle). Se cambia la reproducción de bucle de la muestra.
- Gire el control 6 de ajuste de parámetros (ajusta el método de reproducción de la muestra). Se cambia el método de reproducción de una muestra como respuesta a un disparador.
- Para obtener información sobre el funcionamiento cuando se gira cada control de ajuste, consulte *Realización de configuraciones, ajustes y comprobaciones generales (HOME)* (pág.18).

## Introducción de cambios de parámetros en un nivel de pasos (modulación de pasos)

#### 1 Toque la pista que desee cambiar y vuelva a tocar para entrar.

Aparecerá la pantalla de menús de la pista.

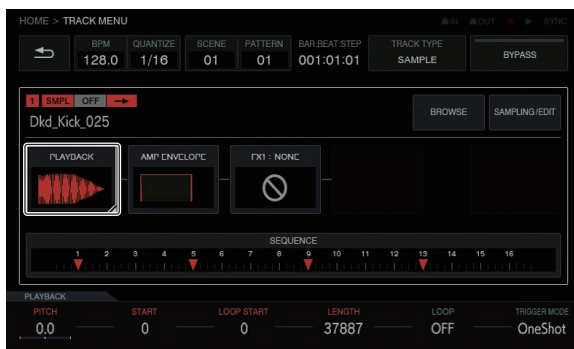
- También puede acceder a la pantalla de menús de la pista girando el selector giratorio para seleccionar una pista y después pulsando el selector giratorio.



#### 2 Toque [PLAYBACK] y vuelva a tocar en el estado seleccionado.

Aparecerá la pantalla de reproducción.

- También puede acceder a la pantalla de reproducción girando el selector giratorio para seleccionar [PLAYBACK] y después pulsando el selector giratorio.



#### 3 Gire un control de ajuste de parámetros mientras pulsa la tecla de 16 pasos para el paso del que desea cambiar el parámetro.

- El nombre de un objetivo de parámetro para la modulación de pasos es rojo.

## Uso de la función de tira táctil

### Uso de PITCH

#### 1 Pulse el botón [MODE] para seleccionar [PITCH].

Se ilumina [PITCH] de los indicadores [MODE].

- Cada pulsación del botón [MODE] cambia el indicador [MODE] en el orden de [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → etc.

#### 2 Pulse y mantenga pulsado el pad de actuación que tiene la muestra para la que desea cambiar el tono asignado.

Se reproduce el sonido asignado al pad de actuación.

#### 3 Toque la tira táctil para cambiar el parámetro.

El tono del sonido de muestra cambia de acuerdo con la posición tocada en la tira táctil. Asimismo, se ilumina el indicador de la tira táctil de la posición que se ha tocado en la tira táctil.

- La gama para cambiar el tono usando la tira táctil es la siguiente.  
Valor más bajo: -2 semitonos  
Valor más alto: +2 semitonos
- Si se pulsa un pad de actuación desde el estado de toque de la tira táctil también se cambia el tono.
- El efecto que utiliza la tira táctil solo funciona si sigue pulsando un pad de actuación. No se puede usar en una secuencia.

### Uso de REPEAT

#### 1 Pulse el botón [MODE] para seleccionar [REPEAT].

Se ilumina [REPEAT] de los indicadores [MODE].

- Cada pulsación del botón [MODE] cambia el indicador [MODE] en el orden de [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → etc.

#### 2 Pulse y mantenga pulsado el pad de actuación que tiene asignada la muestra que desea reproducir repetidamente.

Se reproduce el sonido asignado al pad de actuación.

#### 3 Toque la tira táctil para cambiar el parámetro.

El sonido de muestra se reproduce repetidamente de acuerdo con la posición que se ha tocado en la tira táctil. Asimismo, se ilumina el indicador de la tira táctil de la posición que se ha tocado en la tira táctil.

- La gama para el intervalo de repetición usando la tira táctil es la siguiente.  
1/4 tiempo de compás (negra) → 1/8 tiempo de compás (corchea)  
→ 1/16 tiempo de compás (semicorchea) → 1/32 tiempo de compás (fusa)
- Si se pulsa un pad de actuación desde el estado de toque de la tira táctil también se reproduce el sonido de muestra repetidamente.
- El efecto que utiliza la tira táctil solo funciona si sigue pulsando un pad de actuación. No se puede usar en una secuencia.

#### 4 Cambie la fuerza aplicada al pad de actuación.

El volumen de la muestra cambia de acuerdo con el aumento o la reducción de la fuerza aplicada al pad de actuación. Al pulsar con una fuerza superior aumenta el volumen y al pulsar con una fuerza menor se reduce el volumen.

### Uso con la configuración USER

#### 1 Pulse el botón [MODE] para seleccionar [USER1] o [USER2].

[USER1] o [USER2] del indicador [MODE] se ilumina.

- Cada pulsación del botón [MODE] cambia el indicador [MODE] en el orden de [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → etc.

#### 2 Ajuste los parámetros que se deben cambiar con [USER1] o [USER2].

Ajuste la configuración de los parámetros en la pantalla TOUCH STRIP SETTING (USER1) o la pantalla TOUCH STRIP SETTING (USER2).

- ↳ Cambio de pista (modo TRACK) (pág.13)

#### 3 Pulse y mantenga pulsado el pad de actuación que tiene la muestra para la que desea cambiar el parámetro asignado.

Se reproduce el sonido asignado al pad de actuación.

#### 4 Toque la tira táctil para cambiar el parámetro.

El sonido de muestra cambia de acuerdo con la posición que se ha tocado en la tira táctil. Asimismo, se ilumina el indicador de la tira táctil de la posición que se ha tocado en la tira táctil.

- Si se pulsa un pad de actuación desde el estado de toque de la tira táctil también se reproduce el sonido de muestra repetidamente.
- El efecto que utiliza la tira táctil solo funciona si sigue pulsando un pad de actuación. No se puede usar en una secuencia.

### Uso de HOLD

#### 1 Pulse el botón [HOLD].

El botón [HOLD] se ilumina.

#### 2 Toque la tira táctil.

Se realiza la operación Hold y el indicador de la tira táctil se ilumina en la última posición que se tocó en la tira táctil.

- Si se cambia el modo, se cancela la operación Hold y el botón [HOLD] se apaga.

## Uso del filtro analógico

Utilice los diales para esculpir su sonido, manipulando parámetros como Drive, Cut-off y Resonance, y añada una auténtica presencia y calidez analógica.

#### 1 Pulse el botón [ACTIVE].

Se habilita el efecto del filtro analógico (se activa). En el estado activo, el botón se ilumina en rojo.

#### 2 Gire el control [LOW PASS CUTOFF].

La frecuencia de corte del filtro pasabajos cambia.

- Al girar el control en el sentido contrario a las agujas del reloj se mueve la frecuencia de corte hacia las frecuencias más bajas y, al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, se mueve la frecuencia de corte hacia las frecuencias más altas.

#### 3 Gire el control [LOW PASS RESONANCE].

La resonancia del filtro pasabajos cambia.

- Al girar el control en el sentido contrario a las agujas del reloj se reduce la resonancia del sonido alrededor de la frecuencia de corte y al girarlo en el sentido de las agujas del reloj se aumenta la resonancia.

#### 4 Gire el control [HIGH PASS CUTOFF].

La frecuencia de corte del filtro pasaaltos cambia.

- Al girar el control en el sentido contrario a las agujas del reloj se mueve la frecuencia de corte hacia las frecuencias más bajas y, al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, se mueve la frecuencia de corte hacia las frecuencias más altas.

#### 5 Gire el control [DRIVE].

Se ajustará el grado de aplicación del filtro analógico.

- Al girar el control en el sentido contrario a las agujas del reloj se reduce el efecto y al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumenta.
- Si el efecto se amplía mucho, el sonido emitido se puede distorsionar. Cuando suceda eso, el indicador OVER se iluminará de color ámbar, para que pueda saber que se está produciendo un efecto de distorsión a casa del circuito de filtro analógico.

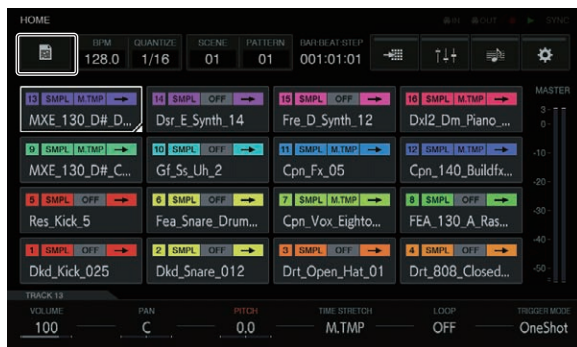
---

---

## Guardado de un proyecto

### 1 Toque [PROJECT].

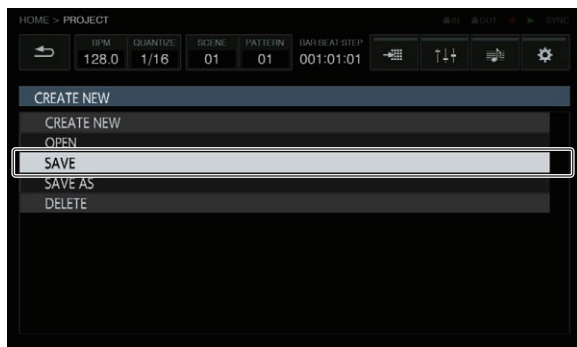
La pantalla PROJECT aparecerá en el panel táctil. En la pantalla del proyecto, puede realizar operaciones tales como cargar y guardar proyectos.



### 2 Gire el selector giratorio para seleccionar [SAVE] y luego pulse el selector giratorio.

Aparecerá una ventana emergente para guardar. El progreso se indica mediante una barra de progreso en la pantalla emergente.

- Cuando se haya completado la operación de guardado, las ventanas emergentes desaparecerán y aparecerá la pantalla del proyecto.
- Para cambiar el nombre del proyecto y guardarlo, seleccione [SAVE AS], introduzca un nombre de proyecto y guárdelo.



---

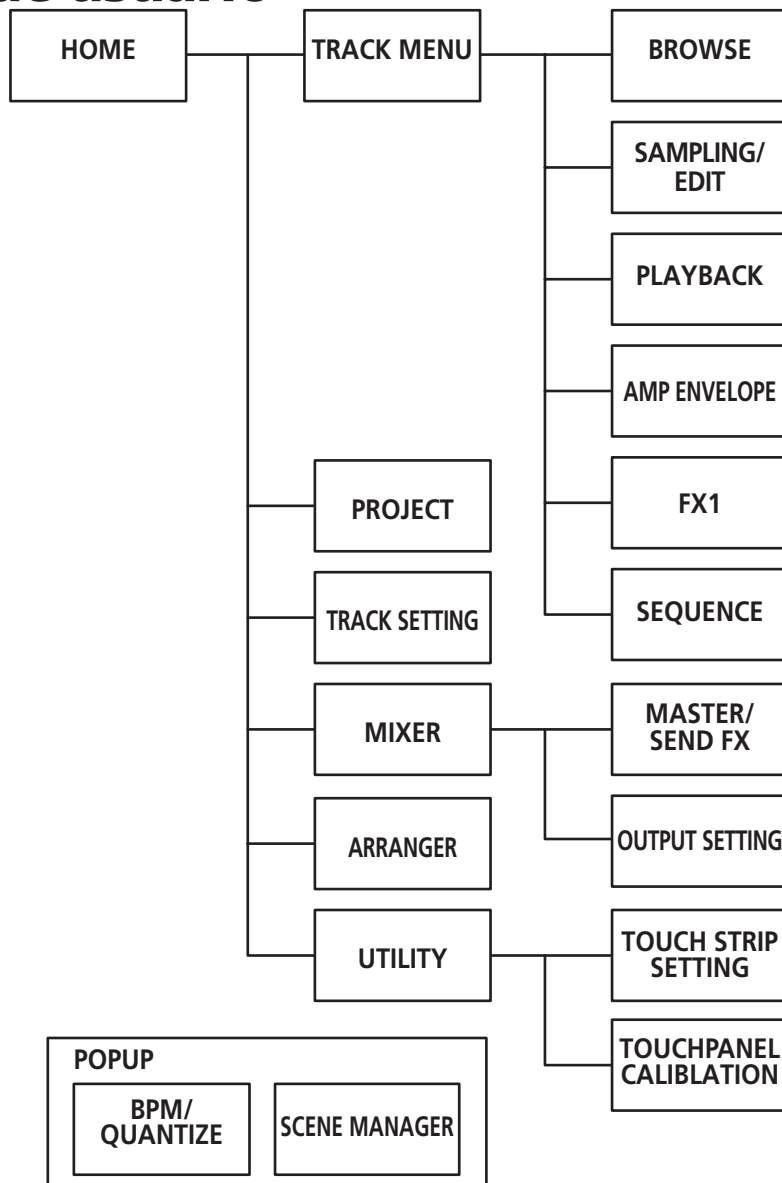
---

## Salida del sistema

### Pulse el interruptor [ON] del panel trasero de la unidad.

- No desconecte el aparato USB ni la alimentación de esta unidad mientras el indicador USB está encendido o parpadeando. Si lo hace podría eliminar los datos de administración de esta unidad y dañar el aparato USB, imposibilitando la lectura.

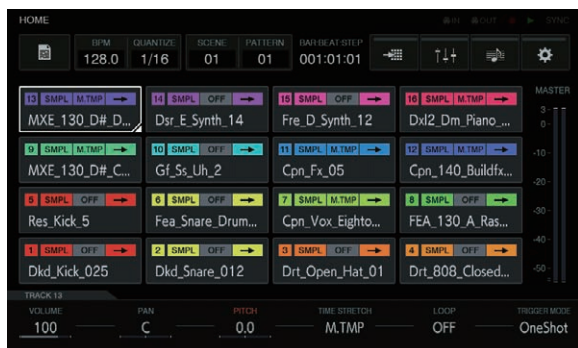
# Mapa general de pantallas de la interfaz gráfica de usuario



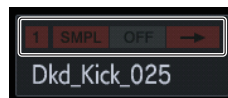
- HOME (pág.18)
- TRACK MENU (pág.30)
- PROJECT (pág.19)
- TRACK SETTING (pág.22)
- MIXER (pág.22)
- ARRANGER (pág.26)
- UTILITY (pág.42)
- BROWSE (pág.32)
- SAMPLING/EDIT (pág.33)
- PLAYBACK (pág.35)
- AMP ENVELOPE (pág.37)
- FX1 (pág.38)
- SEQUENCE (pág.40)
- MASTER/SEND FX (pág.25)
- OUTPUT SETTING (pág.23)
- TOUCH STRIP SETTING (pág.43)
- TOUCH PANEL CALIBRATION (pág.44)
- BPM/QUANTIZE (pág.27)
- SCENE MANAGER (pág.28)

# Realización de configuraciones, ajustes y comprobaciones generales (HOME)

Esta pantalla sirve como base de todas las pantallas. Permite comprobar el estado de la asignación de los pads de actuación y el estado de cada pista.



## ❖ ACTIVE/MUTE



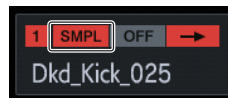
Si se realiza la operación **[MUTE]** mediante el pad, se atenúan todos los indicadores del área que indican el número de pista.

## ❖ Atributo de la pista

Esto indica el atributo de la pista que se ajusta en el menú de la pista.

- El sonido se detiene cuando se cambia el atributo, el cambio no se realiza en esta pantalla pero en el menú de pista de cada pista.

**SMPL:** Pista SAMPLE



Esta pista reproduce una fuente de sonido de muestra.

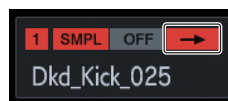
Para obtener información sobre el contenido que se muestra de una pista SAMPLE, consulte *Visualización del nombre de la muestra asignada*.

**THRU:** Pista THROUGH



Una entrada externa se convierte en la fuente de sonido, por lo que el nombre de la muestra desaparece y se muestra la fuente de entrada.

## ❖ TRIGGER MODE y LOOP



Esto muestra el estado de cómo se reproduce el sonido asignado.

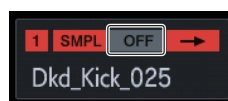
El encendido y el apagado de **LOOP** tiene efecto durante una actuación de pad y una actuación de secuencia, pero **TRIGGER MODE** tiene un efecto solo durante una actuación de pad.

- En el caso de **GATE**, la muestra se reproduce solo mientras se pulsa el pad.
- En el caso de **One Shot**, la muestra se activa cuando se pulsa el pad de actuación y se reproduce solo durante el tiempo especificado.

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

- Se puede cambiar con los controles de ajuste de parámetros en la parte inferior de la pantalla.

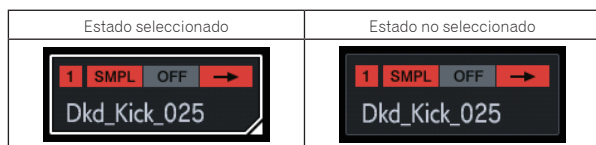
## ❖ Visualización de estado de TIME STRETCH



Se puede cambiar entre tres estados: **OFF** ↔ **RSMPL** (nuevo maestro) ↔ **M.TMP** (tempo maestro).

## Botones de pista

### Selección de pistas



Una de las pistas siempre está seleccionada. La pista 1 de la parte inferior izquierda está seleccionada de forma predeterminada.

Se puede seleccionar una pista pulsándola. Si se vuelve a pulsar la pista seleccionada (o si se pulsa el selector giratorio) se cambia a la pantalla del menú de la pista.

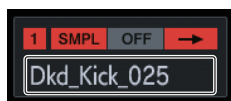
Si gira el selector giratorio, se mueve la posición de selección de la pista. Gírelo en el sentido de las agujas del reloj para mover la posición en orden ascendente desde la pista 1 hasta la 16 y, a continuación desde la 16 de vuelta a la 1. Gírelo en el sentido contrario a las agujas del reloj para mover la posición en la dirección inversa.

- Para obtener información sobre el contenido que se muestra en el botón de pista, consulte *Contenidos que se muestran*.

## Contenidos que se muestran

### Pista SAMPLE

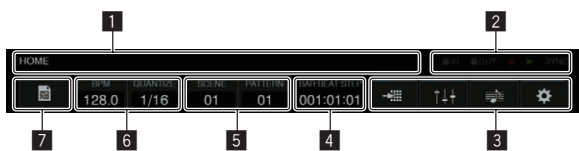
#### ❖ Visualización del nombre de la muestra asignada



Si se asigna una muestra a una pista, se muestra el nombre de la muestra asignada.

Si el nombre de la muestra no cabe en el botón, parte del mismo se omite y la parte omitida se sustituye con "..."

## Área de visualización fija



### 1 Visualización de información de la pantalla

Muestra el nombre de la pantalla que se está mostrando.

### 2 Visualización de estado

Muestra el estado de la conexión con un dispositivo externo o el estado de una secuencia.

### 3 Botón Menú

Púlselo para ir a las diferentes pantallas. Puede ir a las siguientes pantallas.

- Se ilumina el indicador del botón para la pantalla que se muestra.

- CONFIGURACIÓN DE PISTA
- MEZCLADOR
- CREADOR DE ARREGLOS
- UTILIDAD

### 4 Visualización TIME

Muestra la posición de reproducción actual. La unidad de pantalla es [BAR:BEAT:STEP].

### 5 Botón SCENE/PATTERN

Abre la pantalla emergente SCENE/PATTERN. Muestra el número de escena y el número de patrón actuales.

### 6 Botón BPM/QUANTIZE

Abre la pantalla emergente BPM/QUANTIZE. Muestra el valor de BPM y el valor de QUANTIZE actuales.

### 7 Botón PROJECT

Abre la pantalla de proyecto. Se puede crear, cargar, guardar y eliminar un proyecto.

## Parámetros (HOME)



### 1 VOLUME

Ajusta el volumen de la pista.

### 2 PAN

Ajusta la posición de panorámica de la pista.

### 3 PITCH

Ajusta el tono de sonido para la duración de la reproducción de la muestra.

### 4 TIME STRETCH

Ajusta el método de extensión de una muestra para sincronizar el BPM.

#### OFF:

Reproduce la muestra en el estado actual sin sincronizarla con el BPM. Es ideal para un golpe de batería, etc.

#### RESAMPLE (RESMPL):

Sincroniza la muestra con el BPM, pero cambia el tono (reproducción de velocidad variable). Es ideal para un bucle de batería, etc.

#### MASTER TEMPO (M.TMP):

Sincroniza la muestra con el BPM, pero no cambia el tono (reproducción de MASTER TEMPO). Es ideal para un bucle de melodía, etc.

El valor predeterminado varía en función del resultado del análisis de la muestra.

Cuando la fuente de sonido es 1SHOT: OFF

Cuando la fuente de sonido es LOOP: MASTER TEMPO

### 5 LOOP

Activa/desactiva la reproducción de bucle.

### 6 TRIGGER MODE

Cambia el método de visualización de una muestra en respuesta a un disparador.

#### One Shot:

Cuando se pulsa el pad de actuación la muestra se reproduce hasta el final.

#### GATE:

Reproduce la muestra solo cuando se pulsa el pad de actuación.

### 7 Medidor de nivel MASTER

El medidor de nivel MASTER se muestra en el lado derecho de la pantalla.

Cuando se accione [VOLUME] de cada pista en la pantalla táctil, ajuste el volumen para que el pico se acerque a 0 dB.

- Se proporciona una función de mantenimiento de pico y se muestra la posición de nivel máximo detectado. Después, la indicación desaparece aunque no se detecte una señal mayor en un período de tiempo específico (alrededor de 500 ms).

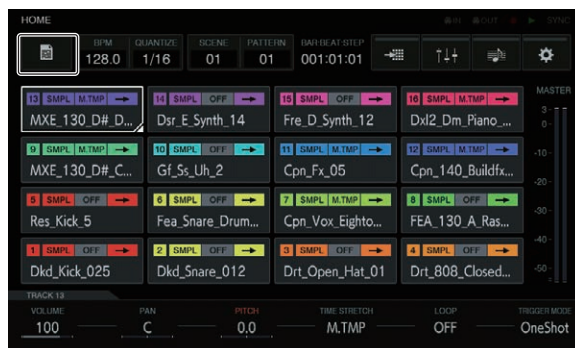
## Administración de archivos de proyecto (PROJECT)

Las operaciones tales como la configuración, la carga y el guardado se pueden realizar en un nivel de proyecto.

## Creación de un proyecto

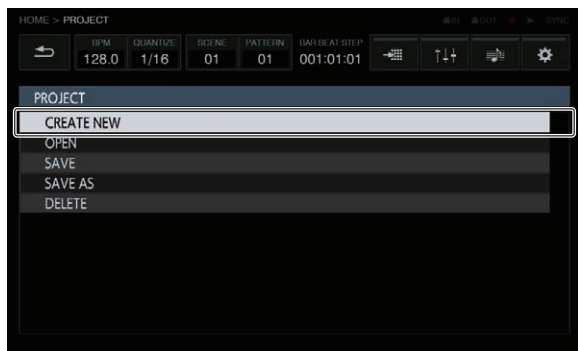
### 1 Toque [] PROJECT.

La pantalla PROJECT aparecerá en el panel táctil. En la pantalla del proyecto, puede realizar operaciones tales como cargar y guardar proyectos.



## 2 Gire el selector giratorio para seleccionar [CREATE NEW] y luego pulse el selector giratorio.

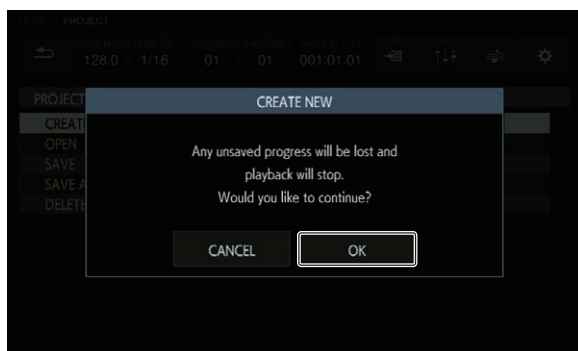
Aparecerá una pantalla emergente de confirmación.



- Si se crea un proyecto sin guardar un proyecto existente después de que se haya cambiado, se perderá ese proyecto sin guardar.

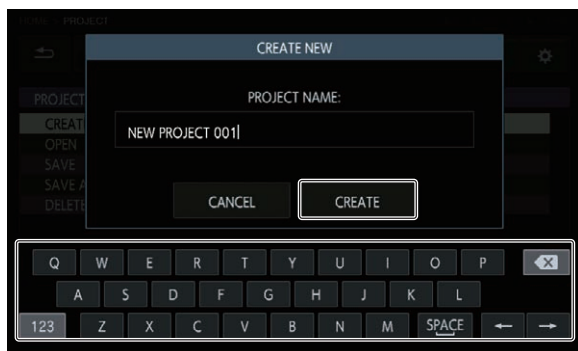
## 3 Toque [OK].

Aparecerá una ventana emergente que le solicitará que asigne un nombre al proyecto con un teclado en pantalla.



## 4 Introduzca el nombre del proyecto con el teclado de software y toque [CREATE].

Se creará un proyecto y aparecerá la pantalla principal.



## Apertura de un proyecto

Se puede abrir un proyecto existente.

### 1 Toque [PROJECT].

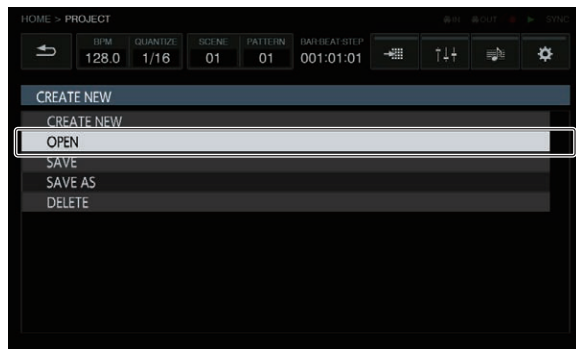
La pantalla PROJECT aparecerá en el panel táctil. En la pantalla del proyecto, puede realizar operaciones tales como cargar y guardar proyectos.



### 2 Gire el selector giratorio para seleccionar [OPEN] y luego pulse el selector giratorio.

Aparecerá la lista de proyectos.

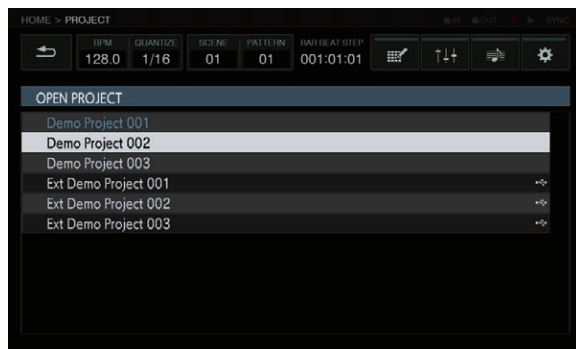
- Para volver a un nivel superior, pulse el botón [BACK] o toque [BACK] en el panel táctil.



### 3 Gire el selector giratorio para seleccionar un proyecto de demostración y luego pulse el selector giratorio.

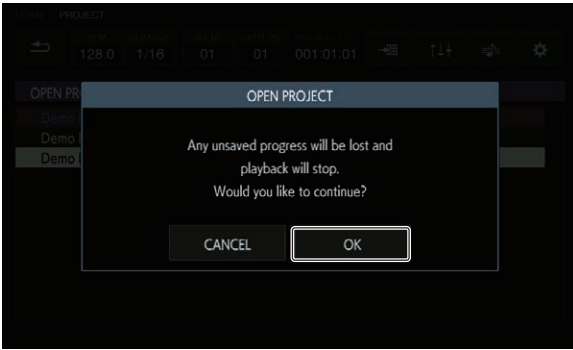
Aparecerá un mensaje emergente de confirmación.

- Cuando se inserta un dispositivo USB, cualquier proyecto en el dispositivo USB también se muestra en la misma lista. En ese momento, la marca USB se muestra en el borde derecho de la lista.



## 4 Toque [OK].

Cuando se pulsa [OK], se abre el proyecto.

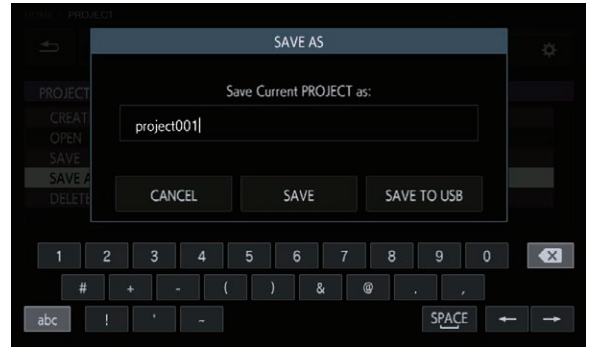


- Para cambiar el nombre del proyecto y guardarlo, seleccione [SAVE AS], introduzca un nombre de proyecto y guárdelo.
- Si se pulsa el botón [SAVE TO USB] cuando se inserta un dispositivo USB, el proyecto se guarda en el dispositivo USB.

## Guardado de un proyecto

### 1 Toque [PROJECT].

La pantalla PROJECT aparecerá en el panel táctil. En la pantalla del proyecto, puede realizar operaciones tales como cargar y guardar proyectos.



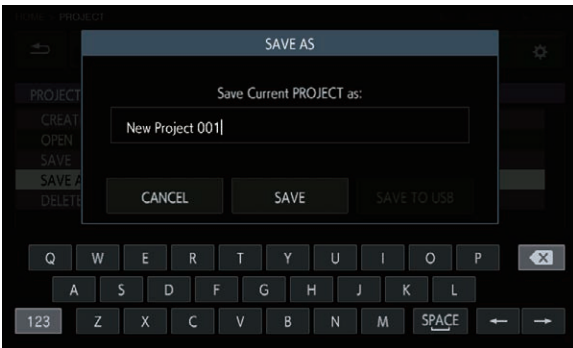
## Eliminación de un proyecto

Gire el selector giratorio para seleccionar [DELETE] y luego pulse el selector giratorio.

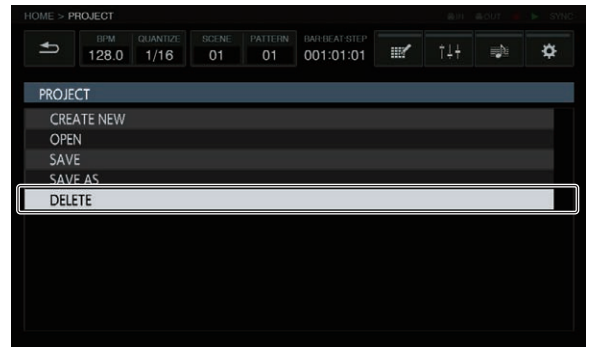
Se puede eliminar un proyecto existente.

### 2 Gire el selector giratorio para seleccionar [SAVE] y luego pulse el selector giratorio.

Aparecerá una ventana emergente para guardar. El progreso se indica mediante una barra de progreso en la pantalla emergente.

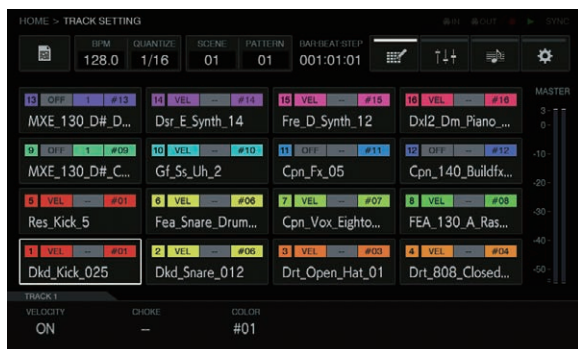


- Cuando se haya completado la operación de guardado, las ventanas emergentes desaparecerán y aparecerá la pantalla del proyecto.



## Cambio de la configuración de toda la pista (TRACK SETTING)

Se puede ajustar la configuración de cada pad.



### VELOCITY

[VELOCITY] de un pad se puede activar o desactivar.

Cuando tiene el valor ON, el volumen de reproducción de la fuente de sonido cambia de acuerdo con la fuerza que se pulsa el pad.

Cuando tiene el valor OFF, la fuente de sonido se reproduce con un volumen fijo que depende del valor de [VELOCITY] que se ajusta en [AMP ENVELOPE].

El valor predeterminado varía en función del resultado del análisis de la muestra.

Cuando la fuente de sonido es 1SHOT: ON

Cuando la fuente de sonido es LOOP: OFF

### CHOKO

Se puede ajustar el control exclusivo entre pistas.

Las pistas ajustadas en el mismo valor de CHOKO No. ya no se pueden reproducir al mismo tiempo.

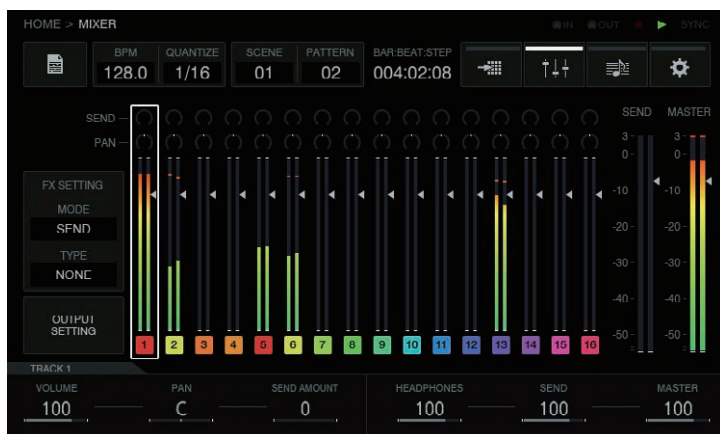
- “--” (ninguno), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], o [8] se pueden seleccionar.
- El valor predeterminado es “--” (ninguno).

### PAD COLOR

Se puede ajustar el color de la pista en cualquiera de los 16 colores.

## Ajuste del volumen de cada pista (MIXER)

Los niveles de volumen se pueden ajustar al mismo tiempo que se miran los niveles de volumen, las posiciones de panorámica y las cantidades de SEND de varias pistas.



La pista seleccionada tiene un marco.

Al girar el selector giratorio se mueve el marco para cambiar la pista seleccionada.

El marco se mueve entre las pistas 1 a 16 y la pista seleccionada está vinculada a la selección de la pantalla HOME.

Los siguientes elementos se encuentran dentro de los marcos de las pistas 1 a 16.

- Posición de PAN
- Cantidad de SEND
- Medidor de nivel
- Posición del fader de volumen
- Número de pista y color de pista

Los siguientes elementos se encuentran dentro de las pistas SEND y MASTER.

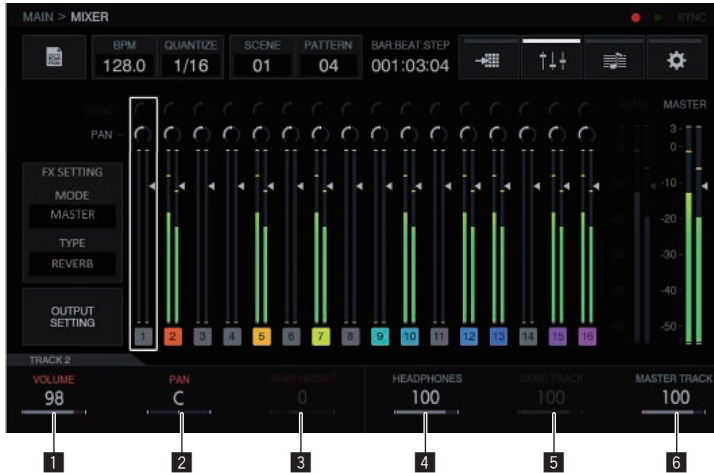
- Medidor de nivel
- Posición del fader de volumen

## Parámetros (MIXER)

Los parámetros de las pistas 1 a 16 se pueden accionar usando **[VOLUME]**, **[PAN]** y **[SEND AMOUNT]** en la parte inferior de la pantalla MIXER. Cuando se establecen los valores numéricos de los parámetros para cada una de las pistas, se pueden reflejar en los elementos de la pista seleccionada ya que están vinculados con estos valores numéricos.

Además, **[HEADPHONES]**, **[SEND]** y **[MASTER]** en la parte inferior de la pantalla MIXER son parámetros que pueden controlar el volumen de los auriculares, volumen de las pistas de SEND y el volumen de las pistas de MASTER.

- Cuando se gira el selector giratorio para mover el foco de pista a pista, los parámetros **[VOLUME]**, **[PAN]** y **[SEND AMOUNT]** cambian a medida que reflejan los valores ajustados para cada pista. Los parámetros **[HEADPHONES]**, **[SEND]** y **[MASTER]** son valores de ajuste comunes en la pantalla MIXER. Aunque el foco se mueva a otra pista girando el selector giratorio, no cambiarán.



### 1 VOLUME

Ajusta el volumen de la pista.

### 2 PAN

Ajusta la posición de panorámica de la pista.

### 3 SEND AMOUNT

Ajusta la cantidad de envío para SEND FX de la pista.

### 4 HEADPHONES

Ajusta el volumen de los auriculares.

### 5 SEND TRACK

Ajusta el volumen de las pistas de SEND.

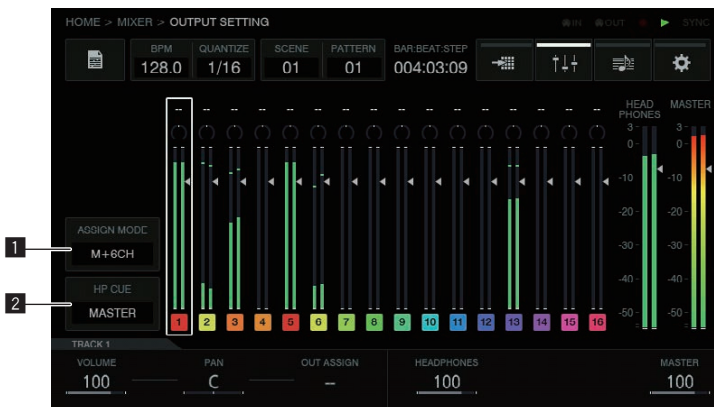
### 6 MASTER TRACK

Ajusta el volumen de las pistas de MASTER.

## Ajuste de la salida de cada terminal de salida (OUTPUT SETTING)

### Pantalla OUTPUT SETTING

Se puede ajustar el bus de salida de cada terminal **ASSIGNABLE OUT**, nivel y canal de salida para enviar al terminal de auriculares.



### 1 Botón ASSIGN MODE

Modo **[M + 6CH]**: Emite las pistas maestras de **[OUT1-2]** también permite el envío a los seis terminales de salida restante en un nivel de pista individual.

Modo **[8CH]**: Permite ajustar cuál de los ocho terminales de salida se usará para enviar pistas a un nivel de pista individual.

- ① Cuando aparece la lista emergente, gire el selector giratorio para seleccionar el modo.
- ② Pulse el selector giratorio para introducir la selección.

### 2 Botón HP CUE

Seleccione cuál de los siguientes terminales se usará para escuchar con los auriculares: **[MASTER]** (estéreo) / **[OUT1-2]**, **[OUT3-4]**, **[OUT5-6]**, **[OUT7-8]** (estéreo), **[1]**, **[2]**, **[3]**, **[4]**, **[5]**, **[6]**, **[7]**, **[8]** (monoaural).

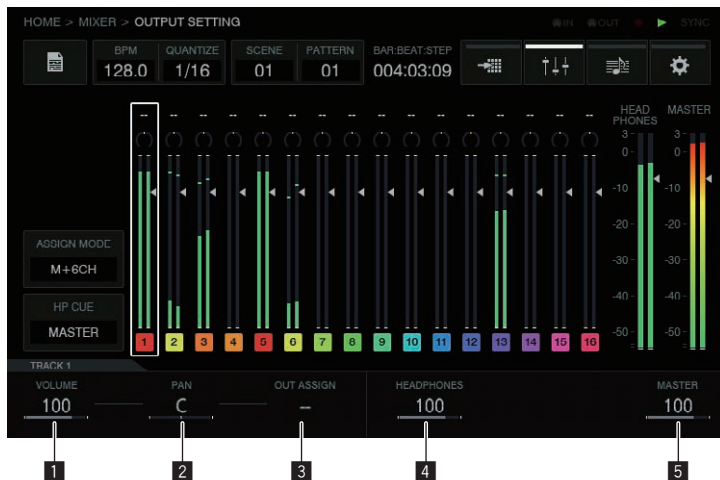
- Cuando **[ASSIGN MODE]** es **[M + 6CH]**, **[OUT1-2]**, **[1]** y **[2]** no se pueden seleccionar.
- ① Cuando aparece la lista emergente, gire el selector giratorio para seleccionar la salida.
- ② Pulse el selector giratorio para introducir la selección.

## Parámetros (OUTPUT SETTING)

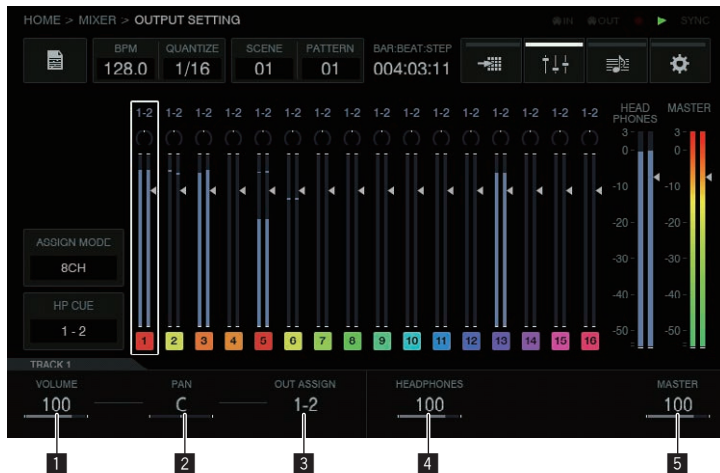
Se puede ajustar la configuración de [VOLUME], [PAN] y [OUT ASSIGN] de cada pista, el nivel de salida de los auriculares y el nivel maestro. Cuando se giran los 3 controles de ajuste de parámetros, la configuración del destino de salida cambia y la misma información se muestra en la parte superior de la pantalla MIXER.

- En el modo [M + 6CH], la visualización [--] es la predeterminada. En este estado, solo se asignan las pistas maestras emitidas desde [OUT1-2]/[MASTER]. En este momento, por ejemplo, se especifican [OUT3-4], se mantienen las asignaciones de las pistas maestras tal cual y el audio se emitirá a [OUT3-4]. Esto le permite emitir las pistas antes de mezclarse individualmente desde diferentes salidas mientras se emiten las pistas maestras a través de los altavoces principales.

Ejemplo del modo [M + 6CH]



Ejemplo del modo [8CH]



### 1 VOLUME

Ajusta el volumen de la pista.

### 2 PAN

Ajusta la posición de panorámica de la pista.

### 3 OUT ASSIGN

Ajusta el destino de salida de la pista.

### 4 HEADPHONES

Ajusta el volumen de los auriculares.

### 5 MASTER TRACK

Ajusta el volumen de las pistas de MASTER.

### Otras informaciones

- Los efectos SEND FX/MASTER FX se aplican solo a las pistas maestras.
- Los efectos SEND FX/MASTER FX no se aplican a ninguno de los siguientes: [OUT1-2], [OUT3-4], [OUT5-6], [OUT7-8] (estéreo), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8] (monoaural).

# Ajuste de los efectos de envío (MASTER/SEND FX)

Estado inicial



## SELECT FX

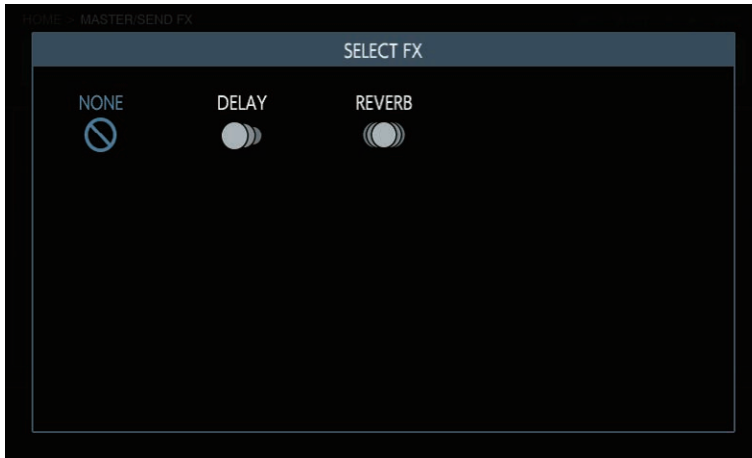
La pantalla de selección de SEND FX se muestra como elemento emergente con una pulsación.

El foco está en el efecto seleccionado para el modo actual y los efectos que no se pueden seleccionar para ese modo se atenúan.

Gire el selector giratorio para mover el foco y después pulse el selector giratorio para introducir la selección. Alternativamente, puede mover el foco realizando una pulsación y, a continuación, introduzca la selección volviendo a realizar una pulsación.

Cuando se introduzca la selección, la lista desaparecerá y el efecto seleccionado entrará en el estado montado.

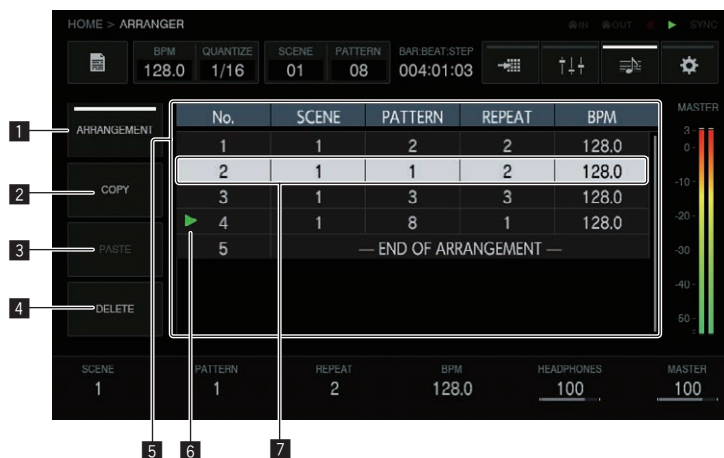
[Delay] y [Reverb] están en un estado seleccionable.



## Parámetros (MASTER/SEND FX)

MASTER/SEND FX no son objetivos para la modulación de pasos, por lo que los cambios de parámetros no se pueden registrar. Los últimos valores de ajuste del último uso se almacenan para los parámetros (especificación de la última memoria).

# Creación de pistas mediante arreglos de patrones creados (ARRANGER)



## 1 ARRANGEMENT

Reproduzca un arreglo.

Cada pulsación del botón **[ARRANGEMENT]** lo activa o desactiva. El valor predeterminado es OFF (desactivado).

Botón **[ARRANGEMENT]** activado (ON): Reproduce y emite los patrones creados con el creador de arreglos.

Botón **[ARRANGEMENT]** desactivado (OFF): Reproduce y emite el patrón actual.

- Al pulsar el selector giratorio **[SHIFT]** + cuando **[ARRANGEMENT]** tiene el valor ON, se reproduce desde el lugar con el foco.

## 2 COPY

Copia un patrón.

Si el foco se mueve a la fila de la configuración del patrón que desea copiar mientras gira el selector giratorio y después se pulsa el botón **[COPY]**, la configuración del patrón se copia al portapapeles.

## 3 PASTE

Pega un patrón.

Si se pulsa el botón **[PASTE]**, la configuración de patrón copiada se inserta directamente antes de la fila con el foco.

- La operación de pegado no se realiza sobrescribiendo la fila en la que se pega el patrón, sino que siempre se inserta una fila.

## 4 DELETE

Si se pulsa el botón **[DELETE]**, se elimina la fila con el foco.

## 5 Área de visualización del arreglo

**No.:** Este es el número de fila del arreglo.

**SCENE:** Este es el número de escena.

**PATTERN:** Este es el número de patrón.

**BPM:** Este es el valor de BPM que se ajusta individualmente.

## 6 Visualización de posición de reproducción

La marca **[▶]** se muestra en el lugar en el que se está reproduciendo el arreglo.

## 7 Posición de foco

Gire el selector giratorio para mover el foco arriba y abajo.

Si se pulsa el selector giratorio, el patrón actual se inserta directamente antes de la fila con el foco.

Si los controles de ajuste de parámetros 1 a 4 se accionan con

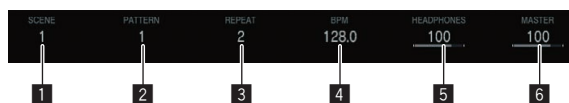
**END OF ARRANGEMENT** en la parte inferior, una fila con un patrón ajustado se agrega automáticamente.

Si el selector giratorio se gira para mover el foco, **[SCENE]**,

**[PATTERN]**, **[REPEAT]** y **[BPM]** en la parte inferior se cambian a los valores de ajuste de la fila seleccionada.

- Si se pulsa **[SHIFT]** + al pulsar el selector giratorio, se reproduce **[ARRANGEMENT]** desde esa fila.

## Parámetros (ARRANGER)



## 1 SCENE

Selecciona la escena.

Al girar el control 1 de ajuste de patrones se cambia el número de escena de la fila con el foco.

## 2 PATTERN

Selecciona el patrón.

Al girar el control 2 de ajuste de patrones se cambia el número de patrón de la fila con el foco.

## 3 REPEAT

Selecciona el número de veces de reproducción.

Al girar el control 3 de ajuste de patrones se cambia el número de repeticiones de la fila con el foco.

## 4 BPM

Ajusta el BPM.

Al girar el control 4 de ajuste de patrones se cambia el BPM de la fila con el foco.

Cuando BPM es "--," la reproducción se realiza con el valor de BPM establecido inmediatamente antes.

## 5 HEADPHONES

Establece el volumen de los auriculares.

Al girar el control 5 de ajuste de patrones, se cambia el valor de **HEADPHONES**.

## 6 MASTER

Ajusta el volumen maestro.

Al girar el control 6 de ajuste de patrones, se cambia el valor de **MASTER**.

## Cambio de los ajustes de esta unidad (UTILITY)

Puede comprobar diferentes informaciones, tales como el contraste de pantalla, la sensibilidad del pad de actuación, los ajustes de la unidad, la versión de firmware y el espacio libre de la memoria interna.



## Operación con hardware

### Selector giratorio

El foco se puede mover girando el selector giratorio. Al pulsar el selector giratorio se entra o se mueve entre los elementos y las opciones de selección.

### Botón BACK

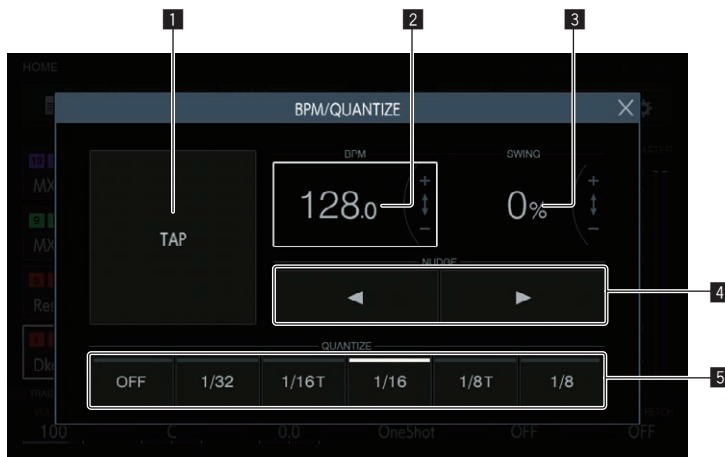
Al pulsar el botón [BACK] se cierra la pantalla, etc. y se vuelve a la pantalla anterior.

Cuando el foco está en el lado de opción de selección, al pulsar el botón [BACK] se mueve el foco al lado del elemento.

Al pulsar el selector giratorio se entra o se mueve entre los elementos y las opciones de selección.

## Ajuste de BPM y cuantización (BPM/QUANTIZE)

Se puede realizar el ajuste de BPM [NUDGE], [TAP] y otras operaciones relacionadas con las secuencias que se reproducen.



### 1 Botón TAP

Al pulsarlo varias veces para que concuerde con el tiempo de compás, se ajusta el valor de BPM para que concuerde con ese intervalo.

### 2 BPM

Este es el valor de BPM actual del patrón. Se puede cambiar girando el selector giratorio.

Al pulsar [SHIFT] + girando el selector giratorio se cambia el valor fraccionario.

### 3 SWING

Se puede ajustar el valor de [SWING].

### 4 Botón NUDGE

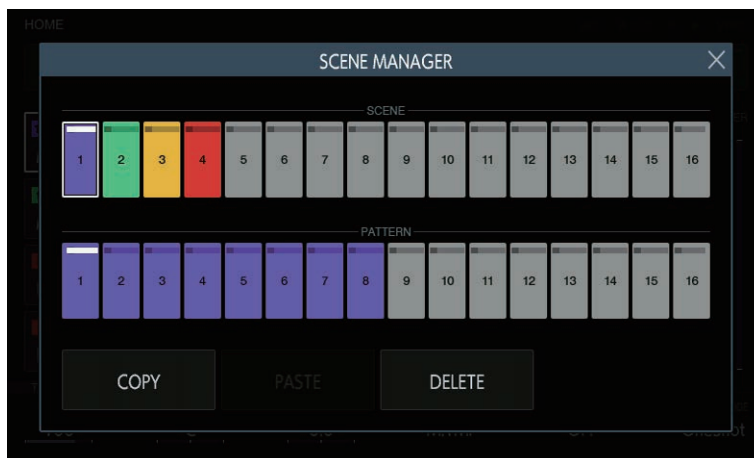
La compensación de una fuente de sonido para la que se está realizando una actuación sincronizada se puede corregir manualmente avanzando ligeramente o retrasando el BPM del patrón de reproducción.

### 5 Botón QUANTIZE

Se pueden ajustar los valores de cuantización cuando se pulsa un pad de actuación durante la reproducción del secuenciador.

# Administración de escenas y patrones (SCENE MANAGER)

Las escenas y los patrones se pueden copiar y eliminar en la interfaz gráfica de usuario.



Cada escena tiene su propio color exclusivo y los patrones de una escena específica también se representan con el mismo color que la escena. Los LED de las 16 teclas del hardware también se iluminan en los mismos colores cuando el modo se cambia al modo de selección SCENE/PATTERN. Al pulsar el botón [X] en la parte superior derecha de la pantalla o pulsar el botón [BACK] se cierra la pantalla.

## Selección de una escena y un patrón

Seleccione la escena y el patrón para establecerlos como actuales.

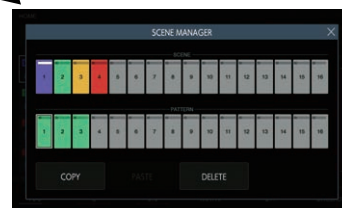
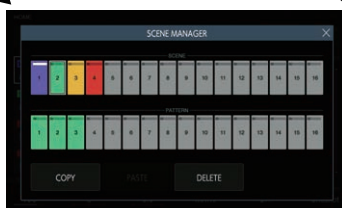
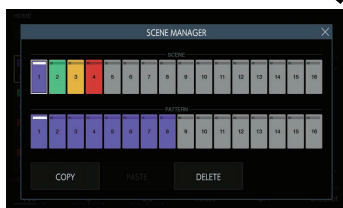
Gire el selector giratorio para seleccionar una escena y mueva el foco a los patrones pulsando el selector giratorio. A continuación, gire el selector giratorio para seleccionar un patrón e introduzca el patrón pulsando el selector giratorio. La misma operación también se puede realizar pulsando los botones de la pantalla táctil.

Si se cambia de patrón durante la reproducción, el momento de cambio se producirá de acuerdo con el valor de configuración de **PATTERN QUANTIZE** ajustado en **UTILITY**.

- Si la pantalla se cierra tocando el botón [X] o pulsando el botón [BACK] sin introducir el patrón, el patrón no cambiará.

Gire el selector giratorio en el sentido de las agujas del reloj

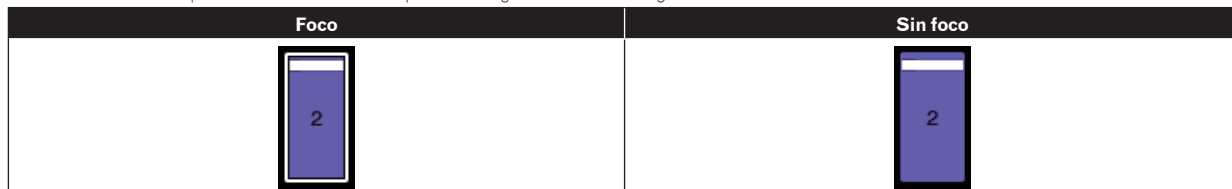
Pulse el selector giratorio



## Estados de escenas y patrones

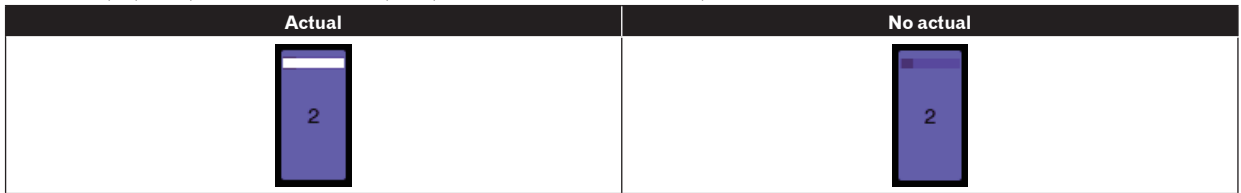
### Botón con foco encima

Este es el botón en el que se ha colocado el foco pulsando o girando el selector giratorio. Se muestra un marco blanco alrededor del botón.



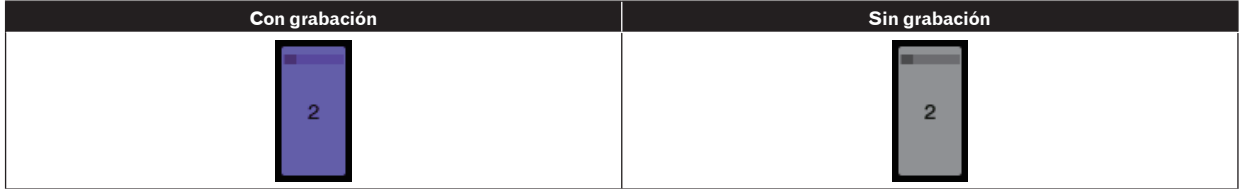
## Botón actual

Este es el botón ajustado actualmente. El indicador de la parte superior del botón se ilumina de color blanco. El indicador parpadea para el botón cuando espera que el botón cambie durante la reproducción.



## Botón con una secuencia grabada

Este es un botón de escena con un patrón grabado como mínimo o un botón de patrón con una secuencia grabada. El botón se ilumina en el color de la escena.



## Colores de escenas

Los colores ajustados para las 16 escenas se muestran en la figura siguiente.



## COPY

Al pulsar el botón **[COPY]** se copia en el portapapeles la escena o el patrón que se ha seleccionado. Si ya se ha copiado algo al portapapeles, al volver a pulsar el botón **[COPY]** se sobrescribe el portapapeles.

- La escena o el patrón que se ha copiado tiene un indicador que muestra que se ha copiado.

## PASTE

Al pulsar el botón **[PASTE]** se pega en la ubicación seleccionada la escena o el patrón que se ha copiado en el portapapeles. El botón no se puede pulsar si no se ha copiado nada en el portapapeles. En ese caso, el botón **[PASTE]** se atenúa. Asimismo, el botón **[PASTE]** tampoco se puede pulsar cuando el foco está en un patrón mientras una escena tiene el estado copiado o viceversa. En ese caso también, el botón **[PASTE]** se atenúa.

## DELETE

Se puede eliminar una escena o un patrón que se ha seleccionado con una pulsación. Se muestra un mensaje emergente de confirmación cuando se elimina una escena o se está reproduciendo el patrón.

# Ajuste de parámetros de pistas (TRACK MENU)

Puede cambiar a la visualización de la pista seleccionada o cada pantalla de configuración detallada.

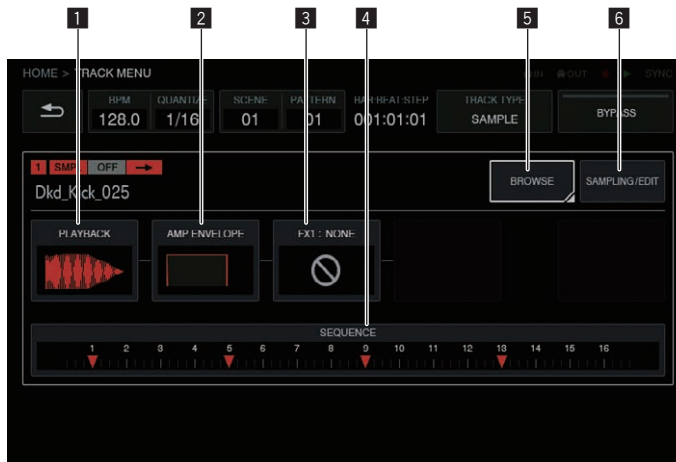


## Selección de módulo

Uno de los botones está seleccionado. El botón **[BROWSE]** está seleccionado de forma predeterminada.

El foco se muestra en el botón seleccionado. Si pulsa o gira el selector giratorio, se mueve la posición de selección del botón.

- Cuando mueva la posición de selección del botón girando el botón giratorio, gírelo en el sentido de las agujas del reloj para mover la posición en orden ascendente desde **[BROWSE]** hasta **[SEQUENCE]**. La posición vuelve a **[BROWSE]** después de **[SEQUENCE]**. Gírelo en el sentido contrario a las agujas del reloj para mover la posición en la dirección inversa hacia el sentido de las agujas del reloj.
- Cuando el foco esté en cualquier posición desde **[PLAYBACK]** hasta **[SEQUENCE]**, los parámetros de la pantalla de configuración detallada correspondiente se pueden controlar con los controles de ajuste de parámetros. Cuando el foco está en los botones **[BROWSE]** y **[SAMPLING/EDIT]**, los parámetros y los indicadores de parámetros desaparecen.



Este grupo de botones está organizado para facilitar al usuario la visualización del flujo del sonido. Asimismo, el número y los tipos de botones que se muestran aquí dependen del atributo de la pista.

Para obtener detalles sobre los atributos de las pistas, consulte *Botón de cambio de atributo de la pista* en la página 31.

### 1 PLAYBACK

Para cambiar a la pantalla PLAYBACK se debe seleccionar con una pulsación y después se debe volver a pulsar. Alternativamente, se puede cambiar a la pantalla seleccionando esto con el selector giratorio y después pulsándolo.

### 2 AMP ENVELOPE

Para cambiar a la pantalla AMP ENVELOPE se debe seleccionar con una pulsación y después se debe volver a pulsar. Alternativamente, se puede cambiar a la pantalla seleccionando esto con el selector giratorio y después pulsándolo.

El icono de ENVELOPE ajustado en la pantalla AMP ENVELOPE se muestra en una miniatura en el botón.

- Aunque se cambie el parámetro de ENVELOPE usando la modulación de pasos, la imagen de miniatura no cambiará.

### 3 FX1

Para cambiar a la pantalla FX se debe seleccionar con una pulsación y después se debe volver a pulsar. Alternativamente, se puede cambiar a la pantalla seleccionando esto con el selector giratorio y después pulsándolo.

El icono de FX ajustado en la pantalla FX se muestra en una miniatura en el botón.

#### 4 SEQUENCE

Para cambiar a la pantalla SEQUENCE se debe seleccionar con una pulsación y después se debe volver a pulsar. Alternativamente, se puede cambiar a la pantalla seleccionando esto con el selector giratorio y después pulsándolo.

El estado del cambio de cada paso ajustado en la pantalla SEQUENCE se muestra en una ventana pequeña en el botón.

- Se cambia el momento para cada paso y se crea un grupo en la pantalla SEQUENCE, pero cuando se ajustan esos cambios, cualquier paso con la dirección del momento cambiada se muestra desplazado de la indicación de escala.

#### 5 BROWSE

Para cambiar a la pantalla BROWSE se debe seleccionar con una pulsación y después se debe volver a pulsar. Alternativamente, se puede cambiar a la pantalla seleccionando esto con el selector giratorio y después pulsándolo.

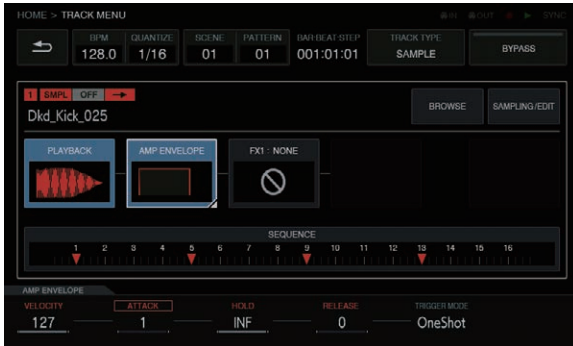
#### 6 SAMPLING/EDIT

Para cambiar a la pantalla SAMPLING/EDIT se debe seleccionar con una pulsación y después se debe volver a pulsar. Alternativamente, se puede cambiar a la pantalla seleccionando esto con el selector giratorio y después pulsándolo.

### Acerca de la pantalla de modulo

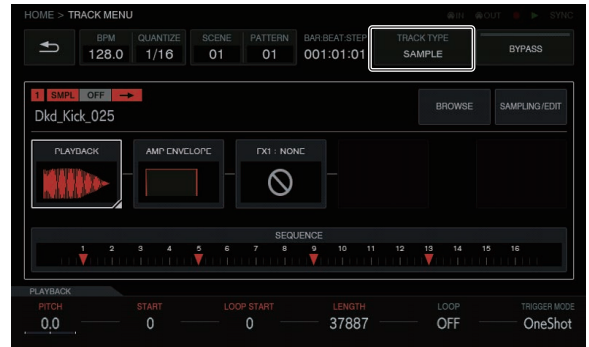
Los botones de módulo se resaltan mientras se pulsa una tecla de 16 pasos de un paso que incluye parámetros modulados.

- ① A continuación se muestra un ejemplo de la realización de una modulación de pasos para [PITCH] (en [PLAYBACK]) y [ATTACK] (en [AMP ENVELOPE]).
- ② Pulse y mantenga pulsada una tecla de 16 pasos de un paso con un parámetro modulado.
- ③ El botón del módulo se resalta y el nombre del parámetro se rodea con un marco mientras el botón se mantiene pulsado.



## Botón de cambio de atributo de la pista

### SAMPLE



Este modo es para reproducir una muestra de audio o una fuente de sonido que se ha muestreado. Si no hay ningún sonido asignado a una pista, se muestra [----] en el campo del nombre de la muestra.

Si se pulsa el botón [BROWSE] o [SAMPLING/EDIT] y se asigna una muestra en la pantalla de destino de cambio, la fuente de sonido se convierte en la fuente asignada para la pista. Si desea ajustar aún más la fuente del sonido, pulse el botón [SAMPLING/EDIT] para cambiar a la pantalla EDIT.

Cada uno de los elementos [PLAYBACK], [AMP ENVELOPE], [FX 1] y [SEQUENCE] es un botón y se muestra una miniatura en una ventana pequeña en el botón de acuerdo con los valores ajustados en la pantalla del destino de cambio.

### THRU

#### INPUT MONITOR



Se puede asignar una entrada externa a una pista para aplicar un efecto. Ajuste el control [INPUT LEVEL] en el panel trasero de la unidad y el volumen del dispositivo de origen mientras consulta INPUT MONITOR.

En ese momento, si se pulsa el botón [SOFT LIMIT] (operación de activación/desactivación), se activa la entrada del limitador en la fase de entrada para reducir los cortes innecesarios.

### BYPASS

La pista se puede emitir omitiendo [AMP ENVELOPE] y [FX]. El valor predeterminado es OFF (desactivado).

## Ajuste del atributo de la pista

Se puede ajustar el atributo de la pista.

Al pulsar el botón **[TRACK TYPE]** se alterna entre **[SAMPLE]** y **[THRU]**.

Existen los dos tipos siguientes de **TRACK TYPE**.

- 1 SAMPLE TRACK
- 2 THRU TRACK



## Pista de muestra

### Selección y carga de una fuente de sonido de muestra (BROWSE)

Puede buscar fuentes de sonido y asignarlas a pistas.



### ❖ Botón FILTER TYPE

Muestra una lista para seleccionar el método de filtrado durante la exploración. La visualización en la columna derecha varía en función del tipo seleccionado aquí.

### FOLDER

Filtra muestras por nivel de carpeta.

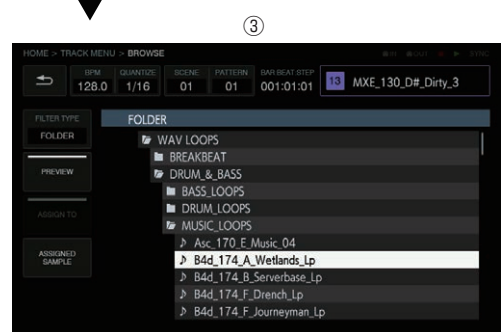
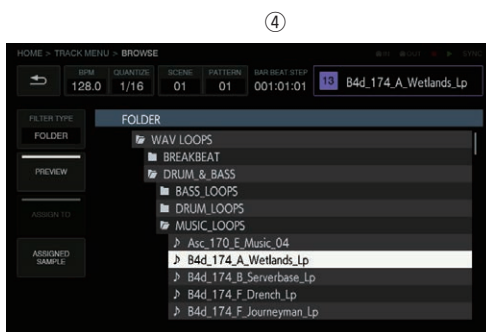
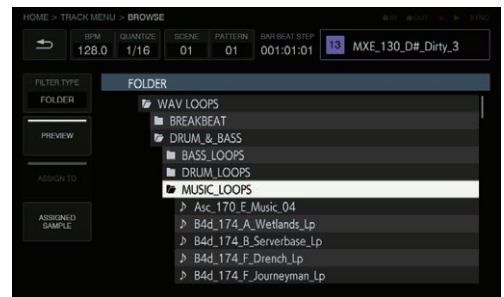
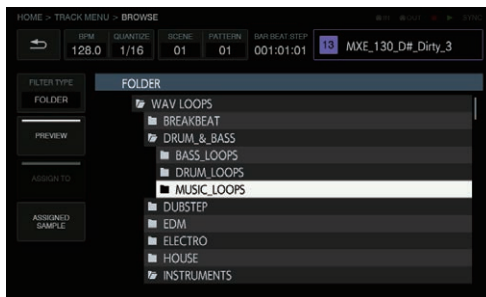
- 1 Gire el selector giratorio para mover el foco.

El foco se puede mover en la base de una carpeta pulsando **[SHIFT]** + girando el selector giratorio. (Las líneas del archivo de muestra se omiten.)

- 2 Si pulsa el selector giratorio cuando una carpeta esté seleccionada se abrirá o cerrará la carpeta.

- 3 Seleccione un archivo de muestra en una carpeta mientras gira el selector giratorio.

- 4 Si pulsa el selector giratorio cuando está seleccionado un archivo de muestra, se asigna la muestra seleccionada a la pista actual.

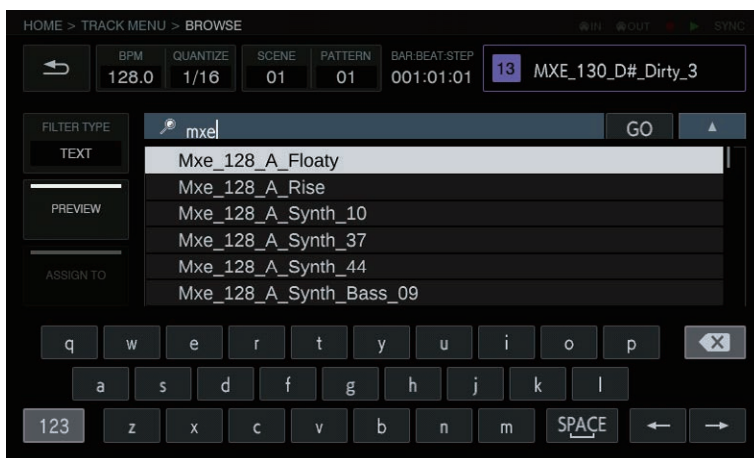


## TEXT

Muestra un teclado de software para que pueda buscar una fuente de origen con una cadena de caracteres.

Si introduce caracteres y después pulsa el botón **[GO]**, se muestran los resultados de la búsqueda. Solo se muestran en la lista las muestras que contienen la cadena de caracteres introducida.

Siempre se realiza una búsqueda en todas las carpetas.



## SORT

Los resultados de la búsqueda se pueden ordenar en orden ascendente y en orden descendente alfabético. Cada pulsación de **[▲]** o **[▼]** cambia entre el orden ascendente y descendente.

### ❖ Botón PREVIEW

Inicia automáticamente una vista previa cuando se selecciona una muestra durante la exploración. El estado de la vista previa se puede cambiar mediante una pulsación.

Cuando está activado (ON):

Cuando se gira el selector giratorio para mover el foco, solo se reproduce una vez una muestra seleccionada.

Cuando está desactivado (OFF):

Aunque se gire el selector giratorio para mover el foco, no se reproducen las muestras.

- El valor predeterminado es ON (activado).
- Si se selecciona una muestra cuando se cambia de OFF a ON, solo se reproduce una vez.

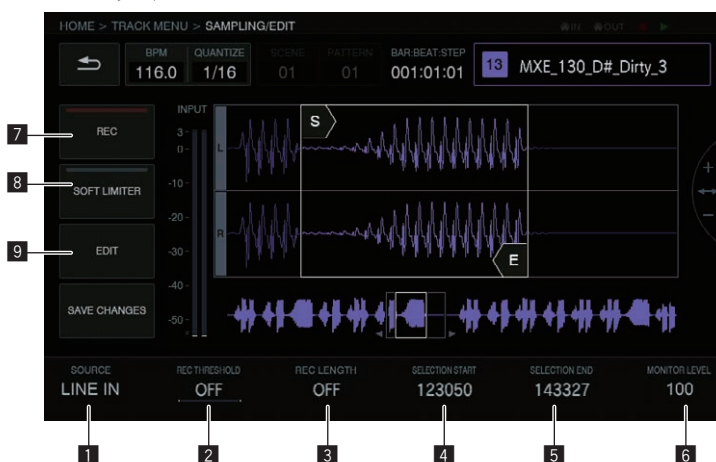
### ❖ Botón ASSIGNED SAMPLE

Al pulsar esta opción se va a la ubicación de la fuente de sonido asignada a esa pista.

- Esto no se visualiza cuando **[FILTER TYPE]** es **[TEXT]**.

## Grabación de un sonido de entrada externo y edición de una fuente de sonido (SAMPLING/EDIT)

Se puede grabar un sonido externo o interno y se puede editar la forma de onda de una fuente de sonido.



### 1 SOURCE

Selecciona el objetivo para el muestreo.

El objetivo se puede seleccionar de **[LINE IN]** y **[RESAMPLE]**.

- No se puede utilizar durante la grabación.

### 2 REC THRESHOLD

Si la señal de entrada excede este valor durante la espera de la grabación, la grabación se inicia automáticamente.

- No se puede utilizar durante la grabación.
- El valor predeterminado es OFF (desactivado).
- OFF / de -60 dB a -20 dB / PLAY

### 3 REC LENGTH

Ajusta el período de tiempo para continuar grabando desde el inicio de la grabación. Depende del BPM del secuenciador. Cuando se alcanza la duración especificada, la grabación se detiene automáticamente.

- No se puede utilizar durante la grabación.
- El valor predeterminado es OFF (desactivado). Cuando OFF está establecido, la grabación se detendrá automáticamente cuando se hayan superado los 32 segundos tras el inicio de la grabación.
- OFF / 1 a 4 (nivel **BAR**)

### 4 SELECTION START

Ajusta el punto de inicio del intervalo de selección.

- No se puede utilizar durante la grabación.

### 5 SELECTION END

Ajusta el punto final del intervalo de selección.

- No se puede utilizar durante la grabación.

### 6 MONITOR LEVEL

Ajusta el volumen para la supervisión durante la grabación y la edición.

Se puede establecer de 0 a 127. El valor predeterminado es 100, que no cambia el balance (volumen de la pista, panorámica, balance de auriculares, etc.) establecido con el mezclador, etc. El volumen relativo se puede ajustar desde aquí.

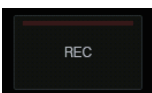

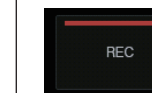
- También se puede controlar durante la grabación.

### 7 REC

Inicia la espera de la grabación de entrada.

Al pulsar esta opción se inicia la espera y la grabación se inicia si la señal de entrada es superior a **[REC THRESHOLD]**.

- Cuando **[REC THRESHOLD]** está ajustado en OFF, el estado cambia a la grabación (iluminado) en cuanto se pulsa.

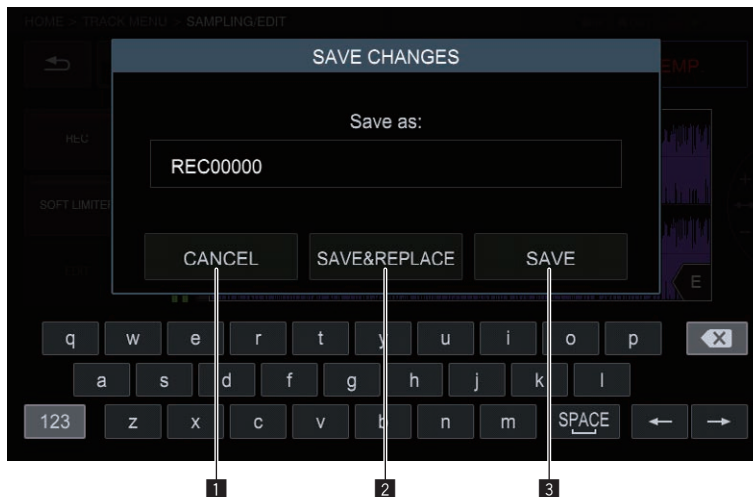
No está en espera (apagado)	Está en espera (parpadeando)	Grabando (iluminado)
		

Si se realiza la grabación en el estado en el que una muestra ya está asignada, se sobrescribe la forma de onda y el nombre de la muestra en la parte superior derecha se convierte en la indicación **[RECORDED TEMP.]**.

### ❖ SAVE CHANGES

Guarda el rango seleccionado como una muestra.

Aparece una pantalla emergente con un nombre y un número consecutivo introducido y un teclado de software para permitirle asignar un nombre. El destino de guardado se encuentra bajo TORAIZ/Samples/Saved/[Project name].



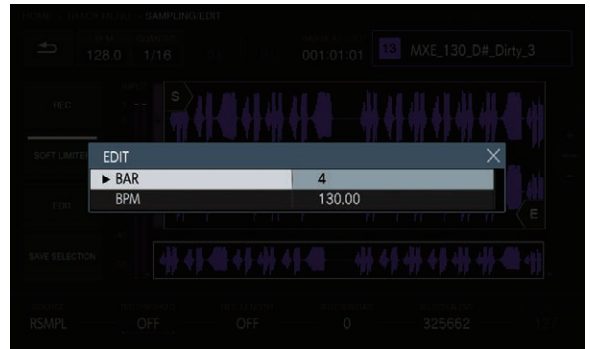
### 8 SOFT LIMITER

Se puede aplicar un limitador al sonido de entrada.

- El valor predeterminado es OFF (desactivado).

### 9 EDIT

Si se pulsa esta opción se muestra la lista **EDIT**.



### 10 BAR

Establece la longitud (número de barras) de la muestra. El valor de **BAR** varía en función del valor que se establece aquí.

### 11 BPM

Ajusta el BPM de la muestra. El valor de BPM varía en función del valor que se establece aquí.

## 1 CANCEL

Cierre la pantalla emergente sin guardar nada.

## 2 SAVE & REPLACE

Asigne un nombre al archivo de audio editado, guárdelo como un archivo de muestra y cierre la pantalla emergente. En ese caso, la muestra asignada a la pista se sustituye con la muestra guardada.

- Si desea utilizar los resultados de edición inmediatamente, seleccione **[SAVE & REPLACE]**.

## 3 SAVE

Asigne un nombre al archivo de audio editado, guárdelo como un archivo de muestra y cierre la pantalla emergente. En ese caso, se mantiene la muestra asignada a la pista.

- Si desea cortar varias muestras de la a partir de la misma muestra y después guardarlas, seleccione **[SAVE]**.

# Ajuste del método de reproducción de la fuente de sonido de muestra (PLAYBACK)

Se puede ajustar el método de reproducción de la fuente de sonido asignado a la pista.



## 1 PITCH

Ajusta el tono de sonido para la duración de la reproducción de la muestra.

El valor predeterminado es 0.

El rango de ajuste varía en función del modo de **TIME STRETCH**.

- Cuando está desactivado (OFF): De -24 a 0 a +24
- **RESMPL: [PITCH]** se desactiva y depende del BPM.
- **M.TMP**: De -12 a 0 a +12

## 2 START

Ajusta el punto de inicio del rango de reproducción de la muestra. La unidad varía en función de si **[GRID SNAP]** tiene el valor ON u OFF.

- Cuando **GRID SNAP** está activado (ON): GRID número 1 a XXX (el valor predeterminado es 1.)
- Cuando está desactivado **GRID SNAP** (OFF): Número de Sample (el valor predeterminado es 0.)

## 3 LOOP START

Cuando la reproducción de bucle está activada, se puede ajustar el punto de inicio del bucle. Solo se puede ajustar entre **[START]** y **[END]**.

La unidad varía en función de si **[GRID SNAP]** tiene el valor ON u OFF.

- Cuando **GRID SNAP** está activado (ON): GRID número 1 a XXX (el valor predeterminado es el mismo valor que el de **[START]**.)
- Cuando está desactivado **GRID SNAP** (OFF): Número de Sample (el valor predeterminado es el mismo valor que el de **[START]**.)

## 4 LENGTH

Ajusta la duración del rango de reproducción de la muestra.

La unidad es el número de Sample. (El valor predeterminado es el mismo valor que el de la duración de la muestra asignada.)

## 5 LOOP

Cambia la reproducción del bucle de muestra.

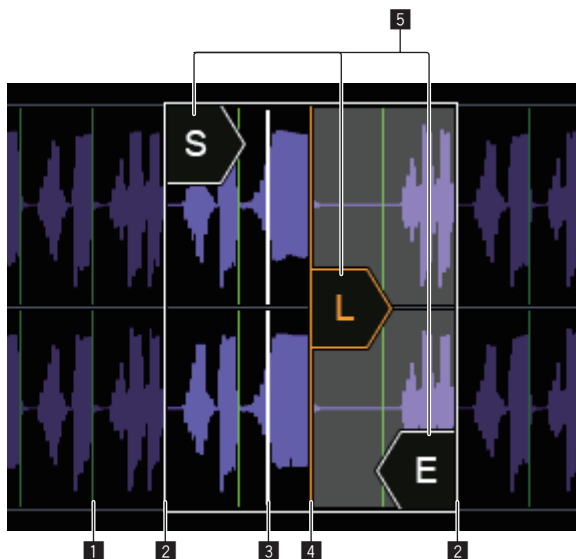
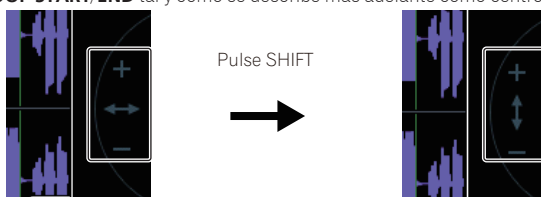
- Cuando está activado (ON): Cuando la posición de reproducción alcanza **[END]**, la reproducción se vuelve a iniciar desde la posición de **[LOOP START]** establecida en la misma pantalla.
- Cuando está desactivado (OFF): Cuando la reproducción alcanza **[END]**, la reproducción finaliza al mismo tiempo.

## ❖ Área de visualización de la forma de onda

### Rango de visualización

La forma de onda se puede ampliar o reducir girando el selector giratorio. Asimismo, la forma de onda se puede ampliar o reducir verticalmente pulsando **[SHIFT]** + girando el selector giratorio.

Cuando la forma de onda se expande o se reduce en la dirección del eje de tiempo, se expande o se reduce con la posición de uno de **START/LOOP START/END** tal y como se describe más adelante como centro.



## 1 SLICE GRID

SLICE GRID es visible en segundo plano.

## 2 START/END POINT

Se puede ajustar el rango que se reproduce cuando se golpea un pad de actuación.

## 3 Posición de reproducción

Muestra la posición de reproducción actual.

## 4 LOOP START POINT

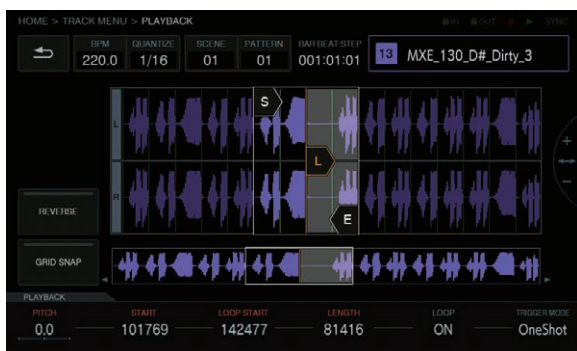
Se puede ajustar el rango que se reproduce repetidamente cuando **TRIGGER MODE** de la pista es **[LOOP One Shot]** o **[LOOP GATE]**. Se resalta el rango del bucle.

## 5 Cursores START/LOOP START/END

Cuando **[GRID SNAP]** está en ON, el rango se ajusta a la GRID. El rango de reproducción se puede ajustar de forma precisa con los controles de ajuste de parámetros.

### ❖ Área de visualización de la forma de onda general

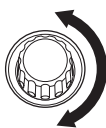
Muestra la forma de onda general de la muestra asignada. El rango de reproducción queda enmarcado y se resalta el rango de bucle.



Cuando se amplía el área y se pulsa, la posición de visualización salta al lugar que se ha pulsado.

### 1 Gire el selector giratorio para ampliar el zoom.

Se amplía la forma de onda.



### 2 Pulse el lado izquierdo de la forma de onda general (parte roja).



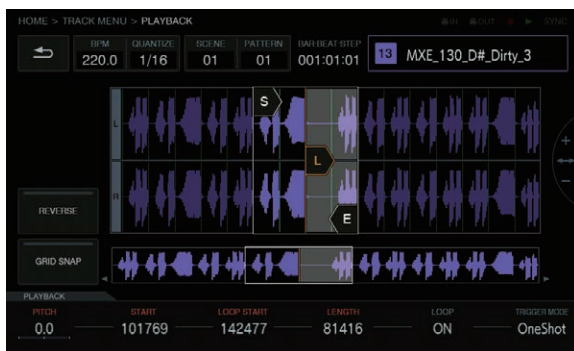
Se moverá el rango de visualización.



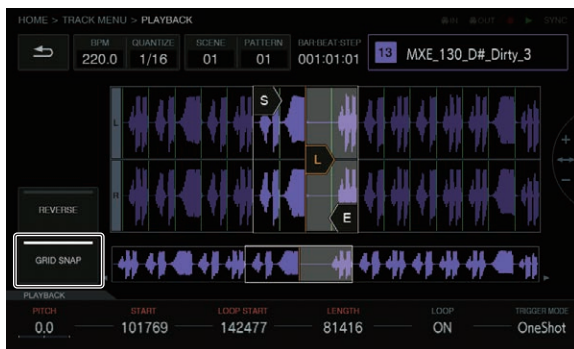
### ❖ Botón GRID SNAP

Cuando **[GRID SNAP]** está activado, se puede ajustar la posición de **[START]**, **[END]**, etc. usando la unidad de posición de GRID especificada en **[SET SLICE]**.

Cuando **[GRID SNAP]** está ajustado en OFF, la GRID tiene líneas finas.



Cuando **[GRID SNAP]** está ajustado en ON, la GRID tiene líneas gruesas.



### ❖ Botón REVERSE

Permite activar la reproducción inversa.

Cuando está ajustado en ON, se invierte la dirección de reproducción.

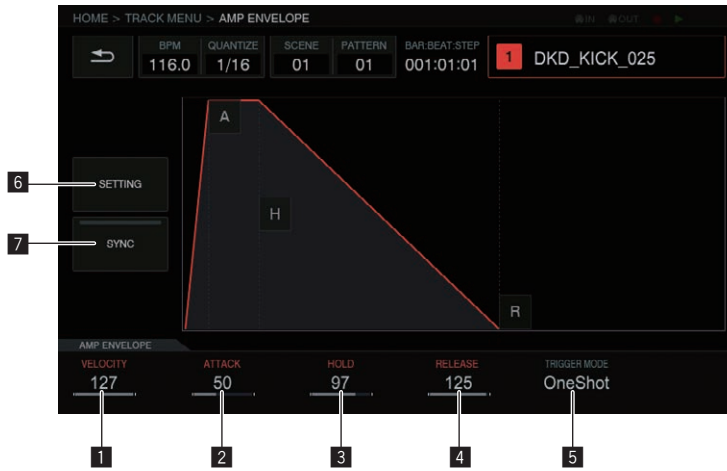
### Toque **[REVERSE]**.

Se realiza la reproducción inversa.



# Ajuste del cambio de volumen para la reproducción de la fuente del sonido de muestra (AMP ENVELOPE)

Se puede ajustar el cambio de volumen para una muestra que se reproduce cuando se golpea un pad de actuación, se reproduce una secuencia o se recibe un disparador.



## 1 VELOCITY

Ajusta el valor máximo del volumen de reproducción de la muestra.

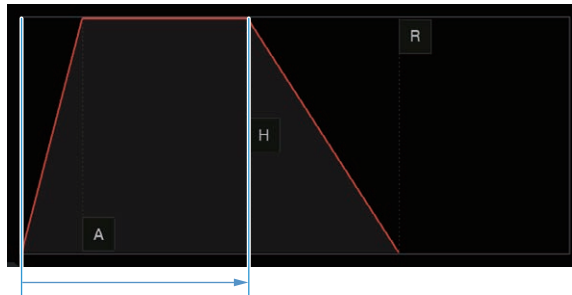
## 2 ATTACK

Ajusta el tiempo de recepción de un disparador al momento en el que el nivel de volumen es el máximo (se alcanza HOLD). El valor predeterminado es 0. El valor mínimo es 0 y el valor máximo es 32 segundos.



## 3 HOLD

Ajusta el tiempo desde que se recibe el disparador hasta que se empieza a atenuar el volumen (se alcanza RELEASE). El valor predeterminado es [INFINITY].

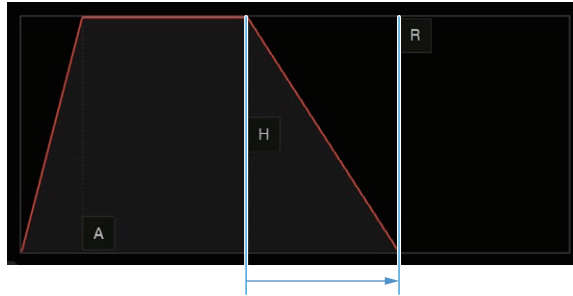


#### 4 RELEASE

Ajusta el tiempo que transcurre desde que se pasa HOLD hasta que el nivel de volumen es 0.

El valor mínimo es 0. El valor máximo es 127. Cuando se gira el control 4 de ajuste de parámetros en el sentido de las agujas del reloj aún más desde el valor máximo, el valor se convierte en [INFINITY].

El valor predeterminado es 0.



#### 5 TRIGGER MODE

Se puede ajustar el comportamiento de la envolvente en respuesta a un disparador. Se puede seleccionar de las dos opciones [One Shot] y [GATE].

**One Shot:**

[A] → [H] → [R] se pasan con el disparador de activación, independientemente de la duración de la pulsación del pad de actuación.

**GATE:**

[A] → [H] → [R] se pasan mientras se pulsa el pad de actuación. Cuando [H] es [INFINITY], se mueve a [R] con el disparador de apagado. Esto es idóneo para el sonido de sintetizador y otros sonidos sostenidos.

#### 6 SETTING

Se pueden cambiar los ajustes de **AMP ENVELOPE**.

**[Retrigger]:**

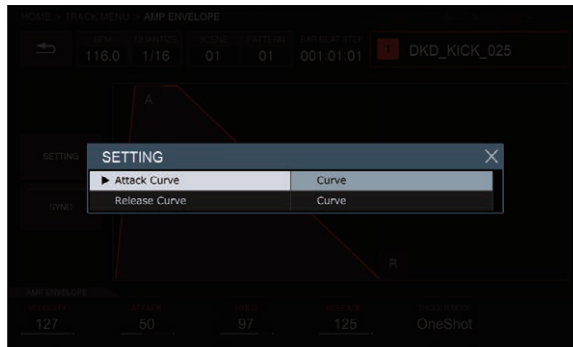
Se puede ajustar el uso de **AMP ENVELOPE** relacionado con varios disparadores especiales.

**[Attack Curve]:**

Se puede cambiar la curva de ATTACK. Se puede cambiar a [Linear] o [Curve].

**[Release Curve]:**

Se puede cambiar la curva de RELEASE. Se puede cambiar a [Linear] o [Curve].



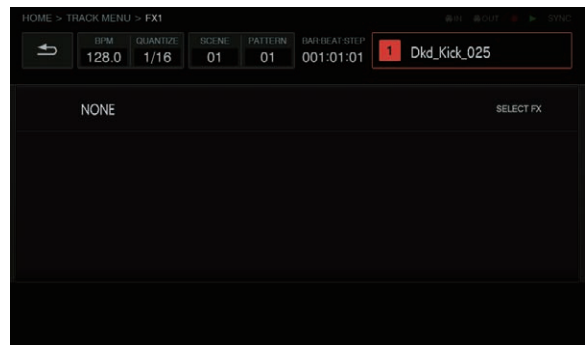
#### 7 SYNC

Se puede ajustar si se vincula el funcionamiento de ENVELOPE con el BPM.

El valor predeterminado es OFF (desactivado).

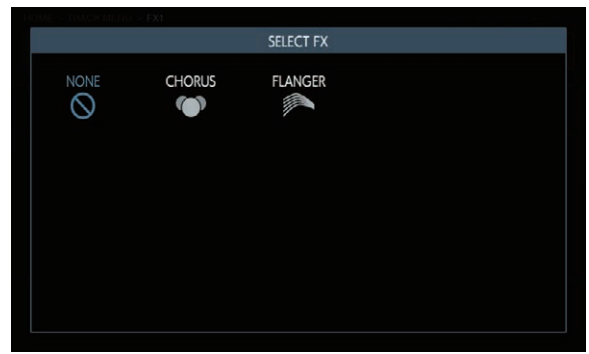
## Aplicación de efectos a pistas (FX1)

Se pueden insertar efectos en pistas.



## Botón SELECT FX

Al pulsar el botón [SELECT FX] se muestra la lista de FX. Gire el selector giratorio para seleccionar y después pulse el selector giratorio para introducir la selección.



## ❖ Panel de visualización de efectos

Se trata de un panel para visualizar la sustitución del complemento DAW. En este panel se muestran los controles de cada FX.



## 1 Botón ON/OFF

Funciona con las mismas reglas que el conmutador selector de modo. Cuando, por ejemplo, se activa o se desactiva la sincronización de BPM, se conmutan los parámetros específicos de las pistas. Se ilumina en el estado activado (ON).

## ❖ Acerca de los FX incluidos

Para conocer los FX incluidos y sus parámetros, consulte *Visualización del nombre de la muestra asignada* en la página 18.

## ❖ Parámetros (AMP ENVELOPE)

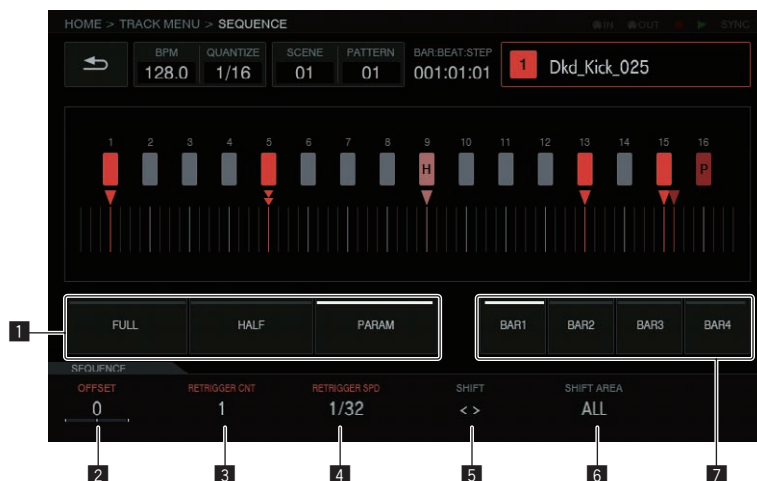
Los parámetros de INSERT FX se pueden grabar porque todos son objetivos de modulación de pasos.

## ❖ Lista de iconos de FX



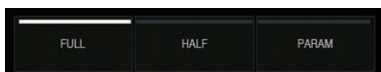
## Ajuste e varias secuencias de disparadores (SEQUENCE)

La secuencia de disparadores de cada pista se puede desplazar y ajustar de otra manera con una unidad más pequeña que los pasos.



### 1 Botones de selección de tipo de disparador

Selecciona el tipo de disparadores que se introducirá. El valor predeterminado es **[FULL]**.



- 1 Disparador completo (**FULL**)  
Se disparan **SAMPLE**, **ENVELOPE** y todos los parámetros modulados.
- 2 Medio disparador (**HALF**)  
Se disparan **ENVELOPE** y los parámetros modulados.
- 3 Disparador de parámetro (**PARAM**)  
Solo se disparan los parámetros modulados.

### 2 OFF SET

Se puede realizar un ajuste preciso de un disparador hacia delante o hacia atrás. Se puede ajustar en hasta  $\pm 1$  paso (indicando la línea directamente debajo del paso adyacente).

Mueva la posición del disparador ( $\blacktriangledown$ ) en la interfaz gráfica de usuario una pequeña cantidad manipulando este parámetro.

- El valor predeterminado es 0.

### 3 RETRIGGER CNT

Ajuste el número de veces que se introducirán disparadores repetidamente en un período de tiempo corto.

- El valor predeterminado es 1.
- Cuando **[RETRIGGER CNT]** es dos o más, la marca ( $\blacktriangledown$ ) de la pantalla cambia a la marca para indicar la entrada repetida (dos ( $\blacktriangledown$ ) organizados verticalmente).

### 4 RETRIGGER SPD

Ajusta la velocidad para volver a aplicar el disparador.

- El valor predeterminado es 1/4 (paso).
- Cuando **[RETRIGGER CNT]** es dos o más, la marca ( $\blacktriangledown$ ) de la pantalla cambia a la marca para indicar la entrada repetida (dos ( $\blacktriangledown$ ) organizados verticalmente).

### 5 SHIFT

Un disparador de entrada se puede desplazar en un nivel de entada (desplazamiento de círculo) en el rango establecido en **[SHIFT AREA]**.

### 6 SHIFT AREA

Ajusta el rango que se aplicará **[SHIFT]**.

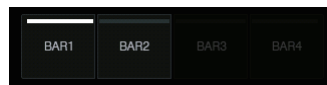
Se puede seleccionar de los dos tipos **[BAR]** y **[ALL]**.

- Especifique el paso de destino de la operación con los botones de hardware. Cuando no se haya especificado ningún paso, todos los pasos se convertirán en objetivos. Por ejemplo, todos los pasos tienen un desplazamiento uniforme en el caso de un desplazamiento.

Cuando se selecciona un paso individual pulsando una tecla de paso, parpadean los indicadores ( $\blacksquare$ ) y ( $\blacktriangledown$ ) verticales correspondientes en la interfaz de usuario.

### 7 Botón BAR

Esto está vinculado al botón de selección de barra y permite seleccionar la barra que se mostrará. Asimismo, se combina el indicador de la barra que se muestra actualmente.



## Pista de enlace

Se puede asignar una entrada externa **[LINE IN]** a una pista para aplicar un efecto.

Seleccione la fuente de entrada con los controles de ajuste de parámetros debajo de la pantalla y ajuste **[INPUT LEVEL]** en la parte trasera de la unidad o el nivel de volumen del dispositivo de fuente mientras consulta **[INPUT MONITOR]**.

En ese momento, si se pulsa el botón **[SOFT LIMIT]** (operación de activación/desactivación), se activa la entrada del limitador analógico en la fase de entrada para reducir los cortes innecesarios.

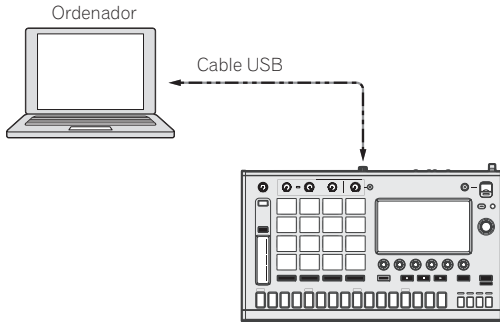


# Expansión del sistema

## Cuando se transfieren muestras desde un PC

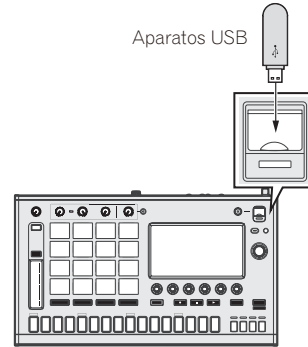
Conecte el puerto USB de esta unidad a un ordenador y cambie a [USB MASS STORAGE MODE] en [UTILITY]. La memoria flash integrada de esta unidad se puede controlar desde el ordenador.

- Cuando desconecte la conexión, realice la operación de desconexión desde el ordenador y después desconecte la conexión tal y como se describe en el menú emergente.
- No desconecte el cable ni la alimentación de esta unidad durante la comunicación con el ordenador. Se pueden eliminar los datos administrados en esta unidad.

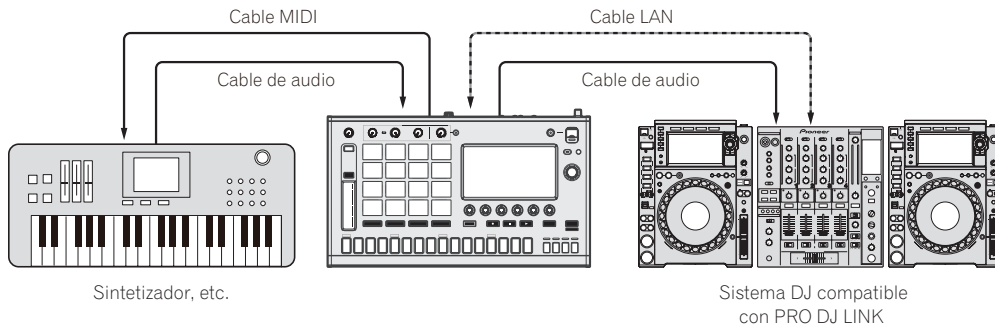


## Cuando importe fuentes de sonido desde un dispositivo USB

Cuando se inserta un dispositivo USB en esta unidad, la carpeta [TORAIZ] se crea automáticamente. Solo las fuentes de sonido colocadas en la carpeta [Samples] de esta carpeta [TORAIZ] se pueden leer mediante la función BROWSE (pág.32).

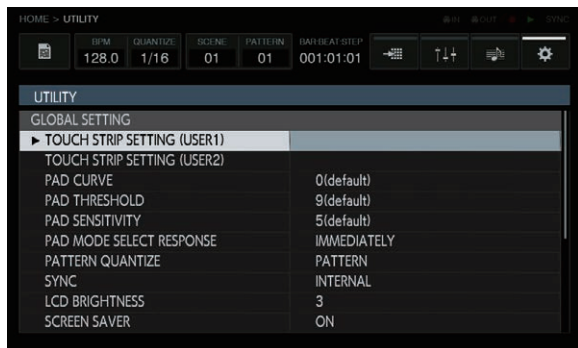


## Cuando se sincroniza con dispositivos externos



# Cambio de los ajustes (UTILITY)

Si pulsa **[UTILITY]**, también aparece la pantalla UTILITY para que pueda configurar diferentes ajustes de esta unidad.



**1 Toque [UTILITY].**  
Aparecerá la pantalla UTILITY.

- La pantalla UTILITY se puede mostrar con el botón **[SHIFT]** + el botón **[HOME]**.

**2 Gire el selector giratorio para seleccionar el elemento que desee ajustar.**

Se moverá el foco.

**3 Pulse el selector giratorio para introducir el estado de cambio del valor del ajuste.**

El foco se moverá al valor del ajuste.

**4 Gire el selector giratorio para cambiar el valor del ajuste.**

**5 Pulse el selector giratorio para introducir el valor del ajuste.**

El foco se moverá al elemento del ajuste.

- Si se pulsa el botón **[BACK]** durante el proceso, no se cambiará el valor de ajuste.

## Configuración de preferencias

Ajustes opcionales	Márgenes de configuración	Descripciones
GLOBAL SETTING	TOUCH STRIP SETTING (USER1)	- Configure los valores del modo de tira táctil <b>[USER1]</b> . ↻ Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING) (pág.43)
	TOUCH STRIP SETTING (USER2)	- Configure los valores del modo de tira táctil <b>[USER2]</b> . ↻ Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING) (pág.43)
	PAD CURVE	Hard 3 a Linear* a Soft 3 Ajuste las características de la curva de volumen (curva de velocidad) en respuesta a la fuerza con la que se pulsa un pad.
	PAD THRESHOLD	1 a 16 Ajuste la fuerza con la que se debe pulsar un pad para empezar a emitir sonido.
	PAD SENSITIVITY	1 a 16 Ajuste la fuerza con la que se debe pulsar un pad para emitir al nivel máximo de volumen.
	PAD MODE SELECT RESPONSE	IMMEDIATELY*, OVER 1sec. Ajuste el método de cambio para el momento en que se pulse el botón de selección de modo de pad.
	PATTERN QUANTIZE	STEP, BAR, PATTERN* Ajuste el momento para cambiar cuando se cambie un patrón.
	SYNC	INTERNAL w/USB MIDI OUT*, INTERNAL w/DIN MIDI OUT, USB MIDI, PRO DJ LINK Ajuste la ruta para SYNC con esta unidad.
	LCD BRIGHTNESS	1, 2, 3*, 4, 5 Ajuste el brillo de la pantalla táctil.
	SCREEN SAVER	OFF, ON* Cuando se ajuste en <b>[ON]</b> , el protector de pantalla se iniciará si el estado detenido, el estado en pausa o el estado sin operaciones continúa como mínimo durante 5 minutos.
	AUTO STANDBY	OFF, ON* ↻ Acerca de la función de espera automática (pág.44)
	USB MASS STORAGE MODE	- ↻ Cuando se transfieren muestras desde un PC (pág.41)
	TOUCH PANEL CALIBRATION	- ↻ Ajuste del panel táctil (TOUCH PANEL CALIBRATION) (pág.44)
CHARACTER PRIORITY	Default*, Chinese(simplified characters), Chinese(traditional characters), Korean Ajuste el idioma de la pantalla al que se dará prioridad en esta unidad.	
INFORMATIONS	Version No.	- Visualiza la versión del software de la unidad.
	DISK SPACE	- Muestra la cantidad de espacio libre en la memoria flash integrada de esta unidad.

\*: Ajuste al hacerse la compra

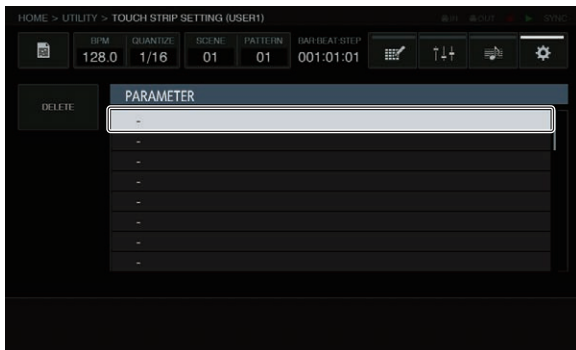
# Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING)

Asigne los parámetros de uso con **USER1** y **USER2** de la tira táctil.



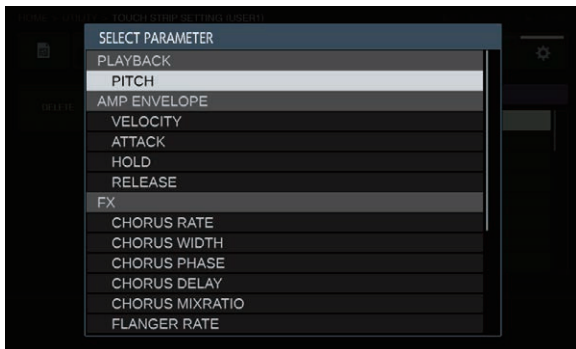
## Estado inicial

Si se gira el selector giratorio, el foco se mueve y se puede seleccionar el lugar de asignación.



## Asignación

Si se pulsa el selector giratorio, aparece una pantalla emergente de selección de parámetros.



Si se selecciona el parámetro que se debe asignar con el selector giratorio y después se pulsa el selector giratorio, se asigna el parámetro. Se muestra el parámetro asignado.



Cuando se repita este procedimiento de la misma manera para asignar varios parámetros, los nombres de parámetros se agregarán a la lista. Cuando se toca la tira táctil, los parámetros cambian de acuerdo con los valores ajustados personalizados.

- Se puede asignar un máximo de ocho parámetros.



## Personalización

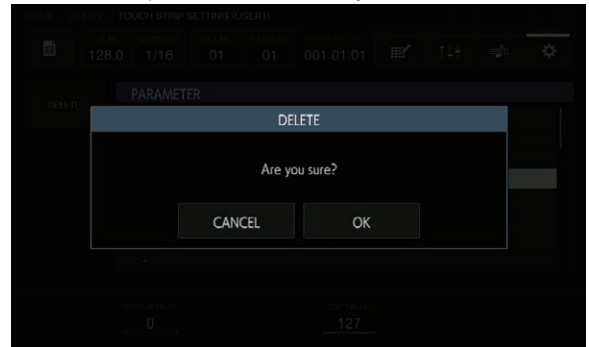
El valor de **[BOTTOM VALUE]** para la parte inferior y el valor de **[TOP VALUE]** para la parte superior de la tira táctil se pueden ajustar mediante los controles de ajuste de parámetros.

Se puede ajustar el valor para cada parámetro asignado y el valor del lugar con el foco en el que se muestra.



## Eliminación

Si se pulsa el botón **[DELETE]** mientras el foco está en un parámetro que se va a eliminar, aparece el cuadro de diálogo de confirmación.



Si se pulsa **[OK]**, se elimina la asignación.



## Parámetro

Los parámetros que se pueden asignar son los siguientes.

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	

## Acerca de la función de espera automática

Si la función de espera automática está activada, la alimentación se pondrá automáticamente en el modo de espera después de transcurrir cuatro horas y haber cumplido las siguientes condiciones.

- Que no se utilicen ninguno de los botones o controles de la unidad.
- No se iluminan los indicadores de nivel de pista.
- La función de reproducción no está funcionando.
- Que no se hagan conexiones a PRO DJ LINK.
- Que no esté conectado ningún aparato USB a la ranura de inserción de aparato USB (terminal tipo A) del panel superior de la unidad.
- No está en **USB MASS STORAGE MODE**.
- El indicador del botón **[USB STOP/WAKE UP]** está encendido durante la espera automática.
- Cuando se pulsa el botón **[USB STOP/WAKE UP]**, se cancela el modo de espera.
- Esta unidad sale de fábrica con la función de espera automática activada. Si no quiere usar la función de espera automática, ponga **[AUTO STANDBY]** en **[OFF]**.

## Ajuste del panel táctil (TOUCH PANEL CALIBRATION)

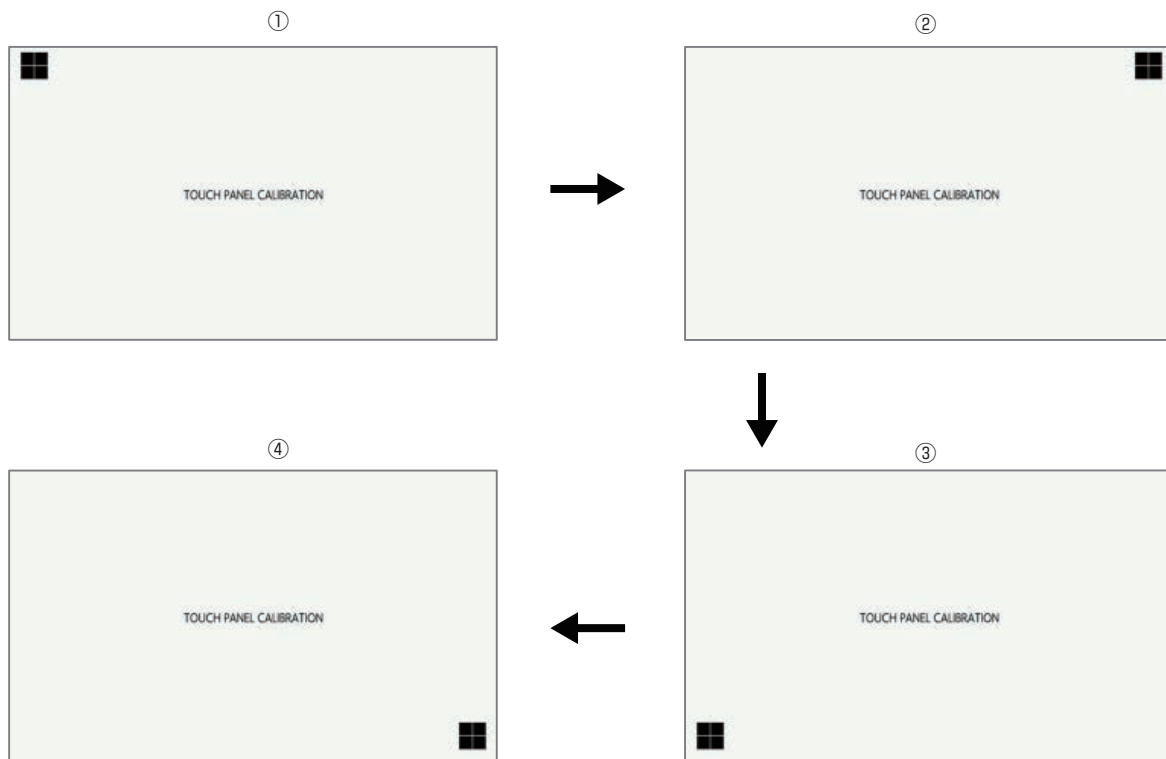
Esta función permite realizar ajustes cuando el panel táctil de esta unidad no funciona correctamente.

Pulse **[UTILITY]** por adelantado para mostrar la pantalla UTILITY.

- La pantalla UTILITY se puede mostrar con el botón **[SHIFT]** + el botón **[HOME]**.

Pulse las marcas de cruz de la pantalla en el orden superior izquierda → superior derecha → inferior izquierda → inferior derecha.

Cuando finalice el ajuste, cierre la pantalla **TOUCH PANEL CALIBRATION**.



# Información adicional

## Solución de problemas

- La operación incorrecta se confunde a menudo con un problema o un fallo de funcionamiento. Si piensa que algo no funciona bien con este componente, verifique los puntos de abajo y las [FAQ] para el [TSP-16] en el sitio de asistencia Pioneer DJ.  
<http://www.pioneerdj.com/>  
Algunas veces, el problema puede estar en otro componente. Inspeccione los otros componentes y los aparatos eléctricos que esté utilizando. Si no se puede rectificar el problema, pida al centro de servicio más cercano o a su concesionario que realice el trabajo de reparación.
- Es posible que la unidad no funcione correctamente debido a la electricidad estática u otras influencias externas. Si esto sucede, es posible restablecer el funcionamiento normal quitando el cable de alimentación tras desconectar el dispositivo, y volviéndolo a encender tras introducir el cable de alimentación en la toma de corriente.

Problema	Verificación	Remedio
La alimentación no se conecta. Ninguno de los indicadores se enciende.	¿Está bien conectado el cable de alimentación?	Enchufe el cable de alimentación a una toma de CA. (página 5) Conecte bien el cable de alimentación al adaptador de CA incluido. Conecte bien la clavija CC del adaptador de CA que se incluye con la unidad.
	¿Está activado el interruptor [⏻] de alimentación del panel trasero de la unidad?	Coloque el conmutador de [⏻] en la posición de encendido.
No hay sonido o éste está muy bajo.	¿Se han ajustado en los valores o las posiciones correctas el control [MAIN OUT] del panel superior y los diferentes volúmenes de parámetros de la interfaz gráfica de usuario?	Ajuste el control [MAIN OUT] en el panel superior y los diferentes volúmenes de parámetros de la interfaz gráfica de usuario en las posiciones o los valores correctos.
	En el caso de una fuente de sonido externa, ¿el control [INPUT LEVEL] del panel trasero de la unidad se ha ajustado en la posición correcta? ¿El nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa está demasiado bajo?	Ajuste el control [INPUT LEVEL] del panel trasero de la unidad o el nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa mientras consulta INPUT MONITOR.
Sonido distorsionado.	¿Se han ajustado en las posiciones correctas los diferentes parámetros de la interfaz gráfica de usuario?	Ajuste los diferentes volúmenes de parámetros de la interfaz gráfica de usuario en los niveles adecuados de forma que el nivel de pico del medidor de nivel maestro se ilumine cerca de 0 dB.
	¿Está el control [INPUT LEVEL] en la posición apropiada? ¿El nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa está demasiado alto?	Ajuste el control [INPUT LEVEL] del panel trasero de la unidad o el nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa mientras consulta INPUT MONITOR.
No se reconoce el aparato USB.	¿Está bien conectado el aparato USB?	Conecte el aparato firmemente (hasta el fondo).
	¿Está el aparato USB conectado a través de un concentrador USB?	No se pueden usar concentradores USB.
	¿Es el aparato USB compatible con esta unidad?	Esta unidad es compatible con aparatos USB de almacenamiento en masa USB como discos duros externos y aparatos de memoria flash portátiles.
	¿Es el formato de archivo compatible con esta unidad?	Compruebe que el formato de archivo del aparato USB conectado sea compatible con la unidad.
—	—	Desconecte la alimentación, espere 1 minuto y vuelva a conectar la alimentación.
Se necesita tiempo para leer los aparatos USB (unidades de memoria flash y discos duros).	¿Hay un número grande de carpetas o archivos grabado en el aparato USB?	Cuando haya muchas carpetas o archivos se necesitará algo de tiempo para hacer la carga.
	¿Hay otros archivos que no son de música grabados en el aparato USB?	Cuando se graban en carpetas archivos que no son de música también se necesita tiempo para leerlos. No guarde archivos o carpetas que no sean de música en el aparato USB.
No se puede reproducir un archivo.	¿Está protegido el archivo por derechos de autor (por DRM)?	Los archivos protegidos por derechos de autor no se pueden reproducir.
No se puede reproducir archivos de música.	¿Están dañados los archivos de música?	Reproduzca archivos de música que no estén dañados.
Cuando toca la pantalla no obtiene ninguna respuesta o la respuesta no es la correcta. La respuesta obtenida procede de un lugar diferente a la ubicación seleccionada.	Se han alterado los ajustes de calibración de la pantalla táctil.	Ajuste la pantalla táctil a través de los ajustes [TOUCH PANEL CALIBRATION] de la pantalla [UTILITY].
No se visualiza nada.	¿Está activada la función de espera automática?	Esta unidad sale de fábrica con la función de espera automática activada. Si no quiere usar la función de espera automática, ponga [AUTO STANDBY] en el menú [UTILITY] en [OFF]. (página 44)

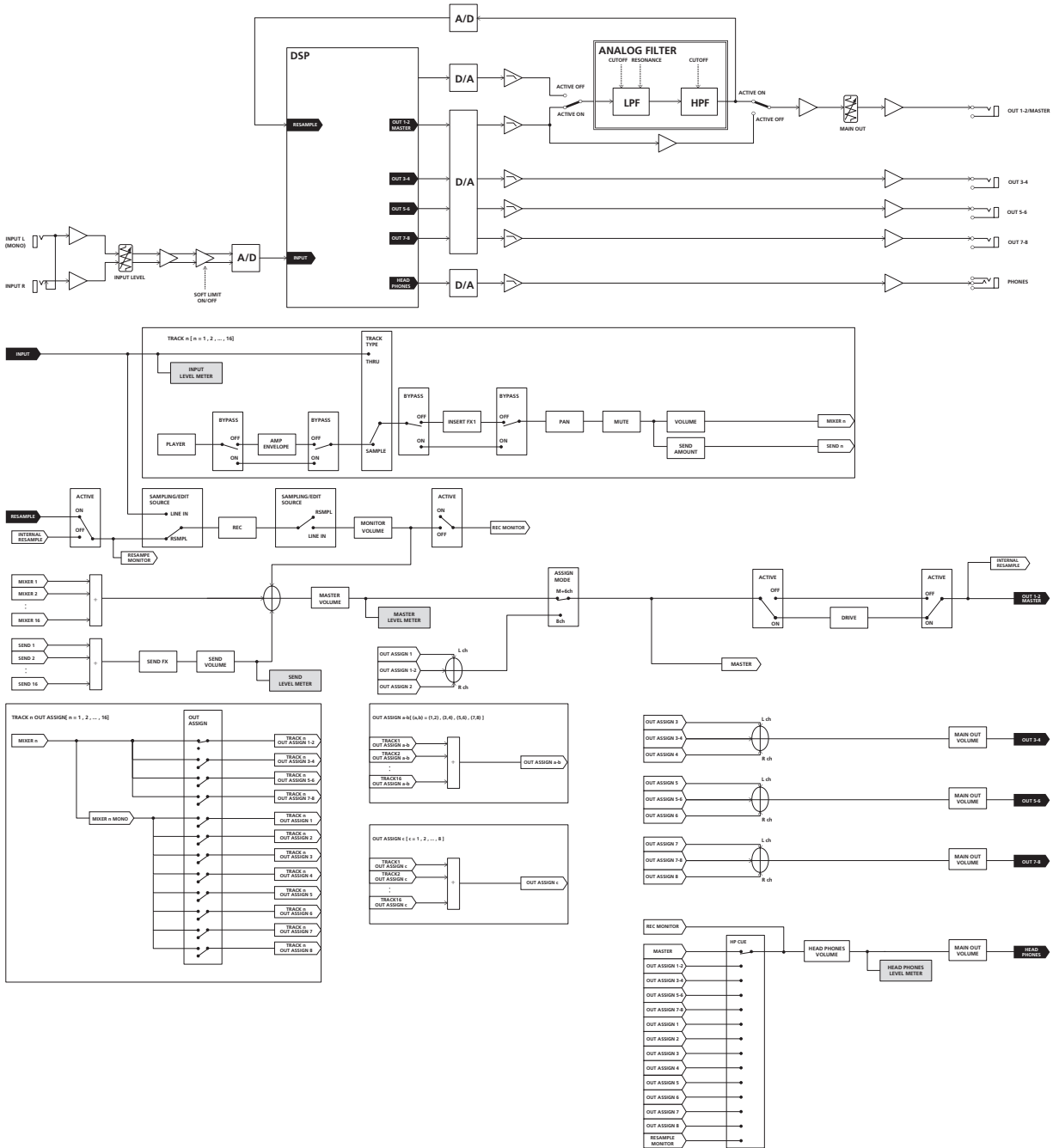
## Acerca de la pantalla de cristal líquido

- En la pantalla de cristal líquido pueden aparecer pequeños puntos negros o brillantes. Éste es un fenómeno inherente a las pantallas de cristal líquido y no es ningún fallo de funcionamiento.
- Cuando se usa en lugares fríos, la pantalla de cristal líquido puede oscurecerse durante un rato después de conectar la alimentación de esta unidad. Tardará un poco de tiempo en alcanzar su brillo normal.
- Cuando la pantalla de cristal líquido se exponga a luz solar directa, la luz se reflejará en ella y será difícil ver. Tape la luz solar directa.

# Limpieza de la pantalla táctil

No utilice disolventes, ácidos o álcalis orgánicos para limpiar la superficie de la pantalla táctil. Pase un paño húmedo o empapado con detergente neutro y perfectamente escurrido.

## Flujo de la señal



Esta unidad es un dispositivo fabricado para finalidades domésticas generales. Tenga en cuenta que se aplicarán cargos a las reparaciones, incluso durante el período de garantía en caso de fallos que se produzcan durante el uso para otras finalidades que no sean domésticas (tales como uso a largo plazo con finalidades empresariales en un restaurante u otro establecimiento o uso en un automóvil o barco).

---

---

## Acerca de las marcas de fábrica y marcas registradas

- "Pioneer DJ" es una marca comercial de PIONEER CORPORATION y se usa bajo licencia.
- This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.  
El software de esta unidad usa en parte software del Grupo JPEG Independiente.
- Dave Smith Instruments y Prophet son marcas registradas de Dave Smith Instruments LLC.
- Loopmasters es una marca registrada de Loopmasters Ltd.

---

---

## Cuidados para los derechos de autor

Las grabaciones que usted ha hecho son para su uso personal y, según las leyes de los derechos de autor, no se pueden usar sin el consentimiento del propietario de tales derechos.

- Cuando maneje música descargada de Internet, etc., la persona que la haya descargado será la responsable de asegurar que ésta se use según el contrato concluido con el sitio de la descarga.
- Las especificaciones y diseño de este producto están sujetos a cambios sin previo aviso.

© 2016 Pioneer DJ Corporation. Todos los derechos reservados.  
<DRI1382-B>