

Pioneer DJ

Professioneller Sampler

TORAIZ SP-16

TSP-16

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

Die oben angegebene Pioneer DJ-Website enthält häufig gestellte Fragen, Informationen über Software und andere wichtige Informationen und Dienste, die Ihnen helfen, Ihr Produkt optimal zu verwenden.

Bedienungsanleitung

Inhalt

Zum Lesen dieser Anleitung

- Vielen Dank, dass Sie sich für dieses Pioneer DJ-Produkt entschieden haben.
Bitte lesen Sie sowohl diese Anleitung als auch die der Einheit beiliegenden "Bedienungsanweisungen (Schnellstartanleitung)". Beide Dokumente enthalten wichtige Informationen, die Sie vor der Verwendung dieses Produkts verstehen sollten.
- In dieser Anleitung werden die Namen von auf dem Produkt und auf dem Computerbildschirm angezeigten Bildschirmen und Menüs, ebenso wie die Namen von Tasten und Buchsen usw. in Klammern angegeben. (Beispiel: [CUE]-Taste, [Files]-Feld, [MIC1]-Buchse)
- Bitte beachten Sie, dass die Bildschirme und Spezifikationen der in dieser Anleitung beschriebenen Software ebenso wie die äußere Erscheinung und die Spezifikationen der Hardware aktuell in der Entwicklung sind und sich von den endgültigen Spezifikationen unterscheiden können.
- Bitte beachten Sie, dass je nach der Version des Betriebssystems, den Webbrowser-Einstellungen usw. die Bedienung sich von den in dieser Anleitung beschriebenen Verfahren leicht unterscheiden kann.

01 Vor der Inbetriebnahme

Merkmale.....	3
Lieferumfang.....	3
Geeignete Datenträger.....	3
Über das Netzteil.....	4

02 Bezeichnungen von Anschlüssen und Teilen

Anschlüsse.....	5
Bezeichnungen und Funktionen der Komponenten.....	7

03 Projektstruktur

04 Bedienung

Starten des Systems.....	11
Ein Projekt laden.....	11
Ein Pattern abspielen und anhalten.....	11
Den BPM ändern.....	11
Den Pattern umschalten.....	12
Die Scene umschalten.....	12
Die Länge eines Patterns ändern.....	12
Ein Sample zu einem Track laden.....	12
Verwendung der Auftritt-Pads.....	13
Die Parameter-Justierknöpfe der Step-Tasten benutzen.....	14
Die Touch Strip-Funktion benutzen.....	15
Den analogen Filter benutzen.....	15
Ein Projekt speichern.....	16
Beenden des Systems.....	16

05 Übersichtskarte der Bildschirme der Benutzeroberfläche

06 Allgemeine Einstellungen, Änderungen und Überprüfungen durchführen (HOME)

Track-Tasten.....	18
Angezeigte Inhalte.....	18
Fest eingestellter Anzeigebereich.....	19
Parameter (HOME).....	19
Projektdateien verwalten (PROJECT).....	19
Die Lautstärke für jeden Track anpassen (MIXER).....	22
Die Ausgabe von jeder Ausgabebuchse einstellen (OUTPUT SETTING).....	23
Tracks durch Arrangieren der erstellten Pattern erstellen (ARRANGER).....	26
Die Einstellungen dieses Geräts ändern (UTILITY).....	27
BPM einstellen und quantisieren (BPM/QUANTIZE).....	27
Scenes und Patterns verwalten (SCENE MANAGER).....	28

07 Track-Parameter anpassen (TRACK MENU)

Modul-Auswahl.....	30
Umschalttaste für Track-Attribute.....	31
Das Track-Attribut einstellen.....	32
Sample-Track.....	32
Externer Track.....	40

08 Systemerweiterung

Für das Übertragen von Samples von einem PC.....	41
Importieren von Soundquellen von einem USB-Gerät.....	41
Für das Synchronisieren mit externen Geräten.....	41

09 Ändern der Einstellungen (UTILITY)

Bevorzugte Einstellungen.....	42
Den BENUTZER-Modus des Touch Strips einstellen (TOUCH STRIP SETTING).....	43
Über die Auto-Standby-Funktion.....	44
Den Touchscreen anpassen (TOUCH PANEL CALIBRATION).....	45

10 Zusätzliche Informationen

Störungssuche.....	46
Über das LC-Display.....	46
Touchscreen reinigen.....	47
Signalfluss.....	47
Über Markenzeichen und eingetragene Markenzeichen.....	48
Hinweise zum Urheberrechte.....	48

Vor der Inbetriebnahme

Merkmale

Dieses Gerät ist ein eigenständiger Hardware-Sampler und Sequenzer, mit dem Sie intuitiv Musik in unterschiedlichen Ausdrucksformen komponieren können. Es funktioniert wie ein neuartiges Musikinstrument, das auch für Live- und DJ-Auftritte benutzt werden kann. Dank der vielfältigen musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten, die dieses Gerät zu bieten hat, können Sie es überall – vom Heimstudio bis zur großen Bühne – einsetzen.

Step-Sequenzer/Modulator

Große mehrfarbige Step-Eingabetasten, die während man die Sequenz-Informationen auf jedem Track beobachtet, gedrückt werden können. Anhand der Track-Farben in Kombination mit sechs Drehgebern, die mit verschiedenen Parametern auf dem Display verbunden sind, können dann der Zielsound für jeden Step geändert und ein neuer Groove erstellt werden, ohne den Sound zu stoppen.

Großer 7-Zoll-Touchscreen

Die Anzeigeeinheit ist mit einem Vollfarb-LCD-Touchscreen ausgestattet. Auf dem **HOME**-Bildschirm können Sie die Informationen zur Sample-Soundquelle, die jedem Track zugewiesen wurde, mit den Farben, die den Pads zugewiesen wurden, sehen, im **TRACK MENU** können Sie sofort erkennen, wie Sie die Soundquelle zu jedem Track abspielen und schnell auf die Parameter zugreifen können und auf dem **BROWSE**-Bildschirm können Sie schnell die Sample-Soundquellen durchsuchen, so dass Sie problemlos auf dem schnellsten Weg auf den gewünschten Sound entsprechend dem Produktionsablauf zugreifen können.

Auftritt-Pads

Die Performance Pad-Technologie und das Fachwissen, das wir durch die Entwicklung der Pioneer DJ-Controller der DDJ-Serie erworben haben, im Zusammenspiel mit den mehrfarbigen LEDs, die beim Beobachten der Trackfarben gedrückt werden können, sowie eine hochpräzise Velocity-Erkennung, die das Gefühl in den Fingerspitzen zum Sound trägt, haben uns dabei geholfen, die Ausdruckskraft des Spiels in Form eines beleuchteten Musikinstruments neu zu definieren.

Echtzeit-Prozessor und großer Speicher

Es stehen eine Time-Stretching-Engine, die für alle 16 Tracks in Echtzeit läuft, eine Verstärkerhüllkurve, Effekte usw. zur Verfügung und Sample-Soundquellen können den Tracks für Anwendungen wie Loop, One-Shot und SFX (Soundeffekte) zugewiesen werden, die dann einfach zum Sequenzer synchronisiert und in hochwertiger Qualität abgespielt werden können. Zudem sind 8 GB Flash-Speicher im Gerät integriert, so dass Sie eine Bibliothek erstellen und das Gerät zuverlässig eigenständig benutzen können.

Analogfilter in Zusammenarbeit mit Dave Smith Instruments

Wir sind stolz auf die Zusammenarbeit mit einer Legende in der Welt der Synthesizer: Dave Smith. Die diskrete Filterschaltung, die im Prophet-6 von Dave Smith benutzt wurde, ermöglicht einen satten Sound, der wie echte Musikinstrumente klingt.

Präzise synchronisierte Abspielfunktion mit externen Geräten und Systemen

Clock-Synchronisation mit MIDI-kompatiblen Geräten sowie BEAT SYNC-Funktion ^[1] (kann benutzt werden, wenn die Firmware des Geräts auf die neueste Version aktualisiert wurde) in Kombination mit PRO DJ LINK-kompatiblen DJ-Systemen wie CDJ-2000NXS2 und XDJ-1000 ermöglichen das synchronisierte Abspielen von Tunes, die von DJs mit dem Gerät auf der Beat- und Taktebene abgespielt werden.

[1] Funktioniert, wenn Tracks, für die der Beat mit rekordbox™ analysiert wurde, von einem kompatiblen DJ-System abgespielt werden.

Andere Funktionen

- Unterstützung für USB-Speichergeräte. Diese Funktion ist für das Hinzufügen von Soundquellen und die Auslagerung von Projekten nützlich
- Pitch Bend und Note Repeat-Funktionen sowie „Touch Strip“, mit dem die Bedienparameter angepasst werden können
- 2 GB Sample-Soundquellen (von Loopmasters), mit denen Sie Musik sofort nach dem Kauf abspielen und produzieren können

Lieferumfang

- Netzteil
- Netzkabel
- USB-Kabel
- LAN-Kabel
- Garantie (für bestimmte Regionen)^[1]
- Bedienungsanleitung (Kurzanleitung)
- Hinweis zur Software-Lizenz

- [1] Die Garantie ist nur in Europa im Lieferumfang enthalten.
- Für die Region Japan sind die entsprechenden Informationen auf der Rückseite der „Bedienungsanleitung (Kurzanleitung)“ enthalten.
 - Für die Region Nordamerika sind die entsprechenden Informationen auf der letzten Seite sowohl der englischen als auch der französischen Versionen der „Bedienungsanleitung (Kurzanleitung)“ enthalten.

Geeignete Datenträger

Dieses Gerät ist mit USB-Massenspeichergeräten, wie mobilem Flash-Speicher und digitalen Audioplayern, kompatibel.

Unterstützte Dateisysteme	FAT16, FAT32
---------------------------	--------------

- Sample-Soundquellen (wav und aiff mit einer Samplingfrequenz von 44 kHz) auf einem USB-Gerät können mit diesem Gerät benutzt werden.
- Je nach verwendetem USB-Gerät wird die erwartete Leistung möglicherweise nicht erzielt.
- Es gibt keine Garantie, dass alle USB-Geräte auf dieser Einheit arbeiten.

Weitere Informationen finden Sie in den Bedienungsanweisungen dieses Produktes auf der Pioneer DJ-Webseite.

Über das Netzteil

Sicherheitsanweisungen

Um Ihre persönliche Sicherheit sicherzustellen und das volle Betriebspotential Ihres Geräts zu maximieren, lesen und befolgen Sie diese Sicherheitsanweisungen.

Lesen Sie die Anweisungen durch und bewahren Sie sie auf

Lesen Sie alle Bedienungs- und Anwenderinformationen, die mit diesem Produkt mitgeliefert werden.

Reinigen

Verwenden Sie einen feuchten Lappen zum Reinigen des Außengehäuses. Vermeiden Sie die Verwendung von Flüssigkeiten, einschließlich flüssige, sprayförmige oder alkoholbasierte Reinigungsprodukte.

Wasser oder Feuchtigkeit

Betreiben Sie dieses Produkt nicht in der Nähe von Wasser oder anderen Flüssigkeiten.

Mitgeliefertes Zubehör

Platzieren Sie dieses Produkt nicht auf einem instabilen Rollwagen, Ständer oder Tisch. Das Produkt kann herunterfallen und schwer beschädigt werden.

Lüftung

Blockieren Sie nicht die Lüftungsöffnungen oder verdecken Sie dieses Produkt beim Betrieb. Dieses Gerät darf nicht an einem geschlossenen Einbaort installiert werden, wenn nicht für ausreichende Lüftung gesorgt ist.

Umgebung

Stellen Sie dieses Produkt nicht an Orten mit viel Staub, hohen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit oder starken Vibrationen oder Erschütterungen auf.

Stromquellen

Betreiben Sie dieses Produkt nur von den empfohlenen Stromquellen. Wenn Sie sich bezüglich der Stromversorgung nicht sicher sind, wenden Sie sich an einen Pioneer-Fachhändler.

Netzkabelschutz

Wenn das Gerät vom Netz getrennt wird, ziehen Sie am Stecker – und nicht am Kabel. Fassen Sie das Kabel oder den Stecker nicht mit nassen Händen an; dabei besteht die Gefahr von Kurzschlüssen oder elektrischen Schlägen. Sorgen Sie dafür, dass das Netzkabel nicht eingeklemmt wird oder Gegenstände darauf gestellt werden, und verlegen Sie es so, dass nicht darauf getreten wird.

Strom

Schalten Sie die Anlage AUS, bevor Sie dies oder andere Hardware installieren.

Überlastung

Schließen Sie nicht zu viele Geräte an eine einzige Wandsteckdose oder Stromquelle an, da dies zu Bränden oder Kurzschlüssen führen kann.

Eindringen von Gegenständen und Flüssigkeiten

Drücken Sie niemals Fremdkörper in das Gerät. Verschütten Sie keine Flüssigkeiten in oder auf das Laufwerk.

Wartung

Beim Öffnen oder Entfernen der Abdeckung werden stromführende Teile freigelegt, so daß die Gefahr elektrischer Schläge und andere Gefahren bestehen. Wenden Sie sich an eine Pioneer-Kundendienststelle oder einen Fachhändler bezüglich Reparatur des Produkts (siehe beiliegende Karte für Wartung und Support).

Schäden, die Wartung erfordern

Trennen Sie das Gerät in den folgenden Situationen vom Netz und reichen es zur Reparatur ein:

- Wenn das Netzkabel, der Netzstecker oder das Gehäuse beschädigt ist.
- Wenn Flüssigkeit auf das Gerät geschüttet oder Gegenstände hineingefallen sind.
- Wenn das Produkt Regen oder Wasser ausgesetzt wurde.
- Wenn das Produkt nicht normal arbeitet, obwohl die Bedienungsanweisungen befolgt wurden. Betätigen Sie nur die Regler, die in der Bedienungsanleitung beschrieben werden. Falsche Einstellung anderer Regler kann zu Schäden führen und umfangreiche Arbeiten durch qualifizierte Techniker erfordern, um die normale Funktion des Geräts wieder herzustellen.
- Wenn das Produkt eine deutliche Änderung in der Leistung aufweist – dies weist darauf hin, dass Wartung erforderlich ist.

Wenn anormale Zustände am Netzteil oder Netzstecker vorliegen, wenden Sie sich an die nächste Pioneer-Kundendienststelle oder an Ihren Händler.

Bezeichnungen von Anschlüssen und Teilen

Anschlüsse

Schalten Sie die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Netzsteckdose, bevor Sie Geräte anschließen oder die Anschlüsse ändern.

Schließen Sie das Netzkabel an, nachdem alle Anschlüsse zwischen den Geräten vorgenommen wurden.

Verwenden Sie immer das mit diesem Produkt mitgelieferte Netzkabel, Netzteil, USB-Kabel und LAN-Kabel.

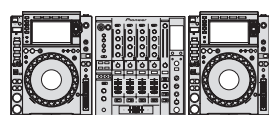
Beachten Sie die Bedienungsanleitung der angeschlossenen Komponente.

- Bei Verwendung eines LAN-Kabels zum Anschluss stellen Sie sicher, immer das mit diesem Produkt mitgelieferte LAN-Kabel oder ein STP-Kabel (abgeschirmtes, verdrilltes Paar) zu verwenden.
- Trennen Sie nicht das LAN-Kabel ab, wenn Informationen mit PRO DJ LINK gemeinsam verwendet werden.

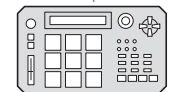
Anschließen an die Eingangs-/Ausgangsbuchsen

❖ Rückseite

PRO DJ LINK-kompatibles DJ-System



Externer Sequenzer usw.



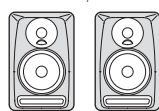
Computer



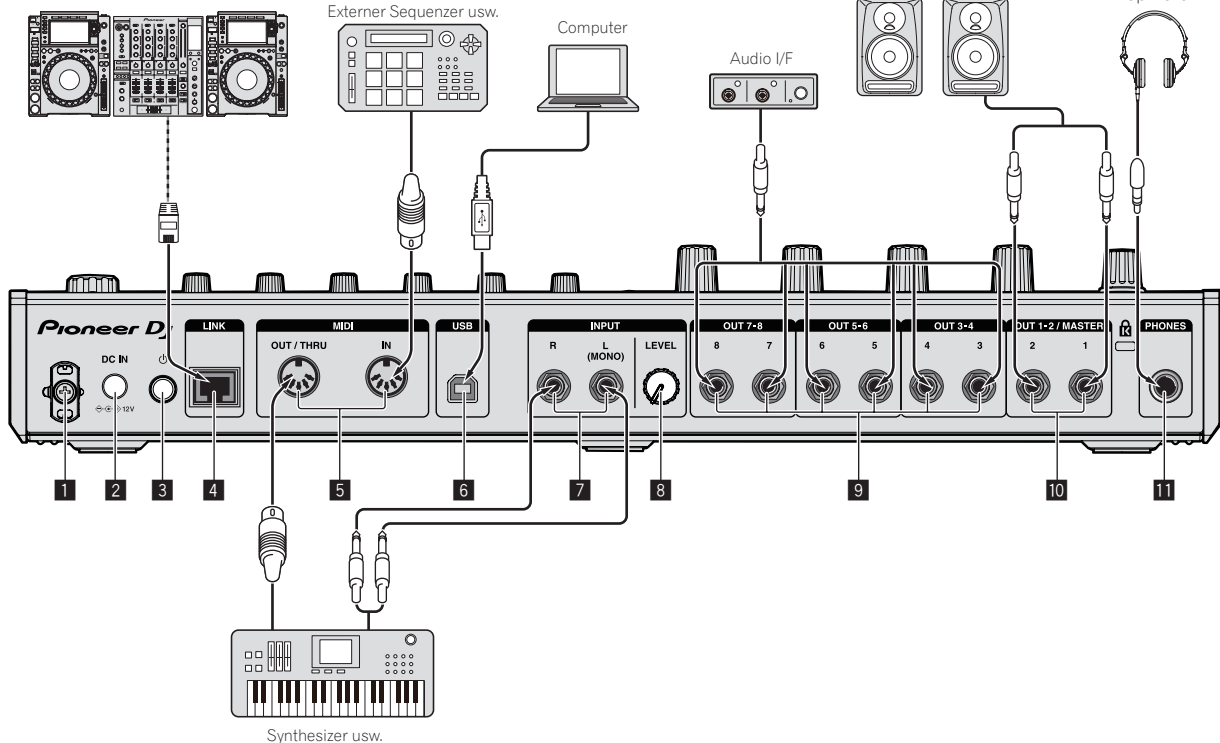
Audio I/F



Aktivlautsprecher



Kopfhörer



Synthesizer usw.

1 Kabelhaken

Haken Sie das Netzkabel des Netzteils hier an.

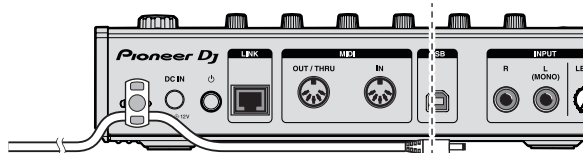
- Der Sound wird unterbrochen, wenn das Netzkabel des Netzteils während der Wiedergabe von dem Gerät abgetrennt wird.

Verwendung des Kabelhakens

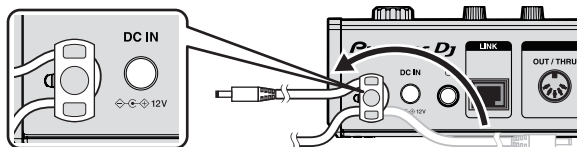
Haken Sie das Netzkabel des Netzteils auf den Kabelhaken, um es zu befestigen. Dadurch wird verhindert, dass das Netzkabel versehentlich gezogen wird und der Stecker vom Anschluss getrennt wird.

- Der Sound wird unterbrochen, wenn das Netzkabel des Netzteils während der Wiedergabe von dem Gerät abgetrennt wird.

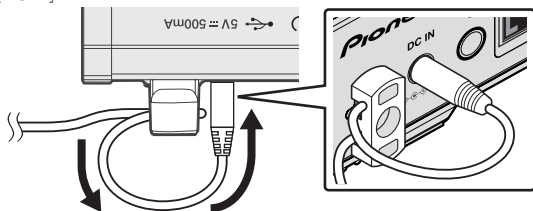
- 1 Ziehen Sie wie in der Abbildung unten gezeigt die Spitze des Netzkabels etwa zur Mitte der Rückseite dieses Geräts und haken Sie das Netzkabel auf die Unterseite des Kabelhakens.



- 2 Bewegen Sie wie in der Abbildung unten gezeigt die Spitze des Netzkabels zurück in Gegenrichtung hinter die Oberseite des Kabelhakens und haken Sie das Netzkabel auf die Oberseite des Kabelhakens.



- 3 Drehen Sie die Spitze des Netzkabels so, dass sie zu Ihnen weist, und drehen Sie sie dann zurück, um einen Ring zu erzeugen, wie in der Zeichnung dargestellt und stecken Sie es dann in die Buchse [DC IN] dieses Geräts.



2 DC IN-Buchse

Schließen Sie den Gleichstromstecker am mitgelieferten Netzteil an.

- Schließen Sie das Netzkabel an, nachdem alle Anschlüsse zwischen den Geräten vorgenommen wurden.
- Verwenden Sie immer das mitgelieferte Netzkabel.

3 ⏻ Schalter

4 LINK-Buchse

Schließen Sie ein PRO DJ LINK-kompatibles Gerät mit dem LAN-Kabel (mitgeliefert) an.

5 DIN MIDI IN- und DIN MIDI OUT/THRU-Buchsen

Das sind die DIN-Anschlüsse. Schließen Sie ein weiteres MIDI-Gerät an.

6 USB-B-Buchse

Dient zum Verbinden mit einem Computer.

- Ein USB-Hub kann nicht verwendet werden.
- Verbinden Sie dieses Gerät und einen Computer zur Sicherstellung der Leistung direkt über ein mit USB 2.0 kompatibles USB-Kabel.

7 INPUT-Buchsen

Schließen Sie einen DJ-Player oder ein anderes Ausgabegerät mit Line-Pegel an. Wenn ausschließlich [L (MONO)] angeschlossen ist, wird das in [L (MONO)] eingespeiste Audiosignal ebenfalls in [R] eingespeist.

8 INPUT LEVEL-Regler

9 OUT3-8/ASSIGNABLE OUT-Buchsen

10 OUT1-2/MASTER/ASSIGNABLE OUT-Buchsen

11 Kensington-Diebstahlsicherung

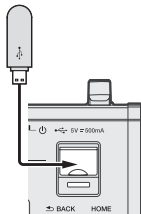
12 PHONES-Buchsen

Schließen Sie hier Kopfhörer an.

Unterstützt einen Stereo-Klinkenstecker (ø 6,3 mm).

Anschließen von USB-Geräten

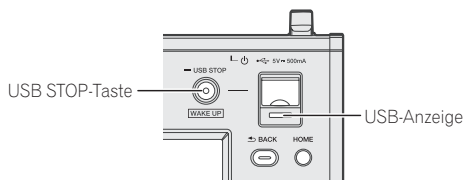
Stecken Sie das USB-Gerät im USB-Geräte-Einsetzschacht ein.



Abtrennen von USB-Geräten

1 Drücken und halten Sie die [USB STOP]-Taste, bis die USB-Anzeige aufhört zu blinken.

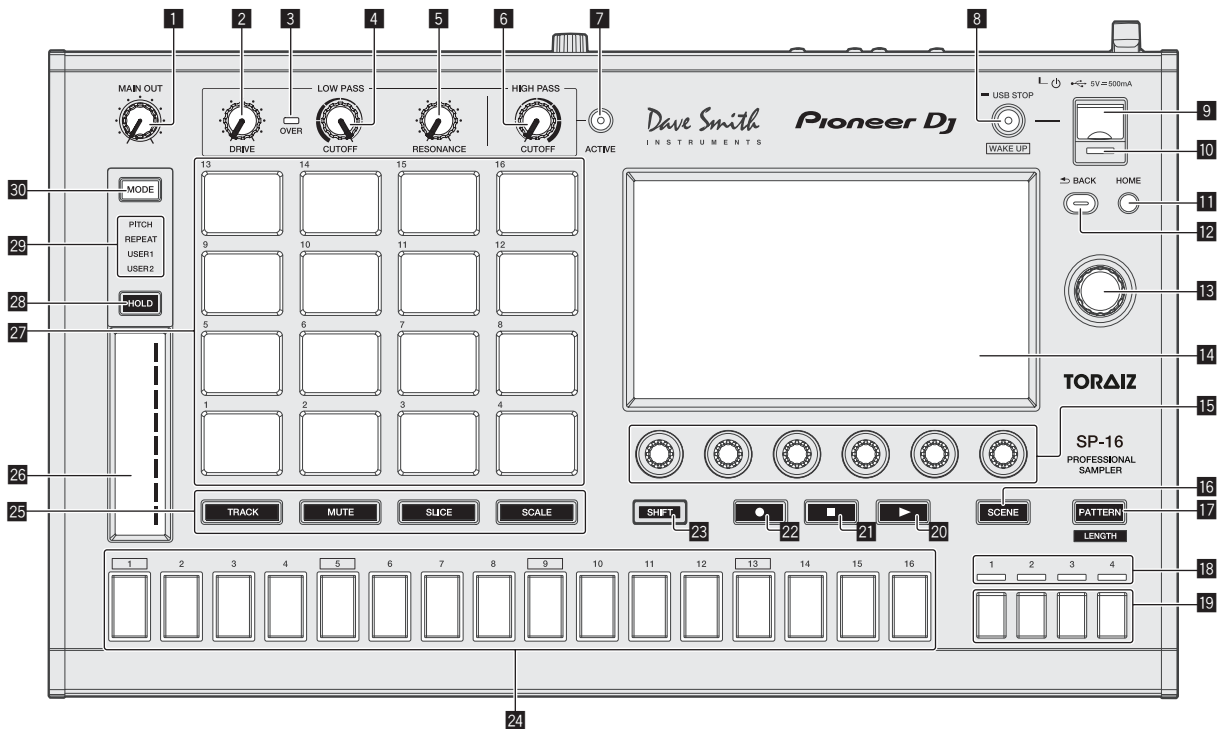
Während die USB-Anzeige blinkt, dürfen Sie weder das USB-Gerät trennen noch das Gerät abschalten. Die Verwaltungsdaten im Gerät könnten gelöscht werden. Zudem wird das USB-Gerät möglicherweise unlesbar.



2 Trennen Sie das USB-Gerät ab.

Bezeichnungen und Funktionen der Komponenten

Oberseite



1 MAIN OUT-Regler

Passt die Lautstärke aller Ausgänge an.
Passt den Audiopegelausgang von den Buchsen [OUT1-2/MASTER/ ASSIGNABLE OUT], [OUT3-8/ASSIGNABLE OUT] und [PHONES] an.

2 DRIVE-Regler

Passt die Drive-Intensität des analogen Filters an.
➔ *Den analogen Filter benutzen* (S. 15)

3 OVER-Anzeige

Leuchtet, wenn Ton mit einem übermäßig hohen Lautstärkepegel eingespeist wird.

4 LOW PASS CUTOFF-Regler

Passt die Schwelle des Tiefpassfilters an.
➔ *Den analogen Filter benutzen* (S. 15)

5 LOW PASS RESONANCE-Regler

Passt die Resonanz des Tiefpassfilters an.
➔ *Den analogen Filter benutzen* (S. 15)

6 HIGH PASS CUTOFF-Regler

Passt die Resonanz des Hochpassfilters an.
➔ *Den analogen Filter benutzen* (S. 15)

7 ACTIVE-Taste

Schaltet den analogen Filter ein und aus.
➔ *Den analogen Filter benutzen* (S. 15)

8 USB STOP/WAKE UP-Taste

USB STOP: Wenn Sie darauf mindestens 2 Sekunden drücken, können Sie das USB-Gerät vom Gerät trennen.
➔ *Abtrennen von USB-Geräten* (S. 6)
WAKE UP: Beendet den Auto-Standby-Modus.
➔ *Über die Auto-Standby-Funktion* (S. 44)

9 USB-Gerät-Einsetzschacht

Setzen Sie hier das USB-Gerät ein.
➔ *Anschließen von USB-Geräten* (S. 6)

10 USB-Anzeige

Leuchtet, blinkt, wenn diese Einheit mit dem USB-Gerät kommuniziert.
➔ *Anschließen von USB-Geräten* (S. 6)

11 HOME-Taste

Zeigt den HOME-Bildschirm auf dem Touchscreen an.

12 BACK-Taste

Der Bildschirm schaltet auf die höhere Ebene zurück.
➔ *Betrieb mit der Hardware* (S. 27)

13 Drehregler

Wenn Sie den Drehregler bei der Auswahl eines Projekts, Tracks, Einstellungspunkts usw. drehen, verschiebt sich der Fokus. Um die Auswahl einzugeben, drücken Sie den Drehregler.

14 Touchscreen

Zeigt die verschiedenen Informationen an.

15 Parameter-Justierknöpfe

Passt die Parameter entsprechend der Parameter-Justierknöpfe an.
➔ *Die Parameter-Justierknöpfe der Step-Tasten benutzen* (S. 14)

16 SCENE-Taste

Schaltet den Scene-Umschaltmodus ein oder aus.
➔ *Die Scene umschalten* (S. 12)

17 PATTERN-Taste

Schaltet den Pattern-Umschaltmodus ein oder aus.
➔ *Den Pattern umschalten* (S. 12)

18 Anzeigen des Playbackbalken-Displays

Zeigt die Taktposition des zurzeit abgespielten Patterns an.

19 Balken-Auswahltasten

Wählt die Takte, die für die 16-Step-Tasten angezeigt werden sollen.

20 ►-Taste

Spielt ein Pattern ab oder pausiert es.

↻ *Ein Pattern abspielen und anhalten* (S. 11)

21 ■-Taste

Stoppt ein Pattern.

↻ *Ein Pattern abspielen und anhalten* (S. 11)

22 ●-Taste

Nimmt eine Pad-Performance auf.

↻ *Eine Performance aufnehmen (dynamisches Aufnehmen)* (S. 13)

23 SHIFT-Taste

Wenn eine andere Taste gedrückt wird, während die Taste [SHIFT] gedrückt wird, wird eine andere Funktion aufgerufen.

24 16-Step-Tasten

Beim Verwenden mit der Pattern-Umschaltfunktion

↻ *Den Pattern umschalten* (S. 12)

Beim Verwenden mit der Scene-Umschaltfunktion

↻ *Die Scene umschalten* (S. 12)

Beim Verwenden mit der Step-Aufnahmefunktion

↻ *Trigger programmieren (Step-Aufnahme)* (S. 14)

Beim Verwenden mit der Step-Modulierungsfunktion

↻ *Parameteränderungen auf einer Step-Ebene eingeben (Step-Modulierung)* (S. 14)

25 Pad-Modus-Auswahltaste

Wählt den Betriebsmodus der Performance Pads.

26 Touch-Strip

Passt den Effekt für jeden Modus des Touch Strips an.

↻ *Die Touch Strip-Funktion benutzen* (S. 15)

27 Auftritt-Pads

Beim Verwenden mit der Track-Umschaltfunktion

↻ *Den Track umschalten (TRACK-Modus)* (S. 13)

Beim Verwenden mit der Mute-Funktion

↻ *Einen Track stummschalten (MUTE-Modus)* (S. 13)

Beim Verwenden mit der Sample-Performance-Funktion

↻ *Einen Sample-Sound abspielen* (S. 13)

Beim Verwenden mit der Slice-Performance-Funktion

↻ *Eine Slice Performance abspielen (SLICE-Modus)* (S. 13)

Beim Verwenden mit der Scale-Performance-Funktion

↻ *Eine skalierte Performance abspielen (SCALE-Modus)* (S. 14)

28 HOLD-Taste

Hält den Effekt des Touch Strips.

↻ *Die Touch Strip-Funktion benutzen* (S. 15)

29 MODE-Anzeige

Zeigt den gewählten Touch Strip-Modus an.

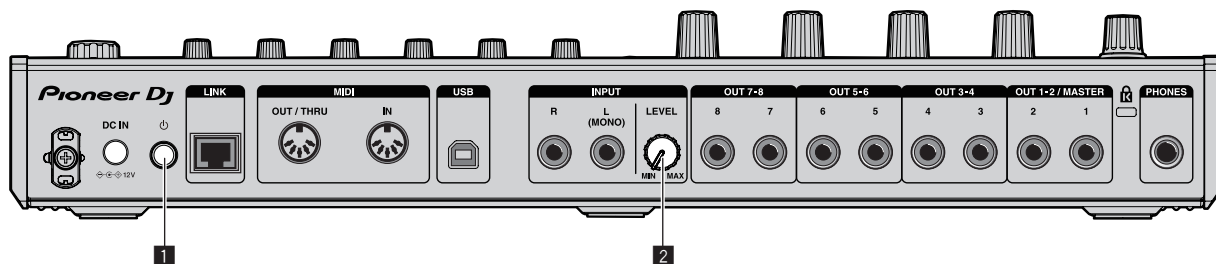
↻ *Die Touch Strip-Funktion benutzen* (S. 15)

30 MODE-Taste

Mit jedem Drücken wird der Touch Strip-Modus umgeschaltet.

↻ *Die Touch Strip-Funktion benutzen* (S. 15)

Rückseite



1 ⏻ Schalter

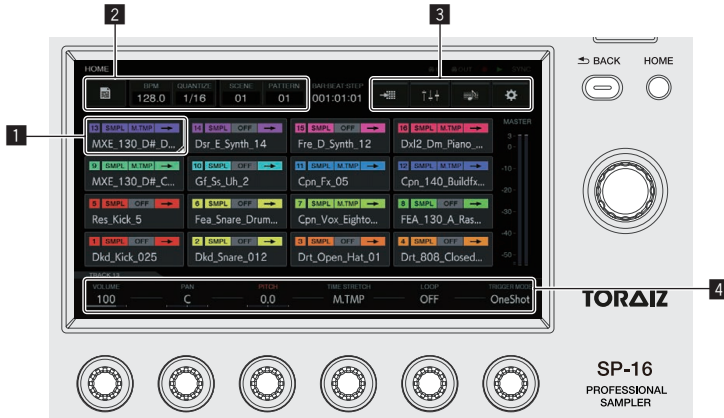
Schalten Sie die Stromversorgung dieses Geräts ein und aus.

↻ *Starten des Systems* (S. 11)

2 INPUT LEVEL-Regler

Stellt den Pegel des Audioeingangs zu den [INPUT]-Buchsen ein.

Beschreibung des Touchscreens



1 Taste mit Fokus

Tippen Sie darauf, um den Fokus zu verschieben. Wenn Sie zwei Mal darauf tippen, wechselt der Bildschirm zur Bedienung des entsprechenden Elements.

2 Taste

Schaltet die Bildschirme um und zeigt Popups an.

3 Menü-Schaltfläche

Tippen Sie darauf, um die Menüs umzuschalten.

4 Parameter-Anzeigebereich

Durch Drehen der Parameter-Justierknöpfe unter dem Display können Sie die Werte ändern.



5 Objekt zum Berühren

Durch Berühren wird die Bedienung des Objekts aktiviert. Wenn Sie das Objekt berühren und mit dem Finger wischen, wird das Objekt verschoben.

6 Taste mit Anzeige

Tippen Sie darauf, um die Funktion ein- oder auszuschalten.

Die Taste leuchtet oder blinkt, wenn die Funktion aktiviert ist.

7 Zurück-Taste

Tippen Sie darauf, um zum Bildschirm der Ebene darüber zurückzukehren. Derselben Vorgang kann mit der [BACK]-Taste oben rechts im Bildschirm durchgeführt werden.



8 Liste

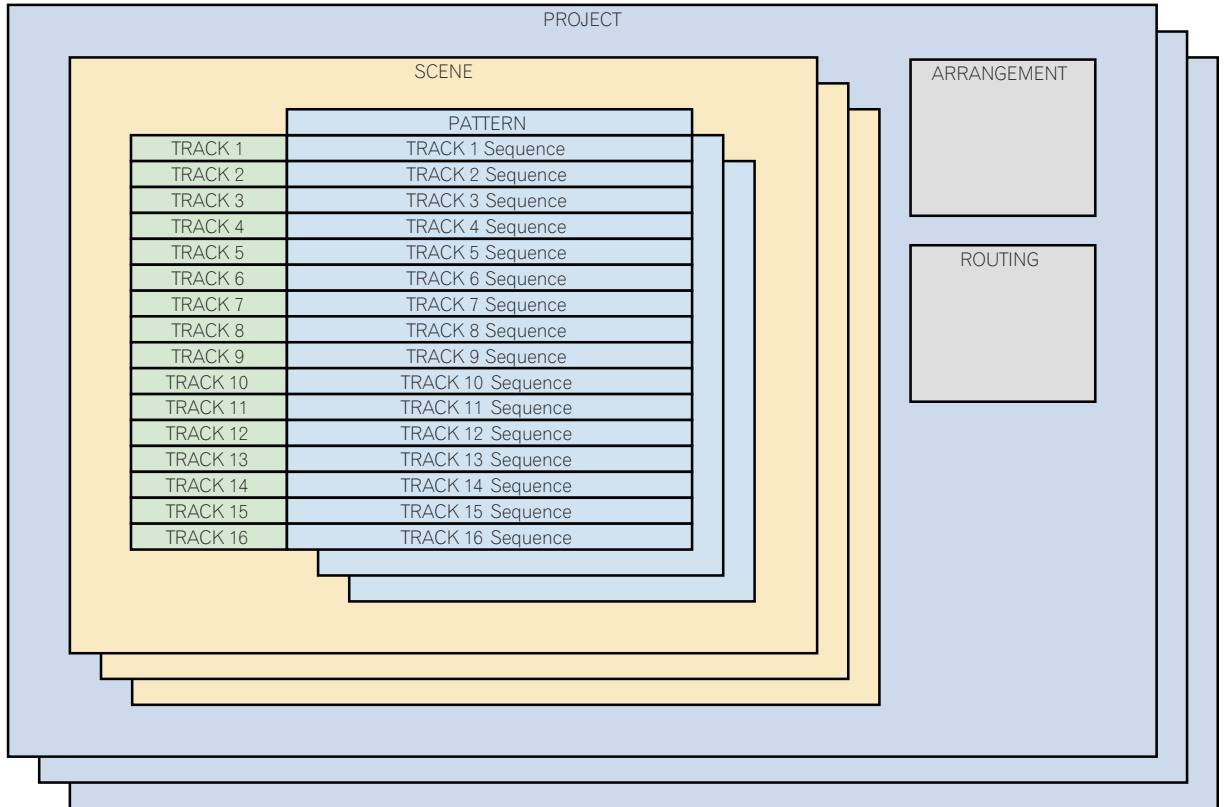
Drehen Sie den Drehregler auf der rechten Seite des Bildschirm, um die Position der Listenauswahl zu ändern. Sie erreichen die Listenauswahl auch durch Drücken des Drehreglers.

Durch Drücken der [BACK]-Taste wird die Auswahl abgebrochen.

- Die Funktionen können nicht durch Antippen durchgeführt werden.

Projektstruktur

Die Datenstruktur dieses Geräts können Sie auf der nachfolgenden Abbildung sehen.



PROJECT

Ein Projekt entspricht einer Arbeitseinheit für den Benutzer. In jedem Projekt werden 16 Scenes, ein Arrangement und Ausgangs-Weiterleitungsdaten gespeichert. Solange genügend interner Speicherplatz zur Verfügung steht, können mehrere Projekte erstellt werden.

TRACK

Tracks bestehen aus Sample-Player (nur Sample-Tracks), Verstärkerhüllkurven (nur Sample-Tracks), Einfüge-Effekte und Sequenzen. Es gibt zwei Trackarten: Sample-Tracks und externe Tracks.

Ein Sample-Track wird benutzt, wenn ein Sample im internen Speicher als Soundquelle eingestellt wird. Ein externer Track wird benutzt, wenn eine externe Eingabe als Soundquelle eingestellt wird.

Soundquellen können also wie folgt zugewiesen werden: Eine Bassdrum zu Track 1, eine Snaresdrum zu Track 2 und ein Synthesizer, der mit einer externen Einspeisung verbunden ist, zu Track 3.

SCENE

Scenes speichern 16 Patterns und Informationen über die Zuweisungen zu den Sample-Tracks.

Da die Samples, die den Tracks zugewiesen werden können, für jede Scene geändert werden können, kann auch das Lied durch das Ändern der Scene erheblich verändert werden.

PATTERN

Ein Pattern kombiniert die in den 16 Tracks zu erstellenden Sequenzen und ist ein fertiggestellter Abschnitt einer Performance. Eine Patternlänge kann auf einer Step-Ebene von mindestens 4 Steps bis zu einem Maximum von 4 Takten (64 Steps) eingestellt werden.

ARRANGEMENT

Ein Arrangement wird mit der ARRANGER-Funktion erstellt, die Patterns der Reihe nach arrangiert und abspielt. Die Wiedergabezeit und die BPM können einzeln für jeden Pattern eingestellt werden. Die Bearbeitung eines Arrangements wird im ARRANGER-Bildschirm durchgeführt. Sie können Patterns duplizieren, löschen und sie anhören.

Bedienung

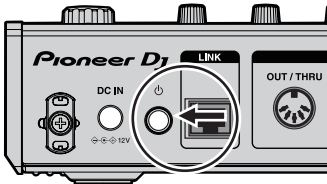
Starten des Systems

1 Stellen Sie alle Verbindungen her und stecken Sie dann den Netzstecker in eine Steckdose.

➔ Anschlüsse (S.5)

2 Drücken Sie den -Schalter an der Rückseite des Geräts.

Die Anzeigen dieser Einheit leuchten auf, und sie wird mit Strom versorgt.



Ein Projekt laden

Die folgenden Erklärungen beginnen im Start-Bildschirm. Zum Wechseln zum Start-Bildschirm drücken Sie die Taste **[HOME]**.


1 Tippen Sie auf  **PROJECT**.

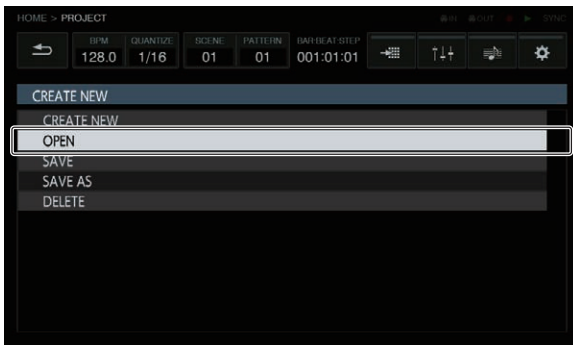
Der PROJEKT-Bildschirm wird im Touchscreen angezeigt. Im Projekt-Bildschirm können Sie z. B. Projekte laden und speichern.



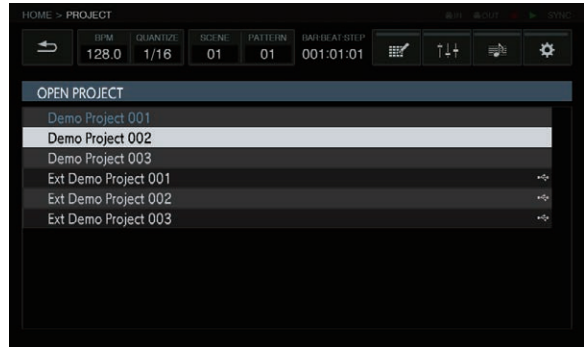
2 Drehen Sie den Drehregel zum Wählen von **[OPEN]** und drücken Sie dann den Drehregler.

Die Projektliste wird angezeigt.

- Zum Zurückkehren zu einer höheren Ebene drücken Sie die **[BACK]**-Taste oder tippen Sie auf  **BACK** auf dem Touchscreen.

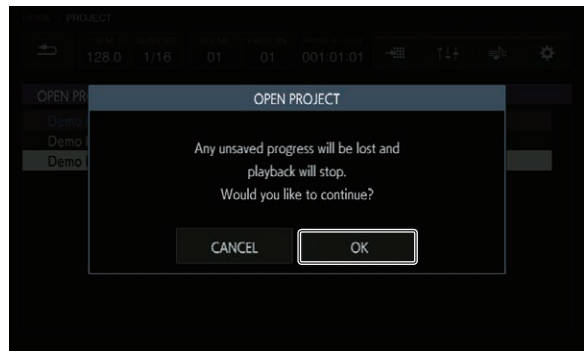


3 Drehen Sie den Drehregel zum Wählen eines Demoprojekts und drücken Sie dann den Drehregler. Eine Bestätigung wird angezeigt.



4 Tippen Sie auf **[OK]**.



Tippen Sie auf **[OK]**, um das Projekt zu laden.



Ein Pattern abspielen und anhalten

Drücken Sie die **[▶]**-Taste.

Das aktuelle Pattern des Demoprojekts wird abgespielt. Die **[▶]**-Taste leuchtet während des Playbacks grün.

- Wenn Sie die **[▶]**-Taste während des Playbacks drücken, wird das Playback angehalten.
- Wenn Sie die -Taste während des Playbacks drücken, wird das Playback angehalten - wobei der Nachhall und anderer Sound erhalten bleibt - und kehrt zum Beginn des Patterns zurück. Wenn Sie die -Taste erneut drücken, wird der gesamte Sound angehalten, auch der Nachhall.

Den BPM ändern

1 Tippen Sie auf **[BPM/QUANTIZE]**.

Das BPM/QUANTIZE-Popup wird angezeigt.



2 Stellen Sie den BPM-Wert ein.



Um den BPM-Wert einzustellen, haben Sie zwei Möglichkeiten.

- Tippen Sie mindestens zweimal im Rhythmus mit den Viertelnoten auf [TAP].
 - Der Durchschnittswert des Intervalls, bei dem [TAP] mit dem Finger angetippt wurde, wird als BPM eingestellt.
- Tippen Sie, um den BPM-Anzeigebereich auszuwählen und drehen Sie dann den Drehregler.
 - Der BPM-Wert wird geändert.
 - Wenn Sie den Drehregler drehen und gleichzeitig [SHIFT] drücken, kann der BPM in Schritten von 0,1 eingestellt werden.

Den Pattern umschalten

1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste.

Das Gerät wechselt in den Pattern-Umschaltmodus und die [PATTERN]-Taste leuchtet weiß. Die 16-Step-Tasten leuchten in der aktuellen Scene-Farbe während des Pattern-Umschaltmodus.

- 16 Patterns können in einer Scene enthalten sein. Jedes Pattern wird einer der 16-Step-Tasten zugeordnet.
- Alle Patterns mit aufgenommener Sequenz werden gedimmt, alle Patterns ohne aufgenommener Sequenz werden ausgeschaltet und die aktuelle Scene wird voll beleuchtet.

2 Drücken Sie eine 16-Step-Taste mit einer aufgenommenen Sequenz.

Das Pattern, das der gedrückten 16-Step-Taste zugeordnet wurde, wird abgespielt.

- Die Umschaltzeit entspricht dem **PATTERN QUANTIZE**-Einstellwert, der unter **UTILITY** eingestellt wurde.
- Die gedrückte 16-Step-Taste blinkt während der Pattern-Umschaltung.
- Verlassen Sie den Pattern-Umschaltmodus durch Drücken der [PATTERN]-Taste.

Die Scene umschalten

1 Drücken Sie die [SCENE]-Taste.

Das Gerät wechselt in den Scene-Umschaltmodus und die [SCENE]-Taste leuchtet weiß. Die 16-Step-Tasten leuchten in den Scene-Farben während des Scene-Umschaltmodus.

- 16 Scenes können in einem Projekt enthalten sein. Jede Scene wird einer der 16 Step-Tasten zugewiesen.
- Alle Patterns mit aufgenommener Sequenz werden gedimmt, alle Patterns ohne aufgenommener Sequenz werden ausgeschaltet und die aktuelle Scene wird voll beleuchtet.

2 Drücken Sie eine 16-Step-Taste mit einer aufgenommenen Sequenz.

Die Scene wird ausgewählt und das Gerät wechselt in den Zustand, in dem ein Pattern in dieser Scene ausgewählt werden kann.

- Weitere Informationen zum Umschalten des Patterns finden Sie unter *Den Pattern umschalten*.
- Verlassen Sie den Scene-Umschaltmodus durch Drücken der [SCENE]-Taste.
- Wenn Sie den Modus verlassen, ohne das Pattern umzuschalten, kehrt die Scene zu der Scene zurück, die direkt davor ausgewählt wurde.

Die Länge eines Patterns ändern

1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, während Sie die [SHIFT]-Taste drücken.

Das Gerät wechselt in den Einstellmodus für die Patternlänge und die [PATTERN]-Taste leuchtet weiß. Die 16 Step-Tasten leuchten weiß und die Takt-Auswahlstasten leuchten blau im Einstellmodus für die Patternlänge.

- Eine Patternlänge von mindestens 8 Steps bis zu maximal 64 Steps kann eingestellt werden.

2 Drücken Sie eine Takt-Auswahlstaste.

Stellen Sie die Länge des Patterns auf einer Taktebene ein. Die Takt-Auswahlstasten von der Takt-Auswahlstaste [1] bis zur gedrückten Takt-Auswahlstaste leuchten blau.

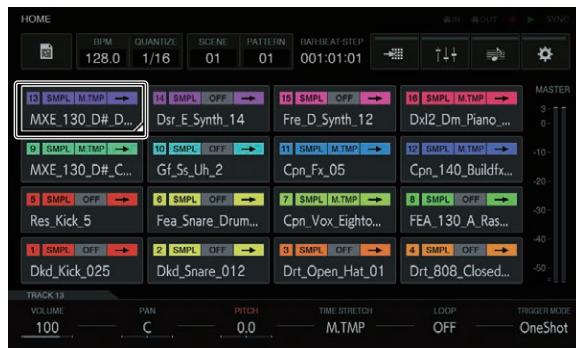
- Durch Drücken der [PATTERN]-Taste wird der Einstellmodus für die Patternlänge beendet.

Ein Sample zu einem Track laden

1 Tippen Sie auf den Track, den Sie laden möchten, und tippen Sie erneut darauf, während dieser ausgewählt ist.

Der Track-Menü-Bildschirm wird angezeigt.

- Sie rufen den Track-Menü-Bildschirm auch auf, indem Sie den Drehregler drehen, um einen Track zu wählen, und dann auf den Drehregler drücken.



2 Tippen Sie auf [BROWSE].

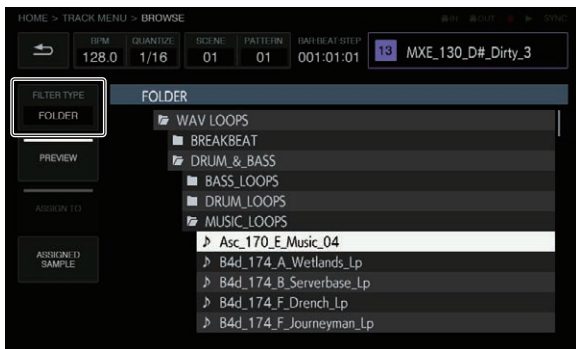
Der Durchsuchen-Bildschirm wird angezeigt. Im Durchsuchen-Bildschirm können Sie nach Samples suchen und Samples zu Tracks laden.

- Sie rufen den Durchsuchen-Bildschirm auch auf, indem Sie den Drehregler drehen, um [BROWSE] zu wählen, und dann auf den Drehregler drücken.



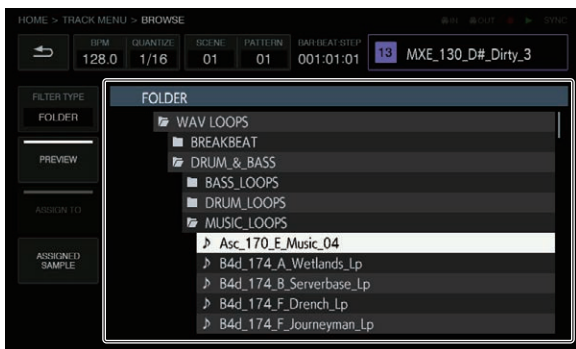
3 Tippen Sie auf [FILTER TYPE] und wählen Sie [FOLDER].

Die Daten des internen Speichers und des USB-Geräts werden als Baum auf der rechten Seite des Touchscreens angezeigt.



4 Drehen Sie den Drehregler, wählen Sie den Sample, den Sie laden möchten, und drücken Sie dann den Drehregler.

Der Sample wird zum Track geladen und der Name des geladenen Samples wird oben rechts im Bildschirm angezeigt.



- Wenn Sie den Drehregler drücken, wenn ein Ordner ausgewählt ist, wird der Ordner geöffnet oder geschlossen.
- Wenn Sie den Drehregler drehen, während Sie auf die [SHIFT]-Taste drücken, wird der Fokus auf einer Ordnerbasis (Sampledateizeilen werden übersprungen) verschoben.

Verwendung der Auftritt-Pads

Einen Sample-Sound abspielen

1 Drücken Sie die [SLICE]-Taste, um die Funktion auszuschalten.

Die [SLICE]-Taste wird deaktiviert.

2 Drücken Sie die [SCALE]-Taste, um die Funktion auszuschalten.

Die [SCALE]-Taste wird deaktiviert.

3 Drücken Sie auf die Performance Pads.

Der dem jeweiligen Performance Pad zugewiesene Sample wird abgespielt.

Eine Performance aufnehmen (dynamisches Aufnehmen)

1 Drücken Sie die [●]-Taste.

Die [●]-Taste leuchtet rot und die Aufnahme wird aktiviert.

2 Drücken Sie die [▶]-Taste.

Die [▶]-Taste leuchtet grün und die Sequenz wird abgespielt, während die Aufnahme aktiviert wird.

3 Drücken Sie auf die Performance-Pads, um Trigger aufzunehmen.

Ein Trigger wird in dem Timing aufgenommen, in dem das Pad gedrückt wird. Die Step-Taste, für die der Trigger eingegeben wurde, leuchtet oder blinkt in der Track-Farbe.

Den Betriebsmodus der Performance Pads benutzen

Es stehen vier Arten für den Betriebsmodus zur Verfügung.

❖ Den Track umschalten (TRACK-Modus)

Der dem Performance Pad entsprechende Track kann durch Drücken der [TRACK]-Taste umgeschaltet werden.

1 Drücken Sie die [TRACK]-Taste.

Die [TRACK]-Taste leuchtet weiß.

2 Drücken Sie das dem Track entsprechende Performance Pad, zu dem Sie umschalten möchten.

Der dem gedrückten Performance Pad entsprechende Track wird als der aktuelle Track eingestellt.

3 Drücken Sie nochmals die [TRACK]-Taste.

Die [TRACK]-Taste wird deaktiviert und der Track-Auswahlmodus wird beendet.

❖ Einen Track stummschalten (MUTE-Modus)

Der dem Performance Pad entsprechende Track kann durch Drücken der [MUTE]-Taste stummgeschaltet werden.

1 Drücken Sie die [MUTE]-Taste.

Die [MUTE]-Taste leuchtet weiß.

2 Drücken Sie das dem Track, den Sie stummschalten möchten, entsprechende Performance Pad.

Das dem stummgeschalteten Track entsprechende Performance Pad erlischt.

- Es können mehrere Tracks gleichzeitig stummgeschaltet werden.
- Um die Stummschaltung abzubrechen, drücken Sie das dem stummgeschalteten Track entsprechende Performance Pad erneut.
- Wenn ein Performance Pad gedrückt wird, während die [SHIFT]-Taste gedrückt wird, werden alle anderen Tracks stummgeschaltet. Wenn Sie denselben Vorgang wiederholen, wird die Stummschaltung für alle aufgehoben.

3 Drücken Sie nochmals die [MUTE]-Taste.

Die [MUTE]-Taste wird deaktiviert und der Stummschalt-Modus wird beendet.

❖ Eine Slice Performance abspielen (SLICE-Modus)

Der dem Performance Pad entsprechende geteilte Sample kann durch Drücken der [SLICE]-Taste abgespielt werden.

1 Wählen Sie den Track mit dem zugewiesenen Sample, für den Sie eine geteilte Performance abspielen möchten.

➔ *Den Track umschalten (TRACK-Modus) (S. 13)*

2 Drücken Sie die [SLICE]-Taste.

Die [SLICE]-Taste leuchtet weiß.

- Das Sample wird in 16 gleich große Stücke geteilt und die Stücke werden nacheinander den Performance Pads zugewiesen.

3 Drücken Sie auf die Performance Pads.

Der dem jeweiligen Performance Pad zugewiesene Sample wird abgespielt.

4 Drücken Sie nochmals die [SLICE]-Taste.

Die [SLICE]-Taste wird deaktiviert und der Slice Performance-Modus wird beendet.

❖ Eine skalierte Performance abspielen (SCALE-Modus)

Ein Sample mit einer Skalierung, der dem Performance Pad zugewiesen wurde, kann durch Drücken der [SCALE]-Taste abgespielt werden.

1 Wählen Sie den Track mit dem zugewiesenen Sample, für den Sie eine skalierte Performance abspielen möchten.

↪ Den Track umschalten (TRACK-Modus) (S. 13)

2 Drücken Sie die [SCALE]-Taste.

Die [SCALE]-Taste leuchtet weiß.

- Der Sample verringert sich um jeden Halbton auf der chromatischen Skala, wobei das Performance Pad links unten als Grundton herangezogen wird.

3 Drücken Sie auf die Performance Pads.

Das dem jeweiligen Performance Pad zugewiesene Sample mit der Skalierung wird abgespielt.

4 Drücken Sie nochmals die [SCALE]-Taste.

Die [SCALE]-Taste wird deaktiviert und der SCALE-Modus wird beendet.

Die Parameter-Justierknöpfe der Step-Tasten benutzen

Trigger programmieren (Step-Aufnahme)

1 Tippen Sie auf einen Track für die Step-Aufnahme.

Die Sequenz des ausgewählten Tracks wird auf den 16-Step-Tasten angezeigt.

- Ein Track kann auch durch Drehen des Drehreglers ausgewählt werden.
- Ein Track kann auch ausgewählt werden, indem Sie auf ein Performance-Pad drücken, während die [TRACK] auf ON eingestellt ist.



2 Drücken Sie die 16-Step-Tasten, um Trigger einzugeben.

Die Step-Tasten, die der programmierten Sequenz entsprechen, leuchten in der Track-Farbe.

Die Track-Parameter ändern

1 Drücken Sie die [HOME]-Taste.

Der HOME-Bildschirm wird angezeigt.

2 Wählen Sie den Track mit dem Sample, für den Sie die zugewiesenen Parameter ändern möchten.

↪ Den Track umschalten (TRACK-Modus) (S. 13)

3 Drehen Sie die Parameter-Justierknöpfe.

Der dem Parameter-Justierknopf entsprechende Parameter wird geändert. Die Parameter-Werte werden am unteren Rand des Touchscreens angezeigt.

- Drehen Sie den Parameter 1-Justierknopf (ändert die Lautstärke). Die Lautstärke des Tracks wird geändert.
- Drehen Sie den Parameter 2-Justierknopf (ändert die Panning-Position). Die Panning-Position des Tracks wird geändert.
- Drehen Sie den Parameter 3-Justierknopf (ändert die Tonhöhe des Sounds). Die Tonhöhe des Tracks wird geändert.
- Drehen Sie den Parameter 4-Justierknopf (stellt das Time-Stretching ein). Das Time-Stretching eines Samples zum Synchronisieren des BPM wird eingestellt.
- Drehen Sie den Parameter 5-Justierknopf (stellt die Loop-Wiedergabe ein). Das Sample-Loop-Wiedergabe wird umgeschaltet.
- Drehen Sie den Parameter 6-Justierknopf (stellt das Verfahren für die Sample-Wiedergabe ein). Das Verfahren zum Abspielen eines Samples als Reaktion auf einen Trigger wird umgeschaltet.
- Weitere Informationen zum entsprechenden Verfahren, wenn ein Justierknopf gedreht wird, finden Sie unter *Allgemeine Einstellungen, Änderungen und Überprüfungen durchführen (HOME)* (S. 18).

Parameteränderungen auf einer Step-Ebene eingeben (Step-Modulierung)

1 Tippen Sie auf den Track, den Sie ändern möchten, und tippen Sie für die Eingabe erneut darauf.

Der Track-Menü-Bildschirm wird angezeigt.

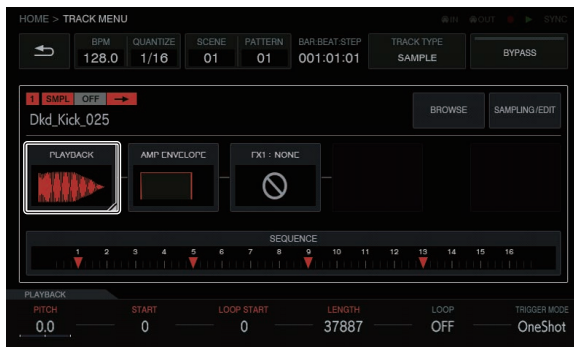
- Sie rufen den Track-Menü-Bildschirm auch auf, indem Sie den Drehregler drehen, um einen Track zu wählen, und dann auf den Drehregler drücken.



2 Tippen Sie auf [PLAYBACK] und tippen Sie erneut darauf im ausgewählten Zustand.

Der Playback-Bildschirm wird angezeigt.

- Sie rufen den Wiedergabe-Bildschirm auch auf, indem Sie den Drehregler drehen, um [PLAYBACK] zu wählen, und dann auf den Drehregler drücken.



3 Drehen Sie einen Parameter-Justierknopf, während Sie die 16-Step-Taste des Steps drücken, für die Sie den Parameter ändern möchten.

- Der Name eines Parameterziels für die Step-Modulierung ist rot.

Die Touch Strip-Funktion benutzen

PITCH verwenden

1 Drücken Sie die [MODE]-Taste, um [PITCH] auszuwählen.

[PITCH] der [MODE]-Anzeigen leuchtet.

- Bei jedem Drücken der [MODE]-Taste ändert sich die [MODE]-Anzeige in der Reihenfolge [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → usw.

2 Halten Sie das Performance Pad gedrückt, das den Sample, für den Sie die Tonhöhe ändern möchten, zugewiesen hat.

Der dem Performance Pad zugewiesene Sample-Sound wird abgespielt.

3 Berühren Sie den Touch Strip, um den Parameter zu ändern.

Die Tonhöhe des Sample-Sounds wird entsprechend der Position, die auf dem Touch Strip berührt wurde, geändert. Zudem leuchtet die Touch Strip-Anzeige der Position, die auf dem Touch Strip berührt wurde.

- Der Bereich für das Ändern der Tonhöhe mit dem Touch Strip ist wie folgt.
Ganz unten: -2 Halbtöne
Ganz oben: +2 Halbtöne
- Durch Drücken eines Performance Pads beim Berühren des Touch Strips wird die Tonhöhe auch geändert.
- Der Effekt durch die Benutzung des Touch Strips funktioniert nur, wenn Sie dabei weiterhin ein Performance Pad drücken. Er kann nicht in einer Sequenz benutzt werden.

REPEAT verwenden

1 Drücken Sie die [MODE]-Taste, um [REPEAT] auszuwählen.

[REPEAT] der [MODE]-Anzeigen leuchtet.

- Bei jedem Drücken der [MODE]-Taste ändert sich die [MODE]-Anzeige in der Reihenfolge [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → usw.

2 Halten Sie das Performance Pad gedrückt, das den Sample, den Sie wiederholt abspielen möchten, zugewiesen hat.

Der dem Performance Pad zugewiesene Sample-Sound wird abgespielt.

3 Berühren Sie den Touch Strip, um den Parameter zu ändern.

Der Sample-Sound wird entsprechend der Position, die auf dem Touch Strip berührt wurde, wiederholt abgespielt. Zudem leuchtet die Touch Strip-Anzeige der Position, die auf dem Touch Strip berührt wurde.

- Der Bereich für das wiederholte Intervall bei Benutzung des Touch Strips ist wie folgt.
1/4 Beat (Viertelnote) → 1/8 Beat (Achtelnote) → 1/16 Beat (Sechzehntelnote) → 1/32 Beat (Zweiunddreißigstelnote)
- Durch Drücken eines Performance Pads beim Berühren des Touch Strips erfolgt auch das wiederholte Abspielen des Sample-Sounds.
- Der Effekt durch die Benutzung des Touch Strips funktioniert nur, wenn Sie dabei weiterhin ein Performance Pad drücken. Er kann nicht in einer Sequenz benutzt werden.

4 Ändern Sie den Druck, den Sie auf das Performance Pad ausüben.

Die Lautstärke des Samples ändert sich je nachdem, ob Sie mit viel oder wenig Druck auf das Performance Pad drücken. Durch das Drücken mit viel Druck erhöht sich die Lautstärke und durch das Drücken mit weniger Druck verringert sich die Lautstärke.

Mit der BENUTZER-Einstellung verwenden

1 Drücken Sie die [MODE]-Taste, um [USER1] oder [USER2] auszuwählen.

[USER1] oder [USER2] der [MODE]-Anzeigen leuchtet.

- Bei jedem Drücken der [MODE]-Taste ändert sich die [MODE]-Anzeige in der Reihenfolge [PITCH] → [REPEAT] → [USER1] → [USER2] → usw.

2 Stellen Sie die Parameter ein, die mit [USER1] oder [USER2] geändert werden sollen.

Konfigurieren Sie die Einstellungen der Parameter auf dem TOUCH STRIP SETTING (USER1)- oder TOUCH STRIP SETTING (USER2)-Bildschirm.

- ↪ *Den Track umschalten (TRACK-Modus) (S. 13)*

3 Halten Sie das Performance Pad gedrückt, das den Sample, für den Sie den Parameter ändern möchten, zugewiesen hat.

Der dem Performance Pad zugewiesene Sample-Sound wird abgespielt.

4 Berühren Sie den Touch Strip, um den Parameter zu ändern.

Der Sample-Sound wird entsprechend der Position, die auf dem Touch Strip berührt wurde, geändert. Zudem leuchtet die Touch Strip-Anzeige der Position, die auf dem Touch Strip berührt wurde.

- Durch Drücken eines Performance Pads beim Berühren des Touch Strips erfolgt auch das wiederholte Abspielen des Sample-Sounds.
- Der Effekt durch die Benutzung des Touch Strips funktioniert nur, wenn Sie dabei weiterhin ein Performance Pad drücken. Er kann nicht in einer Sequenz benutzt werden.

HOLD verwenden

1 Drücken Sie die [HOLD]-Taste.

Die [HOLD]-Taste leuchtet.

2 Berühren Sie den Touch Strip.

Das Anhalten erfolgt und die Touch Strip-Anzeige leuchtet an der Position, an der das Touch Strip zum letzten Mal berührt wurde.

- Wenn der Modus umgeschaltet wird, wird das Anhalten abgebrochen und die [HOLD]-Taste schaltet sich aus.

Den analogen Filter benutzen

Verwenden Sie die Drehregler, um Ihren Sound zu modellieren – bearbeiten Sie Drive, Cut Off und Resonanz und fügen Sie echte, analoge Wärme und Präsenz hinzu.

1 Drücken Sie die [ACTIVE]-Taste.

Der Analogfiltereffekt wird aktiv (aktiviert). Im aktiven Zustand leuchtet die Taste rot.

2 Drehen Sie den [LOW PASS CUTOFF]-Regler.

Die Schwellenfrequenz des Tiefpassfilters ändert sich.

- Durch Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn verschiebt sich die Schwellenfrequenz in Richtung niedrige Frequenzen, das Drehen im Uhrzeigersinn verschiebt die Schwellenfrequenz in Richtung höhere Frequenzen.

3 Drehen Sie den [LOW PASS RESONANCE]-Regler.

Die Resonanz des Tiefpassfilters ändert sich.

- Durch Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn reduziert sich die Resonanz des Sounds in die Nähe der Schwellenfrequenz, das Drehen im Uhrzeigersinn erhöht die Resonanz.

4 Drehen Sie den [HIGH PASS CUTOFF]-Regler.

Die Schwellenfrequenz des Hochpassfilters ändert sich.

- Durch Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn verschiebt sich die Schwellenfrequenz in Richtung niedrige Frequenzen, das Drehen im Uhrzeigersinn verschiebt die Schwellenfrequenz in Richtung höhere Frequenzen.

5 Drehen Sie den [DRIVE]-Regler.

Die Drive-Intensität des Analogfilters wird angepasst.

- Durch Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn wird der Effekt reduziert, das Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt den Effekt.
- Wenn der Effekt zu stark ist, kann die Soundausgabe verzerrt wiedergegeben werden. In diesem Fall leuchtet die **OVER**-Anzeige gelb, so dass Sie wissen, dass es aufgrund der analogen Filterschaltung zu einem Verzerrungseffekt gekommen ist.

Ein Projekt speichern

1 Tippen Sie auf [PROJECT].

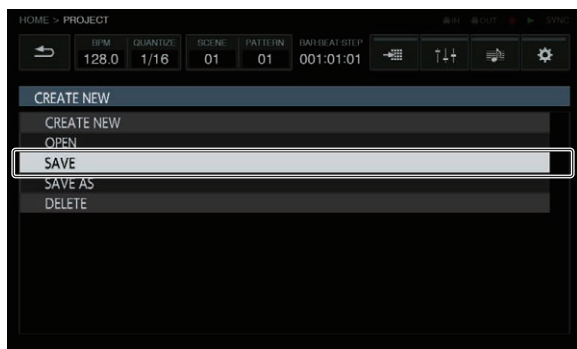
Der PROJEKT-Bildschirm wird im Touchscreen angezeigt. Im Projekt-Bildschirm können Sie z. B. Projekte laden und speichern.



2 Drehen Sie den Drehregel zum Wählen von [SAVE] und drücken Sie dann den Drehregler.

Ein Speichern-Fenster wird angezeigt. Der Fortschritt wird durch einen Statusbalken im angezeigten Fenster angegeben.

- Wenn das Speichern abgeschlossen ist, wird das Fenster ausgeblendet und der Projekt-Bildschirm wird angezeigt.
- Um den Projektnamen zu ändern und dann das Projekt zu speichern, wählen Sie **[SAVE AS]**, geben einen Projektnamen ein und speichern dann das Projekt.

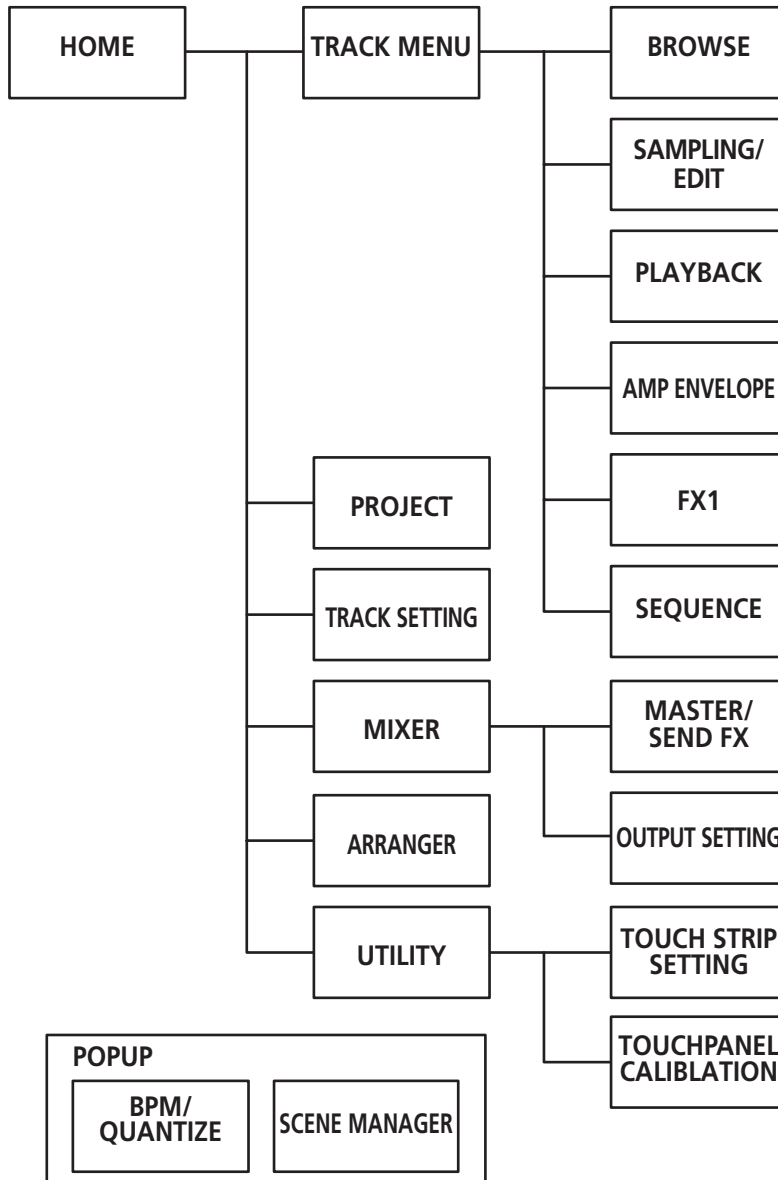


Beenden des Systems

Drücken Sie den [ON]-Schalter an der Rückseite des Geräts.

- Trennen Sie nicht das USB-Gerät ab oder schalten die Stromversorgung dieses Geräts aus, während die USB-Anzeige leuchtet oder blinkt. Dadurch können die Verwaltungsdaten dieses Geräts gelöscht und das USB-Gerät beschädigt werden, wodurch dieses unlesbar wird.

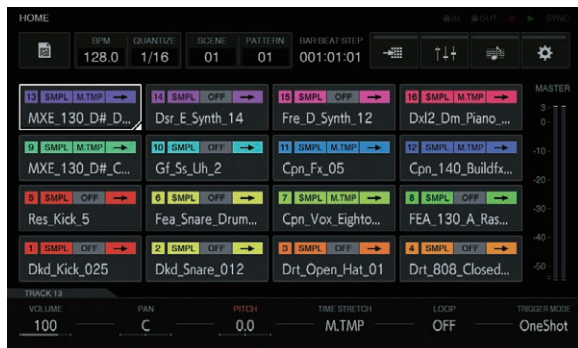
Übersichtskarte der Bildschirme der Benutzeroberfläche



- HOME (S. 18)
- TRACK MENU (S. 30)
- PROJECT (S. 19)
- TRACK SETTING (S. 21)
- MIXER (S. 22)
- ARRANGER (S. 26)
- UTILITY (S. 42)
- BROWSE (S. 32)
- SAMPLING/EDIT (S. 33)
- PLAYBACK (S. 35)
- AMP ENVELOPE (S. 37)
- FX1 (S. 39)
- SEQUENCE (S. 40)
- MASTER/SEND FX (S. 25)
- OUTPUT SETTING (S. 23)
- TOUCH STRIP SETTING (S. 43)
- TOUCH PANEL CALIBRATION (S. 45)
- BPM/QUANTIZE (S. 27)
- SCENE MANAGER (S. 28)

Allgemeine Einstellungen, Änderungen und Überprüfungen durchführen (HOME)

Dieser Bildschirm dient als Ausgangsbildschirm für alle Bildschirme. Hier können Sie den Zuweisungsstatus der Performance Pads und den Status der einzelnen Tracks überprüfen.



❖ ACTIVE/MUTE



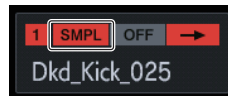
Wenn **[MUTE]** mit dem Pad gedrückt wurde, werden die Anzeigen in dem Bereich für die Anzeige der Track-Nummer abgeblendet.

❖ Track-Attribut

Hier wird das Attribut des Tracks, der im Track-Menü eingestellt wurde, angezeigt.

- Der Sound wird angehalten, wenn das Attribut umgeschaltet wird, so dass die Umschaltung nicht in diesem Bildschirm, sondern im Track-Menü für jeden Track durchgeführt wird.

SMPL: SAMPLE-Track



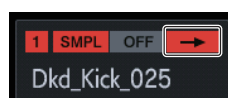
Dieser Track spielt eine Sample-Soundquelle ab. Weitere Informationen zum angezeigten Inhalt eines SAMPLE-Tracks finden Sie unter *Anzeige des Namens des zugewiesenen Samples*.

THRU: EXTERNER Track



Ein externer Eingang wird als Soundquelle benutzt, so dass statt dem Sample-Namen die Eingangs-Quelle angezeigt wird.

❖ TRIGGER MODE und LOOP



Hiermit wird angezeigt, wie der zugewiesene Sound abgespielt wird. Das Ein- und Ausschalten von **LOOP** hat sowohl einen Effekt während einer Pad Performance und einer Sequenz Performance, aber **TRIGGER MODE** hat nur einen Effekt auf eine Pad Performance.

- Im Fall von **GATE** wird der Sample nur abgespielt, wenn das Pad gedrückt wird.
- Im Fall von **One Shot** wird der Sample in dem Moment getriggert, in dem das Performance Pad gedrückt wird, und nur für die festgelegte Zeit abgespielt.

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

- Das kann mit den Parameter-Justierknöpfen am unteren Rand des Bildschirms umgeschaltet werden.

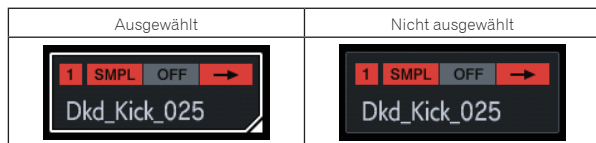
❖ Statusanzeige von TIME STRETCH



Es können drei Modi umgeschaltet werden: **OFF** ↔ **RSMP** (Resample) ↔ **M.TMP** (Master Tempo).

Track-Tasten

Track-Auswahl



Es ist immer ein Track ausgewählt. Track 1 links unten ist als Standard ausgewählt.

Ein Track kann durch Antippen ausgewählt werden. Wenn Sie erneut auf den ausgewählten Track tippen (oder den Drehregler drücken), kehren Sie zum Track-Menü-Bildschirm zurück.

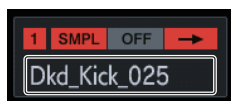
Wenn Sie den Drehregler drehen, verschiebt sich die Position der Trackauswahl. Durch Drehen im Uhrzeigersinn verschiebt sich die Position in absteigender Reihenfolge von Track 1 zu 16 und dann von 16 zurück zu 1. Durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn verschiebt sich die Position in umgekehrter Reihenfolge.

- Weitere Informationen zu angezeigtem Inhalt der Track-Taste finden Sie unter *Angezeigte Inhalte*.

Angezeigte Inhalte

SAMPLE-Track

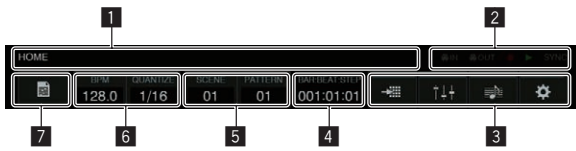
❖ Anzeige des Namens des zugewiesenen Samples



Wenn ein Sample zu einem Track zugewiesen wurde, wird der Name des zugewiesenen Samples angezeigt.

Wenn der Sample-Name nicht auf die Taste passt, wird ein Teil davon ausgelassen und der ausgelassene Teil wird durch „...“ ersetzt.

Fest eingestellter Anzeigebereich



1 Bildschirm-Informationsanzeige

Zeigt den Namen des zurzeit angezeigten Bildschirms an.

2 Statusanzeige

Zeigt den Status der Verbindung mit einem externen Gerät oder den Status einer Sequenz an.

3 Menü-Schaltfläche

Tippen Sie darauf, um zu den einzelnen Bildschirmen zu gelangen. Sie können die folgenden Bildschirme aufrufen.

- Die Anzeige der Taste für den angezeigten Bildschirm leuchtet.
- TRACK SETTING
- MIXER
- ARRANGER
- UTILITY

4 TIME-Anzeige

Zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Die Anzeigeeinheit ist [BAR:BEAT:STEP].

5 SCENE/PATTERN-Taste

Öffnet das SCENE/PATTERN-Popup. Zeigt die aktuelle Scene-Nummer und die Pattern-Nummer an.

6 BPM/QUANTIZE-Taste

Öffnet das BPM/QUANTIZE-Popup. Zeigt den aktuellen BPM-Wert und den QUANTIZE-Wert an.

7 PROJECT-Taste

Öffnet den Projektbildschirm. Ein Projekt kann erstellt, geladen, gespeichert und gelöscht werden.

OFF:

Spielt den Sampler im aktuellen Zustand ab, ohne ihn mit dem BPM zu synchronisieren. Diese Einstellung eignet sich z. B. für einen Trommelschlag.

RESAMPLE (RESMPL):

Synchronisiert den Sample mit dem BPM, ändert aber die Tonhöhe (Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit). Diese Einstellung eignet sich z. B. für einen Drum-Loop.

MASTER TEMPO (M.TMP):

Synchronisiert den Sample mit dem BPM, ändert aber nicht die Tonhöhe (MASTER TEMPO-Wiedergabe). Diese Einstellung eignet sich z. B. für einen Melodie-Loop.

Die Standardeinstellung variiert je nach Ergebnis der Analyse des Samples.

Bei einer 1SHOT-Soundquelle: OFF

Bei einer LOOP-Soundquelle: MASTER TEMPO

5 LOOP

Schaltet die Loop-Wiedergabe ein/aus.

6 TRIGGER MODE

Schaltet die Methode zur Anzeige eines Samples als Reaktion auf einen Trigger um.

One Shot:

Wenn das Performance Pad gedrückt wird, wird der Sample bis zum Schluss abgespielt.

GATE:

Spielt den Sample nur ab, während das Performance Pad gedrückt wird.

7 MASTER-Pegelmesser

Der MASTER-Pegelmesser wird auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.

Bei Benutzung von [VOLUME] für jedem Track im Touchscreen passen Sie die Lautstärke so an, dass die Pegelspitze nahe bei 0 dB liegt.

- Eine Anzeigefunktion zum Halten der Pegelspitze steht zur Verfügung. Die erkannte maximale Pegelposition wird angezeigt. Danach wird die Anzeige ausgeblendet, auch wenn innerhalb einer bestimmten Zeit (ca. 500 ms) kein lauterer Signal erkannt wurde.

Parameter (HOME)



1 VOLUME

Legt die Lautstärke des Tracks fest.

2 PAN

Legt die Panning-Position des Tracks fest.

3 PITCH

Legt die Sound-Tonhöhe während der Sample-Wiedergabe fest.

4 TIME STRETCH

Legt das Verfahren für das Time-Stretching eines Samples zum Synchronisieren des BPM fest.

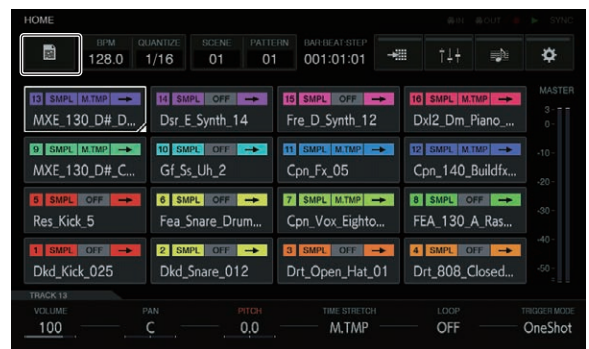
Projektdateien verwalten (PROJECT)

Auf Projektebene können Projekte konfiguriert, geladen und gespeichert werden.

Ein neues Projekt erstellen

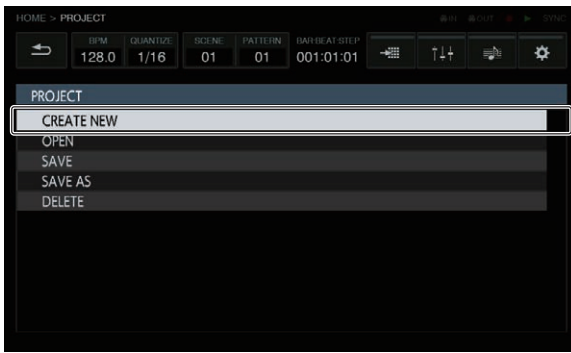
1 Tippen Sie auf [PROJECT].

Der PROJEKT-Bildschirm wird im Touchscreen angezeigt. Im Projekt-Bildschirm können Sie z. B. Projekte laden und speichern.



2 Drehen Sie den Drehregel zum Wählen von [CREATE NEW] und drücken Sie dann den Drehregler.

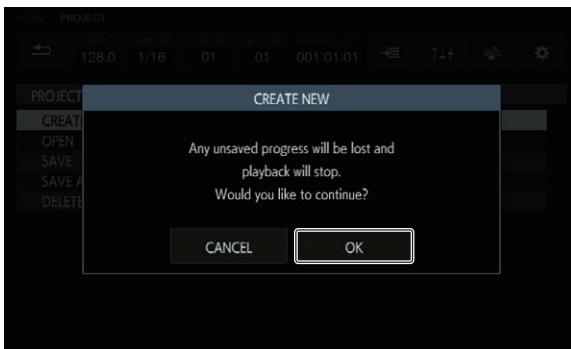
Eine Bestätigung wird angezeigt.



- Wenn ein neues Projekt ohne Speichern erstellt wird, nachdem ein bestehendes Projekt geändert wird, geht das ungespeicherte Projekt verloren.

3 Tippen Sie auf [OK].

Es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie mithilfe der Tastatur auf dem Bildschirm dem Projekt einen Namen geben können.



4 Geben Sie mithilfe der Software-Tastatur einen Projektnamen ein und tippen Sie auf [CREATE].

Es wird ein neues Projekt erstellt und der Hauptbildschirm wird angezeigt.

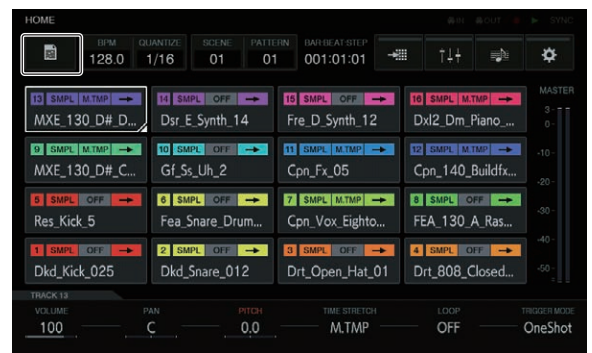


Ein Projekt öffnen

Ein bestehendes Projekt kann geöffnet werden.

1 Tippen Sie auf [PROJECT].

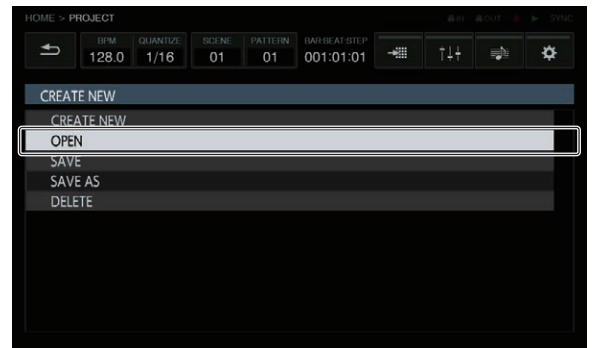
Der PROJEKT-Bildschirm wird im Touchscreen angezeigt. Im Projekt-Bildschirm können Sie z. B. Projekte laden und speichern.



2 Drehen Sie den Drehregel zum Wählen von [OPEN] und drücken Sie dann den Drehregler.

Die Projektliste wird angezeigt.

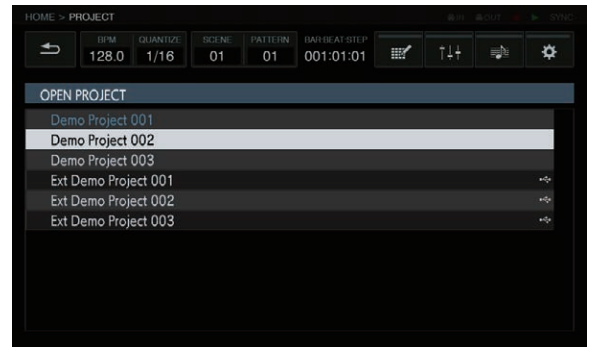
- Zum Zurückkehren zu einer höheren Ebene drücken Sie die [BACK]-Taste oder tippen Sie auf [BACK] auf dem Touchscreen.



3 Drehen Sie den Drehregel zum Wählen eines Demoprojekts und drücken Sie dann den Drehregler.

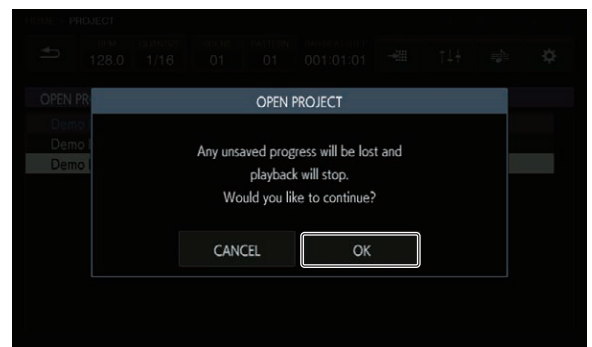
Eine Bestätigung wird angezeigt.

- Wenn ein USB-Gerät eingeschoben ist, wird jedes Projekt auf dem USB-Gerät auch in derselben Liste angezeigt. Dann wird das USB-Zeichen am rechten Rand der Liste angezeigt.



4 Tippen Sie auf [OK].

Wenn Sie auf [OK] tippen, wird ein Projekt geöffnet.



Ein Projekt speichern

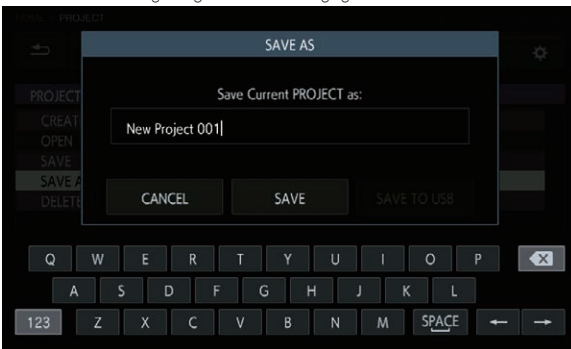
1 Tippen Sie auf [PROJECT].

Der PROJEKT-Bildschirm wird im Touchscreen angezeigt. Im Projekt-Bildschirm können Sie z. B. Projekte laden und speichern.

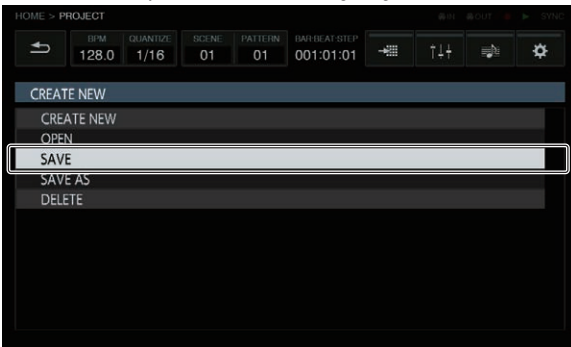


2 Drehen Sie den Drehregler zum Wählen von [SAVE] und drücken Sie dann den Drehregler.

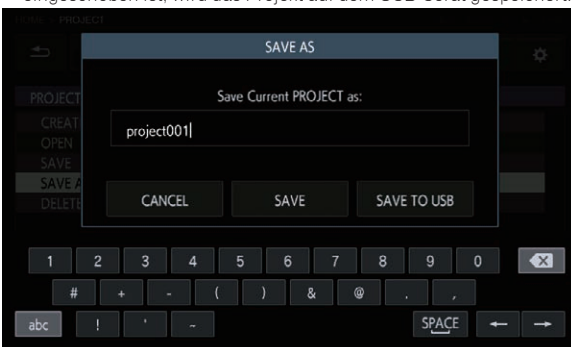
Ein Speichern-Fenster wird angezeigt. Der Fortschritt wird durch einen Statusbalken im angezeigten Fenster angegeben.



- Wenn das Speichern abgeschlossen ist, wird das Fenster ausgeblendet und der Projekt-Bildschirm wird angezeigt.



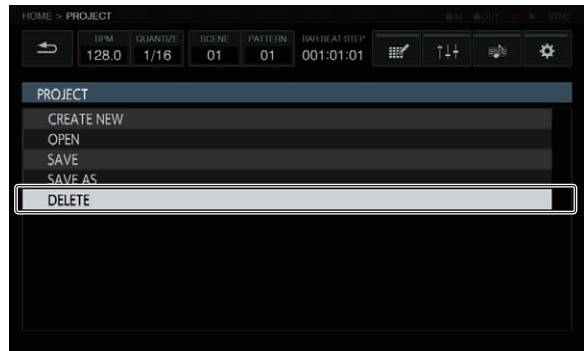
- Um den Projektnamen zu ändern und dann das Projekt zu speichern, wählen Sie [SAVE AS], geben einen Projektnamen ein und speichern dann das Projekt.
- Wenn die [SAVE TO USB]-Taste berührt wird, wenn ein USB-Gerät eingeschoben ist, wird das Projekt auf dem USB-Gerät gespeichert.



Ein Projekt löschen

Drehen Sie den Drehregler zum Wählen von [DELETE] und drücken Sie dann den Drehregler.

Ein bestehendes Projekt kann gelöscht werden.



Die Einstellungen für den gesamten Track ändern (TRACK SETTING)

Die Einstellungen für jedes Pad können konfiguriert werden.



VELOCITY

[VELOCITY] eines Pads kann aktiviert oder deaktiviert werden.

Bei der Aktivierung ändert sich die Wiedergabelautstärke der Soundquelle, je nachdem, welchen Druck Sie auf das Pad ausüben. Bei der Deaktivierung wird die Soundquelle mit fest eingestellter Lautstärke abgespielt, die von der Einstellung für [VELOCITY] unter [AMP ENVELOPE] abhängt.

Die Standardeinstellung variiert je nach Ergebnis der Analyse des Samples.

Bei einer 1SHOT-Soundquelle: ON

Bei einer Loop-Soundquelle: OFF

CHOKE

Zwischen den Tracks kann eine bestimmte Steuerung eingestellt werden.

Tracks, die auf dieselbe CHOKE No. eingestellt wurden, können nicht zur selben Zeit abgespielt werden.

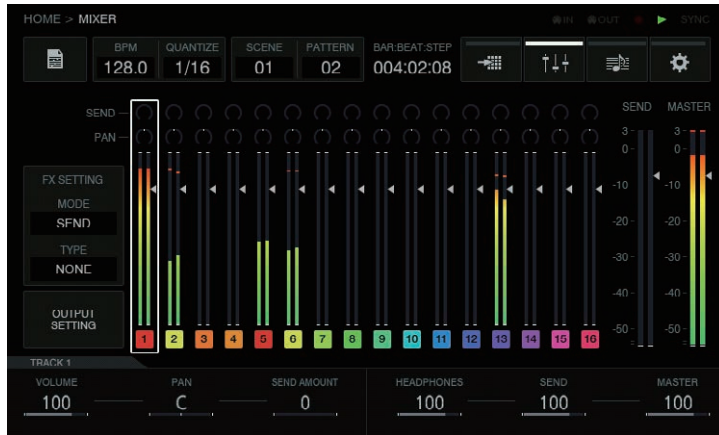
- „-“ (keine), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7] oder [8] kann ausgewählt werden.
- Die Standardeinstellung ist „-“ (keine).

PAD COLOR

Die Trackfarbe kann auf eine beliebige der 16 Farben eingestellt werden.

Die Lautstärke für jeden Track anpassen (MIXER)

Die Lautstärkepegel können angepasst werden, während man gleichzeitig auf die Lautstärkepegel, Panning-Positionen und die SEND-Werte von mehreren Tracks schaut.



Der ausgewählte Track hat einen Rahmen.

Durch Drehen des Drehreglers kann man den Rahmen verschieben, um den ausgewählten Track zu ändern.

Der Rahmen bewegt sich zwischen Tracks 1 bis 16 und der ausgewählte Track wird mit der Auswahl auf dem HOME-Bildschirm verbunden.

Die folgenden Elemente befinden sich in den Rahmen der Tracks 1 bis 16.

- PAN-Position
- SEND-Wert
- Pegelmesser
- Lautstärke-Fader-Position
- Tracknummer und Trackfarbe

Die folgenden Elemente befinden sich in den SEND- und MASTER-Tracks.

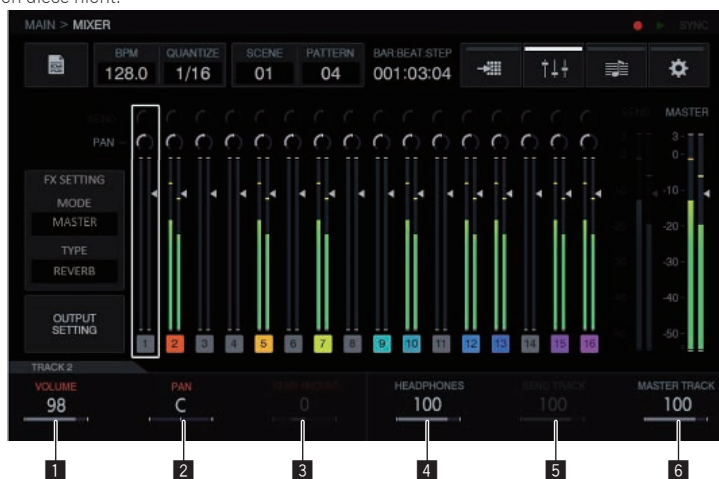
- Pegelmesser
- Lautstärke-Fader-Position

Parameter (MIXER)

Die Parameter der Tracks 1 bis 16 können mit **[VOLUME]**, **[PAN]** und **[SEND AMOUNT]** am unteren Rand des MIXER-Bildschirms eingestellt werden. Wenn die numerischen Werte der Parameter für jeden Track eingestellt wurden, können diese in den Elementen der ausgewählten Tracks wiederspiegelt werden, da diese mit den numerischen Werten verbunden sind.

Zudem sind **[HEADPHONES]**, **[SEND]** und **[MASTER]** am unteren Rand des MIXER-Bildschirms Parameter, welche die Lautstärke der Kopfhörer, Lautstärke der SEND-Tracks und die Lautstärke der MASTER-Tracks einstellen.

- Wenn der Drehregler gedreht wird, um den Fokus von Track zu Track zu verschieben, ändern sich die Parameter für **[VOLUME]**, **[PAN]** und **[SEND AMOUNT]**, da diese die Werte, die für jeden Track eingestellt wurden, widerspiegeln. Die Parameter **[HEADPHONES]**, **[SEND]** und **[MASTER]** sind Einstellwerte, die im MIXER-Bildschirm gleich sind. Auch wenn der Fokus durch Drehen des Drehreglers zu einem anderen Track verschoben wird, ändern sich diese nicht.



1 VOLUME

Legt die Lautstärke des Tracks fest.

2 PAN

Legt die Panning-Position des Tracks fest.

3 SEND AMOUNT

Stellt die Send-Werte für SEND FX des Tracks ein.

4 HEADPHONES

Passt die Lautstärke der Kopfhörer an.

5 SEND TRACK

Passt die Lautstärke der SEND-Tracks an.

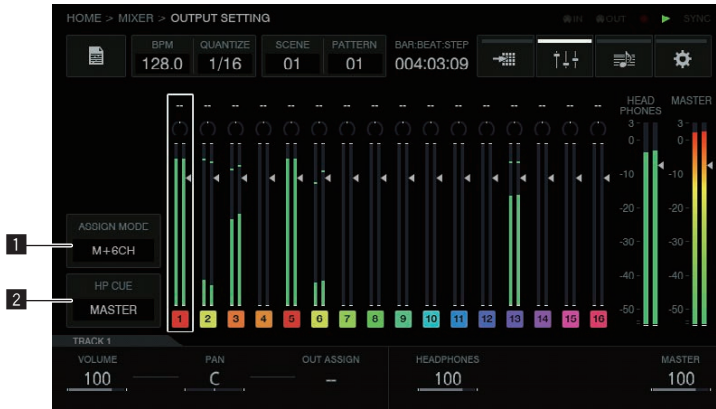
6 MASTER TRACK

Passt die Lautstärke der MASTER-Tracks an.

Die Ausgabe von jeder Ausgabebuchse einstellen (OUTPUT SETTING)

OUTPUT SETTING-Bildschirm

Der Ausgabebus für jede **ASSIGNABLE OUT**-Buchse, jeden Pegel und jeden Ausgabekanal, der an die Kopfhörerbuchse gesendet werden soll, kann eingestellt werden.



1 ASSIGN MODE-Taste

[M + 6CH]-Modus: Gibt die Master-Tracks von [OUT1-2] aus und ermöglicht auch das Senden an die verbleibenden sechs Ausgabebuchsen auf einem bestimmten Trackpegel.

[8CH]-Modus: Ermöglicht die Einstellung, welche der acht Ausgabebuchsen Tracks auf einem bestimmten Trackpegel senden sollen.

- ① Wenn das Listen-Popup angezeigt wird, drehen Sie den Drehregler, um einen Modus auszuwählen.
- ② Drücken Sie den Drehregler zur Eingabe der Auswahl.

2 HP CUE-Taste

Welchen Sie aus, welches der folgenden Elemente Sie mit dem Kopfhörer hören möchten: [MASTER] (Stereo) / [OUT1-2], [OUT3-4], [OUT5-6], [OUT7-8] (Stereo), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8] (Mono).

- Wenn [ASSIGN MODE] auf [M + 6CH], [OUT1-2], [1] eingestellt ist und [2] nicht ausgewählt werden kann.
- ① Wenn das Listen-Popup angezeigt wird, drehen Sie den Drehregler, um die Ausgabe auszuwählen.
 - ② Drücken Sie den Drehregler zur Eingabe der Auswahl.

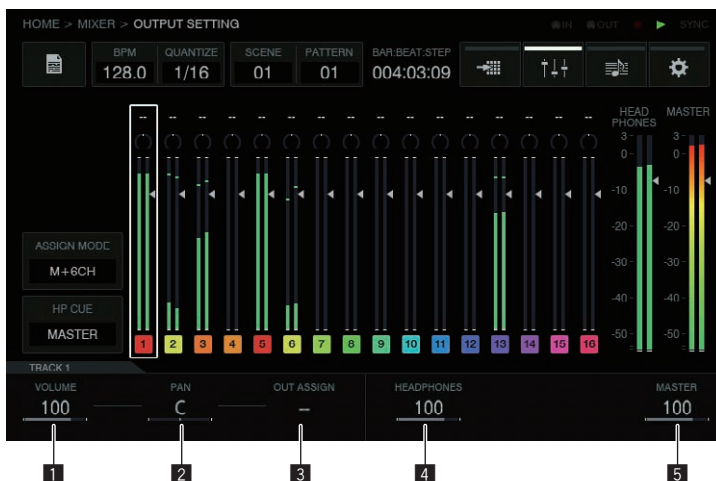
Parameter (OUTPUT SETTING)

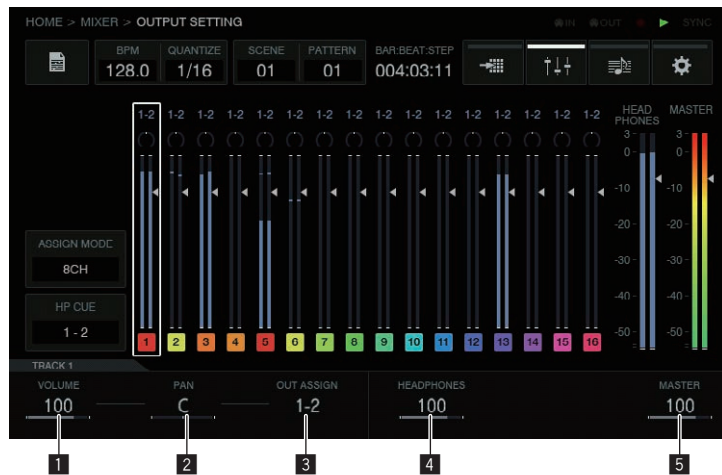
Die Einstellungen [VOLUME], [PAN] und [OUT ASSIGN] für jeden Track und der Kopfhörer-Ausgangspegel und der Masterpegel können eingestellt werden.

Wenn der Parameter 3-Justierknopf gedreht wird, ändert sich die Einstellung für das Ausgabe-Ziel und dieselben Daten werden oben im MIXER-Bildschirm angezeigt.

- Im [M + 6CH]-Modus ist die [-]-Anzeige die Standardeinstellung. In dieser Einstellung wird nur der Master-Track-Ausgang von [OUT1-2]/[MASTER] zugewiesen. Wenn in dieser Einstellung dann [OUT3-4] festgelegt wird, werden die Zuweisungen der Master-Tracks beibehalten und der Audio-Sound wird an [OUT3-4] ausgegeben. So können Sie die Tracks vor dem Mixen einzeln aus verschiedenen Ausgängen ausgeben, während die Master-Tracks von den Hauptlautsprechern ausgegeben werden.

Beispiel [M + 6CH]-Modus





1 VOLUME

Legt die Lautstärke des Tracks fest.

2 PAN

Legt die Panning-Position des Tracks fest.

3 OUT ASSIGN

Legt das Ausgabeziel des Tracks fest.

4 HEADPHONES

Passt die Lautstärke der Kopfhörer an.

5 MASTER TRACK

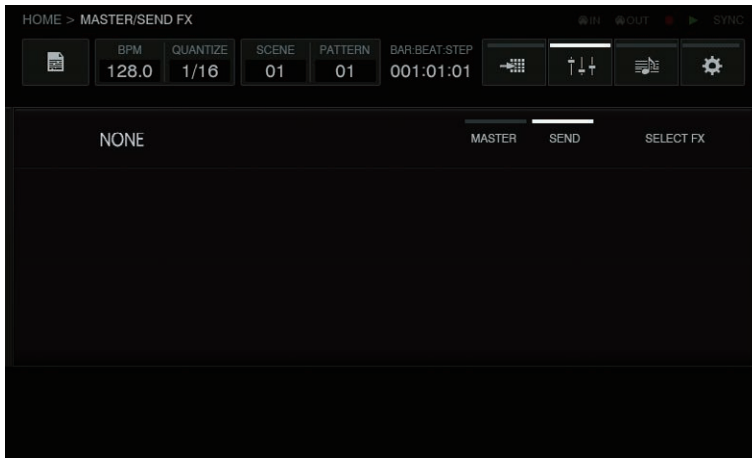
Passt die Lautstärke der MASTER-Tracks an.

Weitere Informationen

- Die SEND FX/MASTER FX-Effekte werden nur auf die Master-Tracks angewandt.
- Die SEND FX/MASTER FX-Effekte werden nicht auf die folgenden Elemente angewandt: [OUT1-2], [OUT3-4], [OUT5-6], [OUT7-8] (Stereo), [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8] (Mono).

Die Send-Effekte einstellen (MASTER/SEND FX)

Ausgangszustand



SELECT FX

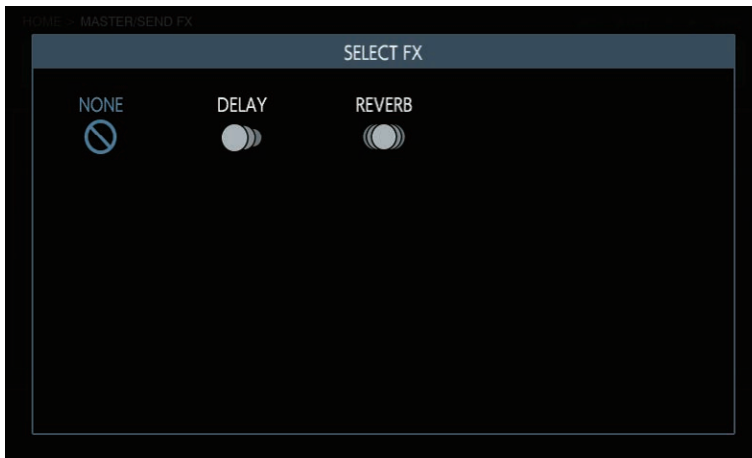
Der SEND FX-Auswahlbildschirm wird durch Tippen als Popup angezeigt.

Der Fokus liegt auf dem Effekt, der für den aktuellen Modus ausgewählt wurde, und die Effekte, die nicht für diesen Modus ausgewählt werden können, sind ausgegraut.

Drehen Sie den Drehregler zum Verschieben des Fokus und drücken Sie dann den Drehregler zur Eingabe der Auswahl. Alternativ dazu können Sie den Fokus auch durch Tippen verschieben und dann die Auswahl eingeben, indem Sie erneut darauf tippen.

Wenn die Auswahl eingegeben wurde, wird die Liste ausgeblendet und der ausgewählte Effekt wird geladen.

[Delay] und [Reverb] können ausgewählt werden.

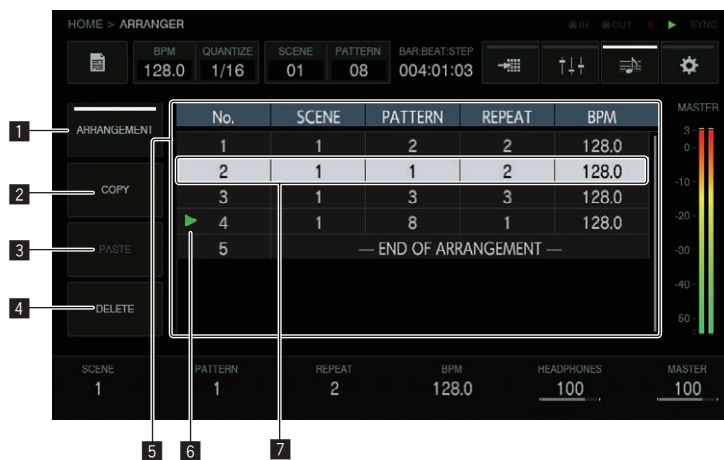


Parameter (MASTER/SEND FX)

MASTER/SEND FX sind kein Ziel für die Step-Modulierung, so dass die Parameter-Änderungen nicht aufgenommen werden können.

Die letzten Einstellwerte, die das letzte Mal benutzt wurden, werden für die Parameter gespeichert (letzte Speichereinstellung).

Tracks durch Arrangieren der erstellten Pattern erstellen (ARRANGER)



1 ARRANGEMENT

Spielen Sie ein Arrangement ab.
Bei jedem Antippen der **[ARRANGEMENT]**-Taste wird auf ON/OFF umgeschaltet. Die Standardeinstellung ist OFF.
ARRANGEMENT-Taste eingeschaltet (ON): Die mit dem Arranger erstellten Patterns werden abgespielt und ausgegeben.
[ARRANGEMENT]-Taste aus (OFF): Das aktuelle Pattern wird abgespielt und ausgegeben.

- Durch Drücken von **[SHIFT]** + Drehregler, wenn **[ARRANGEMENT]** auf ON gestellt ist, erfolgt die Wiedergabe ab der Fokusposition.

2 COPY

Kopiert ein Pattern.
Wenn der Fokus zur Reihe mit der Patterneinstellung verschoben wird, die Sie kopieren möchten, während Sie den Drehregler drehen und die **[COPY]**-Taste antippen, wird die Patterneinstellung in die Zwischenablage kopiert.

3 PASTE

Fügt ein Pattern ein.
Durch Antippen der **[PASTE]**-Taste wird die kopierte Patterneinstellung direkt vor der Reihe mit dem Fokus eingefügt.
• Das Einfügen erfolgt nicht durch Überschreiben der Reihe, in der das Pattern eingefügt wurde, sondern immer als Einfügen einer Reihe.

4 DELETE

Wenn die **[DELETE]**-Taste angetippt wird, wird die Reihe mit dem Fokus gelöscht.

5 Arrangement-Anzeigebereich

No.: Dies ist die Reihennummer des Arrangements.
SCENE: Dies ist die Nummer der Scene.
PATTERN: Dies ist die Nummer des Patterns.
BPM: Dies ist der BPM-Wert, der einzeln eingestellt werden kann.

6 Anzeige der Wiedergabeposition

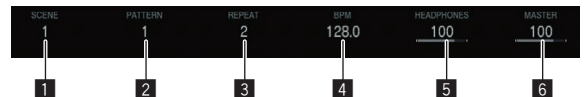
Das **[▶]**-Zeichen wird an der Stelle angezeigt, an der das Arrangement abgespielt wird.

7 Fokusposition

Drehen Sie den Drehregler, um den Fokus nach oben und unten zu bewegen.
Durch Drücken des Drehreglers wird das aktuelle Pattern direkt vor der Reihe mit dem Fokus eingefügt.
Wenn Sie die Parameter-Justierknöpfe der Parameter 1 bis 4 zusammen mit **END OF ARRANGEMENT** am unteren Rand benutzen, wird automatisch eine Reihe mit einem Pattern hinzugefügt.
Wenn Sie den Drehregler drehen, um den Fokus zu verschieben, werden **[SCENE]**, **[PATTERN]**, **[REPEAT]** und **[BPM]** am unteren Rand auf die Einstellwerte der ausgewählten Reihe umgeschaltet.

- Durch Drücken von **[SHIFT]** + Drücken des Drehreglers wird das **[ARRANGEMENT]** aus dieser Reihe abgespielt.

Parameter (ARRANGER)



1 SCENE

Wählt die Scene.
Durch Drehen des Pattern 1-Justierknopfs wird die Scene-Nummer der Reihe mit dem Fokus geändert.

2 PATTERN

Wählt das Pattern.
Durch Drehen des Pattern 2-Justierknopfs wird die Pattern-Nummer der Reihe mit dem Fokus geändert.

3 REPEAT

Wählt, wie oft abgespielt werden soll.
Durch Drehen des Pattern 3-Justierknopfs wird die Anzahl der Wiederholungen der Reihe mit dem Fokus geändert.

4 BPM

Wählt den BPM.
Durch Drehen des Pattern 4-Justierknopfs wird der BPM der Reihe mit dem Fokus geändert.
Bei BPM auf „-“, erfolgt die Wiedergabe mit dem BPM-Wert, der kurz zuvor eingestellt wurde.

5 HEADPHONES

Stellt die Lautstärke der Kopfhörer ein.
Durch Drehen des Pattern 5-Justierknopfs wird der **HEADPHONES**-Wert geändert.

6 MASTER

Stellt die Master-Lautstärke ein.
Durch Drehen des Pattern 6-Justierknopfs wird der **MASTER**-Wert geändert.

Die Einstellungen dieses Geräts ändern (UTILITY)

Sie können verschiedene Informationen wie z. B. den Bildschirmkontrast, die Empfindlichkeit der Performance Pads, die Geräteeinstellungen, die Firmware-Version und der freie Platz des internen Speichers überprüfen.



Betrieb mit der Hardware

Drehregler

Der Fokus kann durch Drehen des Drehreglers verschoben werden. Durch Drücken des Drehreglers kann zwischen den einzelnen Punkten und Auswahloptionen navigiert oder Eingaben gemacht werden.

BACK-Taste

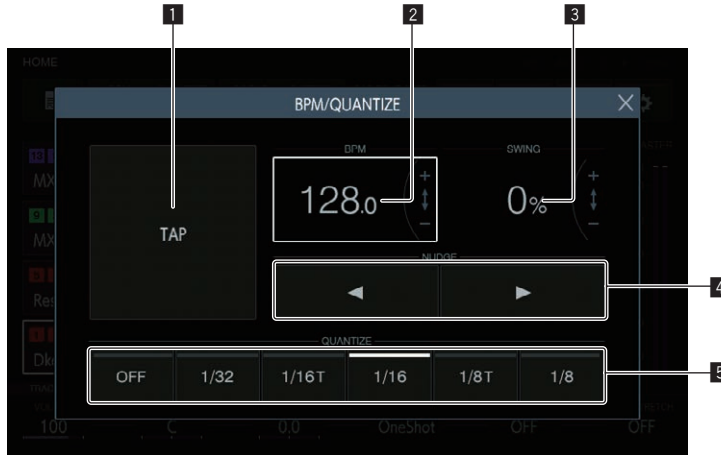
Durch Drücken der [BACK]-Taste können Sie z. B. den Bildschirm schließen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

Wenn der Fokus auf der Seite der Auswahloption ist, kann der Fokus durch Drücken der [BACK] zur Seite des Menüpunkts verschoben werden.

Durch Drücken des Drehreglers kann zwischen den einzelnen Punkten und Auswahloptionen navigiert oder Eingaben gemacht werden.

BPM einstellen und quantisieren (BPM/QUANTIZE)

BPM-Einstellung, [NUDGE], [TAP] und andere Vorgänge in Bezug auf die Wiedergabe von Sequenzen können durchgeführt werden.



1 TAP-Taste

Durch mehrmaliges Antippen dieser Taste zum Anpassen des Beats wird der BPM-Wert eingestellt, damit er zu diesem Intervall passt.

2 BPM

Dies ist der aktuelle BPM-Wert des Patterns. Er kann durch Drehen des Drehreglers geändert werden.

Durch Drücken von [SHIFT] + Drehen des Drehreglers wird der Teilwert geändert.

3 SWING

Der [SWING]-Wert kann eingestellt werden.

4 NUDGE-Taste

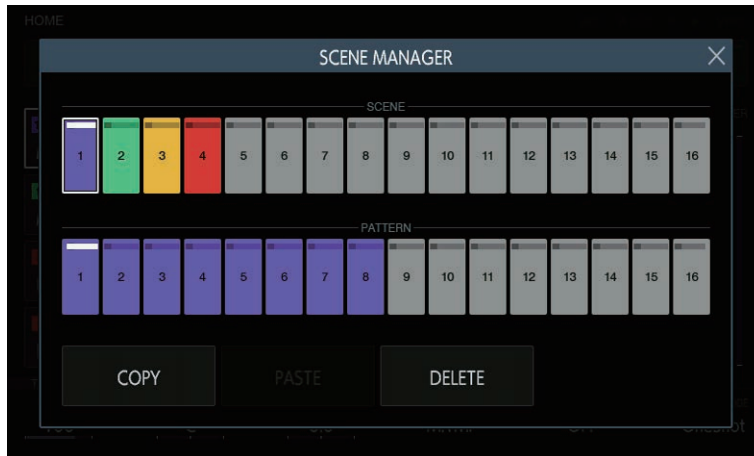
Der Versatz von einer Soundquelle, für die eine synchronisierte Performance durchgeführt wird, kann manuell durch leichtes Vorziehen oder Verzögern des BPM des abgespielten Patterns korrigiert werden.

5 QUANTIZE-Taste

Die Quantisierungswerte, wenn ein Performance Pad während der Sequenzwiedergabe gedrückt wird, können eingestellt werden.

Scenes und Patterns verwalten (SCENE MANAGER)

Scenes und Patterns können auf der grafischen Benutzeroberfläche kopiert und gelöscht werden.



Jede Scene hat ihre eigene Farbe und auch die Patterns in einer bestimmten Scene werden mit derselben Farbe wie die Scene angezeigt. Die LEDs der 16 Step-Tasten der Hardware leuchten auch in derselben Farbe auf, wenn der Modus auf den SCENE/PATTERN-Auswahlmodus umgeschaltet wird.

Durch Antippen der [X]-Taste oben rechts im Bildschirm oder Drücken der [BACK]-Taste wird der Bildschirm geschlossen.

Eine Scene und ein Pattern auswählen

Wählen Sie die Scene und das Pattern, das Sie aktuell festlegen möchten.

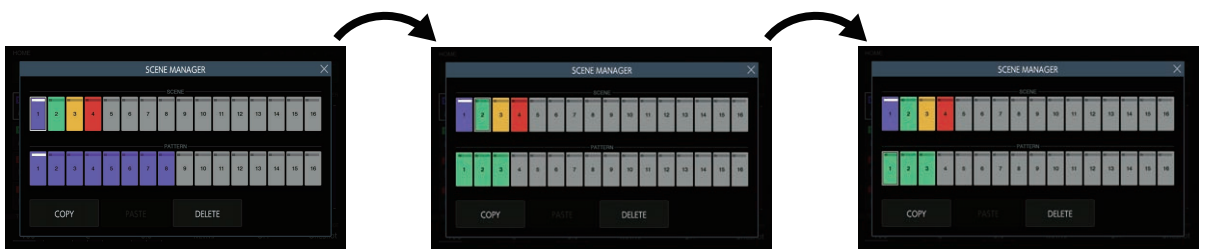
Drehen Sie den Drehregler, um eine Scene auszuwählen, und verschieben Sie den Fokus auf die Patterns, indem Sie den Drehregler drücken. Drehen Sie dann den Drehregler, um ein Pattern auszuwählen, und geben Sie das Pattern ein, indem Sie den Drehregler drücken. Derselbe Vorgang kann auch durch Antippen der Tasten im Touchscreen durchgeführt werden.

Wenn das Pattern während der Wiedergabe umgeschaltet wird, entspricht die Umschaltzeit dem **PATTERN QUANTIZE**-Einstellwert, der unter **UTILITY** eingestellt wurde.

- Wenn der Bildschirm durch Antippen der [X]-Taste oder Drücken der [BACK]-Taste geschlossen wird, ohne das Pattern einzugeben, wird das Pattern nicht geändert.

Drehen Sie den Drehregler im Uhrzeigersinn

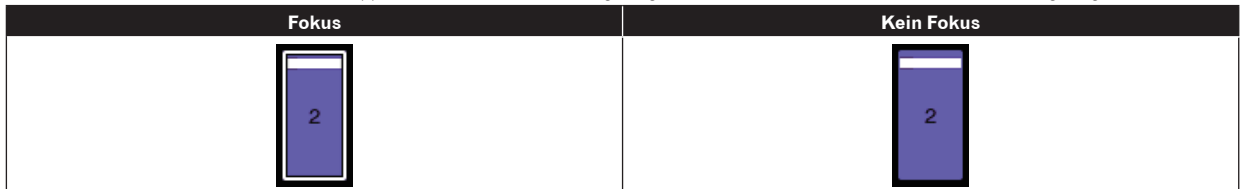
Drücken Sie den Drehregler



Status von Scene und Pattern

Taste mit Fokus darauf

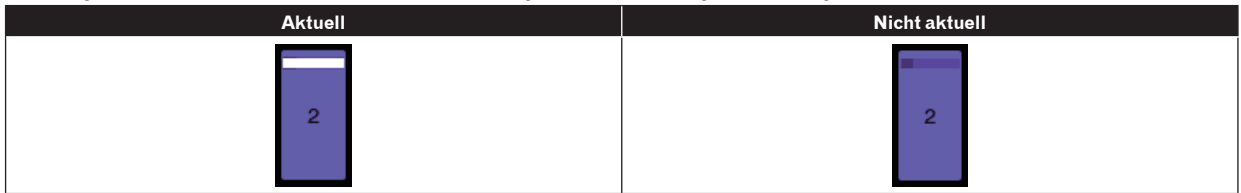
Auf diese Taste wurde der Fokus durch Antippen oder Drehen des Drehreglers gesetzt. Ein weißer Rahmen wird um die Taste angezeigt.



Aktuelle Taste

Diese Taste wurde aktuell eingestellt. Die Anzeige über der Taste leuchtet weiß.

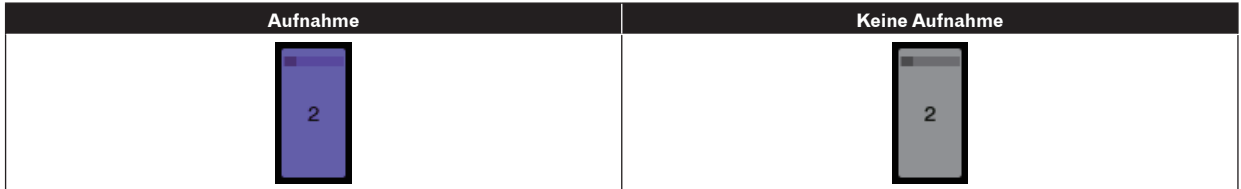
Die Anzeige blinkt weiß für die Taste, wenn während der Wiedergabe auf die Änderung des Patterns gewartet wird.



Taste mit aufgenommener Sequenz

Dies ist eine Scene-Taste mit mindestens einem aufgenommenen Pattern oder eine Pattern-Taste mit einer aufgenommenen Sequenz.

Die Taste leuchtet in der Scene-Farbe.



Scene-Farben

Die eingestellten Farben für die 16 Scenes werden in der nachfolgenden Abbildung gezeigt.



COPY

Durch Antippen der **[COPY]**-Taste wird die ausgewählte Scene oder das Pattern in die Zwischenablage kopiert.

Wenn bereits etwas in die Zwischenablage kopiert wurde, wird durch das erneute Antippen der **[COPY]**-Taste die Zwischenablage überschrieben.

- Die Scene bzw. das Pattern, das kopiert wurde, wird durch eine Anzeige markiert.

PASTE

Durch Antippen der **[PASTE]**-Taste wird die Scene oder das Pattern, das in die Zwischenablage kopiert wurde, an die gewählte Stelle kopiert.

Die Taste kann nicht gedrückt werden, wenn nichts in die Zwischenablage kopiert wurde. In diesem Fall ist die **[PASTE]**-Taste ausgegraut. Die **[PASTE]**-Taste kann auch nicht angetippt werden, wenn der Fokus auf einem Pattern liegt, während eine Scene gerade kopiert wird oder umgekehrt. Auch in diesem Fall ist die **[PASTE]**-Taste ausgegraut.

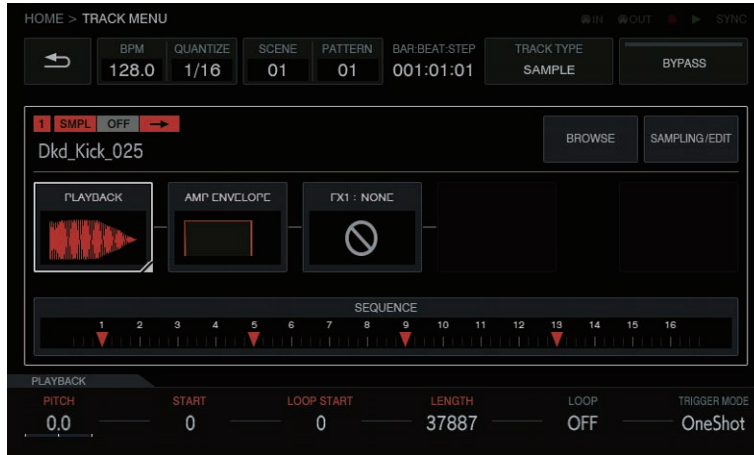
DELETE

Eine Scene oder ein Pattern, das durch Antippen ausgewählt wurde, kann gelöscht werden.

Ein Bestätigungs-Popup wird angezeigt, wenn eine Scene oder das aktuell abgespielte Pattern gelöscht wird.

Track-Parameter anpassen (TRACK MENU)

Sie können den Bildschirm des ausgewählten Tracks bzw. jeden detaillierten Einstellbildschirm umschalten.

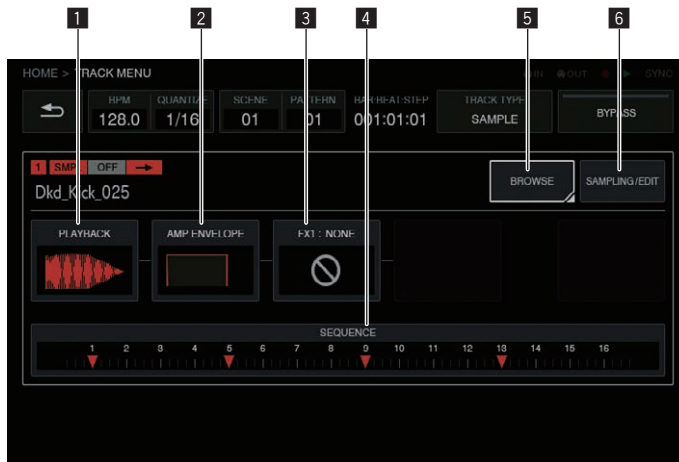


Modul-Auswahl

Eine der Tasten wurde ausgewählt. Die **[BROWSE]**-Taste ist standardmäßig ausgewählt.

Der Fokus wird auf der ausgewählten Taste angezeigt. Wenn Sie Tippen oder den Drehregler drehen, verschiebt sich die Position der Tastenauswahl.

- Wenn Sie die Position der Tastenauswahl durch Drehen des Drehreglers verschieben, drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn, um die Position in absteigender Reihenfolge von **[BROWSE]** bis **[SEQUENCE]** zu verschieben. Die Position kehrt zu **[BROWSE]** zurück und zwar nach **[SEQUENCE]**. Durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn verschiebt sich die Position in umgekehrter Reihenfolge zu im Uhrzeigersinn.
- Wenn der Fokus auf einem der Elemente **[PLAYBACK]** bis **[SEQUENCE]** ist, können die Parameter im entsprechenden detaillierten Einstellbildschirm mit den Parameter-Justierknöpfen eingestellt werden. Wenn der Fokus auf den **[BROWSE]**- und **[SAMPLING/EDIT]**-Tasten ist, werden die Parameter und Parameter-Flaggen ausgeblendet.



Diese Tastengruppe wird angeordnet, damit der Benutzer den Soundverlauf besser erkennen kann. Zudem hängen die hier angezeigten Nummern und Tastenarten vom Track-Attribut ab.

Weitere Informationen zu den Track-Attributen finden Sie unter *Umschalttaste für Track-Attribute* auf Seite 31.

1 PLAYBACK

Der **PLAYBACK**-Bildschirm kann umgeschaltet werden, indem er zur Auswahl zuerst einmal angetippt und danach erneut angetippt wird. Alternativ dazu können Sie auf den Bildschirm umschalten, indem Sie ihn mit dem Drehregler auswählen und dann auf den Drehregler drücken.

2 AMP ENVELOPE

Der **AMP ENVELOPE**-Bildschirm kann umgeschaltet werden, indem er zur Auswahl zuerst einmal angetippt und danach erneut angetippt wird. Alternativ dazu können Sie auf den Bildschirm umschalten, indem Sie ihn mit dem Drehregler auswählen und dann auf den Drehregler drücken.

Das Symbol **ENVELOPE**, das Sie im **AMP ENVELOPE**-Bildschirm eingestellt haben, wird als Miniaturbild auf der Taste angezeigt.

- Auch wenn der Parameter mit der Step-Modulierung unter **ENVELOPE** geändert wurde, ändert sich das Miniaturbild nicht.

3 FX1

Der **FX**-Bildschirm kann umgeschaltet werden, indem er zur Auswahl zuerst einmal angetippt und danach erneut angetippt wird. Alternativ dazu können Sie auf den Bildschirm umschalten, indem Sie ihn mit dem Drehregler auswählen und dann auf den Drehregler drücken. Das Symbol **FX**, das Sie im **FX**-Bildschirm eingestellt haben, wird als Miniaturbild auf der Taste angezeigt.

4 SEQUENCE

Der SEQUENCE-Bildschirm kann umgeschaltet werden, indem er zur Auswahl zuerst einmal angetippt und danach erneut angetippt wird. Alternativ dazu können Sie auf den Bildschirm umschalten, indem Sie ihn mit dem Drehregler auswählen und dann auf den Drehregler drücken.

Der Status der Änderung für jeden Step, der im SEQUENCE-Bildschirm eingestellt wurde, wird in einem kleinen Fenster auf der Taste angezeigt.

- Das Timing wird für jeden Step geändert und es wird eine Gruppe im SEQUENCE-Bildschirm erstellt. Wenn diese Änderungen jedoch eingestellt werden, wird jeder Step mit geänderter Timing-Richtung versetzt von der Skala-Anzeige angezeigt.

5 BROWSE

Der BROWSE-Bildschirm kann umgeschaltet werden, indem er zur Auswahl zuerst einmal angetippt und danach erneut angetippt wird. Alternativ dazu können Sie auf den Bildschirm umschalten, indem Sie ihn mit dem Drehregler auswählen und dann auf den Drehregler drücken.

6 SAMPLING/EDIT

Der SAMPLING/EDIT-Bildschirm kann umgeschaltet werden, indem er zur Auswahl zuerst einmal angetippt und danach erneut angetippt wird. Alternativ dazu können Sie auf den Bildschirm umschalten, indem Sie ihn mit dem Drehregler auswählen und dann auf den Drehregler drücken.

Informationen zur Modulanzeige

Die Modul-Tasten werden hervorgehoben, während eine 16 Step-Taste eines Steps mit modulierten Parametern gedrückt wird.

- ① Im Folgenden sehen Sie ein Beispiel für eine Step-Modulierung für [PITCH] (unter **PLAYBACK**) und [ATTACK] (unter **AMP ENVELOPE**).
- ② Halten Sie eine 16 Step-Taste eines Steps mit einem modulierten Parameter gedrückt.
- ③ Die Modul-Taste wird hervorgehoben und der Parametername wird von einem Rahmen eingeschlossen, während die Taste gedrückt gehalten wird.



Umschalttaste für Track-Attribute

SAMPLE



In diesem Modus können Sie ein Audio-Sample oder eine Soundquelle, die gesampelt wurde, abspielen. Wenn dem Track keine Soundquelle zugewiesen wurde, wird [----] im Feld für den Sample-Namen angezeigt. Wenn die [BROWSE]- oder [SAMPLING/EDIT]-Taste gedrückt wird und ein Sample im Bildschirm des Umschaltziels zugewiesen wurde, wird die Soundquelle für den Track eingestellt. Wenn Sie die Soundquelle weiter anpassen möchten, drücken Sie die [SAMPLING/EDIT]-Taste, um zum EDIT-Bildschirm umzuschalten.

Sowohl [PLAYBACK], [AMP ENVELOPE], [FX 1] und [SEQUENCE] ist eine Taste und ein Miniaturbild wird in einem kleinen Fenster auf der Taste entsprechend der Werte, die im Bildschirm des Umschaltziels festgelegt wurden, angezeigt.

THRU

INPUT MONITOR



Eine externe Eingabe kann einem Track zugewiesen werden, um einen Effekt anzuwenden.

Passen Sie den [INPUT LEVEL]-Regler auf der Rückseite des Geräts an und die Lautstärke des Quellgeräts, während Sie auf den INPUT MONITOR schauen. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt die [SOFT LIMIT]-Taste (zwischen ON/OFF umschalten) drücken, wird die Limiter-Eingabe bei der Einspeisung aktiviert, um unnötiges Clipping zu reduzieren.

BYPASS

Der Track kann durch Umgehen von [AMP ENVELOPE] und [FX] ausgegeben werden. Die Standardeinstellung ist OFF.

Das Track-Attribut einstellen

Das Track-Attribut kann eingestellt werden. Durch Antippen der **[TRACK TYPE]**-Taste können Sie zwischen **[SAMPLE]** und **[THRU]** umschalten.

Es gibt die folgenden Arten von **TRACK TYPE**.

- 1 SAMPLE TRACK
- 2 THRU TRACK



Sample-Track

Eine Sample-Soundquelle auswählen und laden (BROWSE)

Sie können nach Soundquellen suchen und diese zu Tracks zuweisen.



❖ FILTER TYPE-Taste

Zeigt eine Liste zur Auswahl der Filtermethode während des Durchsuchens an. Die Anzeige der rechten Spalte ist abhängig davon, welcher Typ hier ausgewählt wurde.

FOLDER

Filtert Samples nach Orderebene.

- ① Drehen Sie den Drehregler, um den Fokus zu verschieben. Der Fokus kann auf Ordnerbasis verschoben werden, indem Sie **[SHIFT]** drücken + den Drehregler drehen. (Die Sample-Dateizeilen werden übersprungen.)
- ② Wenn Sie den Drehregler drücken, wenn ein Ordner ausgewählt ist, wird der Ordner geöffnet oder geschlossen.
- ③ Wählen Sie eine Sample-Datei in einem Ordner, während Sie den Drehregler drehen.
- ④ Durch Drücken des Drehreglers, während eine Sample-Datei ausgewählt wurde, wird der ausgewählte Sample dem aktuellen Track zugewiesen.

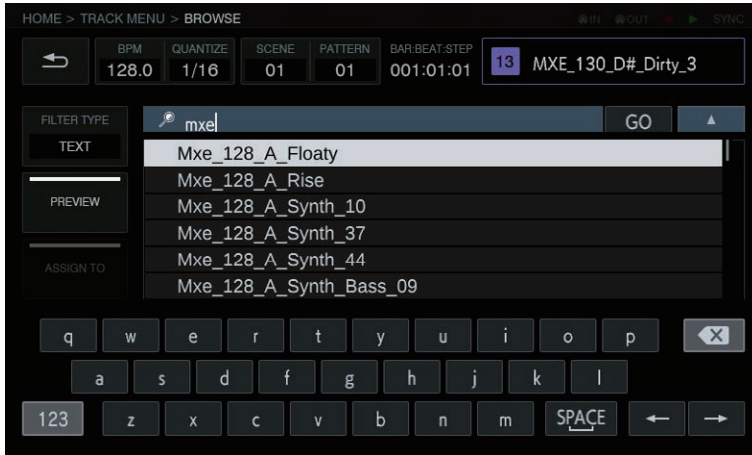


TEXT


Es wird eine Software-Tastatur angezeigt, so dass Sie mit einer Zeichenfolge nach Soundquellen suchen können.

Wenn Sie Zeichen eingeben und dann die [GO]-Taste drücken, werden die Suchergebnisse angezeigt. Nur Samples mit der eingegebenen Zeichenfolge werden in der Liste angezeigt.

Eine Suche wird immer in allen Ordnern durchgeführt.



SORT

Suchergebnisse können in alphabetischer, absteigender und aufsteigender Reihenfolge sortiert werden. Mit jedem Drücken von  oder  wird zwischen der aufsteigenden und absteigenden Reihenfolge umgeschaltet.

❖ PREVIEW-Taste

Startet automatisch eine Vorschau, wenn ein Sample beim Durchsuchen ausgewählt wird. Der Vorschau-Status kann durch Antippen umgeschaltet werden.

Bei ON:

Wenn der Drehregler gedreht wird, um den Fokus zu verschieben, wird ein ausgewählter Sample nur einmal abgespielt.

Bei OFF:

Auch wenn der Drehregler gedreht wird, um den Fokus zu verschieben, wird der Sample nicht abgespielt.

- Die Standardeinstellung ist ON.
- Wenn ein Sample ausgewählt wird, wenn diese Einstellung von OFF zu ON umgeschaltet wurde, wird es nur einmal abgespielt.

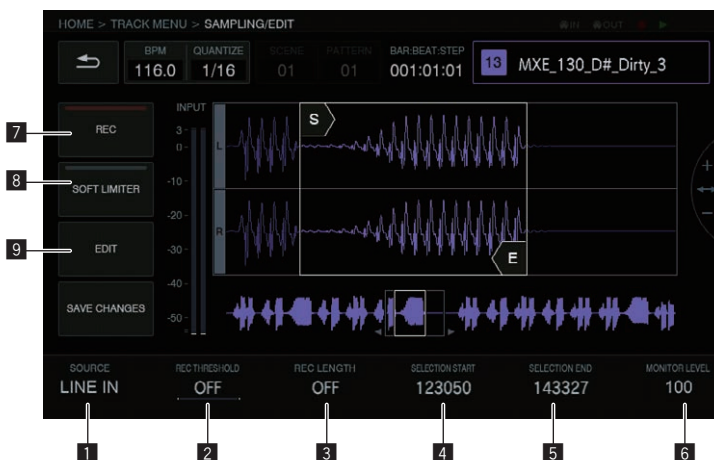
❖ ASSIGNED SAMPLE-Taste

Wenn Sie diese Taste antippen, wird zum Ort der Soundquelle gesprungen, die diesem Track zugewiesen ist.

- Dies wird nicht angezeigt, wenn der [FILTER TYPE] auf [TEXT] gesetzt ist.

Einen Sound eines externen Eingangs aufnehmen und einen Quellsound bearbeiten (SAMPLING/EDIT)

Ein externer oder interner Sound kann aufgenommen werden und die Wellenform einer Soundquelle kann bearbeitet werden.



1 SOURCE

Wählt das Ziel für das Sampling.

Das Ziel kann aus [LINE IN] und [RESAMPLE] ausgewählt werden.

- Diese Auswahl ist während der Aufnahme nicht möglich.

2 REC THRESHOLD

Wenn ein Eingangssignal diesen Wert während des Aufnahme-Standby überschreitet, beginnt die Aufnahme automatisch.

- Diese Auswahl ist während der Aufnahme nicht möglich.
- Die Standardeinstellung ist OFF.
- OFF / -60 dB bis -20 dB / PLAY

3 REC LENGTH

Stellt die Länge der Zeit, in der weiter aufgenommen werden soll, ab dem Start der Aufnahme ein. Diese Einstellung hängt von der BPM des Sequenzers ab. Wenn die vordefinierte Länge erreicht ist, stoppt die Aufnahme automatisch.

- Diese Auswahl ist während der Aufnahme nicht möglich.
- Die Standardeinstellung ist OFF. Bei der Einstellung auf OFF stoppt die Aufnahme automatisch, wenn nach dem Start der Aufnahme 32 Sekunden überschritten wurden.
- OFF / 1 bis 4 (**BAR**-Ebene)

4 SELECTION START

Legt den Startpunkt des Auswahlbereichs fest.

- Diese Auswahl ist während der Aufnahme nicht möglich.

5 SELECTION END

Legt den Endpunkt des Auswahlbereichs fest.

- Diese Auswahl ist während der Aufnahme nicht möglich.

6 MONITOR LEVEL

Passt die Lautstärke für das Prüfen während der Aufnahme und der Bearbeitung an.

Der Wert kann von 0 bis 127 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 100, bei der die Balance (Track-Lautstärke, Panning, Kopfhörer-Balance usw.), die mit dem Mixer usw. eingestellt wurde, nicht geändert wird. Die relative Lautstärke kann hier angepasst werden.

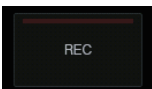

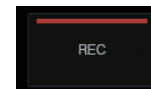
- Diese Einstellung ist auch während der Aufnahme möglich.

7 REC

Startet den Eingangs-Aufnahme-Standby.

Durch Antippen hierauf wird der Standby gestartet und die Aufnahme beginnt, wenn das Eingangssignal **[REC THRESHOLD]** überschreitet.

- Wenn **[REC THRESHOLD]** auf OFF eingestellt ist, ändert sich der Zustand auf Aufnahme (leuchtet), in dem Moment, in dem dies angetippt wird.

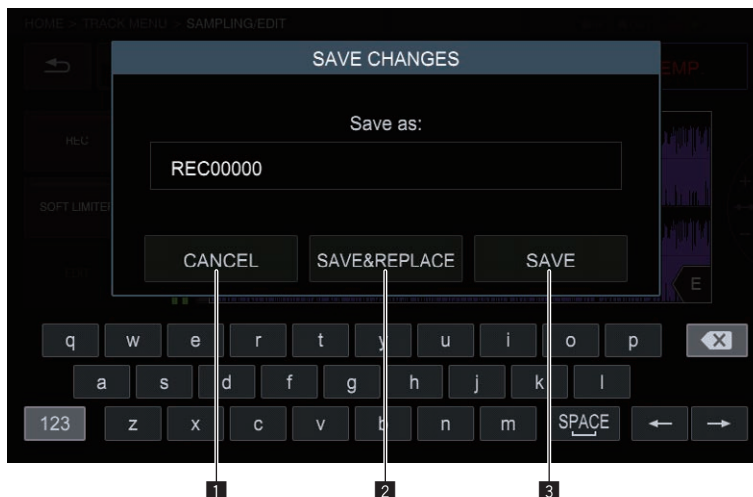
Nicht im Standby (aus)	Standby (blinkt)	Aufnahme (leuchtet)
		

Wenn die Aufnahme dann erfolgt, wenn ein Sample bereits zugewiesen wurde, wird die Wellenform überschrieben und der Sample-Name oben rechts wird zur **[RECORDED TEMP.]**-Anzeige.

❖ SAVE CHANGES

Speichert den ausgewählten Bereich als ein Sample.

Ein Popup mit einem Namen mit fortlaufender Nummer und eine Software-Tastatur wird angezeigt, so dass Sie einen Namen zuweisen können. Das Speicherziel ist TORAIZ/Samples/Saved/[Project name].



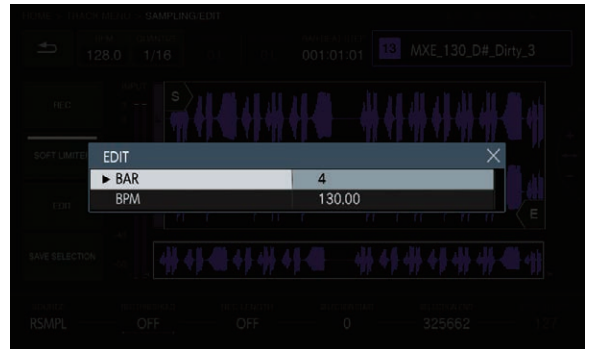
8 SOFT LIMITER

Ein Limiter kann auf den Sound des Eingangs angewandt werden.

- Die Standardeinstellung ist OFF.

9 EDIT

Durch Antippen wird die **EDIT**-Liste angezeigt.



10 BAR

Legt die Länge (Anzahl der Takte) des Samples fest. Der Wert der **BAR** variiert je nach dem Wert, der hier eingestellt wurde.

11 BPM

Legt den BPM des Samples fest. Der Wert der BPM variiert je nach dem Wert, der hier eingestellt wurde.

1 CANCEL

Schließen Sie das Popup-Fenster, ohne etwas zu speichern.

2 SAVE & REPLACE

Weisen Sie der bearbeiteten Audio-Datei einen Namen zu, speichern Sie diese als Sample-Datei und schließen Sie das Popup. In diesem Fall wird der Sample, der dem Track zugewiesen wurde, durch den gespeicherten Sample ersetzt.

- Wenn Sie die Bearbeitungsergebnisse sofort benutzen möchten, wählen Sie **[SAVE & REPLACE]**.

3 SAVE

Weisen Sie der bearbeiteten Audio-Datei einen Namen zu, speichern Sie diese als Sample-Datei und schließen Sie das Popup. In diesem Fall bleibt der Sample, der dem Track zugewiesen wurde, erhalten.

- Wenn Sie denselben Sample für mehrere Samples benutzen möchten und diese dann speichern möchten, wählen Sie **[SAVE]**.

Die Wiedergabemethode der Sample-Soundquelle einstellen (PLAYBACK)

Die Wiedergabemethode der Soundquelle, die dem Track zugewiesen wurde, kann eingestellt werden.



1 PITCH

Legt die Sound-Tonhöhe während der Sample-Wiedergabe fest. Die Standardeinstellung ist 0.

Der Einstellbereich hängt vom **TIME STRETCH**-Modus ab.

- Bei OFF: -24 bis 0 bis +24
- **RESMPL: [PITCH]** ist deaktiviert und hängt vom BPM ab.
- **M.TMP**: -12 bis 0 bis +12

2 START

Legt den Startpunkt des Sample-Wiedergabebereichs fest. Die Einheit hängt davon ab, ob für **[GRID SNAP]** ON oder OFF gewählt wurde.

- Wenn **GRID SNAP** auf ON steht: GRID-Nummer 1 bis XXX (Die Standardeinstellung ist 1.)
- Wenn **GRID SNAP** auf OFF steht: Nummer von Sample (Die Standardeinstellung ist 0.)

3 LOOP START

Wenn die Loop-Wiedergabe auf ON steht, kann der Loop-Startpunkt eingestellt werden. Er kann nur zwischen **[START]** und **[END]** eingestellt werden.

Die Einheit hängt davon ab, ob für **[GRID SNAP]** ON oder OFF gewählt wurde.

- Wenn **GRID SNAP** auf ON steht: GRID-Nummer 1 bis XXX (Die Standardeinstellung ist derselbe Wert wie **[START]**.)
- Wenn **GRID SNAP** auf OFF steht: Nummer von Sample (Die Standardeinstellung ist derselbe Wert wie **[START]**.)

4 LENGTH

Legt die Länge des Sample-Wiedergabebereichs fest.

Die Einheit ist die Nummer von Sample. (Die Standardeinstellung ist derselbe Wert wie die Länge des zugewiesenen Samples.)

5 LOOP

Schaltet die Loop-Wiedergabe des Samples um.

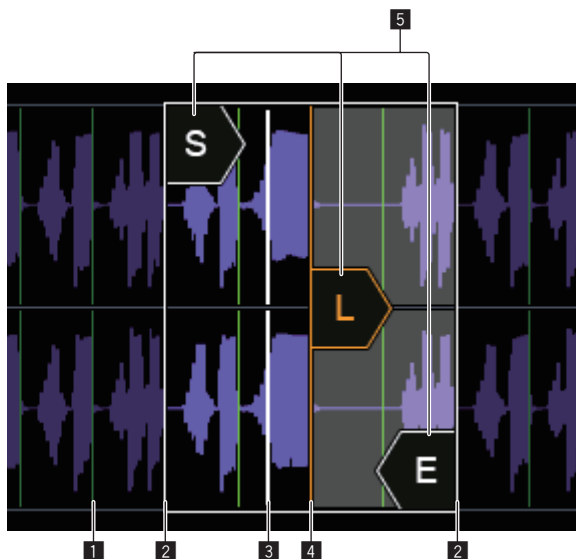
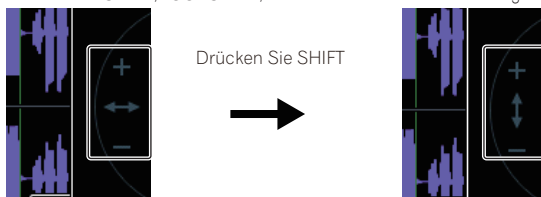
- Bei ON: Wenn die Wiedergabeposition **[END]** erreicht, startet die Wiedergabe wieder von der Position von **[LOOP START]**, die im selben Bildschirm festgelegt wurde.
- Bei OFF: Wenn die Wiedergabeposition **[END]** erreicht, endet die Wiedergabe zur selben Zeit.

❖ Wellenform-Anzeigebereich

Anzeigebereich

Die Wellenform kann durch Drehen des Drehreglers vergrößert oder verkleinert werden. Zudem kann die Wellenform durch Drücken auf **[SHIFT]** + Drehen des Drehreglers vergrößert oder verkleinert werden.

Wenn die Wellenform in der Zeitachsen-Richtung verkleinert oder vergrößert wird, wird sie mit der Position von einem der im nachfolgenden Verlauf beschriebenen Elemente **START/LOOP START/END** als Mitte verkleinert oder vergrößert.



1 SLICE GRID

SLICE GRID ist im Hintergrund eingeblendet.

2 START/END POINT

Der Bereich, der abgespielt wird, wenn ein Performance Pad gedrückt wird, kann eingestellt werden.

3 Wiedergabe-Position

Zeigt die aktuelle Wiedergabebeponation an.

4 LOOP START POINT

Der Bereich, der wiederholt abgespielt wird, wenn **TRIGGER MODE** des Tracks auf **[LOOP One Shot]** oder **[LOOP GATE]** gesetzt ist, kann eingestellt werden.

Der Loop-Bereich wird hervorgehoben.

5 START/LOOP START/END-Cursor

Wenn **[GRID SNAP]** auf ON steht, rastet der Bereich im GRID ein. Der Wiedergabebereich kann mit dem Parameter-Justierknöpfen fein eingestellt werden.

❖ Anzeigebereich für die gesamte Wellenform

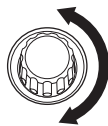
Zeigt die gesamte Wellenform des zugewiesenen Samples an. Der Wiedergabebereich wird von einem Rahmen eingeschlossen und der Loop-Bereich wird hervorgehoben.



Wenn der Bereich eingezoomt und angetippt wird, springt die Anzeigeposition zur angetippten Stelle.

1 Drehen Sie den Drehregler, um einzuzoomen.

Die Wellenform wird vergrößert.



2 Tippen Sie auf die linke Seite der gesamten Wellenform (roter Teil).



Der Anzeigebereich wird verschoben.



❖ GRID SNAP-Taste

Wenn **[GRID SNAP]** aktiviert ist, kann die Position von **[START]**, **[END]** usw. mit der GRID-Position-Einheit, die unter **[SET SLICE]** festgelegt wurde, eingestellt werden.

Wenn **[GRID SNAP]** auf OFF gesetzt ist, wird GRID dünn angezeigt.



Wenn **[GRID SNAP]** auf ON gesetzt ist, wird GRID dick angezeigt.



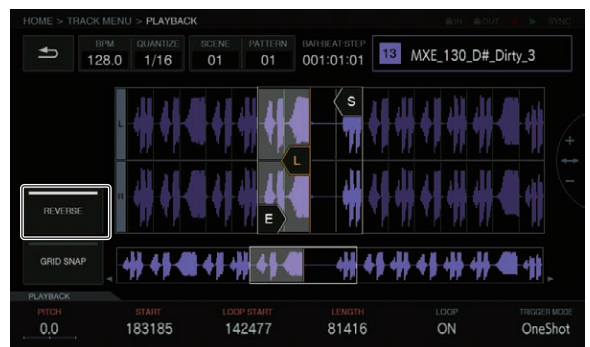
❖ REVERSE-Taste

Die Reverse-Wiedergabe kann umgeschaltet werden.

Bei der Einstellung auf ON wird die Wiedergaberichtung umgekehrt.

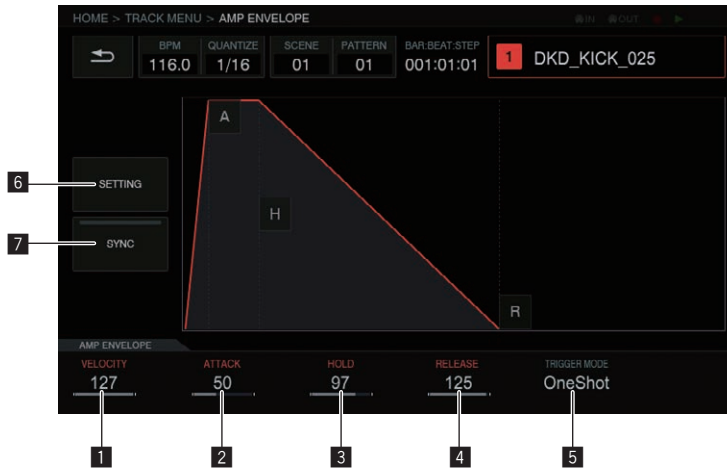
Tippen Sie auf **[REVERSE]**.

Die Reverse-Wiedergabe wird durchgeführt.



Die Änderung der Lautstärke für die Wiedergabe der Sample-Soundquelle anpassen (AMP ENVELOPE)

Die Änderung der Lautstärke kann für ein Sample, das beim Drücken des Performance Pads, Abspielen einer Sequenz oder dem Erhalt eines Triggers abgespielt wird, eingestellt werden.



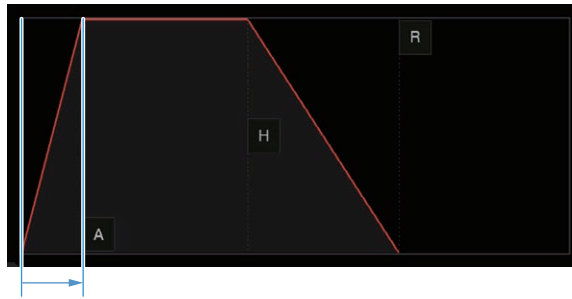
1 VELOCITY

Legt den Maximalwert der Sample-Wiedergabelautstärke fest.

2 ATTACK

Legt die Zeit fest, ab der ein Ein-Trigger erhalten wurde, bis zu dem Zeitpunkt, ab dem der Lautstärkepegel sein Maximum erreicht (HOLD ist erreicht).

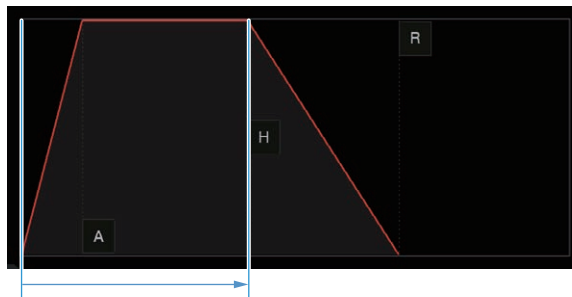
Die Standardeinstellung ist 0. Die Mindestwert ist 0 und der Maximalwert ist 32 Sekunden.



3 HOLD

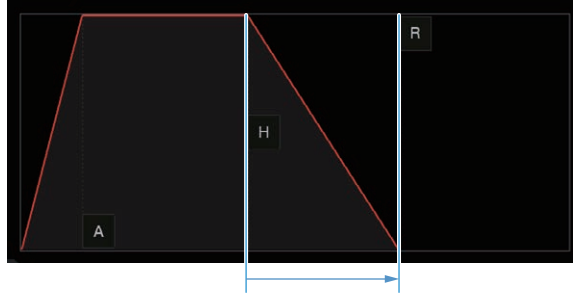
Legt die Zeit fest, ab der ein Ein-Trigger erhalten wurde, bis zu dem Zeitpunkt, ab dem die Lautstärke beginnt, langsam abzunehmen (RELEASE ist erreicht).

Die Standardeinstellung ist [INFINITY].



4 RELEASE

Legt die Zeit fest, ab der HOLD überschritten wurde, bis zu dem Zeitpunkt, ab dem der Lautstärkepegel den Wert 0 erreicht. Der Mindestwert ist 0. Der Maximalwert ist 127. Wenn der Parameter 4-Justierknopf sogar weiter als der Maximalwert im Uhrzeigersinn gedreht wird, dann wird der Wert auf **[INFINITY]** gesetzt. Die Standardeinstellung ist 0.



5 TRIGGER MODE

Es kann eingestellt werden, wie die Hüllkurve als Reaktion auf einen Trigger reagiert. Für diese Einstellung kann aus zwei Optionen **[One Shot]** und **[GATE]** ausgewählt werden.

One Shot:

[A] → [H] → [R] werden mit dem Ein-Trigger überschritten, unabhängig davon, wie lange das Performance Pad gedrückt wird.

GATE:

[A] → [H] → [R] werden überschritten, während das Performance Pad gedrückt wird. Wenn **[H]** auf **[INFINITY]** gesetzt ist, bewegt er sich zu **[R]** mit dem Aus-Trigger.

Dies eignet sich für Synthesizer-Sound und anderen Sound, der unterstützt wird.

6 SETTING

Die **AMP ENVELOPE**-Einstellungen können geändert werden.

[Retrigger]:

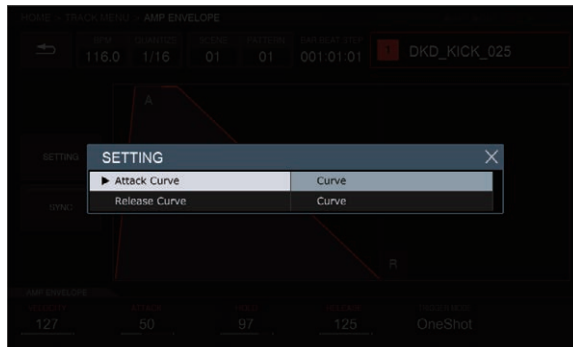
Die Funktion von **AMP ENVELOPE** in Bezug auf verschiedene spezielle Trigger kann eingestellt werden.

[Attack Curve]:

Die Kurve von ATTACK kann geändert werden. Sie kann zu **[Linear]** oder **[Curve]** umgeschaltet werden.

[Release Curve]:

Die Kurve von RELEASE kann geändert werden. Sie kann zu **[Linear]** oder **[Curve]** umgeschaltet werden.



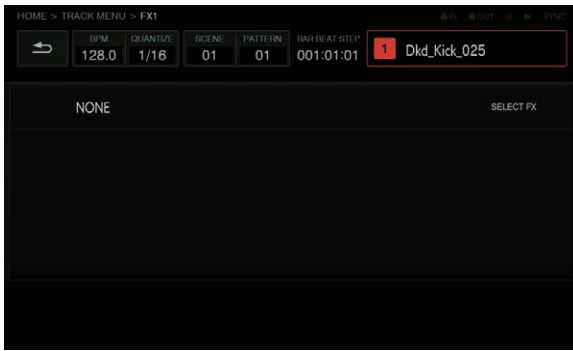
7 SYNC

Es kann eingestellt werden, ob die Bedienung von ENVELOPE mit dem BPM verknüpft werden soll.

Die Standardeinstellung ist OFF.

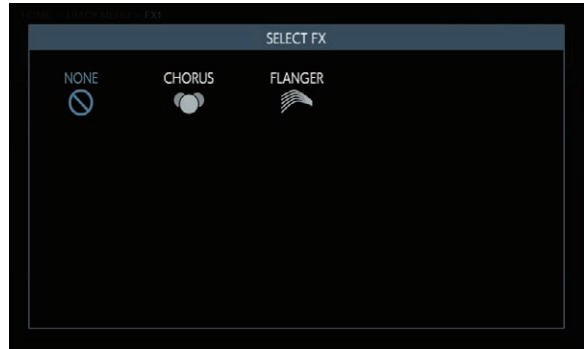
Effekte auf Tracks anwenden (FX1)

Effekte können in Tracks eingefügt werden.



SELECT FX-Taste

Durch Antippen der [SELECT FX]-Taste wird die FX-Liste angezeigt. Drehen Sie den Drehregler zur Auswahl und drücken Sie dann den Drehregler zur Eingabe der Auswahl.



❖ Effekt-Anzeigefeld

In diesem Feld wird der Ersatz des DAW-Plugins angezeigt. Die Steuerungen für jeden FX werden in diesem Feld angezeigt.



1 ON/OFF-Taste

Diese Taste funktioniert nach denselben Regeln wie eine normale Modus-Auswahl Taste.

Wenn z. B. die BPM-Synchronisierung auf ON/OFF steht, werden die track-spezifischen Parameter umgeschaltet. Sie leuchtet im ON-Zustand.

❖ Informationen zum integrierten FX

Informationen zum integrierten FX und den dazugehörigen Parametern erhalten Sie unter *Anzeige des Namens des zugewiesenen Samples* auf Seite 18.

❖ Parameter (AMP ENVELOPE)

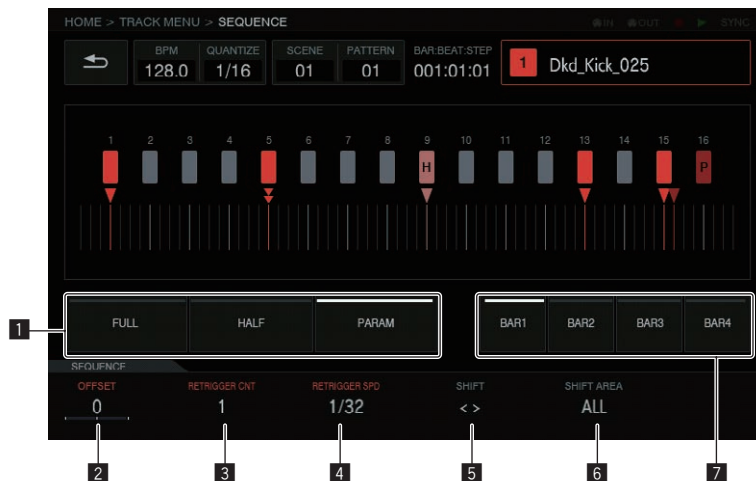
Die Parameter von INSERT FX können gespeichert werden, da sie alle Step-Modulierungsziele sind.

❖ FX-Symbolliste



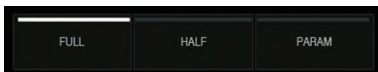
Verschiedene Trigger-Sequenzen anpassen (SEQUENCE)

Die Trigger-Sequenz von jedem Track kann versetzt werden und zudem mit einer kleineren Einheit als Steps angepasst werden.



1 Trigger-Typ-Auswahl

Wählt die einzugebende Art des Triggers. Die Standardeinstellung ist **[FULL]**.



- 1 Alle Trigger (**FULL**)
SAMPLE, ENVELOPE und alle modulierte Parameter werden getriggert.
- 2 Halber Trigger (**HALF**)
ENVELOPE und modulierte Parameter werden getriggert.
- 3 Parameter-Trigger (**PARAM**)
Nur modulierte Parameter werden getriggert.

2 OFF SET

Ein Trigger kann per Feineinstellung noch vorne oder zurück bewegt werden. Er kann bis zu ± 1 Schritt angepasst werden (anzeigende Linie direkt unter dem benachbarten Schritt).

Bewegen Sie die Triggerposition [\blacktriangledown] in der grafischen Benutzeroberfläche ein kleines Stück, indem Sie diesen Parameter bearbeiten.

- Die Standardeinstellung ist 0.

3 RETRIGGER CNT

Stellen Sie die Anzahl ein, in der Trigger wiederholt über kurze Zeit eingegeben werden sollen.

- Die Standardeinstellung ist 1.
- Wenn **[RETRIGGER CNT]** auf mindestens zwei gesetzt wurde, ändert sich die [\blacktriangledown]-Markierung auf dem Bildschirm in die Markierung, die eine wiederholte Eingabe (zwei [\blacktriangledown] vertikal untereinander) anzeigt.

4 RETRIGGER SPD

Stellt die Geschwindigkeit für das erneute Triggern ein.

- Der Standardwert ist 1/4 (Step).
- Wenn **[RETRIGGER CNT]** auf mindestens zwei gesetzt wurde, ändert sich die [\blacktriangledown]-Markierung auf dem Bildschirm in die Markierung, die eine wiederholte Eingabe (zwei [\blacktriangledown] vertikal untereinander) anzeigt.

5 SHIFT

Ein eingegebener Trigger kann auf einer Step-Ebene (Zyklus-Shift) innerhalb eines Bereichs, der unter **[SHIFT AREA]** eingestellt wurde, versetzt werden.

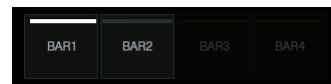
6 SHIFT AREA

Stellen Sie den Bereich ein, für den **[SHIFT]** angewandt werden soll. Für diese Einstellung kann aus zwei Optionen **[BAR]** und **[ALL]** ausgewählt werden.

- Legen Sie den Ziel-Step für die Funktion mit den Hardware-Tasten fest. Wenn kein Step festgelegt wurde, werden alle Steps zu Zielen. Zum Beispiel werden alle Steps bei einem Versatz einheitlich versetzt. Wenn ein einzelner Step durch Drücken einer Step-Taste ausgewählt wurde, blinken die entsprechenden vertikalen [\blacksquare] und [\blacktriangledown] in der grafischen Benutzeroberfläche.

7 BAR-Taste

Diese Taste ist mit der Takt-Auswahl verbunden und der anzuzeigende Takt kann ausgewählt werden. Zudem erfolgt eine Kombination mit der Anzeige des aktuell angezeigten Takts.



Externer Track

Der externe Eingang **[LINE IN]** kann einem Track zugewiesen werden, um einen Effekt anzuwenden.

Wählen Sie die Eingangsquelle mit den Parameter-Justierknöpfen unter dem Display und passen Sie **[INPUT LEVEL]** auf der Rückseite des Geräts oder den Lautstärkepegel des Quellgeräts an, während Sie auf den **[INPUT MONITOR]** schauen.

Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt die **[SOFT LIMIT]**-Taste (zwischen ON/OFF umschalten) drücken, wird der analoge Limiter-Eingang bei der Einspeisung aktiviert, um unnötiges Clipping zu reduzieren.

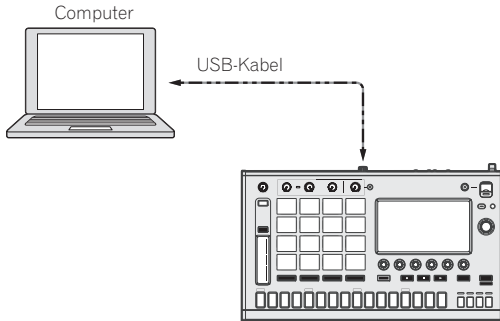


Systemerweiterung

Für das Übertragen von Samples von einem PC

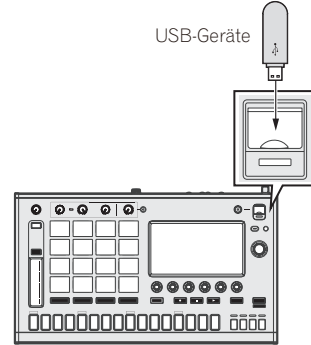
Verbinden Sie den USB-Anschluss an diesem Gerät mit Ihrem Computer und schalten Sie auf **[USB MASS STORAGE MODE]** unter **[UTILITY]** um. Der integrierte Flash-Speicher kann dann vom Computer aus angesteuert werden.

- Wenn Sie die Verbindung trennen möchten, führen Sie die Trennung vom Computer aus durch und trennen Sie dann die Verbindung wie im Popup-Menü beschrieben.
- Trennen Sie nicht das Kabel und schalten Sie diese Gerät nicht während der Kommunikation mit dem Computer aus. Die auf diesem Gerät verwalteten Daten werden ggf. gelöscht.

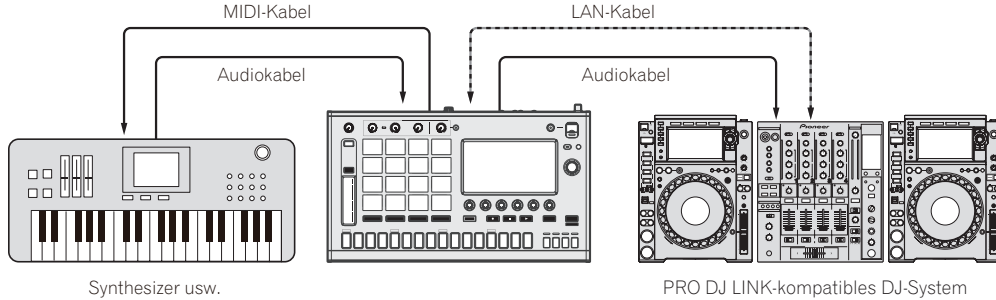


Importieren von Soundquellen von einem USB-Gerät


Wenn ein USB-Gerät in dieses Gerät eingesteckt wird, wird automatisch ein Ordner **[TORAIZ]** erstellt. Nur Soundquellen, die in den **[Samples]**-Ordner in diesem **[TORAIZ]**-Ordner gelegt werden, können von der DURCHSUCHEN-Funktion gelesen werden (S. 32).



Für das Synchronisieren mit externen Geräten



Ändern der Einstellungen (UTILITY)

Wenn Sie auf  tippen, wird der UTILITY-Bildschirm angezeigt, so dass Sie verschiedene Einstellungen dieses Geräts konfigurieren können.



1 Tippen Sie auf [UTILITY].

Der UTILITY-Bildschirm wird angezeigt.

- Der UTILITY-Bildschirm kann mit der [SHIFT]-Taste + [HOME]-Taste angezeigt werden.

2 Drehen Sie den Drehregler und wählen Sie den einzustellenden Punkt aus.

Der Fokus verschiebt sich.

3 Drücken Sie den Drehregler, um den Einstellwert ändern zu können.

Der Cursor bewegt sich zum Einstellwert.

4 Drehen Sie den Drehregler und ändern Sie den Einstellwert.

5 Drücken Sie den Drehregler zur Eingabe des Einstellwerts.

Der Cursor bewegt sich zum Einstellpunkt.

- Wenn die [BACK]-Taste während dieses Vorgangs gedrückt wird, wird der Einstellwert nicht geändert.

Bevorzugte Einstellungen

Sonstige Einstellungen	Einstellbereiche	Beschreibungen
GLOBAL SETTING	TOUCH STRIP SETTING (USER1)	- Die Einstellungen im Touch Strip-Modus konfigurieren [USER1]. ➔ Den BENUTZER-Modus des Touch Strips einstellen (TOUCH STRIP SETTING) (S. 43)
	TOUCH STRIP SETTING (USER2)	- Die Einstellungen im Touch Strip-Modus konfigurieren [USER2]. ➔ Den BENUTZER-Modus des Touch Strips einstellen (TOUCH STRIP SETTING) (S. 43)
	PAD CURVE	Hard 3 bis Linear* bis Soft 3 Stellen Sie die Kurvencharakteristik für die Lautstärke (Velocity-Kurve) als Reaktion darauf, wie stark ein Pad gedrückt wird, ein.
	PAD THRESHOLD	1 bis 16 Stellen Sie ein, wie stark man ein Pad drücken muss, damit Sound ausgegeben wird.
	PAD SENSITIVITY	1 bis 16 Stellen Sie ein, wie stark man ein Pad zur Ausgabe des maximalen Lautstärkepegels drücken muss.
	PAD MODE SELECT RESPONSE	IMMEDIATELY*, OVER 1sec. Stellen Sie die Umschaltmethode ein, wenn die Pad-Modusauswahl-Taste gedrückt wird.
	PATTERN QUANTIZE	STEP, BAR, PATTERN* Stellen Sie die Zeit zum Umschalten ein, wenn ein Pattern umgeschaltet wird.
	SYNC	INTERNAL w/USB MIDI OUT*, INTERNAL w/DIN MIDI OUT, USB MIDI, PRO DJ LINK Stellen Sie den Pfad für den SYNC mit diesem Gerät ein.
	LCD BRIGHTNESS	1, 2, 3*, 4, 5 Stellen Sie die Helligkeit des Touchscreens ein.
	SCREEN SAVER	OFF, ON* Bei der Einstellung auf [ON] schaltet sich der Bildschirmschoner ein, wenn das Anhalten, die Pause oder ein Zustand ohne Bedienung mindestens 5 Minuten anhält.
	AUTO STANDBY	OFF, ON* ➔ Über die Auto-Standby-Funktion (S. 44)
	USB MASS STORAGE MODE	- ➔ Für das Übertragen von Samples von einem PC (S. 41)
	TOUCH PANEL CALIBRATION	- ➔ Den Touchscreen anpassen (TOUCH PANEL CALIBRATION) (S. 45)
CHARACTER PRIORITY	Default*, Chinese(simplified characters), Chinese(traditional characters), Korean Stellen Sie die Bildschirmsprache ein, die Sie bevorzugt für dieses Gerät verwenden möchten.	
INFORMATIONS	Version No.	- Zeigt die Software-Version dieser Einheit.
	DISK SPACE	- Zeigt an, wie viel freier Speicherplatz auf dem integrierten Flash-Speicher dieses Geräts noch zur Verfügung steht.

- *: Einstellung nach dem Kauf

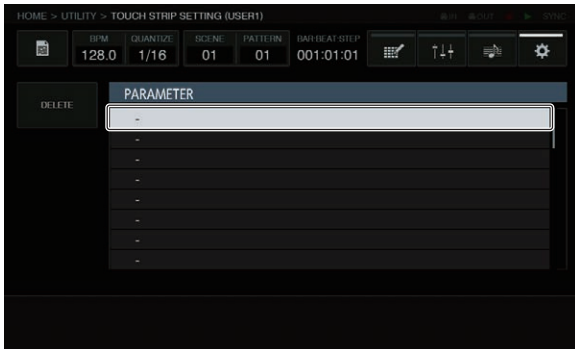
Den BENUTZER-Modus des Touch Strips einstellen (TOUCH STRIP SETTING)

Stellen Sie ein, welche Parameter mit **USER1** und **USER2** des Touch Strips bedient werden sollen.



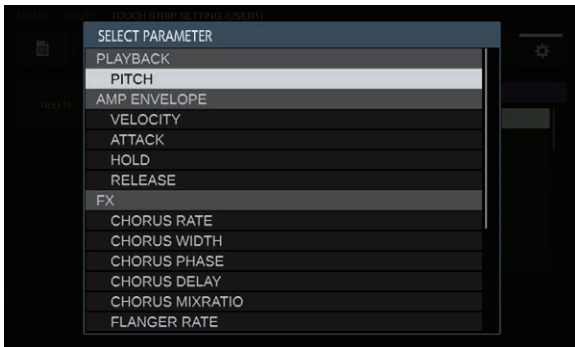
Ausgangszustand

Wenn der Drehregler gedreht wird, verschiebt sich der Fokus und die Zuweisungsstelle kann ausgewählt werden.



Zuweisen

Wenn der Drehregler gedrückt wird, wird ein Popup zur Auswahl eines Parameters angezeigt.



Wenn der Parameter, der zugewiesen werden soll, mit dem Drehregler ausgewählt wurde, und dann der Drehregler gedrückt wird, wird der Parameter zugewiesen. Der zugewiesene Parameter wird angezeigt.



Wenn dieser Vorgang auf dieselbe Weise wiederholt wird, um mehrere Parameter zuzuweisen, werden die Parameternamen zur Liste hinzugefügt.

Wenn das Touch Strip berührt wird, ändern sich die Parameter entsprechend der vom Benutzer eingestellten Werte.

- Bis zu acht Parameter können zugewiesen werden.



An den Benutzer anpassen

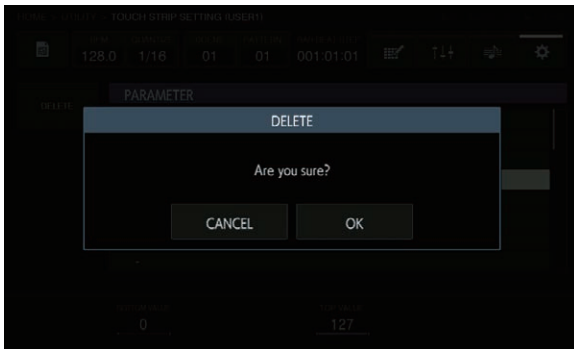
Der [BOTTOM VALUE]-Wert für den unteren und der [TOP VALUE]-Wert für den oberen Teil des Touch Strips kann mit den Parameter-Justierknöpfen eingestellt werden.

Der Einstellwert für jeden zugewiesenen Parameter kann eingestellt werden und der Wert der fokussierten Stelle wird angezeigt.



Löschen

Wenn die **[DELETE]**-Taste angetippt wird, während der Fokus auf einem zu löschenden Parameter ist, wird das Dialogfenster für die Bestätigung angezeigt.



Durch Antippen von **[OK]** wird die Zuweisung gelöscht.



Parameter

Die folgenden Parameter können zugewiesen werden.

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	


Über die Auto-Standby-Funktion

Wenn die Auto-Standby-Funktion eingeschaltet wird, wird automatisch in den Standby-Modus geschaltet, nachdem vier Stunden mit allen unten aufgeführten Bedingungen abgelaufen ist.

- Das keine der Tasten oder Regler dieses Geräts bedient wird.
- Die Anzeigen für die Trackpegel leuchten nicht.
- Die Wiedergabefunktion ist nicht aktiviert.
- Dass keine PRO DJ LINK-Verbindungen hergestellt werden.
- Dass kein USB-Gerät mit dem USB-Gerät-Einsetzschacht (Typ-A-Buchse) oben am Gerät verbunden ist.
- Nicht im **USB MASS STORAGE MODE**.
- Die Anzeige der **[USB STOP/WAKE UP]**-Taste leuchtet während des automatischen Standby-Modus auf.
- Wenn die **[USB STOP/WAKE UP]**-Taste gedrückt wird, wird der Standby-Modus aufgehoben.
- Dieses Gerät ist werkseitig auf aktivierte Auto-Standby-Funktion eingestellt. Wenn Sie die Auto-Standby-Funktion nicht verwenden wollen, stellen Sie **[AUTO STANDBY]** auf **[OFF]**.

Den Touchscreen anpassen (TOUCH PANEL CALIBRATION)

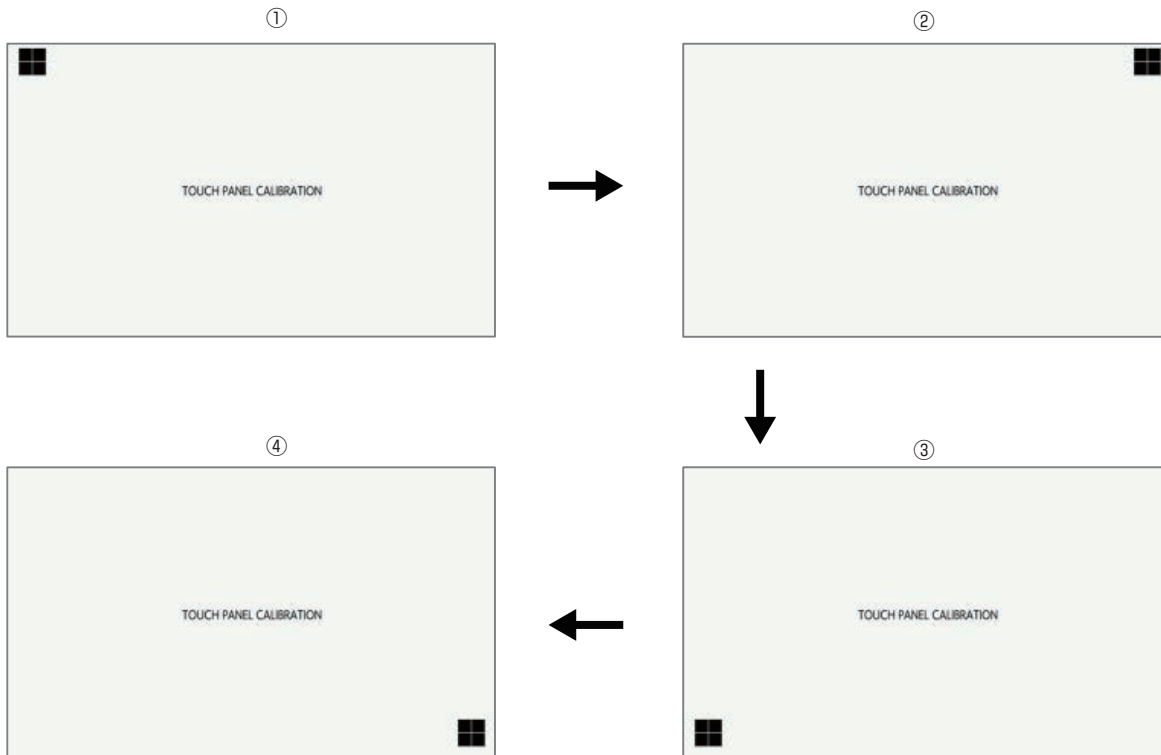
Mit dieser Funktion können Sie Anpassungen vornehmen, wenn der Touchscreen dieses Geräts nicht richtig funktioniert.

Tippen Sie zuerst auf  **UTILITY**, um den UTILITY-Bildschirm anzuzeigen.

- Der UTILITY-Bildschirm kann mit der **[SHIFT]**-Taste + **[HOME]**-Taste angezeigt werden.

Drücken Sie das Kreuzzeichen auf dem Bildschirm in der Reihenfolge → oben rechts → oben links → unten rechts.

Wenn die Anpassung beendet ist, schließen Sie den **TOUCH PANEL CALIBRATION**-Bildschirm.



Zusätzliche Informationen

Störungssuche

- Bedienungsfehler werden oft irrtümlich für Störungen oder Ausfälle gehalten. Wenn Sie den Eindruck haben, dass diese Komponente nicht ordnungsgemäß funktioniert, überprüfen Sie bitte die Punkte unten und **[FAQ]** für **[TSP-16]** auf der Pioneer DJ-Support-Website. <http://www.pioneerdj.com/>
Manchmal liegt das Problem an einer anderen Komponente. Überprüfen Sie die anderen Komponenten und elektrischen Geräte, die verwendet werden. Wenn das Problem nicht behoben werden kann, bitten Sie Ihre nächste Kundendienstvertretung oder Ihren Fachhändler, die Reparatur durchzuführen.
- Das Gerät funktioniert aufgrund statischer Elektrizität oder anderen externen Einflüssen möglicherweise nicht richtig. In diesem Fall lässt sich der Normalbetrieb manchmal wiederherstellen, indem das Netzkabel nach dem Ausschalten des Geräts abgesteckt und das Gerät nach dem Anschließen des Netzkabels an die Steckdose wieder eingeschaltet wird.

Problem	Prüfen	Abhilfe
Das Gerät schaltet nicht ein. Keine der Anzeigen leuchtet.	Ist das Netzkabel richtig angeschlossen?	Stecken Sie den Netzstecker in eine Netzsteckdose. (Seite 5) Schließen Sie das Netzkabel sicher an das mitgelieferte Netzteil an. Schließen Sie den Gleichstromstecker sicher am mitgelieferten Netzteil an.
	Ist der [ⓘ]-Schalter für den Strom an der Rückseite des Geräts eingeschaltet?	Schalten Sie den [ⓘ]-Schalter ein.
Es wird kein oder nur sehr schwacher Ton erzeugt.	Ist der [MAIN OUT]-Regler an der Oberseite und die verschiedenen Parameter-Lautstärken der grafischen Benutzeroberfläche auf den richtigen Positionen oder Werten eingestellt?	Passen Sie den [MAIN OUT]-Regler an der Oberseite und die verschiedenen Parameter-Lautstärken der grafischen Benutzeroberfläche auf die richtigen Positionen oder Werten an.
	Ist bei einer externen Soundquelle der [INPUT LEVEL]-Regler auf der Rückseite des Geräts auf der richtigen Position eingestellt? Ist der Ausgangspegel des Eingabegeräts der externen Soundquelle zu niedrig?	Passen Sie den [INPUT LEVEL]-Regler auf der Rückseite des Geräts oder den Ausgangspegel des externen Eingabegeräts der Soundquelle an, während Sie auf den INPUT MONITOR schauen.
Verzerrter Ton.	Sind die verschiedenen Parameter-Lautstärken in der grafischen Benutzeroberfläche auf die richtigen Positionen gestellt?	Passen Sie die verschiedenen Parameter-Lautstärken in der grafischen Benutzeroberfläche an die entsprechenden Pegel an, so dass der Spitzenpegel des Master-Pegelmessers nahe bei 0 dB leuchtet.
	Wurde der [INPUT LEVEL]-Regler auf die richtige Position gestellt? Ist der Ausgangspegel der Eingabegeräts der externen Soundquelle zu hoch?	Passen Sie den [INPUT LEVEL]-Regler auf der Rückseite des Geräts oder den Ausgangspegel des externen Eingabegeräts der Soundquelle an, während Sie auf den INPUT MONITOR schauen.
USB-Speichergerät wird nicht erkannt.	Ist das USB-Gerät richtig angeschlossen?	Schließen Sie das Gerät sicher (vollständig) an.
	Ist das USB-Gerät richtig über einen USB-Hub angeschlossen?	USB-Hubs können nicht verwendet werden.
	Wird das USB-Gerät von dieser Einheit unterstützt?	Dieses Gerät unterstützt USB-Massenspeichergeräte wie externe Festplatten und portable Flash-Speicher-Geräte.
	Wird das Dateiformat von dieser Einheit unterstützt? —	Prüfen Sie, ob das Dateiformat des angeschlossenen USB-Gerät vom Gerät unterstützt wird. Schalten Sie das Gerät aus, warten Sie 1 Minuten, und schalten Sie das Gerät wieder ein.
Zeit wird benötigt, um USB-Geräte (Flash-Speicher-Laufwerke und Festplatten) zu lesen.	Gibt es eine große Anzahl von Ordnern oder Dateien auf dem USB-Gerät?	Wenn es viele Ordner oder Dateien gibt, kann einige Zeit für das Laden erforderlich sein.
	Sind andere Dateien als Musikdateien auf dem USB-Gerät gespeichert?	Wenn andere Dateien als Musikdateien in Ordnern gespeichert sind, ist ebenfalls einige Zeit erforderlich, um sie zu lesen. Speichern Sie keine anderen Dateien oder Ordner als Musikdateien auf dem USB-Gerät.
Datei kann nicht abgespielt werden.	Ist die Datei urheberrechtlich geschützt (durch DRM)?	Urheberrechtlich geschützte Dateien können nicht abgespielt werden.
Musikdateien können nicht abgespielt werden.	Sind die Musikdateien beschädigt?	Spielen Sie Musikdateien ab, die nicht beschädigt sind.
Bei Berührung des Bildschirms erfolgt keine Reaktion oder die Reaktionsfähigkeit ist schlecht. Die Position weicht von der tatsächlich berührten Stelle am Bildschirm ab.	Kalibrierungsanpassung des Touchscreens weicht ab.	Stellen Sie den Touchscreen mit den Einstellungen [TOUCH PANEL CALIBRATION] am [UTILITY] -Bildschirm ein.
Nichts wird angezeigt.	Ist die Funktion Auto-Standby aktiviert?	Diese Einheit ist werkseitig auf aktivierte Auto-Standby-Funktion eingestellt. Wenn Sie die Auto-Standby-Funktion nicht verwenden wollen, stellen Sie [AUTO STANDBY] im [UTILITY] -Menü auf [OFF] . (Seite 44)

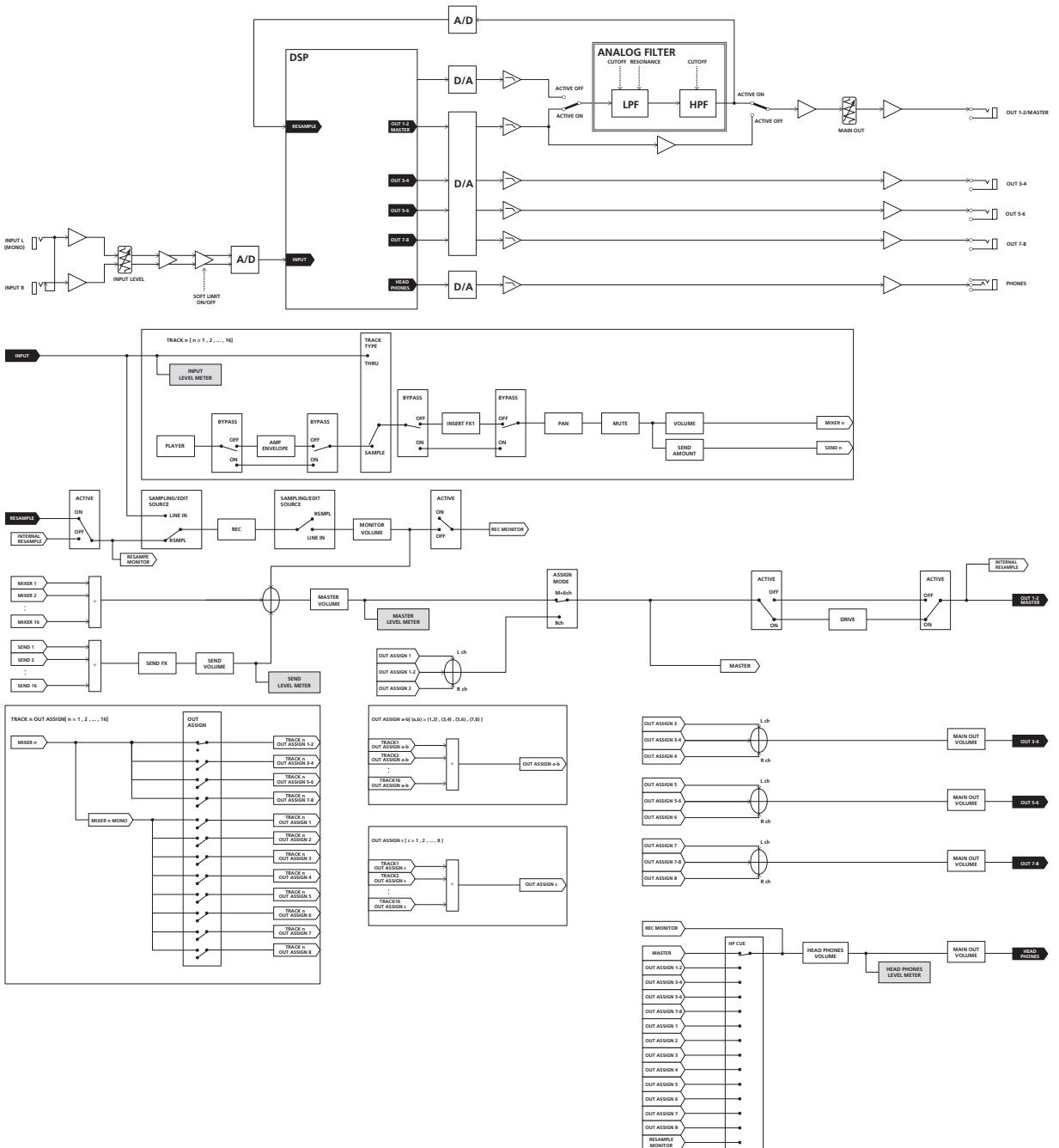
Über das LC-Display

- Kleiner schwarze oder leuchtende Punkte können auf dem Flüssigkristalldisplay erscheinen. Diese Erscheinung liegt in der Technologie von Flüssigkristalldisplays begründet und ist keine Fehlfunktion.
- Bei der Verwendung in kalten Orten kann das Flüssigkristalldisplay eine Weile nach dem Einschalten dieses Geräts dunkel bleiben. Es erreicht nach Ablauf einer gewissen Zeit die normale Helligkeit.
- Wenn das LC-Display direktem Sonnenlicht ausgesetzt sind, wird Licht davon reflektiert, wodurch es schwer zu erkennen sein kann. Blockieren Sie die direkte Sonneneinstrahlung.

Touchscreen reinigen

Verwenden Sie keine organischen Lösungsmittel, Säuren oder Basen zur Reinigung der Oberfläche des Touchscreens. Wischen Sie sie mit einem trockenen, weichen oder einem mit neutralem Reinigungsmittel angefeuchteten und gründlich ausgewringenen Tuch ab.

Signalfloss



Zusätzliche Informationen

Diese Einheit ist ein Gerät, das für den allgemeinen Heimgebrauch hergestellt wurde. Bitte beachten Sie, dass wir Ihnen die Reparatur auch während der Garanzzeit in Rechnung stellen werden, wenn Störungen auftreten, während Sie das Gerät für andere Zwecke als für den Heimgebrauch benutzen (z. B. langfristiger Gebrauch für kommerzielle Zwecke in einem Restaurant oder anderen öffentlichen Raum oder die Verwendung in einem Auto oder auf einem Schiff).

Über Markenzeichen und eingetragene Markenzeichen

- "Pioneer DJ" ist ein Markenzeichen der PIONEER CORPORATION und wird unter Lizenz verwendet.
- This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
Die Software in dieser Einheit verwendet teilweise Software der Independent JPEG Group.
- Dave Smith Instruments und Prophet sind eingetragene Marken der Dave Smith Instruments LLC.
- Loopmasters ist ein eingetragenes Warenzeichen der Loopmasters Ltd.

Hinweise zum Urheberrechte

Aufnahmen, die Sie vornehmen, sind für persönlichen Genuss gedacht und dürfen nach dem Urheberrecht nicht ohne Zustimmung des Urheberrechtinhabers anderweitig verwendet werden.

- Beim Umgang mit Musik, die aus dem Internet heruntergeladen wurde usw., liegt es in der vollen Verantwortung der Person, die den Musik-Download ausgeführt hat, sicherzustellen, dass die aufgenommenen Inhalte entsprechend den Vorschriften auf der Download-Site verwendet werden.

— Änderungen der technischen Daten und das Design dieses Geräts ohne vorherige Ankündigung bleiben vorbehalten.

© 2016 Pioneer DJ Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

<DRI1379-B>