

Pioneer Dj

SAMPLER DJ

DJS-1000

pioneerdj.com/support/

Para consultar las preguntas más frecuentes y otras informaciones de asistencia para este producto, visite el sitio indicado anteriormente.

Manual de instrucciones

Contenido

Cómo leer este manual

- Gracias por adquirir este producto Pioneer DJ. Asegúrese de leer este manual y el "Manual de instrucciones (Guía de inicio rápido)" que se incluye con la unidad. Ambos documentos incluyen información importante que debería comprender antes de utilizar este producto.
- En este manual, los botones, terminales, nombres de pantallas y menús del producto y de la pantalla del ordenador, etc., se indican entre corchetes ([]). (p. ej.: botón **[CUE]**, panel **[Files]**, terminal **[MIC1]**)
- Las pantallas, el aspecto externo y las especificaciones de software y de hardware que se describen en este manual se basan en el producto que todavía está en desarrollo y pueden diferir de las especificaciones finales.
- En función de su sistema operativo, de la configuración del navegador Web, etc., los procedimientos que se describen en este manual pueden diferir de las operaciones reales.

01 Antes de empezar a usar la unidad

Características	3
Accesorios	3
Medios compatibles	3

02 Conexiones y nombres de partes

Conexiones	4
Nombres y funciones de los controles	6

03 Estructura del proyecto

04 Funcionamiento básico

Inicio del sistema	10
Carga de un proyecto	10
Reproducción y detección de un patrón	10
Ajuste de la velocidad de reproducción (Control de tiempo)	11
Cambio de patrón	11
Cambio de escena	11
Cambio de la longitud de un patrón	11
Carga de una muestra en una pista	11
Uso de los pads de actuación	12
Uso de los controles de ajuste de parámetros de teclas de pasos	13
Uso de la función de tira táctil	14
Guardado de un proyecto	14
Apagado del sistema	14

05 Operaciones avanzadas

Realización de configuraciones, ajustes y comprobaciones generales (HOME)	15
Contenido de visualización de pistas	16
Administración de archivos de proyecto (PROJECT)	16
Ajuste del volumen de cada pista (MIXER)	18
Comprobación de secuencias (SEQ.)	18
Configuración de BPM (BPM)	19
Configuración de la cuantización (QUANTIZE)	19
Configuración de la sincronización con un dispositivo conectado externamente (SYNC)	20
Administración de escenas y patrones (SCENE MANAGER)	21
Procesamiento de audio (RENDER AUDIO)	25
Muestreo (LIVE SAMPLING)	25
Uso de efectos	26

06 Ajuste de parámetros de pistas (TRACK MENU)

Configuración de los atributos de la pista	28
Selección de un módulo	28
Configuración de bypass	28
Pista de muestra	29
Pista de enlace	43
Pistas MIDI	43
Pistas TORAIZ AS-1	46

07 Cambio de los ajustes (UTILITY)

Configuración de preferencias	47
Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING)	49
Acerca de la función de espera automática	50
Ajuste del panel táctil (TOUCH PANEL CALIBRATION)	51

08 Gráfico de implementación MIDI

Conexiones	52
Notas	52
Cambios de control	53
Pitch bend	54
Modo de mensaje	54

09 Información adicional

Solución de problemas	55
Pantalla de cristal líquido	55
Limpieza de la pantalla táctil	56
Flujo de la señal	56
Marcas comerciales y marcas comerciales registradas	57
Cuidados para los derechos de autor	57

Antes de empezar a usar la unidad

Características

Esta unidad es un sampler de hardware y secuenciador independiente para DJ que permite actuaciones intuitivas. Funciona como un tipo de instrumento musical nuevo que también puede utilizarse para las sesiones de DJ y las actuaciones en directo y está equipado con una interfaz de usuario que proporciona múltiples opciones de actuaciones y una extraordinaria operatividad, permitiendo así una amplia gama de expresiones musicales en el escenario.

Secuenciador de pasos

Las grandes teclas de entrada de pasos multicolores se pueden pulsar mientras se mira la información de secuencia de cada pista y los colores de pista se proporcionan para permitirle crear fácilmente un nuevo ritmo.

Grandes pads de actuación

La unidad está equipada con grandes pads de goma que aumentan o reducen el volumen en función de la fuerza con la que se golpean gracias a una detección de velocidad de gran precisión. Cada pad tiene una iluminación multicolor para que pueda comprender simultáneamente la información requerida para su actuación a partir del color y del estado de iluminación del pad.

Motor de procesamiento en tiempo real

Están disponibles un motor de extensión de tiempo que se ejecuta para las 16 pistas en tiempo real, un amplificador de sonido envolvente, efectos, etc. Asimismo, las muestras se pueden asignar a pistas para que se adecuen a aplicaciones tales como bucle, one shot y SFX (sonidos de efecto), se pueden sincronizar fácilmente con el secuenciador y se pueden reproducir con una alta calidad de sonido.

Pantalla táctil de 7 pulgadas

La unidad de pantalla cuenta con una pantalla táctil LCD a todo color. Muestra la información requerida para las actuaciones de una forma fácil de entender, como la pantalla HOME para ver la información en la fuente de sonido de muestra asignada a cada pista, que utiliza iconos de instrumentos y representaciones de color vinculadas a los pads y la pantalla SEQUENCE para comprender el estado de la actuación del secuenciador.

Funciones para sincronizar actuaciones con dispositivos externos

Esta unidad tiene capacidad de sincronización de reloj con dispositivos compatibles con MIDI, pero también cuenta con la función BEAT SYNC que puede sincronizar una actuación con la pista que se está reproduciendo en un reproductor múltiple Pioneer DJ con capacidad PRO DJ LINK, como CDJ-2000NXS2. Además, las actuaciones se pueden sincronizar con cualquier equipo manualmente si utiliza el control deslizante de tempo, que permite controlar el tempo como cualquier equipo de DJ, y el botón NUDGE.

- Funciona con sistemas de DJ compatibles cuando se reproducen pistas cuyos tiempos de compás se han analizado mediante rekord-box TM.

LIVE SAMPLING

La función LIVE SAMPLING se proporciona para permitir que los sonidos que entran en la unidad se muestreen con una operación sencilla, a fin de que se puedan usar como pistas. Como los sonidos muestreados se sincronizan automáticamente con secuencias para reproducir en un bucle, se pueden usar inmediatamente para actuaciones de remix.

Otras características

❖ FX

- Está disponible un efecto de audio que permite cambiar dinámicamente cualquier tono de pista con una sencilla operación.

❖ Tira táctil

- Además de las funciones Pitch bend y de repetición de notas, se admite la función "tira táctil", que permite sincronizar los parámetros de funcionamiento

❖ Compatibilidad con dispositivos de almacenamiento USB

- Se ofrece compatibilidad con dispositivos de almacenamiento USB que son útiles para gestionar fuentes de sonido y proyectos.

❖ Fuentes de sonido preajustadas

- Hay disponibles muestras (de Loopmasters) que permiten iniciar la actuación directamente tras desempaquetar el producto.

Accesorios

- Cable de alimentación
- Cable USB
- Cable LAN
- Cable con conector RCA
- Garantía (para algunas regiones)^[1]
- Manual de instrucciones (Guía de inicio rápido)

[1] La garantía se incluye solo para la región europea.

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

Medios compatibles

Esta unidad es compatible con dispositivos USB de almacenamiento masivo, como las memorias flash USB y los reproductores de audio digitales.

Sistemas de archivo	FAT, FAT32 y HFS+
---------------------	-------------------

- Con esta unidad se pueden utilizar grabaciones (o samples) de sonido (wav y aiff con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz) en un dispositivo USB.
- Dependiendo del aparato USB que esté usando puede que no usted no logre el rendimiento deseado.
- No hay garantías de que todos los aparatos USB funcionen en esta unidad.

Conexiones y nombres de partes

Conexiones

Apague esta unidad y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente antes de conectar componentes o cambiar las conexiones.

Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente cuando se hayan completado todas las conexiones.

Asegúrese de usar el cable de alimentación, el cable USB y el cable de LAN incluidos con este producto.

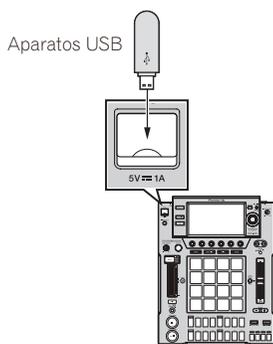
Consulte el manual de instrucciones de los componentes que se van a conectar.

- Cuando se usa un cable LAN para la conexión, asegúrese de usar el cable LAN incluido con este producto o un cable STP (par retorcido blindado).
- No desconecte el cable de LAN cuando se comparta información con PRO DJ LINK.
- Puede que sea necesario un concentrador de conmutación (disponible comercialmente) en función de los modelos que desee combinar. Utilice un concentrador de conmutación de 100 Mbps o más. Quizás no sea posible el funcionamiento correcto, en función del concentrador de conmutación.
- Será necesario un concentrador de conmutación (disponible comercialmente) cuando se conecte con un mezclador que solo disponga de un puerto de LAN. Cuando el mezclador tenga suficientes puertos de LAN para todos los reproductores de DJ y ordenadores en el sistema, conéctelo directamente a un puerto de LAN del panel trasero del mezclador sin utilizar un concentrador.

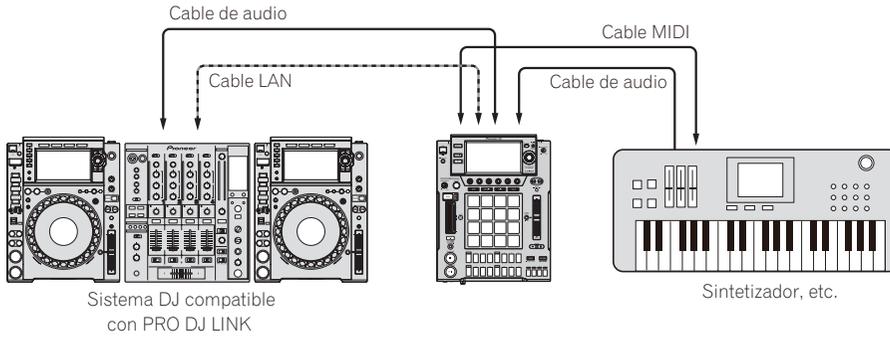
Expansión del sistema

❖ Cuando se importan muestras desde un dispositivo USB

Cuando se inserta un dispositivo USB en la unidad, la carpeta **[PIONEER DJ SAMPLER]** se crea automáticamente. Solo las muestras colocadas en la carpeta **[Samples]** de esta carpeta **[PIONEER DJ SAMPLER]** se pueden leer mediante la función BROWSE (pág. 29).



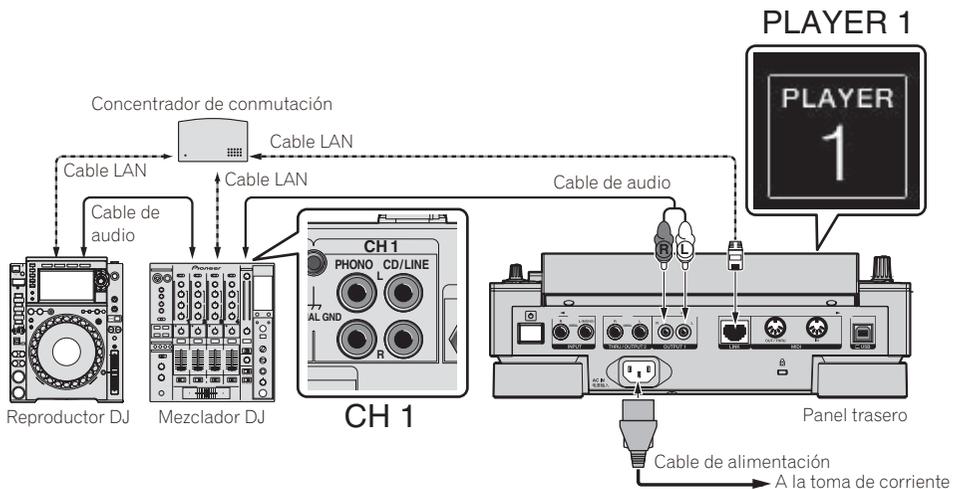
❖ Cuando se utilice con dispositivos externos



Conexión a un mezclador con un puerto LAN

Cuando conecte a un mezclador que solo tenga un puerto LAN, usando un concentrador de conmutación, establezca el número de canal del mezclador al que esté conectado el cable de audio o digital y el número de reproductor que se muestra en la parte inferior izquierda de la pantalla de la unidad principal de forma que sean los mismos.

(Ej.: cuando un cable de audio está conectado al canal 1)

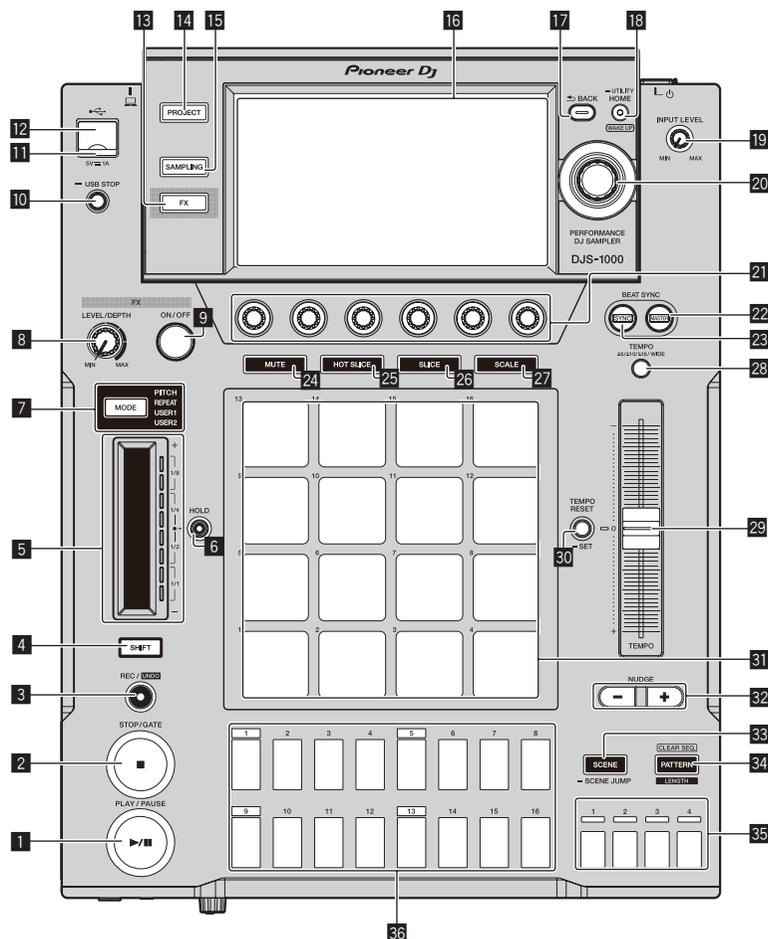


Para cambiar el número del reproductor, siga el procedimiento de abajo.

- ① Desconecte el aparato USB y el cable LAN.
- ② Pulse el botón **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** durante 1 segundo para mostrar la pantalla **[UTILITY]**.
- ③ Gire el selector giratorio para seleccionar **[PLAYER No.]** y pulse el selector giratorio.
- ④ Gire el selector giratorio para seleccionar un número de reproductor y luego pulse el selector giratorio.
- ⑤ Pulse el botón **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** para completar la configuración.

Nombres y funciones de los controles

Panel superior



1 Botón PLAY/PAUSE ►/II

Reproduce o pone en pausa un patrón. Esto se ilumina cuando se reproduce un patrón y parpadea en el modo de pausa.
↻ Reproducción y detección de un patrón (pág.10)

2 Botón STOP/GATE

Detiene un patrón. Al pulsar el botón [STOP] mientras un patrón está detenido se reproduce el patrón solamente mientras el botón está pulsado.

3 Botón REC/UNDO

Graba una actuación con pad. Si se pulsa el botón [REC/UNDO] mientras se pulsa el botón [SHIFT], vuelve al estado anterior a la grabación.

4 Botón SHIFT

Pulse este botón mientras esté pulsado otro botón para llamar a una función diferente.

5 Tira táctil

Ajusta el efecto de cada modo de la tira táctil.
↻ Uso de la función de tira táctil (pág.14)

6 Botón HOLD

Retiene el efecto de la tira táctil.
↻ Uso de la función de tira táctil (pág.14)

7 Botón de selección MODE e indicadores MODE

El indicador **MODE** muestra el modo de tira táctil seleccionado. Cada pulsación del botón de selección **MODE** cambia el modo de tira táctil.
↻ Uso de la función de tira táctil (pág.14)

8 Control FX LEVEL DEPTH

Ajusta los parámetros cuantitativos del efecto.

9 Botón FX ON/OFF

Enciende/apaga el efecto.

10 Botón USB STOP

Pulse un mínimo de 2 segundos antes de desconectar el aparato USB.

11 Indicador USB

Se ilumina y parpadea cuando esta unidad está comunicándose con el aparato USB.

12 Ranura de inserción de aparato USB

Conecte un dispositivo USB.

13 Botón FX

Muestra la pantalla PERFORMANCE FX en la pantalla táctil.

14 Botón PROJECT

Muestra la pantalla PROJECT en la pantalla táctil.

15 Botón SAMPLING

Muestra la pantalla LIVE SAMPLING en la pantalla táctil.

16 Pantalla táctil

Muestra diferentes informaciones.

17 Botón BACK

La pantalla retrocede a la capa de arriba.

18 Botón HOME/UTILITY/WAKE UP e indicador STANDBY

HOME: muestra la pantalla HOME en la pantalla táctil.

UTILITY: al mantener pulsado el botón [**HOME/UTILITY/WAKE UP**] se muestra la pantalla UTILITY en la pantalla táctil.

WAKE UP: si se configura **AUTO STANDBY** en ON en la pantalla UTILITY y después se pulsa el botón [**HOME/UTILITY/WAKE UP**] se cancela el estado de espera automática.

➔ *Acerca de la función de espera automática* (pág.50)

19 Control INPUT LEVEL

Ajusta el nivel de la entrada de sonido de los terminales [**INPUT**].

20 Selector giratorio

Al girar el selector giratorio cuando se selecciona un proyecto, una pista, un elemento de configuración, etc., se mueve el foco. Al pulsar el selector giratorio se selecciona el elemento enfocado.

21 Controles de ajuste de parámetros

Ajusta los parámetros asignados a cada control de ajuste de parámetros.

El control de ajuste de parámetros de más a la izquierda es el control 1 de ajuste de parámetros y los controles se disponen desde la izquierda en el orden del control 1 de ajuste de parámetros hasta el control 6 de ajuste de parámetros.

➔ *Uso de los controles de ajuste de parámetros de teclas de pasos* (pág.13)

22 Botón BEAT SYNC MASTER

Establece esta unidad como maestra para la función de sincronización de tiempo de compás.

➔ *Configuración de la sincronización con un dispositivo conectado externamente (SYNC)* (Pág. 20)

23 Botón BEAT SYNC

Activa la función de sincronización de tiempo de compás.

➔ *Configuración de la sincronización con un dispositivo conectado externamente (SYNC)* (Pág. 20)

24 Botón MUTE

Cambia del modo de pad a la función de silencio.

➔ *Silenciamiento de una pista (modo MUTE)* (pág.12)

25 Botón HOT SLICE

Cambia del modo de pad a la función de actuación hot slice.

➔ *Reproducción de una actuación de hot slice (modo HOT SLICE)* (Pág. 12)

26 Botón SLICE

Cambia del modo de pad a la función de actuación de slice.

➔ *Reproducción de una actuación de slice (modo SLICE)* (pág.12)

27 Botón SCALE

Cambia del modo de pad a la función de actuación de escala.

➔ *Reproducción de una actuación de escala (modo SCALE)* (pág.13)

28 Botón TEMPO ±6/±10/±16/WIDE

Cambia el margen de ajuste de la velocidad de reproducción (**±6/±10/±16/WIDE**).

29 Barra deslizante TEMPO

Ajusta la velocidad de reproducción de la pista.

30 Botón TEMPO RESET/SET e indicador TEMPO RESET

Reproduce el patrón usando el valor de BPM establecido para el proyecto independientemente de la posición del control deslizante **TEMPO**.

- Al mantener pulsado el botón [**TEMPO RESET/SET**] se establece el BPM que se está reproduciendo como BPM del proyecto.

31 Pads de actuación

Utilice estos pads para lograr varias actuaciones.

Cuando se usa con la función de actuación de muestra

➔ *Reproducción de un sonido de muestra* (pág.12)

Cuando se usa con la función de silenciamiento

➔ *Silenciamiento de una pista (modo MUTE)* (pág.12)

Cuando se usa con la función de actuación de hot slice

➔ *Reproducción de una actuación de hot slice (modo HOT SLICE)* (Pág. 12)

Cuando se usa con la función de actuación de slice

➔ *Reproducción de una actuación de slice (modo SLICE)* (pág.12)

Cuando se usa con la función de actuación de escala

➔ *Reproducción de una actuación de escala (modo SCALE)* (pág.13)

32 Botón NUDGE

Permite corregir la compensación de una muestra para la que se está realizando una actuación sincronizada avanzando ligeramente o retrasando el BPM del patrón de reproducción.

33 Botón SCENE/SCENE JUMP

Activa o desactiva el modo de cambio de escenas.

➔ *Cambio de escena* (pág.11)

34 Botón PATTERN/LENGTH/CLEAR SEQ.

Activa o desactiva el modo de cambio de patrones.

- Si se pulsa un pad de actuación mientras se pulsa el botón [**PATTERN/LENGTH/CLEAR SEQ.**] se borra el disparador de la pista correspondiente.

➔ *Cambio de patrón* (pág.11)

35 Teclas de selección de barra

Selecciona las barras que se mostrarán para las teclas de 16 pasos.

36 Teclas de 16 pasos

Se utiliza para funciones tales como la introducción de un disparador de programación, cambio de escena/patrón, grabación de pasos y modulación de pasos.

Cuando se usa con la función de cambio de patrones

➔ *Cambio de patrón* (pág.11)

Cuando se usa con la función de cambio de escenas

➔ *Cambio de escena* (pág.11)

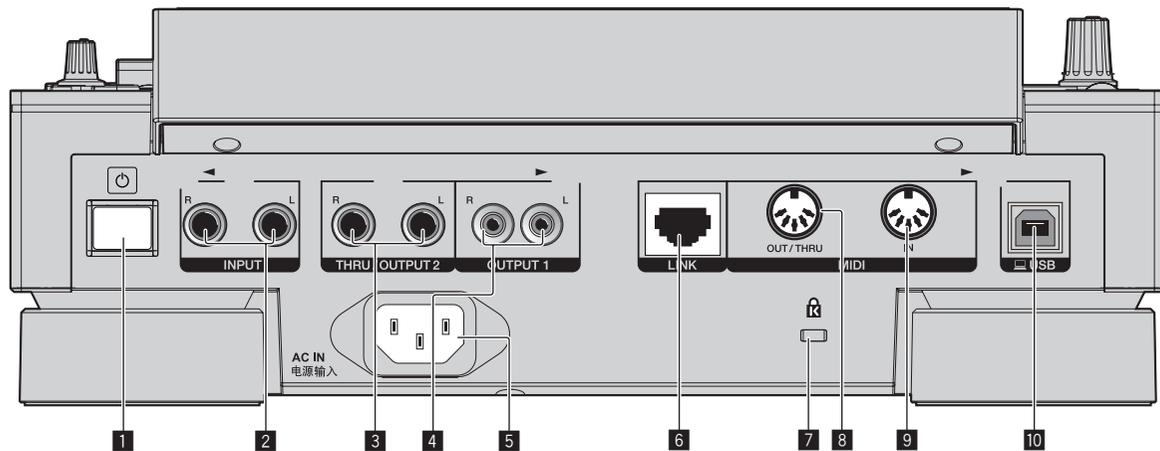
Cuando se usa con la función de grabación de pasos

➔ *Programación de disparadores (grabación de pasos)* (pág.13)

Cuando se usa con la función de modulación de pasos

➔ *Cambio de parámetros por paso (modulación de paso)* (pág.13)

Panel trasero



1 Conmutador \odot

Conecta y desconecta la alimentación de esta unidad.

➔ Inicio del sistema (pág.10)

2 Terminales INPUT

Conecte con los terminales de salida de otro mezclador o un componente de salida de nivel de línea. Si se conecta un cable al terminal [L] solamente, la entrada al terminal [L] también se envía al canal [R].

3 Terminales THRU/OUTPUT 2

4 Terminales OUTPUT 1

5 AC IN

Conecte a una toma de corriente.

- Conecte el cable de alimentación a una toma de corriente cuando se hayan completado todas las conexiones.

- Asegúrese de usar el cable de alimentación incluido.

6 Terminal LINK

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

7 Ranura de seguridad Kensington

8 Terminal MIDI OUT/THRU

Conecte un dispositivo MIDI a este terminal de tipo DIN.

9 Terminal MIDI IN

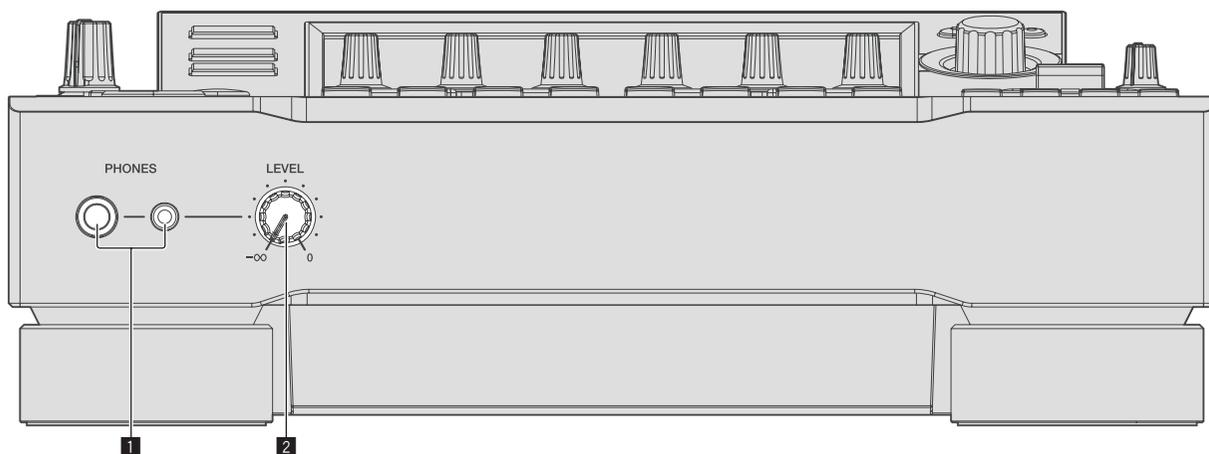
Conecte un dispositivo MIDI a este terminal de tipo DIN.

10 Terminal USB-B

Conecte a un ordenador.

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

Panel frontal



1 Terminales PHONES

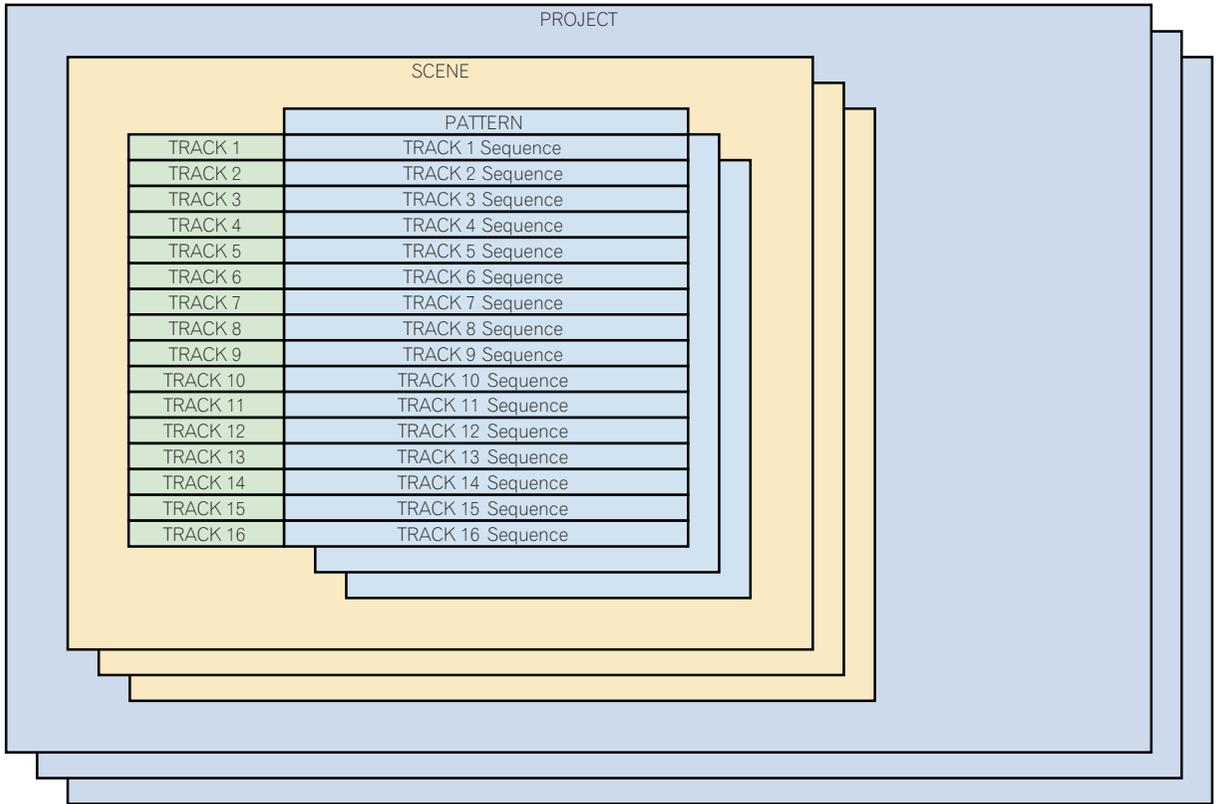
Conecte los auriculares. Se admiten clavijas de auriculares estéreo 1/4 pulgadas.

2 Control LEVEL

Ajusta la salida del nivel de sonido desde los auriculares.

Estructura del proyecto

En la figura siguiente se muestra la estructura de datos de esta unidad.



PROJECT

Un proyecto representa una unidad de trabajo para el usuario. Se pueden almacenar 16 escenas en un proyecto.

SCENE

En las escenas se almacenan 16 patrones e información de asignación de muestra para pistas.

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

PATTERN

Un patrón combina las secuencias que se desean crear en las 16 pistas y es una sección acabada de una actuación. Se puede establecer una longitud del patrón en un nivel de pasos, desde un mínimo de 1 paso hasta un máximo de 64 pasos (4 barras).

TRACK

Las pistas constan de módulos tales como reproductores de muestras, amplificadores de sonido envolvente, efectos de inserción, LFO, secuencias, MIDI NOTE y MIDI CC.

Existen los siguientes tres tipos de pistas.

- Pista de muestra: se utiliza cuando se ajusta una muestra en la memoria interna como la fuente de sonido.
- Pista de enlace: se utiliza cuando se ajusta una entrada externa como la fuente de sonido.
- Pista MIDI: se utiliza en actuaciones que usan una fuente de sonido MIDI externa.

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

Funcionamiento básico

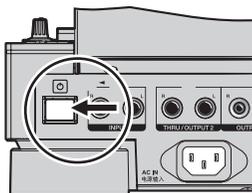
Inicio del sistema

1 Enchufe el cable de alimentación en una toma de corriente cuando se hayan completado todas las conexiones entre dispositivos.

➔ Conexiones (pág.4)

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

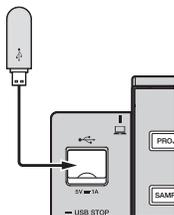
Los indicadores de esta unidad se encienden y se conecta la alimentación.



Conexión de dispositivos USB

1 Pulse el conmutador [⏻] para encender esta unidad.

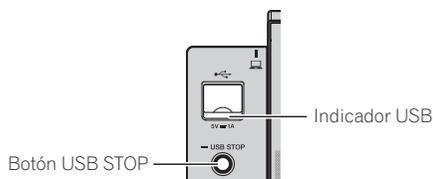
2 Conecte el dispositivo USB en la ranura de inserción del mismo.



Desconexión de dispositivos USB

1 Pulse el botón [USB STOP] hasta que se apague el indicador USB.

No desconecte el dispositivo USB ni apague esta unidad mientras el indicador USB parpadea. De lo contrario, podría provocar la pérdida de datos de gestión y la información del dispositivo USB se podría volver ilegible.



2 Desconecte el aparato USB.

Carga de un proyecto

Inicie cada procedimiento de las siguientes secciones desde la pantalla de inicio. Presione el botón [HOME] para mostrar la pantalla de inicio.

1 Pulse el botón [PROJECT].

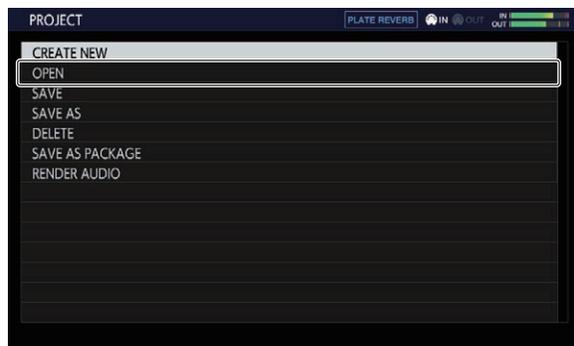
Aparecerá la pantalla del PROYECTO. Puede realizar operaciones como cargar y guardar proyectos en la pantalla del PROYECTO.

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

Aparecen los medios conectados a la unidad.

Si selecciona los medios que contienen el proyecto que desea utilizar, presione el selector giratorio y se mostrará la lista del proyecto.

- Pulse el botón [BACK] para volver a la pantalla anterior.



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

Aparecerá una pantalla emergente de confirmación.



Reproducción y detección de un patrón

Pulse el botón [PLAY/PAUSE ▶/II].

Se reproduce el patrón seleccionado actualmente para el proyecto de demostración. Durante la reproducción, el botón [PLAY/PAUSE▶/II] se ilumina en verde.

- Al pulsar el botón [PLAY/PAUSE▶/II] durante la reproducción, se realiza una pausa en la reproducción.
- Al pulsar el botón [STOP] durante la reproducción, esta se detiene y vuelve al principio del patrón.

Ajuste de la velocidad de reproducción (Control de tiempo)

Pulse el botón [TEMPO ±6/±10/±16/WIDE].

El margen de ajuste del control deslizante [TEMPO] cambia cada vez que se pulsa el botón. La configuración del margen de ajuste se muestra en la pantalla.

Opciones	Unidades de ajuste
±6	0,02 %
±10	0,05 %
±16	0,05 %
WIDE	0,5 %

El margen de ajuste de [WIDE] es de ±100 %. Cuando se pone en -100 % para la reproducción.

Mueva la barra deslizante [TEMPO] hacia delante o hacia atrás.

El tempo aumenta cuando la barra deslizante se mueve al lado [+] (hacia delante) y disminuye cuando la barra deslizante se mueve hacia el lado [-] (hacia atrás). La velocidad a la que cambia la velocidad de reproducción se indica en la pantalla de velocidad de reproducción. Para establecer el valor de BPM del proyecto, consulte *Configuración de BPM (BPM)* en la página 19.

Cambio de patrón

1 Pulse el botón [PATTERN].

La unidad entra en el modo de cambio de patrón y el botón [PATTERN] se ilumina de color blanco. Las teclas de 16 pasos se iluminan en los colores de la escena seleccionada actualmente durante el modo de cambio de patrón.

- Se pueden asignar hasta 16 patrones a cada escena. Se asigna un patrón a cada una de las teclas de pasos.
- Las escenas con secuencias grabadas se iluminan tenuemente, las escenas sin secuencias grabadas no se iluminan, y las secuencias seleccionadas en estos momentos se iluminan por completo.

2 Pulse una tecla de 16 pasos con una secuencia.

Se reproduce el patrón asignado al botón.

- La sincronización de cambio del patrón se realizará de acuerdo con el valor de ajuste de **PATTERN QUANTIZE** configurado en la pantalla de QUANTIZE.
- La tecla de 16 pasos pulsada parpadea durante el cambio del patrón.
- Pulse el botón [PATTERN] para salir del modo de cambio de patrón.

Cambio de escena

1 Pulse el botón [SCENE].

La unidad entra en el modo de cambio de escena y el botón [SCENE] se ilumina de color blanco. Las teclas de 16 pasos se iluminan con el color establecido para la escena actual en el modo de cambio de escena.

- Se pueden asignar 16 escenas a cada proyecto. Se asigna una escena a una de las 16 teclas de paso.
- Las escenas con secuencias grabadas se iluminan tenuemente, las escenas sin secuencias grabadas no se iluminan, y las secuencias seleccionadas en estos momentos se iluminan por completo.

2 Pulse una tecla de 16 pasos con una secuencia.

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

- Para obtener detalles sobre el cambio del patrón, consulte *Cambio de patrón*.
- Pulse el botón [SCENE] para salir del modo de cambio de escena.
- La pantalla vuelve a la escena anterior si se sale del modo sin cambiar de patrón.

- Al mantener pulsado el botón [SCENE] se establece el modo SCENE JUMP para continuar en el modo de cambio de escena aunque se cambie de escena. El botón [SCENE] parpadea en blanco durante el modo SCENE JUMP.

Cambio de la longitud de un patrón

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

La unidad cambia al modo de configuración de longitud y el botón [PATTERN] parpadea en color blanco. Durante el modo de configuración de la longitud del patrón, la tecla de 16 pasos parpadea de color blanco y la selección de medición parpadea en color azul.

- Se puede establecer una longitud de patrón desde un mínimo de 1 paso hasta un máximo de 64 pasos.

2 Pulse una tecla de selección de barra.

Establezca la longitud del patrón usando unidades de barra. Las teclas de selección de barra desde la tecla de selección de barra [1] hasta la tecla de selección de barra pulsada se iluminan en color azul.

3 Pulse las teclas de 16 pasos.

Establezca la longitud del patrón en un nivel de paso. Las teclas de 16 pasos pulsadas desde la tecla de 16 pasos [1] hasta la tecla de 16 pasos [16] se iluminan de color blanco.

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

Carga de una muestra en una pista

1 Pulse la pista en la que desea cargar la grabación en la pantalla de inicio y después vuelva a tocarla en el estado de seleccionada.

Aparecerá la pantalla de menús de la pista.

- También puede acceder al menú de pistas girando el selector giratorio para seleccionar una pista y después pulsando el selector giratorio.



2 Toque [BROWSE].

Aparecerá la pantalla de navegación. Puede buscar grabaciones y cargar grabaciones en pistas en la pantalla de navegación.

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



3 Gire el selector giratorio para seleccionar una grabación y luego pulse el selector giratorio.

La grabación se cargará en la pista, y en la pantalla.



- Seleccione una carpeta y pulse el selector giratorio para abrir o cerrar la carpeta.
- Gire el selector giratorio mientras se pulsa el botón [SHIFT] para mover el foco entre carpetas (se omiten los archivos de grabación).

Uso de los pads de actuación

Reproducción de un sonido de muestra

1 Establezca el botón [MUTE], el botón [HOT SLICE], el botón [SLICE], el botón y el botón [SCALE] en OFF.

Todos los botones se ajustan en el estado apagado.

2 Toque los pads de actuación.

Se reproduce la muestra asignada a cada pad de actuación.

Grabación de una actuación (grabación dinámica)

1 Pulse el botón [REC].

El botón [REC] se ilumina de color rojo y la unidad pasa al estado de grabación.

2 Pulse el botón [PLAY/PAUSE ►/II].

El botón [PLAY/PAUSE ►/II] se ilumina de color verde y se reproduce la secuencia mientras la unidad está en estado de grabación.

3 Pulse los pads de actuación para configurar los disparadores.

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

Uso de los modos de funcionamiento de los pads de actuación

Hay disponibles cuatro modos de funcionamiento.

❖ Silenciamiento de una pista (modo MUTE)

Las pistas asignadas a los pads de actuación se pueden silenciar pulsando el botón [MUTE].

1 Pulse el botón [MUTE].

El botón [MUTE] se ilumina en blanco.

2 Pulse el pad de actuación para silenciar la pista asignada.

Se apagará el pad de actuación cuya pista se silencia.

- Puede silenciar varias pistas simultáneamente.

- Para cancelar el modo de silencio, pulse de nuevo el pad de actuación correspondiente en la pista silenciada.
- Si se pulsa un pad de actuación mientras se pulsa el botón [SHIFT] en el modo de silencio, el sonido solo se reproduce para la pista correspondiente al pad de actuación. (Modo SOLO)
 - El modo Solo se puede establecer para varias pistas simultáneamente.
 - Para cancelar el modo Solo, pulse el pad de actuación para el que se vuelve a reproducir el sonido mientras pulsa el botón [SHIFT].
 - Cuando se cancelan todos los estados Solo, se restaura el estado de silencio anterior.
- Al pulsar el botón [MUTE] mientras se pulsa el botón [SHIFT] se cancelan todos los estados de silencio y los estados Solo.

3 Vuelva a pulsar el botón [MUTE].

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

- El silencio también se puede establecer pulsando un pad de actuación mientras se pulsa el botón [MUTE]. En ese caso, el modo MUTE finaliza cuando se suelta el botón [MUTE].

❖ Reproducción de una actuación de hot slice (modo HOT SLICE)

Los sonidos de muestra de slice asignados a los pads de actuación se pueden reproducir desde la posición de muestra de slice hasta el final de la muestra pulsando el botón [HOT SLICE].

1 Seleccione la pista para la que desea reproducir una actuación de hot slice de la muestra que le ha sido asignada.

2 Pulse el botón [HOT SLICE].

El botón [HOT SLICE] se ilumina en blanco.

- Se aplica el efecto slice a la muestra de forma uniforme en 16 partes y los slices se asignan a los pads de actuación en orden.
- Mantenga pulsado el botón [HOT SLICE] para mostrar la pantalla SET SLICE y entre en el modo HOT SLICE.

3 Toque los pads de actuación.

Se reproduce la muestra asignada a cada pad de actuación.

4 Vuelva a pulsar el botón [HOT SLICE].

El botón [HOT SLICE] se apaga y el modo HOT SLICE finaliza.

❖ Reproducción de una actuación de slice (modo SLICE)

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

1 Seleccione una pista para reproducir una actuación de slice de la muestra que le ha sido asignada.

2 Pulse el botón [SLICE].

El botón [SLICE] se ilumina de blanco.

- Se aplica el efecto slice a la muestra de forma uniforme en 16 partes y los slices se asignan a los pads de actuación en orden.
- Mantenga pulsado el botón [SLICE] para mostrar la pantalla SET SLICE y entre en el modo SLICE.

3 Toque los pads de actuación.

Se reproduce la muestra asignada a cada pad de actuación.

4 Vuelva a pulsar el botón [SLICE].

El botón [SLICE] se apaga y la unidad sale del modo de actuación de slice.

❖ Reproducción de una actuación de escala (modo SCALE)

Se pueden reproducir muestras de escalas asignadas al pad de actuación pulsando el botón [SCALE].

1 Seleccione una pista para reproducir una actuación de escala de la muestra que le ha sido asignada.

2 Pulse el botón [SCALE].

El botón [SCALE] se ilumina de blanco.

- Se puede reproducir una muestra usando la escala establecida en la pantalla SET SCALE, tratando el pad de actuación izquierdo inferior como nota raíz.
- Mantenga pulsado el botón [SCALE] para mostrar la pantalla SET SCALE y entre en el modo SCALE.

3 Toque los pads de actuación.

Las muestras se reproducen en la escala asignada a cada pad de actuación.

4 Vuelva a pulsar el botón [SCALE].

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

- Se puede realizar la introducción del paso disparador usando uno de los siguientes dos métodos para una actuación de modo de HOT SLICE, una actuación de modo de SLICE y una actuación de modo de SCALE.
 - Toque el pad que desee reproducir y después pulse la tecla de 16 pasos que desee introducir.
 - Mientras mantiene pulsada la tecla de 16 pasos del paso que desea introducir, toque el pad en el que desea introducir ese paso.

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

Programación de disparadores (grabación de pasos)

1 Pulse la pista para grabación por pasos en la pantalla de inicio.

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

- También se puede seleccionar una pista girando el selector giratorio.
- También se puede seleccionar una pista al pulsar un pad de actuación.

2 Pulse las teclas de 16 pasos para introducir disparadores.

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

Cambio de parámetros de pistas

1 Pulse el botón [HOME].

Aparecerá la pantalla HOME.

2 Seleccione una pista para cambiar los parámetros de las muestras que se le han asignado.

3 Gire los controles de ajuste de parámetros.

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

- Gire el control 1 de ajuste de parámetros (cambia el volumen). El volumen de la pista cambia. Gire el control de ajuste de parámetros mientras pulsa el botón [SHIFT] para cambiar un nivel del parámetro cada vez.
- Gire el control 2 de ajuste de parámetros (cambia el tono del sonido).

El tono del sonido de la pista cambia.

- Gire el control 3 de ajuste de parámetros (activa o desactiva [VELOCITY] de los pads). Activa o desactiva la velocidad de pulsación de los pads.
- Gire el control 4 de ajuste de parámetros (ajusta la extensión de tiempo). La pista se estira para sincronizarse con el BPM (se establece la extensión de tiempo).
- Gire el control 5 de ajuste de parámetros (ajusta la reproducción de bucle). Se cambia la reproducción de bucle de la muestra.
- Gire el control 6 de ajuste de parámetros (ajusta el método de reproducción de la muestra). Se activa el método de reproducción de muestra para disparadores.
- Para obtener más información sobre el funcionamiento del control de ajuste, consulte *Realización de configuraciones, ajustes y comprobaciones generales (HOME)* (pág. 15).

Cambio de parámetros por paso (modulación de paso)

1 Pulse la pista para la que desea cambiar el sonido en la pantalla de inicio y después vuelva a tocarla en el estado seleccionado.

Aparecerá la pantalla de menús de la pista.

- También puede acceder al menú de pistas girando el selector giratorio para seleccionar una pista y después pulsando el selector giratorio.

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

Aparecerá la pantalla PLAYBACK.

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



3 Gire el control de ajuste de parámetros mientras pulsa una tecla de 16 pasos para cambiar el parámetro para ese paso.

El parámetro cambia.

- El nombre del parámetro al que se aplica la modulación de paso se muestra en rojo.

Uso de la función de tira táctil

Uso de PITCH

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

El indicador [PITCH] de la derecha del botón [MODE] se ilumina.

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

2 Mantenga pulsado el pad de actuación para cambiar el tono de la muestra que se le ha asignado.

Se reproduce el sonido asignado al pad de actuación.

3 Toque la tira táctil para cambiar el parámetro.

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

- La gama para cambiar el tono usando la tira táctil se puede establecer en [TOUCH STRIP SETTING (PITCH RANGE)] de UTILITY.
- El tono también se puede cambiar pulsando el pad de actuación mientras se toca la tira táctil.
- El efecto de la tira táctil solo continúa mientras se pulsa un pad de actuación. No se puede usar en una secuencia.

Uso de REPEAT

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

El indicador [REPEAT] de la derecha del botón [MODE] se ilumina.

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

2 Mantenga pulsado el pad de actuación para reproducir repetidamente la muestra que se le ha asignado.

Se reproduce el sonido asignado al pad de actuación.

3 Toque la tira táctil para cambiar el parámetro.

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

- La gama para el intervalo de repetición usando la tira táctil es la siguiente.
1/8 tiempo de compás → 1/4 tiempo de compás → 1/2 tiempo de compás → 1/1 tiempo de compás
- El sonido de muestra también se puede reproducir repetidamente pulsando el pad de actuación mientras se toca la tira táctil.
- El efecto de la tira táctil solo continúa mientras se pulsa un pad de actuación. No se puede usar en una secuencia.

4 Cambie la fuerza aplicada al pad de actuación.

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

Uso con la configuración USER

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

Se ilumina el indicador [USER1] o [USER2] de la derecha del botón [MODE].

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

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

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

3 Mantenga pulsado el pad de actuación para cambiar los parámetros de la muestra que se le ha asignado.

Se reproduce el sonido asignado al pad de actuación.

4 Toque la tira táctil para cambiar el parámetro.

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

- El efecto de la tira táctil solo continúa mientras se pulsa un pad de actuación. No se puede usar en una secuencia.

Uso de HOLD

1 Pulse el botón [HOLD].

El botón [HOLD] se ilumina.

2 Toque la tira táctil.

El sonido de muestra se pone en espera en la última posición que se ha tocado y se ilumina el indicador de la tira táctil.

- Si se cambia el modo, se cancela la función de espera y el botón [HOLD] se apaga.

Guardado de un proyecto

Se puede guardar un proyecto en un dispositivo USB. Cuando desee guardar un proyecto, conecte un dispositivo USB a la unidad.

1 Pulse el botón [PROJECT].

Aparecerá la pantalla del PROYECTO. Puede realizar operaciones como cargar y guardar proyectos en la pantalla del PROYECTO.

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

Si ya se ha introducido el nombre del proyecto, aparecerá una pantalla emergente para guardarlo. El progreso se indica mediante una barra de progreso en la pantalla emergente.

Si no se ha introducido el nombre del proyecto, aparecerá la pantalla emergente y el teclado de software para la configuración del nombre del proyecto.

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

Apagado del sistema

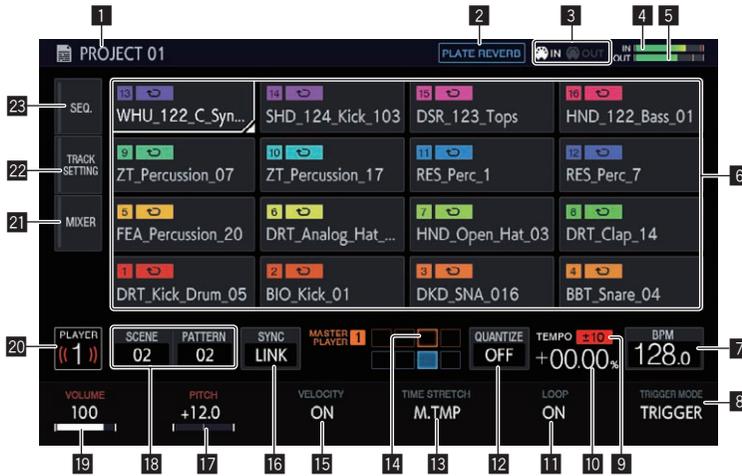
Pulse el interruptor [⏻] del panel trasero de la unidad.

- No desconecte el dispositivo USB ni apague esta unidad mientras el indicador USB está encendido o parpadeando. Si lo hace, se pueden eliminar los datos de gestión de esta unidad y se puede dañar el dispositivo USB, lo que puede hacer que los datos no sean legibles.

Operaciones avanzadas

Realización de configuraciones, ajustes y comprobaciones generales (HOME)

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



1 Nombre del proyecto

Muestra el nombre del proyecto cargado.

2 Nombre de efecto

El nombre del efecto seleccionado se visualiza.

3 Visualización de estado

Muestra el estado de la conexión con un dispositivo externo.

4 Medidor de nivel de sonido de entrada

Muestra el medidor de nivel para el sonido de entrada en los terminales [INPUT].

El nivel se puede ajustar con el control [INPUT LEVEL].

5 Medidor de nivel MASTER

Muestra el medidor de nivel MASTER.

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

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

6 Visualización de pista

Selección de pistas

Estado seleccionado	Estado no seleccionado

Una de las pistas siempre está seleccionada. La pista 1 se selecciona de forma predeterminada.

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

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

- Para obtener información sobre el contenido de que se muestra en una pista, consulte *Contenido de visualización de pistas*.

7 BPM

Muestra el BPM del patrón que se está reproduciendo. Pulse esto para visualizar la pantalla de BPM.

➔ *Configuración de BPM (BPM)* (Pág. 19)

8 TRIGGER MODE

Cambia el método en el que se visualiza una muestra en respuesta a un disparador.

OneShot:

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

GATE:

La muestra solamente se reproduce mientras se pulsa el pad de actuación.

9 Visualización del margen de ajuste de la velocidad de reproducción

Muestra el intervalo dentro del cual se puede ajustar la velocidad de reproducción con respecto a la velocidad de reproducción original grabada para el proyecto o la escena.

10 Visualización de la velocidad de reproducción

El valor cambia según la posición de la barra deslizante [TEMPO].

11 LOOP

Activa/desactiva la reproducción de bucle.

12 QUANTIZE

Pulse esto para mostrar la pantalla QUANTIZE.

➔ *Configuración de la cuantización (QUANTIZE)* (Pág. 19)

13 TIME STRETCH

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

OFF:

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

RESAMPL (RESAMPLE):

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

M.TMP (MASTER TEMPO):

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

14 PHASE METER

Indica el grado de divergencia de las barras y los tiempos de compás con el reproductor maestro cuando se usa la función de sincronización de tiempo de compás.

15 VELOCITY

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

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

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

16 SYNC

Pulse esto para mostrar la pantalla SYNC.

➤ Configuración de la sincronización con un dispositivo conectado externamente (SYNC) (Pág. 20)

17 PITCH

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

18 Botón SCENE/PATTERN

Muestra el número de escena y el número de patrón actuales.

Pulse esto para mostrar la pantalla SCENE MANAGER.

➤ Administración de escenas y patrones (SCENE MANAGER) (Pág. 21)

19 VOLUME

Ajusta el volumen de la pista.

20 Número de reproductor

Muestra el número de reproductor asignado a esta unidad.

21 MIXER

Pulse esto para visualizar la pantalla del mezclador.

➤ Ajuste del volumen de cada pista (MIXER) (Pág. 18)

22 TRACK SETTING

Pulse esto para mostrar la pantalla TRACK SETTING.

➤ Cambio de la configuración de toda la pista (TRACK SETTING) (Pág. 17)

23 SEQ.

Pulse esto para visualizar la pantalla de secuencia.

➤ Comprobación de secuencias (SEQ.) (Pág. 18)

Contenido de visualización de pistas

Atributos de la pista

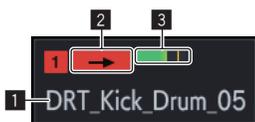
El contenido de la visualización difiere para cada atributo de la pista.

El atributo se puede cambiar en TRACK MENU de cada pista.

❖ Pista SAMPLE

El contenido de la visualización difiere para cada atributo de la pista.

El atributo se puede cambiar en TRACK MENU de cada pista.



Esta pista reproduce una muestra.

1 Nombre de la muestra asignada

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

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

2 TRIGGER MODE y LOOP

Indica el estado de cómo se reproduce el sonido asignado.

La activación y la desactivación de **LOOP** afecta a los pads de actuación y a las actuaciones de secuencias, pero **TRIGGER MODE** solo afecta a las actuaciones de pad.

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

- Se puede cambiar con los controles de ajuste de parámetros en la parte inferior de la pantalla táctil.
- En el caso de **GATE**, la muestra se reproduce solo mientras se pulsa el pad.
- En el caso de **OneShot**, la muestra se activa cuando se pulsa el pad de actuación y se reproduce solo durante el tiempo especificado.

3 Visualización del medidor de nivel

Muestra el medidor de nivel de audio mientras se reproduce una muestra.

❖ Pista THRU

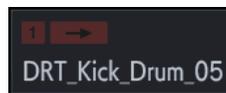


❖ Pista MIDI/TORAIZ AS-1



Se muestra el número de canal MIDI.

ACTIVE/MUTE



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

Administración de archivos de proyecto (PROJECT)

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

Creación de un proyecto

1 Pulse el botón [PROJECT].

Aparecerá la pantalla del PROYECTO. Puede realizar operaciones como cargar y guardar proyectos en la pantalla del PROYECTO.

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

Se creará un proyecto y aparecerá la pantalla principal.

- Aparecerá una pantalla emergente de confirmación.
- Si se crea un proyecto sin guardar un proyecto existente después de que se haya cambiado, se perderá ese proyecto sin guardar.

Eliminación de un proyecto

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

Se puede eliminar un proyecto existente.

Guardado de un proyecto como paquete

Se puede guardar un proyecto como un paquete. La capacidad de convertir un archivo de proyecto y las muestras utilizadas en ese proyecto en un solo archivo permiten a los usuarios intercambiar proyectos entre ellos.

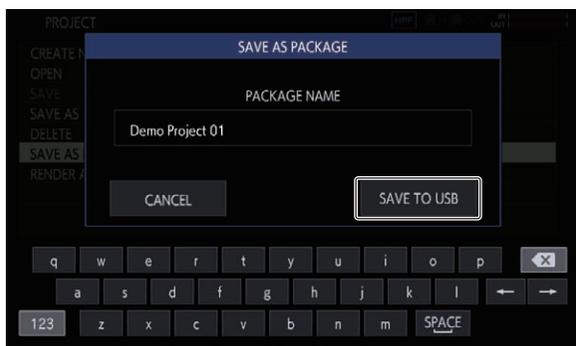
1 Seleccione [SAVE AS PACKAGE] en la pantalla de proyectos.

Aparecerá una pantalla emergente para introducir el nombre del paquete.

2 Introduzca el nombre del paquete y, a continuación, toque [SAVE TO USB].

El archivo NOMBRE_PAQUETE.tpkg se guarda en la carpeta /PIONEER DJ SAMPLER/Projects/.

- Si ya existe un archivo de paquete con el mismo nombre, aparece una pantalla emergente de confirmación de sobrescritura.



❖ Importación de un paquete

1 Coloque el archivo del paquete en la carpeta.

Copie el archivo del paquete (extensión: .tpkg) en la carpeta /PIONEER DJ SAMPLER/Projects/ del dispositivo USB.

2 Toque [OPEN] en la pantalla del proyecto.

Aparecerá el proyecto y la lista de paquetes.

3 Abra el archivo .tpkg que ha colocado.

Aparecerá un mensaje emergente de confirmación. Toque [OK] para importar el paquete.

- Cuando el paquete cargado se guarde como un proyecto, las muestras incluidas en el paquete se copiarán a la carpeta /PIONEER DJ SAMPLER/Samples/[Imported]/Nombre del proyecto/.

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

Se puede ajustar la configuración de cada pad.



1 CHOKE

Las pistas establecidas en el mismo CHOKE No. se pueden configurar para que no se muestren al mismo tiempo.

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

2 PAD COLOR

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

3 INSTRUMENT

Se pueden establecer los iconos del instrumento.

❖ Intercambio de pistas

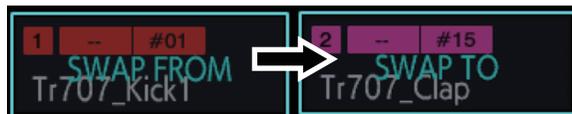
1 Gire el selector giratorio para seleccionar una pista que desea intercambiar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

Aparece [SWAP FROM].



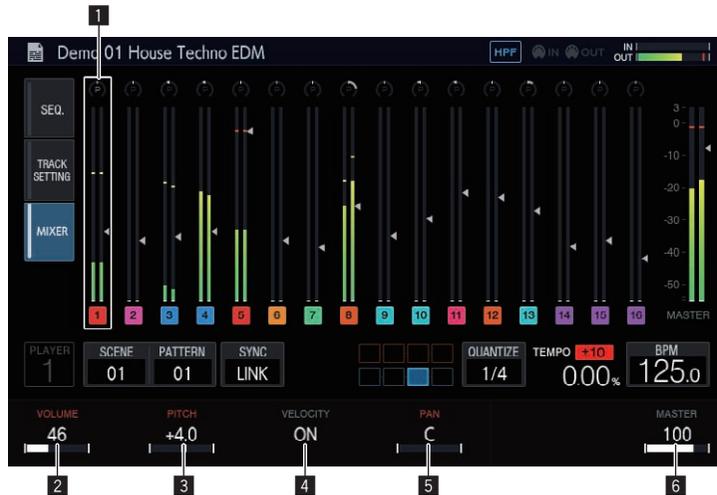
2 Gire el selector giratorio para mover [SWAP TO] a la pista del destino de intercambio y, a continuación, pulse el selector giratorio.

Las pistas se han intercambiado.



Ajuste del volumen de cada pista (MIXER)

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



- La pista seleccionada se indica mediante el recuadro blanco.
- Al girar el selector giratorio se mueve el marco para cambiar la pista seleccionada.
- El marco se mueve entre las pistas 1 a 16 y la pista seleccionada está vinculada a la selección de la pantalla HOME.
- El parámetro **[MASTER]** es un valor de configuración común al de la pantalla MIXER.

1 Visualización de pista

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

2 VOLUME

Ajusta el volumen de la pista.

3 PITCH

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

4 VELOCITY

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

5 PAN

Ajusta la posición de panorámica de la pista.

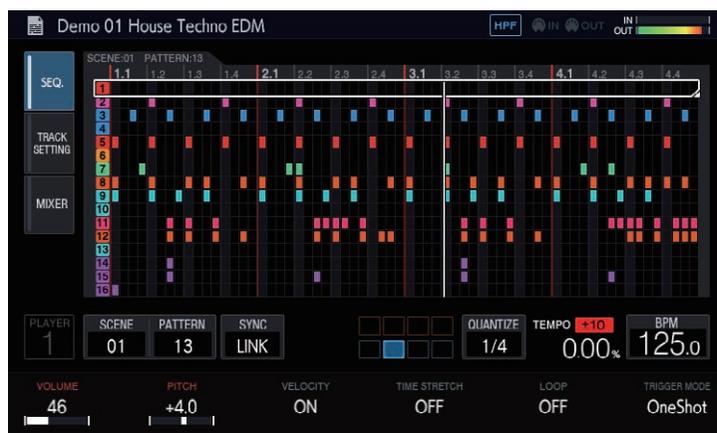
6 MASTER

Ajusta el volumen **MASTER**.

El valor de configuración es común al de la pantalla MIXER. El valor se muestra independientemente de la posición del recuadro.

Comprobación de secuencias (SEQ.)

Muestre la secuencia que se está reproduciendo.



- Pulse una tecla de 16 pasos mientras pulsa el botón **[SHIFT]** en el modo de cambio de patrón.

Puede comprobar la secuencia establecida para el patrón seleccionado solamente mientras se pulsa la tecla de 16 pasos.

Configuración de BPM (BPM)

Se puede realizar la configuración de BPM y otras operaciones relacionadas con las secuencias que se reproducen.



1 TAP

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

2 BPM

Este es el valor de BPM establecido para el proyecto. El BPM, cuando la velocidad de reproducción es 0%, también se convierte en este valor.

Se puede cambiar girando el selector giratorio.

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

3 SWING

Se puede ajustar el valor de **[SWING]**.

4 AUDIO INPUT BPM

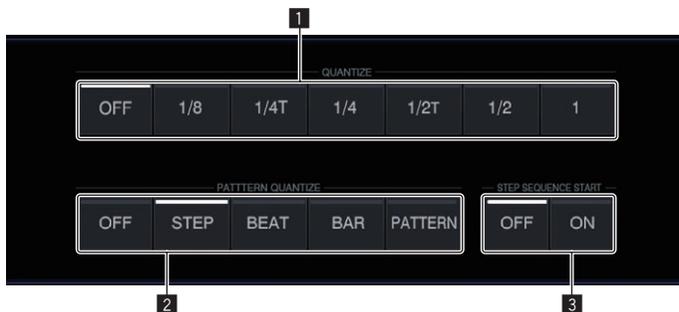
El BPM de la entrada de sonido en los terminales **[INPUT]** se analiza automáticamente y después se muestra.

El margen de medición de BPM es BPM = 70 a 180.

Para algunas pistas, quizás no sea posible realizar una medición correcta. Cuando no se pueden detectar las BPM, el valor de BPM detectado previamente se visualiza y parpadea.

Configuración de la cuantización (QUANTIZE)

Se puede establecer el funcionamiento de los pads de actuación y las teclas de 16 pasos.



1 QUANTIZE

Establece los valores de cuantización cuando se toca un pad durante la reproducción del secuenciador.

2 PATTERN QUANTIZE

Ajusta el momento para cambiar cuando se cambia un patrón.

3 PAD SEQUENCE START

Ajusta si se reproduce el secuenciador cuando se toca un pad de actuación mientras el secuenciador está detenido.

Configuración de la sincronización con un dispositivo conectado externamente (SYNC)

Se puede configurar el ajuste para la sincronización con un reproductor de DJ compatible con PRO DJ LINK o un dispositivo MIDI externo.



1 SYNC SETTING

Establece el método de sincronización para la reproducción sincronizada con un reproductor de DJ compatible con PRO DJ LINK.

- **BEAT SYNC:** sincroniza con el reproductor de DJ que será el maestro en el nivel de tiempo de compás.
- **BAR SYNC:** sincroniza con el reproductor de DJ que será el maestro en la barra de nivel.

2 MIDI I/F SELECT

Selecciónala la interfaz para intercambiar mensajes MIDI.

- **DIN MIDI:** intercambia mensajes MIDI con los terminales [MIDI IN] y [MIDI OUT/THRU].
- **USB MIDI:** intercambia mensajes MIDI con el terminal [USB-B].
- **DIN MIDI(THRU H/W):** emite la entrada de señal al terminal [MIDI IN] mediante el hardware desde el terminal [MIDI OUT/THRU].

3 SYNC SOURCE SELECT

Establece el destino con el que la unidad se sincronizará.

- **PRO DJ LINK**
Si la unidad y un reproductor de DJ compatible con PRO DJ LINK se conectan con un cable LAN, la secuencia de la unidad se puede reproducir para que coincida con el tiempo, el tiempo de compás o la barra de reproducción del reproductor de DJ. Las pistas que se reproducen con el reproductor de DJ se deben analizar mediante rekordbox previamente.
- **MIDI**
Si la unidad y el dispositivo MIDI externo se conectan mediante DIN o USB, la secuencia de la unidad se puede reproducir de forma acorde con el tiempo de reproducción del dispositivo MIDI externo.
Cuando se selecciona MIDI, el botón [BEAT SYNC], el botón [TEMPO RESET/SET], el botón [NUDGE] y el control deslizante TEMPO no se pueden utilizar.

4 Visualización del estado de sincronización

Muestra el estado de la sincronización con un dispositivo externo de acuerdo con los estados de configuración del botón SYNC SOURCE SELECT, MIDI I/F SELECT, [BEAT SYNC MASTER] y el botón [BEAT SYNC].

2 Pulse el botón [BEAT SYNC].

El BPM y la posición de tiempo de compás en la pista que está reproduciéndose se sincronizan con la unidad maestra de sincronización.

- Durante la sincronización, se desactiva el control de tempo mediante el control deslizante TEMPO. Asimismo, la visualización de velocidad de reproducción cambia a la visualización de BPM de la posición del control deslizante de TEMPO y se muestra en gris.

Cancelación de la sincronización

Pulse el botón [BEAT SYNC].

Se cancela la sincronización.

- Si el tempo de reproducción sincronizada (BPM) y el tempo de posición de la barra deslizante TEMPO (BPM) no concuerdan, la reproducción continúa manteniendo el tempo de reproducción sincronizada con el control de tempo con la barra deslizante TEMPO desactivado. Se restablece el funcionamiento normal cuando la posición de la barra deslizante TEMPO se mueve a la posición de tempo de reproducción sincronizada.
- Si se utiliza el botón [NUDGE] también se cancela la reproducción y se cambia al estado de sincronización de BPM. En ese momento, el botón [SYNC] parpadea.

Reproducción sincronizada con un reproductor de DJ compatible con PRO DJ LINK.

1 Pulse el botón [BEAT SYNC MASTER] del reproductor de DJ que desee establecer como maestro de sincronización.

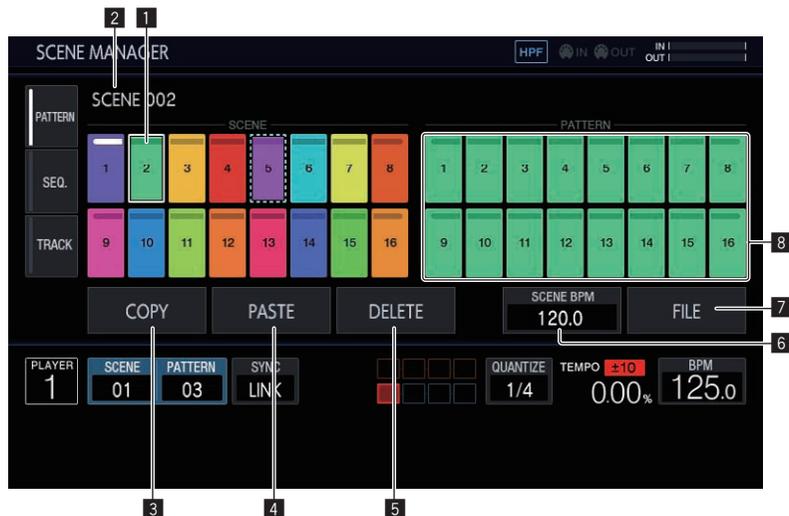
Seleccione el reproductor de DJ que se desea establecer como maestro de sincronización.

Administración de escenas y patrones (SCENE MANAGER)

Si pulsa **[SCENE/PATTERN]**, aparece la pantalla SCENE MANAGER.

Las escenas, los patrones, las secuencias y las pistas se pueden copiar o eliminar en la pantalla SCENE MANAGER.

Copia y eliminación de escenas y patrones



1 Área de visualización de escenas

Gire el selector giratorio para seleccionar una escena y mueva el foco al área de visualización de patrones pulsando el selector giratorio.

La operación también se puede realizar tocando una tecla táctil de la pantalla táctil.

El indicador de la parte superior de la tecla táctil se ilumina de color blanco para la escena establecida en ese momento.

2 Nombre de la escena

Muestra el nombre de la escena seleccionada.

No se muestra si no se ha establecido un nombre de escena.

3 COPY

Copia la escena o el patrón seleccionado.

La escena o el patrón que se ha copiado tiene un indicador (recuadro de línea punteada) que muestra que se ha copiado.

4 PASTE

Pega la escena o el patrón que se ha copiado en la ubicación seleccionada.

No se puede pulsar si no se copia nada. En ese caso, **[PASTE]** se atenúa. Asimismo, **[PASTE]** tampoco se puede pulsar cuando el foco está en un patrón mientras una escena tiene el estado copiado o viceversa. En ese caso también, **[PASTE]** se atenúa.

5 DELETE

Elimina la escena o el patrón que se ha seleccionado.

Se muestra un mensaje emergente de confirmación cuando se elimina una escena o un patrón.

6 SCENE BPM

Establece el BPM de la escena seleccionada.

➔ *Configuración del BPM de una escena (Pág. 22)*

7 FILE

Importa o exporta un archivo de escena.

➔ *Importación de un archivo de escena (Pág. 22)*

➔ *Exportación de un archivo de escena (Pág. 22)*

8 Área de visualización de patrones

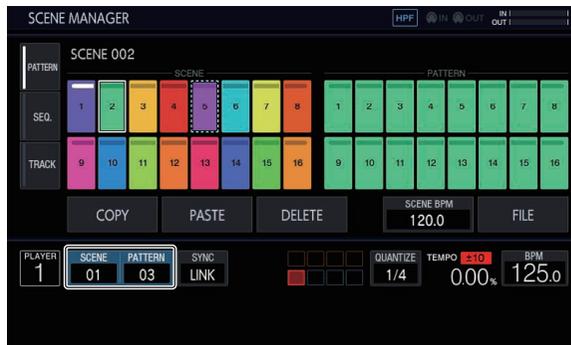
Gire el selector giratorio para seleccionar un patrón e introduzca el patrón pulsando el selector giratorio.

La operación también se puede realizar tocando una tecla táctil de la pantalla táctil.

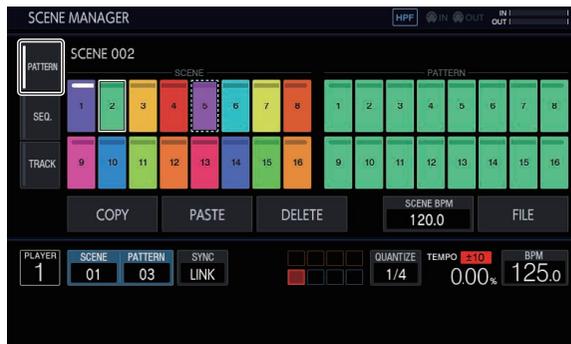
El indicador de la parte superior de la tecla táctil se ilumina en color blanco para el patrón establecido en ese momento.

Si se cambia de patrón durante la reproducción, el momento de cambio se producirá de acuerdo con el valor de configuración de **PATTERN QUANTIZE** ajustado en la pantalla QUANTIZE. En ese momento, el indicador parpadea de color blanco para la tecla táctil mientras espera que el patrón cambie.

1 Toque **[SCENE/PATTERN]** para mostrar la pantalla SCENE MANAGER.



2 Toque la pestaña **[PATTERN]** para mostrar la pantalla de edición de la escena/del patrón.



❖ Exportación de un archivo de escena

Recopile todas las muestras que se utilizan en la escena seleccionada en ese momento y expórtelas a un formato de archivo que permita que la misma escena se importe en otro proyecto u otra unidad.

1 Seleccione la escena que desee exportar en la pantalla SCENE MANAGER y, a continuación, toque [FILE].

Aparecerá una pantalla emergente.

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

Aparecerá el teclado en pantalla para introducir el nombre de la escena.

3 Utilice el teclado en pantalla para introducir el nombre de la escena.

- Cuando guarde en un dispositivo de memoria USB, toque [SAVE TO USB].

El archivo de escena es un archivo con la extensión .scn en la carpeta Scenes. El destino de guardado se encuentra bajo PIONEER DJ SAMPLER/Scenes.

❖ Importación de un archivo de escena

Importe un archivo con la extensión .scn en la carpeta Scenes de un dispositivo de memoria USB.

1 Seleccione la escena que desee importar en la pantalla SCENE MANAGER y, a continuación, toque [FILE].

Aparecerá una pantalla emergente.

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

Aparecerá la lista de archivos.

3 Gire el selector giratorio para seleccionar la escena que desea importar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

- Se inicia la importación del archivo.

❖ Eliminación de un archivo de escena

Elimine un archivo con la extensión .scn en la carpeta Scenes de un dispositivo de memoria USB.

1 Seleccione la escena que desee eliminar en la pantalla SCENE MANAGER y, a continuación, toque [FILE].

Aparecerá una pantalla emergente.

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

Aparecerá la lista de archivos.

3 Gire el selector giratorio para seleccionar la escena que desea eliminar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

- Se inicia la eliminación del archivo.

❖ Configuración del BPM de una escena

Se puede establecer un valor de BPM para cada escena. Este valor de BPM es común a todos los patrones de la escena como un valor de BPM que no se puede establecer para cada patrón.

- Cuando el patrón cambia a un patrón de una escena con el BPM establecido, el valor de BPM de la pantalla BPM también se convierte en valor de BPM de la escena y la escena se reproduce en ese tiempo. Cuando no se ha establecido el valor de BPM para una escena, se muestra "---" y la escena se reproduce usando el valor de BPM establecido en la pantalla BPM.
- Durante la reproducción de un patrón en una escena con el BPM establecido, el tempo se puede establecer cambiando el valor de BPM de la pantalla BPM. No obstante, el valor de BPM no se refleja como valor de BPM de la escena. Establezca el valor de BPM de una escena en la configuración de BPM en SCENE MANAGER.

Si toca [SCENE BPM] en la pantalla SCENE MANAGER, aparece la pantalla SET SCENE BPM.



1 BPM

Cambie el valor de BPM de una escena mediante el selector giratorio.

2 CLEAR

Toque esto para restablecer el valor de BPM de la escena establecida. La indicación pasa a ser "---" y cuando se reproduce un patrón de esta escena, se reproduce usando el valor de BPM establecido en la pantalla BPM. Cuando se emite esta escena, el valor de BPM establecido en la pantalla BPM se emite como valor de BPM de la escena.

3 CURRENT BPM

Establece el BPM que se está reproduciendo como valor de BPM de la escena.

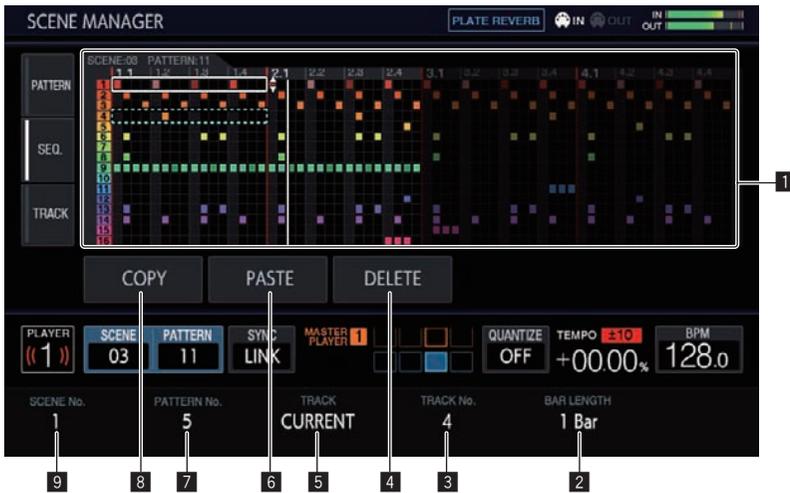
4 CANCEL

Cierra el mensaje emergente. En ese momento, el valor de BPM de la escena vuelve al valor de cuando se abrió la ventana emergente.

5 OK

Introduce el valor de BPM de la escena y cierra la ventana emergente.

Copia y eliminación de secuencias



1 Área de visualización de secuencias

Gire el selector giratorio para seleccionar una secuencia. Puede cambiar entre la dirección horizontal y la dirección vertical pulsando el selector giratorio.

2 BAR LENGTH

Selecciona el intervalo de la secuencia que desea copiar o eliminar de 1 barra y 4 barras.

3 TRACK No.

Selecciona una pista.

4 DELETE

Elimina la secuencia seleccionada.

5 TRACK

Selecciona el intervalo de la secuencia que se desea copiar o eliminar de 1 pista y de todas (16 pistas).

6 PASTE

Pega la secuencia copiada en la ubicación seleccionada. No se puede pulsar si no se copia nada. En ese caso, el botón [PASTE] se atenúa.

7 PATTERN No.

Selecciona el patrón.

8 COPY

Copia la secuencia seleccionada. La secuencia que se copia tiene un indicador (recuadro de línea punteada) para indicar que se copia.

9 SCENE No.

Selecciona la escena.

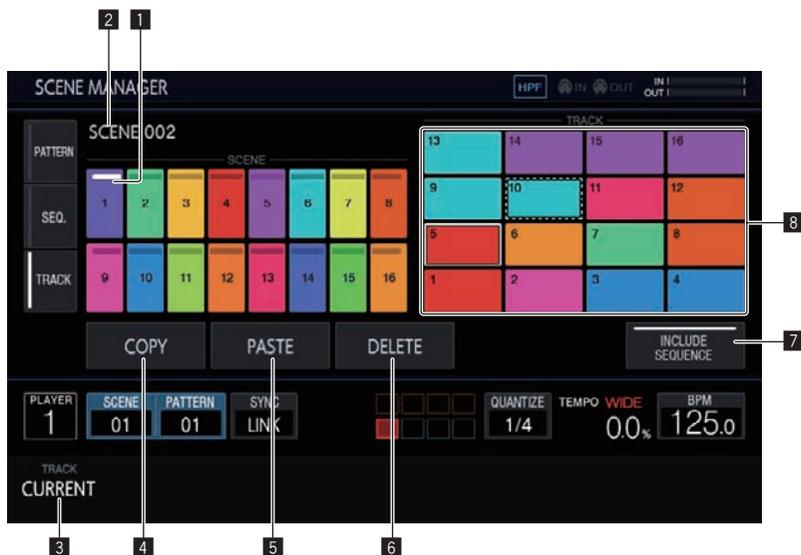
1 Toque [SCENE/PATTERN] para mostrar la pantalla SCENE MANAGER.



2 Toque la pestaña [SEQ.] para mostrar la pantalla de edición de secuencias.



Copia y eliminación de pistas



1 Área de visualización de escenas

Gire el selector giratorio para seleccionar una escena y mueva el foco al área de visualización de pistas pulsando el selector giratorio. La operación también se puede realizar tocando una tecla táctil de la pantalla táctil.

El indicador de la parte superior de la tecla táctil se ilumina de color blanco para la escena establecida en ese momento.

2 Nombre de la escena

Muestra el nombre de la escena seleccionada.

No se muestra si no se ha establecido un nombre de escena.

3 TRACK

Selecciona el intervalo de la secuencia que se desea copiar o eliminar de 1 pista y de todas (16 pistas).

4 COPY

Copia la pista seleccionada.

La pista que se copia tiene un indicador (recuadro de línea punteada) para indicar que se copia.

5 PASTE

Pega la pista copiada en la ubicación seleccionada.

No se puede pulsar si no se copia nada. En ese caso, [PASTE] se atenúa. Asimismo, [PASTE] tampoco se puede pulsar cuando el foco está en una escena mientras una pista está en estado de copia. En ese caso también, [PASTE] se atenúa.

6 DELETE

Elimina la pista seleccionada.

Se muestra una confirmación emergente cuando se elimina una pista.

7 INCLUDE SEQUENCE

Si se toca [INCLUDE SEQUENCE] para cambiarla, la secuencia también se incluirá cuando se realice la copia.

➔ *Comprobación de secuencias (SEQ.)* (Pág. 18)

8 Área de visualización de pistas

Introduzca una pista girando el selector giratorio para seleccionar la pista y luego pulse el selector giratorio.

La operación también se puede realizar tocando una tecla táctil de la pantalla táctil.

1 Toque [SCENE/PATTERN] para mostrar la pantalla SCENE MANAGER.



2 Toque la pestaña [TRACK] para mostrar la pantalla de edición de pistas.



Procesamiento de audio (RENDER AUDIO)

Un patrón creado se puede exportar como archivo WAV (44,1 kHz, 24 bits).

Pulse el botón **[PROJECT]** y seleccione **[RENDER AUDIO]** en el menú **PROJECT** para cambiar a la página de procesamiento de audio.

- El secuenciador y la salida de sonido de la unidad se detienen durante la ejecución del procesamiento.



1 RENDER TO USB

Se inicia el procesamiento. Se guarda una pista procesada en el dispositivo de memoria USB.

- Si no hay un dispositivo de memoria USB conectado, el botón se atenúa y no se puede utilizar.

2 RENDERED TARGET

Selecciona la pista que será el destino del procesamiento.

Procesamiento de audio

1 Toque [RENDER TO USB].

Se inicia el procesamiento. Cuando el procesamiento de audio finaliza, aparece una pantalla emergente que le notifica que el procesamiento se ha realizado correctamente.

El progreso se indica mediante una barra de progreso en una pantalla emergente durante el procesamiento del audio.

- Para cancelar el procesamiento de audio a mitad del proceso, toque **[CANCEL]**.

2 Toque [OK].

No se puede acceder a un archivo de audio procesado desde la pantalla de exploración de la unidad. Impórtelo a un ordenador y después utilícelo para editar y masterizar.

- El destino de guardado de un archivo WAV es **PIONEER DJ SAMPLER/Rendered Audio/[Nombre del proyecto]/Pattern**.
- Los resultados del procesamiento con las mismas condiciones siempre se sobrescriben. Cuando se realice el procesamiento, asegúrese de mover o copiar el archivo a un ordenador.
- El nombre del archivo será **[N.º de escena][N.º de patrón]_[Nombre del objetivo de procesamiento].wav**.

Muestreo (LIVE SAMPLING)

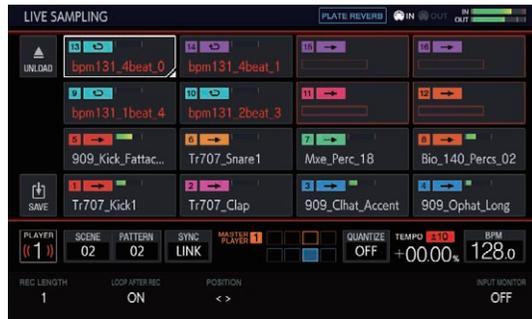
Muestreo

El sonido que se envía a los terminales **[INPUT]** se puede muestrear y después se puede usar para una actuación inmediatamente.

1 Pulse el botón [SAMPLING].

Los pads de actuación cambian al modo **LIVE SAMPLING** y se puede realizar un muestreo en vivo.

- El botón **[SAMPLING]** se ilumina.
- La pantalla **LIVE SAMPLING** se muestra en la pantalla táctil.



- Ajuste el nivel del sonido con el control **[INPUT LEVEL]** antes del muestreo. En ese momento, puede cambiar si envía o no el sonido de los terminales **[INPUT]**, mediante **MONITOR**, a los auriculares.

2 Toque un pad de actuación sin una muestra cargada.

Se inicia el muestreo.

- Una muestra muestreada se indica con caracteres en rojo.
- Algunas funciones, tales como la descarga y el guardado, se restringen durante el muestreo.

Si otra muestra ya está cargada en el pad de actuación para el que desea realizar el muestreo, descárguela tal y como se describe a continuación.

- ① Toque la pista que desea descargar.

Se pueden seleccionar varias pistas tocándolas mientras se pulsa el botón **[SHIFT]**.

- ② Toque **[UNLOAD]** para ejecutar la descarga.

- La duración del muestreo se puede establecer en **REC LENGTH**.

— Los valores que se pueden establecer son **1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16** y **MANUAL**. (Todos están establecidos en un nivel de tiempo de compás.)

— Si se selecciona **[MANUAL]**, al tocar de nuevo el pad de actuación, finaliza el muestreo. Si no se toca el pad de actuación, se realiza el muestreo de un máximo de 32 segundos.

- Puede establecerlo en **LOOP AFTER REC** si se reproduce un bucle inmediatamente tras el muestreo.
 - **ON**: se reproduce automáticamente desde del inicio de la muestra tras su finalización.
 - **OFF**: se detiene cuando el muestreo finaliza.
- Cuando se llega a la duración establecida en **REC LENGTH** o se vuelve a tocar el mismo pad mientras **MANUAL** está seleccionado, el muestreo finaliza.

3 Cuando haya finalizado el muestreo, pulse el botón [SAMPLING].

El modo de muestreo finaliza.

Ajuste de la posición de inicio de reproducción de una muestra

Si existe una desviación del sonido muestreado, se puede ajustar la posición de inicio de la reproducción.

1 Pulse el botón [SAMPLING].

Los pads de actuación cambian al modo LIVE SAMPLING y se puede realizar un muestreo en vivo.

- El botón [SAMPLING] se ilumina.
- La pantalla LIVE SAMPLING se muestra en la pantalla táctil.

2 Toque la pista que desea ajustar y después vuelva a tocarla en el estado seleccionado.

Aparecerá la pantalla de ajuste.

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



3 Gire el control de ajuste 3 de parámetros.

La posición de inicio de la reproducción cambiará.

- Si desea ajustar otra muestra, puede girar el selector giratorio para seleccionar otra pista.

4 Cuando hayan finalizado los ajustes, pulse el botón [SAMPLING].

El modo de muestreo finaliza.

Guardado de una muestra

Se puede guardar una muestra muestreada en un dispositivo de memoria USB.

Si se carga otro proyecto o se desconecta la alimentación sin guardar, la muestra muestreada se eliminará.

1 Pulse el botón [SAMPLING].

Los pads de actuación cambian al modo LIVE SAMPLING y se puede realizar un muestreo en vivo.

- El botón [SAMPLING] se ilumina.
- La pantalla LIVE SAMPLING se muestra en la pantalla táctil.

2 Toque la pista con la muestra que desea guardar cargada.

Se pueden seleccionar varias pistas tocándolas mientras se pulsa el botón [SHIFT].

3 Toque [] (Guardar).

Se realiza la operación de guardado. El mensaje [SAVING...] se muestra durante el guardado.

Cuando se completa el guardado, el nombre de la muestra que se indicaba mediante caracteres rojos se muestra en blanco.

El destino de guardado se encuentra bajo PIONEER DJ SAMPLER/Samples/Saved/[Nombre de proyecto].

- Algunas funciones están restringidas durante el guardado.
- Si no hay un dispositivo de memoria USB conectado, el botón se atenúa y no se puede utilizar.

4 Tras guardar, pulse el botón [SAMPLING].

El modo de muestreo finaliza.

Uso de efectos

1 Pulse el botón [FX].

El botón [FX] se ilumina.

Aparecerá la pantalla de selección de efectos PERFORMANCE FX.

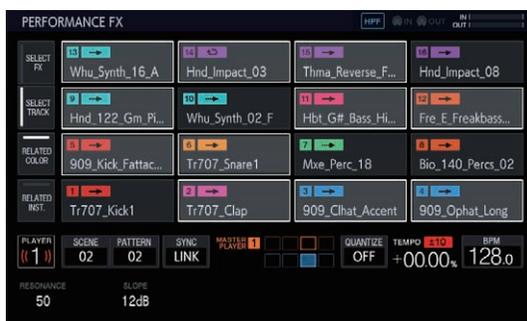


2 Toque el efecto que desea usar.

Para los tipos de efectos, consulte "Tipos de PERFORMANCE FX".

3 Toque la pestaña [SELECT TRACK].

Aparecerá la pantalla de selección de pistas PERFORMANCE FX.



4 Toque la pista a la que desea aplicar el efecto.

Se pueden seleccionar varias pistas tocándolas mientras se pulsa el botón [SHIFT].

- Si activa RELATED COLOR y después toca una pista, se seleccionan las pistas con el mismo color o se anula su selección al mismo tiempo.
- Si activa RELATED INST. y después toca una pista, las pistas con el mismo icono de instrumento se seleccionan o se anula su selección al mismo tiempo.

5 Pulse el botón [FX ON/OFF].

El efecto se aplica al sonido.

- Si gira el control [FX LEVEL DEPTH] de un control de ajuste de parámetros, se ajusta el parámetro.
- El botón [FX ON/OFF] parpadea cuando el efecto está activado.
- Cuando se pulsa de nuevo el botón [FX ON/OFF], el efecto se desactiva.

Tipos de PERFORMANCE FX

Nombre de efecto	Descripciones	Control FX LEVEL DEPTH	Controles de ajuste de parámetros
HPF	Da salida al sonido que ha pasado a través de un filtro de paso alto.	Cambia la frecuencia de corte del filtro de paso alto. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① RESONANCE: 0 a 100 ② SLOPE: 12 dB y 24 dB
LPF	Da salida al sonido que ha pasado a través de un filtro de paso bajo.	Cambia la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: aumento Giro en el sentido de las agujas del reloj: reducción	① RESONANCE: 0 a 100 ② SLOPE: 12 dB y 24 dB
DUB ECHO	Emite los sonidos retardados de forma repetida tras el sonido original y atenúa los sonidos para lograr un efecto de eco.	Cambia el volumen y el tiempo de reverberación del componente de reverberación. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① TIME: 0 a 100 ② FREQUENCY: 0 a 100 ③ FEEDBACK: 0 a 100
PITCH ECHO	Emite sonidos retardados de forma repetida tras el sonido original y cambia la nota y el volumen de los sonidos retardados para lograr un efecto de reverberación.	Cambia el volumen del componente de reverberación. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① TIME: 10 a 4 000 ms ② BEAT: 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1 y 4/1 ③ PITCH: -3,0 a 0,0 a +3,0 ④ FEEDBACK: 0 a 90
PITCH	Cambia el tono del sonido de origen.	Cambia la cantidad de cambio de nota. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① PITCH: ARRIBA y ABAJO
LO-FI	Cambia el sonido original a un sonido apagado para la salida.	Cambia el estado del efecto CRUSH del sonido y la frecuencia de corte del filtro. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① REDUCTION: 0 a 100 ② CUT OFF: 0 a 100 ③ RESONANCE: 0 a 100

Nombre de efecto	Descripciones	Control FX LEVEL DEPTH	Controles de ajuste de parámetros
REVERB	Aplica un efecto de reverberación al sonido de entrada.	Cambia el volumen y el tiempo de reverberación del componente de reverberación. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① ROOM SIZE: 1 a 100 ② DAMPING: 0 a 100
PLATE REVERB	Aplica un efecto de reverberación, similar a la vibración de una placa de hierro, al sonido de entrada.	Aumenta el volumen y el tiempo de reverberación del componente de reverberación. Giro en el sentido contrario a las agujas del reloj: reducción Giro en el sentido de las agujas del reloj: aumento	① ROOM SIZE: 1 a 100 ② DAMPING: 0 a 100

Ajuste de parámetros de pistas (TRACK MENU)

Puede cambiar la pantalla para mostrar la pista seleccionada o los detalles de cada configuración en la pantalla TRACK MENU (Menú de pistas).



Configuración de los atributos de la pista

Se pueden establecer los atributos de la pista.

Si toca **[TRACK TYPE]**, aparece una pantalla emergente y puede establecer un atributo de pista eligiendo entre cuatro tipos: **[SAMPLE]**, **[THRU]**, **[MIDI]** y **[TORAIZ AS-1]**.

Para obtener información sobre cada uno, consulte lo siguiente.

- **SAMPLE** (Pista de muestra en la página 29)
- **THRU** (Pista de enlace en la página 43)
- **MIDI** (Pistas MIDI en la página 43)
- **TORAIZ AS-1** (Pistas TORAIZ AS-1 en la página 46)

Selección de un módulo

Se puede seleccionar cualquiera de los módulos.

El foco se muestra en el módulo seleccionado. Si toca o gira el selector giratorio, el foco se mueve.

- Los parámetros del módulo con el foco en él se pueden controlar con los controles de ajuste de parámetros. Cuando el foco está en **[BROWSE]**, **[SAMPLING/EDIT]** y **[SET SCALE]**, los parámetros y los indicadores de parámetros desaparecen.

Estos grupos de teclas táctiles están organizados para facilitar al usuario la visualización del flujo de sonido. Asimismo, el número y los tipos de teclas táctiles que se muestran aquí difieren en función del atributo de la pista.

Para obtener detalles sobre los atributos de las pistas, consulte *Configuración de los atributos de la pista* en la página 28.

Acerca de la visualización de elementos modulados

Los elementos tales como **[PLAYBACK]** se muestran resaltados mientras se pulsa una tecla de 16 pasos de un paso que incluye parámetros modulados.

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



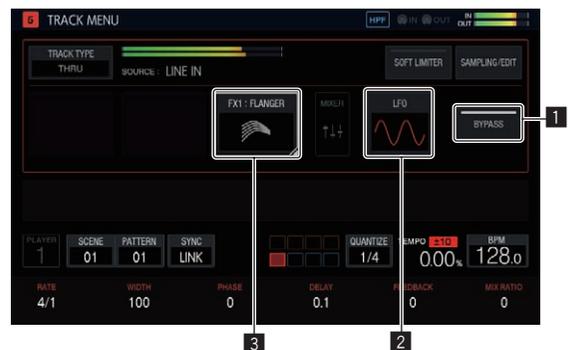
Configuración de bypass

Cuando toca **[BYPASS]**, la unidad cambia al modo de configuración de BYPASS y los módulos de TRACK MENU se pueden evitar individualmente.

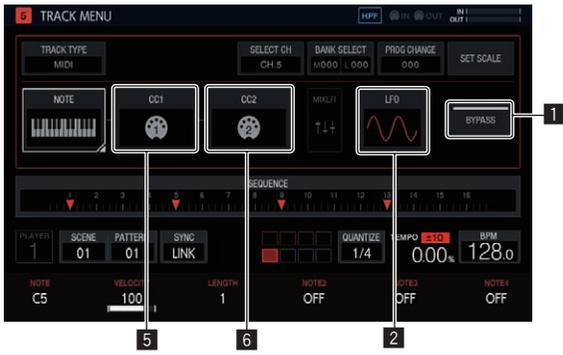
- Pantalla TRACK MENU de la pista SAMPLE



- Pantalla TRACK MENU de la pista THRU



- Pantalla TRACK MENU de la pista MIDI / pista TORAIZ AS-1



1 BYPASS

Cada botón funcionará de la siguiente manera al alternar entre ON y OFF.

ON: activa si se evitan o no los siguientes módulos (LFO² a CC2⁵).

OFF: si se toca cualquiera de los siguientes botones de módulo (LFO² a CC2⁵), se cambia a la pantalla de configuración correspondiente. No obstante, la pantalla no cambia a una pantalla de configuración de un módulo que se ha configurado para bypass.

La siguiente explicación se aplica cuando está establecido en ON.

2 LFO

Controla si se realiza bypass o no en la configuración del módulo LFO.

3 FX1

Controla si se realiza bypass o no en la configuración del módulo FX1.

4 AMP ENVELOPE

Controla si se realiza bypass o no en la configuración del módulo AMP ENVELOPE.

5 CC1

Controla si se realiza bypass o no en la configuración del módulo CC1.

6 CC2

Controla si se realiza bypass o no en la configuración del módulo CC2.

Se puede realizar un bypass de los siguientes módulos individualmente.

Atributos de la pista	Módulos en los que se puede realizar bypass
Pista SAMPLE	AMP ENVELOPE
	FX1
	LFO
Pista THRU	FX1
	LFO
Pista MIDI / pista AS-1	CC1
	CC2
	LFO

- Se realiza un bypass del proceso para un módulo cuya imagen en miniatura de la tecla táctil se atenúa. Mediante el toque se configura la función de bypass.

Pista de muestra

Se puede reproducir una muestra o una fuente de sonido muestreada. Si no hay ningún sonido asignado a una pista, no se muestra nada en el campo del nombre de la muestra.

Selección y carga de una muestra (BROWSE)

Puede buscar fuentes de sonido y asignarlas a pistas.



❖ SEARCH

Si toca [SEARCH], puede seleccionar el método de filtrado para la exploración. La selección de ON/OFF aquí cambia el contenido que se visualiza en la columna derecha.

Cuando se establece en OFF:

se pueden filtrar las muestras por nivel de carpeta.

- 1 Gire el selector giratorio para mover el foco.
El foco se puede mover en la base de una carpeta pulsando [SHIFT] + girando el selector giratorio. (Se omiten las líneas para archivos de muestra.)
- 2 Si pulsa el selector giratorio cuando una carpeta esté seleccionada se abrirá o cerrará la carpeta.
- 3 Seleccione un archivo de muestra en una carpeta mientras gira el selector giratorio.
- 4 Si pulsa el selector giratorio cuando está seleccionado un archivo de muestra, se asigna la muestra seleccionada a la pista actual.



Cuando se establece en ON:

se muestra un teclado de software para que pueda buscar una muestra con una cadena de caracteres.

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

Siempre se realiza una búsqueda en todas las carpetas. Si toca [▲] o [▼], los resultados de la búsqueda se ordenan en orden alfabético ascendente o descendente.



❖ PREVIEW (SETTING)

Inicia automáticamente una vista previa cuando se selecciona una muestra durante la exploración. Esto se puede activar o desactivar (ON/OFF) mediante toques.

Cuando se establece en ON:

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

Cuando se establece en OFF:

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

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

Si mantiene pulsado [PREVIEW], puede establecer varios ajustes de vista previa para la exploración.

Ajustes opcionales	Opciones
PREVIEW MONITOR	Master + Headphones/Headphones
PREVIEW VOLUME	0-127

- **PREVIEW MONITOR:** Destino de salida del sonido para la visualización previa de la muestra
- **PREVIEW VOLUME:** Volumen de sonido para la visualización previa de la muestra

❖ ASSIGNED SAMPLE

Al pulsar esta opción se va a la ubicación de la muestra asignada a la tarea correspondiente.

- Esto no se visualiza cuando [SEARCH] está en ON.

❖ UNLOAD

Descarga la muestra que se carga en la pista.

- Esto no se visualiza cuando [SEARCH] está en ON.

● Toque [UNLOAD].

La muestra se descarga. Cuando se descarga, el nombre de la muestra de la parte superior derecha de la pantalla de exploración desaparece.

❖ DELETE

Elimina una muestra.

- Esto no se visualiza cuando [SEARCH] está en ON.

1 Gire el selector giratorio para seleccionar la muestra que desee eliminar.

2 Toque [DELETE].

Aparecerá una pantalla emergente de confirmación.

3 Pulse [OK].

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

Puede grabar un sonido que se recibe de una entrada externa o un sonido que se recibe de la unidad y editar la forma de onda de una muestra.



1 SOURCE

Selecciona el objetivo para el muestreo.

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

- No se puede utilizar durante la grabación.

2 REC THRESHOLD

Ajusta el volumen de una señal de entrada para la que se inicia la grabación automáticamente.

- No se puede utilizar durante la grabación.
- Cuando está en OFF, la grabación se inicia al instante.
- Con **PLAY**, la grabación se inicia al mismo tiempo que el secuenciador con el botón [PLAY].

3 REC LENGTH

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

- No se puede utilizar durante la grabación.
- Si está en OFF, la grabación se detendrá automáticamente cuando se hayan superado los 32 segundos tras el inicio de la grabación.

4 SELECTION START

Ajusta el punto de inicio del intervalo de selección.

- No se puede utilizar durante la grabación.

5 SELECTION END

Ajusta el punto final del intervalo de selección.

- No se puede utilizar durante la grabación.

6 REC

Entra en modo de espera para la grabación de entrada.

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

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

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

Si la grabación se realiza en el estado en el que una muestra ya se ha asignado, se sobrescribe la forma de onda.

7 SOFT LIMITER

Se puede aplicar un limitador al sonido de entrada.

8 EDIT

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



BAR:

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

BPM:

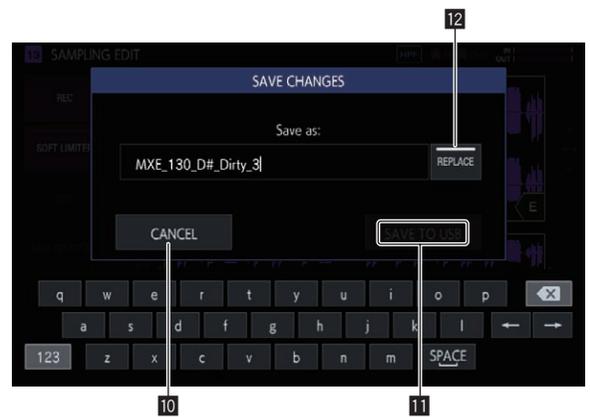
Establece el BPM de la muestra. El valor de BAR varía en función del valor que se establece aquí.

9 SAVE CHANGES

Guarda el rango seleccionado como una muestra.

Aparece una ventana emergente con un nombre y un número consecutivo introducido y un teclado de software para permitirle asignar un nombre.

El destino de guardado se encuentra bajo PIONEER DJ SAMPLER/Samples/Saved/[Project name].



10 CANCEL

Cierra la ventana emergente sin guardar nada.

11 SAVE TO USB

Guarda la muestra en un dispositivo USB y cierra la pantalla emergente. Si no hay un dispositivo USB conectado a la unidad, se atenua.

12 REPLACE

Establece el método de guardado de la muestra.

- Cuando se establece en ON: sustituye la muestra asignada a la pista. Seleccione esta opción si desea utilizar la muestra guardada inmediatamente.
- Cuando se establece en OFF: mantiene la muestra asignada a la pista. Seleccione esta opción si desea cortar varias muestras de la misma muestra y después guardarlas.

Configuración del método de reproducción de una muestra (PLAYBACK)

Se puede establecer el método de reproducción de la muestra asignada a una pista.



1 PITCH

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

El valor predeterminado es 0.

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

- **OFF:** de -24 a 0 a +24
- **RESMPL: [PITCH]** se desactiva y depende del BPM.
- **M.TMP:** De -12 a 0 a +12

2 START

Establece el punto de inicio del rango de reproducción de la muestra. Se establece en el nivel del número de Sample.

3 LOOP START

Cuando LOOP está en ON, se puede establecer el punto de inicio del bucle. Solo se puede establecer entre **[START]** y **[END]**. Se establece en el nivel del número de Sample.

4 LENGTH

Ajusta la duración del rango de reproducción de la muestra. Se establece en el nivel del número de Sample.

5 LOOP

Cambia la reproducción de LOOP entre ON/OFF.

- ON: cuando la posición de reproducción alcanza [END], la reproducción se vuelve a iniciar desde la posición de [LOOP START] establecida en la misma pantalla.
- OFF: cuando la reproducción alcanza [END], la reproducción finaliza al mismo tiempo.

6 TRIGGER MODE

Cambia el método con el que una muestra se reproduce en respuesta a un disparador.

- **OneShot**: cuando se pulsa el pad de actuación, la muestra se reproduce hasta el final.
- **GATE**: la muestra solamente se reproduce mientras se pulsa el pad de actuación.

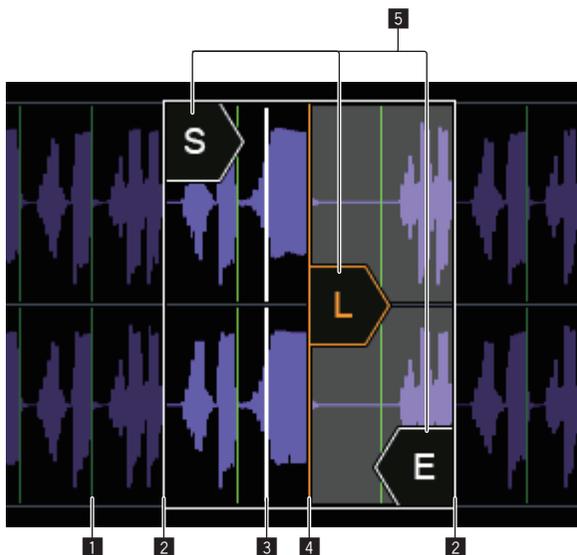
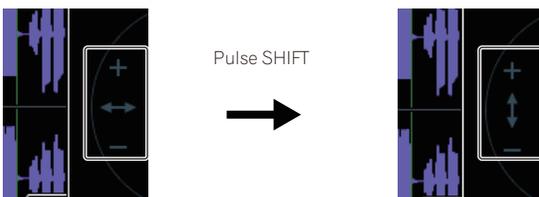
❖ Área de visualización de la forma de onda

Rango de visualización

La forma de onda se puede ampliar o reducir horizontalmente girando el selector giratorio.

- Cuando se pulse el cursor START o END para cambiarlo al estado seleccionado, amplíe o reduzca la forma de onda usando el cursor seleccionado como referencia.
- Si se vuelve a pulsar el cursor seleccionado, se cancela la selección. Cuando se selecciona uno de los cursores, al pulsar el otro cursor la selección mueve el estado de la selección al cursor pulsado.
- Cuando no se seleccione ninguno de los cursores, amplíe o reduzca la forma de onda usando el centro del área de visualización de la forma de onda como referencia.

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



1 SLICE GRID

Muestra SLICE GRID en segundo plano.

2 START/END POINT

Establece el intervalo que se reproduce cuando se toca un pad de actuación.

3 Posición de reproducción

Muestra la posición de reproducción actual.

4 LOOP START POINT

Establece el intervalo que se reproduce repetidamente cuando el LOOP de la pista es [ON]. Se resalta el rango del bucle.

5 Cursores START/LOOP START/END

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

❖ Área de visualización de la forma de onda general

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



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



El intervalo mostrado cambia.



❖ GRID SNAP

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

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



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



❖ REVERSE

Activa/desactiva la reproducción de bucle (ON/OFF).

Invierte la dirección de reproducción cuando este botón está en ON.

Toque **[REVERSE]**.

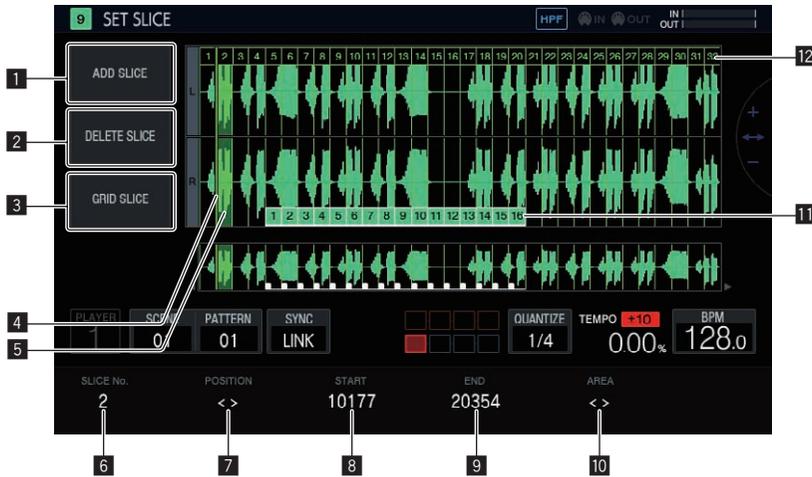
Se realiza la reproducción inversa.



Configuración de parámetros para las actuaciones de slice (SET SLICE)

Puede agregar y eliminar slices, dividir slices uniformemente en un número especificado de slices, cambiar el tamaño de cada slice y establecer el intervalo del slice para asignar un pad de actuación.

Si toca **[SET SLICE]** en la pantalla **PLAYBACK**, la unidad cambia a la pantalla **SET SLICE**.



1 ADD SLICE

Agrega un nuevo slice.

2 DELETE SLICE

Elimina el slice seleccionado.

3 GRID SLICE

Divide uniformemente slices en un número especificado de slices.

4 Cursor de visualización de POSITION

Un cursor verde indica la posición seleccionada por **[POSITION]**.

5 Indicación de slice seleccionada

El verde transparente en un slice indica que se ha seleccionado el slice.

6 SLICE No.

Selecciona un slice.

7 POSITION

Mueve la posición seleccionada.

8 START

Establece la posición de inicio del slice seleccionado.

9 END

Establece la posición final del slice seleccionado.

10 AREA

Establece la posición de inicio del slice seleccionado.

11 Marcadores de pads

Los colores de los pads en slices indican que los slices están asignados a pads de actuación.

12 Marcadores de slice

Se asigna y se muestra un número para cada slice.

❖ Adición de un slice

● Toque **[ADD SLICE]**.

Se agrega un nuevo slice.

El slice se agrega con su cursor de visualización de **POSITION** como posición de inicio del slice. Cuando se agrega el slice, los números del marcador de SLICE se reasignan en orden desde el principio.

- Cuando se ha alcanzado el número máximo de slices (64), **[ADD SLICE]** se atenúa y no se puede agregar un nuevo slice.

❖ Eliminación de un slice

● Toque **[DELETE SLICE]**.

Se elimina el slice seleccionado.

- Cuando se selecciona el slice inicial o si solo hay un slice, **[DELETE SLICE]** se atenúa y no se puede eliminar el slice.

❖ Creación de slices uniformes de una muestra

1 Toque **[GRID SLICE]**.

Aparecerá una pantalla emergente para especificar el número de slices.

2 Gire el selector giratorio para seleccionar el número de slices y después toque **[OK]**.

La muestra se divide uniformemente en slices con el número especificado de slices. Se asignan números a los slices divididos en orden desde el slice inicial y después se muestran en los marcadores de slice.

❖ Selección de un slice

● Gire el control 1 de ajuste de parámetros para seleccionar un slice.

El número asignado al marcador de slice se muestra en **[SLICE No.]**. El slice seleccionado se indica mediante el color verde transparente.

❖ Configuración de la posición del slice

● Gire el control 2 de ajuste de parámetros para mover el cursor de visualización de **POSITION**.

El slice en el que se encuentra el cursor de visualización de **POSITION** se indica mediante el color verde transparente y su número se muestra en **[SLICE No.]**.

❖ Ajuste de la posición de inicio del slice

● Gire el control 3 de ajuste de parámetros para ajustar la posición de inicio del slice seleccionado.

Esto no se puede ajustar para el slice del inicio.

❖ Ajuste de la posición final del slice

● Gire el control 4 de ajuste de parámetros para ajustar la posición final del slice seleccionado.

- Esto no se puede ajustar para el último slice.

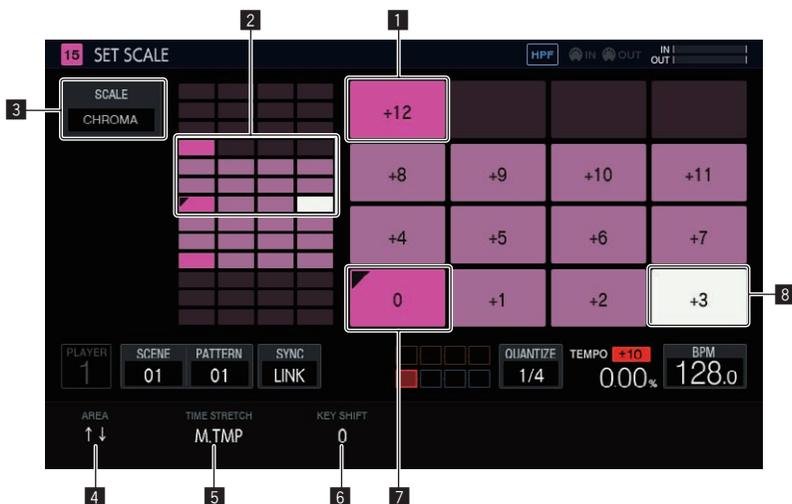
❖ Asignación de slices a pads de actuación

● Gire el control 5 de ajuste de parámetros para seleccionar el intervalo del slice que se desea asignar a un pad de actuación.

- Los slices asignados a pads de actuación se indican con 16 marcadores de pads que tienen el mismo color que el de la pista. Los marcadores de pads pueden especificar hasta 16 slices consecutivos.

Configuración de parámetros para actuaciones de escala (SET SCALE)

Si toca [SET SCALE] en la pantalla PLAYBACK, la unidad cambia a la pantalla SET SCALE.



1 Tono de octava

Se utiliza una intensidad de color mayor para un tono que difiere en una octava del tono raíz. El color difiere en función del color de la pista.

2 Intervalo de colocación del pad

Muestra el área con sonido asignada a los pads.

3 SCALE

Ajusta la escala.

4 AREA

Ajusta el área de los tonos asignados a los pads.

5 TIME STRETCH

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

Esta configuración solo se utiliza con pistas de SAMPLE.

6 KEY SHIFT

Ajusta el tono que será el tono raíz de la escala.

7 Tono raíz

Muestra el tono que será la raíz. Se agrega una marca triangular a la parte superior izquierda.

El tono de reproducción de la nota raíz se convierte en una nota que es la suma del valor de tono establecido en la pantalla PLAYBACK y el valor establecido en [KEY SHIFT].

8 Nota seleccionada

Indica la última nota seleccionada con un pad. La tecla se ilumina en blanco.

Al pulsar una tecla de 16 pasos se introducirá un disparador que crea un sonido del mismo tono que el de la nota seleccionada.

2 Gire el selector giratorio para seleccionar la escala que desea usar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

Puede seleccionar entre las siguientes escalas. Cuando se selecciona una escala, solo los sonidos de esa escala se asignan a los pads.

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

❖ Selección de una escala

1 Toque [SCALE].

❖ Configuración de un área

● Gire el control de ajuste 1 de parámetros.

Se puede establecer un área del tono de los sonidos asignados a los pads. El área asignada se puede comprobar en el intervalo de colocación de pads.

❖ Cambio de KEY SHIFT

[KEY SHIFT] se puede cambiar. El tono cambiado por la cantidad de desplazamiento se convierte en la nota raíz. El tono establecido en [PITCH] de la pantalla PLAYBACK se trata como el estado 0 para [KEY SHIFT] y al cambiar [KEY SHIFT] se cambia la nota con respecto a ese tono.

● Gire el control de ajuste 3 de parámetros.

❖ Cambio de TIME STRETCH

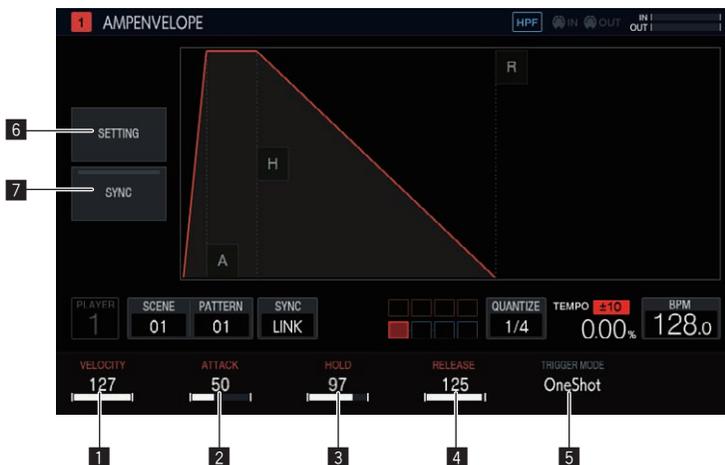
Establezca el método de extensión de una muestra para sincronizar el BPM. El intervalo de tono que se puede cambiar en el modo SCALE varía en función de esta configuración.

● Gire el control de ajuste 2 de parámetros.

- Con **OFF**: permite una actuación de escala con un tono de hasta ± 24 medios tonos.
- Con **RESMPL**: permite una actuación solo con el tono raíz.
- Con **M.TMP**: permite una actuación de escala con un tono de hasta ± 12 medios tonos.

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

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



1 VELOCITY

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

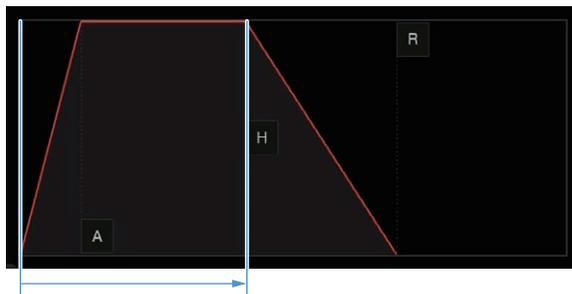
2 ATTACK

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



3 HOLD

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

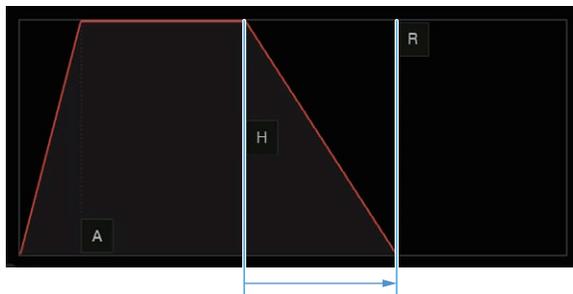


4 RELEASE

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

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

El valor predeterminado es 0.



5 TRIGGER MODE

Se puede establecer el comportamiento del sonido envolvente en respuesta a un disparador. Se puede seleccionar de las dos opciones [OneShot] y [GATE].

OneShot:

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

GATE:

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

6 SETTING

Se pueden cambiar los ajustes de AMP ENVELOPE.

[Attack Curve]:

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

[Release Curve]:

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



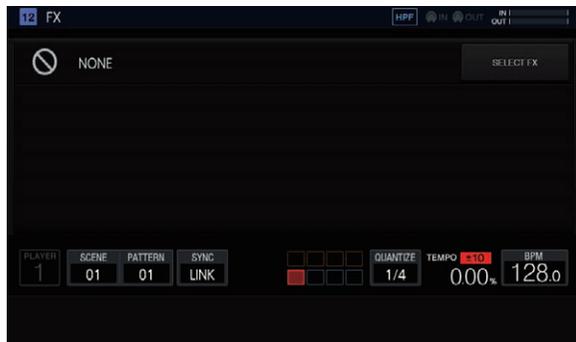
7 SYNC

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

El valor predeterminado es OFF (desactivado).

Aplicación de efectos a pistas (FX1)

Se pueden insertar efectos en pistas.



Toque el icono del efecto que desee aplicar para introducirlo.

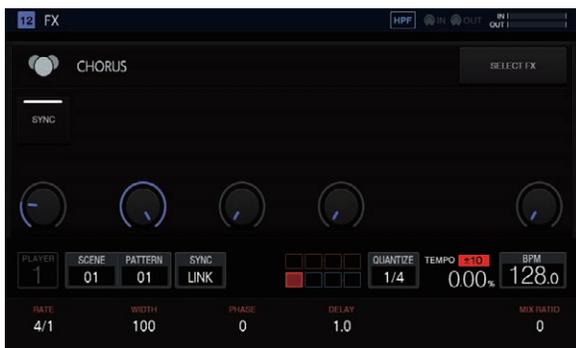


Botón SELECT FX

Si toca el botón [SELECT FX], aparece la pantalla emergente de SELECT FX.

❖ Panel de visualización de efectos

En este panel se muestran los controles de cada FX. (Ejemplo: CHORUS)



❖ Acerca de los FX incluidos

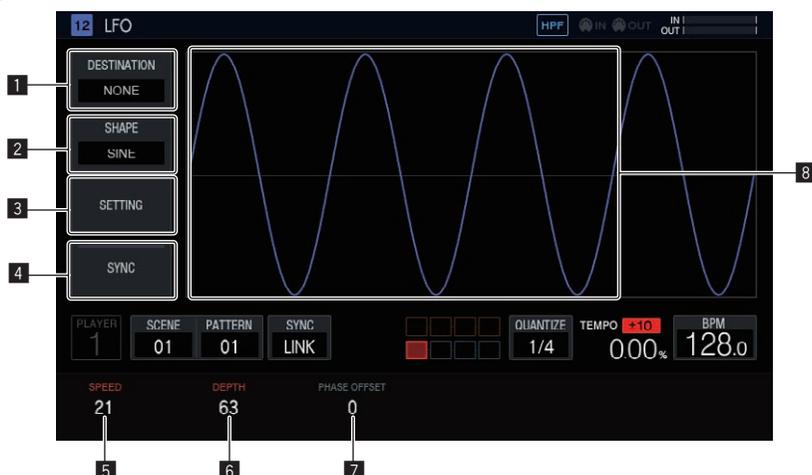
En la siguiente tabla se muestran los FX incluidos y los parámetros correspondientes.

Nombre de efecto	Controles de ajuste de parámetros	Botón
2 BAND EQ	(1) B1 Q : 0,1 a 10,0 (2) B1 FREQUENCY : 20 a 20 000 Hz (3) B1 GAIN : -30 a 15 dB (4) B2 Q : 0,1 a 10,0 (5) B2 FREQUENCY : 20 a 20 000 Hz (6) B2 GAIN : -30 a 15 dB	BAND1 TYPE : HPF, LPF, PEAK, HI-SHELF y LO-SHELF BAND2 TYPE : HPF, LPF, PEAK, HI-SHELF y LO-SHELF
CHORUS	(1) RATE : 0,1 a 10,0 Hz (cuando SYNC es ON, 16/1 a 1/16 BEAT) (2) WIDTH : 0 a 100% (3) PHASE : 0 a 180° (4) DELAY : 1,0 a 10,0 ms (6) MIX RATIO : 0 a 100%	SYNC : ON y OFF
COMPRESSOR	(1) RATIO : 1,0:1 a 30,0:1 (2) ATTACK : 0,05 a 1 000 ms (3) RELEASE : 10 a 4 000 ms (4) THRESHOLD : -52 a 0 dB (5) GAIN : 0 a 50 dB (6) MIX RATIO : 0 a 100%	PEAK/RMS : PEAK y RMS SOFT KNEE : ON y OFF
DELAY	(1) TIME : 10 a 1 000 ms (cuando SYNC es ON, 1/8 a 2/1 BEAT) (2) FEEDBACK : 0 a 100% (3) HI CUT : 0 a 100 (6) MIX RATIO : 0 a 100%	SYNC : ON y OFF
DISTORTION	(1) DRIVE : 0,0 a 40,0 (2) LO FREQ : 20 a 20 000 Hz (3) HI FREQ : 20 a 20 000 Hz (4) DYNAMICS : 0 a 100% (5) TONE : 20 a 20 000 Hz (6) MIX RATIO : 0 a 100%	-
DUCKER	(1) ATTACK : 0 a 1 000 ms (cuando SYNC es ON: 0,00 a 4,00 pasos) (2) CURVE (ATTACK) : -100 a 100% (3) RELEASE : 0,1 a 8 000,0 ms (cuando SYNC es ON, 0,25 a 32,00 pasos) (4) CURVE (RELEASE) : -100 a 100% (6) DEPTH : 0 a 100%	SYNC : ON y OFF SOURCE : Desde TRACK1TRACK16

Nombre de efecto	Controles de ajuste de parámetros	Botón
FLANGER	(1) RATE : 0,01 a 1,00 Hz (cuando SYNC es ON, 64/1 a 1/1 BEAT) (2) WIDTH : 0 a 100% (3) PHASE : 0 a 180° (4) DELAY : 0,1 a 7,0 ms (5) FEEDBACK : 0 a 99% (6) MIX RATIO : 0 a 100%	SYNC : ON y OFF
LO-FI	(1) PREAMP : 0 a +42 dB (2) REDUCTION : 44 a 44 100 Hz (3) BIT DEPTH : 1 a 16, 24 y OFF (4) CUT OFF : 20 a 20 000 Hz (5) RESONANCE : 0,2 a 10,0 (6) MIX RATIO : 0 a 100%	TYPE : HPF, LPF, BPF y OFF PRE/POST : PRE y POST
MULTI MODE FILTER	(1) CUT OFF : 20 a 20 000 Hz (2) GAIN : -30 a 15 dB (3) RESONANCE : 0,2 a 10,0 (4) GLIDE : 0 a 100 (6) MIX RATIO : 0 a 100%	TYPE : HPF, LPF y BPF SLOPE : 12 dB/oct, 24 dB/oct
PHASER	(1) RATE : 0,01 a 1,00 Hz (cuando SYNC es ON, 64/1 a 1/1 BEAT) (2) WIDTH : 0 a 100% (3) PHASE : 0 a 180° (4) FREQUENCY : 300,0 a 18 000 Hz (5) FEEDBACK : 0 a 99% (6) MIX RATIO : 0 a 100%	SYNC : ON y OFF

Configuración de LFO (LFO)

Aplicar cambios al tono y al timbre con LFO para un parámetro de cada pista, con el fin de permitir una actuación con un efecto de modulación.



1 DESTINATION

Selecciona el parámetro para el que se aplicará el efecto de modulación con LFO.

2 SHAPE

Selecciona la forma de LFO.

3 SETTING

Establece el funcionamiento detallado de LFO.

4 SYNC

Selecciona ON/OFF para la sincronización de STEP del parámetro SPEED.

5 SPEED

Establece la frecuencia de LFO.

6 DEPTH

Establece la cantidad de aplicación que LFO realiza sobre el parámetro.

7 PHASE OFFSET

Establece la fase de inicio de la forma de onda de LFO.

8 Visualización de la forma de onda de LFO

Muestra una forma de onda de LFO de acuerdo con los valores de configuración de [SHAPE], [DEPTH] y [PHASE OFFSET].

❖ Selección del parámetro de destino

● Toque [DESTINATION].

Seleccione el parámetro para la modulación con LFO. Se puede seleccionar un parámetro por pista.

Nombre de categoría	Nombre de parámetro
PLAYBACK	PITCH
	START
	LOOP START
	LENGTH
AMP ENVELOPE	VELOCITY
	ATTACK
	HOLD
	RELEASE

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

Nombre de categoría	Nombre de parámetro
MIDI CC1	PARAMETER 1 PITCH BEND
	PARAMETER 2 AFTER TOUCH
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIDI CC2	PARAMETER 1
	PARAMETER 2
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIXER	VOLUME
	PAN

- Aunque se seleccione un parámetro de destino, el efecto de LFO no se aplicará si no se asigna un efecto, una pista MIDI, etc., que incluya ese parámetro.

❖ Selección de la forma de onda de LFO

● Toque [SHAPE] y seleccione la forma de onda de LFO.

Existen siete tipos de forma de onda de LFO: [SINE], [TRIANGLE], [SAW], [SQUARE], [PULSE25], [PULSE12] y [RANDOM]. Se muestra una forma de onda de la forma seleccionada en la sección de visualización de formas de onda de LFO.

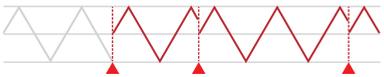
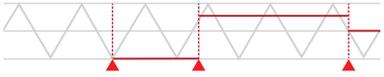
- [RANDOM] genera una nueva forma RANDOM cada vez que se cambia a una forma diferente.

❖ Configuración del funcionamiento detallado de LFO

Si toca [SETTING], aparecerá la pantalla emergente detallada de configuración de funcionamiento. Establezca **Mode** y **Trigger On** en esta pantalla.

Mode

Seleccione el funcionamiento de LFO para un disparador. Hay disponibles tres tipos de Mode: **Trigger**, **Free** y **Sample & Hold**. El funcionamiento es el siguiente cuando se selecciona cada elemento.

Mode	Funcionamiento
Trigger	LFO se reinicia con cada disparador. 
Free	La oscilación siempre se produce en segundo plano, independientemente de los disparadores. 
Sample & Hold	La oscilación siempre se produce en segundo plano pero se conserva el valor en el momento de un disparador. 

-  Disparador
-  Parámetro aplicado
-  LFO oscilando en segundo plano

Trigger On

En la configuración Mode, seleccione el tipo de disparador del secuenciador para el que funciona el disparador de LFO.

- Full:** el disparador de LFO funciona solo para un disparador Full.
- Full & Half:** el disparador de LFO funciona para un disparador Full o un disparador Half.

❖ Configuración de los diferentes parámetros de LFO

Gire los controles de ajuste de parámetros para establecer los valores de [SPEED], [DEPTH] y [PHASE OFFSET]. A continuación se proporciona una explicación y el intervalo de configuración de cada parámetro.

SPEED

Gire el control 1 de ajuste de parámetros para establecer la frecuencia de LFO. El intervalo de configuración variará de acuerdo con la posición del botón [SYNC], ON u OFF.

- **SYNC** Cuando está en OFF: 0 a 127
- **SYNC** Cuando está en ON: 1/2, 1, 2, 3, 4, 8, 12, 16, 32, 48, 64, 128 (unidad: **STEP**)

DEPTH

Gire el control 2 de ajuste de parámetros para establecer la cantidad de la aplicación que se aplicará al parámetro seleccionado en [DESTINATION]. El intervalo es de -64 a 0 a 63.

- Cuando el valor de DEPTH sea un valor negativo, se invertirán la parte superior e inferior de la forma de onda.
- Se muestra una forma de onda en la sección de visualización de formas de onda de LFO de acuerdo con el valor de DEPTH.

PHASE OFFSET

Gire el control 3 de ajuste de parámetros para establecer la posición inicial de LFO. El intervalo es de 0% a 99%.

- La posición inicial de LFO en 99% se retrasará en 1 ciclo.
- Se muestra una forma de onda en la sección de visualización de formas de onda de LFO de acuerdo con el valor de PHASE OFFSET.

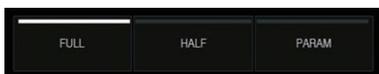
Ajuste e varias secuencias de disparadores (SEQUENCE)

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



1 Selección de tipo de disparador

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



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

2 OFFSET

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

Mueva la posición del disparador [▼] en la pantalla táctil en una cantidad muy pequeña manipulando este parámetro.

- El valor predeterminado es 0.

3 RETRIGGER CNT

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

- El valor predeterminado es 1.
- Cuando [RETRIGGER CNT] es dos o más, la marca [▼] de la pantalla cambia a la marca para indicar la entrada repetida (dos marcas [▼] organizadas verticalmente).

4 RETRIGGER SPD

Ajusta la velocidad para volver a aplicar el disparador.

- El valor predeterminado es 1/32 (BAR).

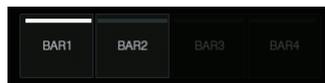
- Cuando [RETRIGGER CNT] es dos o más, la marca [▼] de la pantalla cambia a la marca para indicar la entrada repetida (dos marcas [▼] organizadas verticalmente).

5 SHIFT

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

6 BAR

Esto está vinculado al botón de selección de barra y permite seleccionar la barra que se mostrará. También indica la barra que se está mostrando.



7 SHIFT AREA

Ajusta el rango que se aplicará [SHIFT].

Esto se puede seleccionar de los dos tipos, [BAR] y [ALL].

- Especifique el paso de destino de la operación con los botones de hardware. Cuando no se haya especificado ningún paso, todos los pasos se convertirán en objetivos. Por ejemplo, todos los pasos tienen un desplazamiento uniforme en el caso de un desplazamiento. Cuando se selecciona un paso individual pulsando una tecla de paso, parpadean los indicadores [■] y [▼] verticales largos correspondientes en la pantalla táctil.

8 CLEAR TRIGGERS

Borra todos los disparadores introducidos en el patrón seleccionado en estos momentos.

9 QUANTIZE

Adhiere la entrada de los disparadores al patrón seleccionado actualmente en un nivel 1/16.

❖ Borrado de todos los disparadores

1 Toque [CLEAR TRIGGERS].

Aparece un mensaje de confirmación.

2 Toque [OK].

Borra todos los disparadores introducidos en el patrón seleccionado en estos momentos.

- Si toca [CANCEL], se cierra la pantalla emergente sin realizar el borrado y vuelve a aparecer la pantalla de secuencias.

❖ Cuantización

Esta función se puede usar cuando se alinean disparadores que, por ejemplo, se introdujeron con grabación dinámica en pasos.

● Toque [QUANTIZE].

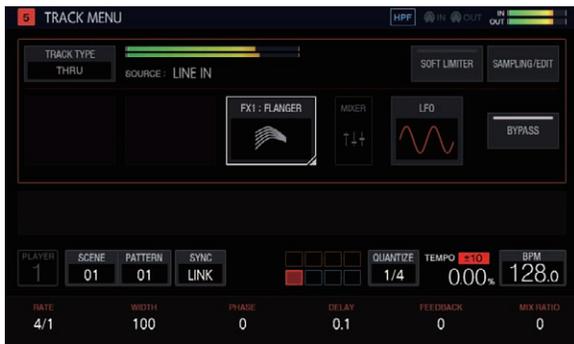
Los disparadores de entrada que se desvíen de los pasos se cuantizarán en un paso en las cercanías de un nivel 1/16.

Pista de enlace

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

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

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



Pistas MIDI

Se pueden realizar actuaciones con la unidad y fuentes de sonido MIDI externas de acuerdo con la secuencia MIDI.

Conexiones

❖ Conexión con DIN MIDI

1 Conecte el terminal MIDI IN del dispositivo MIDI externo y el terminal MIDI OUT/THRU de esta unidad con un cable MIDI.

2 Toque [SYNC] en la pantalla HOME, etc., para mostrar la pantalla SYNC.

3 Toque [DIN MIDI] en MIDI I/F SELECT.

Después de la configuración indicada anteriormente, toque [TRACK TYPE] en la pantalla TRACK MENU de la pista que desee usar para la actuación MIDI y, a continuación, use el selector giratorio para seleccionar [MIDI].

❖ Conexión con MIDI USB

1 Conecte el ordenador y el terminal USB-B de esta unidad con un cable USB.

2 Toque [SYNC] en la pantalla HOME, etc., para mostrar la pantalla SYNC.

3 Toque [USB MIDI] en MIDI I/F SELECT.

Después de la configuración indicada anteriormente, toque [TRACK TYPE] en la pantalla TRACK MENU de la pista que desee usar para la actuación MIDI y, a continuación, use el selector giratorio para seleccionar [MIDI].

- Para conocer la configuración detallada de las notas MIDI y los cambios del control MIDI que se transmitirán con pistas MIDI, consulte *Configuración de MIDI NOTE (MIDI NOTE)* en la página 46 y *Configuración de MIDI CC (MIDI CC1/CC2)* en la página 44.

❖ Configuración de la transmisión de diferentes mensajes MIDI

Configure los ajustes para la transmisión de diferentes mensajes MIDI en la categoría **PROJECT SETTING (MIDI OUT)** de la pantalla UTILITY. Los elementos y los valores de configuración son los siguientes.

Ajustes opcionales	Opciones
CLOCK	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** transmite **MIDI CLOCK** al dispositivo MIDI externo basándose en el BPM del secuenciador de la unidad.
- **DISABLE:** no transmite **MIDI CLOCK** al dispositivo MIDI externo.

Ajustes opcionales	Opciones
START/STOP/CONTINUE	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** transmite los mensajes de **START**, **STOP** y **CONTINUE** al dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** no transmite los mensajes de **START**, **STOP** y **CONTINUE** al dispositivo MIDI externo.

Ajustes opcionales	Opciones
NOTE/CC	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** transmite **NOTE** y **CC** (incluyendo **Pitch Bend** y **After Touch**) al dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** no transmite **NOTE** ni **CC** (incluyendo **Pitch Bend** y **After Touch**) al dispositivo MIDI externo.

Ajustes opcionales	Opciones
SONG POSITION	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** transmite el puntero de posición de la canción al dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** no transmite el puntero de posición de la canción al dispositivo MIDI externo.

❖ Configuración del canal MIDI OUT

Para establecer la configuración del canal MIDI OUT, toque [SELECT CH] en la pantalla TRACK MENU de la pista MIDI que se debe transmitir a MIDI. A continuación, establezca CH desde la pantalla emergente que se muestra.

Para restablecer el canal MIDI OUT, ejecute [CHANNEL MAPPING RESET] en la categoría **PROJECT SETTING (MIDI OUT)** de la pantalla UTILITY.

Ajustes opcionales	Opciones
CHANNEL MAPPING RESET	Ninguno (ejecuta RESET).

Se restablece el MIDI CH ajustado en la pantalla TRACK MENU. Cuando se realiza un restablecimiento, el número de pista y MIDI CH se restauran a los valores iniciales del mismo número.

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

Configuración de MIDI NOTE (MIDI NOTE)

Establezca las notas MIDI para transmitir cuando los pads de una pista MIDI se pulsan o cuando se disparan en una secuencia. Se pueden disparar hasta cuatro notas MIDI ajustando un armonía además de una nota base.

Puede introducir disparadores de notas MIDI en el secuenciador de pasos de la misma manera que una pista de muestra o bien puede realizar una grabación dinámica de su actuación de pad.

- El modo SLICE no se puede utilizar con una pista MIDI.



1 Visualización del número de octava

Muestra el número de octava. Muestra de C0 a C9.

2 Visualización del teclado

Indica las notas ajustadas en [NOTE] con el color de la pista. Indica las notas ajustadas en [NOTE2], [NOTE3] y [NOTE4] con una versión más clara del color de la pista.

3 NOTE

Cambia el número de la nota. El intervalo es de C0 a B9.

4 VELOCITY

Cambia la velocidad. El intervalo es OFF y de 1 a 127.

5 LENGTH

Cambia la duración. El intervalo es de 0,25 pasos a 64 pasos.

6 NOTE2

Cambia una nota de acordes basándose en el número de nota ajustado en [NOTE].

El intervalo es de -127 a OFF a +127.

7 NOTE3

Cambia una nota de acordes basándose en el número de nota ajustado en [NOTE].

El intervalo es de -127 a OFF a +127.

8 NOTE4

Cambia una nota de acordes basándose en el número de nota ajustado en [NOTE].

El intervalo es de -127 a OFF a +127.

Si utiliza la función TRANSPOSE de HOME > TRACK MENU > SEQUENCE, puede desplazar la salida de toda una nota de una pista MIDI en medios tonos. Gire el control 6 de ajuste de parámetros para cambiar [TRANSPOSE] en la pantalla SEQUENCE.



1 TRANSPOSE

Cambia el valor de transposición. El intervalo es de -24 a +24.

Configuración de MIDI CC (MIDI CC1/CC2)

Establece los cambios de control MIDI que se transmitirán cuando se pulsen los pads de una pista MIDI o cuando se disparan en una secuencia.



1 Selección de número CC

Cambia los números de cambio de control de [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

- [PITCH BEND] de [PARAMETER 1] y [AFTER TOUCH] de [PARAMETER 2] no se pueden cambiar en la pantalla de configuración de CC1.

2 ACTIVE

Cambia de [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6] entre activo y no activo.

3 Valores de CC

Cambia los valores del cambio de control de [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

Configuración de la selección de bancos y del cambio de programas

Los mensajes de selección de bancos y de cambio de programa se pueden transmitir cuando se usan pistas MIDI (o pistas TORAIZ AS-1).



1 BANK SELECT

Cambia el valor en blanco que se transmitirá.

2 PROG CHANGE

Cambia el valor de cambio de programa que se transmitirá.

❖ Transmisión de la selección de bancos

1 Toque [BANK SELECT] en la pantalla TRACK MENU de la pista MIDI.

Toque el área MSB si desea cambiar MSB (M) y el área LSB si desea cambiar LSB (L).

2 Gire el selector giratorio para establecer el valor que desea establecer.

3 Toque [OK].

Se introduce el valor y se cierra la pantalla emergente. El valor establecido se muestra en [BANK SELECT].

❖ Transmisión del cambio de programa

1 Toque [PROG CHANGE] en la pantalla TRACK MENU de la pista MIDI.

2 Gire el selector giratorio para establecer el valor que desea establecer.

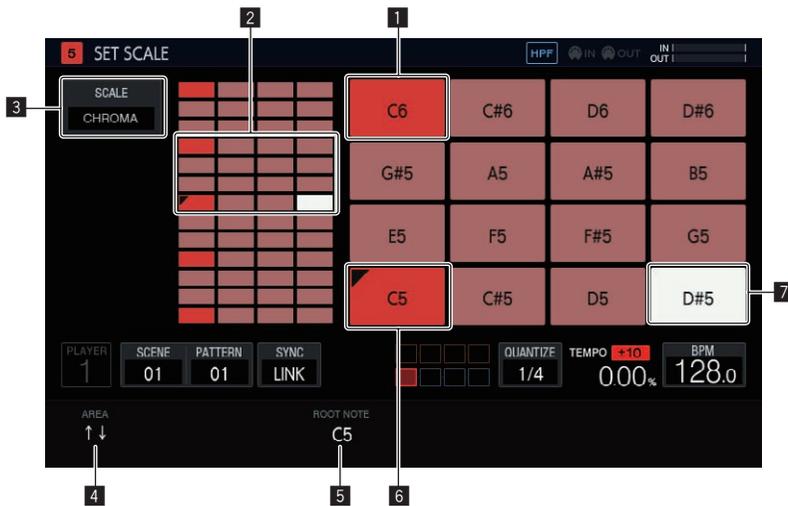
3 Toque [OK].

Se introduce el valor y se cierra la pantalla emergente. El valor establecido se muestra en [PROG CHANGE].

- Se pueden establecer los valores de selección de bancos y cambio de programa para cada SCENE. En programa del dispositivo MIDI externo se puede cambiar en conjunción con la operación de cambio de SCENE.

Configuración de parámetros para actuaciones de escala (SET SCALE)

Si toca el botón [SET SCALE] en la pantalla TRACK MENU, la unidad cambia a la pantalla SET SCALE.



1 Tono de octava

Se utiliza una intensidad de color mayor para un tono que difiere en una octava del tono raíz. El color difiere en función del color de la pista.

2 Intervalo de colocación del pad

Muestra el área con sonido asignada a los pads.

3 SCALE

Ajusta la escala.

4 AREA

Ajusta el área de los tonos asignados a los pads.

5 ROOT NOTE

Ajusta el tono que será el tono raíz de la escala.

6 Tono raíz

Muestra el tono que será la raíz. Se agrega una marca triangular a la parte superior izquierda.

Se visualiza el nombre del sonido establecido en [ROOT NOTE].

7 Nota seleccionada

Indica la última nota seleccionada con un pad. La tecla se ilumina en blanco.

Al pulsar una tecla de 16 pasos se introducirá un disparador que crea un sonido del mismo tono que el de la nota seleccionada.

❖ Selección de una escala

1 Toque [SCALE].

2 Gire el selector giratorio para seleccionar la escala que desea usar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

Para conocer las escalas que se pueden seleccionar, consulte la tabla de Selección de una escala en la página 36.

❖ Configuración de un área

● Gire el control de ajuste 1 de parámetros.

Se puede establecer un área del tono de los sonidos asignados a los pads. El área asignada se puede comprobar en el intervalo de colocación de pads.

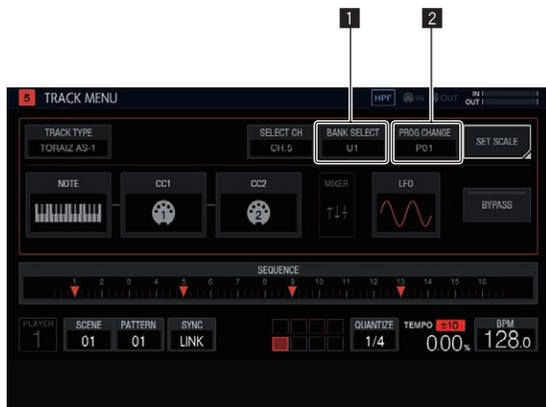
❖ Cambio de ROOT NOTE

● Gire el control de ajuste 3 de parámetros.

[ROOT NOTE] se puede cambiar. El sonido cambiado se convierte en la nota raíz y se incluye en la parte superior del control 3 de ajuste de parámetros.

Pistas TORAIZ AS-1

Se trata de atributos de pistas dedicados que son útiles para actuaciones con un sintetizador analógico TORAIZ AS-1 conectado a [MIDI OUT].



1 BANK SELECT

Cambia el valor de banco almacenado preestablecido.

2 PROG CHANGE

Cambia el valor de cambio de programa que se transmitirá.

Conexiones

1 Conecte el terminal MIDI IN de TORAIZ AS-1 y el terminal de MIDI OUT/THRU de esta unidad con un cable MIDI.

2 Toque [SYNC] en la pantalla HOME, etc., para mostrar la pantalla SYNC.

3 Toque [DIN MIDI] en MIDI I/F SELECT.

4 Establezca MIDI Channel en ALL o en cualquier canal, MIDI Param Rcv en CC y MIDI Control Enable en On en [GLOBAL SETTING] de la unidad TORAIZ AS-1.

Tras configurar los ajustes mencionados, toque [TRACK TYPE] en la pantalla TRACK MENU de la pista que desee usar para la actuación MIDI y después use el selector giratorio para seleccionar [TORAIZ AS-1].

Configuración de MIDI NOTE (MIDI NOTE)

[MIDI NOTE] se puede establecer de la misma forma que una pista MIDI. No obstante, [NOTE2], [NOTE3] y [NOTE4] no se pueden establecer porque TORAIZ AS-1 no admite acordes.

Configuración de MIDI CC (MIDI CC1/CC2)

Si toca [CC1] o [CC2], la unidad cambia a la pantalla para configurar los parámetros compatibles con MIDI CC de TORAIZ AS-1.



1 Selección de número CC

Cambia los números de cambio de control de [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

- [PITCH BEND] de [PARAMETER 1] y [AFTER TOUCH] de [PARAMETER 2] no se pueden cambiar en la pantalla de configuración de CC1.

2 ACTIVE

Cambia de [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6] entre activo y no activo.

3 Valores de CC

Cambia los valores del cambio de control de [PARAMETER 1] a [PARAMETER 6].

Cambio del preajuste

La selección de bancos y el cambio de programa se pueden usar para seleccionar el programa de AS-1.

1 Toque [BANK SELECT].

- Cuando utilice el cambio de programa, toque [PROG CHANGE].

2 Gire el selector giratorio para seleccionar el banco que contiene el preajuste que desea recuperar y, a continuación, pulse el selector giratorio.

Se introduce el banco. Seleccione un banco entre los siguientes.

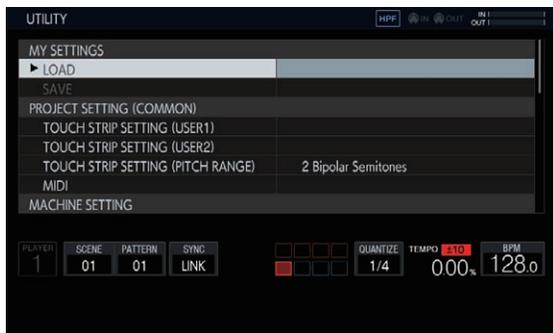
- De [U1] a [U5]: bancos de usuario
- De [F1] a [F5]: bancos de usuario
- Cuando utilice el cambio de programa, utilice el selector giratorio para seleccionar el programa que desea recuperar y, a continuación, pulse el selector giratorio para introducir el programa.
- Los valores de selección de bancos y de cambio de programa se pueden establecer para cada escena.

Configuración de parámetros para actuaciones de escala (SET SCALE)

Consulte *Configuración de parámetros para actuaciones de escala (SET SCALE)* en la página 45.

Cambio de los ajustes (UTILITY)

Se pueden configurar los diferentes ajustes de la unidad.



1 Mantenga pulsado el botón [HOME/UTILITY/WAKE UP].

Aparecerá la pantalla UTILITY.

2 Gire el selector giratorio para seleccionar el elemento que desee establecer.

Se moverá el foco.

3 Pulse el selector giratorio para habilitar el cambio de la configuración.

El foco se moverá al valor del ajuste.

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

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

El foco se moverá al elemento del ajuste.

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

Configuración de preferencias

Ajustes opcionales			Márgenes de configuración	Descripciones	
MY SETTINGS	LOAD		-	Recupera detalles de ajustes grabados en medios de grabación.	
	SAVE		-	Graba detalles de ajustes en el medio de grabación.	
PROJECT SETTING	TOUCH STRIP SETTING (USER1)		-	Configure los valores del modo de tira táctil [USER1]. ☞ Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING) (pág.49)	
	TOUCH STRIP SETTING (USER2)		-	Configure los valores del modo de tira táctil [USER2]. ☞ Ajuste del modo USER de la tira táctil (TOUCH STRIP SETTING) (pág.49)	
	TOUCH STRIP SETTING (PITCH RANGE)		2 Bipolar Semitones*, 4 Bipolar Semitones, 12 Bipolar Semitones	Configure el intervalo del modo PITCH de la tira táctil.	
	MIDI	MIDI IN	CLOCK	ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración para recibir o no varios mensajes MIDI (Pág. 52)
			START/STOP/CONTINUE	ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración para recibir o no varios mensajes MIDI (Pág. 52)
			NOTE/CC	ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración para recibir o no varios mensajes MIDI (Pág. 52)
			CHANNEL MAPPING	-	☞ Configuración del canal MIDI IN (Pág. 52)
			CHANNEL MAPPING RESET	-	☞ Configuración del canal MIDI IN (Pág. 52)
	MIDI OUT	MIDI OUT	SONG POSITION	ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración para recibir o no varios mensajes MIDI (Pág. 52)
			CLOCK	ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración de la transmisión de diferentes mensajes MIDI (Pág. 43)
START/STOP/CONTINUE			ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración de la transmisión de diferentes mensajes MIDI (Pág. 43)	
NOTE/CC			ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración de la transmisión de diferentes mensajes MIDI (Pág. 43)	
CHANNEL MAPPING RESET			-	☞ Configuración del canal MIDI OUT (Pág. 43)	
SONG POSITION	ENABLE*/DISABLE	☞ Configuración de la transmisión de diferentes mensajes MIDI (Pág. 43)			

Ajustes opcionales		Márgenes de configuración	Descripciones
MACHINE SETTING	PAD CURVE	Hard 3, Hard 2, Hard 1, Linear*, Soft 1, Soft 2, Soft 3	Ajuste las características de la curva de volumen (curva de velocidad) en respuesta a la fuerza con la que se pulsa un pad.
	PAD THRESHOLD	1(Low) a 5(Default)* a 16(High)	Ajusta la fuerza con la que se debe pulsar el pad para empezar a emitir sonido.
	PAD SENCITIVITY	1(Heavy) a 5(Default)* a 16(Light)	Ajusta la fuerza con la que se debe pulsar el pad para emitir al nivel máximo de volumen.
	METRONOME	ON, OFF*	Activa desactiva la función de metrónomo (ON/OFF).
	METRONOME MONITOR	Master + Headphones*, Headphones	Ajusta el destino de salida del sonido del metrónomo.
	METRONOME VOLUME	0 a 100* a 127	Ajusta el volumen del metrónomo.
	COUNT IN	OFF*, 1 BAR, 2 BAR	Ajusta el número de barras del recuento.
	ON AIR DISPLAY	ON*, OFF	Activa o desactiva la función de visualización en el aire (ON/OFF).
	LCD BRIGHTNESS	1 (oscuro), 2, 3*, 4, 5 (brillante)	Ajuste el brillo de la pantalla táctil.
	PAD/BUTTON BRIGHTNESS	DIMMED 3, DIMMED 2, DIMMED 1, NORMAL*	Ajusta el brillo de los pads de actuación y de las teclas de 16 pasos.
	SCREEN SAVER	ON*, OFF	Cuando esté establecido en [ON], el protector de pantalla se iniciará si la unidad se detiene, se pone en pausa o no se realiza ninguna operación durante 5 minutos como mínimo.
	OUTPUT (AUDIO 2)	INPUT THRU*, MASTER	Ajusta el sonido a la salida desde los terminales THRU/OUTPUT2.
	PLAYER No.	AUTO*, PLAYER1, PLAYER2, ..., PARAMETER 4	Ajusta el número de reproductor de esta unidad.
	AUTO STANDBY	ON*, OFF	➤ Acerca de la función de espera automática (pág.50)
	TOUCH PANEL CALIBRATION	-	➤ Ajuste del panel táctil (TOUCH PANEL CALIBRATION) (pág.51)
	CHARACTER PRIORITY	Default*, Chinese(simplified characters), Chinese(traditional characters), Korean	Ajuste el idioma de la pantalla al que se dará prioridad en esta unidad.
DEFAULT	-	Devuelve los valores de configuración a los valores iniciales.	
INFORMATIONS	Version No.	-	Visualiza la versión del software de la unidad.
	LICENSE	-	Muestra información relacionada con la licencia de la unidad.

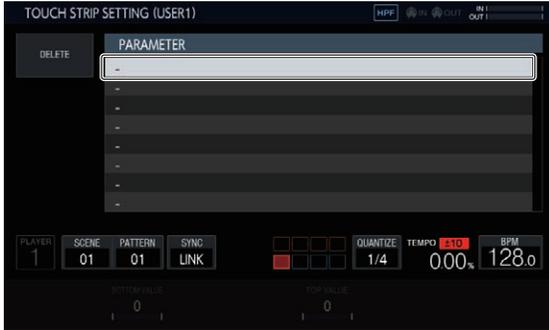
- *: Ajuste al hacerse la compra

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

Se pueden asignar los parámetros que funcionan con **USER1** y **USER2** de la tira táctil.

Estado inicial

Gire el selector giratorio para mover el foco y seleccione un objetivo de asignación.

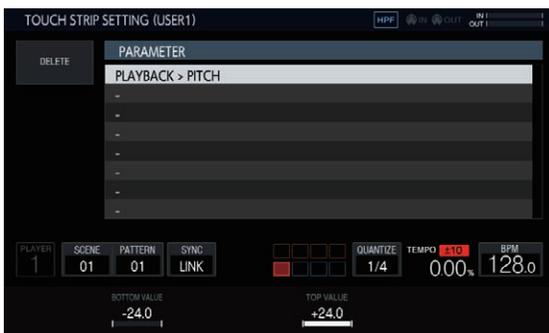


Asignación

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



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



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

- Se puede asignar un máximo de ocho parámetros.

Personalización

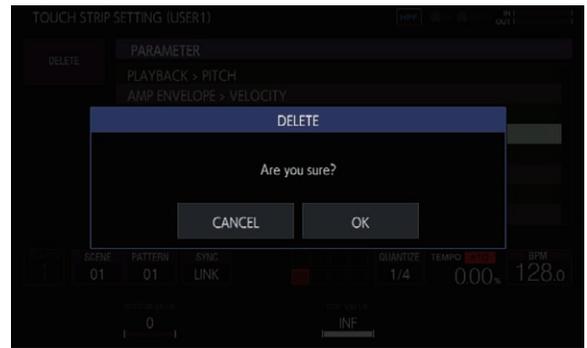
El valor de **[BOTTOM VALUE]** para la parte inferior y el valor de **[TOP VALUE]** para la parte superior de la tira táctil se pueden ajustar mediante los controles de ajuste de parámetros.

Se puede establecer el valor de configuración para cada parámetro asignado y se muestra el valor enfocado.



Eliminación

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



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

Parámetro

Los parámetros que se pueden asignar son los siguientes.

Nombre de categoría	Nombre de parámetro
PLAYBACK	PITCH
AMP ENVELOPE	VELOCITY
	ATTACK
	HOLD
	RELEASE

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

Nombre de categoría	Nombre de parámetro
MIDI CC1	PARAMETER 1 PITCH BEND
	PARAMETER 2 AFTER TOUCH
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIDI CC2	PARAMETER 1
	PARAMETER 2
	PARAMETER 3
	PARAMETER 4
	PARAMETER 5
	PARAMETER 6
MIXER	VOLUME
	PAN
LFO	SPEED
	DEPTH
SEQUENCE	RETRIGGER CNT
	RETRIGGER SPD

- Aunque se seleccione un parámetro de destino, el efecto de LFO no se aplicará si no se asigna un efecto, una pista MIDI, etc., que incluya ese parámetro.

Acerca de la función de espera automática

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

- Que no se utilicen ninguno de los botones o controles de la unidad.
- No se iluminan los indicadores de nivel de pista.
- La función de reproducción no está funcionando.
- No se realizan conexiones PRO DJ LINK.
- No se puede conectar un dispositivo USB en la ranura de inserción de dispositivos USB (terminal de tipo A) en el panel superior de la unidad.
- El indicador del botón **[HOME/UTILITY/WAKE UP]** se ilumina durante la espera automática.
- Cuando se pulsa el botón **[HOME/UTILITY/WAKE UP]**, se cancela el estado de espera.
- Esta unidad sale de fábrica con la función de espera automática activada. Si no quiere usar la función de espera automática, ponga **[AUTO STANDBY]** en **[OFF]**.

Ajuste del panel táctil (TOUCH PANEL CALIBRATION)

Esta función permite realizar ajustes cuando el panel táctil de esta unidad no funciona correctamente.
Muestre la pantalla TOUCH PANEL CALIBRATION de la pantalla UTILITY.

Toque las marcas de cruz de la pantalla en el orden inferior derecha → superior derecha → superior izquierda → inferior izquierda.
Cuando haya finalizado el ajuste, se cerrará la pantalla TOUCH PANEL CALIBRATION.

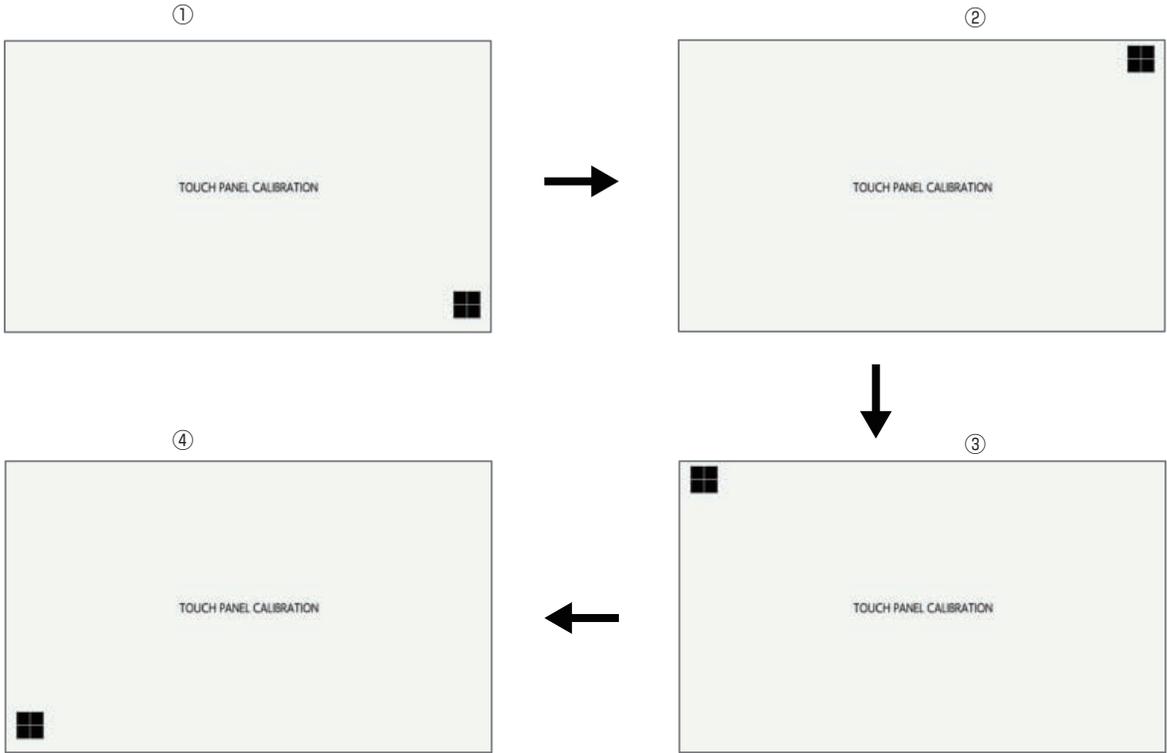


Gráfico de implementación MIDI

A continuación se describe la correspondencia entre las funciones y los mensajes MIDI cuando la unidad recibe mensajes MIDI para realizar operaciones desde un dispositivo MIDI externo.

Conexiones

Conexión con DIN MIDI

- 1 Conecte el terminal MIDI OUT del dispositivo MIDI externo y el terminal MIDI IN de esta unidad con un cable MIDI.
- 2 Toque [SYNC] en la pantalla HOME, etc., para mostrar la pantalla SYNC.
- 3 Toque [DIN MIDI] o [DIN MIDI(THRU H/W)] en MIDI I/F SELECT.

Conexión con MIDI USB

- 1 Conecte el ordenador y el terminal USB-B de esta unidad con un cable USB.
- 2 Toque [SYNC] en la pantalla HOME, etc., para mostrar la pantalla SYNC.
- 3 Toque [USB MIDI] en MIDI I/F SELECT.

Configuración para recibir o no varios mensajes MIDI

Configure los ajustes de recepción de varios mensajes MIDI en la categoría **PROJECT SETTING (MIDI IN)** de la pantalla UTILITY. Los elementos y los valores de configuración son los siguientes.

Ajustes opcionales	Opciones
CLOCK	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Sincroniza el BPM de la secuencia de la unidad en **MIDI CLOCK** desde el dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** No recibe **MIDI CLOCK** desde el dispositivo MIDI externo.

Ajustes opcionales	Opciones
START/STOP/CONTINUE	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Sincroniza con la secuencia de reproducción/detención y otras operaciones del dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** No recibe los mensajes **START**, **STOP** y **CONTINUE** del dispositivo MIDI externo.

Ajustes opcionales	Opciones
NOTE/CC	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Permite el funcionamiento del dispositivo de acuerdo con **NOTE** y **CC** (incluyendo **Pitch Bend**) desde el dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** No recibe los mensajes de **NOTE** y **CC** (incluyendo **Pitch Bend**) desde el dispositivo MIDI externo.
- ✓ Además de los valores de configuración, **NOTE** solo se recibe cuando **TRACK TYPE** es **SAMPLE**.
- ✓ Además de los valores de configuración, **CC** solo se recibe cuando **TRACK TYPE** es **SAMPLE** o **THRU**.

Ajustes opcionales	Opciones
SONG POSITION	ENABLE/DISABLE

- **ENABLE:** Determina la posición de reproducción del puntero de posición de la canción desde el dispositivo MIDI externo.
- **DISABLE:** No recibe el puntero de posición de la canción desde el dispositivo MIDI externo.

Configuración del canal MIDI IN

Ajuste la configuración del canal MIDI IN en la categoría **PROJECT SETTING (MIDI IN)** de la pantalla UTILITY. Los elementos y los valores de configuración son los siguientes.

Ajustes opcionales	Opciones
CHANNEL MAPPING	Ninguno (aparece la pantalla emergente de configuración de CH).

Cualquiera MIDI CH (de CH.1 a CH.16) se puede establecer para cada pista (de TRACK1 a TRACK16). Establezca OFF para cualquier pista para la que no desee recibir mensajes MIDI.

- No se puede seleccionar el mismo MIDI CH para varias pistas. Un MIDI CH solo se puede establecer para una pista.

Ajustes opcionales	Opciones
CHANNEL MAPPING RESET	Ninguno (ejecuta RESET).

Se restablece el MIDI CH ajustado en **[CHANNEL MAPPING]**. Cuando se realiza un restablecimiento, el número de pista y MIDI CH se restauran a los valores iniciales del mismo número.

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

Notas

Dispare la muestra de cada pista. Una muestra se dispara independientemente del canal MIDI.

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

La pista correspondiente al canal MIDI establecido en **[CHANNEL MAPPING]** de UTILITY se dispara junto con **PITCH**. Cuando la configuración **TIME STRETCH** de la pista es **[M.TMP]**, **PITCH** se restringe al intervalo de ± 12 .

TIME STRETCH: OFF. RESMPL

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

TIME STRETCH: M.TMP

Función	Número de NOTE
Disparador de muestra (PITCH: -12)	24 a 36
Disparador de muestra (PITCH: -11)	37
Disparador de muestra (PITCH: -10)	38
Disparador de muestra (PITCH: -9)	39
Disparador de muestra (PITCH: -8)	40
Disparador de muestra (PITCH: -7)	41
Disparador de muestra (PITCH: -6)	42
Disparador de muestra (PITCH: -5)	43

Función	Número de NOTE
Disparador de muestra (PITCH: -4)	44
Disparador de muestra (PITCH: -3)	45
Disparador de muestra (PITCH: -2)	46
Disparador de muestra (PITCH: -1)	47
Disparador de muestra (PITCH: ±0)	48
Disparador de muestra (PITCH: +1)	49
Disparador de muestra (PITCH: +2)	50
Disparador de muestra (PITCH: +3)	51
Disparador de muestra (PITCH: +4)	52
Disparador de muestra (PITCH: +5)	53
Disparador de muestra (PITCH: +6)	54
Disparador de muestra (PITCH: +7)	55
Disparador de muestra (PITCH: +8)	56
Disparador de muestra (PITCH: +9)	57
Disparador de muestra (PITCH: +10)	58
Disparador de muestra (PITCH: +11)	59
Disparador de muestra (PITCH: +12)	60 a 72

Cambios de control

Reciba los cambios de control MIDI de un dispositivo MIDI externo para utilizar varias funciones de la unidad.

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

Cambie la escena o el patrón. Se recibe un patrón y se introduce para el cambio de escena, como cuando se realiza la operación en la unidad. El cambio de la escena y del patrón se desactiva cuando se muestra la pantalla SAMPLING/EDIT. Se ignoran otros mensajes de MIDI que se reciben durante la escena y el cambio de patrones.

Función	Número de CC	Notas
Selección de SCENE	0	Los valores de CC de 16 y superiores se gestionan como SCENE16.
Selección de PATTERN	32	Los valores de CC de 16 y superiores se gestionan como PATTERN16.

Pitch bend

La función Pitch bending se ejecuta para la muestra de la pista correspondiente al canal MIDI ajustado en [CHANNEL MAPPING] de UTILITY. Esto se habilita solo cuando el modo de la tira táctil es [PITCH].

Modo de mensaje

Este mensaje se recibe con la pista correspondiente al canal MIDI ajustado en [CHANNEL MAPPING] de UTILITY. [ALL NOTE OFF] se admite y el sonido que se está produciendo se detiene con el mensaje de modo.

Información adicional

Solución de problemas

- A menudo un uso incorrecto se confunde con problemas o un mal funcionamiento del dispositivo. Si hay algún problema con esta unidad, compruebe los siguientes elementos, acceda también al siguiente sitio de asistencia de Pioneer DJ y consulte las [FAQ] para [DJS-1000].
pioneerdj.com
Algunos problemas se producen a causa de los componentes conectados. Si el problema no se puede resolver tras comprobar los componentes conectados, solicite una reparación al centro de servicio o al distribuidor.
- Es posible que la unidad no funcione correctamente a causa de la electricidad estática u otras influencias externas. En estos casos, desconecte el cable de alimentación y vuelva a conectarlo para restaurar el funcionamiento normal.

Problema	Verificación	Remedio
La unidad no se enciende. Los indicadores no se encienden.	¿Está bien conectado el cable de alimentación?	Conecte el cable de alimentación a una toma de CA. (página 4)
	¿Está activado el interruptor [⏻] de alimentación del panel trasero de la unidad?	Conecte bien el cable de alimentación incluido a una toma de corriente. Encienda el interruptor [⏻].
No se emite sonido o el sonido es demasiado bajo.	¿Se han establecido los diferentes volúmenes de parámetro de la pantalla táctil en las posiciones o los valores correctos?	Ajuste los diferentes volúmenes de parámetros de la pantalla táctil en las posiciones o los valores correctos.
	En caso de entrada de una fuente de sonido externa, ¿el control [INPUT LEVEL] del panel superior de la unidad se ha establecido en la posición correcta? ¿El nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa está demasiado bajo?	Ajuste el control [INPUT LEVEL] del panel superior de la unidad o el nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa mientras consulta INPUT MONITOR.
El sonido se distorsiona.	¿Se han establecido los diferentes volúmenes de parámetro de la pantalla táctil en las posiciones o los valores correctos?	Ajuste los diferentes volúmenes de parámetros de la interfaz gráfica de usuario en los niveles adecuados de forma que el nivel de pico del medidor de nivel maestro se ilumine cerca de 0 dB.
	¿Está el control [INPUT LEVEL] en la posición apropiada? ¿El nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa está demasiado alto?	Ajuste el control [INPUT LEVEL] del panel trasero de la unidad o el nivel de salida del dispositivo de entrada de la fuente de sonido externa mientras consulta INPUT MONITOR.
No se reconoce el aparato USB.	¿Está bien conectado el aparato USB?	Conecte el dispositivo USB firmemente (hasta el fondo).
	¿Está el aparato USB conectado a través de un concentrador USB?	No utilice un concentrador USB.
	¿Es el aparato USB compatible con esta unidad?	Esta unidad es compatible con aparatos USB de almacenamiento en masa USB como discos duros externos y aparatos de memoria flash portátiles.
	¿Es el formato de archivo compatible con esta unidad? —	Compruebe que el formato de archivo del dispositivo USB conectado sea compatible con la unidad. Apague la unidad, espere 1 minuto y después vuelva a encender la unidad.
Se tarda tiempo en leer los dispositivos USB (unidades de memoria flash y discos duros).	¿Hay muchas carpetas y archivos almacenados en el dispositivo USB?	Se tarda tiempo en leer un dispositivo USB conectado si el dispositivo contiene muchas carpetas y archivos.
	¿Hay otros archivos que no son de música grabados en el aparato USB?	Se tarda tiempo en leer un dispositivo USB conectado si en las carpetas se han almacenado archivos que no sean de música. No almacene archivos o carpetas que no sean de música en el dispositivo USB.
No se pueden reproducir archivos.	¿Está protegido el archivo por derechos de autor (por DRM)?	Los archivos protegidos por derechos de autor no se pueden reproducir.
No se puede reproducir archivos de música.	¿Están dañados los archivos de música?	Reproduzca archivos de música que no estén dañados.
La unidad no responde cuando se toca la pantalla o la respuesta es deficiente. La posición detectada es diferente de la posición que se ha tocado realmente.	Desviación de la calibración de la pantalla táctil.	Ajuste la detección de la pantalla táctil con los ajustes de [TOUCH PANEL CALIBRATION] en la pantalla [UTILITY].
No se visualiza nada.	¿Está activada la función de espera automática?	Esta unidad sale de fábrica con la función de espera automática activada. Si no quiere usar la función de espera automática, ponga [AUTO STANDBY] en el menú [UTILITY] en [OFF]. (página 50)

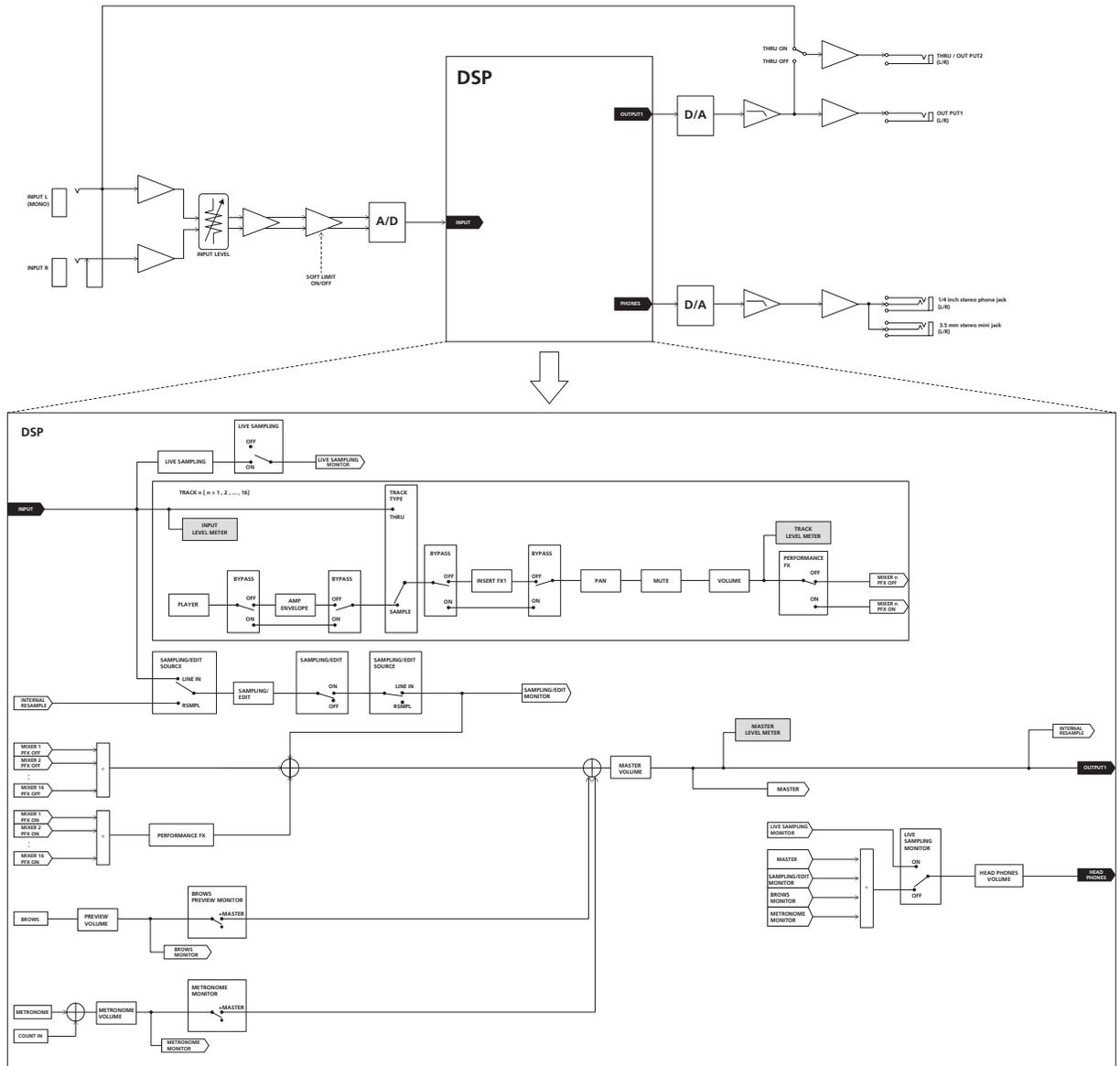
Pantalla de cristal líquido

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

Limpieza de la pantalla táctil

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

Flujo de la señal



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

Marcas comerciales y marcas comerciales registradas

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

Cuidados para los derechos de autor

Cuando reproduzca archivos de música adquiridos en esta unidad le rogamos que respete los derechos de autor.

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

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

© 2017 Pioneer DJ Corporation. Todos los derechos reservados.
<DR11494-A>