



Ditto X2 Looper

Importanti norme di sicurezza	1	Creare i loop	11
EMC/EMI	2	Salvare, importare ed esportare i loop	14
Spiegazione dei simboli grafici	2	Le tracce Jam Track Central	17
Note sul manuale d'uso	3	Usare gli effetti	18
Introduzione	3	Modalità bypass	20
Setup	4	FAQ: Frequently Asked Questions	20
Esempi di setup	5	Stati degli indicatori LED: tabella di riferimento	21
Ingressi, uscite, controlli	10		
1. Ingresso alimentazione	10	Aggiornare il firmware	22
2. Ingressi audio	10		
3. Uscite audio	10	Cambiare le batterie	22
4. Pulsante e indicatore LED LOOP	10		
5. Pulsante e indicatore LED FX	10	Specifiche tecniche	23
6. Manopola di controllo livello del loop/backing-track	10	Supporto	23
7. Selettore Store / Delete / Backing Track Level	10		
8. Selettore FX	10		
9. Porta USB	10		

Prodotto	Ditto X2 Looper
Versione prodotto (firmware)	1.0
Documento	Manuale Italiano
Versione/data documento	2014-11-20

Importanti norme di sicurezza

1. Leggere queste istruzioni.
2. Conservare queste istruzioni.
3. Prestare attenzione a ogni avvertenza.
4. Seguire tutte le istruzioni.
5. Non usare l'unità nelle vicinanze di acqua.
6. Pulire unicamente con un panno asciutto.
7. Non ostruire alcuna presa d'aerazione. Effettuare l'installazione seguendo le istruzioni fornite dal costruttore.
8. Non installare l'unità vicino a fonti di calore, quali caloriferi, stufe o altri dispositivi in grado di produrre calore (amplificatori inclusi).
9. Non annullare la sicurezza garantita dalle spine polarizzate o con messa a terra. Le spine polarizzate sono caratterizzate dalla presenza di due contatti paralleli piatti, uno più largo dell'altro, mentre le spine con messa a terra presentano due contatti paralleli piatti e un polo per la messa a terra. Il contatto parallelo piatto maggiore e il polo per la messa a terra sono contemplati per garantire la sicurezza personale. Nel caso in cui la spina del cavo incluso non si inserisca perfettamente nella presa, si prega di contattare un elettricista per la sostituzione di quest'ultima.
10. Proteggere il cavo di alimentazione dall'essere calpestato o schiacciato, in particolare vicino alla spina, alla presa e al punto in cui il cavo esce dall'unità.
11. Utilizzare unicamente accessori/estensioni specificati dal costruttore.
12. Utilizzare esclusivamente carrelli, supporti, treppiedi, staffe, tavoli o altro specificato dal costruttore o venduto insieme all'unità. Nell'uso



di carrelli, fare attenzione a non rovesciare la combinazione carrello/unità, onde evitare danni a cose o persone causate dal ribaltamento.

13. Disconnettere l'unità dalla presa di corrente durante forti temporali o lunghi periodi di inutilizzo.
14. Ogni riparazione deve essere effettuata da personale tecnico qualificato. L'assistenza è richiesta quando l'unità risulta danneggiata in qualsiasi modo (ad esempio: cavo di corrente o presa danneggiata, del liquido o degli oggetti sono caduti all'interno dell'unità, l'unità è stata esposta all'umidità o alla pioggia, l'unità non funziona correttamente oppure è caduta).

Cautela

Si avverte che qualsiasi cambiamento e modifica non espressamente approvata in questo manuale può annullare la vostra autorità nell'operare con l'apparecchiatura in oggetto.

Assistenza

- Ogni intervento tecnico deve essere effettuato unicamente da personale qualificato.
- L'unità non contiene al suo interno parti utilizzabili dall'utente.

Attenzione

- Per ridurre il rischio di incendio o scossa elettrica, non esporre l'unità allo sgocciolamento o agli schizzi di alcun tipo di liquido e assicurarsi che non vi siano oggetti contenenti liquidi, come vasi o bicchieri, posizionati su di essa.
- Non installare in spazi limitati.

EMC/EMI

Compatibilità elettromagnetica/
interferenze elettromagnetiche

Questa unità è stata testata e trovata conforme alle restrizioni vigenti per le apparecchiature digitali in Classe B, in conformità della parte 15 delle norme FCC.

Tali restrizioni sono state predisposte per garantire una protezione contro le possibili interferenze nocive presenti in installazioni nell'ambito di zone abitate. Essendo l'unità in grado di generare, utilizzare e irradiare delle radio frequenze, se non installata secondo le istruzioni potrebbe causare delle interferenze deleterie per i sistemi di radiocomunicazione. Tuttavia, in particolari installazioni, non è comunque possibile garantire che questo tipo di interferenze non si verifichino.

Se l'unità dovesse generare delle interferenze durante la trasmissione di programmi radio o televisivi (eventualità verificabile disattivando e attivando nuovamente l'unità), occorre tentare di correggere le interferenze procedendo con una delle seguenti misure o una loro combinazione:

- Orientare nuovamente o riposizionare l'antenna del sistema ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'unità e l'apparato ricevente.
- Collegare il dispositivo in un circuito elettrico differente da quello in cui risulta essere collegato l'apparato ricevente.
- Consultare il negoziante o un installatore radio/TV qualificato.

Spiegazione dei simboli grafici



Il simbolo del lampo con la punta a freccia all'interno di un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di un "voltaggio pericoloso" non isolato all'interno del prodotto, che può risultare di magnitudine sufficientemente elevata a costituire il rischio di scossa elettrica alle persone.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione (assistenza tecnica) nella documentazione che accompagna il prodotto.

Note sul manuale d'uso

Il presente manuale ti aiuterà a comprendere e a utilizzare il tuo prodotto TC.

Questo manuale è disponibile solo in versione PDF, scaricabile dal sito TC Electronic.

Per ottenere il massimo da questo manuale, ne consigliamo la lettura dall'inizio alla fine così da non tralasciare importanti informazioni.

Benché sia possibile stampare il manuale su carta, invitiamo comunque l'utilizzo della versione PDF in quanto dotata di hyperlink interni ed esterni. Ad esempio, cliccando sul logo TC Electronic posto nell'angolo superiore sinistro di ciascuna pagina, potrai passare direttamente all'indice del manuale.

Per scaricare la versione più aggiornata di questo manuale, visita la pagina web tcelectronic.com/support/manuals/

Divertiti con il tuo nuovo prodotto TC!

Introduzione

Ditto Looper X2 è il naturale erede al ‘trono dei looper’ che succede al trionfo del precedente modello Ditto Looper, del quale mantiene tutte quelle caratteristiche che ne hanno fatto un prodotto di così grande successo - ma non solo!

Tra le novità di rilievo del nuovo Ditto X2 Looper, troviamo un’interfaccia-utente dotata di due pulsanti a pedali; il **pulsante FX** permette di innescare due tipi di effetti-loop: “**Reverse**” e “**Half speed**”. Questo secondo pulsante può anche essere utilizzato come comando Stop dedicato – utile per interrompere e cancellare i loop e consentire un’operatività più fluida ed efficace sul palco. È possibile **esportare e importare i loop** da e verso un computer PC o Mac, così da poter utilizzare le tue creazioni con un sistema DAW o per preparare complesse tracce d’accompagnamento da usare sul palco. Inoltre – *last but not least* – Ditto X2 Looper dispone di **ingressi e uscite stereo**.

Naturalmente, il pedale Ditto X2 Looper mette a disposizione tutte le caratteristiche che hanno decretato il successo del modello Ditto originale:

- cinque minuti di looping time,
- overdub illimitati,
- funzione undo/redo degli overdub,
- True-bypass, circuito Analog Dry-Through e
- elevata qualità audio con risoluzione a 24 bit non-compressi.

Setup

Pronti...

La confezione d'imbalo del pedale Ditto X2 Looper dovrebbe includere i seguenti elementi:

- Un pedale **Ditto X2 Looper**
- Due piedini di gomma per l'inserimento del pedale in una pedaliera con superficie "non-velcro"
- Un cavo **USB** (per il trasferimento dei loop da e verso un computer e per l'aggiornamento del firmware del pedale)
- Una "Guida rapida"
- Un adesivo **TC Electronic**
- Un opuscolo con l'intera gamma di effetti per chitarra TC

Ispeziona ogni elemento per verificare la presenza di segni o danni dovuti al trasporto. Nella remota eventualità di presenza di danni, informa il trasportatore e il fornitore/negoziante.

In caso di constatazione di danni, conserva la confezione d'imbalo, in quanto può servire a dimostrare l'evidenza di un trattamento non adeguato.

Configura...

- Collega all'ingresso DC di Ditto X2 Looper un alimentatore da 9V con voltaggio minimo di 100 mA e che presenti il seguente simbolo.



- ! Nota: Ditto X2 Looper non viene fornito con un alimentatore in dotazione.
- Collega l'alimentatore alla presa di corrente.
- In alternativa, è possibile operare con il pedale usando una o due batterie da 9V.
Ditto X2 Looper dispone di due compatti per le batterie; sebbene sia possibile utilizzare il pedale servendosi di una sola batteria, l'uso di due batterie consente una maggiore durata dell'operatività.
- Collega il tuo strumento all'ingresso MONO presente sul lato posteriore del pedale, usando un cavo jack da 1/4". È anche possibile inviare al pedale un segnale stereo, usando entrambi gli ingressi.
- Collega l'uscita MONO presente sul lato posteriore del pedale all'amplificatore, usando un cavo jack da 1/4". È anche possibile inviare un segnale stereo dal pedale al dispositivo successivo nella catena del segnale, usando entrambe le uscite.
Per ulteriori e più complesse configurazioni, consulta gli "Importanti norme di sicurezza" alla pagina 1.

Comincia a looppare'!

Se non vuoi attendere oltre, troverai nella seguente panoramica ciò che serve sapere.

Operazioni

Attivare Ditto X2 Looper	Collega un alimentatore o inserisci una batteria.
Registrare	Batti una volta sul pulsante a pedale LOOP.
Passare all'esecuzione	Batti nuovamente sul pulsante LOOP.
Undo/Redo ultima registrazione	Tieni premuto il pulsante LOOP.
Stop	Batti due volte in rapida successione sul pulsante LOOP oppure batti sul pulsante FX (il selettori FX deve essere posizionato su "Stop")
Stop e cancellazione del loop	Batti due volte e tieni premuto il pulsante LOOP oppure Batti e tieni premuto il pulsante FX (il selettori FX deve essere posizionato su "Stop")
Riprendere l'esecuzione	Batti di nuovo sul pulsante LOOP.
Attivare l'effetto Reverse	Batti sul pulsante FX (il selettori FX deve essere posizionato su "Reverse")
Attivare l'effetto 1/2 Speed	Batti sul pulsante FX (il selettori FX deve essere posizionato su "1/2 Speed")

Esempi di setup

Esempio di setup 1: Looping basilare – nessun effetto

Questo esempio rappresenta la configurazione mono più basilare: il tuo strumento, il pedale Ditto X2 Looper e l'amplificatore.



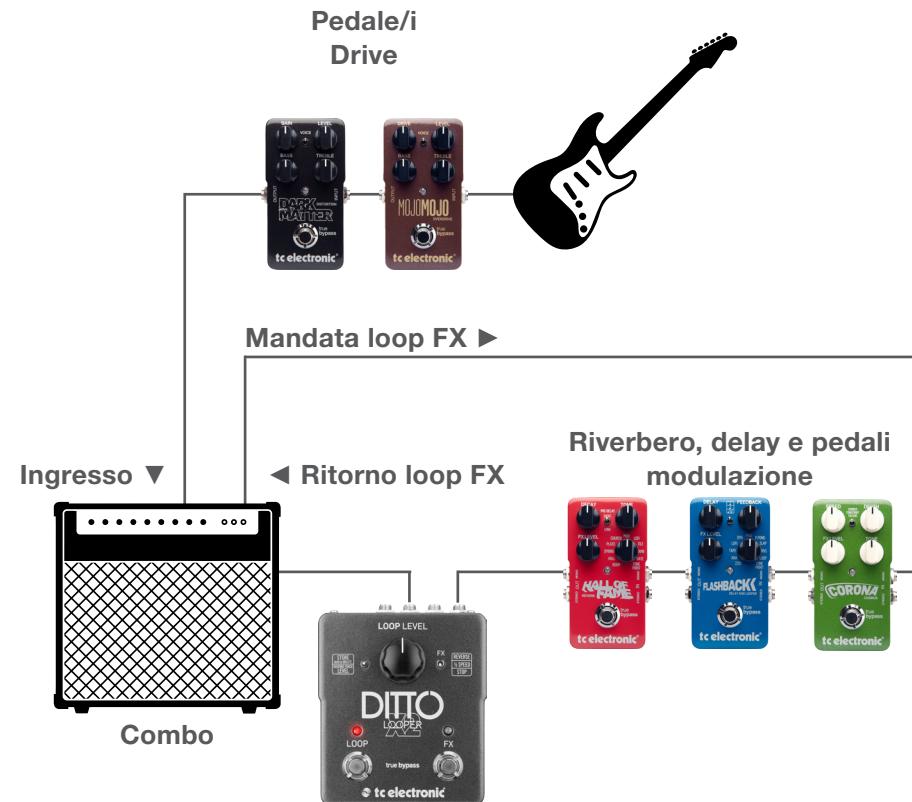
Esempio di setup 2: Ditto X2 Looper e altri effetti

Colloca i tuoi effetti a pedale prima di Ditto X2 Looper. Ciò permette di creare e registrare sonorità diverse nell'ambito della stessa sessione di looping, semplicemente attivando e disattivando gli effetti all'occorrenza.



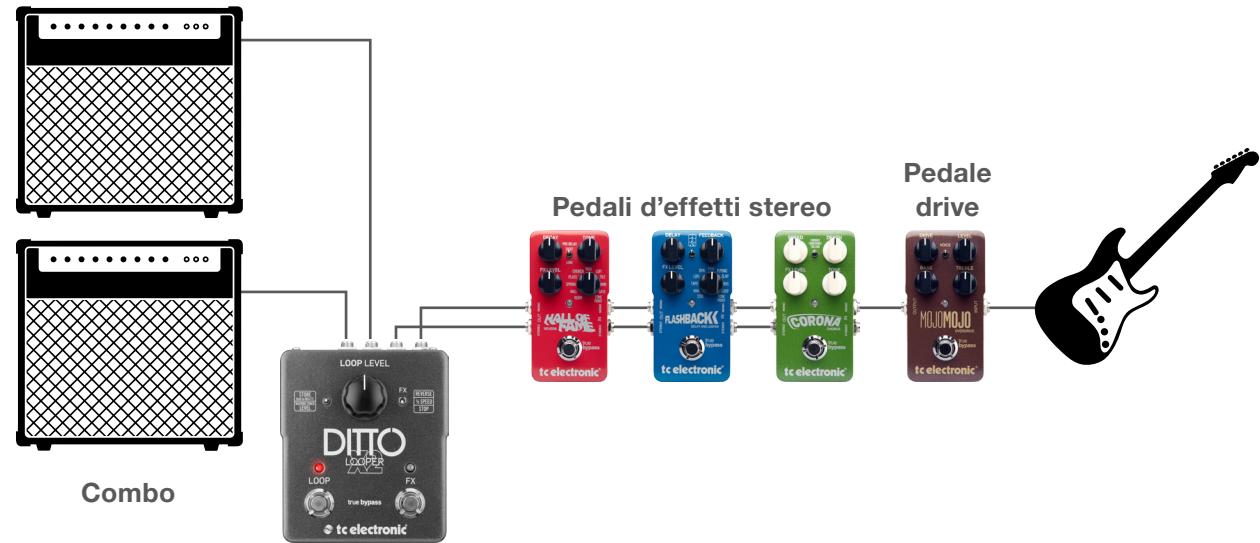
Esempio di setup 3: Ditto X2 Looper in un loop FX

Se stai usando un amplificatore dotato di loop FX, colloca i tuoi effetti di modulazione e il pedale Ditto X2 Looper in questo loop FX. Di nuovo: per ottenere il meglio dal tuo setup, posiziona Ditto X2 Looper *al termine* del loop FX. Ciò restituisce la flessibilità di poter aggiungere parti con o senza l'elaborazione applicata al segnale dagli altri effetti a pedale, semplicemente attivandoli e disattivandoli all'occorrenza.



Esempio di setup 4: Doppio amplificatore

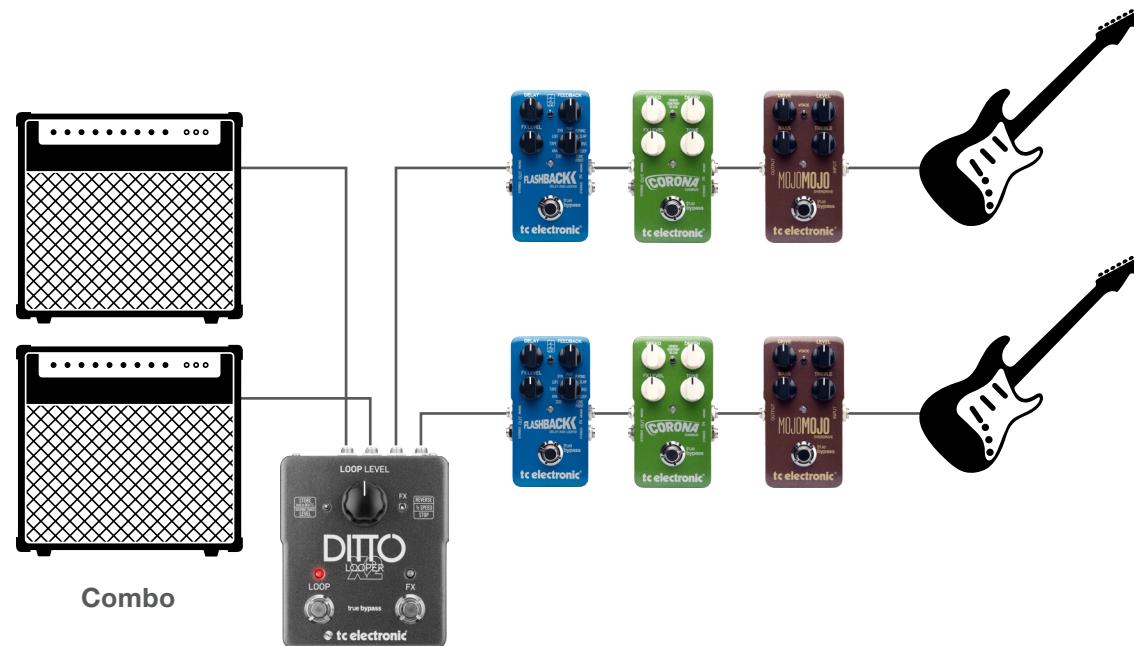
Possiedi due unità amp? Usale!



Esempio di setup 5: Dual-mono con due strumenti

Come si dice: in due è meglio!

Condividi il tuo pedale Ditto con un altro chitarrista o bassista. Dovrete solo decidere a chi dei due spetti il compito di premere il pulsante LOOP...



Ingressi, uscite, controlli



1. Ingresso alimentazione

Ingresso di alimentazione con connettore DC standard da 5.5 / 2.1 mm (centro = negativo). Per alimentare il pedale, collega un alimentatore a questo connettore. Ditto X2 Looper necessita di un alimentatore da 9V (non fornito in dotazione) con amperaggio da 100 mA o maggiore. Per minimizzare i ronzii, usa un alimentatore con uscita isolata. È possibile alimentare Ditto X2 Looper anche tramite batterie.

2. Ingressi audio

Questo pedale dispone di due ingressi jack standard da 1/4" (mono/TS), per operare in stereo. Se la sorgente del segnale è mono (es.: una normale chitarra o un pedale d'effetti mono), collegala

all'ingresso MONO. Per altre configurazioni, consulta gli "Esempi di setup" a pag. 5.

3. Uscite audio

Questo pedale dispone di due uscite jack standard da 1/4" (mono/TS), per operare in stereo. Se il dispositivo successivo lungo il percorso del segnale dispone di ingresso mono, collegalo all'uscita MONO. Per altre configurazioni, consulta gli "Esempi di setup" a pag. 5.

4. Pulsante e indicatore LED LOOP

Usa questo pulsante per controllare tutte le funzioni del pedale relative al loop (registrazione, esecuzione, funzione undo/redo, elimina). Consulta la sezione "Creare i loop" alla pagina 11.

5. Pulsante e indicatore LED FX

Usa questo pulsante per controllare uno degli effetti di Ditto X2 Looper (consulta la sezione "Usare gli effetti" alla pagina 18), oppure per interrompere l'esecuzione del loop. L'assegnazione di questo pulsante è determinata dall'impostazione del selettore FX.

6. Manopola di controllo livello del loop/backing-track

Usa la manopola Loop Level per controllare il livello dei tuoi loop. Ruotando questa manopola tenendo abbassato il selettore Store / Backing Track Level, è possibile regolare il livello della traccia d'accompagnamento (backing track). Consulta la sezione "Bilanciare i livelli della backing track e del loop corrente" (pag. 16).

7. Selettore Store / Delete / Backing Track Level

- Per **salvare** il loop corrente come backing track, sposta questo selettore in alto.
- Per **eliminare** il loop/backing track salvato, tieni questo selettore nella posizione in alto (verso le connessioni) per tre secondi.
- Per **impostare il livello** della backing track, regola la manopola Loop Level tenendo abbassato questo selettore (verso i pulsanti). La differenza tra il loop corrente e la backing track memorizzata è spiegata nella sezione "Loop corrente (in memoria) vs. Loop salvato (backing track)" (pag. 14).

8. Selettore FX

Usa questo selettore per determinare la funzione del pulsante FX. Le impostazioni sono:

- **Reverse:**
il pulsante FX attiva/disattiva l'effetto Reverse.
- **½ Speed:**
il pulsante FX attiva/disattiva l'effetto ½ Spe- ed.
- **Stop:** il pulsante FX opera come un comando Stop dedicato. Per conoscere i vantaggi nell'uso del pulsante FX come pulsante Stop dedicato, consulta la sezione "Eliminare il loop al di fuori delle modalità di registrazione o esecuzione" (pag. 12).

9. Porta USB

Collega Ditto X2 Looper ad un computer per trasferire i loop tra il computer e il pedale. Questa porta USB è utile anche per l'installazione di nuovi eventuali aggiornamenti del firmware.

Creare i loop

Registrare il tuo primo loop

Importante: nelle pagine seguenti, le operazioni sono descritte basandosi sulla modalità operativa *predefinita* di Ditto X2 Looper (Registrazione loop>Esecuzione>Registrazione overdub). È possibile fare uso anche di una modalità alternativa. Consulta la sezione “Impostare la modalità operativa” (pag. 13).

Per avviare la registrazione, premi una volta il pulsante LOOP. L’indicatore LED si accende di colore rosso, segnalando che Ditto X2 Looper si trova in modalità Record.

Al termine del loop (ad esempio, dopo otto battute), premi nuovamente il pulsante LOOP.

Il LED apparirà di colore verde e Ditto X2 Looper procederà a ripetere il loop di continuo. Il LED lampeggerà ogni volta che Ditto X2 Looper raggiunge il punto di partenza del loop.

Il loop può durare fino a cinque minuti!

Impostare il volume di riproduzione del loop

Per modificare il volume del loop appena registrato, regola la manopola “Loop Level”.

La manopola Loop Level controlla unicamente il livello di riproduzione del loop – non ha alcuna influenza sul segnale proveniente dal tuo strumento.

Overdubbing

Quando sei soddisfatto del tuo loop originale, puoi cominciare a sovrapporre altre registrazioni.

Per registrare un’altra take (overdub), premi di nuovo il pulsante LOOP mentre il loop originale è in esecuzione. Il LED del pulsante LOOP apparirà di colore rosso, ad indicare che è stata nuovamente attivata la modalità Record.

Una volta terminato, premi nuovamente il pulsante LOOP per uscire dalla modalità Record.

Ditto X2 Looper ripeterà il loop eseguendo la parte originale e anche la nuova parte sovrapposta.

Nota: in fase di overdub, la lunghezza del loop non aumenterà mai. Continuando a suonare, si creano semplicemente nuove parti overdub aggiuntive. È possibile creare il numero di overdub che si vuole – non c’è limite.

Undo (eliminare l’ultima take)

Per annullare l’ultima take registrata (ovvero, per rimuoverla), è sufficiente tenere premuto il pulsante LOOP per almeno 1.5 secondi durante l’esecuzione.

Il LED lampeggerà due volte in rapida successione e l’ultima take verrà eliminata (rimossa). Le take precedentemente registrate rimarranno intatte.

Redo (ripristinare una take precedentemente eliminata)

Se dopo aver eliminato (rimosso) l’ultima take usando la funzione Undo dovessi cambiare idea, è possibile ripristinarla. Basta tenere premuto il pulsante LOOP per almeno 1.5 secondi durante l’esecuzione.

Il LED lampeggerà due volte in rapida successione e l’ultima take eliminata sarà ripristinata.

Usare le funzioni Undo/Redo in modo creativo

Eliminare e ripristinare gli overdub può servire anche per un uso diverso dalla sola correzione di errori. Potrai rendere le tue performance più interessanti rimuovendo delle sezioni e facendole rientrare al momento giusto. Ecco un semplice esempio:

- Registra una linea di basso (ciclo 1 del loop).
- Registra qualche accordo (ciclo 2 del loop).
- Registra una melodia (ciclo 3 del loop).
- Tieni premuto il pulsante LOOP per eliminare l’ultima take - ovvero, per rimuovere la melodia. Ora, improvvisa o regista qualcos’altro.
- Tieni premuto di nuovo il pulsante LOOP per ripristinare la melodia rimossa in precedenza.

Nota: la funzione Undo/Redo tramite pulsante LOOP è possibile solo durante l’esecuzione del loop. Se tieni premuto il pulsante LOOP dopo aver interrotto l’esecuzione o la registrazione, si cancellerà l’intero loop incluse tutte le parti overdub!

Interrompere l'esecuzione/registrazione del loop

Per interrompere l'esecuzione del loop, premi due volte il pulsante LOOP in rapida successione.

Per interrompere la registrazione, premi il pulsante LOOP una volta.

Se hai impostato il piccolo selettore FX nella posizione "Stop", è possibile fare uso del pulsante FX per interrompere l'esecuzione del loop.

L'indicatore LED comincerà a lampeggiare di colore verde ad indicare che il loop risulta ancora in memoria e pronto per essere eseguito.

Arrestare l'esecuzione/registrazione ed eliminare il loop/backing track

Per interrompere l'esecuzione/registrazione del loop ed eliminare tutto ciò che si è registrato, premi il pulsante LOOP due volte in rapida successione, ma tenendo premuto il pulsante con il piede alla seconda pressione. È bene notare che occorrono tre secondi per far sì che la backing track venga effettivamente eliminata.

Con il selettore FX impostato su "Stop", è possibile usare il pulsante FX per arrestare ed eliminare il loop. Il vantaggio di poter disporre di un pulsante Stop dedicato si rivela nella maggiore facilità di interrompere l'esecuzione del loop esattamente quando occorre, dato che è sufficiente premere questo pulsante una sola volta.

Il LED si spegnerà ad indicare che il loop è stato eliminato. A questo punto, puoi cominciare a registrare un altro loop da zero.

Eliminare il loop al di fuori delle modalità di registrazione o esecuzione

Quando il pedale non si trova in modalità di esecuzione o registrazione, per eliminare tutto ciò che si è registrato (invece di rimuovere solamente l'ultima take) tieni premuto il pulsante LOOP.

Se hai posizionato il selettore FX su "Stop", potrai usare il pulsante FX per eliminare il loop allo stesso modo.

! Quando si elimina un loop tenendo premuto il pulsante *LOOP*, l'esecuzione si avvierà prima che il loop venga effettivamente eliminato. Ciò non può essere evitato, dato che la pressione del pulsante LOOP innesca l'esecuzione prima che Ditto X2 Looper „comprenda“ che in realtà si vuole eliminare il loop. Invece, assegnando la funzione Stop al pulsante FX, è possibile evitare questo comportamento – il loop verrà eliminato silenziosamente.

Il LED lampeggerà di rosso e quindi si spegnerà, segnalando che il loop è stato eliminato.

Quando si cancella il loop da Ditto X2 Looper, il pedale entrerà in modalità True Bypass.

A differenza dell'eliminazione dell'ultima parte overdub (che può essere ripristinata), l'eliminazione dell'intero loop - come descritto in questa sezione - è un'operazione che non può essere annullata.

Impostare la modalità operativa

(“Registrazione loop>Esecuzione>Registrazione overdub” contro “Registrazione loop>Registrazione overdub>Esecuzione”)

“Looppare” significa creare musica in tempo reale. Questo processo dovrebbe essere divertente e intuitivo. Ma il termine “intuitivo” per qualcuno potrebbe significare “strano” per qualcun altro. Per questo motivo abbiamo voluto dare la possibilità di scegliere la modalità preferita.

Alcuni musicisti preferiscono questo workflow:

1. Premere il pulsante per avviare la registrazione.
 2. Premerlo di nuovo per la riproduzione.
 3. Premerlo una terza volta per creare delle take aggiuntive (overdub).
- Questa è la modalità *predefinita* di Ditto X2 Looper.

Altre persone preferiscono questo metodo:

1. Premere il pulsante per avviare la registrazione.
2. Premerlo di nuovo per passare dalla registrazione del loop originale direttamente alla creazione di take aggiuntive (overdub).
3. Premerlo una terza volta per passare all'esecuzione del loop.

Con Ditto X2 Looper potrai scegliere il tuo metodo preferito.

Per passare alla modalità operativa alternativa (“Registrazione loop>Registrazione overdub>Esecuzione”), procedi come segue:

- Svitare la vite a croce presente sul pannello inferiore per distaccarlo dal pedale.
- Se è presente la batteria nell'apposito compartimento, rimuovila.
- Vedrai due dip-switch sul lato destro del compartimento della batteria. Come impostazione predefinita, entrambi i selettori risultano posizionati “in alto” – ovvero, rivolti verso le connessioni del pedale.
- Usa uno stuzzicadenti per impostare il dip-switch “2” nella posizione “in basso”, ovvero rivolto verso i pulsanti del pedale.
- Inserisci nuovamente la/le batteria/e.
- Ricollocare il pannello inferiore al suo posto.

Salvare, importare ed esportare i loop

Loop corrente (in memoria) vs. Loop salvato (backing track)

Quando si tratta di registrare, importare ed esportare i loop audio, Ditto X2 Looper risulta essere davvero flessibile.

Quando si registra qualcosa, ciò che si ottiene rappresenta il **loop corrente**. Sarà disponibile anche quando Ditto X2 Looper viene disattivato.

In aggiunta alla memoria che contiene il loop corrente, è presente un ulteriore **modulo di memoria** integrato (simile ad un hard disk o una memoria flash USB). Questo modulo di memoria è utile per trasferire i loop (o addirittura intere backing track) da e verso il computer/DAW.

È possibile impostare in modo indipendente i volumi di esecuzione del loop in-memoria e del loop salvato (backing track) – consulta la sezione “Bilanciare i livelli della backing track e del loop corrente” (pag. 16).

In questo capitolo, apprenderai come fare uso di questa caratteristica in modo efficace.

Il loop corrente rimane in memoria

Quando si disattiva il pedale Ditto X2 Looper con un loop presente in memoria, questo rimarrà presente anche dopo la disattivazione.

Attivando nuovamente il pedale Ditto X2 Looper, l’indicatore LED del pulsante LOOP lampeggerà di colore verde, segnalando che il loop registrato in precedenza è disponibile. Basta premere col piede il pulsante LOOP per avviare l’esecuzione. Se invece desideri cominciare da zero, cancella semplicemente il loop (consulta la sezione “Arrestare l’esecuzione/registrazione ed eliminare il loop/backing track” alla pagina 12).

Operatività USB vs. looping

Le seguenti sezioni (“Esportare i loop dal pedale Ditto X2 Looper al computer” e “Importare i loop del computer nel pedale Ditto X2 Looper”) descrivono come collegare Ditto X2 Looper ad un computer usando il cavo USB fornito in dotazione per importare ed esportare i loop e le backing track.

Nota: una volta collegato al computer, il pedale Ditto X2 Looper diventa a tutti gli effetti un dispositivo di memoria USB, e l’audio viene disabilitato. Ciò significa che è possibile trasferire i file audio da e verso Ditto X2 Looper – ma non potrai eseguire (o registrare) il segnale audio allo stesso tempo. Ditto X2 Looper non funziona come un’interfaccia audio USB. Quindi, per tornare a usare le funzioni di looping, occorrerà scollegare/disattivare il collegamento USB di Ditto X2 Looper.

Con i computer che utilizzano i sistemi operativi Microsoft Windows o Apple OS X, non occorre installare alcun software per accedere a Ditto X2 Looper come descritto in questa sezione – tutto avviene in modalità plug & play.

Esportare i loop dal pedale Ditto X2 Looper al computer

Non lasciare più che un bel loop vada perduto!

Se hai creato un loop davvero eccellente (ad esempio, l'idea di un nuovo brano oppure un bel riff), potresti volerlo usare di nuovo. Potresti procedere semplicemente registrando il segnale proveniente dalle uscite audio di Ditto X2 Looper usando il tuo sistema DAW – ma questo potrebbe portare ad un degrado della qualità del segnale audio e richiedere operazioni di post-editing della registrazione (funzioni trim ecc). È questo il motivo per cui Ditto X2 Looper permette di esportare i loop con una qualità perfetta.

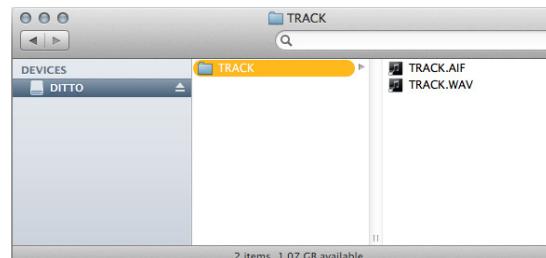
1. Quando sei soddisfatto del tuo loop, muovi brevemente il selettore Store / Backing Track Level verso l'alto.



Questa azione permette di salvare il loop corrente all'interno del dispositivo in un formato facilmente trasferibile in un computer (in realtà, i formati sono due). Dopo aver salvato il loop corrente, attendi alcuni secondi prima di collegare il pedale al computer.

2. Collega una porta USB del computer alla porta USB del pedale Ditto X2 Looper usando il cavo USB fornito in dotazione. Il LED del pulsante LOOP comincerà a lampeggiare di colore arancio, per segnalare che è stata attivata la modalità di trasferimento via USB di Ditto X2 Looper e che l'audio è stato disabilitato.

3. Il computer riconoscerà Ditto X2 Looper come un dispositivo di storage USB esterno. Sarà visibile nel Finder (OS X) o in Windows Explorer come un'unità drive chiamata "DITTO" e contenente una cartella "TRACK".



La cartella "TRACK" dovrebbe contenere due file: "TRACK.AIF" e "TRACK.WAV". Questi file contengono il loop precedentemente salvato nei formati AIFF e WAV (consulta il punto 1). Il formato AIFF è comunemente utilizzato nei sistemi OS X, mentre WAV è il formato di solito usato su Microsoft Windows.

Per sapere quale formato utilizzare, fai riferimento al manuale d'uso del tuo sistema DAW.

4. Copia il file desiderato ("TRACK.AIF" o "TRACK.WAV") nel computer, ad esempio trascinandolo sul desktop dalla cartella "TRACK". Attendi che il trasferimento del file venga completato.
5. Con i PC Windows, espelli il drive "DITTO" cliccando sulla relativa icona con il tasto destro del mouse in Windows Explorer e selezionando "Espelli" dal menu contestuale.
Su Mac, espelli il drive "DITTO" selezionandolo e premendo simultaneamente i tasti [Cmd] e [E].
6. Disconnetti Ditto X2 Looper dal computer.
Il LED del pulsante LOOP cesserà di lampeggiare in arancio ritornando al colore verde, mentre l'audio risulterà nuovamente abilitato.

Riguardo i formati audio

Ditto X2 Looper salva i file audio in un formato a 32 bit in virgola mobile. Se il tuo sistema DAW non supporta questo tipo di formato AIFF/WAV – o non supporta affatto i formati AIFF o WAV – occorrerà convertire i file provenienti da Ditto X2 Looper in un formato supportato.

È opportuno consultare il manuale d'uso del sistema DAW o le relative pagine di supporto per individuare quali sono i formati audio supportati. Quindi, dovresti riuscire a trovare un convertitore di formati audio gratuito – come applicazione per il tuo sistema operativo oppure come servizio online.

In mancanza di altre soluzioni, potrai procedere semplicemente registrando con il sistema DAW il segnale delle uscite audio di Ditto X2 Looper.

Importare i loop del computer nel pedale Ditto X2 Looper

Hai trovato (o creato) un brano fantastico che vorresti utilizzare sul palco come traccia d'accompagnamento? Bene: con Ditto X2 Looper puoi farlo – senza dover trascinarti dietro il tuo notebook sul palco. Tutto quello che devi fare è trasferire la tua ‘backing track’ o il loop di base dal computer a Ditto X2 Looper usando la USB.

1. Crea un loop nella DAW ed esportalo come file audio nei formati AIFF o WAV.
2. Collega una porta USB del computer alla porta USB del pedale Ditto X2 Looper usando il cavo USB fornito in dotazione. Il LED del pulsante LOOP comincerà a lampeggiare di colore arancio, per segnalare che è stata attivata la modalità di trasferimento via USB di Ditto X2 Looper e che l'audio è stato disabilitato.
3. Il computer riconoscerà Ditto X2 Looper come un dispositivo di storage USB esterno. Sarà visibile nel Finder (OS X) o in Windows Explorer come un'unità drive chiamata “DITTO” e contenente una cartella “TRACK”.
4. Copia il file audio (in formato AIFF o WAV) dal computer a Ditto X2 Looper trascinandolo nella cartella “TRACK” dell'unità drive “DITTO”. Attendi che il trasferimento sia terminato.
5. Espelli Ditto X2 Looper come descritto nella sezione “Esportare i loop dal pedale Ditto X2 Looper al computer” (pag. 15). L'indicatore del pulsante LOOP lampeggerà per segnalare che il loop è pronto.
6. Disconnetti Ditto X2 Looper dal computer. Il LED del pulsante LOOP cesserà di lampeggiare in arancio ritornando al colore verde, e l'audio risulterà nuovamente abilitato.

Importare file MP3 in Ditto X2 Looper

Di norma, si vorrà importare in Ditto X2 Looper file in formato AIFF o WAV: questo perché ciò restituisce la più elevata qualità audio possibile, senza dover ricorrere ad alcuna conversione. Tuttavia, è possibile importare anche file in formato MP3 con frequenza di campionamento a 44.1 kHz. Ditto X2 Looper convertirà il file MP3 importato nei formati AIFF e WAV.

La procedura è la stessa già descritta, ma con le seguenti eccezioni:

- la conversione di un file MP3 richiede più tempo. Durante la conversione, il LED del pulsante LOOP lampeggerà in rosso. Convertire un file MP3 lungo (6 minuti) MP3 richiederà circa 90 secondi.
- L'importazione di loop MP3 di breve durata con metadati MP3 incorporati aggiungerà pochi millisecondi di silenzio al termine del loop. Se vuoi avere la certezza di un'esecuzione perfetta e con precisione al sample, si raccomanda quindi l'uso di file AIFF o WAV.

Note riguardanti l'uso delle backing track importate

- I livelli delle backing track importate viene ridotto, quindi potrai suonare su queste tracce e continuare a sentirli in modo adeguato.
- I nomi delle tracce/file dei loop/backing track importati è irrilevante, fino a quando l'estensione (“.WAV” o “.AIF”) è corretta.
- Per fare spazio a nuove tracce, dovrà semplicemente cancellare le backing track esistenti. In presenza di diverse tracce nella cartella TRACK, verrà utilizzata l'ultima importata.

Bilanciare i livelli della backing track e del loop corrente

Ciò che viene registrato con il pedale Ditto X2 Looper è chiamato “il loop corrente”. Se salvi il loop corrente (usando il selettore Store / Backing Track Level), oppure se importi dal computer una traccia registrata, come descritto nella precedente sezione, questo diventerà una “backing track”.

È possibile impostare i volume del loop corrente e della backing track in modo indipendente.

- Per impostare il livello del *loop corrente*, ruota la manopola LOOP LEVEL.
- Per impostare il livello della *backing track* presente in memoria, ruota la manopola LOOP LEVEL tenendo abbassato il selettore Store / Backing Track Level.



La capacità di controllare in modo indipendente il volume del loop corrente e della backing track permette di controllare il mix in modo davvero efficace.

Le tracce Jam Track Central

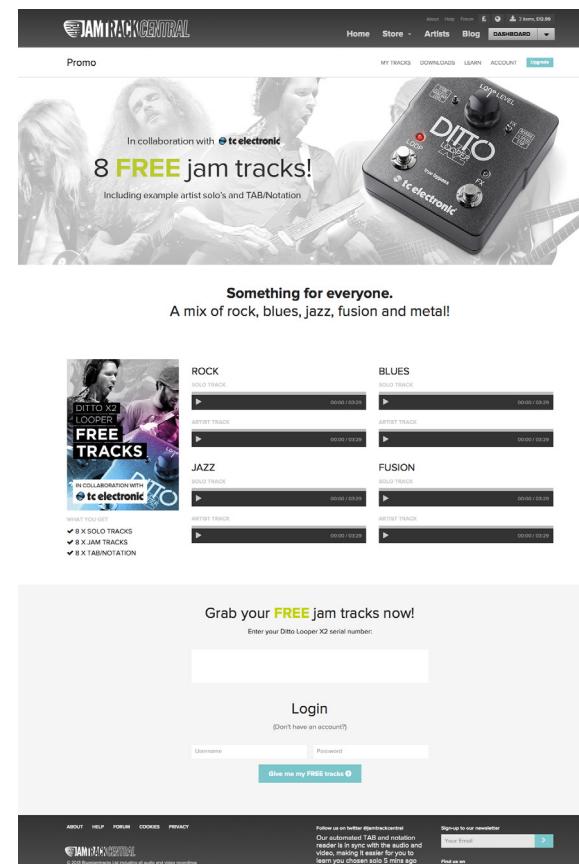
Lo sappiamo, lo sappiamo: suonare con se stessi è divertente. Ma cosa ne dici di aggiungere un po' di pepe con qualche backing track di prima qualità?

TC Electronic ha collaborato con il team di Jam Track Central per offrirti un pacchetto contenente alcune delle migliori backing track disponibili. Queste tracce sono registrate con perizia e in modo professionale, con assoli eseguiti dai migliori chitarristi e – soprattutto – vengono offerte **gratis** con il tuo pedale Ditto X2 Looper.

Riguardo Jam Track Central

Jam Track Central è il sito di riferimento in cui trovare ‘jam tracks’ e pacchetti di ‘album backings’ di elevata qualità. Grazie al contributo di artisti quali Guthrie Govan, Andy James, Jeff Loomis, Alex Hutchings, Zakk Wylde e molti altri, Jam Track Central mette a disposizione contenuti pensati per ispirare, imparare e divertirsi suonando in jam.

Ogni prodotto è disponibile completo di traccia solista, traccia jam (o backing) e notazione/tablatura, e in molti casi anche la ripresa video della performance dell’artista. Nuovi contenuti vengono aggiunti ogni settimana, inoltre sempre più nuovi artisti vengono coinvolti ogni mese.



Le tracce Jam Track Central gratuite saranno disponibili per ciascun acquirente Ditto X2 Looper nel sito JTC a partire dal 7 Febbraio 2014.

Scaricare le tracce gratuite da Jam Track Central

Per accedere alle tue tracce gratuite, è necessario registrarsi al sito Jam Track Central (o disporre già di un account).

- Accedi a jamtrackcentral.com/promo/dittox2. È anche possibile scannerizzare il QR code apposto sulla scatola del tuo Ditto X2 Looper con uno smartphone.
- Inserisci il numero di serie del tuo Ditto X2 Looper.
- Inserisci indirizzo e-mail e password del tuo account Jam Track Central.
- Se non disponi ancora di un account Jam Track Central, clicca su “Don’t have an account?” e segui le istruzioni per creare un account gratuito.
- Clicca su “Give me my free Jamtracks”.
- Per informazioni: jamtrackcentral.com/help/

Che cosa avrai a disposizione

Ogni utente X2 registrato avrà accesso alle tracce solo/jam e ai file tab/notazione dei seguenti brani:

- Andy James: “Drive”
- Dave Lockwood: “Gone So Long”
- Denny Ilett: “Lazy Day Blues”
- Dominic Dawes: “Bluesy Jazz”
- Jan Cyrka: “Blow Your Top”
- Jan Cyrka: “Clapton Smoky”
- Jan Cyrka: “Johnny Winter Style”
- Luke Roberts: “Roundhouse”
- Paul Harvey e Martin Miller: “Sassafras”

Nota: tutti i diritti delle tracce appartengono a Jamtrackcentral.com. Il loro uso è subordinato a quanto specificato nella pagina Terms & Conditions del sito.

Usare gli effetti

Cosa c'è di più divertente che lavorare con i loop? Usare gli effetti basati sul tempo per rendere il tutto ancora più entusiasmante!

Applicare gli effetti ai loop del tuo Ditto X2 è facile: è sufficiente premere il pulsante FX.

Sono disponibili due effetti basati sul tempo: "Reverse" e "Half Speed".

Usare l'effetto Reverse

- Imposta il piccolo selettore FX posto a destra della manopola LOOP Level su "Reverse".
- Registra un loop.
- Premi il pulsante FX per attivare l'effetto. Il LED del pulsante FX si illuminerà di rosso e Ditto X2 Looper comincerà immediatamente ad eseguire il loop al contrario (incluse tutte le take/overdub).
- Per ristabilire la normale esecuzione del loop, premi nuovamente il pulsante FX.

Usare l'effetto Half Speed

- Imposta il selettore FX posto a destra della manopola LOOP Level su "½ Speed".
- Registra un loop.
- Premi il pulsante FX per attivare l'effetto. Il LED del pulsante FX si illuminerà di verde e Ditto X2 Looper comincerà immediatamente a rallentare l'esecuzione del loop a velocità dimezzata (incluse tutte le take/overdub).
- Per ristabilire la normale esecuzione del loop, premi nuovamente il pulsante FX.

Combinare gli effetti Reverse e Half Speed

È possibile applicare entrambi gli effetti ad un loop e attivarli/disattivarli in modo indipendente. Esistono due modi per procedere.

Lavorare con due effetti – metodo 1

- Imposta il selettore FX sul primo effetto che desideri applicare (ad esempio "Reverse").
- Premi il pulsante FX. L'effetto verrà attivato e il LED del pulsante FX si accenderà (in rosso per l'effetto Reverse).
- Imposta il selettore FX sull'altro effetto ("½ Speed") e premi nuovamente il pulsante FX. Il secondo effetto verrà applicato e il colore dell'indicatore LED del pulsante FX si alternerà tra rosso e verde.
- È possibile disattivare l'effetto attualmente selezionato con il selettore FX premendo di nuovo il pulsante FX.

Lavorare con due effetti – metodo 2

- Imposta il selettore FX sul primo effetto che desideri applicare (ad esempio "Reverse").
- Premi il pulsante FX. L'effetto verrà attivato e il LED del pulsante FX si accenderà (in rosso per l'effetto Reverse).
- Premi il pulsante FX due volte in rapida successione. Il secondo effetto verrà applicato e il colore dell'indicatore LED del pulsante FX si alternerà tra rosso e verde.
- Per disattivare l'effetto originale, premi di nuovo il pulsante FX.
- Per disattivare il secondo effetto, premi il pulsante FX due volte in rapida successione. La padronanza di questo metodo permette di creare effetti musicali suggestivi e divertenti senza dover selezionare manualmente l'effetto desiderato.

Effetti, esecuzione e registrazione

Una volta registrato un loop e passato alla modalità di esecuzione, l'attivazione di uno o entrambi gli effetti basati sul tempo sarà applicata in modo “non-distruttivo”: ciò che si è registrato verrà eseguito in reverse e/o con tempo dimezzato. Disattivando l'effetto (o gli effetti), l'esecuzione del loop tornerà allo stato originale, non “effettato”. Questa è la modalità tipica, “convenzionale” dell'utilizzo degli effetti.

Tuttavia, è anche possibile **registrare usando gli effetti**. In questo caso, le cose funzionano in maniera leggermente diversa.

Registrare con l'effetto Half Speed

Attivando l'effetto Half Speed *prima* di registrare un nuovo loop, equivale a “far scorrere il nastro a velocità dimezzata” durante la registrazione.

Una volta disattivato l'effetto Half Speed, il nuovo loop/overdub verrà quindi eseguito a *velocità raddoppiata*.

Potrai usare questo metodo per registrare parti e lick di chitarra che altrimenti risulterebbero, beh, *difficili* da eseguire.

Registrare con l'effetto Reverse

Attivando l'effetto Reverse *prima* di registrare un nuovo loop, il loop/overdub verrà registrato al contrario.

Tuttavia, se l'effetto Reverse rimane attivo quando questo nuovo loop/overdub viene eseguito, sarà “invertito di nuovo” – ovvero, sarà eseguito *dritto*.

Per ascoltare effettivamente ciò che si è registrato (ovvero, il loop/overdub in ‘reverse’), occorrerà disattivare l'effetto Reverse.

Ecco un'elegante scorciatoia per passare dalla registrazione con effetto Reverse all'esecuzione al contrario senza dover premere due pulsanti:

Invece di premere due volte il pulsante Loop per arrestare la registrazione, premi il pulsante FX. Questa azione rilascerà l'effetto Reverse permettendoti di continuare a sovrapporre nuove parti.

Modalità bypass

Noi di TC Electronic siamo abituati a seguire una semplice filosofia: quando utilizzi uno dei nostri prodotti, devi poter ascoltare qualcosa di eccezionale – e se non lo utilizzi, non lo si deve sentire affatto. Questo il motivo per cui questo pedale è dotato di True Bypass. Se bypassato, risulta davvero disattivato, senza influenzare in alcun modo il tuo segnale, restituendo la chiarezza ottimale senza alcuna perdita delle alte frequenze. Inoltre, è bene sottolineare che il pedale lascia passare il segnale dry, non-processato, senza convertirlo in digitale – mantenendo così la purezza del tono originale privo di alcuna latenza.

FAQ: Frequently Asked Questions

“Dove dovrei collocare il mio pedale Ditto X2 Looper nel percorso del segnale?”

Per ottenere il massimo dalla tua configurazione e dai loop che stai registrando, colloca Ditto X2 Looper alla *fine* della catena del segnale. Questo ti darà la flessibilità di aggiungere parti con o senza l'elaborazione del segnale semplicemente attivando o disattivando all'occorrenza gli altri effetti a pedale. Per maggiori informazioni, consulta gli “Esempi di setup” (pag. 5).

“Qual’è il tempo di loop messo a disposizione da Ditto X2 Looper?”

Ditto X2 Looper fornisce cinque minuti di *looping time*.

“Qual’è il numero massimo di parti in overdub che è possibile registrare?”

Probabilmente ti stancherai prima che lo faccia Ditto Looper X2. Infatti è possibile registrare un numero illimitato di parti in overdub.

“Ho fatto un errore – come posso annullare questa parte (undo)?”

Tieni premuto il pulsante LOOP di Ditto X2 Looper mentre il loop registrato è in esecuzione. L'ultima parte registrata verrà rimossa.

“L’indicatore LED del pulsante LOOP lampeggia di colore arancio, e non posso ne eseguire né registrare niente. Cosa succede?”

Ditto X2 Looper è collegato ad un computer via USB e sta funzionando nella modalità di trasferimento file. Assicurati che non ci sia alcun file in fase di trasferimento da e verso Ditto X2 Looper e rimuovi il cavo USB per ristabilire la normale operatività.

Stati degli indicatori LED: tabella di riferimento

Usa questa sezione come riferimento quando non sei sicuro di cosa significhi lo stato corrente degli indicatori LED.

LED pulsante LOOP	
Spento	Il dispositivo è scollegato oppure non c'è alcun loop in memoria
Lampeggio verde	Loop in memoria, esecuzione/registrazione arrestata
Verde	Loop in esecuzione (il LED lampeggia brevemente quando il termine del loop è stato raggiunto)
Rosso	Registrazione loop
Lampeggio rosso	Il loop è stato eliminato o convertito

LED pulsante FX	
Rosso	Effetto Reverse attivo
Verde	Effetto Half Speed attivo
Lampeggio rosso e verde	Effetti Reverse e Half Speed attivi

Aggiornare il firmware

In futuro, TC Electronic potrebbe fornire nuovi aggiornamenti del software integrato nel pedale, ovvero il firmware. L'aggiornamento del firmware del tuo pedale TC richiede quanto segue:

- un computer con sistema operativo Microsoft Windows o OS X e dotato di interfaccia USB standard
- l'alimentatore DC specifico per il tuo pedale.

Prepare l'aggiornamento del firmware

1. Scarica il nuovo firmware dalla pagina "Support" del tuo pedale TC. Sono disponibili le applicazioni updater per:
 - Microsoft Windows (archivio ZIP contenente l'installer del firmware),
 - OS X (file immagine-disco contenente l'installer del firmware).
2. Disconnetti tutti i cavi dal pedale TC (incluso quello dell'alimentatore).
3. Collega il pedale al computer usando un cavo USB.
4. Tieni premuto il primo pulsante a sinistra del pedale TC.
5. Inserisci il connettore dell'alimentatore DC. L'indicatore del pulsante di sinistra dovrebbe accendersi con colore verde.
6. Rilascia il pulsante.
Il pedale TC è stato così rilevato e riconosciuto come un dispositivo aggiornabile.

Applicare l'aggiornamento del firmware

7. Nel computer, chiudi ogni applicazione relativa al MIDI (ad esempio, l'applicazione DAW) e lancia l'updater del firmware precedentemente scaricato (vedi punto 1).
8. Nella app dell'updater del firmware, seleziona il pedale TC dal menu a tendina posto al di sotto del titolo "STEP 1".
Se stai usando Windows XP, seleziona "USB Audio Device" dalla lista.
9. Quando il tasto "Update" posto al di sotto del titolo "STEP 2" appare verde, cliccalo.
Ora il firmware aggiornato verrà trasferito nel pedale TC. Attendi che la barra di avanzamento raggiunga il 100%. Una volta completata la procedura, il pedale si riavvierà automaticamente.

Cambiare le batterie

Per cambiare le batterie del tuo pedale, procedi come segue:

- Svitla la vite a croce presente sul pannello inferiore per distaccarlo dal pedale.
- Togli le vecchie batterie esauste e collega le nuove batterie all'apposita clip. Assicurati che la polarità sia corretta!
- Monta nuovamente il pannello inferiore.

Note riguardanti le batterie

- Per nessun motivo le batterie devono essere riscaldate, smontate, gettate nell'acqua o nel fuoco.
- Solo le batterie di tipo ricaricabile possono essere ricaricate.
- Rimuovere la batteria in caso di lunghi periodi di non utilizzo del pedale, così da prolungarne la durata.
- Lo smaltimento delle batterie esauste deve essere eseguito in base alle leggi e alle regolamentazioni locali.

Specifiche tecniche

- Max lunghezza loop: 5 minuti
- Max numero overdub: illimitato
- Modalità Bypass: True Bypass
- Latenza: nessuna (Analog Dry-Through)
- Dimensioni (L x P x A):
113 mm x 135 mm x 54 mm /
4.44" x 5.31" x 2.13"
- Peso: 512 g / 1.13 lbs.
- Connessioni d'ingresso:
Stereo – 2 jack TS da ¼" standard
- Connessioni d'uscita:
Stereo – 2 jack TS da ¼" standard
- Ingresso alimentazione: 9 V DC standard,
centro negativo (alimentatore non incluso)
- Connessione USB: Mini-B USB
Controlli:
 - Manopola Loop Level
 - Pulsante a pedale Loop
 - Pulsante a pedale FX
 - Selettore FX
 - Selettore Store / Backing Track Level

Dati i continui sviluppi tecnologici, queste specifiche possono essere soggette a variazioni senza alcun preavviso.

Supporto

Come avrai probabilmente capito giunto a questo punto, Ditto X2 Looper offre numerose caratteristiche e funzionalità, per cui potresti avere alcune domande a cui questo manuale non ha dato risposta. Per avere maggiori informazioni riguardanti i setup, l'importazione/esportazione dei loop come backing track, apprendere tecniche creative ecc., accedi alla pagina FAQ di Ditto X2 Looper FAQ:

<http://tcelectronic.com/ditto-looper-x2/faq/>

Troverai un link a questa pagina anche all'interno della cartella Ditto X2 Looper visibile quando si collega il pedale al computer.

Se dopo aver letto questo manuale d'uso e la pagina FAQ avessi ulteriori domande riguardanti il prodotto, entra in contatto con il **TC Support**:

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

