

tc electronic



DITTO LOOPER

Manuale d'uso

Indice

Introduzione	1	Operare con i loop	7
Note riguardanti il manuale d'uso	1	Registrare il tuo primo	7
Importanti norme di sicurezza	2	Impostare il volume del loop	7
Compatibilità elettromagnetica (EMC)		Overdub	7
Interferenze elettromagnetiche (EMI)	3	Undo (cancellare l'ultima take/registrazione)	7
Aprire l'imballo / Configurazione	4	Redo (ripristinare la take precedentemente rimossa)	7
Ditto Looper in 30 secondi	5	Usare la funzione Undo/Redo in modo creativo	8
Operazioni	5	Interrompere l'esecuzione/registrazione del loop	8
Specifiche Tecniche	5	Cancellare il loop	8
Ingresso, uscita, controlli	6	Salvare il loop corrente	8
Ingresso alimentazione	6	Esempi di setup	9
Ingresso audio	6	True Bypass e Analog Dry-through	10
Uscita audio	6	FAQ	11
Pulsante (footswitch)	6		
Manopola Loop Level	6		
Connettore USB	6		

Introduzione

“La perfezione si raggiunge
non quando non c'è più niente da aggiungere,
ma quando non c'è più nulla da togliere.”

Antoine de Saint-Exupéry, *Terra degli Uomini* (1939)

Congratulazioni per aver acquistato il formidabile Ditto Looper TC Electronic!

Ciò che colloca Ditto Looper ad anni luce di distanza rispetto alle altre unità del genere, è il suo approccio logico e minimale al looping. *Non* si tratta di un prodotto rivolto a cantanti, batteristi, DJ o xilofonisti Jazz sperimentali.* TC Electronic ha progettato e realizzato Ditto Looper pensando esclusivamente a chitarristi e bassisti.

Il risultato? Un looper intuitivo al 100 % e che non occupa praticamente alcuno spazio all'interno della pedaliera.

* Naturalmente, chiunque (*inclusi gli xilofonisti Jazz sperimentali...*) è più che ben accetto ad entrare a far parte della schiera di utenti di Ditto Looper! Se tieni ad aspetti quali semplicità e qualità, allora apprezzerai senz'altro questo prodotto.

Note riguardanti il manuale d'uso

Questo manuale fornisce una rapida panoramica su come usare da subito il prodotto, nonché una descrizione approfondita delle caratteristiche più avanzate fornite dal pedale. *Buona lettura!*

Nota: TC Electronic si riserva il diritto di modificare i contenuti di questo manuale in qualsiasi momento.

L'ultima versione del presente manuale d'uso è scaricabile dal sito <http://www.tcelectronic.com/manuals.asp>

Questa è la versione 1.0 del manuale d'uso Ditto Looper.

Se dopo aver letto il manuale avessi ulteriori domande, utilizza il nostro sistema di supporto online **TC Electronic Support:** <http://www.tcelectronic.com/support>

Importanti norme di sicurezza

- Leggere queste istruzioni.
- Conservare queste istruzioni.
- Prestare attenzione ad ogni avvertenza.
- Seguire tutte le istruzioni.
- Non utilizzare l'unità nelle vicinanze di acqua.
- Pulire unicamente con un panno asciutto.
- Non ostruire alcuna presa d'aerazione.
- Effettuare l'installazione seguendo le istruzioni fornite dal costruttore.
- Non installare l'unità vicino a fonti di calore, quali caloriferi, stufe o altri dispositivi in grado di produrre calore (amplificatori inclusi).
- Utilizzare unicamente accessori/estensioni specificati dal costruttore.
- 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).

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 questo prodotto in spazi limitati.

Assistenza

Ogni intervento tecnico deve essere effettuato unicamente da personale qualificato.

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.

Compatibilità elettromagnetica (EMC) Interferenze elettromagnetiche (EMI)

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

Tali limiti sono stati predisposti 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.

Per i clienti in Canada

Questo apparecchio digitale di Classe B è conforme alle normative canadesi ICES-003

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Aprire l'imballo / Configurazione

Pronti...

La scatola di Ditto Looper dovrebbe includere i seguenti elementi:

- Un pedale Ditto Looper
- Una Guida Rapida
- Due piedini di gomma utili per l'inserimento del pedale in una pedaliera con superficie "non-velcro"
- Un adesivo TC Electronic
- Un opuscolo con l'intera gamma di effetti per chitarra TC.

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

In caso di constatazione di danni, conservare la confezione d'imballo, in quanto può essere utile a dimostrare l'evidenza di un trattamento non adeguato.

Configura...

Collega un alimentatore da 9V (che riporti il seguente simbolo) all'ingresso DC di Ditto Looper:



Ditto Looper non include un alimentatore fornito in dotazione.

- Collega l'alimentatore alla presa di corrente.
È bene notare che Ditto Looper non dispone di un comparto-batteria, e non è possibile fornire l'alimentazione tramite la porta USB. Per operare con questo prodotto è necessario utilizzare un alimentatore convenzionale.
- Collega il tuo strumento all'ingresso INPUT presente sul lato destro del pedale mediante un cavo con connettore jack da ¼".
- Collega il connettore OUTPUT presente sul lato sinistro del pedale al tuo amplificatore.

Suona!

Ditto Looper in 30 secondi

Se non vuoi attendere oltre, è probabile che troverai in questa pagina tutto ciò che ti serve per cominciare.

Operazioni

Attivare Ditto Looper	Collega un alimentatore.
Registrare	Premere/battere col piede il pulsante una volta.
Passa all'esecuzione del loop	Premi nuovamente il pulsante.
Undo/Redo ultima registrazione	Tenere premuto il pulsante.
Stop	Premere due volte sul pulsante (doppio-tap).
Stop e cancellazione del loop	Doppio-tap tenendo premuto il pulsante alla seconda pressione.
Riprendere l'esecuzione	Premere nuovamente il pulsante.
Cancellare il loop	Tenere premuto il pulsante (quando Ditto Looper non risulta in esecuzione).

Specifiche Tecniche

Durata massima del loop	5 minuti
Numero massimo di overdub	Illimitato
Modalità Bypass	True Bypass
Latenza	Nessuna ('analog dry-through')
Dimensioni (Larghezza x Profondità x Altezza)	48 x 48 x 93 mm / 1.9 x 1.9 x 3.7"
Tipo connettore - ingresso	Jack mono/TS standard da ¼"
Tipo connettore - uscita	Jack mono/TS standard da ¼"
Ingresso alimentazione	Standard 9 V DC, centro negativo (<i>non fornito in dotazione</i>)
Tipo connettore - USB	USB Mini-B
Controlli	Manopola Loop Level (Volume del loop in esecuzione) Pulsante (Controllo di esecuzione del loop)

Ingresso, uscita, controlli



1 – Ingresso alimentazione

Connessione DC standard da 5.5/2.1 mm (centro = negativo). Per attivare Ditto Looper, collega un alimentatore a questo ingresso. Ditto Looper necessita di un alimentatore da 9 V in grado di fornire un amperaggio da 100 mA o superiore (non fornito in dotazione).

Per minimizzare i ronzii, utilizza alimentatori con uscita isolata.

2 – Ingresso audio

Ingresso con connettore jack standard da 1/4" (mono/TS).

Collega la chitarra a questo ingresso mediante un normale cavo mono con connettore jack da 1/4".

Per configurazioni di altro tipo, consulta la sezione “Esempi di setup” inclusa in questo manuale.

3 – Uscita audio

Uscita con connettore jack standard da 1/4" (mono/TS).

Collega l'amplificatore a questa uscita mediante un normale cavo mono con connettore jack da 1/4".

Per configurazioni di altro tipo, consulta la sezione “Esempi di setup” inclusa in questo manuale.

4 – Pulsante (footswitch)

Usa questo pulsante per controllare tutte le funzionalità del pedale relative al loop (registrazione, esecuzione, Undo/Redo, cancellazione). Consulta la sezione del manuale “Operare con i loop”.

5 – Manopola Loop Level

Usa questa manopola per regolare il livello dei tuoi loop.
(...non te l'aspettavi, vero?)

6 – Connettore USB

Connettore USB di tipo Mini-B, utile per il caricamento di nuovi aggiornamenti software da un computer.

Operare con i loop

Registrazione il tuo primo

- Per iniziare la registrazione, premi una volta il pulsante.
L'indicatore LED si illuminerà di rosso, ad indicare che Ditto Looper si trova in modalità Record.
- Al termine del loop (ad esempio, dopo otto battute), premi nuovamente il pulsante.
Il LED diventerà verde e Ditto Looper ripeterà il loop in modo continuato. Il LED lampeggerà ogni volta che Ditto Looper raggiunge il punto di partenza del loop.

*La durata del loop può raggiungere un massimo di **cinque minuti!***

Impostare il volume del loop

- Per modificare il volume di esecuzione del loop appena registrato, regola la manopola “Loop Level”.
La manopola Loop Level controlla unicamente il *livello del loop in esecuzione* – non ha alcuna influenza sul segnale proveniente dallo strumento.

Overdub

Quando si è soddisfatti di un loop, è possibile cominciare a sovrapporre altre parti.

- Per registrare una nuova ‘take’ (overdub/sovrapposizione), premi nuovamente il pulsante mentre il loop originale è in esecu-

zione. Il LED diventerà rosso, indicando che si è nuovamente attivata la modalità Record.

- Una volta terminato, premi nuovamente il pulsante per chiudere la modalità Record.

Ditto Looper ripeterà il loop composto dalla parte originale insieme alla nuova registrazione sovrapposta alla prima.

È bene notare che nel sovrapporre nuove parti, la lunghezza del loop non aumenterà. Continuando a suonare, si andranno solo a creare nuove sovrapposizioni aggiuntive. È possibile creare una quantità qualsiasi di sovrapposizioni – non c'è limite.

Undo (cancellare l'ultima take/registrazione)

- Per cancellare l'ultima registrazione (funzione Undo), è sufficiente *tenere premuto il pulsante per 1.5 secondi* o oltre.

Il LED lampeggerà due volte in rapida successione, quindi l'ultima take risulterà rimossa.

Redo (ripristinare la take precedentemente rimossa)

- Se hai eliminato l'ultima take ma hai cambiato idea, è possibile ripristinarla: basta *tenere premuto il pulsante per 1.5 secondi* o oltre.

Il LED lampeggerà due volte in rapida successione, quindi l'ultima take risulterà ripristinata.

Usare la funzione Undo/Redo in modo creativo

L'uso delle funzioni Undo/Redo può essere utile non solo per correggere errori avvenuti in fase di registrazione. È possibile rendere una performance più interessante rimuovendo e ripristinando all'occorrenza delle sezioni in un brano. Ecco un semplice esempio:

- Registra una linea di basso (ciclo loop 1).
- Registra qualche accordo (ciclo loop 2).
- Registra una melodia (ciclo loop 3).
- Tieni premuto il pulsante per rimuovere la melodia. Quindi, improvvisa oppure registra qualcos'altro.
- Tieni nuovamente premuto il pulsante per ripristinare la melodia precedentemente registrata.

Nota: la funzione Undo/Redo usando il pulsante è possibile solo durante l'esecuzione del loop. Tenendo premuto il pulsante dopo che l'esecuzione/registrazione del loop è stata interrotta, l'azione causa la *cancellazione* del loop!

Interrompere l'esecuzione/registrazione del loop

- Per interrompere l'esecuzione o la registrazione di un loop, premi il pulsante *due volte* e in rapida successione.
Il LED inizierà a lampeggiare in verde ad indicare che il loop è presente in memoria e pronto per essere eseguito.

Interrompere l'esecuzione/registrazione e cancellare il loop

- Per interrompere l'esecuzione/registrazione di un loop e cancellare tutto ciò che si è registrato, premi il pulsante *due volte* in breve successione, *tenendolo abbassato nella seconda pressione*.
Il LED si disattiverà ad indicare che il loop è stato cancellato. A questo punto, puoi cominciare a registrare un nuovo loop da capo.

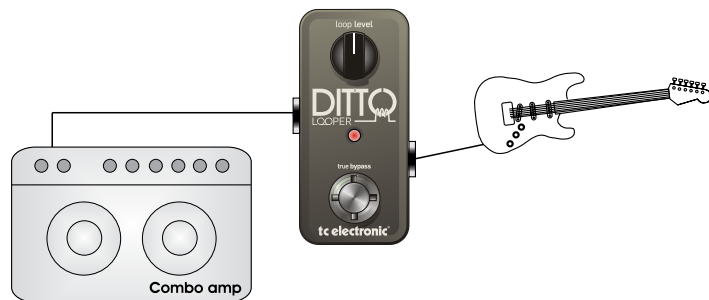
Cancellare il loop quando il pedale non è in fase di registrazione o esecuzione

- Per cancellare tutto ciò che si è registrato, premi il pulsante *due volte* in breve successione, *tenendolo abbassato nella seconda pressione*.
Il LED si disattiverà ad indicare che il loop è stato cancellato.
Quando si cancella il loop da Ditto Looper, il dispositivo entra in modalità True Bypass.

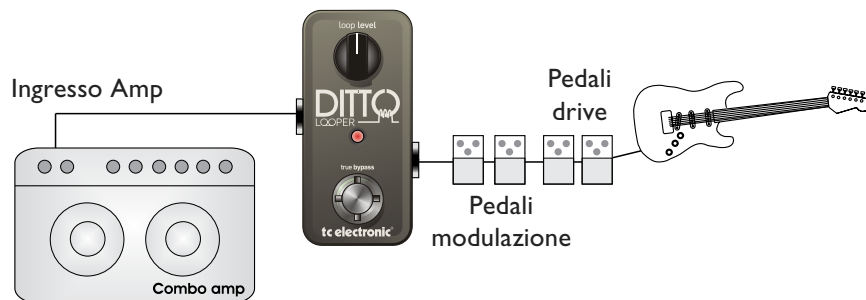
Salvare il loop corrente

Quando si disattiva Ditto Looper con un loop presente in memoria, questo verrà salvato *automaticamente*. Attivando nuovamente Ditto Looper, il LED lampeggerà in verde ad indicare che il loop precedentemente registrato è disponibile. Basta premere il pulsante e l'esecuzione avrà inizio. Se desideri cominciare da zero, cancella il loop come descritto nel precedente paragrafo.

Esempi di setup

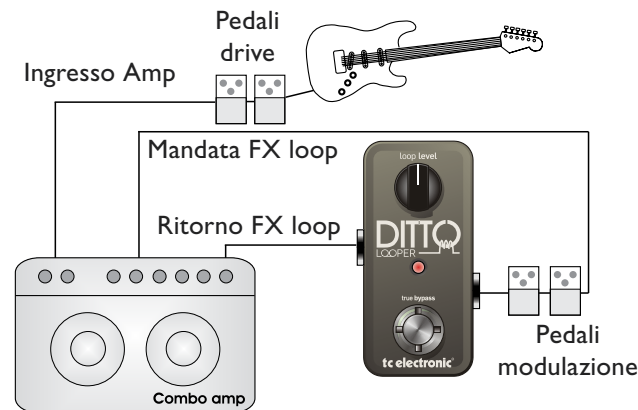


Esempio 1: Looping di base – senza effetti



Esempio 2: Ditto Looper e altri effetti

Colloca i tuoi effetti *prima* di Ditto Looper. Ciò consentirà di creare e registrare diverse sonorità nella medesima sessione di loop.



Esempio 3: Ditto Looper in un FX loop

Se stai usando un amplificatore dotato di FX Loop, inserisci gli effetti di modulazione e Ditto Looper nell'FX loop.

“The sound of silence”: True Bypass e Analog Dry-through

Noi di TC Electronic siamo fedeli ad una filosofia molto semplice: quando si utilizza uno dei nostri prodotti, si deve poter udire qualcosa di eccellente – se non lo si utilizza, non lo si deve sentire *affatto*. Per questo motivo questo pedale dispone di **True Bypass**. Se bypassato, Ditto Looper è *davvero* spento e non avrà alcuna influenza sul segnale originale, fornendo la chiarezza ottimale del segnale senza alcuna perdita di alte frequenze. Inoltre, Ditto Looper lascia passare il segnale dry, non-processato senza mai convertirlo in digitale, mantenendo la purezza del suono originale senza alcuna latenza.

FAQ

“Dove collocare Ditto Looper nella catena d’effetti?”

Per ottenere il massimo dal tuo setup e dai loop che andrai a registrare, colloca Ditto Looper alla fine della catena del segnale. Ciò offre la flessibilità di poter aggiungere parti con o senza elaborazione del segnale, attivando o disattivando all’occorrenza gli effetti. Per maggiori informazioni, consulta la sezione [“Esempi di setup”](#).

“Qual’è il massimo numero di sovrapposizioni (overdub) che è possibile registrare?”

Sarai tu a stancarti prima che lo faccia Ditto Looper. È infatti possibile registrare un numero illimitato di overdub – quindi: fai del tuo peggio!

“Ditto Looper supporta i TonePrint?”

No. TonePrint è una funzione che serve a catturare l’essenza degli effetti dei tuoi chitarristi preferiti. Dato che Ditto Looper funziona registrando e ripetendo ciò che suonerai, non c’è in realtà alcun effetto da catturare – per cui, niente TonePrint.

“Come faccio a far suonare la batteria a Ditto Looper?”

Non è possibile. Non sono presenti metronomi, drum-machine o quantizzazioni. Abbiamo mantenuto la massima semplicità!

“Ho fatto un errore – come si annulla una parte?”

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

“Ho cambiato idea! Come faccio a ripristinare la parte che ho appena rimosso con la funzione Undo?”

Tieni premuto il pulsante di Ditto Looper mentre il loop registrato è in esecuzione. La parte precedentemente eliminata sarà ripristinata.

“Qual’è la durata del loop messa a disposizione da Ditto Looper?”

Ditto Looper fornisce fino a cinque minuti di durata del loop.

“Perché l’indicatore LED di Ditto Looper lampeggia?”

In fase di looping, il LED lampeggia ogni volta che raggiunge il punto di partenza del loop.

Se Ditto Looper è bypassato, ma in presenza di un loop già registrato, il LED lampeggerà in verde ad indicare che il loop è memorizzato all’interno della memoria di Ditto Looper.