



Stage Line®

USB-MIDI-CONTROLLER

FÜR DJ-AUDIO-SOFTWARE

USB MIDI CONTROLLER FOR DJ AUDIO SOFTWARE
CONTRÔLEUR MIDI USB POUR LOGICIEL AUDIO DJ
USB-MIDI-CONTROLLER PER SOFTWARE DJ-AUDIO



MC-500USB

Best.-Nr. 21.2280



BEDIENUNGSANLEITUNG • INSTRUCTION MANUAL
MODE D'EMPLOI • ISTRUZIONI PER L'USO • GEBRUIKSAANWIJZING
MANUAL DE INSTRUCCIONES • INSTRUKCJA OBSŁUGI

D Bevor Sie einschalten ...

A Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Gerät von „img Stage Line“. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor dem Betrieb gründlich durch. Nur so lernen Sie alle Funktionsmöglichkeiten kennen, vermeiden Fehlbedienungen und schützen sich und Ihr Gerät vor eventuellen Schäden durch unsachgemäßen Gebrauch. Heben Sie die Anleitung für ein späteres Nachlesen auf. Der deutsche Text beginnt auf der Seite 4.

GB Before switching on ...

We wish you much pleasure with your new “img Stage Line” unit. Please read these operating instructions carefully prior to operating the unit. Thus, you will get to know all functions of the unit, operating errors will be prevented, and yourself and the unit will be protected against any damage caused by improper use. Please keep the operating instructions for later use.

The English text starts on page 4.

F Avant toute installation ...

B Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à utiliser cet appareil “img Stage Line”. Lisez ce mode d’emploi entièrement avant toute utilisation. Uniquement ainsi, vous pourrez apprendre l’ensemble des possibilités de fonctionnement de l’appareil, éviter toute manipulation erronée et vous protéger, ainsi que l’appareil, de dommages éventuels engendrés par une utilisation inadaptée. Conservez la notice pour pouvoir vous y reporter ultérieurement. La version française se trouve page 12.

I Prima di accendere ...

Vi auguriamo buon divertimento con il vostro nuovo apparecchio di “img Stage Line”. Leggete attentamente le istruzioni prima di mettere in funzione l’apparecchio. Solo così potete conoscere tutte le funzionalità, evitare comandi sbagliati e proteggere voi stessi e l’apparecchio da eventuali danni in seguito ad un uso improprio. Conservate le istruzioni per poterle consultare anche in futuro.

Il testo italiano inizia a pagina 12.

NL Voor u inschakelt ...

B Wij wensen u veel plezier met uw nieuwe apparaat van “img Stage Line”. Lees deze gebruikershandleiding grondig door, alvorens het apparaat in gebruik te nemen. Alleen zo leert u alle functies kennen, vermijdt u foutieve bediening en behoedt u zichzelf en het apparaat voor eventuele schade door ondeskundig gebruik. Bewaar de handleiding voor latere raadpleging.

De Nederlandstalige tekst vindt u op pagina 20.

E Antes de la utilización ...

Le deseamos una buena utilización para su nuevo aparato “img Stage Line”. Por favor, lea estas instrucciones de uso atentamente antes de hacer funcionar el aparato. De esta manera conocerá todas las funciones de la unidad, se prevendrán errores de operación, usted y el aparato estarán protegidos en contra de todo daño causado por un uso inadecuado. Por favor, guarde las instrucciones para una futura utilización.

La versión española comienza en la página 20.

PL Przed uruchomieniem ...

Życzymy zadowolenia z nowego produktu “img Stage Line”. Dzięki tej instrukcji obsługi będą państwo w stanie poznać wszystkie funkcje tego urządzenia. Stosując się do instrukcji unikną państwo błędów i ewentualnego uszkodzenia urządzenia na skutek nieprawidłowego użytkowania. Prosimy zachować instrukcję.

Tekst polski zaczyna się na stronie 28.

 **Stage Line®**

www.imgstageline.com

Fig. 1 Controller MC-500USB

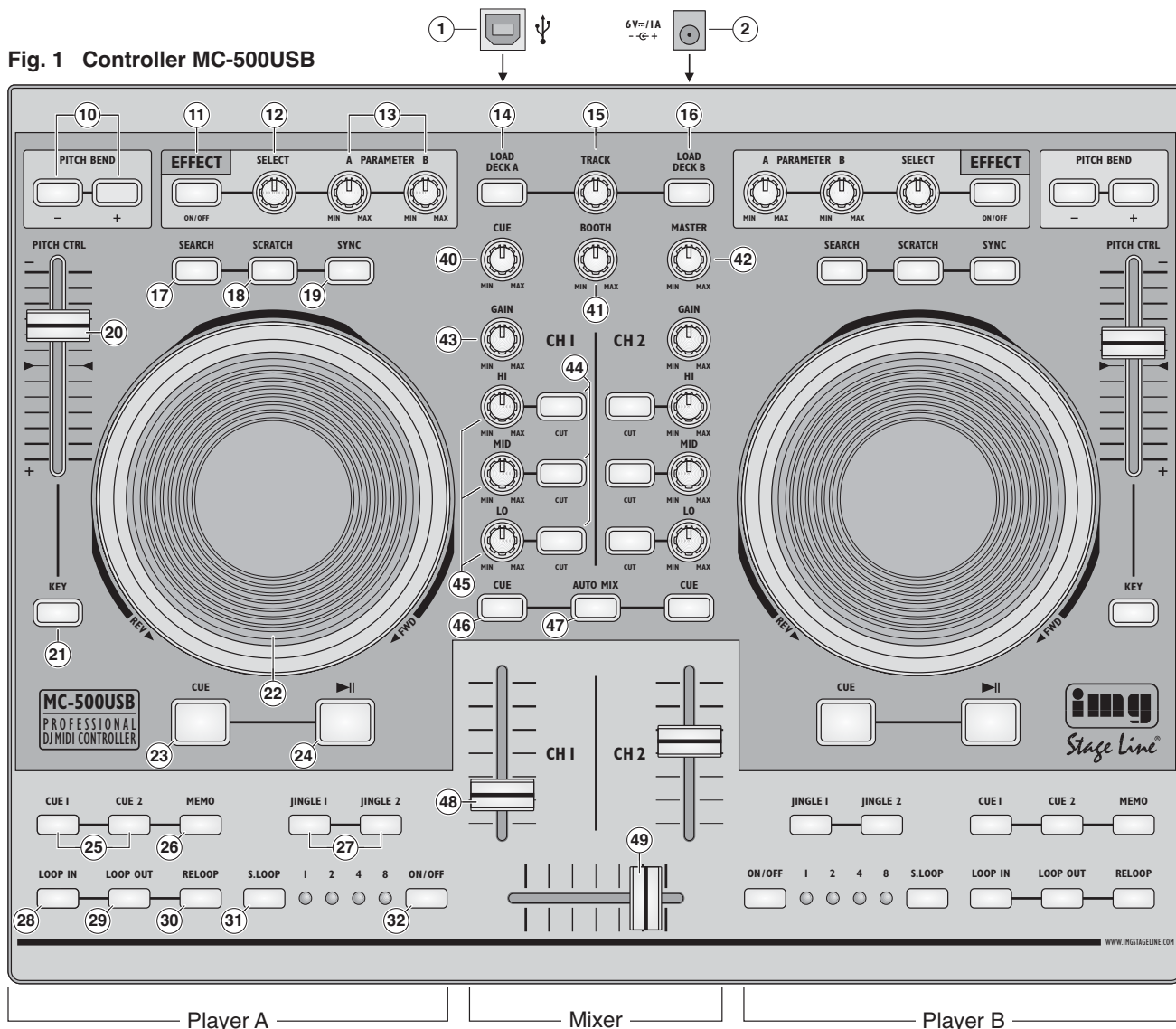
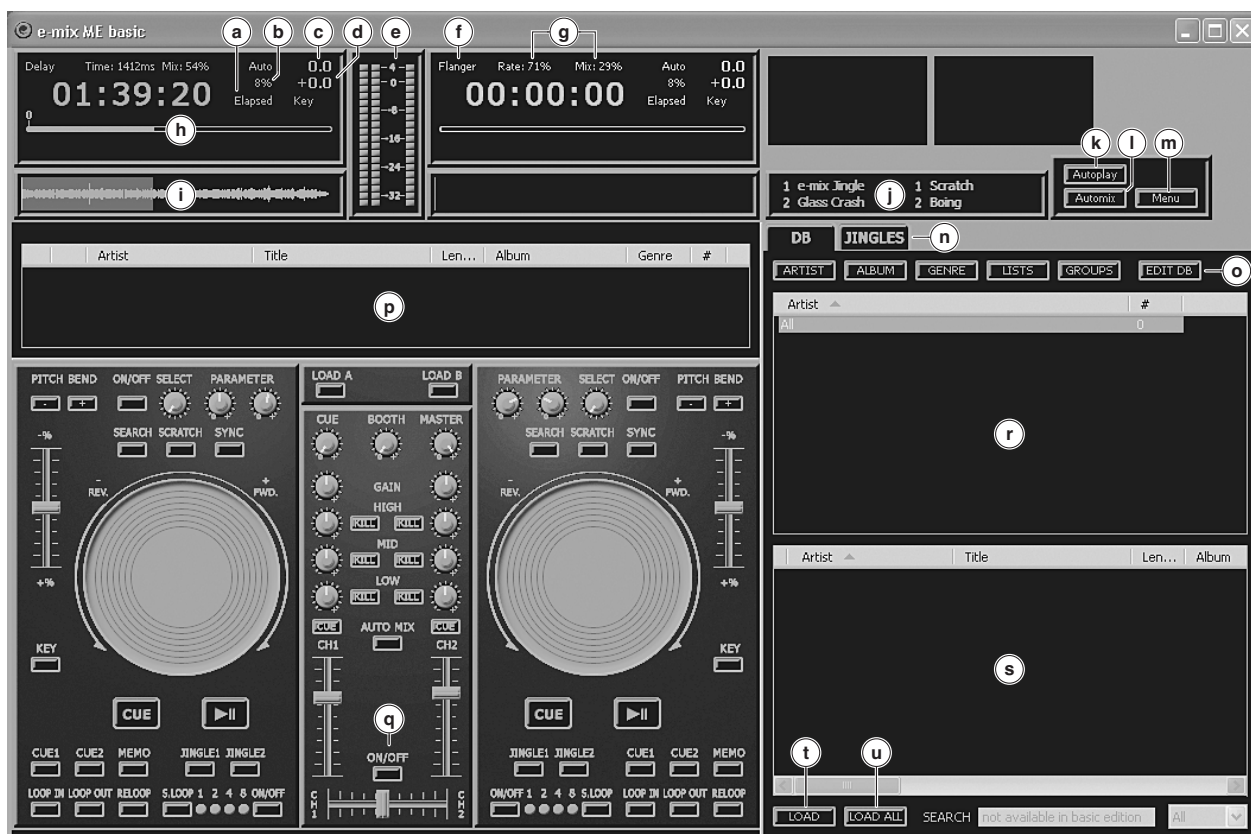


Fig. 2 Software e-mix ME basic



Bitte klappen Sie die Seite 3 heraus. Sie sehen dann immer die beschriebenen Bedienelemente und Anschlüsse.

Inhalt

1 Übersicht der Bedienelemente und Anschlüsse	4
1.1 Anschlüsse an der Stirnseite	4
1.2 Player A	4
1.3 Mischer	5
2 Wichtige Hinweise für den Gebrauch	5
3 Einsatzmöglichkeiten und Systemvoraussetzungen	6
4 Software installieren und aktivieren	6
5 Controller anschließen und MIDI-Modus wählen	6
6 Bedienung	6
6.1 Musikdatenbank und Play-Liste anlegen	7
6.2 Titel abspielen	7
6.3 Einstellungen am Mischer	7
6.3.1 Zwischen den Playern überblenden	8
6.4 Anspielen eines Titels	8
6.5 Schneller Vor- und Rücklauf	8
6.6 Genaues Anfahren einer bestimmten Stelle	8
6.7 Sprung auf eine zuvor bestimmte Stelle	8
6.7.1 Tasten CUE 1 und CUE 2	8
6.7.2 Taste CUE	9
6.8 Endlosschleife abspielen	9
6.8.1 Kurze, taktsynchrone Schleife	9
6.8.2 Frei einstellbare, speicherbare Schleife	9
6.9 Geschwindigkeit mit oder ohne Tonhöhenverschiebung verändern	10
6.10 Pitch Bend – Takt zwischen zwei Titeln angleichen	10
7 Effekte	11
7.1 Jingles	11
7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay	11
7.3 Scratch-Effekte	11
7.4 Leiereffekte	11
7.5 Stottereffekte	11
8 Technische Daten	11

1 Übersicht der Bedienelemente und Anschlüsse

1.1 Anschlüsse an der Stirnseite

- 1 USB-Buchse (Typ B) zum Anschluss an einen Computer
- 2 Buchse 6 V~/1 A zur Stromversorgung
Der Anschluss eines separaten 6-V-Netzgerätes ist nur erforderlich, wenn die USB-Buchse, an der der Controller angeschlossen ist, nicht genügend Strom für den Controller liefern kann.

1.2 Player A

Die Bedienung des Players B ist vollkommen identisch.

- 10 Tasten PITCH BEND zum Synchronisieren des Taktes eines Titels an den Takt eines Titels auf dem anderen Player (Kap. 6.10)
- 11 Taste EFFECT ON/OFF zum Ein- und Ausschalten des gewählten Effektes
- 12 Regler SELECT zum Wählen eines Effektes: Flanger, Phaser, Reverb, Delay
Der gewählte Effekt wird im Display des Players oben links (f) angezeigt.
- 13 Regler PARAMETER zum Einstellen der Parameter für den ausgewählten Effekt
Die eingestellten Parameter werden im Display des Players oben (g) angezeigt.
- 14 Taste LOAD DECK A zum Laden des in der Play-Liste (p) gewählten Titels in den Player A
- 15 Regler TRACK zum Anwählen eines Titel aus der Play-Liste (p)
- 16 Taste LOAD DECK B zum Laden des in der Play-Liste (p) gewählten Titels in den Player B
- 17 Taste SEARCH zum Ein- und Ausschalten der Vor- und Rücklaufsfunktion für den Drehteller (22)
- 18 Taste SCRATCH zum Ein- und Ausschalten der Scratch-Funktion für den Drehteller (22)

Please unfold page 3. Then you can always see the operating elements and connections described.

Contents

1 Operating Elements and Connections	4
1.1 Connections at the front side	4
1.2 Player A	4
1.3 Mixer	5
2 Important Notes	5
3 Applications and System Requirements	6
4 Installing and Activating the Software	6
5 Connecting the Controller and Selecting the MIDI Mode	6
6 Operation	6
6.1 Creating the music database and playlist	7
6.2 Replaying a title	7
6.3 Adjustments at the mixer	7
6.3.1 Crossfading between the players	8
6.4 Replay of a title beginning	8
6.5 Fast forward and reverse	8
6.6 Precisely selecting a certain spot	8
6.7 Reaching a spot defined before	8
6.7.1 Buttons CUE 1 and CUE 2	8
6.7.2 Button CUE	9
6.8 Replaying a continuous loop	9
6.8.1 Short loop synchronized with the beat	9
6.8.2 Loop to be adjusted as desired and to be memorized	9
6.9 Changing the speed with or without displacing the pitch	10
6.10 Pitch Bend – Matching the beat between two titles	10
7 Effects	10
7.1 Jingles	10
7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay	10
7.3 Scratch effects	11
7.4 Droning effects	11
7.5 Stutter effects	11
8 Specifications	11

1 Operating Elements and Connections

1.1 Connections at the front side

- 1 USB jack (type B) for connection to a computer
- 2 Jack 6 V~/1 A for power supply
The connection of a separate 6 V power supply unit is only necessary if the USB jack the controller is connected to is not able to supply sufficient power for the controller.

1.2 Player A

The operation of player B is identical.

- 10 Buttons PITCH BEND to synchronize the beat of a title with the beat of a title on another player (chapter 6.10)
- 11 Button EFFECT ON/OFF to switch the selected effect on and off
- 12 Control SELECT to select an effect: Flanger, Phaser, Reverb, Delay
The selected effect is shown on the top left (f) of the display.
- 13 Controls PARAMETER to adjust the parameters for the selected effect
The adjusted parameters are shown on the top (g) of the display of the player.
- 14 Button LOAD CHECK A to load the title selected in the playlist (p) into player A
- 15 Control TRACK to select a title from the playlist (p)
- 16 Button LOAD DECK B to load the title selected in the playlist (p) into player B
- 17 Button SEARCH to switch on and off the forward/reverse function for the jog wheel (22)
- 18 Button SCRATCH to switch on and off the scratch function for the jog wheel (22)

- 19 Taste SYNC**
Durch Drücken der Taste wird die Abspielgeschwindigkeit so angepasst, dass der Titel mit der gleichen Anzahl von Taktschlägen pro Minute abgespielt wird, wie der Titel auf dem anderen Player.
- 20 Schieberegler PITCH CTRL** zum Ändern der Geschwindigkeit [leuchtet die Taste KEY (21), ohne Änderung der Tonhöhe]
Durch Klicken auf die Anzeige „8%“ (b) im Display des Players kann der Einstellbereich gewählt werden: $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, Pitch off (= Regler ohne Funktion).
- 21 Taste KEY** für konstante Tonhöhe, wenn die Geschwindigkeit mit dem Regler PITCH CTRL (20) verändert wird
- 22 Drehteller**
1. Im Pausenmodus zum exakten Anfahren einer bestimmten Stelle
 2. Während der Wiedergabe eines Titels für die Funktion „Pitch Bend“ wie mit den Tasten PITCH BEND (10) und für Leiereffekte
 3. Wenn die Taste SCRATCH (18) leuchtet, zum Erzeugen von Scratch-Effekten: Den Teller hin- und herdrehen.
 4. Wenn die Taste SEARCH (17) leuchtet, für den schnellen Vor- und Rücklauf innerhalb eines Titels
- 23 Taste CUE** zum Anspielen eines Titels (Kap. 6.4) und zum Rücksprung auf den Titelanfang oder auf eine zuvor bestimmte Stelle innerhalb des Titels (Kap. 6.7.2)
- 24 Taste ►||** zum Umschalten zwischen Wiedergabe und Pause
- 25 Tasten CUE 1 und CUE 2** zum Speichern und Anwählen von zwei Cue-Punkten innerhalb eines Titels; zum Speichern zuerst die Taste MEMO (26) drücken

- 26 Taste MEMO** zum Speichern von Cue-Punkten mit den Tasten CUE 1 und CUE 2 (25)
- 27 Tasten JINGLE 1 und JINGLE 2** zum Abspielen des der Taste zugewiesenen Jingles
- 28 Taste LOOP IN** zum Bestimmen des Anfangs eines Abschnitts, der als Endlosschleife abgespielt werden soll
- 29 Taste LOOP OUT** zum Bestimmen des Endes eines Abschnitts, der als Endlosschleife abgespielt werden soll und zum gleichzeitigen Starten der Schleife; zum Verlassen der Schleife die Taste erneut drücken
- 30 Taste RELOOP** zum erneuten Abspielen der Endlosschleife
- 31 Taste S.LOOP** (short loop = kurze Schleife) zum Wählen der Schleifenlänge: 1, 2, 4 oder 8 Taktschläge (wird durch die LEDs neben der Taste angezeigt)
- 32 Taste ON/OFF** zum Starten und Beenden einer kurzen, taktysynchronen Schleife
Die Länge der Schleife lässt sich mit der Taste S.LOOP (31) wählen.

1.3 Mischer

Die Kanäle 1 (CH 1) und 2 (CH 2) sind vollkommen identisch. Es wird hier nur Kanal 1 beschrieben.

- 40 Regler CUE** für den Pegel des Ausgangs „Monitor output“ (Kap. 6.3)
- 41 Regler BOOTH** für den Pegel des Ausgangs „Booth output“ (Kap. 6.3)
- 42 Regler MASTER** für den Pegel des Summensignals (CH 1 + CH 2)
- 43 Regler GAIN** für die Eingangsverstärkung des Kanals 1
- 44 Tasten CUT** zum Unterdrücken bestimmter Frequenzbereiche im Kanal 1:
HI für die Höhen

MID für die Mitten
LO für die Tiefen
Leuchtet eine Taste, wird der jeweilige Frequenzbereich stark abgesenkt.

- 45 3-fach-Klangregler** für den Kanal 1
HI = Höhen, MID = Mitten, LO = Tiefen
- 46 Taste CUE**, um den Kanal 1 über den Ausgang „Monitor output“ abhören zu können (Kapitel 6.3)
- 47 Taste AUTO MIX** zum automatischen Überblenden zwischen den Playern (Kapitel 6.3.1)
- 48 Pegelregler** für den Kanal 1
- 49 Regler** zum Überblenden zwischen den Kanälen 1 und 2

2 Wichtige Hinweise für den Gebrauch

Das Gerät entspricht allen erforderlichen Richtlinien der EU und ist deshalb mit **CE** gekennzeichnet.

- Das Gerät ist nur zur Verwendung im Innenbereich geeignet. Schützen Sie es vor Tropf- und Spritzwasser, hoher Luftfeuchtigkeit und Hitze (zulässiger Einsatztemperaturbereich 0 – 40 °C).
- Verwenden Sie zum Reinigen nur ein trockenes, weiches Tuch, niemals Wasser oder Chemikalien.
- Wird das Gerät zweckentfremdet, nicht richtig angeschlossen, falsch bedient oder nicht fachgerecht repariert, kann keine Haftung für daraus resultierende Sach- oder Personenschäden und keine Garantie für das Gerät übernommen werden. Ebenso kann keine Haftung bei fehlerhafter Software-Installation oder bei Computer-Problemen im Zusammenhang mit der beiliegenden Software übernommen werden.



Soll das Gerät endgültig aus dem Betrieb genommen werden, übergeben Sie es zur umweltgerechten Entsorgung einem örtlichen Recyclingbetrieb.

- 19 Button SYNC**
Press the button to match the playing speed so that the number of beats per minute correspond to the number of beats of the title on the other player.
- 20 Sliding control PITCH CTRL** to change the speed [if KEY (21) lights up, the pitch will not be changed]
Click the indication “8%” (b) in the display of the player to select the adjusting range: $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, Pitch off (= control without function).
- 21 KEY** for constant pitch when the speed has been changed with the control PITCH CTRL (20)
- 22 Jog wheel**
1. In the pause mode to precisely select a certain spot
 2. While replaying a title, for the function “Pitch Bend” as with the buttons PITCH BEND (10) and for droning effects
 3. When the button SCRATCH (18) lights up to generate scratch effects: Turn the jog wheel back and forth.
 4. When the button SEARCH (17) lights up, for fast forward and reverse within a title
- 23 Button CUE** for short replay of a title beginning (chapter 6.4) and for return to the title beginning or to a spot defined before within the title (chapter 6.7.2)
- 24 Button ►||** to switch between replay and pause
- 25 Buttons CUE 1 and CUE 2** to memorize and to select two Cue points within a title; to memorize, first press the button MEMO (26)
- 26 Button MEMO** to memorize Cue points with the buttons CUE 1 and CUE 2 (25)
- 27 Buttons JINGLE 1 and JINGLE 2** to replay the jingle assigned to the button

- 28 Button LOOP IN** to define the beginning of a section to be replayed as a continuous loop
- 29 Button LOOP OUT** to define the end of a section to be replayed as a continuous loop and for simultaneous start of the loop; to exit the loop, press the button again
- 30 Button RELOOP** to replay the continuous loop again
- 31 Button S.LOOP** (short loop) to select the loop length: 1, 2, 4 or 8 beats (indicated by the LEDs next to the button)
- 32 Button ON/OFF** to start and stop a short loop which is synchronized with the beat
The length of the loop can be selected with the button S.LOOP (31).

1.3 Mixer

Channels 1 (CH 1) and 2 (CH 2) are identical. Only channel 1 is described here.

- 40 Control CUE** for the level of the output “Monitor output” (chapter 6.3)
- 41 Control BOOTH** for the level of the output “Booth output” (chapter 6.3)
- 42 Control MASTER** for the level of the master signal (CH 1 + CH 2)
- 43 Control GAIN** for the input amplification of channel 1
- 44 Buttons CUT** to suppress certain frequency ranges in channel 1:
HI for the high frequencies
MID for the midrange frequencies
LO for the low frequencies
If a button lights up, the respective frequency range is attenuated to a large extent.
- 45 3-way equalizer** for channel 1
HI = high range, MID = midrange, LO = bass range

- 46 Button CUE** to be able to monitor channel 1 via the output “Monitor output” (chapter 6.3)
- 47 Button AUTO MIX** for automatic crossfading between the players (chapter 6.3.1)
- 48 Level control** for channel 1
- 49 Control** for crossfading between channels 1 and 2

2 Important Notes

The unit corresponds to all required directives of the EU and is therefore marked with **CE**.

- The unit is suitable for indoor use only. Protect it against dripping water and splash water, high air humidity, and heat (admissible ambient temperature range 0 – 40 °C).
- For cleaning only use a dry, soft cloth, never use chemicals or water.
- No guarantee claims for the unit and no liability for any resulting personal damage or material damage will be accepted if the unit is used for other purposes than originally intended, if it is not correctly connected or operated, or not repaired in an expert way. Likewise no liability can be accepted in case of incorrect software installation or computer problems arising in connection with the supplied software.



If the unit is to be put out of operation definitively, take it to a local recycling plant for a disposal which is not harmful to the environment.

3 Einsatzmöglichkeiten und Systemvoraussetzungen

Der MIDI-Controller MC-500USB dient zur Steuerung von DJ-Audio-Software und wird mit der Software „e-mix ME basic“ geliefert. Die Software simuliert einen Doppel-Audio-Player mit zugehörigem 2-Kanal-Mischpult und bietet viele Funktionen für den DJ-Bereich. Folgende Audio-Formate lassen sich abspielen:

MP3, MP4, M4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

Der Controller verwendet das MIDI-Datenprotokoll und kann deshalb auch für andere MIDI-gesteuerte Audio-Software genutzt werden.

Minimale Systemvoraussetzungen

Betriebssystem: *Windows XP* oder *Vista*

Taktfrequenz der CPU: 1,6 GHz

RAM: 256 MB

CD-ROM-Laufwerk

USB 1.1-Schnittstelle

Sound-Karte

Windows und Vista sind registrierte Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern.

4 Software installieren und aktivieren

- 1) Die CD mit der Software in das CD-Laufwerk einlegen.
- 2) Nach dem Einlesen der CD erscheint auf dem Monitor das Start-Fenster „e-mix digital mixing software“. Dort auf „Install“ klicken und den Anweisungen folgen.
- 3) Am Ende der Installation auf „Finish“ klicken. Es erscheint wieder das Start-Fenster. Hier entweder auf „Exit“ zum Beenden klicken oder z. B. auf „ME Manual“, wenn Sie die Software-Bedienungsanleitung (in Englisch) lesen möchten.
- 4) Nach der Installation die Software aktivieren. Anderenfalls kann sie nur für 30 Tage als Demo-

Version benutzt werden. Für die Aktivierung wird der Lizenzschlüssel, welcher der Software beiliegt und ein Aktivierungsschlüssel aus dem Internet benötigt. Der Aktivierungsschlüssel kann „offline“ aus dem Internet notiert oder „online“ komfortabel übernommen werden.

Nach dem Starten des Programms „e-mix ME basic“ entweder auf „Continue demo“ (Demo-Version) klicken oder auf „Activate“ zum Aktivieren und den Anweisungen folgen. Weitere Hinweise finden Sie in der Software-Bedienungsanleitung.

Hinweis: Stürzt der Computer nach dem Starten des e-mix-Programms ab oder ist die Grafikdarstellung auf dem Monitor nicht einwandfrei, muss der originale Treiber des Herstellers für die Grafikkarte geladen werden und nicht der *Windows*-Standardtreiber.

5 Controller anschließen und MIDI-Modus wählen

Der MC-500USB ist als freistehendes Gerät zu verwenden und muss auf einer ebenen Fläche aufgestellt werden.

- 1) Die Buchse ♀ (1) über das beiliegende Verbindungskabel an einen USB-Anschluss des Computers anschließen. Ist der Computer eingeschaltet, blinken die Tasten SEARCH (17), SCRATCH (18) und SYNC (19) nacheinander.
- 2) Die Stromversorgung des MC-500USB erfolgt über den USB-Anschluss des Computers. Sollte der Anschluss jedoch nicht genügend Strom liefern, wird ein 6-V-Netzgerät mit einer Belastbarkeit von 1 A und einem Kleinspannungsstecker mit den Maßen 5,5/2,1 mm (Außen-/Innendurchmesser) benötigt (z. B. PS-1204ST von MONACOR). Das Netzgerät an die Buchse 6 V⎓ (2) anschließen. Dabei auf die richtige Polung achten: Am Mittelkontakt muss der Pluspol anliegen!
- 3) Nach dem Anschließen das Programm „e-mix“ starten. (Wurde das Programm bereits vor dem Anschließen gestartet, muss es beendet und

erneut gestartet werden, sonst lässt sich der Controller nicht bedienen.) Ist der Controller betriebsbereit, endet das Blinken der Tasten SEARCH, SCRATCH und SYNC und alle Tasten werden schwach beleuchtet; Ausnahmen: Tasten PITCH BEND (10), LOAD DECK A (14), LOAD DECK B (16) und S.LOOP (33). Diese Tasten sind immer unbeleuchtet.

- 4) Der Controller ist ab Werk auf einen speziellen MIDI-Modus für die beiliegende e-mix-Software eingestellt. Bei Verwendung anderer Software muss der Modus ggf. umgestellt werden:

- a) Bei eingeschaltetem Computer das USB-Kabel aus der Buchse ♀ (1) ziehen und bei gedrückter Taste LOAD DECK A (14) wieder hineinstecken und die Taste LOAD DECK A lösen.
Die Taste CUT HI (44) des Kanals 1 blinkt einige Male und leuchtet dann kontinuierlich. Dadurch wird angezeigt, dass der e-mix-MIDI-Modus eingestellt ist.
- b) Zum Umschalten auf einen anderen Modus folgende Taste des Kanals 1 drücken:
CUT MID = normaler General-MIDI-Modus
CUT LO = spezieller General-MIDI-Modus für z. B. „Traktor“-Software
oder zum Zurückschalten auf den Modus für die e-mix-Software die Taste CUT HI.
- c) Das e-mix-Programm beenden und den Computer neu starten.

6 Bedienung

In dieser Anleitung ist beschrieben, wie mit dem Controller MC-500USB das Programm „e-mix ME basic“ gesteuert wird. Funktionen, die nicht mit dem MC-500USB gesteuert werden, sind nur beschrieben, wenn sie zum Bedienen des Controllers erforderlich sind. Eine Anleitung in Englisch für das Programm finden Sie in der Datei „e-mix ME Manual.pdf“.

3 Applications and System Requirements

The MIDI controller MC-500USB serves to control DJ audio software and is supplied with the software "e-mix ME basic". The software simulates a dual audio player with corresponding 2-channel mixer and offers many functions for DJ applications. The following audio formats can be replayed:

MP3, MP4, M4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

The controller uses the MIDI data protocol and can therefore also be used for other MIDI controlled audio software.

Minimum system requirements

Operating system: *Windows XP* or *Vista*

Pulse frequency of the CPU: 1.6 GHz

RAM: 256 MB

CD ROM drive

USB 1.1 interface

Sound card

Windows and Vista are registered trademarks of the Microsoft Corporation in the USA and other countries.

4 Installing and Activating the Software

- 1) Insert the CD with the software into the CD drive.
- 2) After reading in the CD, the start window "e-mix digital mixing software" appears on the monitor. Click "Install" and follow the instructions.
- 3) Click "Finish" at the end of the installation. The start window reappears. Either click "Exit" to stop or e.g. "ME Manual" if you like to read the operating instructions of the software (in English).
- 4) After the installation activate the software. Otherwise it can only be used as a demo version for 30 days. For activating, the licence key supplied

with the software and an activating key from the Internet are required. The activating key can be noted down from the Internet and entered offline or conveniently adopted online.

After starting the programme "e-mix ME basic" either click "Continue demo" (demo version) or "Activate" to activate and follow the instructions. Further notes can be found in the operating instructions of the software.

Note: In case of computer crash after starting the e-mix programme or in case the graphics presentation on the monitor is not perfect, load the original driver of the manufacturer for the graphics card instead of the *Windows* standard driver.

5 Connecting the Controller and Selecting the MIDI Mode

The MC-500USB has to be used as a tabletop unit and be placed on an even surface.

- 1) Connect the jack ♀ (1) via the supplied connection cable to a USB connection of the computer. If the computer is switched on, the buttons SEARCH (17), SCRATCH (18), and SYNC (19) flash one after the other.
- 2) The MC-500USB is supplied with power via the USB connection of the computer. However, if the connection should not supply sufficient power, a 6 V power supply unit with a rating of 1 A and a low voltage plug with the dimensions 5.5/2.1 mm (outside/inside diameter) are required (e.g. PS-1204ST from MONACOR). Connect the power supply unit to the jack 6 V⎓ (2). Observe the correct polarity: The positive pole must be at the centre contact!
- 3) After connecting, start the programme "e-mix". (If the programme has already been started prior to the connection, it must be terminated and

restarted, otherwise the controller cannot be operated.) When the controller is ready for operation, the buttons SEARCH, SCRATCH, and SYNC stop flashing and all buttons are dimly illuminated; exceptions: buttons PITCH BEND (10), LOAD DECK A (14), LOAD DECK B (16), and S.LOOP (33). These buttons are never illuminated.

- 4) The controller is factory-set to a special MIDI mode for the supplied e-mix software. When using other software, the mode must be readjusted, if required:

- a) With the computer switched on, disconnect the USB cable from the jack ♀ (1) and reconnect it while keeping the button LOAD DECK A (14) pressed and release the button LOAD DECK A. The button CUT HI (44) of channel 1 flashes several times and then lights up continuously. Thus, it is shown that the e-mix MIDI mode has been adjusted.
- b) To switch to another mode, press the following button of channel 1:
CUT MID = standard General MIDI mode
CUT LO = special General MIDI mode for e.g. "tractor" software
or press the button CUT HI to switch back to the mode for the e-mix software.
- c) Terminate the e-mix programme and restart the computer.

6 Operation

These instructions describe how to control the programme "e-mix ME basic" with the controller MC-500USB. Functions which are not controlled with the MC-500USB are only described if they are required for operating the controller. Please refer to the file "e-mix ME Manual.pdf" for instructions in English for the programme.

6.1 Musikdatenbank und Play-Liste anlegen

Zum Abspielen von Titeln muss zuerst eine Musikdatenbank angelegt werden. Aus dieser lassen sich Play-Listen erstellen. Titel einer Play-Liste können dann in den Player A und Player B geladen werden.

- 1) In der rechten Hälfte des e-mix-Fensters befinden sich die Reiter (n) zur Funktionsauswahl. Auf DB (Datenbank) klicken.
- 2) Auf die Schaltfläche EDIT DB (o) klicken. Im oberen Teil (r) der Datenbank erscheinen die Schaltflächen ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB.
- 3) Sollen alle Titel eines Ordners in die Datenbank aufgenommen werden, auf ADD DIR klicken. Soll ein einzelner Titel aufgenommen werden, auf ADD FILE klicken. Es öffnet sich ein Fenster zur Auswahl eines Ordners oder eines Titels. Nach dem Selektieren erscheinen die Titel im unteren Teil (s) der Datenbank. Zum Ergänzen der Datenbank mit weiteren Titeln den Vorgang wiederholen.
- 4) Zum Suchen von Titeln in der Datenbank ein Suchkriterium durch Anklicken der Schaltfläche ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS oder GROUPS (o) wählen. Im oberen Teil (r) der Datenbank erscheinen Auswahlmöglichkeiten in Abhängigkeit der vorhandenen Titel. Wird ALL angeklickt, werden alle Titel im Fenster (s) angezeigt, bei einer anderen Auswahl nur die entsprechenden Titel.
- 5) Die Play-Liste (p) ist beim ersten Starten des Programms leer. Zum Laden eines Titels diesen im Datenbankfenster (s) anklicken und dann auf LOAD (t) klicken. Den Vorgang für weitere Titel wiederholen.

Zum Laden aller Titel, die in der Datenbankfenster angezeigt werden, auf LOAD ALL (u) klicken.

Soll eine fertige Play-Liste für ein wiederholtes Abspielen gespeichert werden, mit der rechten Maustaste auf die Play-Liste klicken und die Liste über „Save playlist...“ speichern. Nach dem Anklicken der Schaltfläche LISTS (o) erscheinen die gespeicherten Listen im oberen Teil (r) der Datenbank und können erneut geladen werden.

6.1 Creating the music database and playlist

To replay titles, first create a music database. From this base playlists can be made. Titles of a playlist can then be loaded into player A and player B.

- 1) The tabs (n) for the selection of the functions are located in the right half of the e-mix window. Click DB (database).
- 2) Click the button EDIT DB (o). The buttons ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB appear in the upper part (r) of the database.
- 3) For including all titles of a folder into the database, click ADD DIR. For including a single title, click ADD FILE. A window for selecting a folder or a title will be opened. After selecting, the titles appear in the lower part (s) of the database. To complete the database with further titles, repeat the procedure.
- 4) To search titles in the database, select a search criterion by clicking the button ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS, or GROUPS (o). The upper part (r) of the database shows possible selections depending on the existing titles. If ALL is clicked, all titles are shown in the window (s), with another selection only the corresponding titles are shown.
- 5) The playlist (p) is empty when starting the programme for the first time. To load a title, click this title in the database window (s) and then click LOAD (t). Repeat the procedure for further titles.

To load all titles shown in the database window, click LOAD ALL (u).

To memorize a completed playlist for repeated replaying, click the playlist with the right mouse button and memorize the list via „Save playlist...“. After clicking the button LISTS (o), the memorized lists appear in the upper part (r) of the database and can be reloaded.

6.2 Titel abspielen

- 1) Zum Abspielen eines Titels muss dieser in einen der Player geladen werden. Den gewünschten Titel in der Play-Liste (p) anklicken oder mit dem Drehknopf TRACK (15) auswählen. Zum Laden in den Player A die Taste LOAD DECK A (14) drücken oder zum Laden in den Player B die Taste LOAD DECK B (16).

Nach dem Laden wird der Name des Künstlers und des Titels im Display des Players angezeigt sowie die Anzahl der Taktschläge pro Minute (c).

- 2) Zum Starten des Titels die Taste ►II (24) drücken und die erforderlichen Einstellungen des Mixers vornehmen (☞ Kap. 6.3). Soll der Titel mit der Normalgeschwindigkeit abgespielt werden, darauf achten, dass der Schieberegler PITCH CTRL (20) in der Mittelposition eingerastet ist (☞ Kap. 6.9).
- 3) Das Display des Players zeigt die bereits gespielte Zeit eines Titels numerisch und grafisch (h) an. Zur Anzeige der Restlaufzeit des Titels auf „Elapsed“ (a) klicken. Es erscheint jetzt „Remain“ anstelle von „Elapsed“. Zum Zurückschalten zur Anzeige der bereits gespielten Zeit auf „Remain“ klicken.
- 4) Das Abspielen kann jederzeit mit der Taste ►II unterbrochen und fortgesetzt werden.
- 5) Am Ende des Titels stoppt der Player. Der Titel bleibt jedoch bis zum Laden eines anderen Titels im Player. Über „Menu“ (m) → „Option“ → „Player“ kann im Feld „Autoload“ die Funktion „Load next track in player“ aktiviert werden. Nach dem Abspielen eines Titels wird dann automatisch der nächste Titel aus der Play-Liste in den Player geladen.
- 6) Die gespielten Titel bleiben in der Play-Liste, können aber durch Anklicken mit der rechten Maustaste einzeln oder komplett entfernt werden. Über „Menu“ → „Option“ → „General“ lässt sich im Feld „Playlist“ die Funktion „Remove played tracks“ aktivieren. Beim Laden des nächsten Titels in

einen Player wird dann der zuletzt gespielte Titel aus der Liste entfernt.

- 7) Sollen die Titel der Play-Liste automatisch nacheinander auf den Playern abgespielt werden, die Funktion „Load next track in player“ aktivieren (siehe Bedienschritt 5) und auf „Autoplay“ (k) klicken. Den ersten Titel in einen Player laden und den zweiten Titel in den anderen Player. Das Abspielen mit der Taste ►II eines Players starten.

6.3 Einstellungen am Mischer

- 1) Zur Grundeinstellung den Regler MASTER (42) und in beiden Kanälen die Regler GAIN (43) sowie die Klangregler (45) in die Mittelposition drehen. Leuchtet eine der Tasten CUT (44), diese drücken. Ist die Taste ON/OFF (q) im e-mix-Fenster orange umrandet, die Taste anklicken.
- 2) Die beiden Kanalfader (48) ungefähr auf $\frac{3}{4}$ des Maximums stellen, damit genügend Reglerweg zum Ein- und Ausblenden vorhanden ist.
- 3) Einen Titel mit dem Player A abspielen und mit dem Regler GAIN/CH1 den Kanal 1 optimal nach der Pegelanzeige (e) aussteuern. Das Abspielen auf dem Player A stoppen und den Kanal 2 in gleicher Weise aussteuern.
- 4) Den Pegel des Ausgangssignals mit dem Regler MASTER (42) einstellen.
- 5) Den Klang getrennt für beide Kanäle mit den Reglern HI, MID und LO (45) einstellen. Danach eventuell die Aussteuerung mit den Reglern GAIN korrigieren.
- 6) Mit dem Kanalfader (48) kann jetzt der zugehörige Player ein- und ausgeblendet werden.
- 7) Für besondere Effekte lassen sich mit den Tasten CUT (44) die Höhen (HI), die Mitten (MID) und/oder die Tiefen (LO) stark absenken.
- 8) Ist im Computer eine Sound-Karte mit mehreren Ausgängen vorhanden, können über „Menu“ (m)

6.2 Replaying a title

- 1) To replay a title, load this title into one of the players. Click the desired title in the playlist (p) or select it with the rotary knob TRACK (15). To load it into player A, press the button LOAD DECK A (14) or to load it into player B, press the button LOAD DECK B (16).

After loading, the display of the player shows the name of the artist and the name of the title as well as the number of beats per minute (c).

- 2) To start the title, press the button ►II (24) and make the required adjustments of the mixer (☞ chapter 6.3). For replaying the title at standard speed, make sure that the sliding control PITCH CTRL (20) is locked in mid-position (☞ chapter 6.9).
- 3) The display of the player shows the time of a title already replayed both numerically and graphically (h). To indicate the remaining playing time of the title, click „Elapsed“ (a). Now „Remain“ appears instead of „Elapsed“. To switch back to the indication of the time already replayed, click „Remain“.
- 4) The replay can be interrupted at any time and continued with the button ►II.
- 5) The player stops at the end of the title. However, the title remains in the player until another title will be loaded. Via „Menu“ (m) → „Option“ → „Player“ the function „Load next track in player“ can be activated in the field „Autoload“. After replaying a title, the next title from the playlist is automatically loaded into the player.
- 6) The titles replayed remain in the playlist but they can be removed individually or completely by clicking the right mouse button. Via „Menu“ → „Option“ → „General“ the function „Remove played tracks“ can be activated in the field „Playlist“. When loading the next title into a

player, the last title replayed is removed from the list.

- 7) For replaying the titles of the playlist on the players automatically one after the other, activate the function „Load next track in player“ (see operating step 5) and click „Autoplay“ (k). Load the first title into a player and the second title into the other player. Start the replay with the button ►II of a player.

6.3 Adjustments at the mixer

- 1) For basic adjustment set the control MASTER (42) and in both channels the controls GAIN (43) and the equalizers (45) to mid-position. If one of the buttons CUT (44) lights up, press this button. If the button ON/OFF (q) in the e-mix window has an orange frame, click the button.
- 2) Set the two channel faders (48) approximately to $\frac{3}{4}$ of the maximum so that there is sufficient way for fading in and out.
- 3) Replay a title with player A and with the control GAIN/CH1 adjust channel 1 to an optimum level according to the level indication (e). Stop the replay on player A and adjust channel 2 in the same way.
- 4) Adjust the level of the output signal with the control MASTER (42).
- 5) Adjust the sound separately for both channels with the controls HI, MID, and LO (45). Then revise the adjustment with the controls GAIN, if necessary.
- 6) The corresponding player can now be faded in and out with the channel fader (48).
- 7) For special effects the high range (HI), the midrange (MID), and/or the bass range (LO) can be attenuated to a large extent with the buttons CUT (44).

→ „Option“ → „Audio out“ die Ausgänge „Monitor output“ und „Booth output“ aktiviert und jeweils einem Ausgang der Sound-Karte zugewiesen werden. Ohne die Aktivierung sind die Regler CUE (40) und BOOTH (41) sowie die Tasten CUE (46) ohne Funktion.

Den Pegel für den Ausgang „Booth output“ mit dem Regler BOOTH (41) einstellen.

Für den Ausgang „Monitor output“ mit den Tasten CUE (46) den Kanal wählen, der abgehört werden soll und mit dem Regler CUE (40) den Pegel einstellen. Das Abhören ist auch möglich, wenn der zugehörige Kanalfader (48) zugezogen ist. So lässt sich z. B. ein Titel anspielen, ein Cue-Punkt setzen oder eine Endlosschleife einstellen, ohne dass der Vorgang vom Publikum gehört wird.

6.3.1 Zwischen den Playern überblenden

Manuell

- 1) Im e-mix-Fenster auf die Taste ON/OFF (q) klicken, sodass sie orange umrandet wird. Damit ist der Überblendregler (49) aktiviert.
- 2) Jetzt lässt sich mit dem Regler (49) zwischen den Playern überblenden. [Die beiden Kanalfader (48) müssen dabei aufgezogen sein.]

Automatisch

- 1) Im e-mix-Fenster auf die Taste „Automix“ (l) klicken. Die Taste AUTO MIX (47) am Controller leuchtet auf.
- 2) Auf einem Player einen Titel abspielen. Der andere Player muss auf Pause geschaltet sein, anderenfalls die Taste ►II drücken.
- 3) Wenn die Überblendung beginnen soll, die Taste AUTO MIX (47) drücken. Der zweite Player startet und automatisch wird auf ihn übergeblendet. Falls der Überblendregler (49) zuvor aktiviert war, wird er deaktiviert.
- 4) Über „Menu“ (m) → „Option“ → „Automix“ lässt sich das Überblendverhalten verändern.

6.4 Anspielen eines Titels

Nach dem Laden eines Titels in einen Player lässt sich der Titel anspielen. Dazu die Taste CUE (23) gedrückt halten. Nach dem Lösen der Taste springt der Player auf den Titelanfang zurück und schaltet auf Pause.

Hinweis: Vor dem Drücken der Taste CUE darauf achten, dass der Player nicht an einer anderen Stelle als dem Titelanfang auf Pause steht. Anderenfalls wird mit der Taste CUE ein Cue-Punkt gesetzt (Kap. 6.7.2).

6.5 Schneller Vor- und Rücklauf

Soll ein Titel schnell vor- oder zurücklaufen, die Taste SEARCH (17) drücken und den Drehteller (22) in die gewünschte Richtung drehen.

Tipps

1. Um direkt auf eine Stelle im Titel zu springen, auf die entsprechende Stelle im Signaldiagramm (i) oder im Ablaufbalken (h) klicken.
2. Im Pausenmodus wird nach einem Vor- oder Rücklauf die momentane Stelle ständig wiederholt. Um dies zu beenden, entweder die Taste CUE (23) drücken (neuer Cue-Punkt wird gesetzt, Kap. 6.7.2) oder die Wiedergabe mit der Taste ►II (24) starten.

6.6 Genaues Anfahren einer bestimmten Stelle

Eine Stelle im Titel lässt sich auf 1/100 Sekunde genau anfahren, wenn z. B. die Wiedergabe nicht am Titelanfang, sondern ab einer bestimmten Stelle starten soll.

- 1) Ist die gewünschte Stelle durch Abspielen des Titels oder mit dem schnellen Vor-/Rücklauf ungefähr erreicht, mit der Taste ►II (24) auf Pause schalten.
- 2) Falls die Taste SEARCH (17) leuchtet, die Taste drücken, sonst ist der schnelle Vor- und Rücklauf aktiviert.

- 3) Durch Links- und Rechtsdrehen des Drehtellers (22) die Stelle genau anfahren. Dabei wird die momentane Stelle ständig wiederholt.

- 4) Ist die gewünschte Stelle eingestellt, die Taste CUE (23) drücken. Damit ist die Stelle gespeichert und das wiederholte Abspielen beendet. Mit der Taste ►II kann nun die Wiedergabe ab diesem Punkt gestartet werden.

6.7 Sprung auf eine zuvor bestimmte Stelle

Um schnell zu einer bestimmten Stelle springen zu können, lassen sich mit den Tasten CUE 1 und CUE 2 (25) zwei Startpunkte (Cue-Punkte) speichern. Zusätzlich kann mit der Taste CUE (23) ein weiterer Startpunkt bestimmt werden, der sich jedoch nicht speichern lässt.

6.7.1 Tasten CUE 1 und CUE 2

- 1) Die Taste MEMO (26) drücken: Die Taste leuchtet auf.
- 2) Entweder während der Wiedergabe eines Titels die Taste CUE 1 oder CUE 2 drücken, wenn die gewünschte Stelle erreicht ist (Fly-Cue) oder an der gewünschten Stelle mit der Taste ►II (24) auf Pause schalten, die Stelle exakt mit dem Drehteller (22) anfahren und dann die Taste CUE 1 oder CUE 2 drücken. Die Taste CUE 1 bzw. CUE 2 leuchtet auf und die Taste MEMO erlischt. Die Wiedergabe ggf. mit der Taste ►II wieder starten.

- 3) Die Bedienschritte 1 und 2 für das Bestimmen eines weiteren Cue-Punktes wiederholen.

Die Cue-Punkte sind im Ablaufbalken (h) mit einem kurzen Strich und der Ziffer 1 bzw. 2 gekennzeichnet. Im Signaldiagramm (i) erscheint an der Stelle der Cue-Punkte ein weißer, senkrechter Strich.

- 4) Mit den Tasten CUE 1 und CUE 2 kann nun auf die zugehörigen Cue-Punkte gesprungen werden.

- 8) If a sound card with several outputs is available in the computer, the outputs “Monitor output” and “Booth output” can be activated via “Menu” (m) → “Option” → “Audio out” and respectively assigned to one output of the sound card. Without activation, the controls CUE (40) and BOOTH (41) as well as the buttons CUE (46) have no function. Adjust the level for the output “Booth output” with the control BOOTH (41).

For the output “Monitor output” select the channel to be monitored with the buttons CUE (46) and adjust the level with the control CUE (40). Monitoring is also possible when the corresponding channel fader (48) is closed. Thus, it is e. g. possible to replay the beginning of a title, to set a Cue point, or to adjust a continuous loop without the audience being able to hear the procedure.

6.3.1 Crossfading between the players

Manual

- 1) Click the button ON/OFF (q) in the e-mix window so that it has an orange frame. Thus, the crossfader (49) is activated.
- 2) Now crossfading is possible between the players with the control (49). [The two channel faders (48) have to be advanced.]

Automatic

- 1) Click the button “Automix” (l) in the e-mix window. The button AUTO MIX (47) at the controller lights up.
- 2) Replay a title on one player. The other player must be set to pause, otherwise press the button ►II.
- 3) For starting crossfading, press the button AUTO MIX (47). The second player is started and crossfading is automatically made to this player. If the crossfader (49) has been activated before, it is deactivated.
- 4) The way of crossfading can be changed via “Menu” (m) → “Option” → “Automix”.

6.4 Replay of a title beginning

After loading a title into a player, the title beginning can be replayed. For this purpose keep the button CUE (23) pressed. After releasing the button, the player goes back to the title beginning and is set to pause.

Note: Prior to pressing the button CUE make sure that the player is set to pause at the title beginning and not at another spot. Otherwise a Cue point is set with the button CUE (Kap. 6.7.2).

6.5 Fast forward and reverse

For fast forward or reverse of a title, press the button SEARCH (17) and turn the jog wheel (22) in the desired direction.

Notes

1. To directly go to a spot in the title, click the corresponding spot in the signal diagram (i) or in the progress bar (h).
2. In the pause mode, after a forward or reverse, the present spot is continuously repeated. To stop it, either press the button CUE (23) [new Cue point is set, chapter 6.7.2] or start the replay with the button ►II (24).

6.6 Precisely selecting a certain spot

A spot in the title can precisely be selected to 1/100 second e. g. for starting the replay from a certain spot and not from the title beginning.

- 1) If the desired spot is approximately reached by replaying the title or with the fast forward/reverse, set the unit to pause with the button ►II (24).
- 2) If the button SEARCH (17) lights up, press the button, otherwise the fast forward and reverse will be activated.
- 3) Turn the jog wheel (22) to the left and right to precisely select the spot. The present spot is continuously repeated.
- 4) If the desired spot is adjusted, press the button CUE (23). Thus, the spot is memorized and the repeated replaying is stopped. With the button ►II the replay from this point on can now be started.

6.7 Reaching a spot defined before

To be able to quickly go to a defined spot, it is possible to memorize two starting points (Cue points) with the buttons CUE 1 and CUE 2 (25). In addition, another starting point can be defined with the button CUE (23), however, this starting point cannot be memorized.

6.7.1 Buttons CUE 1 and CUE 2

- 1) Press the button MEMO (26): The button lights up.
- 2) While replaying a title, either press the button CUE 1 or CUE 2 when the desired spot is reached (Fly-Cue) or set the unit to pause at the desired spot with the button ►II (24), precisely select the spot with the jog wheel (22), and then press the button CUE 1 or CUE 2. The button CUE 1 or CUE 2 will light up and the button MEMO will be extinguished. Restart the replay with the button ►II, if required.

- 3) Repeat the operating steps 1 and 2 to define another Cue point.

The Cue points are marked in the progress bar (h) with a short line and the number 1 or 2. A white, vertical line appears at the place of the Cue points in the signal diagram (i).

- 4) It is now possible to go to the corresponding Cue points with the buttons CUE 1 and CUE 2.
- 5) For permanently memorizing the Cue points, click the display of the player with the right mouse button. A small menu window will be opened. Click “Save Cue Points” with the left mouse button.
- 6) If a title with memorized Cue points is loaded into a player, the Cue points can be called as follows: Click the display of the player with the right mouse button. With the left mouse button click “Load Cue Points” in the menu window which will be opened. The buttons CUE 1 and CUE 2 will light up and the Cue buttons will be shown in the progress bar and in the signal diagram.

- 5) Sollen die Cue-Punkte dauerhaft gespeichert werden, mit der rechten Maustaste auf das Display des Players klicken. Ein kleines Menüfenster öffnet sich. Dort mit der linken Maustaste auf „Save Cue Points“ klicken.
- 6) Wird ein Titel mit gespeicherten Cue-Punkten in einen Player geladen, können die Cue-Punkte wie folgt aufgerufen werden: Mit der rechten Maustaste auf das Display des Players klicken. In dem Menüfenster, das sich öffnet, mit der linken Maustaste auf „Load Cue Points“ klicken. Die Tasten CUE 1 und CUE 2 leuchten auf und die Cue-Punkte werden im Ablaufbalken und im Signaldiagramm angezeigt.

6.7.2 Taste CUE

Mit der Taste CUE (23) kann während des Abspielens eines Titels auf dessen Anfang zurückgesprungen werden. Am Anfang des Ablaufbalkens (h) wird deshalb ein kurzer Strich mit der Ziffer 0 angezeigt und im Signaldiagramm (i) ein weißer, senkrechter Strich.

Es lässt aber auch ein anderer Cue-Punkt für die Taste CUE festlegen. Dieser Punkt kann jedoch nicht dauerhaft gespeichert werden – im Gegensatz zu den Cue-Punkten der Tasten CUE 1 und CUE 2 (25).

- 1) Während des Abspielens eines Titels mit der Taste ►II (24) auf Pause schalten, wenn die Stelle erreicht ist, zu der zurückgesprungen werden soll. Die Tasten ►II und CUE blinken.
- 2) Bei Bedarf die Stelle mit dem Drehteller (22) exakter anfahren. Die momentane Stelle ist fortlaufend zu hören.
- 3) Die Taste CUE (23) drücken. Im Ablaufbalken springt der Strich mit der Ziffer 0 und im Signaldiagramm der weiße Strich vom Titelanfang auf die jetzige Stelle. Die Taste CUE leuchtet nun

kontinuierlich und die Taste ►II blinkt weiter als Aufforderung die Wiedergabe zu starten.

- 4) Das Abspielen mit der Taste ►II wieder starten.
- 5) Wenn auf die markierte Stelle zurückgesprungen werden soll, die Taste CUE drücken. Der Player steht an der markierten Stelle auf Pause.
- 6) Mit der Taste ►II das Abspielen wieder starten oder zum kurzen Anspielen die Taste CUE gedrückt halten. Nach dem Lösen der Taste CUE steht der Player wieder am gesetzten Cue-Punkt auf Pause.

Hinweis: Steht der Player auf Pause, kann mit der Taste CUE nicht auf den Cue-Punkt gesprungen werden. Stattdessen wird beim Drücken der Taste CUE der gesetzte Cue-Punkt auf den Punkt verschoben, an dem der Player auf Pause steht.

6.8 Endlosschleife abspielen

Ein bestimmter Abschnitt eines Titels kann als nahtlose Endlosschleife wiedergegeben werden.

6.8.1 Kurze, taktssynchrone Schleife

Es lässt sich eine kurze Schleife abspielen, die genau 1, 2, 4 oder 8 Taktschläge lang ist.

- 1) Mit der Taste S.LOOP (31) die Schleifenlänge wählen. Die LEDs neben der Taste zeigen die Länge in Anzahl der Taktschläge an.
- 2) Einen Titel abspielen. Wenn die Schleife starten soll, die Taste ON/OFF (32) drücken. Die Taste leuchtet auf. Ab dem nächsten Taktschlag wird eine Schleife mit der eingestellten Länge abgespielt.
- 3) Um die Schleife zu verlassen und den Titel weiterzuspielen, die Taste ON/OFF erneut drücken. Die Taste erlischt.

6.8.2 Frei einstellbare, speicherbare Schleife

- 1) Einen Titel abspielen. Ist der gewünschte Startpunkt der Schleife erreicht (Punkt a in Fig. 3), die Taste LOOP IN (28) drücken.

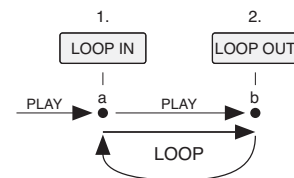


Fig. 3 Endlosschleife abspielen

- 2) Ist beim Weiterspielen das gewünschte Ende der Schleife erreicht (Punkt b), die Taste LOOP OUT (29) drücken. Der Abschnitt zwischen den Punkten wird fortlaufend wiederholt. Eine Markierung I— über dem Ablaufbalken (h) kennzeichnet die Schleife.
- 3) Um die Schleife zu verlassen und den Titel weiterzuspielen, die Taste LOOP OUT drücken. Zum erneuten Starten der Schleife die Taste RELOOP (30) drücken.

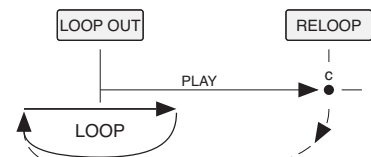


Fig. 4 Schleife beenden und erneut starten

- 4) Soll die Schleife dauerhaft gespeichert werden, mit der rechten Maustaste auf das Display des Players klicken. Ein kleines Menüfenster öffnet sich. Dort mit der linken Maustaste auf „Save Cue Points“ klicken.

6.7.2 Button CUE

While replaying a title, it is possible to go to its beginning with the button CUE (23). Therefore, a short line with the number 0 is shown at the beginning of the progress bar (h) and a white, vertical line in the signal diagram (i).

It is also possible to define another Cue point for the button CUE. However, this point cannot permanently be memorized – contrary to the Cue points of the buttons CUE 1 and CUE 2 (25).

- 1) While replaying a title, set the unit to pause with the button ►II (24) when the spot is reached to go back to. The buttons ►II and CUE flash.
- 2) If required, select the spot more precisely with the jog wheel (22). The present spot is continuously to be heard.
- 3) Press the button CUE (23). The line with the number 0 in the progress bar and the white line in the signal diagram go from the title beginning to the present spot. The button CUE now lights up continuously and the button ►II continues to flash as a request to start the replay.
- 4) Restart the replay with the button ►II.
- 5) For going back to the marked spot press the button CUE. The player is set to pause at the marked spot.
- 6) Restart the replay with the button ►II or keep the button CUE pressed for short replay of the title beginning. After releasing the button CUE, the player is set to pause again at the defined Cue point.

Note: If the player is set to pause, it is not possible to go to the Cue point with the button CUE. Instead, when pressing the button CUE, the defined Cue point is displaced to the point where the player is set to pause.

6.8 Replaying a continuous loop

A certain section of a title can be replayed as a seamless continuous loop.

6.8.1 Short loop synchronized with the beat

It is possible to replay a short loop which has the exact length of 1, 2, 4, or 8 beats.

- 1) Select the loop length with the button S.LOOP (31). The LEDs next to the button show the length by the number of beats.
- 2) Replay a title. For starting the loop, press the button ON/OFF (32). The button lights up. From the next beat on, a loop with the adjusted length is replayed.
- 3) To exit the loop and to continue the title, press the button ON/OFF again. The button will be extinguished.

6.8.2 Loop to be adjusted as desired and to be memorized

- 1) Replay a title. If the desired starting point of the loop is reached (point a in fig. 3), press the button LOOP IN (28).

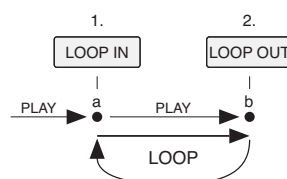


Fig. 3 Replaying the continuous loop

- 2) When the desired end of the loop is reached (point b) while replaying, press the button LOOP OUT (29). The section between the points is continuously repeated. The loop is indicated by a marking I— above the progress bar (h).

- 3) To exit the loop and to continue the title, press the button LOOP OUT. To restart the loop, press the button RELOOP (30).

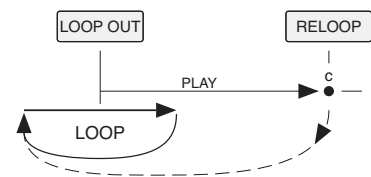


Fig. 4 Terminating and restarting the loop

- 4) For permanently memorizing the loop, click the display of the player with the right mouse button. A small menu window will be opened. Click “Save Cue Points” with the left mouse button.
- 5) If a title with a memorized loop is loaded into one player, the loop can be called as follows: Click the display of the player with the right mouse button. A menu window will be opened. Click “Load Cue Points” with the left mouse button. The buttons LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP light up and the loop is indicated in the progress bar.

Note: The starting point and the end point of a loop can also be defined precisely to 1/100 second:

- 1) When reaching the starting point, set the unit to pause with the button ►II (24). Precisely select the point with the jog wheel (22). Then press the button LOOP IN.
- 2) Now either select the end point directly with the jog wheel or first start the replay with the button ►II, when reaching the end point set the unit to pause again with the button ►II, and precisely adjust the end point with the jog wheel.
- 3) After adjusting the end point, press the button LOOP OUT. The loop starts.

- 5) Wird ein Titel mit einer gespeicherten Schleife in einen Player geladen, kann die Schleife wie folgt aufgerufen werden: Mit der rechten Maustaste auf das Display des Players klicken. In dem Menüfenster, das sich öffnet, mit der linken Maustaste auf „Load Cue Points“ klicken. Die Tasten LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP leuchten auf und im Ablaufbalken wird die Schleife angezeigt.

Tipp: Der Start- und der Endpunkt einer Schleife lassen sich auch auf 1/100 Sekunde genau festlegen:

- 1) Beim Erreichen des Startpunktes mit der Taste ►II (24) auf Pause schalten. Den Punkt mit dem Drehteller (22) genau anfahren. Dann die Taste LOOP IN drücken.
- 2) Jetzt entweder den Endpunkt direkt mit dem Drehteller anfahren oder zuerst die Wiedergabe mit der Taste ►II starten, beim Erreichen des Endpunktes wieder mit der Taste ►II auf Pause schalten und den Endpunkt genau mit dem Drehteller einstellen.
- 3) Nach dem Einstellen des Endpunktes die Taste LOOP OUT drücken. Die Schleife startet.

6.9 Geschwindigkeit mit oder ohne Tonhöhenverschiebung verändern

Die Geschwindigkeit lässt sich mit dem Schieberegler PITCH CTRL (20) um max. $\pm 100\%$ ändern:

+100 % = doppelte Geschwindigkeit
-100 % = Stillstand

- 1) Der Einstellbereich für die Geschwindigkeit ist auf $\pm 8\%$ voreingestellt. Durch Klicken auf die Anzeige „8%“ (b) im Display des Players kann der Einstellbereich verändert werden:
 $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$,
Pitch off (= Regler ohne Funktion)
und wieder auf $\pm 8\%$ zurück.

- 2) Die Geschwindigkeit mit dem Schieberegler PITCH CTRL verändern. Das Display zeigt die prozentuale Abweichung von der Normalgeschwindigkeit rechts in der zweiten Zeile (d) an. Die Anzahl der Taktschläge (c) ändert sich entsprechend.

Der Regler rastet in der Mittelstellung ein. In dieser Position wird ein Titel mit der Normalgeschwindigkeit abgespielt.

Hinweis: Wurde die Geschwindigkeit mit dem Regler im e-mix-Fenster verändert (auf den Regler klicken und bei gedrückt gehaltener Maustaste den Regler verschieben), reagiert der Regler PITCH CTRL am Controller nicht sofort. Er muss erst auf den Wert eingestellt werden, der vom Display (d) angezeigt wird.

- 3) Mit dem Verändern der Geschwindigkeit ändert sich auch proportional die Tonhöhe. Soll dabei jedoch die Tonhöhe konstant bleiben, die Taste KEY (21) drücken.

Bei gedrückter Taste KEY können je nach eingestellter Geschwindigkeit verschiedene Effekte auftreten. Diese sind systembedingt und lassen sich zur Erzeugung interessanter Klangeffekte nutzen.

6.10 Pitch Bend – Takt zwischen zwei Titeln angleichen

Die Taktschläge von zwei Titeln mit demselben Tempo (abgespielt auf Player A und B) lassen sich zeitlich genau übereinander legen (synchronisieren). Dadurch wird beim Überblenden von einem zum anderen Player der Rhythmus beim Tanzen nicht unterbrochen.

- 1) An dem Player, auf den übergeblendet werden soll, die Taste SYNC (19) drücken. Das Tempo

wird dadurch so angepasst, dass der Titel mit der gleichen Anzahl von Taktschlägen pro Minute abgespielt wird, wie der Titel auf dem anderen Player.

Hinweise

Die Anzahl der Taktschläge des Titels, auf den übergeblendet werden soll, muss mindestens die Hälfte der Anzahl des anderen Titels betragen. Ist sie geringer, kann keine Anpassung des Tempos erfolgen. Sollte die richtige Anzahl der Taktschläge vom Programm nicht erkannt werden, muss das Tempo manuell mit dem Regler PITCH CTRL (20) nach Gehör angepasst werden.

- 2) Zum Synchronisieren sollte der Titel, auf den übergeblendet werden soll, über den Ausgang „Monitor output“ vorgehört werden (Kap. 6.3, Bedienschritt 8).
- 3) Die Taktschläge des Titels, auf den übergeblendet werden soll, mit den Tasten PITCH BEND (10) genau über die des laufenden Musikstückes legen: Solange die Taste + oder – gedrückt gehalten wird, läuft der Titel schneller bzw. langsamer. Dadurch verschieben sich die Taktschläge im Bezug auf die Taktschläge des laufenden Musikstückes.
- 4) Durch Drehen des Drehtellers (22) kann ebenfalls eine Geschwindigkeitsänderung zur Takt-synchronisation erfolgen.
- 5) Nach dem Abspielen eines synchronisierten Titels ggf. die Normalgeschwindigkeit wieder einstellen: Den Regler PITCH CTRL (20) so weit nach oben oder unten schieben, bis sich der Wert der Geschwindigkeitsanzeige (d) verändert. Dann den Regler zurück in die Mittelposition stellen.

6.9 Changing the speed with or without displacing the pitch

The speed can be changed by $\pm 100\%$ as a maximum with the sliding control PITCH CTRL (20):

+100 % = double speed
-100 % = standstill

- 1) The adjusting range for the speed is preset to $\pm 8\%$. To change the adjusting range, click the indication „8%“ (b) in the display of the player:
 $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$,
Pitch off (= control without function)
and back to $\pm 8\%$.
- 2) Change the speed with the sliding control PITCH CTRL. The display shows the percentage deviation from the standard speed on the right in the second line (d). The number of beats (c) changes accordingly.

The control locks into place in mid-position. In this position a title is replayed at standard speed.

Note: If the speed has been changed with the control in the e-mix window (click the control and displace the control with the mouse button kept pressed), the control PITCH CTRL at the controller does not respond immediately. It must first be set to the value indicated by the display (d).

- 3) When changing the speed, also the pitch will be changed in proportion. However, for a constant pitch press KEY (21).

With KEY pressed, various effects may occur, depending on the adjusted speed. These are due to the system and can be used for generating interesting sound effects.

6.10 Pitch Bend – matching the beat between two titles

The beats of two titles with the same speed (replayed on player A and player B) can precisely be synchronized. When dancing, the rhythm is not interrupted when crossfading from one player to the other.

- 1) Press the button SYNC (19) of the player to which crossfading is desired. The speed is matched so that the title is replayed with the same number of beats per minute as the title on the other player.

Notes

The number of beats of the title to crossfade to has to be at least half the number of beats of the other title. If the number is lower, the speed cannot be matched. If the correct number of beats should not be identified by the programme, the speed must manually be matched with the control PITCH CTRL (20) according to your hearing.

- 2) To synchronize, the title to crossfade to should be monitored via the output „Monitor output“ (chapter 6.3, operating step 8).
- 3) Precisely synchronize the beats of the title to crossfade to with the buttons PITCH BEND (10) with the beats of the present music piece: As long as the button + or – is kept pressed, the title goes quicker or slower. Thus, the beats are displaced with regard to the beats of the present music piece.
- 4) It is also possible to turn the jog wheel (22) to change the speed for beat synchronization.
- 5) After replaying a synchronized title, readjust the standard speed, if required: Slide the control PITCH CTRL (20) so far upwards or downwards until the value of the speed indication (d) is changed. Then set the control back to mid-position.

7 Effects

For creative design of the music programme a series of effects is available.

7.1 Jingles

Four different jingles are assigned to the buttons JINGLE 1 and JINGLE 2 (27) of the two players. These jingles are shown in the window (j) above the database. To replay a jingle, press the corresponding button. To stop the jingle before the end, press the button again.

Other supplied jingles or individual jingles can also be assigned to the buttons JINGLE:

- 1) Click the tab JINGLES (n).
- 2) Click the corresponding button ▲ in the window Jingles. A window for selecting a jingle will be opened.
- 3) Select the desired jingle.
- 4) If button CLEAR is clicked in the window Jingles, no jingles are assigned to the buttons JINGLE (27) any more.

7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay

- 1) Turn the knob SELECT (12) to select the desired effect. The display of the player shows the selected effect on the top left (f).
- 2) Switch on the effect with the button EFFECT ON/OFF (11).
- 3) When replaying a title, adjust the effect as desired with the controls PARAMETER (13). The adjusted values are indicated at the top (g) of the

7 Effekte

Für das kreative Gestalten des Musikprogramms steht eine Reihe von Effekten zur Verfügung.

7.1 Jingles

Den Tasten JINGLE 1 und JINGLE 2 (27) der beiden Player sind vier unterschiedliche Jingles zugewiesen, die im Fenster (j) über der Datenbank angezeigt werden. Zum Abspielen eines Jingles die zugehörige Taste drücken. Zum vorzeitigen Beenden des Jingles die Taste erneut drücken.

Den Tasten JINGLE lassen sich auch andere mitgelieferte Jingles oder eigene Jingles zuweisen:

- 1) Auf den Reiter JINGLES (n) klicken.
- 2) Im Fenster Jingles auf die zugehörige Taste ▲ klicken. Es öffnet sich ein Fenster zum Auswählen eines Jingles.
- 3) Den gewünschten Jingle auswählen.
- 4) Wird im Fenster Jingles auf die Taste CLEAR geklickt, sind den Tasten JINGLE (27) keine Jingles mehr zugewiesen.

7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay

- 1) Durch Drehen des Knopfes SELECT (12) den gewünschten Effekt auswählen. Im Display des Players wird der gewählte Effekt oben links (f) angezeigt.
- 2) Den Effekt mit der Taste EFFECT ON/OFF (11) einschalten.
- 3) Beim Abspielen eines Titels mit den Reglern PARAMETER (13) den Effekt wie gewünscht einstellen. Die eingestellten Werte werden im Display

play des Players oben (g) angezeigt. Folgende Einstellungen sind möglich:

Effekt	Parameter A	Parameter B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7.3 Scratch-Effekte

Falls die Taste SEARCH (17) leuchtet, diese drücken. Die Scratch-Funktion mit der Taste SCRATCH (18) einschalten. Den Teller (22) hin- und herdrehen. Zum Ausschalten der Funktion die Taste SCRATCH erneut drücken.

7.4 Leiereffekte

Die Tasten KEY (21), SEARCH (17) und SCRATCH (18) dürfen nicht leuchten. Anderenfalls die entsprechende Taste drücken. Durch Hin- und Herdrehen des Tellers (22) wird die Abspielgeschwindigkeit erhöht und verringert. Dadurch entsteht ein Leiereffekt.

7.5 Stottereffekte

Die mit den Tasten CUE 1 und CUE 2 (25) gespeicherten Cue-Punkte (☞ Kap. 6.7.1) können auch zum Erzeugen von interessanten Stottereffekten genutzt werden. Durch mehrfaches kurzes Drücken einer der Tasten entsteht ein Stottereffekt. Dieser ist dabei umso effektiver, je geeigneter der Cue-Punkt ist (z. B. Instrumenteneinsatz oder Anfang eines Wortes).

Diese Bedienungsanleitung ist urheberrechtlich für MONACOR® INTERNATIONAL GmbH & Co. KG geschützt. Eine Reproduktion für eigene kommerzielle Zwecke – auch auszugsweise – ist untersagt.

display of the player. The following adjustments are possible:

Effect	Parameter A	Parameter B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7.3 Scratch effects

If the button SEARCH (17) lights up, press this button. Switch on the scratch function with the button SCRATCH (18). Turn the wheel (22) back and forth. To switch off the function, press the button SCRATCH again.

7.4 Droning effects

KEY (21), SEARCH (7), and SCRATCH (18) must not light up. Otherwise press the corresponding button. Turn the wheel (22) back and forth to increase or reduce the playing speed. Thus, a droning effect is generated.

7.5 Stutter effects

The Cue points memorized with the buttons CUE 1 and CUE 2 (25) [☞ chapter 6.7.1] can also be used for generating interesting stutter effects. Shortly press one of the buttons several times to generate a stutter effect. This is the more effective, the more suitable the Cue point is (e.g. start of a musical instrument or beginning of a word).

8 Technische Daten

Systemvoraussetzungen siehe Kapitel 3

Stromversorgung
über USB-Anschluss: . . . 5 V=, 350 mA
über Kleinspannungsbuchse: 6 V=, 1 A

Einsatztemperatur: 0 – 40 °C

Abmessungen: 380 x 80 x 290 mm

Gewicht: 2 kg

Änderungen vorbehalten.

8 Specifications

For system requirements see chapter 3

Power supply
via USB connection: . . . 5 V=, 350 mA
via low voltage jack: . . . 6 V=, 1 A

Ambient temperature: 0 – 40 °C

Dimensions: 380 x 80 x 290 mm

Weight: 2 kg

Subject to technical modification.

Table des matières

1	Eléments et branchements	12
1.1	Branchements sur la face avant	12
1.2	Lecteur A	12
1.3	Table de mixage	13
2	Conseils d'utilisation importants	13
3	Possibilités d'utilisation et configuration du système	14
4	Installation du logiciel et activation	14
5	Branchement du contrôleur et sélection du mode MIDI	14
6	Utilisation	14
6.1	Créer une base de données de musique et liste de lecture	15
6.2	Lecture d'un titre	15
6.3	Réglages sur le mixeur	15
6.3.1	Fondu enchaîné entre les lecteurs	16
6.4	Lecture du début d'un titre	16
6.5	Avance et retour rapides	16
6.6	Positionnement précis à un endroit donné	16
6.7	Saut à un endroit préalablement déterminé	16
6.7.1	Touches CUE 1 et CUE 2	16
6.7.2	Touche CUE	17
6.8	Lecture d'une boucle parfaite	17
6.8.1	Boucle courte, synchronisée avec le rythme	17
6.8.2	Boucle mémorisable, librement réglable	17
6.9	Modification de la vitesse avec ou sans déplacement de la hauteur tonale	18
6.10	Pitch Bend, adaptation du rythme entre deux morceaux de musique	18
7	Effets	19
7.1	Jingles	19
7.2	Flanger, Phaser, Reverb, Delay	19
7.3	Effets Scratch	19
7.4	Effets Bourdonnement	19
7.5	Effets bégaiement	19
8	Caractéristiques techniques	19

1 Éléments et branchements

1.1 Branchements sur la face avant

- 1 Prise USB (type A) pour brancher à un ordinateur
- 2 Prise 6 V~/1 A pour l'alimentation : le branchement d'un bloc secteur 6 V séparé n'est nécessaire que lorsque la prise USB, à laquelle le contrôleur est reliée, ne peut pas délivrer assez de courant pour le contrôleur.

1.2 Lecteur A

L'utilisation du lecteur B est identique.

- 10 Touches PITCH BEND pour synchroniser le rythme d'un titre avec le rythme d'un titre sur un autre lecteur (☞ chapitre 6.10)
- 11 Touche EFFECT ON/OFF pour allumer et éteindre l'effet sélectionné
- 12 Réglage SELECT pour sélectionner un effet : Flanger, Phaser, Reverb, Delay
L'effet sélectionné est indiqué sur l'affichage du lecteur en haut à gauche (f)
- 13 Réglages PARAMETER pour régler les paramètres pour l'effet sélectionné.
Les paramètres réglés sont indiqués en haut sur l'affichage du lecteur (g).
- 14 Touche LOAD DECK A pour charger le titre sélectionné dans la liste de lecture (p) dans le lecteur A
- 15 Réglage TRACK pour sélectionner un titre dans la liste de lecture (p)
- 16 Touche LOAD DECK B pour charger le titre sélectionné dans la liste de lecture (p) dans le lecteur B
- 17 Touche SEARCH pour allumer et éteindre la fonction avance et retour pour la molette (22)
- 18 Touche SCRATCH pour activer et désactiver la fonction Scratch pour la molette (22)

Vi preghiamo di aprire completamente la pagina 3. Così vedrete sempre gli elementi di comando e i collegamenti descritti.

Indice

1	Elementi di comando e collegamenti	12
1.1	Collegamenti sul lato frontale	12
1.2	Lettore A	12
1.3	Mixer	13
2	Avvertenze importanti per l'uso	13
3	Possibilità d'impiego e configurazione minima del sistema	14
4	Installare ed attivare il software	14
5	Collegare il controller e scegliere il modo MIDI	14
6	Funzionamento	14
6.1	Preparare un banco dati di musica e una playlist	15
6.2	Riprodurre dei titoli	15
6.3	Impostazioni sul mixer	15
6.3.1	Dissolvenze fra i lettori	16
6.4	Riprodurre l'inizio di un titolo	16
6.5	Avanzamento e ritorno veloce	16
6.6	Posizionarsi su un determinato punto	16
6.7	Salto ad un punto determinato precedentemente	16
6.7.1	Tasti CUE 1 e CUE 2	16
6.7.2	Tasto CUE	17
6.8	Riprodurre un loop senza fine	17
6.8.1	Loop breve con determinate battute	17
6.8.2	Loop liberamente impostabile, memorizzabile	17
6.9	Modificare la velocità con o senza spostamento dell'altezza del suono	18
6.10	Pitch Bend – adattare il ritmo fra due titoli	18
7	Effetti	18
7.1	Jingle	18
7.2	Flanger, phaser, reverb, delay	18
7.3	Effetti scratch	19
7.4	Effetti droning	19
7.5	Effetti "balbuziente"	19
8	Dati tecnici	19

1 Elementi di comando e collegamenti

1.1 Collegamenti sul lato frontale

- 1 Presa USB (tipo B) per il collegamento con un computer
- 2 Presa 6 V~/1 A per l'alimentazione
Il collegamento di un alimentatore 6 V separato è necessario solo se la presa USB, alla quale è collegato il controller, non è in grado di fornire della corrente sufficiente per il controller.

1.2 Lettore A

Il funzionamento del lettore B è perfettamente identico.

- 10 Tasti PITCH BEND per sincronizzare il ritmo di un titolo con il ritmo di un titolo sull'altro lettore (☞ Cap. 6.10)
- 11 Tasto EFFECT ON/OFF per dis/attivare l'effetto selezionato
- 12 Regolatore SELECT per selezionare un effetto: Flanger, phaser, reverb, delay
L'effetto selezionato è indicato sul display del lettore in alto a sinistra (f).
- 13 Regolatore PARAMETER per impostare i parametri per l'effetto selezionato
I parametri impostati sono indicati sul display del lettore in alto (g).
- 14 Tasto LOAD DECK A per caricare nel lettore A il titolo scelto dalla playlist (p)
- 15 Regolatore TRACK per scegliere un titolo dalla playlist (p)
- 16 Tasto LOAD DECK B per caricare nel lettore B il titolo scelto dalla playlist (p)
- 17 Tasto SEARCH per dis/attivare la funzione di avanzamento e ritorno per la manopola (22)

19 Touche SYNC

En appuyant sur la touche, la vitesse de lecture est adaptée de telle sorte que le nombre de beats par minute correspond à celui du titre sur l'autre lecteur.

20 Réglage à glissière PITCH CTRL pour modifier la vitesse [si la touche KEY (21) brille, sans modification de la hauteur tonale]

En cliquant sur l'indication "8%" (b) sur l'affichage du lecteur, on peut sélectionner la plage de réglage : $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, Pitch off (= réglage sans fonction).

21 Touche KEY pour une hauteur tonale constante lorsque la vitesse est modifiée avec le réglage PITCH CONTROL (20)**22 Molette**

1. en mode Pause pour un positionnement exact à un endroit donné
2. pendant la lecture d'un titre, pour la fonction "Pitch Bend" comme avec les touches PITCH BEND (10) et pour des effets bourdonnement
3. lorsque la touche SCRATCH (18) brille, pour produire des effets Scratch : tournez la molette dans un sens et dans l'autre
4. Lorsque la touche SEARCH (17) brille, pour une avance et un retour rapides au sein d'un titre

23 Touche CUE pour lire les premières notes d'un titre (☞ chapitre 6.4) et pour revenir au début du titre ou à un endroit préalablement défini au sein du titre (☞ chapitre 6.7.2)**24 Touche ►| pour commuter entre lecture et pause****25 Touches CUE 1 et CUE 2 pour mémoriser et sélectionner deux points Cue au sein d'un titre ; pour mémoriser, appuyez tout d'abord sur la touche MEMO (26)****26 Touche MEMO pour mémoriser les points Cue avec les touches CUE 1 et CUE 2 (25)****27 Touches JINGLE 1 et JINGLE 2 pour lire le jingle attribué à la touche****28 Touche LOOP IN pour déterminer le début d'un segment devant être lu en boucle parfaite****29 Touche LOOP OUT pour déterminer la fin d'un segment devant être lu comme boucle parfaite et pour un démarrage simultané de la boucle ; pour quitter la boucle, appuyez une nouvelle fois sur la touche.****30 Touche RELOOP pour une nouvelle lecture de la boucle parfaite****31 Touche S.LOOP (short loop = boucle courte) pour sélectionner la longueur de la boucle : 1, 2, 4 ou 8 rythmes (indiqué par les LEDs à côté de la touche)****32 Touche ON/OFF pour démarrer et arrêter une boucle courte et synchronisée avec le rythme. On peut sélectionner la longueur de la boucle avec la touche S.LOOP (31).****1.3 Table de mixage**

Les canaux 1 (CH 1) et 2 (CH 2) sont identiques, seul le canal 1 est décrit ici.

40 Réglage CUE pour le niveau de la sortie "Monitor output" (☞ chapitre 6.3)**41 Réglage BOOTH pour le niveau de la sortie "Booth output" (☞ chapitre 6.3)****42 Réglage MASTER pour le niveau du signal Master (CH 1 + CH 2)****43 Réglage GAIN pour l'amplification d'entrée du canal 1****44 Touches CUT pour éliminer certaines plages de fréquence dans le canal 1 :**

HI pour les aigus

MID pour les médiums

LO pour les graves

Si une touche brille, la plage de fréquence correspondante est fortement diminuée.

45 Egaliseur 3 voies pour le canal 1
HI = aigus, MID = médiums, LO = graves**46 Touche CUE pour pouvoir faire une écoute du canal 1 via la sortie "Monitor output" (☞ chapitre 6.3)****47 Touche AUTO MIX pour un fondu enchaîné automatique entre les lecteurs (☞ chapitre 6.3.1)****48 Réglage de niveau pour le canal 1****49 Réglage pour un fondu enchaîné entre les canaux 1 et 2****2 Conseils d'utilisation importants**

L'appareil répond à toutes les directives nécessaires de l'Union européenne et porte donc le symbole CE.

- L'appareil n'est conçu que pour une utilisation en intérieur. Protégez-le des éclaboussures, de tout type de projections d'eau, d'une humidité élevée de l'air et de la chaleur (température ambiante admissible 0 – 40 °C).

- Pour le nettoyage, utilisez un chiffon sec et doux, en aucun cas de produits chimiques ou d'eau.

- Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommages corporels ou matériels résultants si l'appareil est utilisé dans un but autre que celui pour lequel il a été conçu, s'il n'est pas correctement branché, utilisé ou réparé par une personne habilitée ; en outre, la garantie deviendrait caduque. De même, nous déclinons toute responsabilité en cas d'installation incorrecte du logiciel, de problèmes d'ordinateur liés au logiciel fourni.



Lorsque l'appareil est définitivement retiré du service, vous devez le déposer dans une usine de recyclage de proximité pour contribuer à son élimination non polluante.

18 Tasto SCRATCH per dis/attivare la funzione scratch per la manopola (22)**19 Tasto SYNC**

Premendo il tasto, la velocità di riproduzione si adatta in modo che il numero delle battute al minuto corrisponda a quello del titolo sull'altro lettore.

20 Regolatore cursore PITCH CTRL per modificare la velocità [se è illuminato il tasto KEY (21), senza modifica dell'altezza del suono]

Cliccando sull'indicazione "8%" (b) sul display del lettore, è possibile scegliere il campo d'impostazione: $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, Pitch off (= regolatore senza funzione).

21 Tasto KEY per altezza costante del suono, se la velocità viene modificata con il regolatore PITCH CTRL (20)**22 Manopola**

1. Nel modo pausa per posizionarsi esattamente su un punto determinato
2. Durante la riproduzione di un titolo per la funzione "Pitch Bend" come con i tasti PITCH BEND (10) e per effetti droning
3. Se il tasto SCRATCH (18) è illuminato, per creare effetti di scratch: girare la manopola nei due sensi.
4. Se il tasto SEARCH (17) è illuminato, per l'avanzamento e ritorno veloce all'interno del titolo

23 Tasto CUE per riprodurre l'inizio di un titolo (☞ Cap. 6.4) e per il salto indietro sull'inizio del titolo oppure su un punto del titolo determinato in precedenza (☞ Cap. 6.7.2)**24 Tasto ►| per cambiare fra riproduzione e pausa****25 Tasti CUE 1 e CUE 2 per memorizzare e scegliere due punti Cue di un titolo; per memorizzare premere prima il tasto MEMO (26)****26 Tasto MEMO per memorizzare dei punti Cue con i tasti CUE 1 e CUE 2 (25)****27 Tasti JINGLE 1 e JINGLE 2 per riprodurre lo jingle assegnato al tasto****28 Tasto LOOP IN per determinare l'inizio di un brano da riprodurre come loop senza fine****29 Tasto LOOP OUT per determinare la fine di un brano da riprodurre come loop senza fine e nello stesso tempo per avviare il loop; per uscire dal loop premere nuovamente il tasto****30 Tasto RELOOP per riprodurre nuovamente il loop****31 Tasto S.LOOP (short loop = loop breve) per scegliere la durata del loop: 1, 2, 4 o 8 battute (indicata dai LED vicino al tasto)****32 Tasto ON/OFF per avviare e terminare un breve loop sincronizzato con il ritmo. La durata del loop può essere scelta con il tasto S.LOOP (31).****1.3 Mixer**

I canali 1 (CH 1) e 2 (CH 2) sono perfettamente identici. Qui è descritto solo il canale 1.

40 Regolatore CUE per il livello dell'uscita "Monitor output" (☞ Cap. 6.3)**41 Regolatore BOOTH per il livello dell'uscita "Booth output" (☞ Cap. 6.3)****42 Regolatore MASTER per il livello del segnale delle somme (CH 1 + CH 2)****43 Regolatore GAIN per il guadagno all'ingresso del canale 1****44 Tasti CUT per sopprimere determinate frequenze nel canale 1 :**

HI per gli acuti

MID per i medi

LO per i bassi

Se è illuminato un tasto, la relativa frequenza è fortemente abbassata.

45 Regolatore toni con 3 frequenze diverse per il canale 1

HI = acuti, MID = medi, LO = bassi

46 Tasto CUE, per potere ascoltare il canale 1 tramite l'uscita "Monitor output" (☞ Cap. 6.3)**47 Tasto AUTO MIX per effettuare dissolvenze automatiche fra i lettori (☞ Cap. 6.3.1)****48 Regolatore del livello per il canale 1****49 Regolatore per effettuare dissolvenze fra i canali 1 e 2****2 Avvertenze importanti per l'uso**

L'apparecchio è conforme a tutte le direttive richieste dell'UE e pertanto porta la sigla CE.

- Lo strumento è previsto solo per l'uso all'interno di locali. Proteggerlo dall'acqua gocciolante e dagli spruzzi d'acqua, da alta umidità dell'aria e dal calore (temperatura d'impiego ammessa fra 0 e 40 °C).

- Per la pulizia usare solo un panno morbido, asciutto; non impiegare in nessun caso prodotti chimici o acqua.

- Nel caso d'uso improprio, di collegamenti sbagliati, d'impiego scorretto o di riparazione non a regola d'arte dell'apparecchio, non si assume nessuna responsabilità per eventuali danni consequenziali a persone o a cose e non si assume nessuna garanzia per l'apparecchio. Non si assume nessuna garanzia anche in caso di installazione sbagliata del software oppure di problemi del computer in relazione al software in dotazione.



Se si desidera eliminare l'apparecchio definitivamente, consegnarlo per lo smaltimento ad un'istituzione locale per il riciclaggio.

3 Possibilit   di utilizzazione e configurazione del sistema

Le contr  leur MIDI, MC-500USB, permet de g  rer un logiciel DJ audio et est livr   avec le logiciel "e-mix ME basic". Le logiciel simule un double lecteur audio avec une table de mixage 2 canaux correspondante et propose de nombreuses fonctions pour les DJs. Les formats audio suivants peuvent   tre lus :

MP3, MP4, MP4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

Le contr  leur utilise le protocole de donn  es MIDI et peut   tre utilis   pour d'autres logiciels audio g  r  s par MIDI.

Configuration minimale du syst  me

Syst  me d'exploitation : *Windows XP* ou *Vista*

Fr  quence du rythme du CPU : 1,6 GHz

RAM : 256 MO

Lecteur CD-ROM

Interface USB1.1

Carte Sonore

Windows et Vista sont des marques d  pos  es de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

4 Installation du logiciel et activation

- 1) Ins  rez le CD avec le logiciel dans le lecteur CD.
- 2) Une fois le CD reconnu, la fen  tre de d  marrage "e-mix digital mixing software" appara  t sur le moniteur. Cliquez sur "Install" et suivez les instructions.
- 3) A la fin de l'installation, cliquez sur "Finish". La fen  tre de d  marrage appara  t    nouveau. Cliquez soit sur "Exit" pour quitter soit par exemple sur "ME Manual" si vous souhaitez lire la notice d'utilisation du logiciel (en anglais).
- 4) Une fois l'installation termin  e, activez le logiciel. Sinon, il peut   tre utilis   en version de d  monstration uniquement pendant 30 jours. Pour l'activation, la cl   de licence du logiciel et une cl   d'ac-

tivation d'internet sont n  cessaires. La cl   d'activation peut   tre r  cup  r  e sur internet, saisie "offline" ou "online" de mani  re plus agr  able.

Une fois le programme "e-mix ME basic" d  marr  , cliquez soit sur "Continue demo" (version d  monstration) soit sur "Activate" pour activer le logiciel et suivez les instructions. Vous trouverez d'autres conseils dans la notice d'utilisation du logiciel.

Remarque : si l'ordinateur se plante apr  s le d  marrage du programme e-mix ou si la visualisation graphique sur le moniteur n'est pas parfaite, il faut charger le driver d'origine du fabricant de la carte graphique et pas le driver *Windows* standard.

5 Branchement du contr  leur et s  lection du mode MIDI

Le MC-500USB peut   tre pos   librement, imp  rativement sur une surface plane.

- 1) Reliez la prise    (1) au port USB de l'ordinateur via le cordon de liaison livr  . Si l'ordinateur est allum  , les touches SEARCH (17), SCRATCH (18) et SYNC (19) clignotent les unes apr  s les autres.
- 2) L'alimentation du MC-500USB s'effectue via le port USB de l'ordinateur. Si la liaison ne devait pas fournir assez de courant, une alimentation 6 V avec une charge de 1 A et une fiche alimentation de dimensions 5,5/2,1 mm (diam  tre ext  rieur/int  rieur) est n  cessaire (p. ex. PS-1204ST de MONACOR). Reliez l'alimentation    la prise 6 V   (2). Veillez    respecter la polarit   : le p  le plus est au contact m  dian.
- 3) Une fois la connexion effectu  e, d  marrez le programme "e-mix". (Si le programme   tait d  j   d  marr   avant le branchement, il faut le quitter et le red  marrer sinon on ne peut pas utiliser le contr  leur). Si le contr  leur est pr  t    fonctionner, les touches SEARCH, SCRATCH, SYNC ne cli-

gnotent plus et toutes les touches brillent faiblement ; exception : les touches PITCH BEND (10), LOAD DECK A (14), LOAD DECK B (16) et S.LOOP (33). Ces touches sont toujours   teintes.

- 4) D  part usine, le contr  leur est r  gl   sur un mode MIDI sp  cifique pour le logiciel e-mix livr  . Si vous utilisez d'autres logiciels, il faut si besoin, changer le mode :
 - a) Lorsque l'ordinateur est allum  , d  branch   le cordon USB de la prise    (1), maintenez la touche LOAD DECK A (14) enfonc  e, remettez le cordon et rel  chez la touche LOAD DECK A.
La touche CUT HI (44) du canal 1 clignote quelques fois puis brille en continu. On peut ainsi noter que le mode MIDI e-mix est r  gl  .
 - b) Pour commuter sur un autre mode, appuyez sur la touche suivante du canal 1 :
CUT MID = mode General MIDI normal
CUT LO = mode General MIDI sp  cial pour par exemple le logiciel "Tractor"
ou pour revenir au mode pour le logiciel e-mix, appuyez sur la touche CUT HI.
 - c) Quittez le programme e-mix et red  marrez l'ordinateur.

6 Utilisation

Cette notice d  crit comment le programme "e-mix ME basic" est g  r   avec le contr  leur MC-500USB. Les fonctions non g  r  es avec le MC-500USB ne sont d  crites que si elles sont n  cessaires pour faire fonctionner le contr  leur. Vous trouverez une notice en anglais pour le programme dans le fichier "e-mix ME Manual.pdf".

3 Possibilit   d'impiego e configurazione minima del sistema

Il MIDI-controller MC-500USB serve per comandare il software DJ-audio e viene fornito con il software "e-mix ME basic". Il software simula un lettore audio doppio con relativo mixer a 2 canali, offrendo molte funzioni per il settore DJ. Si possono riprodurre i seguenti formati audio:

MP3, MP4, M4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

Il controller usa il protocollo dati MIDI e pertanto pu   essere impiegato anche per altri software audio comandati MIDI.

Configurazione minima del sistema

Sistema operativo: *Windows XP* o *Vista*

Frequenza della CPU: 1,6 GHz

RAM: 256 MB

Driver CD-ROM

Porta USB 1.1

Scheda sound

Windows e Vista sono marchi registrati della Microsoft Corporation negli USA e in altri paesi.

4 Installare ed attivare il software

- 1) Inserire il CD nel driver CD.
- 2) Dopo la scansione del CD, sul monitor appare la finestra d'avvio "e-mix digital mixing software". Cliccare su "Install" e seguire le istruzioni.
- 3) Alla fine dell'installazione cliccare su "Finish". Riappare la finestra d'avvio. Cliccare su "Exit" per finire oppure su "ME Manual", se volete leggere le istruzioni per l'uso del software (in inglese).
- 4) Dopo l'installazione attivare il software. Altrimenti pu   essere usato solo per 30 giorni come versione demo. Per l'attivazione    richiesta la chiave di licenza, allegata al software, e una chiave d'attivazione dall'Internet. La chiave d'attivazione pu   essere segnata "offline" dall'Internet oppure

pu   essere presa comodamente "online" dall'Internet.

Dopo l'avvio del programma "e-mix ME basic" cliccare su "Continue demo" (versione demo) oppure su "Activate" per attivare; quindi seguire le istruzioni. Altre indicazioni si trovano nelle istruzioni del software.

N. B.: Se il computer va in crash dopo l'avvio del programma e-mix oppure se la rappresentazione grafica sul monitor non    perfetta, occorre caricare il driver originale del produttore della scheda grafica e non il driver standard di *Windows*.

5 Collegare il controller e scegliere il modo MIDI

Il MC-500USB deve essere usato come apparecchio collocato liberamente su una superficie piana.

- 1) Collegare la presa    (1) con una porta USB del computer servendosi del cavo di collegamento in dotazione. Se il computer    acceso, i tasti SEARCH (17), SCRATCH (18) e SYNC (19) lampeggiano uno dopo l'altro.
- 2) L'alimentazione del MC-500USB avviene tramite la porta USB del computer. Se il contatto non dovesse fornire corrente a sufficienza,    richiesto un alimentatore 6 V con potenza di 1 A e con uno spinotto delle dimensioni 5,5/2,1 mm (diametro esterno/interno) [p. es. PS-1204ST di MONACOR]. Collegare l'alimentatore con la presa 6 V   (2). Rispettare la corretta polarit  : il polo positivo deve trovarsi sul contatto centrale!
- 3) Dopo il collegamento avviare il programma "e-mix". (Se il programma    stato avviato gi   prima del collegamento occorre terminarlo e riavviarlo; altrimenti non    possibile comandare il controller.) Se il controller    pronto per l'uso, i tasti SEARCH, SCRATCH e SYNC smettono di lampeggiare e tutti i tasti sono leggermente illuminati; eccezioni: i tasti PITCH BEND (10), LOAD

DECK A (14), LOAD DECK B (16) e S.LOOP (33). Questi tasti non sono mai illuminati.

- 4) Dalla fabbrica, il controller    impostato con un modo speciale MIDI per il software e-mix in dotazione. Usando un altro software    eventualmente necessario cambiare il modo:
 - a) Con il computer acceso staccare il cavo USB dalla presa    (1) e tenendo premuto il tasto LOAD DECK A (14) rimetterlo e rilasciarlo nuovamente il tasto LOAD DECK A.
Il tasto CUT HI (44) del canale 1 lampeggia alcune volte e quindi rimane acceso. In questo modo si indica che    impostato il modo e-mix.
 - b) Per passare ad un altro modo, premere il seguente tasto del canale 1:
CUT MID = modo normale General MIDI
CUT LO = modo speciale General MIDI,
p. es. per il software "Tractor"
oppure, per ritornare al modo per il software e-mix, premere il tasto CUT HI.
 - c) Terminare il programma e-mix e riavviare il computer.

6 Funzionamento

In queste istruzioni si descrive come si usa il programma "e-mix ME basic" con il controller MC-500USB. Le funzioni non comandate con il controller MC-500USB, sono descritte solo se sono necessarie per usare il controller. Le istruzioni in inglese per il programma si trovano nel file "e-mix ME Manual.pdf".

6.1 Créer une base de données de musique et liste de lecture

Pour lire des titres, il faut tout d'abord créer une base de données de musique. On peut à partir de cette base créer des listes de lecture (Play List). Des titres d'une liste de lecture peuvent être chargés ensuite dans le lecteur A et le lecteur B.

- 1) Dans la moitié droite de la fenêtre e-mix, se trouvent les onglets (n) pour la sélection des fonctions. Cliquez sur DB (base de données).
- 2) Cliquez sur le bouton EDIT DB (o). Dans la partie supérieure (r) de la base de données les boutons ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB apparaissent.
- 3) Pour inclure tous les titres d'un dossier dans la base de données, cliquez sur ADD DIR. Si un seul titre doit être ajouté, cliquez sur ADD FILE. Une fenêtre s'ouvre pour sélectionner un dossier ou un titre. Après la sélection, les titres sont visibles dans la partie inférieure (s) de la base de données. Pour compléter la base de données avec d'autres titres, répétez le processus.
- 4) Pour rechercher des titres dans la base de données, sélectionnez un critère de recherche en cliquant sur le bouton ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS ou GROUPS (o). Les possibilités de sélection en fonction des titres existants sont affichées dans la partie supérieure (r) de la base de données. Si vous cliquez sur ALL, tous les titres sont affichés dans la fenêtre (s), avec une autre sélection, seuls les titres correspondants s'affichent.
- 5) Lors du premier démarrage du programme, la liste de lecture (p) est vide. Pour charger un titre, cliquez sur le titre dans la fenêtre de la banque de données (s) puis cliquez sur LOAD (t). Répétez le processus pour d'autres titres.

Pour charger tous les titres affichés dans la fenêtre de la base de données, cliquez sur LOAD ALL (u).

Si une liste de lecture complète doit être mémorisée pour une lecture répétée, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la liste de lecture puis mémorisez la liste via "Save playlist...". Après avoir cliqué sur le bouton LISTS (o), les listes mémorisées s'affichent dans la partie supérieure (r) de la base de données et peuvent être à nouveau chargées.

6.2 Lecture d'un titre

- 1) Pour lire un titre, il doit être chargé dans un des lecteurs. Cliquez sur le titre voulu dans la liste de lecture (p) ou sélectionnez-le avec le bouton TRACK (15). Pour le charger dans le lecteur A, appuyez sur la touche LOAD DECK A (14) ou dans le lecteur B, sur LOAD DECK B (16).
Une fois le titre chargé, le nom de l'artiste et du titre est visible sur l'affichage du lecteur ainsi que le nombre de beats par minute (c).
- 2) Pour démarrer un titre, appuyez sur la touche ► (24) et effectuez les réglages nécessaires du mixeur (ⓘ chapitre 6.3). Pour lire un titre à une vitesse normale, assurez-vous que le potentiomètre PITCH CTRL (20) soit bien enclenché sur la position médiane (ⓘ chapitre 6.9).
- 3) L'affichage du lecteur indique la durée déjà lue d'un titre de manière numérique et graphique (h). Pour afficher la durée restante du titre, cliquez sur "Elapsed" (a). "Remain" s'affiche à la place de "Elapsed". Pour revenir à l'affichage de la durée déjà lue, cliquez sur "Remain".
- 4) Vous pouvez à tout moment, en cliquant sur la touche ►, arrêter la lecture ou poursuivre la lecture.
- 5) A la fin du titre, le lecteur s'arrête. Le titre reste dans le lecteur jusqu'à ce qu'un autre titre soit chargé. Via "Menu" (m) → "Option" → "Player", la fonction "Load next track in player" peut être activée dans la zone "Autoload". Après la lecture d'un

titre, le titre suivant est automatiquement chargé dans le lecteur à partir de la liste de lecture.

- 6) Les titres lus restent dans la liste de lecture, ils peuvent être supprimés, individuellement ou en totalité avec le bouton droit de la souris. Via "Menu" → "Option" → "General", on peut activer la fonction "Remove played tracks" dans la zone "Playlist". Lorsque le titre suivant est chargé dans un lecteur, le dernier titre lu est supprimé de la liste.
- 7) Si les titres de la liste de lecture doivent être lus automatiquement les uns après les autres sur les lecteurs, activez la fonction "Load next track in player" (voir point 5) puis cliquez sur "Autoplay" (k). Chargez le premier titre dans un lecteur et le second titre dans l'autre lecteur. Démarrez la lecture avec la touche ► d'un lecteur.

6.3 Réglages sur le mixeur

- 1) Pour le réglage de base, tournez le réglage MASTER (42) et dans les deux canaux, les réglages GAIN (43) et les égaliseurs (45) sur la position médiane. Si une des touches CUT (44) brille, appuyez dessus. Si la touche ON/OFF (q) dans la fenêtre e-mix est entourée d'orange, cliquez sur la touche.
- 2) Mettez les deux faders des canaux (48) à $\frac{3}{4}$ environ du maximum pour laisser assez de débattement pour faire un fondu enchaîné.
- 3) Lisez un titre sur le lecteur A et réglez le canal 1 de manière optimale selon les indications du VU-mètre (e) avec le réglage GAIN / CH 1. Arrêtez la lecture sur le lecteur A et procédez de même pour le canal 2.
- 4) Réglez le niveau du signal de sortie avec le réglage MASTER (42).
- 5) Réglez la tonalité séparément pour les deux canaux avec les réglages HI, MID et LO (45). Si besoin, corrigez le réglage avec les réglages GAIN.

6.1 Preparare un banco dati di musica e una playlist

Per riprodurre dei titoli occorre prima preparare un banco dati di musica. Da tale banco dati si creano le playlist. I titoli di una playlist possono poi essere caricati nei lettori A e B.

- 1) Nella parte destra della finestra e-mix si trovano i tab (n) per la scelta delle funzioni. Cliccare su DB (databank).
- 2) Cliccare sul pulsante EDIT DB (o). Nella parte superiore (r) del banco dati appaiono i pulsanti ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB.
- 3) Se nel banco dati si devono prendere tutti i titoli di una cartella, cliccare su ADD DIR. Se si deve prendere un singolo titolo, cliccare su ADD FILE. Si apre una finestra per scegliere una cartella o un titolo. Dopo la selezione, i titoli si vedono nella parte inferiore (s) del banco dati. Per integrare il banco dati con altri titoli, ripetere la procedura.
- 4) Per cercare dei titoli nel banco dati, scegliere un criterio di scelta cliccando sui pulsanti ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS o GROUPS (o). Nella parte superiore (r) del banco dati si vedono le possibilità di scelta a seconda dei titoli presenti. Se si clicca su ALL, tutti i titoli saranno visualizzati nella finestra (s), in caso di un'altra scelta si vedranno solo i rispettivi titoli.

- 5) Al primo avvio del programma, la playlist (p) è vuota. Per caricare un titolo cliccare sul titolo nella finestra del banco dati (s) e quindi cliccare su LOAD (t). Ripetere la procedura per ulteriori titoli.

Per caricare tutti i titoli visualizzati nella finestra del banco dati, cliccare su LOAD ALL (u).

Per memorizzare una playlist finita per poterla riprodurre più volte, cliccare con il tasto destro del mouse sulla playlist e salvare la lista con "Save playlist...". Cliccando sul pulsante LISTS (o), nella parte superiore (r) del banco dati si vedono le liste salvate che si possono caricare nuovamente.

6.2 Riprodurre dei titoli

- 1) Per riprodurre un titolo, questo deve essere caricato in uno dei lettori. Cliccare sul titolo desiderato nella playlist (p) oppure sceglierlo con la manopola TRACK (15). Per caricarlo nel lettore A premere il tasto LOAD DECK A (14) oppure il tasto LOAD DECK B (16) per caricarlo nel lettore B.
Dopo aver caricato il titolo, sul display del lettore sarà visualizzato il nome dell'artista e del titolo nonché il numero delle battute al minuto (c).
- 2) Per avviare il titolo premere il tasto ► (24) ed eseguire le necessarie impostazioni sul mixer (ⓘ Cap. 6.3). Se il titolo deve essere riprodotto con velocità normale, fare attenzione che il regolatore cursore PITCH CTRL (20) si trovi a scatto in posizione centrale (ⓘ Cap. 6.9).
- 3) Il display del lettore indica il tempo già trascorso del titolo in modo numerico e grafico (h). Per indicare il tempo restante del titolo, cliccare su "Elapsed" (a). Ora si vede "Remain" al posto di "Elapsed". Per ritornare all'indicazione del tempo trascorso cliccare su "Remain".
- 4) La riproduzione può essere interrotta e proseguita in ogni momento per mezzo del tasto ►.
- 5) Alla fine del titolo il lettore si arresta. Tuttavia, il titolo rimane nel lettore finché non viene caricato un altro titolo. Con "Menu" (m) → "Option" → "Player" nel campo "Autoload" si può attivare la funzione "Load next track in player". Ciò significa che dopo la riproduzione di un titolo, il titolo successivo della playlist viene caricato automaticamente nel lettore.
- 6) I titoli riprodotti rimangono nella playlist, ma con un clic del tasto destro del mouse possono essere eliminati singolarmente o tutti insieme. Con "Menu" → "Option" → "General" nel campo "Playlist" si può attivare la funzione "Remove played tracks". Caricando il titolo successivo in un lettore, il titolo riprodotto per ultimo viene eliminato dalla lista.

- 7) Se i titoli della playlist devono essere riprodotti automaticamente uno dopo l'altro con i due lettori, attivare la funzione "Load next track in player" (vedi punto 5) e cliccare su "Autoplay" (k). Caricare il primo titolo nel lettore e il secondo titolo nell'altro lettore. Avviare la riproduzione con il tasto ► di un lettore.

6.3 Impostazioni sul mixer

- 1) Per un'impostazione base portare in posizione centrale il regolatore MASTER (42) e per i due canali i regolatori GAIN (43) nonché i regolatori toni (45). Se si accende uno dei tasti CUT (44), occorre premerlo. Se il tasto ON/OFF (q) nella finestra e-mix è contornato di color arancione, cliccare sul tasto.
- 2) Portare i due fader dei canali (48) a $\frac{3}{4}$ circa del massimo, per lasciare dello spazio di regolazione per le dissolvenze in entrata e in uscita.
- 3) Riprodurre un titolo con il lettore A, e con il regolatore GAIN / CH 1 regolare in modo ottimale il canale 1 seguendo le indicazioni del livello (e). Fermare la riproduzione sul lettore A e regolare nello stesso modo il canale 2.
- 4) Impostare il livello del segnale d'uscita con il regolatore MASTER (42).
- 5) Regolare i toni separatamente per i due canali per mezzo dei regolatori HI, MID e LO (45). Successivamente, se necessario, correggere l'impostazione con i regolatori GAIN.
- 6) Con il fader del canale (48) sono ora possibili delle dissolvenze in entrata o in uscita per il relativo lettore.
- 7) Per effetti particolari, con i tasti CUT (44) si possono abbassare fortemente gli acuti, (HI), i medi (MID) e/o i bassi (LO).
- 8) Se il computer dispone di una scheda sound con più uscite, tramite "Menu" (m) → "Option" → "Audio out" si possono attivare le uscite "Monitor

- 6) Le lecteur correspondant peut faire un fondu enchaîné avec le fader du canal (48).
- 7) Pour des effets particuliers, on peut diminuer fortement les aigus (Hi), médiums (MID) et/ou les graves (LO) avec les touches CUT (44).
- 8) Si une carte sonore avec plusieurs sorties existe sur l'ordinateur, vous pouvez activer les sorties "Monitor output" et "Booth output" via "Menu" (m) → "Option" → "Audio out" et les attribuer respectivement à une sortie de la carte sonore. Sans l'activation, les réglages CUE (40) et BOOTH (41) ainsi que les touches CUE (46) sont sans fonction.

Réglez le niveau pour la sortie "Booth output" avec le réglage BOOTH (41).

Sélectionnez le canal qui doit être écouté pour la sortie "Monitor output" avec les touches CUE (46), réglez le niveau avec le réglage CUE (40). L'écoute est également possible si le fader correspondant du canal (48) est fermé. Ainsi, on peut lire le début d'un titre par exemple, positionner un point Cue ou régler une boucle parfaite sans que le public n'entende les manipulations.

6.3.1 Fondu enchaîné entre les lecteurs

Manuellement

- 1) Dans la fenêtre e-mix, cliquez sur la touche ON/OFF (q) pour qu'elle soit entourée d'orange. Le réglage de fondu enchaîné (49) est activé.
- 2) Vous pouvez maintenant faire le fondu enchaîné entre les lecteurs avec le réglage (49). [Les deux faders (48) doivent être poussés].

Automatiquement

- 1) Dans la fenêtre e-mix, cliquez sur la touche "Automix" (l) ; la touche AUTO MIX (47) sur le contrôleur brille.

- 2) Lisez un titre sur un lecteur. L'autre lecteur doit être mis sur pause, sinon appuyez sur la touche ►|.
- 3) Lorsque le fondu enchaîné doit commencer, appuyez sur la touche AUTO MIX (47). Le second lecteur démarre, le fondu enchaîné se fait automatiquement vers lui. Si le crossfader (49) a été activé auparavant, il est désactivé.
- 4) Via "Menu" (m) → "Option" → "Automix", vous pouvez modifier la façon de procéder au fondu enchaîné.

6.4 Lecture du début d'un titre

Une fois un titre chargé dans un lecteur, vous pouvez lire le début du titre en maintenant la touche CUE (23) enfoncée. Lorsque vous la relâchez, le lecteur revient au début du titre et commute sur pause.

Remarque : avant d'appuyer sur la touche CUE, assurez-vous que le lecteur ne soit pas sur pause à un autre endroit qu'au début du titre. Sinon, vous créez un point Cue avec la touche CUE (☞ chapitre 6.7.2).

6.5 Avance et retour rapides

Si vous souhaitez avancer ou reculer rapidement un titre, appuyez sur la touche SEARCH (17) et tournez la molette (22) dans le sens souhaité.

Remarques

1. Pour sauter directement à un endroit sur un titre, cliquez sur l'emplacement correspondant sur le diagramme du signal (i) ou sur la barre de progression (h).
2. En mode Pause, après une avance ou un retour rapide, l'endroit actuel est répété en continu. Pour arrêter, appuyez sur la touche CUE (23) [un nouveau point Cue est créé, chapitre 6.7.2] ou démarrez la lecture avec la touche ►| (24).

6.6 Positionnement précis à un endroit donné

Un endroit dans un titre peut être sélectionné à 1/100 seconde par exemple si la lecture ne doit pas démarrer au début du titre mais à un endroit déterminé.

- 1) Lorsque l'endroit voulu est approximativement atteint par la lecture d'un titre ou par une avance/retour rapides, passez sur pause avec la touche ►| (24).
- 2) Si la touche SEARCH (17) brille, appuyez sur la touche, sinon l'avance/retour rapides est activée.
- 3) En tournant la molette (22) vers la gauche et la droite, allez à l'endroit précis. L'endroit actuel est répété en continu.
- 4) Lorsque l'endroit voulu est réglé, appuyez sur la touche CUE (23). L'endroit est mémorisé, la lecture répétée est arrêtée. Avec la touche ►|, la lecture à partir de ce point peut être à nouveau démarrée.

6.7 Saut à un endroit préalablement déterminé

Pour pouvoir aller rapidement à un endroit défini, il est possible de mémoriser deux points de départ (points Cue) avec les touches CUE 1 et CUE 2 (25). De plus, il est possible de déterminer avec la touche CUE (23) un autre point de départ, mais qui ne peut pas être mémorisé.

6.7.1 Touches CUE 1 et CUE 2

- 1) Appuyez sur la touche MEMO (26) : la touche brille.
- 2) Soit appuyez sur la touche CUE 1 ou CUE 2 pendant la lecture d'un titre lorsque l'endroit voulu est atteint (Fly-Cue) soit commutuez sur pause avec la touche ►| (24) à l'endroit voulu, allez à l'endroit exactement avec la molette (22) et appuyez sur la touche CUE 1 ou CUE 2. La touche CUE 1 ou CUE 2 brille, la touche MEMO s'éteint. Redémarrez la lecture avec la touche ►|, si besoin.

output" e "Booth output" per essere assegnate ciascuna ad un'uscita della scheda sound. Senza tale attivazione, i regolatori CUE (40) e BOOTH (41) nonché i tasti CUE (46) sono senza funzione. Impostare il livello per l'uscita "Booth output" per mezzo del regolatore BOOTH (41).

Per l'uscita "Monitor output", con i tasti CUE (46) scegliere il canale che deve essere ascoltato, e con il regolatore CUE (40) impostare il livello. L'ascolto è possibile anche se il relativo fader (48) è chiuso. In questo modo si può, per esempio, ascoltare l'inizio di un titolo, impostare un punto cue o un loop senza fine senza che tale operazione possa essere avvertita dal pubblico.

6.3.1 Dissolvenze fra i lettori

Manuale

- 1) Nella finestra e-mix cliccare sul tasto ON/OFF (q) in modo che sia contornato di color arancione. In questo modo è attivato il regolatore delle dissolvenze (49).
- 2) Ora sono possibili delle dissolvenze fra i lettori per mezzo del regolatore (49). [I due fader dei canali (48) devono essere aperti in questo caso.]

Automatico

- 1) Nella finestra e-mix cliccare sul tasto "Automix" (l). Il tasto AUTO MIX (47) sul controller s'illumina.
- 2) Riprodurre il titolo su un lettore. L'altro lettore deve essere in pausa; altrimenti premere il tasto ►|.
- 3) Quando devono iniziare le dissolvenze, premere il tasto AUTO MIX (47). Il secondo lettore si avvia automaticamente con dissolvenze in entrata. Se prima è stato attivato il regolatore delle dissolvenze (49), sarà ora disattivato.
- 4) Per mezzo di "Menu" (m) → "Option" → "Automix" è possibile modificare il modo delle dissolvenze.

6.4 Riprodurre l'inizio di un titolo

Dopo la carica di un titolo in un lettore, è possibile riprodurre l'inizio di tale titolo. Per fare ciò tenere premuto il tasto CUE (23). Lasciando libero il tasto, il lettore ritorna all'inizio del titolo e va in pausa.

N.B.: Prima di premere il tasto CUE fare attenzione che il lettore non si trovi in pausa in un punto diverso dall'inizio del titolo. Altrimenti, con il tasto CUE si fissa un punto cue (☞ Cap. 6.7.2).

6.5 Avanzamento e ritorno veloce

Per l'avanzamento o ritorno veloce di un titolo, premere il tasto SEARCH (17) e girare la manopola (22) nella direzione desiderata.

Consigli

1. Per saltare direttamente su un punto nel titolo, cliccare su tale punto nel diagramma dei segnali (i) oppure sulla barra di svolgimento (h).
2. Nel modo di pausa, dopo un avanzamento o ritorno veloce, il punto attuale viene ripetuto continuamente. Per terminare tale riproduzione, premere il tasto CUE (23) [si fissa un nuovo punto cue, Cap. 6.7.2] oppure avviare la riproduzione con il tasto ►| (24).

6.6 Posizionarsi su un determinato punto

È possibile posizionarsi su un determinato punto del titolo con la precisione di un 1/100 di secondo, quando, per esempio, la riproduzione non deve iniziare con l'inizio del titolo bensì a partire da un punto determinato.

- 1) Se il punto desiderato è raggiunto approssimativamente durante la riproduzione del titolo oppure per mezzo dell'avanzamento o ritorno veloce, attivare la pausa con il tasto ►| (24).
- 2) Se è acceso il tasto SEARCH (17), premere il tasto, altrimenti è attivato l'avanzamento o ritorno veloce.
- 3) Girando la manopola (22) a destra o a sinistra, posizionarsi con esattezza sul punto desiderato. Il punto attuale viene ripetuto continuamente.
- 4) Una volta impostato il punto desiderato, premere il tasto CUE (23). In questo modo, tale punto è

memorizzato e si arresta la riproduzione continua. Con il tasto ►| è ora possibile la riproduzione a partire da tale punto.

6.7 Salto ad un punto determinato precedentemente

Per poter saltare velocemente su un determinato punto, con i tasti CUE 1 e CUE 2 (25) si possono memorizzare due punti d'avvio (punti cue). In più, con il tasto CUE (23) si può determinare un ulteriore punto d'avvio che tuttavia non può essere memorizzato.

6.7.1 Tasti CUE 1 e CUE 2

- 1) Premere il tasto MEMO (26) : il tasto s'illumina.
- 2) Durante la riproduzione di un titolo premere il tasto CUE 1 o CUE 2 quando è raggiunto il punto desiderato (fly-cue) oppure, raggiunto il punto desiderato, attivare la pausa con il tasto ►| (24), poi posizionarsi con esattezza su tale punto per mezzo della manopola (22) e quindi premere il tasto CUE 1 o CUE 2. Il tasto CUE 1 o CUE 2 s'illumina e il tasto MEMO si spegne. Eventualmente riavviare la riproduzione con il tasto ►|.
- 3) Ripetere i passi 1 e 2 per determinare un altro punto cue.
Nella barra dello svolgimento (h), i punti cue sono segnalati con un breve trattino e con il numero 1 o 2. Nel diagramma dei segnali (i) sul posto dei punti cue si vede un trattino bianco verticale.
- 4) Con i tasti CUE 1 e CUE 2 si può ora saltare sui relativi punti cue.
- 5) Per memorizzare i punti cue in modo duraturo, cliccare con il tasto destro del mouse sul display del lettore. Si apre una piccola finestra con un menù: con il tasto sinistro del mouse cliccare sul "Save Cue Points".
- 6) Se si carica sul lettore un titolo con dei punti cue memorizzati, tali punti cue possono essere chia-

- 3) Répétez les points 1 et 2 pour déterminer un autre point Cue.
Les points Cue sont repérés par un petit trait et le chiffre 1 ou 2 dans la barre de progression (h). Sur le diagramme du signal (i), un trait blanc vertical apparaît à la place des points Cue.
- 4) Avec les touches CUE 1 et CUE 2, on peut sauter aux points Cue correspondants.
- 5) Si les points Cue doivent être mémorisés de manière durable, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'affichage du lecteur. Une petite fenêtre de menu s'ouvre. Cliquez sur "Save Cue Points" avec le bouton gauche de la souris.
- 6) Si un titre avec des points Cue mémorisés est chargé dans un lecteur, les points Cue peuvent être appelés comme suit : avec le bouton droit de la souris, cliquez sur l'affichage du lecteur. Dans la fenêtre de menu qui s'ouvre, cliquez sur "Load Cue Points" avec le bouton gauche de la souris. Les touches CUE 1 et CUE 2 brillent, les points Cue sont indiqués sur la barre de progression et sur le diagramme du signal.

6.7.2 Touche CUE

Avec la touche CUE (23), vous pouvez revenir, pendant la lecture d'un titre à son début. Un petit trait avec le chiffre 0 est visible au début de la barre de progression (h) et sur le diagramme du signal (i), un trait blanc vertical.

On peut également déterminer un autre point Cue pour la touche CUE, mais ce point ne peut pas être mémorisé de manière durable, à l'inverse des points Cue des touches CUE 1 et CUE 2 (25).

- 1) Pendant la lecture d'un titre, commutez sur pause avec la touche ►II (24) lorsque l'endroit auquel on doit revenir est atteint. Les touches ►II et CUE clignotent.
- 2) Si besoin, allez à l'endroit voulu plus précisément avec la molette (22). L'endroit en cours est écou-table en continu.

- 3) Appuyez sur la touche CUE (23). Le trait avec le chiffre 0 sur la barre de progression et le trait blanc sur le diagramme du schéma vont du début du titre au point en cours. La touche CUE brille en continu, la touche ►II clignote incitant à démarrer la lecture.
- 4) Redémarrez la lecture avec la touche ►II.
- 5) Si on doit revenir à l'endroit repéré, appuyez sur la touche CUE. Le lecteur est sur pause à l'endroit marqué.
- 6) Avec la touche ►II, redémarrez la lecture ou maintenez la touche enfoncée pour une lecture brève du début du titre. Lorsque vous relâchez la touche CUE, le lecteur est à nouveau sur pause au point Cue défini.

Remarque : si le lecteur est sur pause, on ne peut pas sauter au point Cue avec la touche CUE. En revanche, si vous appuyez sur la touche CUE, le point Cue défini est déplacé au point où le lecteur est sur pause.

6.8 Lecture d'une boucle parfaite

Un segment donné d'un titre peut être répété dans une boucle parfaite sans interruption.

6.8.1 Boucle courte, synchronisée avec le rythme

Une boucle courte peut être lue, elle est de 1, 2, 4, ou 8 beats.

- 1) Avec la touche S.LOOP (31), sélectionnez la longueur de la boucle. Les LEDs à côté de la touche indiquent la longueur par le nombre de beats.
- 2) Lisez un titre. Lorsque la boucle doit démarrer, appuyez sur la touche ON/OFF (32), la touche brille. A partir du beat suivant, une boucle avec la longueur réglée est lue.
- 3) Pour quitter la boucle et poursuivre la lecture du titre, appuyez une nouvelle fois sur la touche ON/OFF. La touche s'éteint.

6.8.2 Boucle mémorisable, librement réglable

- 1) Lisez un titre. Si le point de départ souhaité de la boucle est atteint (point a sur le schéma 3), appuyez sur la touche LOOP IN (28).

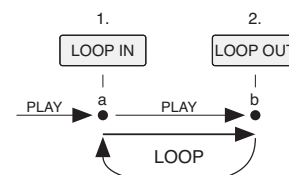


Schéma 3 Lecture d'une boucle parfaite

- 2) Lorsque, une fois la lecture lancée, la fin voulue de la boucle est atteinte (point b), appuyez sur la touche LOOP OUT (29). Le segment entre les points est répété en continu ; sur l'affichage, — au-dessus de la barre de progression (h) repère la boucle.
- 3) Pour quitter la boucle continue et poursuivre le titre normalement, appuyez sur la touche LOOP OUT. Pour une nouvelle lecture de la boucle, enfoncez la touche RELOOP (30).

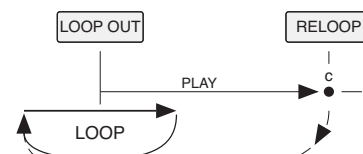


Schéma 4 Fin et nouvelle activation d'une boucle parfaite

- 4) Si la boucle doit être mémorisée de manière permanente, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'affichage du lecteur. Une petite fenêtre de menu s'ouvre, cliquez sur "Save Cue Points" avec le bouton gauche de la souris.
- 5) Si un titre avec une boucle mémorisée est chargé dans un lecteur, la boucle peut être appelée en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'affichage du lecteur.

mati nel seguente modo: con il tasto destro del mouse cliccare sul display del lettore. Nella finestra con menù che si apre allora, cliccare con il tasto sinistro del mouse su "Load Cue Points". I tasti CUE 1 e CUE 2 s'illuminano e i punti cue vengono indicati sulla barra di svolgimento e nel diagramma dei segnali.

6.7.2 Tasto CUE

Con il tasto CUE (23), durante la riproduzione di un titolo, si può ritornare all'inizio del titolo. Perciò, all'inizio della barra di svolgimento (h) è visualizzato un breve trattino con il numero 0 e sul diagramma dei segnali (i) un trattino bianco verticale.

Tuttavia è possibile determinare anche un altro punto cue per il tasto CUE. Ma tale punto non può essere memorizzato in modo duraturo – contrariamente ai punti cue dei tasti CUE 1 e CUE 2 (25).

- 1) Durante la riproduzione di un titolo, con il tasto ►II (24) attivare la pausa quando è stato raggiunto il punto su quale si desidera ritornare. I tasti ►II e CUE lampeggiano.
- 2) Se necessario, determinare il punto con maggiore esattezza per mezzo della manopola (22). Il punto attuale si sente continuamente.
- 3) Premere il tasto CUE (23). Nella barra di svolgimento, il trattino con il numero 0 e sul diagramma dei segnali il trattino bianco saltano dall'inizio del titolo sul punto attuale. Il tasto CUE rimane ora acceso e il tasto ►II continua a lampeggiare come invito di avviare la riproduzione.
- 4) Riavviare la riproduzione con il tasto ►II.
- 5) Se si vuole ritornare sul punto marcato, premere il tasto CUE. Il lettore si mette in pausa sul punto marcato.
- 6) Con il tasto ►II riavviare la riproduzione oppure, per riprodurre solo l'inizio, tenere premuto il tasto CUE. Lasciando libero il tasto CUE, il lettore si trova in pausa sul punto cue fissato.

N. B.: Se il lettore è in pausa, con il tasto CUE non si può saltare sul punto cue. Premendo il tasto CUE, il punto cue fissato viene invece spostato sul punto sul quale il lettore si trova in pausa.

6.8 Riprodurre un loop senza fine

È possibile riprodurre un determinato passaggio di un titolo come loop senza fine e senza interruzione di continuità.

6.8.1 Loop breve con determinate battute

È possibile riprodurre un loop breve della lunghezza esatta di 1, 2, 4 o 8 battute.

- 1) Con il tasto S.LOOP (31) scegliere la lunghezza del loop. I LED vicino al tasto indicano la lunghezza con il numero della battuta.
- 2) Riprodurre un titolo. Quando il loop deve iniziare, premere il tasto ON/OFF (32). Il tasto s'illumina. A partire dalla battuta successiva, il loop sarà riprodotto con la lunghezza impostata.
- 3) Per uscire dal loop e per continuare la riproduzione del titolo, premere nuovamente il tasto ON/OFF. Il tasto si spegne.

6.8.2 Loop liberamente impostabile, memorizzabile

- 1) Riprodurre un titolo. Se il punto desiderato per l'avvio del loop è raggiunto (punto a in fig. 3), premere il tasto LOOP IN (28).

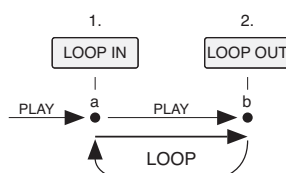


Fig. 3 Riprodurre un loop senza fine

- 2) Se durante l'ulteriore riproduzione è raggiunto la fine desiderata del loop (punto b), premere il tasto

LOOP OUT (29). Il brano fra i punti viene ripetuto continuamente. Un segno — sopra la barra di svolgimento (h) indica il loop.

- 3) Per uscire dal loop e per continuare la riproduzione del titolo, premere il tasto LOOP OUT. Per riavviare il loop, premere il tasto RELOOP (30).

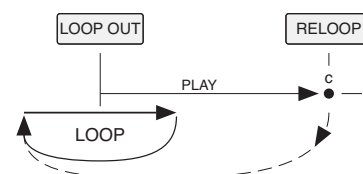


Fig. 4 Terminare e riavviare il loop

- 4) Per memorizzare il loop in modo duraturo, con il tasto destro del mouse cliccare sul display del lettore. Si apre una piccola finestra con menù. Con il tasto sinistro del mouse cliccare sul "Save Cue Points".
- 5) Se si carica sul lettore un titolo con un loop memorizzato, il loop può essere chiamato nel seguente modo: con il tasto destro del mouse cliccare sul display del lettore. Nella finestra con menù che si apre allora, cliccare con il tasto sinistro del mouse su "Load Cue Points". I tasti LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP s'illuminano e il loop viene indicato sulla barra di svolgimento.

Consiglio: I punti d'avvio e di fine di un loop possono essere fissati anche con la precisione di 1/100 di secondo:

- 1) Al raggiungimento del punto d'avvio, attivare la pausa con il tasto ►II (24). Posizionarsi con esattezza sul punto per mezzo della manopola (22). Quindi premere il tasto LOOP IN.
- 2) Ora posizionarsi direttamente sul punto di fine per mezzo della manopola oppure avviare prima la riproduzione con il tasto ►II, attivare la pausa con il tasto ►II quando è raggiunto il punto di fine e determinarlo con esattezza per mezzo della manopola.
- 3) Dopo l'impostazione del punto di fine premere il tasto LOOP OUT. Il loop si avvia.

fichage du lecteur. Dans la fenêtre du menu qui s'ouvre, cliquez sur "Load Cue Points" avec le bouton gauche de la souris, les touches LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP brillent, la boucle est indiquée sur la barre de progression.

Remarque : Les points de départ et de fin d'une boucle peuvent être déterminés avec une précision à 1/100 seconde :

- 1) Lorsque le point de départ est atteint, commutez sur pause avec la touche ► (24) ; allez au point avec précision avec la molette (22) puis appuyez sur la touche LOOP IN.
- 2) Maintenant soit allez directement au point de fin avec la molette soit démarrez tout d'abord la lecture avec la touche ► puis commutez sur pause avec la touche ► lorsque le point de fin est atteint puis réglez le point de fin avec précision avec la molette.
- 3) Une fois le point de fin réglé, appuyez sur la touche LOOP OUT, la boucle démarre.

6.9 Modification de la vitesse avec ou sans déplacement de la hauteur tonale

La vitesse peut être modifiée avec le potentiomètre PITCH CTRL (20) de $\pm 100\%$ maximum.

+100 % : vitesse doublée

-100 % : arrêt

- 1) La plage de réglage pour la vitesse est préréglée sur $\pm 8\%$. En cliquant sur "8%" (b) sur l'affichage du lecteur, la plage de réglage peut être modifiée :
 $\pm 16\%, \pm 32\%, \pm 100\%$
Pitch off (= réglage sans fonction)
et retour à $\pm 8\%$.
- 2) Modifiez la vitesse avec le réglage PITCH CTRL. L'affichage indique la déviation en pourcentage de la vitesse standard à droite dans la deuxième ligne (d). Le nombre de beats (c) se modifie en fonction.
Le réglage s'enclenche en position médiane. Dans cette position, un titre est lu à vitesse normale.

Remarque : si la vitesse est modifiée avec le réglage dans la fenêtre e-mix (cliquez sur le réglage et déplacez le réglage en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé), le réglage PITCH CTRL sur le contrôleur ne réagit pas immédiatement. Il doit tout d'abord être réglé sur la valeur indiquée par l'affichage (d).

- 3) Avec la modification de la vitesse, la hauteur tonale se modifie également en proportion. Cependant, si la hauteur tonale doit rester constante, appuyez sur la touche KEY (21).

Si la touche KEY reste enfoncée, différents effets peuvent apparaître selon la vitesse réglée. Ils sont conditionnés par le système et peuvent être utilisés pour créer des effets sonores intéressants.

6.10 Pitch Bend, adaptation du rythme entre deux morceaux de musique

Les rythmes de deux titres avec la même vitesse (lu sur le lecteur A et le lecteur B) peuvent être synchronisés. Ainsi, lors du fondu enchaîné d'un titre vers un autre, le rythme pour la danse n'est pas interrompu.

- 1) Sur le lecteur sur lequel le fondu enchaîné est souhaité, appuyez sur la touche SYNC (19), la vitesse est adaptée de telle sorte que le titre est lu avec le même nombre de beats par minute que le titre sur l'autre lecteur.

Remarques

Le nombre de beats du titre sur lequel on fait le fondu enchaîné, doit avoir au moins la moitié du nombre de l'autre titre. S'il est plus faible, il n'y a pas d'adaptation de la vitesse.

Si le nombre exact de beats ne devait pas être déterminé par le programme, il faut adapter manuellement la vitesse avec le réglage PITCH CTRL (20), à l'oreille.

- 2) Pour synchroniser, le titre pour le fondu enchaîné devrait être écouté via la sortie "Monitor output" (☞ chapitre 6.3, point 8).
- 3) Avec les touches PITCH BEND (10), faites exactement coïncider les rythmes du morceau de musique pour le fondu enchaîné avec le rythme du morceau en cours : tant que la touche + ou - est maintenue enfoncée, le titre est lu plus vite ou moins vite. Les beats se déplacent en fonction des rythmes du morceau en cours.
- 4) En tournant la molette (22), vous pouvez également modifier la vitesse pour une synchronisation du rythme.
- 5) Après la lecture du titre synchronisé, réglez à nouveau, si besoin, la vitesse normale : poussez le réglage PITCH CTRL (20) vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que la valeur de l'indication de vitesse (d) se modifie. Remettez ensuite le réglage sur la position médiane.

6.9 Modificare la velocità con o senza spostamento dell'altezza del suono

Con il regolatore cursore PITCH CTRL (20) è possibile modificare la velocità di $\pm 100\%$ max.:

+100 % = velocità doppia

-100 % = lettore fermo

- 1) Il campo di regolazione per la velocità è preimpostato su $\pm 8\%$. Cliccando sull'indicazione "8%" (b) sul display del lettore è possibile modificare il campo di regolazione:
 $\pm 16\%, \pm 32\%, \pm 100\%$,
Pitch off (= regolatore senza funzione)
e nuovamente ritorno a $\pm 8\%$.
 - 2) Modificare la velocità per mezzo del regolatore cursore PITCH CTRL. Il display indica la deviazione percentuale dalla velocità normale, a destra, nella seconda riga (d). Il numero delle battute (c) cambia in relazione.
Il regolatore si arresta a scatto in posizione centrale. In questa posizione, un titolo è riprodotto con velocità normale.
- N.B.:** Se la velocità è stata modificata con il regolatore nella finestra e-mix (cliccare sul regolatore e spostare il regolatore tenendo premuto il tasto del mouse), il regolatore PITCH CTRL sul controller non reagisce subito. Occorre prima impostare per lo stesso il valore indicato dal display (d).
- 3) Modificando la velocità, cambia in proporzione anche l'altezza del suono. Se l'altezza del suono deve rimanere costante, premere il tasto KEY (21).
Con il tasto KEY premuto, a seconda della velocità impostata si possono manifestare vari effetti. Tali effetti dipendono dal sistema e possono essere sfruttati per generare interessanti effetti sonori.

6.10 Pitch Bend – adattare il ritmo fra due titoli

Le battute di due titoli, riprodotti con la stessa velocità (sui lettori A e B) possono essere sincronizzate con esattezza. In questo modo, in caso di dissolvenze da un lettore all'altro, il ritmo del ballo non viene interrotto.

- 1) Sul lettore previsto per le dissolvenze in entrata premere il tasto SYNC (19). Così, il ritmo si adatta in modo che il titolo viene riprodotto con lo stesso numero di battute come il titolo sull'altro lettore.

N.B.:

Il numero delle battute del titolo previsto per le dissolvenze in entrata deve essere per lo meno la metà del numero dell'altro titolo. Se è minore, non è possibile l'adattamento della velocità.

Se il programma non riconosce l'esatto numero delle battute, la velocità deve essere adattata a mano per mezzo del regolatore PITCH CTRL (20) e secondo il proprio udito.

- 2) Per la sincronizzazione è opportuno che il titolo previsto per le dissolvenze in entrata venga preascoltato attraverso l'uscita "Monitor output" (☞ Cap. 6.3, passo 8).
- 3) Sovrapporre le battute del titolo previsto per le dissolvenze in entrata alle battute del brano attuale servendosi dei tasti PITCH BEND (10): finché si tiene premuto il tasto + o -, il titolo scorre più velocemente o più lentamente. In questo modo, le battute si spostano rispetto alle battute del brano musicale attuale.
- 4) Anche girando la manopola (22) è possibile modificare la velocità per sincronizzare le battute.
- 5) Dopo la riproduzione di un titolo sincronizzato eventualmente reimpostare la velocità normale: spostare il regolatore PITCH CTRL (20) in alto o in basso finché il valore dell'indicazione della velocità (d) cambia. Quindi riportare il regolatore in posizione centrale.

7 Effetti

Per una preparazione creativa del programma musicale sono a disposizione una serie di effetti.

7.1 Jingle

Ai tasti JINGLE 1 e JINGLE 2 (27) dei due lettori sono assegnati differenti jingle, visualizzati nella finestra (j) sopra il banco dati. Per riprodurre uno jingle occorre premere il relativo tasto. Per terminare lo jingle anzitempo, premere nuovamente il tasto.

Ai tasti JINGLE si possono assegnare anche altri jingle in dotazione o propri jingle:

- 1) Premere sul tab JINGLES (n).
- 2) Nella finestra Jingles cliccare sul relativo tasto ▲. Si apre una finestra per scegliere uno jingle.
- 3) Scegliere lo jingle desiderato.
- 4) Se nella finestra Jingles si clicca sul tasto CLEAR, ai tasti JINGLE (27) non è assegnato più nessuno jingle.

7.2 Flanger, phaser, reverb, delay

- 1) Girando la manopola SELECT (12), scegliere l'effetto desiderato. Sul display del lettore si vede, in alto a sinistra (f), l'effetto scelto.
- 2) Attivare l'effetto con il tasto EFFECT ON/OFF (11).
- 3) Riproducendo un titolo, con i regolatori PARAMETER (13) impostare l'effetto secondo desiderio. I valori impostati sono visualizzati in alto (g) sul display del lettore. Sono possibili le seguenti impostazioni:

Effetto	Parametro A	Parametro B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7 Effets

Une série d'effets est proposée pour créer un programme de musique créatif.

7.1 Jingles

4 jingles différents sont dédiés aux touches JINGLE 1 et JINGLE 2 (27) des deux lecteurs, ils sont affichés dans la fenêtre (j) au-dessus de la base de données. Pour lire un jingle, appuyez sur la touche correspondante. Pour arrêter le jingle avant la fin, appuyez une nouvelle fois sur la touche.

D'autres jingles livrés ou vos propres jingles peuvent être attribués aux touches JINGLE :

- 1) Cliquez sur l'onglet JINGLES (n).
- 2) Dans la fenêtre Jingles, cliquez sur la touche correspondante. Une fenêtre s'ouvre pour sélectionner un jingle.
- 3) Sélectionnez le jingle souhaité.
- 4) Si vous cliquez dans la fenêtre Jingles, sur la touche CLEAR, aucun jingle n'est attribué aux touches JINGLE (27).

7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay

- 1) En tournant le bouton SELECT (12), sélectionnez l'effet voulu. Sur l'affichage du lecteur, l'effet sélectionné est indiqué en haut à gauche (f).
- 2) Allumez l'effet avec la touche EFFECT ON/OFF (11).
- 3) Lors de la lecture du titre, réglez l'effet comme souhaité avec les réglages PARAMETER (13). Les valeurs réglées sont indiquées sur l'affichage

du lecteur en haut (g). Les réglages suivants sont possibles :

Effet	Paramètre A	Paramètre B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7.3 Effets Scratch

Si la touche SEARCH (17) brille, appuyez dessus. Activez la fonction Scratch avec la touche SCRATCH (18). Tournez la molette (22) dans un sens et dans l'autre. Pour désactiver la fonction, appuyez une nouvelle fois sur la touche.

7.4 Effets Bourdonnement

Les touches KEY (21), SEARCH (17) et SCRATCH (18) ne devraient pas briller. Sinon, appuyez sur la touche correspondante. En tournant la molette (22) dans un sens et dans l'autre, la vitesse de lecture est augmentée et diminuée, créant un effet de bourdonnement.

7.5 Effets bégaiement

Les points Cue mémorisées avec les touches CUE 1 et CUE 2 (25) [voir chapitre 6.7.1] peuvent être utilisés pour produire des effets "bégaiement" intéressants. Par plusieurs brèves pressions sur une des touches, on crée un effet "bégaiement". Il est d'autant plus puissant que le point Cue est adapté (par exemple utilisation d'un instrument ou début d'un mot).

8 Caractéristiques techniques

Configuration système voir chapitre 3

Alimentation

par port USB : 5 V=, 350 mA
par prise basse tension : 6 V=, 1 A

Température fonc : 0 – 40 °C

Dimensions : 380 x 80 x 290 mm

Poids : 2 kg

Tout droit de modification réservé.



Notice d'utilisation protégée par le copyright de MONACOR® INTERNATIONAL GmbH & Co. KG. Toute reproduction même partielle à des fins commerciales est interdite.

7.3 Effetti scratch

Se è illuminato il tasto SEARCH (17), premerlo. Attivare la funzione scratch con il tasto SCRATCH (18). Girare nei due sensi la manopola (22). Per disattivare la funzione premere un'altra volta il tasto SCRATCH.

7.4 Effetti droning

I tasti KEY (21), SEARCH (17) e SCRATCH (18) non devono essere illuminati. Altrimenti premere il relativo tasto. Girando la manopola (22) nei due sensi, si aumenta e riduce la velocità di riproduzione, generando in questo modo un effetto droning.

7.5 Effetti "balbuziente"

I punti cue memorizzati con i tasti CUE 1 e CUE 2 (25) [vedi Cap. 6.7.1] possono essere sfruttati anche per generare interessanti effetti tipo balbuziente. Con una breve pressione di uno dei tasti ripetuta si crea l'effetto di balbuziente. Tale effetto è molto più efficiente se il punto cue è particolarmente adatto (p. es. attacco di uno strumento musicale o inizio di una parola).

8 Dati tecnici

Configurazione minima vedi Capitolo 3

Alimentazione

tramite porta USB: 5 V=, 350 mA
tramite presa
alimentazione DC: 6 V=, 1 A

Temperatura d'esercizio: . . 0 – 40 °C

Dimensioni: 380 x 80 x 290 mm

Peso: 2 kg

Con riserva di modifiche tecniche.



Vouw bladzijde 3 helemaal open, zodat u steeds een overzicht hebt van de bedieningselementen en de aansluitingen.

Inhoudsopgave

1	Overzicht van de bedieningselementen en aansluitingen	20
1.1	Aansluitingen op het frontpaneel	20
1.2	Speler A	20
1.3	Mengeenheid	21
2	Belangrijke gebruiksvoorschriften	21
3	Toepassingen en systeemvereisten	22
4	Software installeren en activeren	22
5	Controller aansluiten en MIDI-modus selecteren	22
6	Bediening	22
6.1	Muziekdatabase en playlist aanmaken	23
6.2	Track afspelen	23
6.3	Instellingen op het mengsysteem	23
6.3.1	Tussen de spelers mengen	24
6.4	Een track kort voorbeluisteren	24
6.5	Versneld vooruit en achteruit zoeken	24
6.6	Een bepaalde plaats in een track precies opzoeken	24
6.7	Naar een vooraf bepaalde plaats springen	24
6.7.1	Toetsen CUE 1 en CUE 2	24
6.7.2	Toets CUE	25
6.8	Naadloze loop afspelen	25
6.8.1	Korte loop met ritmesynchronisatie	25
6.8.2	Vrij regelbare, op te slane loop	25
6.9	De snelheid met of zonder verandering van toonhoogte wijzigen	26
6.10	Pitch Bend – Het ritme van twee muziekfragmenten op elkaar afstemmen	26
7	Effecten	26
7.1	Jingles	26
7.2	Flanger, Phaser, Reverb, Delay	27
7.3	Scratcheffecten	27
7.4	Liereffecten	27
7.5	Stottereffecten	27
8	Technische gegevens	27

Abra el manual por la página 3, en ella podrá ver los elementos de funcionamiento y las conexiones que se describen a continuación.

Contenidos

1	Elementos de Funcionamiento y Conexiones	20
1.1	Conexiones de la parte frontal	20
1.2	Lector A	20
1.3	Mezclador	21
2	Notas Importantes	21
3	Aplicaciones y Requisitos del Sistema	22
4	Instalación y Activación del Software	22
5	Conexión del Controlador y Selección del Modo MIDI	22
6	Funcionamiento	22
6.1	Creación de la base de datos musicales y de la lista de reproducción	23
6.2	Reproducción de una pista	23
6.3	Ajustes del mezclador	23
6.3.1	Crossfading entre los lectores	24
6.4	Reproducción de un inicio de pista	24
6.5	Avance/Retroceso rápido	24
6.6	Selección precisa de un punto concreto	24
6.7	Alcanzar un punto definido con anterioridad	24
6.7.1	Botones CUE 1 y CUE 2	24
6.7.2	Botón CUE	25
6.8	Reproducción de un bucle	25
6.8.1	Bucle breve sincronizado con el ritmo	25
6.8.2	Bucle para ajustarse como desee y para memorizarse	25
6.9	Cambiar la velocidad desplazando o sin desplazar el pitch	26
6.10	Pitch Bend – Sincronización del ritmo entre dos pistas	26
7	Efectos	26
7.1	Jingles	26
7.2	Flanger, Phaser, Reverb, Delay	27
7.3	Efectos de Scratch	27
7.4	Efectos Droning	27
7.5	Efectos Stutter	27
8	Especificaciones	27

1 Overzicht van de bedienings-elementen en aansluitingen

1.1 Aansluitingen op het frontpaneel

- 1 USB-bus (type B) voor het aansluiten op een computer
- 2 Jack 6 V~/1 A voor voedingsspanning
Aansluiting van een afzonderlijke 6 V-netadapter is alleen nodig, als de USB-jack waarop de controller is aangesloten, niet voldoende stroom voor de controller kan leveren.

1.2 Speler A

De bediening van de speler B is volkomen identiek.

- 10 Toetsen PITCH BEND voor de synchronisatie van het ritme van een track aan het ritme van een track op de andere speler (hoofdstuk 6.10)
- 11 Toets EFFECT ON/OFF voor het in- en uitschakelen van het geselecteerde effect
- 12 Regelaar SELECT voor het selecteren van een effect:
Flanger, Phaser, Reverb, Delay
Het geselecteerde effect wordt op het display van de speler bovenaan links (f) weergegeven.
- 13 Regelaar PARAMETER voor het instellen van de parameters voor het geselecteerde effect
De ingestelde parameters worden op het display van de speler bovenaan (g) weergegeven.
- 14 Toets LOAD DECK A om een track die in de playlist (p) is geselecteerd, in de speler A te laden
- 15 Regelaar TRACK om een track in de playlist (p) te selecteren
- 16 Toets LOAD DECK B om een track die in de playlist (p) is geselecteerd, in de speler B te laden
- 17 Toets SEARCH om de functie voor- en achteruit-zoeken voor het draaiplateau (22) in en uit te schakelen

1 Elementos de Funcionamiento y Conexiones

1.1 Conexiones de la parte frontal

- 1 Toma USB (tipo B) para conectar a un ordenador
- 2 Toma 6 V~/1 A para la alimentación
La conexión de una alimentación de 6 V separada sólo es necesaria si la toma USB a la que está conectada el controlador no es capaz de suministrar suficiente energía para el controlador.

1.2 Lector A

El funcionamiento del lector B es idéntico.

- 10 Botones PITCH BEND para sincronizar el ritmo de una pista con el ritmo de una pista de otro lector (apartado 6.10)
- 11 Botón EFFECT ON/OFF para conmutar el efecto seleccionado
- 12 Control SELECT para seleccionar un efecto:
Flanger, Phaser, Reverb, Delay
El efecto seleccionado se muestra en la parte superior izquierda (f) del visualizador del lector.
- 13 Controles PARAMETER para ajustar los parámetros del efecto seleccionado
Los parámetros ajustados se muestran en la parte superior (g) del visualizador del lector.
- 14 Botón LOAD CHECK A para cargar la pista seleccionada en la lista de reproducción (p) en el lector A
- 15 Control TRACK para seleccionar una pista de la lista de reproducción (p)
- 16 Botón LOAD CHECK B para cargar la pista seleccionada en la lista de reproducción (p) en el lector B
- 17 Botón SEARCH para conmutar la función de avance/retroceso del jog wheel (22)

18 Toets SCRATCH om de scratchfunctie voor het draaiplateau (22) in en uit te schakelen

19 Toets SYNC

Door op de toets te drukken, wordt de afspelsnelheid zo aangepast, dat het aantal beats per minuut overeenkomt met deze van de track op de andere speler.

20 Schuifregelaar PITCH CONTROL om de snelheid te wijzigen [als de toets KEY (21) oplicht, geen wijziging van de toonhoogte]

Door op de indicatie "8%" (b) op het display van de speler te klikken, kunt u het instelbereik selecteren: $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, Pitch off (regelaar niet in gebruik).

21 Toets KEY voor constante toonhoogte, als de snelheid met de regelaar PITCH CTRL (20) wordt gewijzigd

22 Draaiplateau

1. In de pauzmodus om een bepaalde plaats exact op te zoeken

2. Tijdens het afspelen van een track voor de functie "Pitch Bend" zoals met de toetsen PITCH BEND (10) en voor liereffecten

3. Als de toets SCRATCH (18) oplicht, voor het genereren van scratcheffecten: draai het plateau heen en weer.

4. Als de toets SEARCH (17) oplicht, voor het snel vooruit/achteruit zoeken binnen een track

23 Toets CUE om een track kort voor te beluisteren (☞ hoofdstuk 6.4) en om naar het begin van de track of een vooraf bepaalde plaats binnen een track terug te springen (☞ hoofdstuk 6.7.2)

24 Toets ►|| om te wisselen tussen afspelen en pauze

25 Toetsen CUE 1 en CUE 2 om op te slaan en om twee Cue-punten binnen een track te selecteren; om op te slaan, drukt u eerst op de toets MEMO (26)

26 Toets MEMO om Cue-punten met de toetsen op te slaan met de toetsen CUE 1 en CUE 2 (25)

27 Toetsen JINGLE 1 en JINGLE 2 voor het afspelen van de jingle die aan de betreffende toets is toegewezen

28 Toets LOOP IN om het begin te bepalen van een fragment dat u als naadloze loop wenst af te spelen

29 Toets LOOP OUT om het einde te bepalen van een fragment dat u als naadloze loop wenst af te spelen, en om de loop tegelijk te starten; druk nogmaals op de toets om deze loop te verlaten

30 Toets RELOOP om een naadloze loop opnieuw af te spelen

31 Toets S.LOOP (short loop = korte loop) om de lengte van de loop te selecteren: 1, 2, 4 of 8 beats (wordt aangegeven door de LED's naast de toets)

32 Toets ON/OFF om een korte loop met ritmesynchronisatie te starten en te beëindigen
U kunt de lengte van de loop met de toets S.LOOP (31) selecteren.

1.3 Mengsysteem

De kanalen 1 (CH 1) en 2 (CH 2) zijn volledig identiek. Hier wordt alleen kanaal 1 beschreven.

40 Regelaar CUE voor het niveau van de uitgang "Monitor output" (☞ hoofdstuk 6.3)

41 Regelaar BOOTH voor het niveau van de uitgang "Booth output" (☞ hoofdstuk 6.3)

42 Regelaar MASTER voor het niveau van de mastersignaal (CH 1 + CH 2)

43 Regelaar GAIN voor de ingangsversterking van het kanaal 1

44 Toetsen CUT voor het onderdrukken van bepaalde frequentiebereiken in het kanaal 1: HI voor de hoge tonen, MID voor de middentonen en

LO voor de lage tonen

Bij oplichten van een toets, wordt het betreffende frequentiebereik sterk verminderd.

45 3-bands equalizer voor het kanaal 1

HI = hoge tonen, MID = middentonen, LO = lage tonen

46 Toets CUE om het kanaal 1 via de uitgang „Monitor output“ te kunnen beluisteren (☞ hfdst. 6.3)

47 Toets AUTO MIX om automatisch tussen de spelers te mengen (☞ hoofdstuk 6.3.1)

48 Niveauregelaar voor het kanaal 1

49 Crossfader om te regelen tussen de kanalen 1 en 2

2 Belangrijke gebruiksvoorschriften

Het apparaat is in overeenstemming met alle vereiste EU-Richtlijnen en is daarom gekenmerkt met CE.

● Het apparaat is enkel geschikt voor gebruik binnenshuis. Vermijd drui- en spatwater, uitzonderlijk warme plaatsen en plaatsen met een hoge vochtigheid (toegestaan omgevingstemperatuurbereik: 0 – 40 °C).

● Verwijder het stof met een droge, zachte doek. Gebruik zeker geen water of chemicaliën.

● In geval van ongeoorloofd of verkeerd gebruik, verkeerde aansluiting, foutieve bediening of van herstelling door een niet-gekwalificeerd persoon vervalt de garantie en de verantwoordelijkheid voor hieruit resulterende materiële of lichamelijke schade. Wij kunnen niet verantwoordelijkheid worden gesteld in geval van foutieve software-installatie of computerproblemen met betrekking tot de bijgeleverde software.



Wanneer het apparaat definitief uit bedrijf wordt genomen, bezorg het dan voor milieuvriendelijke verwerking aan een plaatselijk recyclagebedrijf.

18 Botón SCRATCH para conmutar la función de scratch del jog wheel (22)

19 Botón SYNC

Pulse el botón para igualar la velocidad de reproducción de modo que el número de pulsaciones por minuto se corresponda con el número de pulsaciones de la pista del otro lector.

20 Control deslizante PITCH CTRL para cambiar la velocidad [si se ilumina KEY (21), no se cambiará el pitch]

Haga clic en la indicación "8%" (b) en el visualizador del lector para seleccionar el nivel de ajuste: $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, Pitch off (= control sin función).

21 Botón KEY para un pitch constante cuando la velocidad se ha cambiado con el control PITCH CTRL (20)

22 Jog wheel

1. Para seleccionar con precisión un punto concreto en el modo pausa

2. Para la función "Pitch Bend" con los botones PITCH BEND (10) y para efectos droning, durante la repetición de una pista

3. Cuando el botón SCRATCH (18) se ilumina para generar efectos scratch: Gire el jog wheel hacia delante y hacia atrás.

4. Para avance/retroceso rápido en una pista, cuando el botón SEARCH (17) se ilumina

23 Botón CUE para una reproducción breve de un inicio de pista (☞ apartado 6.4) y para volver al inicio de la pista o a un punto de la pista previamente definido (☞ apartado 6.7.2)

24 Botón ►|| para conmutar entre reproducción y pausa

25 Botones CUE 1 y CUE 2 para memorizar y seleccionar dos puntos Cue en una pista; para memorizar, pulse primero el botón MEMO (26)

26 Botón MEMO para memorizar puntos Cue con los botones CUE 1 y CUE 2 (25)

27 Botones JINGLE 1 y JINGLE 2 para reproducir el jingle asignado al botón

28 Botón LOOP IN para definir el inicio de una sección a reproducir como bucle

29 Botón LOOP OUT para definir el fin de una sección a reproducir como bucle y para el inicio simultáneo del bucle; para salir del bucle, pulse el botón de nuevo

30 Botón RELOOP para reproducir el bucle de nuevo

31 Botón S.LOOP (short loop = bucle breve) para seleccionar la distancia del bucle: 1, 2, 4 u 8 pulsaciones (indicado mediante los LEDs junto al botón)

32 Botón ON/OFF para iniciar y parar un bucle breve que está sincronizado con el ritmo
La longitud del bucle puede seleccionarse con el botón S.LOOP (31).

1.3 Mezclador

Los canales 1 (CH 1) y 2 (CH 2) son idénticos. A continuación se describe sólo el canal 1.

40 Control CUE para el nivel de la salida "Monitor output" (☞ apartado 6.3)

41 Control BOOTH para el nivel de la salida "Booth out output" (☞ apartado 6.3)

42 Control MASTER para el nivel de la señal master (CH 1 + CH 2)

43 Control GAIN para la amplificación de entrada del canal 1

44 Botones CUT para suprimir ciertos rangos de frecuencias en el canal 1: HI para las frecuencias altas, MID para las frecuencias medias, y LO para las frecuencias bajas

Si se ilumina un botón, se atenúa en gran parte el rango de frecuencias respectivo.

45 Ecuilizador de 3 vías para el canal 1
HI = agudos, MID = medios, LO = graves

46 Botón CUE para poder monitorizar el canal 1 mediante la salida "Monitor output" (☞ apartado 6.3)

47 Botón AUTO MIX para el crossfading automático entre los lectores (☞ apartado 6.3.1)

48 Control de nivel para el canal 1

49 Control para el crossfading entre los canales 1 y 2

2 Notas Importantes

El aparato cumple con todas las directivas requeridas por la UE y por lo tanto está marcado con el símbolo CE.

● El aparato está adecuado para su utilización sólo en interiores. Protéjalo de goteos y salpicaduras, elevada humedad del aire y calor (temperatura ambiente admisible: 0 – 40 °C).

● Utilice sólo un paño suave y seco para la limpieza, no utilice nunca ni productos químicos ni agua.

● No podrá reclamarse garantía o responsabilidad alguna por cualquier daño personal o material resultante si el aparato se utiliza para otros fines diferentes a los originalmente concebidos, si no se conecta correctamente, no se utiliza adecuadamente o no se repara por expertos. Asimismo tampoco podrá aceptarse ninguna responsabilidad en caso de la incorrecta instalación del software o problemas del ordenador surgidos en conexión con el software entregado.



Si va a poner el aparato fuera de servicio definitivamente, llévelo a la planta de reciclaje más cercana para que su eliminación no sea perjudicial para el medioambiente.

NL 3 Toepassingen en systeemvereisten

De MIDI-controller MC-500USB dient voor het besturen van DJ-audiosoftware, en wordt geleverd met de software "e-mix ME basic". De software simuleert een dubbele audiospeler met bijbehorend tweekanaalsmengpaneel, en biedt vele functies voor de DJ-sector. U kunt volgende audioformaten afspelen:

MP3, MP4, M4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

De controller gebruikt het MIDI-gegevensprotocol en kan bijgevolg ook voor andere MIDI-gestuurde audiosoftware worden gebruikt.

Minimale systeemvereisten

Besturingssysteem: *Windows XP of Vista*

Kloksnelheid van de CPU: 1,6 GHz

RAM: 256 MB

Cd-rom-drive

USB 1.1 interface

Geluidskaart

Windows en Vista zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de VS en andere landen.

4 Software installeren en activeren

- 1) Plaats de cd met de software in de cd-drive.
- 2) Na het inlezen van de cd verschijnt op de monitor het startvenster "e-mix digital mixing software". Klik op "Install" en volg de instructies.
- 3) Aan het einde van de installatie klikt u op "Finish". Opnieuw verschijnt het startvenster. Klik hier ofwel op "Exit" om te beëindigen of bijvoorbeeld op "ME Manual", als u de softwarebedieningshandleiding (in het Engels) wilt lezen.
- 4) Activeer de software na de installatie. Anders kunt u ze slechts gedurende 30 dagen als demo-versie gebruiken. Om de software te activeren, hebt u een licentiesleutel nodig, die bij de soft-

ware is geleverd, en een activeringsleutel via het internet. De activeringsleutel kunt u "offline" van het internet noteren of "online" makkelijk overnemen.

Na het starten van het programma "e-mix ME basic" klikt u ofwel op "Continue demo" (demo-versie) of op "Activate" om de software te activeren. Volg de instructies. Verdere aanwijzingen vindt u in de softwarebedieningshandleiding.

Opmerking: Als de computer na het opstarten van het e-mix-programma crasht, of als de grafische weergave op de monitor niet perfect is, dan moet u voor de grafische kaart het originele besturingsprogramma van de fabrikant gebruiken, en niet het standaard besturingsprogramma van *Windows*.

5 Controller aansluiten en MIDI-modus selecteren

Gebruik de MC-500USB als een vrijstaand apparaat dat u op een vlakke, horizontale ondergrond plaatst.

- 1) Sluit de jack Ψ (1) via de bijgeleverde verbindingkabel aan op de USB-aansluiting van de computer. Als de computer ingeschakeld is, knippen de toetsen SEARCH (17), SCRATCH (18) en SYNC (19) achtereenvolgens op.
- 2) De MC-500USB wordt via de USB-aansluiting van de computer van stroom voorzien. Als de voedingsspanning via de aansluiting niet onvoldoende is, moet een netadapter van 6V en een belastbaarheid van 1A en een laagspanningsstekker met afmetingen 5,5/2,1 mm (buiten-/binnendiameter) worden voorzien (b.v. PS-1204ST van MONACOR). Sluit de netadapter aan op de jack 6V= (2). Let daarbij op de correcte polariteit: Verbind de centrum contact met de positieve pool!
- 3) Na de aansluiting start u het programma "e-mix". (Als het programma reeds vóór de aansluiting werd gestart, moet u het beëindigen en herstarten; anders kunt u de controller niet bedienen.)

Als de controller klaar is voor gebruik, stoppen de toetsen SEARCH, SCRATCH en SYNC met knippen. Alle toetsen zijn nu zacht verlicht. Uitzonderingen: toetsen PITCH BEND (10), LOAD DECK A (14), LOAD DECK B (16) en S.LOOP (33). Deze toetsen worden nooit verlicht.

- 4) De controller is af fabriek ingesteld op een speciale MIDI-modus voor de bijgeleverde e-mix-software. Bij gebruik van andere software moet de modus evt. worden aangepast:

- a) Bij ingeschakelde computer trekt u de USB-kabel uit de jack Ψ (1) en steekt u hem er vervolgens weer in, terwijl u de toets LOAD DECK A (14) ingedrukt houdt. Laat de toets LOAD DECK A los.

De toets CUT HI (44) van kanaal 1 knippert enkele keren en licht dan continu op. Zo wordt aangegeven, dat de e-mix-MIDI-modus is ingesteld.

- b) Om naar een andere modus om te schakelen, drukt u op de volgende toets van het kanaal 1:

CUT MID = normale General-MIDI-modus
CUT LO = speciale General-MIDI-modus voor bijvoorbeeld "Traktor"-software

of op de toets CUT HI om terug te schakelen naar de modus voor de e-mix-software.

- c) Beëindig het e-mix-programma en herstart de computer.

6 Bediening

In deze handleiding staat hoe u met de controller MC-500USB het programma "e-mix ME basic" moet besturen. Functies die u niet met de MC-500USB kunt besturen, worden alleen beschreven, als ze nodig zijn om de controller te bedienen. Een handleiding in het Engels voor het programma vindt u in het bestand "e-mix ME Manual.pdf".

E 3 Aplicaciones y Requisitos del Sistema

El controlador MIDI MC-500USB sirve para controlar software de audio DJ y se entrega con el software "e-mix ME basic". El software simula un lector doble de audio con el correspondiente mezclador de 2 canales y ofrece varias funciones para aplicaciones DJ. Pueden reproducirse los siguientes formatos de audio:

MP3, MP4, M4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

El controlador utiliza el protocolo de datos MIDI y por lo tanto puede utilizarse con otro software de audio controlado por MIDI.

Requisitos mínimos del sistema

Sistema operativo: *Windows XP o Vista*

Velocidad del procesador: 1,6 GHz

RAM: 256 MB

Unidad CD ROM

Interfaz USB 1.1

Tarjeta de sonido

Windows y Vista son marcas registradas de Microsoft Corporation en los EUA y en otros países.

4 Instalación y Activación del Software

- 1) Inserte el CD con el software en la unidad de CD.
- 2) Después de leer el CD, aparece en el monitor la ventana de inicio "e-mix digital mixing software". Haga clic en "Install" y siga las instrucciones.
- 3) Haga clic en "Finish" al finalizar la instalación. Aparece de nuevo la ventana de inicio. Haga clic en "Exit" para parar o p.ej. en "ME Manual" si desea leer las instrucciones de funcionamiento del software (en inglés).
- 4) Active el software después de la instalación. De lo contrario sólo puede utilizarse como demo durante 30 días. Para la activación, se necesita el

número de código entregado con el software y un código de activación desde Internet. El código de activación puede apuntarlo desde Internet y entrarlo sin conexión o aceptarlo con conexión.

Después de iniciar el programa "e-mix ME basic" haga clic en "Continue demo" (versión demo) o bien en "Activate" para activar y seguir las instrucciones. Pueden encontrarse más comentarios en el manual de instrucciones del software.

Nota: En caso de error en el ordenador después de iniciar el programa e-mix o en caso de que los gráficos en el monitor no sean perfectos, cargue el driver original del fabricante de la tarjeta gráfica en vez del driver de *Windows*.

5 Conexión del Controlador y Selección del Modo MIDI

El MC-500USB tiene que utilizarse como aparato de sobremesa y colocarse en una superficie plana.

- 1) Conecte la toma Ψ (1) mediante el cable de conexión entregado a la conexión USB del ordenador. Si el ordenador está conectado, los botones SEARCH (17), SCRATCH (18), y SYNC (19) parpadean uno detrás del otro.
- 2) El MC-500USB se alimenta mediante el cable de conexión USB del ordenador. Sin embargo, si la conexión no suministra suficiente energía, se necesita un alimentador de 6V con un nivel de 1A y una toma de bajo voltaje de dimensiones 5,5/2,1 mm (diámetro exterior/interior), p.ej. PS-1204ST de MONACOR. Conecte el alimentador a la toma 6V= (2). Preste atención a la correcta polaridad: El polo positivo tiene que estar en el contacto central!
- 3) Después de la conexión, puede iniciar el programa "e-mix". (Si el programa ya se había iniciado antes de la conexión, tiene que cerrarse y

reiniciarse, de lo contrario no podrá utilizarse el controlador.) Cuando el controlador está listo para el funcionamiento, los botones SEARCH, SCRATCH, y SYNC dejan de parpadear y todos los botones se iluminan débilmente; excepciones: Botones PITCH BEND (10), LOAD DECK A (14), LOAD DECK B (16), y S.LOOP (33). Estos botones no se iluminan nunca.

- 4) El controlador tiene los ajustes de fábrica para un modo MIDI especial del software e-mix entregado. Cuando utilice otro software, tiene que ajustarse el modo si es necesario:

- a) Con el ordenador conectado, desconecte el cable USB de la toma Ψ (1) y reconéctelo mientras mantiene pulsado el botón LOAD DECK A (14) y lo deja.

El botón CUT HI (44) del canal 1 parpadea varias veces y a continuación se ilumina. De este modo, se muestra que se ha ajustado el modo MIDI e-mix.

- b) Para cambiar a otro modo, pulse el siguiente botón del canal 1:

CUT MID = modo General MIDI estándar
CUT LO = modo General MIDI especial para p.ej. software "tractor"

O pulse el botón CUT HI para volver al modo para el software e-mix.

- c) Cierre el programa e-mix y reinicie el ordenador.

6 Funcionamiento

Estas instrucciones describen como controlar el programa "e-mix ME basic" con el controlador MC-500USB. Las funciones que no se controlan con el MC-500USB sólo se describen si son necesarias para utilizar el controlador. Utilice el archivo "e-mix ME Manual.pdf" para las instrucciones del programa en inglés.

6.1 Muziekdatabase en playlist aanmaken

Om tracks af te spelen, moet u eerst een muziekdatabase aanleggen. Uit deze database kunt u playlists samenstellen. Tracks van een playlist kunt u dan in speler A en speler B laden.

- 1) In de rechter helft van het e-mix-venster vindt u de tabbladen om een functie te selecteren. Klik op DB (database).
- 2) Klik op de knop EDIT DB (o). In het bovenste gedeelte (r) van de database verschijnen de knoppen ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB.
- 3) Als u alle tracks van een map in de database wilt opnemen, klik dan op ADD DIR. Wenst u een track op te nemen, klik dan op ADD FILE. Er gaat een venster open, waarin u een map of een track kunt selecteren. Na het selecteren worden de tracks in het onderste gedeelte (s) van de database weergegeven. Om de database aan te vullen, herhaalt u de procedure met andere tracks.
- 4) Om tracks in de database te zoeken, selecteert u een zoekcriterium door op de knop ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS of GROUPS (o) te klikken. In het bovenste gedeelte (r) van de database verschijnen keuzemogelijkheden naargelang de beschikbaar tracks. Als u op ALL klikt, worden alle tracks in het venster (s) weergegeven; bij een andere selectie alleen de respectieve tracks.
- 5) De playlist (p) is leeg als u het programma de eerste keer opstart. Om een track te laden, selecteert u deze in het databasewenster (s) en klikt u vervolgens op LOAD (t). Herhaal de procedure voor andere tracks.
Om alle tracks te laden die in het databasewenster worden weergegeven, klikt u op LOAD ALL (u).
Om een samengestelde playlist voor herhaald afspelen op te slaan, klikt u met de rechter muistoets op de playlist en slaat u de lijst op via "Save playlist...". Na drukken op de knop LISTS (o), verschijnen de opgeslagen lijsten in het bovenste gedeelte (r) van de database en kunt u ze opnieuw laden.

6.2 Track afspelen

- 1) Voor het afspelen van een track moet u deze in een van de spelers laden. Klik op de gewenste track in de playlist (p) of selecteer hem met de draaiknop TRACK (15). Om in de speler A te laden, drukt u op de toets LOAD DECK A (14), om in de speler B te laden, drukt u op de toets LOAD DECK B (16).
Na het laden wordt de naam van de artiest en de track op het display van de speler weergegeven, evenals het aantal beats per minuut (c).
- 2) Druk op de toets ►II (24) om de track te starten, en voer de nodige instellingen van het mengsysteem door (►III hoofdstuk 6.3). Als de track aan normale snelheid moet worden gespeeld, zorg dan dat de schuifregelaar PITCH (20) in de middelste stand is geschakeld (►III hoofdstuk 6.9).
- 3) Het display van de speler geeft de reeds verstreken speeltijd van een track numeriek en grafisch (h) weer. Om de resterende speeltijd van de track weer te geven, klikt u op "Elapsed" (a). Nu verschijnt er "Remain" in plaats van "Elapsed". Om naar de weergave van de reeds verstreken speeltijd terug te schakelen, klikt u op "Remain".
- 4) Het afspelen kan op elk moment met de toets ►II worden onderbroken en voortgezet.
- 5) Aan het einde van de track stopt de speler. De track blijft wel in de speler tot een andere track geladen is. Via "Menu" (m) → "Option" → "Player" kunt u in het veld "Autoload" de functie "Load next track in player" activeren. Na het afspelen van een track wordt automatisch de volgende track uit de playlist in de speler geladen.
- 6) De gespeelde tracks blijven in de playlist, maar kunnen door aanklikken met de rechter muistoets afzonderlijk of integraal worden verwijderd. Via "Menu" → "Option" → "General" kunt u in het veld "Playlist" de functie "Remove played tracks" activeren. Bij het laden van de volgende track in de

speler wordt de laatst gespeelde track uit de lijst verwijderd.

- 7) Wenst u de tracks van de playlist automatisch na elkaar op de spelers af te spelen, activeer dan de functie "Load next track in player" (zie bedieningsstap 5) en klik op "Autoplay" (k). Laad de eerste track in een speler en de tweede track in de andere speler. Start het afspelen met de toets ►II van een speler.

6.3 Instellingen op het mengsysteem

- 1) Voor de basisinstelling draait u de regelaar MASTER (42) en in beide kanalen de regelaars GAIN (43) evenals de klankregelaars (45) in de middelste stand. Als een van de toetsen CUT (44) oplicht, druk er dan op. Als rond de toets ON/OFF (q) in het e-mix-venster een oranje kader oplicht, druk dan op de toets.
- 2) Plaats de beide kanaalfaders (48) ongeveer op $\frac{3}{4}$ van de maximumwaarde, zodat het regelbereik voor in- en uitmengen voldoende groot is.
- 3) Speel een track af met de speler A en stuur het kanaal met de regelaar GAIN/CH 1 optimaal uit aan de hand van de niveaueweergave (e). Stop het afspelen op de speler A en stuur het kanaal 2 op dezelfde wijze uit.
- 4) Stel het niveau van het uitgangssignaal in met de regelaar MASTER (42).
- 5) Stel de klank voor beide kanalen gescheiden in met de regelaars HI, MID en LO (45). Corrigeer daarna eventueel de uitsturing met de regelaars GAIN.
- 6) Met de kanaalfader (48) kunt u nu de betreffende speler in- en uitmengen.
- 7) Voor bijzondere effecten kunt u met de toetsen CUT (44) de hoge tonen (HI), de middentonen (MID) en/of de lage tonen (LO) sterk verminderen.
- 8) Als in de computer een geluidskaat met meerdere uitgangen beschikbaar is, kunt u via "Menu" (m)

6.1 Creación de la base de datos musicales y de la lista de reproducción

Para reproducir pistas, cree primero una base de datos musicales. Pueden crearse listas de reproducción desde esta base. Las pistas de una lista de reproducción pueden cargarse en el lector A y en el lector B.

- 1) Las pestañas (n) para la selección de las funciones están en la parte derecha de la ventana e-mix. Haga clic en DB (data base = base de datos).
- 2) Haga clic en el botón EDIT DB (o). Los botones ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB aparecen en la parte superior (r) de la base de datos.
- 3) Para incluir todas las pistas de una carpeta en la base de datos, haga clic en ADD DIR. Para incluir una sola pista, haga clic en ADD FILE. Se abrirá una ventana para seleccionar una carpeta o una pista. Después de la selección, las pistas aparecen en la parte inferior (s) de la base de datos. Para completar la base de datos con más pistas, repita el procedimiento.
- 4) Para buscar pistas en la base de datos, seleccione un criterio de búsqueda haciendo clic en el botón ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS, o GROUPS (o). La parte superior (r) de la base de datos muestra las selecciones posibles dependiendo de las pistas existentes. Si se hace clic en ALL, se muestran todas las pistas en la ventana (s), con otra selección sólo se mostrarán las pistas correspondientes.
- 5) La lista de reproducción (p) está vacía cuando se inicia el programa por primera vez. Para cargar una pista, haga clic en esa pista en la ventana de la base de datos (s) y a continuación en LOAD (t). Repita el procedimiento para añadir más pistas.
Para cargar todas las pistas que aparecen en la ventana de la base de datos, haga clic en LOAD ALL (u).

Para memorizar una lista de reproducción completa para poder repetir la reproducción, haga clic en la lista de reproducción con el botón derecho del ratón y memorice la lista con "Save playlist...". Después de hacer clic en el botón LISTS (o), aparecen las listas memorizadas en la parte superior (r) de la base de datos y pueden volverse a cargar.

6.2 Reproducción de una pista

- 1) Para reproducir una pista, cargue esta pista en uno de los lectores. Haga clic en la pista deseada de la lista de reproducción (p) o selecciónela con el botón giratorio TRACK (15). Para cargarla en el lector A, pulse el botón LOAD DECK A (14), para cargarla en el lector B, pulse el botón LOAD DECK B (16).
Después de la carga, el visualizador del lector muestra el nombre del artista y el nombre de la pista además del número de pulsaciones por minuto (c).
- 2) Para iniciar la pista, pulse el botón ►II (24) y haga los ajustes necesarios en el mezclador (►III apartado 6.3). Para reproducir la pista a velocidad normal, asegúrese de que el control deslizante PITCH CTRL (20) esté ajustada en la posición intermedia (►III apartado 6.9).
- 3) El visualizador del lector muestra el tiempo reproducido de la pista numérica y gráficamente (h). Para indicar el tiempo de reproducción restante de la pista, haga clic en "Elapsed" (a). Ahora aparece "Remain" en vez de "Elapsed". Para volver a la indicación del tiempo transcurrido, haga clic en "Remain".
- 4) La reproducción puede interrumpirse en cualquier momento y continuar con el botón ►II.
- 5) El lector se para al final de la pista. Sin embargo, la pista permanece en el lector hasta que se

carga otra pista. Mediante "Menu" (m) → "Option" → "Player", puede activarse la función "Load next track in player" en el campo "Autoload". Después de reproducir una pista, la siguiente pista de la lista de reproducción se carga automáticamente en el lector.

- 6) Las pistas reproducidas permanecen en la lista de reproducción pero pueden quitarse individualmente o completamente haciendo clic con el botón derecho del ratón. Mediante "Menu" (m) → "Option" → "General", puede activarse la función "Remove played tracks" en el campo "Playlist". Cuando se carga la siguiente pista en un lector, se quita de la lista la última pista reproducida.
- 7) Para reproducir automáticamente las pistas de la lista de reproducción en los lectores una detrás de otra, active la función "Load next track in player" (ver paso 5 de funcionamiento) y haga clic en "Autoplay" (k). Cargue la primera pista en un lector y la segunda pista en el otro lector. Inicie la reproducción con el botón ►II de uno de los lectores.

6.3 Ajustes del mezclador

- 1) Para ajustes básicos, coloque el control MASTER (42) y los controles GAIN (43) y los ecualizadores (45) de ambos canales en posición intermedia. Si uno de los botones CUT (44) se ilumina, pulse este botón. Si el botón ON/OFF (q) de la ventana e-mix tiene un borde naranja, haga clic en el botón.
- 2) Coloque los faders de canal (48) aproximadamente a $\frac{3}{4}$ del máximo de modo que haya suficiente margen para aumentar o disminuir el fading.
- 3) Reproduzca una pista con el lector A y con el control GAIN/CH 1 ajuste el canal 1 en un nivel óptimo de acuerdo con la indicación de nivel (e). Pare la reproducción en el lector A y ajuste el canal 2 del mismo modo.

NL

B

E

→ “Option” → “Audio out” de uitgangen “Monitor output” en “Booth output” activeren en telkens aan een uitgang van de geluidskaart toewijzen. Zonder activering zijn de regelaars CUE (40) en BOOTH (41) evenals de toetsen CUE (46) zonder functie.

Stel met de regelaar BOOTH (41) het niveau in voor de uitgang “Booth output”.

Selecteer voor de uitgang “Monitor output” met de toetsen CUE (46) het kanaal dat moet worden beluisterd, en stel met de regelaar CUE (40) het niveau in. Het beluisteren is ook mogelijk, als de bijbehorende kanaalfader (48) dichtgeschoven is. Zo kunt u b.v. een track kort voorbeluisteren, een Cue-punt bepalen of een naadloze loop instellen zonder dat dit door het publiek wordt gehoord.

6.3.1 Tussen de spelers mengen

Handmatig

- 1) Klik in het e-mix-venster op de toets ON/OFF (q) zodat deze een oranje rand krijgt. Op deze manier is de crossfader (49) geactiveerd.
- 2) Nu kunt u met de regelaar (49) tussen de spelers mengen. [De beide kanaalfaders (48) moeten hiervoor opengeschoven zijn.]

Automatisch

- 1) Klik in het e-mix-venster op de toets “Automix” (l). De toets AUTO MIX (47) op de controller licht op.
- 2) Speel een track af op een speler. De andere speler moet in pauze staan; druk anders op de toets ►II.
- 3) Als het mengen moet starten, drukt u op de toets AUTO MIX (47). De tweede speler start en automatisch wordt hiermee gemengd. Als de crossfader (49) vooraf actief was, wordt hij nu gedeactiveerd.
- 4) Via “Menu” (m) → “Option” → “Automix” kunt u de mengmethode wijzigen.

6.4 Een track kort voorbeluisteren

Na het laden van een track in een speler kunt u de track kort voorbeluisteren. Houd de toets CUE (23) hiervoor ingedrukt. Na loslaten van de toets keert de speler terug naar het begin van de track en schakelt hij in pauze.

Opmerking: Alvorens op de toets CUE te drukken, moet u zorgen dat de speler niet op een andere plaats dan aan het begin van de track in pauze staat. Anders wordt met de toets CUE een Cue-punt bepaald (► hfdst. 6.7.2).

6.5 Versneld vooruit en achteruit zoeken

Als u in een track versneld vooruit of achteruit wilt zoeken, druk dan op de toets SEARCH (17) en draai het draaiplateau (22) in de gewenste richting.

Tips

1. Om direct naar een plaats in de track te springen, klikt u op de betreffende plaats in het signaaldiaagram (i) of in de procesbalk (h).
2. In de pauzmodus wordt de huidige plaats na het vooruit of achteruit zoeken continu herhaald. Om deze te beëindigen, drukt u ofwel op de toets CUE (23) (nieuw Cue-punt wordt geplaatst, hoofdstuk 6.7.2), of start u het afspelen met de toets ►II (24).

6.6 Een bepaalde plaats in een track precies opzoeken

U kunt een plaats in een track tot op 1/100 seconde nauwkeurig opzoeken, als u b.v. het afspelen niet vanaf het begin van de track, maar vanaf een bepaalde plaats wenst te starten.

- 1) Als de gewenste plaats door afspelen van de track of met de functie Snel vooruit/achteruit zoeken ongeveer is bereikt, schakelt u met de toets ►II (24) naar de pauzestand.
- 2) Als de toets SEARCH (17) oplicht, drukt u op de toets. Anders is snel vooruit/achteruit zoeken geactiveerd.

- 3) Door het draaiplateau (22) naar links en rechts te draaien, zoekt u de plaats nauwkeurig op. Daarbij wordt de huidige plaats continu herhaald.

- 4) Als de gewenste plaats is ingesteld, drukt u op de toets CUE (23). Daarmee is de plaats opgeslagen en het herhaald afspelen beëindigd. Met de toets ►II kunt u nu het afspelen vanaf deze plaats starten.

6.7 Naar een vooraf bepaalde plaats springen

Om snel een bepaalde plaats nauwkeurig te kunnen opzoeken, kunt u met de toetsen CUE 1 en CUE 2 (25) twee startpunten (Cue-punten) opslaan. Bovendien kunt u met de toets CUE (23) een bijkomend startpunt bepalen dat u evenwel niet kunt opslaan.

6.7.1 Toetsen CUE 1 en CUE 2

- 1) Druk op de toets MEMO (26): De toets licht op.
- 2) Ofwel drukt u tijdens het afspelen van een track op de toets CUE 1 of CUE 2, als de gewenste plaats is bereikt (Fly-Cue), ofwel schakelt u op de gewenste plaats met de toets ►II (24) in pauze, zoekt u de plaats precies op met het draaiplateau (22) en drukt u vervolgens op toets CUE 1 of CUE 2. De toets CUE 1 resp. CUE 2 licht op en de toets MEMO gaat uit. Herstart het afspelen evt. met de toets ►II.
- 3) Herhaal de bedieningsstappen 1 en 2 om een ander Cue-punt vast te leggen.
De Cue-punten zijn in de procesbalk (h) gekenmerkt met een korte streep en het cijfer 1 resp. 2. In het signaaldiaagram (i) verschijnt op de plaats van de Cue-punten een witte, verticale streep.
- 4) Met de toetsen CUE 1 en CUE 2 kunt u nu naar de bijbehorende Cue-punten springen.
- 5) Wenst u de Cue-punten duurzaam op te slaan, klik dan met de rechter muistoets op het display

- 4) Con el control MASTER (42), ajuste el nivel de la señal de salida.
- 5) Ajuste el sonido para ambos canales separadamente con los controles HI, MID, y LO (45). A continuación corrija el ajuste con los controles GAIN si es necesario.
- 6) Ahora puede variarse el fading con el fader de canal (48) del lector correspondiente.
- 7) Para efectos especiales, las frecuencias de agudos (HI), medios (MID), y/o graves (LO) pueden atenuarse en gran parte con los botones CUT (44).
- 8) Si está disponible una tarjeta de sonido con varias salidas en el ordenador, las salidas “Monitor output” y “Booth output” pueden activarse mediante “Menu” (m) → “Option” → “Audio out” y asignarse respectivamente a una salida de la tarjeta de sonido. Sin activación, los controles CUE (40) y BOOTH (41) además de los botones CUE (46) no tienen función.

Ajuste el nivel para la salida “Booth output” con el control BOOTH (41).

Para la salida “Monitor output” seleccione el canal que quiere monitorizar con los botones CUE (46) y ajuste el nivel con el control CUE (40). También puede monitorizarse cuando el fader de canal correspondiente (48) está cerrado. De este modo, se puede reproducir p. ej. el inicio de una pista, colocar un punto Cue, o ajustar un bucle sin que los oyentes puedan oír el procedimiento.

6.3.1 Crossfading entre los lectores

Manual

- 1) Haga clic en el botón ON/OFF (q) de la ventana e-mix para que tenga un borde naranja. Así se activa el crossfader (49).
- 2) Ahora puede usar el crossfader entre los lectores con el control (49). [Tienen que moverse los dos faders de canal (48)].

Automático

- 1) Haga clic en el botón “Automix” (l) en la ventana e-mix. Se ilumina el botón AUTO MIX (47) del controlador.
- 2) Reproduzca una pista en un lector. El otro lector tiene que estar en pausa, de lo contrario pulse el botón ►II.
- 3) Para iniciar el crossfading, pulse el botón AUTO MIX (47). Se inicia el segundo lector y el crossfading se hace automáticamente en este lector. Si el crossfader (49) se había activado antes, se desactiva.
- 4) El tipo de crossfading puede cambiarse en “Menu” (m) → “Option” → “Automix”.

6.4 Reproducción de un inicio de pista

Después de cargar una pista en un lector, puede repetirse el inicio de pista. Para ello, mantenga pulsado el botón CUE (23). Después de soltar el botón, el lector vuelve al inicio de la pista y se pone en pausa.

Nota: Antes de pulsar el botón CUE asegúrese de que el lector está en pausa en el inicio de la pista y no en otro punto. De lo contrario se establece un punto Cue con el botón CUE (► apartado 6.7.2).

6.5 Avance/Retroceso rápido

Para el avance/retroceso rápido de una pista, pulse el botón SEARCH (17) y gire el jog wheel (22) en la dirección deseada.

Notas

1. Para ir directamente a un punto de la pista, haga clic en el punto correspondiente en el diagrama de señal (i) o en la barra de progreso (h).
2. En el modo pausa, después de un avance o un retroceso, el punto presente se repite continuamente. Para parar, pulse el botón CUE (23) [se ajusta un nuevo punto Cue, apartado 6.7.2] o bien empiece la reproducción con el botón ►II (24).

6.6 Selección precisa de un punto concreto

Puede seleccionarse con precisión de 1/100 de segundo un punto de una pista, p. ej. para empezar la reproducción de un punto en concreto en vez de empezar desde el principio de la pista.

- 1) Cuando se alcanza el punto deseado mediante la reproducción de la pista o utilizando el avance/retroceso rápido, ponga el aparato en pausa con el botón ►II (24).
- 2) Si se ilumina el botón SEARCH (17), pulse el botón, de lo contrario se activará el avance/retroceso rápido.
- 3) Gire el jog wheel (22) hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar el punto con precisión. La pista actual se repite continuamente.
- 4) Si se ajusta el punto deseado, pulse el botón CUE (23). De este modo, se memoriza el punto y se para la reproducción repetida. En ese momento puede empezarse la reproducción desde este punto con el botón ►II.

6.7 Alcanzar un punto definido con anterioridad

Para poder encontrar un punto rápidamente, pueden memorizarse dos puntos de inicio (puntos Cue) con los botones CUE 1 y CUE 2 (25). Además, puede definirse otro punto de inicio con el botón CUE (23), sin embargo, este punto de inicio no puede memorizarse.

6.7.1 Botones CUE 1 y CUE 2

- 1) Pulse el botón MEMO (26): Se ilumina el botón.
- 2) Durante la repetición, pulse uno de los botones CUE 1 o CUE 2 cuando se llega al punto deseado (Fly-Cue) o bien ponga el aparato en pausa en el punto deseado con el botón ►II (24), utilice el jog wheel (22) para ir al punto con precisión, a continuación pulse el botón CUE 1 o CUE 2. El botón CUE 1 o CUE 2 se ilumina y el botón

van de speler. Er wordt een klein menuvenster geopend. Klik hierin met de linker muistoets op "Save Cue Points".

- Als een track met opgeslagen Cue-punten in een speler wordt geladen, kunnen de Cue-punten als volgt worden opgeroepen: Klik met de rechter muistoets op het display van de speler. In het menuvenster dat wordt geopend, klikt u met de linker muistoets op "Load Cue Points". De toetsen CUE 1 en CUE 2 lichten op en de Cue-punten worden in de procesbalk en in het signaaldia-gram weergegeven.

6.7.2 Toets CUE

Met de toets CUE (23) kunt u tijdens het afspelen van een track naar het begin ervan terugspringen. Aan het begin van de procesbalk (h) wordt daarom een korte streep met het cijfer 0 weergegeven, en in het signaaldia-gram (i) een witte, verticale streep.

Maar u kunt ook een ander Cue-punt voor de toets CUE vastleggen. Dit punt kan echter niet duurzaam worden opgeslagen – in tegenstelling tot de Cue-punten van de toetsen CUE 1 en CUE 2 (25).

- Schakel tijdens het afspelen van een track met de toets ►II (24) in pauze, als de plaats bereikt is, naar welke moet worden terugsprongen. De toetsen ►II en CUE lichten op.
- Indien nodig kunt u de plaats met het draaiplateau nauwkeuriger benaderen (22). De huidige plaats is continu te horen.
- Druk op de toets CUE (23). In de procesbalk springt de streep met het cijfer 0 en in het signaaldia-gram de witte streep van het begin van de track naar de huidige plaats. De toets CUE licht

nu permanent op, en de toets ►II blijft knipperen als teken om het afspelen te starten.

- Herstart het afspelen opnieuw met de toets ►II.
- Als naar de gemarkeerde plaats moet worden terugsprongen, druk dan op de toets CUE. Het speler staat dan op de gemarkeerde plaats in pauze.
- Herstart het afspelen met de toets ►II of houdt de toets CUE ingedrukt om kort voor te beluisteren. Na loslaten van de toets CUE staat de speler weer op het ingestelde CUE-punt in pauze.

Opmerking: Als de speler in pauze staat, kunt u met de toets CUE niet naar het Cue-punt springen. In de plaats hiervan wordt het ingestelde Cue-punt bij indrukken van de toets CUE verschoven naar het punt waar de speler op pauze staat.

6.8 Naadloze loop afspelen

Een bepaald fragment van een track kan als naadloze loop worden afgespeeld.

6.8.1 Korte loop met ritmesynchronisatie

U kunt een korte loop afspelen, die precies 1, 2, 4 of 8 beats lang is.

- Selecteer met de toets S.LOOP (31) de lengte van de loop. De LED's naast de toets geven de lengte in aantal beats aan.
- Een track afspelen. Als de loop moet starten, druk dan op de toets ON/OFF (32). De toets licht op. Vanaf de volgende beat wordt een loop met de ingestelde lengte afgespeeld.
- Om de loop te verlaten en de track verder af te spelen, drukt u opnieuw op de toets ON/OFF. De toets gaat uit.

6.8.2 Vrij regelbare, op te slane loop

- Een track afspelen. Als het gewenste startpunt van de loop is bereikt (punt a in fig. 3), druk dan op de toets LOOP IN (28).

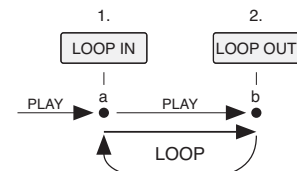


Fig. 3 Naadloze loop afspelen

- Als bij het verder afspelen het gewenste einde van de loop is bereikt (punt b), drukt u op de toets LOOP OUT (29). Het fragment tussen de punten wordt continu herhaald. Een markering I—| boven de procesbalk (h) geeft de loop aan.
- Om de loop te verlaten en de track verder af te spelen, drukt u op de toets LOOP OUT. Om de loop opnieuw te starten, drukt u op de toets RELOOP (30).

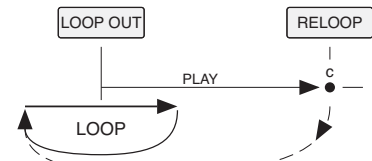


Fig. 4 De loop beëindigen en opnieuw starten

- Wenst u de Cue-punten duurzaam op te slaan, klik dan met de rechter muistoets op het display van de speler. Er wordt een klein menuvenster geopend. Klik hierin met de linker muistoets op "Save Cue Points".
- Als een track met een opgeslagen loop in een speler wordt geladen, kan de loop als volgt worden opgeroepen: Klik met de rechter muistoets op het display van de speler. In het menuvenster dat wordt geopend, klikt u met de linker muistoets

MEMO se apaga. Reinicie la reproducción con el botón ►II, si es necesario.

- Repita los pasos de funcionamiento 1 y 2 para definir otro punto Cue.

Los puntos Cue se marcan en la barra de progreso (h) con una pequeña línea y con el número 1 ó 2. En el diagrama de señal (i) aparece una línea vertical blanca en el lugar de los puntos Cue.

- Ahora los botones CUE 1 y CUE 2 pueden utilizarse para ir a los puntos Cue correspondientes con los botones CUE 1 y CUE 2.
- Para memorizar permanentemente los puntos Cue, haga clic en el visualizador del lector con el botón derecho del ratón. Se abre una pequeña ventana de menú. Haga clic en "Save Cue Points" con el botón izquierdo del ratón.

- Si se carga una pista con puntos Cue memorizados en un lector, los puntos Cue pueden abrirse del siguiente modo: Haga clic en el visualizador del lector con el botón derecho del ratón. Haga clic con el botón izquierdo del ratón en "Load Cue Points" en la ventana de menú que se abrirá. Los botones CUE 1 y CUE 2 se iluminan y los puntos Cue se muestran en la barra de progreso y en el diagrama de señal.

6.7.2 Botón CUE

Durante la reproducción de una pista, puede irse al principio de esta con el botón CUE (23). Por lo tanto, se muestra una pequeña línea con el número 0 en el inicio de la barra de progreso (h) y una línea vertical blanca en el diagrama de señal (i).

También puede definirse otro punto Cue para el botón CUE. Sin embargo, este punto no puede memorizarse permanentemente – al contrario de los puntos Cue de los botones CUE 1 y CUE 2 (25).

- Mientras se reproduce una pista, ponga el aparato en pausa con el botón ►II (24) cuando se llega al punto de vuelta atrás. Los botones ►II y CUE parpadean.

- Si es necesario, seleccione el punto de un modo más preciso con el jog wheel (2). El punto actual se repite de modo continuo.

- Pulse el botón CUE (23). La línea con el número 0 en la barra de progreso y la línea blanca en el diagrama de señal van desde el inicio de la pista al punto actual. Se ilumina el botón CUE y el botón ►II continúa parpadeando como petición para iniciar la repetición.

- Reinicie la reproducción con el botón ►II.
- Para volver al punto marcado pulse el botón CUE. El lector se coloca en pausa en el punto marcado.
- Reinicie la reproducción con el botón ►II o mantenga pulsado el botón CUE para la repetición breve del inicio de la pista. Cuando se deja de pulsar el botón CUE, el lector se pone en pausa en el punto Cue marcado.

Nota: Si se pone el lector en pausa, no es posible ir al punto Cue con el botón CUE. En vez de eso, cuando se pulsa el botón CUE, el punto Cue definido se desplaza al punto en el que el lector está en pausa.

6.8 Reproducción de un bucle

Puede reproducirse una sección de una pista como bucle.

6.8.1 Bucle breve sincronizado con el ritmo

Puede reproducirse un bucle breve que tenga la longitud exacta de 1, 2, 4 u 8 pulsaciones.

- Seleccione la longitud del bucle con el botón S.LOOP (31). Los LEDs junto al botón muestran la duración con el número de pulsaciones.
- Reproducir una pista. Para iniciar el bucle, pulse el botón ON/OFF (32). Se ilumina el botón. A partir de la próxima pulsación, se reproduce un bucle con la duración ajustada.
- Para salir del bucle y continuar con la pista, pulse el botón ON/OFF de nuevo. Se apagará el botón.

6.8.2 Bucle para ajustarse como desee y para memorizarse

- Reproducir una pista. Si se llega al punto de inicio del bucle que desea (punto a en la fig. 3), pulse el botón LOOP IN (28).

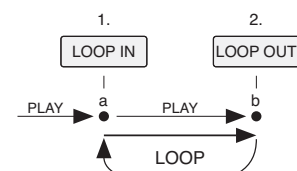


Fig. 3 Reproducción de un bucle

- Cuando se alcanza el final deseado del bucle (punto b) durante la reproducción, pulse el botón LOOP OUT (29). Se repite la sección entre los puntos sin cesar. El bucle se indica mediante la marca I—| encima de la barra de progreso (h).
- Para salir del bucle y continuar con la pista, pulse el botón LOOP OUT. Para reiniciar el bucle, pulse el botón RELOOP (30).

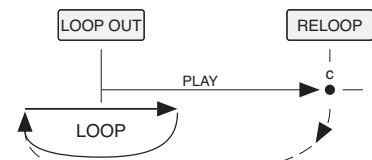


Fig. 4 Finalización y reinicio del bucle

- Para memorizar permanentemente el bucle, haga clic en el visualizador del lector con el botón derecho del ratón. Se abre una pequeña ventana de menú. Haga clic en "Save Cue Points" con el botón izquierdo del ratón.
- Si una pista con un bucle memorizado se carga en un lector, el bucle puede activarse del siguiente modo: Haga clic en el visualizador del lector con el botón derecho del ratón. Se abre una ventana de menú. Haga clic en "Load Cue

op "Load Cue Points". De toetsen LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP lichten op en in de procesbalk wordt de loop weergegeven.

Tip: Het begin- en eindpunt van een naadloze loop kunnen tot op 1/100 seconde nauwkeurig worden vastgelegd:

- 1) Schakel het apparaat bij het bereiken van het beginpunt met de toets ►II (24) in pauze. Zoek de plaats met het draaiplateau (22) nauwkeurig op. Druk dan op de toets LOOP IN.
- 2) Zoek nu ofwel het eindpunt direct op met het draaiplateau of start eerst het afspelen met de toets ►II, schakel bij het eindpunt met de toets ►II opnieuw in pauze en zoek het eindpunt nauwkeurig op met het draaiplateau.
- 3) Na het instellen van het eindpunt drukt u op de toets LOOP OUT. De loop wordt gestart.

6.9 Snelheid met of zonder verandering van toonhoogte wijzigen

U kunt de snelheid met de schuifregelaar PITCH CTRL (20) met max. $\pm 100\%$ wijzigen:

+100% = dubbele snelheid
-100% = stilstand

- 1) Het instelbereik voor de snelheid is vooraf ingesteld op $\pm 8\%$. Door op de indicatie "8%" (b) op het display van de speler te klikken, kunt u het instelbereik veranderen:
 $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$,
Pitch off (= regelaar zonder functie)
en weer terug naar $\pm 8\%$.
- 2) Wijzig de snelheid met de schuifregelaar PITCH CTRL. Op het display verschijnt de procentuele afwijking ten opzichte van de normale snelheid rechts in de tweede regel (d). Het aantal beats (c) verandert overeenkomstig.

De regelaar vergrendelt in de middelste stand. In deze stand wordt een track aan de normale snelheid afgespeeld.

Opmerking: Als de snelheid met de regelaar in het e-mix-venster werd gewijzigd (op de regelaar klikken

en bij ingedrukt gehouden muistoets de regelaar verschuiven), reageert de regelaar PITCH CTRL op de controller niet onmiddellijk. Hij moet eerst op de waarde worden ingesteld die door op het display (d) wordt weergegeven.

- 3) Met het wijzigen van de snelheid wijzigt ook de toonhoogte in verhouding. Als de toonhoogte daarbij echter constant moet blijven, drukt u op de toets KEY (21).

Bij ingedrukte toets KEY kunnen naargelang de ingestelde snelheid verschillende effecten optreden. Deze zijn systeemafhankelijk en kunnen voor het genereren van interessante klankeffecten worden gebruikt.

6.10 Pitch Bend – Het ritme van twee muziekfragmenten op elkaar afstemmen

De beats van twee tracks met hetzelfde tempo (afgespeeld op speler A en B) kunnen tijdelijk precies op elkaar worden afgestemd (synchroniseren). Op deze manier wordt bij het mengen tussen twee spelers het ritme tijdens het dansen niet onderbroken.

- 1) Op de speler waarvan de muziek moet worden ingemengd, drukt u op de toets SYNC (19). Het tempo wordt hierdoor zo aangepast, dat de track met hetzelfde aantal beats per minuut wordt afgespeeld als de track op de andere speler.

Tips

Het aantal beats van de track die moet worden ingemengd, moet ten minste de helft van het aantal beats van de andere track bedragen. Als het aantal kleiner is, kan het tempo niet worden aangepast.

Mocht het precieze aantal beats niet worden herkend door het programma, dan moet het tempo handmatig met de regelaar PITCH CTRL (20) op het gehoor worden aangepast.

- 2) Voor de synchronisatie moet de in te mengen track via de uitgang "Monitor output" worden voorbeluisterd (► hfdst. 6.3, bedieningsstap 8).
- 3) Stem de beats van de track die moet worden ingemengd, precies af op deze van de huidige

track; gebruik hiervoor de toetsen PITCH BEND (10): Zolang de toets + of - ingedrukt wordt gehouden, wordt de track sneller resp. trager afgespeeld. Op deze manier verschuiven de beats zich volgens de beats van het huidige muziekfragment.

- 4) Draai met het draaiplateau (22) om ook de afspeelsnelheid van de ritmesynchronisatie te wijzigen.
- 5) Na het afspelen van een gesynchroniseerde track kunt u de normale snelheid zo nodig opnieuw instellen: Schuif de regelaar PITCH CTRL (20) zo ver open of dicht tot de waarde van de snelheidsaanduiding (d) wijzigt. Plaats de regelaar dan terug in de middelste stand.

7 Effecten

Om het muziekprogramma creatief vorm te geven, beschikt u over een waaier van effecten.

7.1 Jingles

Aan de toetsen JINGLE 1 JINGLE 2 (27) van de beide spelers zijn vier verschillende jingles toegewezen die in het venster (j) boven de database worden aangegeven. Voor het afspelen van een jingle drukt u op de overeenkomstige toets. Om de jingle voortijdig te beëindigen, drukt u opnieuw op de toets.

Aan de toetsen JINGLE kunnen ook andere bijgeleverde jingles of eigen jingles worden toegewezen:

- 1) Klik op het tabblad JINGLE (n).
- 2) In het venster Jingles klikt u op de bijbehorende toets ►. Er wordt een venster geopend waarin u een jingle kunt selecteren.
- 3) Selecteer de gewenste jingle.
- 4) Als u in het venster Jingles op de toets CLEAR klikt, zijn aan de toetsen JINGLE (27) geen jingles meer toegewezen.

Points" con el botón izquierdo del ratón. Los botones LOOP IN, LOOP OUT, y RELOOP se iluminan y se indica el bucle en la barra de progreso.

Nota: El punto de inicio y el punto de finalización de un bucle también pueden definirse con una precisión de 1/100 de segundo:

- 1) Cuando se llega al punto de inicio, coloque el aparato en pausa con el botón ►II (24). Seleccione el punto de modo preciso con el jog wheel (22). Luego pulse el botón LOOP IN.
- 2) Ahora seleccione el punto de finalización directamente con el jog wheel o bien inicie primero la reproducción con el botón ►II, cuando llegue al punto de finalización coloque el aparato en pausa de nuevo con el botón ►II, y ajuste el punto de finalización de modo preciso con el jog wheel.
- 3) Después de ajustar el punto de finalización, pulse el botón LOOP OUT. Se inicia el bucle.

6.9 Cambiar la velocidad desplazando o sin desplazar el pitch

Con el control deslizante PITCH CONTROL (20), puede modificarse la velocidad en un $\pm 100\%$ máx.:

+100% = velocidad duplicada
-100% = pausa

- 1) El nivel de ajuste para la velocidad se preajusta en $\pm 8\%$. Haga clic en la indicación "8%" (b) en el visualizador del lector para cambiar el nivel de ajuste:
 $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$,
Pitch off (= control sin función).
y vuelta a $\pm 8\%$.
- 2) Cambie la velocidad con el control deslizante PITCH CTRL. El visualizador muestra el porcentaje de desviación de la velocidad estándar en la segunda línea a la derecha (d). El número de pulsaciones (c) cambia de modo acorde.

El control tiene tope en la posición intermedia. En esta posición, una pista se reproduce a velocidad normal.

Nota: Si la velocidad se ha cambiado con el control en la ventana e-mix (haga clic en el control y desplace el control con el botón del ratón pulsado), el control PITCH CTRL del controlador no responde inmediatamente. Primero tiene que colocarse en el valor indicado por el visualizador (d).

- 3) Cuando se cambia la velocidad, el pitch también cambia proporcionalmente. Sin embargo, para un pitch constante pulse el botón KEY (21).

Cuando se mantiene pulsado el botón KEY, pueden suceder varios efectos dependiendo de la velocidad ajustada. Estos son debidos al sistema y pueden utilizarse para generar interesantes efectos de sonido.

6.10 Pitch Bend – Sincronización del ritmo entre dos pistas

Las pulsaciones de dos pistas con la misma velocidad (reproducidas en el lector A y en el lector B) pueden sincronizarse con precisión. De este modo, el ritmo de baile no se interrumpe cuando se hace el crossfading de un lector al otro.

- 1) Pulse el botón SYNC (19) del lector que requiere el crossfading. La velocidad se iguala de modo que la pista se reproduce con el mismo número de pulsaciones por minuto que la pista del otro lector.

Notas

El número de pulsaciones de la pista a enlazar ha de tener como mínimo la mitad de pulsaciones de la otra pista. Si el número es inferior, la velocidad no puede adecuarse.

Si no se puede identificar el número correcto de pulsaciones con el programa, hay que igualar la velocidad manualmente con el control PITCH CTRL (20) según su propio oído.

- 2) Para la sincronización, la pista que requiere el crossfading tendría que monitorizarse por la salida "Monitor output" (► apartado 6.3, paso de funcionamiento 8).

- 3) Sincronice con precisión las pulsaciones de la pista con los botones PITCH BEND (10) con las pulsaciones de la pieza musical actual: Mientras se pulse el botón + o -, la pista irá más rápida o más lenta. De este modo, las pulsaciones se desplazan en relación con las pulsaciones de la pieza musical presente.

- 4) Gire el jog wheel (22) para modificar la velocidad de la sincronización de pulsaciones.

- 5) Después de reproducir una pista sincronizada, reajuste la velocidad normal si es necesario: Deslice el control PITCH CTRL (20) hacia arriba o hacia abajo hasta que el valor de indicación de velocidad (d) se cambie. Luego coloque el control de nuevo en la posición intermedia.

7 Efectos

Están disponibles varios efectos para arreglos creativos del programa de música.

7.1 Jingles

Se asignan cuatro jingles diferentes a los botones JINGLE 1 y JINGLE 2 (27) de los dos reproductores. Estos jingles se muestran en la ventana (j) sobre la base de datos. Para reproducir un jingle, pulse el botón correspondiente. Para parar el jingle antes de que se acabe, pulse el botón de nuevo.

Pueden asignarse otros jingles suministrados o jingles propios a los botones JINGLE:

- 1) Haga clic en la pestaña JINGLES (n).
- 2) Haga clic en el botón ► correspondiente en la ventana Jingles. Se abrirá una ventana para seleccionar un jingle.
- 3) Seleccione el jingle que quiera.
- 4) Si se hace clic en el botón CLEAR de la ventana Jingles, no se asignará ningún jingle a los botones JINGLE (27).

7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay

- 1) Door met de knop SELECT (12) te draaien, selecteert u het gewenste effect. In het display van de speler wordt het geselecteerde effect bovenaan links (f) weergegeven.
- 2) Schakel het effect in met de toets EFFECT ON/OFF (11).
- 3) Bij het afspelen van een track stelt u met de regelaars PARAMETER (13) het effect in zoals gewenst. De ingestelde waarden worden op het display van de speler bovenaan (g) weergegeven. De volgende instellingen zijn mogelijk:

Effect	Parameter A	Parameter B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7.3 Scratcheffecten

Druk op de toets SEARCH (17) als hij oplicht. Schakel de scratchfunctie in met de toets SCRATCH (18). Draai het plateau (22) heen en weer. Om de functie uit te schakelen, drukt u nog eens op de toets SCRATCH.

7.4 Liereffecten

De toetsen KEY (21), SEARCH (17) en SCRATCH (18) mogen niet oplichten. Druk anders kort op de overeenkomstige toets. Door het draaiplateau (22) heen en weer te draaien, neemt de afspeelsnelheid overeenkomstig toe en af. Zo ontstaat een liereffect.

7.5 Stottereffect

De Cue-punten die met de toetsen CUE 1 en CUE 2 (25) zijn opgeslagen (hoofdstuk 6.7.1) kunnen ook worden gebruikt om interessante stottereffecten te genereren. Door meerdere keren kort na elkaar op een van de toetsen te drukken, ontstaat een stottereffect. Dit effect wordt nog sterker naarmate het Cue-punt hiervoor geschikt is (b.v. inzet van een instrument, begin van een woord).

8 Technische gegevens

Systeemvereisten zie hoofdstuk 3

Voedingsspanning
via USB-aansluiting: . . . 5 V, 350 mA
via laagspannings-jack: . 6 V, 1 A

Omgevings-temperatuurbereik: 0 – 40 °C

Afmetingen: 380 x 80 x 290 mm

Gewicht: 2 kg

Wijzigingen voorbehouden.

Deze gebruiksaanwijzing is door de auteurswet beschermd eigendom van MONACOR® INTERNATIONAL GmbH & Co. KG. Een reproductie – ook gedeeltelijk – voor eigen commerciële doeleinden is verboden.

7.2 Flanger, Phaser, Reverb, Delay

- 1) Gire el botón SELECT (12) para elegir el efecto que quiera. El efecto seleccionado se muestra en la parte superior izquierda (f) del visualizador del lector.
- 2) Active el efecto con el botón EFFECT ON/OFF (11).
- 3) Cuando se reproduce una pista, puede ajustar el efecto como desee con los controles PARAMETER (13). Los valores ajustados se indican en la parte superior (g) del visualizador del lector. Pueden hacerse los siguientes ajustes:

Efecto	Parámetro A	Parámetro B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7.3 Efectos de Scratch

Si el botón SEARCH (17) se ilumina, pulse este botón. Conecte la función de scratch con el botón SCRATCH (18). Gire la rueda (22) hacia delante y hacia atrás. Para desactivar la función, pulse el botón SCRATCH de nuevo.

7.4 Efectos Droning

No pueden iluminarse los botones KEY (21), SEARCH (17), y SCRATCH (18). De lo contrario, pulse el botón correspondiente. Gire la rueda (22) hacia adelante y hacia atrás para aumentar o reducir la velocidad de reproducción. De este modo se genera un efecto droning.

7.5 Efectos Stutter

Los puntos Cue memorizados con los botones CUE 1 y CUE 2 (25) (apartado 6.7.1) también pueden utilizarse para crear interesantes efectos stutter. Pulse brevemente uno de los botones varias veces para generar un efecto stutter. Cuanto más adecuado sea el punto Cue (p. ej. el inicio de un instrumento o el principio de una palabra), más efectivo será el efecto.

8 Especificaciones

Para requisitos del sistema ver apartado 3

Alimentación
por conexión USB: 5 V, 350 mA
por toma de bajo voltaje: 6 V, 1 A

Temperatura ambiente: . . . 0 – 40 °C

Dimensiones: 380 x 80 x 290 mm

Peso: 2 kg

Sujeto a modificaciones técnicas.

Spis treści

1 Elementy sterujące i gniazda połączeniowe	28
1.1 Gniazda połączeniowe na panelu przednim	28
1.2 Odtwarzacz A	28
1.3 Mikser	28
2 Bezpieczeństwo użytkownika	28
3 Zastosowanie i wymagania systemowe	29
4 Instalacja i uruchomienie oprogramowania	29
5 Podłączanie kontrolera i wybór trybu MIDI	29
6 Obsługa	29
6.1 Tworzenie bazy danych z muzyką oraz playlisty	29
6.2 Odtwarzanie utworów	29
6.3 Ustawienia dla miksera	29
6.3.1 Przechodzenie między odtwarzaczami	30
6.4 Odtwarzanie początku utworu	30
6.5 Przewijanie do przodu i do tyłu	30
6.6 Precyzyjne wybieranie określonego fragmentu utworu	30

6.7 Przechodzenie do wcześniej wybranego fragmentu utworu	30
6.7.1 Klawisze CUE 1 i CUE 2	30
6.7.2 Klawisz CUE	30
6.8 Odtwarzanie ciągłej pętli	30
6.8.1 Krótka pętla zsynchronizowana z bitem	30
6.8.2 Pętla z możliwością dowolnego ustawienia i zapamiętania	30
6.9 Zmiana tempa ze zmianą lub bez zmiany wysokości dźwięku	31
6.10 Synchronizowanie bitów w dwóch utworach (funkcja "Pitch Bend")	31
7 Efekty	31
7.1 Jingle	31
7.2 Flanger, Phaser, Pogłos, Echo	31
7.3 Scratch	31
7.4 Efekt "dudnienia"	31
7.5 Efekt "zacinania"	31
8 Parametry techniczne	31

18 Klawisz SCRATCH: włączanie i wyłączanie funkcji scratch dla tarczy Jog Wheel (22)
19 Klawisz SYNC Wciśnięcie klawisza umożliwia synchronizację tempa odtwarzania utworu, tak aby liczba bitów na minutę odpowiadała liczbie bitów w utworze odtwarzanym z drugiego odtwarzacza.
20 Regulator suwakowy PITCH CTRL: zmiana tempa [jeśli klawisz KEY (21) jest podświetlony – nie można zmienić tempa] Należy wybrać symbol "8%" (b) na wyświetlaczu odtwarzacza, aby wybrać zakres regulacji: ±8 %, ±16 %, ±32 %, ±100 %, komunikat "Pitch off" = regulator nieaktywny.
21 KEY: stała wysokość dźwięku przy zmianie tempa za pomocą regulatora PITCH CTRL (20)
22 Tarcza Jog Wheel
1. W trybie pauzy: precyzyjny wybór fragmentu
2. Podczas odtwarzania utworu: wybór funkcji "Pitch Bend" tak jak za pomocą klawiszy PITCH BEND (10) oraz wybór efektu "dudnienia"
3. Gdy klawisz SCRATCH (18) jest podświetlony: generowanie efektów scratch – należy obracać tarczą Jog Wheel w lewo i w prawo.
4. Gdy klawisz SEARCH (17) jest podświetlony: przewijanie utworu do przodu i do tyłu
23 Klawisz CUE: krótkie odtwarzanie początkowego fragmentu utworu (rozdział 6.4) i powrót do jego początku lub do wcześniej wybranego fragmentu utworu (rozdział 6.7.2)
24 Klawisz ► : przełączanie z odtwarzania w tryb pauzy
25 Klawisze CUE 1 i CUE 2: zapamiętywanie i wybór dwóch punktów początkowych w jednym utworze; aby zapisać je w pamięci, należy najpierw nacisnąć klawisz MEMO (26)
26 Klawisz MEMO: zapamiętywanie punktów początkowych za pomocą klawiszy CUE 1 i CUE 2 (25)

27 Klawisze JINGLE 1 i JINGLE 2: odtwarzanie jingle przypisanego do danego klawisza
28 Klawisz LOOP IN: oznaczanie początku fragmentu, który ma być odtwarzany jako ciągła pętla
29 Klawisz LOOP OUT: oznaczanie końca fragmentu, który ma być odtwarzany jako ciągła pętla i jednocześnie rozpoczęcie odtwarzania pętli; aby zakończyć odtwarzanie pętli, należy ponownie nacisnąć klawisz
30 Klawisz RELOOP: ponowne odtwarzanie ciągłej pętli
31 Klawisz S.LOOP (short loop = krótka pętla): wybór długości pętli – 1, 2, 4 lub 8 bitów (ilość bitów wskazują diody LED obok klawisza)
32 Klawisz ON/OFF: włączanie i wyłączanie odtwarzania krótkiej pętli, zsynchronizowanej z bitem. Długość pętli można wybrać za pomocą klawisza S.LOOP (31).

1.3 Mikser

Kanały 1 (CH 1) i 2 (CH 2) mają takie same funkcje poniżej znajduje się opis kanału 1.
40 Regulator CUE: poziom na wyjściu "Monitor output" (rozdział 6.3)
41 Regulator BOOTH: poziom na wyjściu "Booth output" (rozdział 6.3)
42 Regulator MASTER: poziom sygnału głównego (CH 1 + CH 2)
43 Regulator GAIN: wzmocnienie wejścia dla kanału 1
44 Klawisze CUT: odfiltrowanie zakresów częstotliwości na kanale 1: HI dla wysokich tonów MID dla średnich tonów LO dla niskich tonów Jeśli klawisz zostanie podświetlony, dany zakres częstotliwości ma duże wzmocnienie.

1 Elementy sterujące i gniazda połączeniowe

1.1 Gniazda połączeniowe na panelu przednim

- 1 Gniazdo USB (typ B) – podłączenie do komputera
- 2 Gniazdo 6 V~/1 A – zasilanie
Podłączenie kontrolera do zewnętrznego zasilacza 6 V konieczne jest tylko wtedy, jeśli gniazdo USB, do którego urządzenie jest podłączone, nie dostarcza zasilania o wystarczającej mocy.

1.2 Odtwarzacz A

Obsługa odtwarzacza B jest taka sama.

- 10 Klawisze PITCH BEND: synchronizacja bitu danego utworu z bitem utworu na drugim odtwarzaczu (rozdział 6.10)
- 11 Klawisz EFEKT ON/OFF: włączanie i wyłączanie wybranego efektu
- 12 Regulator SELECT: wybór efektu:
Flanger, Phaser, Pogłos, Echo
Wybrany efekt jest widoczny w lewym górnym rogu (f) wyświetlacza.
- 13 Regulatory PARAMETER: ustawienie parametrów wybranego efektu
Wybrane parametry są widoczne w górnej części (g) wyświetlacza na odtwarzaczu.
- 14 Klawisz LOAD CHECK A: ładowanie utworu wybranego z playlisty (p) w odtwarzaczu A
- 15 Pokrętko TRACK: wybór utworu z playlisty (p)
- 16 Klawisz LOAD DECK B: ładowanie utworu wybranego z playlisty (p) w odtwarzaczu B
- 17 Klawisz SEARCH: włączenie i wyłączanie funkcji przewijania do przodu/do tyłu dla tarczy Jog Wheel (22)

- 45 3-punktowy korektor dla kanału 1
HI = wysokie tony, MID = średnie tony, LO = niskie tony
- 46 Klawisz CUE: odsłuch kanału 1 na wyjściu "Monitor output" (rozdział 6.3)
- 47 Klawisz AUTO MIX automatyczne przechodzenie między odtwarzaczami (rozdział 6.3.1)
- 48 Regulator poziomu na kanale 1
- 49 Crossfader: płynne przechodzenie między kanałami 1 i 2

2 Bezpieczeństwo użytkownika

Urządzenie spełnia wymogi dyrektyw obowiązujących w Unii Europejskiej, posiada więc oznakowanie CE.

- Urządzenie przeznaczone jest do użytku jedynie w pomieszczeniach. Należy chronić je przed bezpośrednim kontaktem z wodą, działaniem wilgoci oraz wysokiej temperatury (dopuszczalna temperatura otoczenia pracy: 0 – 40 °C).
- Do czyszczenia urządzenia należy używać suchej tkaniny. Nie wolno stosować wody, ani chemicznych środków czyszczących.
- Producent ani dostawca nie ponoszą odpowiedzialności za wyniki szkody (uszkodzenie sprzętu lub obrażenia użytkownika), jeśli urządzenie używano niezgodnie z przeznaczeniem, nieprawidłowo podłączono, obsługiwano bądź poddano nieautoryzowanej naprawie. Nie ponosi się również odpowiedzialności za nieprawidłową instalację oprogramowania oraz ewentualną awarię komputera w wyniku stosowania załączonego oprogramowania.



Po całkowitym zakończeniu eksploatacji urządzenia należy przekazać je do punktu utylizacji odpadów, aby uniknąć zanieczyszczenia środowiska.

3 Zastosowanie i wymagania systemowe

Kontroler MIDI MC-500USB służy do sterowania programami audio dla DJ-ów, wyposażony jest w oprogramowanie "e-mix ME basic". Oprogramowanie symuluje podwójny odtwarzacz audio z dwukanałowym mikserem i posiada wiele funkcji użytkowych dla DJ-ów. Możliwość odtwarzania następujących formatów audio:

MP3, MP4, M4A, WMA, Ogg Vorbis, Wave.

Kontroler wykorzystuje protokół danych MIDI, może być zatem używany z innym programowaniem audio sterowanym wg. standardu MIDI.

Minimalne wymagania systemowe

System operacyjny: Windows XP lub Vista

Częstotliwość impulsowa procesora centralnego: 1,6 GHz

Pamięć RAM: 256 MB

Napęd CD-ROM

Interfejs USB 1.1

Karta dźwiękowa

Windows oraz Vista są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft na terenie Stanów Zjednoczonych oraz innych krajów.

4 Instalacja i uruchomienie oprogramowania

- 1) Do napędu CD należy włożyć płytę CD z oprogramowaniem.
- 2) Po wczytaniu płyty CD na monitorze pojawi się okno startowe "e-mix digital mixing software". Należy kliknąć polecenie "Install" i postępować zgodnie z poleceniami.
- 3) Aby zakończyć instalację, należy kliknąć polecenie "Finish". Ponownie pojawi się okno startowe. Aby wyjść z procesu instalacji, należy kliknąć polecenie "Exit", aby np. zapoznać się z instrukcją obsługi oprogramowania, należy kliknąć "ME Manual" (w języku angielskim).

6 Obsługa

Poniżej znajduje się opis obsługi programu "e-mix ME basic" za pomocą kontrolera MC-500USB. Funkcje, którymi nie steruje MC-500USB zostały opisane, o ile są wymagane podczas obsługi kontrolera. Instrukcja obsługi programu znajduje się w pliku "e-mix ME Manual.pdf" (tekst w języku angielskim).

6.1 Tworzenie bazy danych z muzyką oraz playlisty

Odtwarzanie utworów będzie możliwe po stworzeniu bazy danych z muzyką, z której można kompilować playlisty. Utwory z playlisty można wówczas wgrać do odtwarzacza A i odtwarzacza B.

- 1) Zakładki (n) służące do wyboru funkcji znajdują się w prawej części okna e-mix. Należy kliknąć ikonę DB (data base = baza danych).
- 2) Należy kliknąć EDIT DB (o). W górnej części bazy danych (r) pojawiają się ikony ADD DIR, ADD FILE, CHK DB, DEL DB.
- 3) Aby umieścić w bazie danych wszystkie utwory z folderu, należy kliknąć ADD DIR. Aby dodawać pojedyncze utwory, kliknąć ikonę ADD FILE. Otworzy się okno umożliwiające wybór folderu lub utworu. Wybrane utwory pojawią się w dolnej części (s) bazy danych. Aby dodać kolejne utwory, należy ponownie postępować według powyższych wskazówek.
- 4) Aby wyszukać utwory w bazie danych należy wybrać kryterium wyszukiwania, klikając ikonę ARTIST, ALBUM, GENRE, LISTS lub GROUPS (o). W górnej części (r) bazy danych pojawi się wynik wyszukiwania, w zależności od utworów w bazie. Jeżeli zostanie wybrana ikona ALL, w oknie wyświetlą się wszystkie utwory (s), w innym razie pojawią się tylko utwory wybrane według kryterium wyszukiwania.
- 5) Po uruchomieniu programu po raz pierwszy, playlista (p) będzie pusta. Aby załadować utwór,

należy kliknąć "ME Manual" (w języku angielskim).

- 4) Po zakończeniu instalacji należy aktywować oprogramowanie. Jeżeli nie nastąpi aktywacja, oprogramowanie może być używane jedynie w wersji demonstracyjnej przez 30 dni. Do aktywacji potrzebne będzie hasło licencyjne, dostarczone wraz z oprogramowaniem, oraz hasło aktywacyjne z Internetu. Hasło aktywacyjne można wprowadzić przy włączonym lub wyłączonym Internetem.

Po włączeniu oprogramowania "e-mix ME basic" należy kliknąć "Continue demo" (odtwarzanie wersji demo) lub "Activate" aby aktywować oprogramowanie; następnie należy postępować zgodnie z poleceniami. Więcej informacji można znaleźć w instrukcji obsługi oprogramowania.

Uwaga: W razie wystąpienia awarii komputera po włączeniu programu e-mix lub jeśli elementy graficzne nie wyświetlają się prawidłowo na monitorze, należy wgrać oryginalny kontroler producenta dla karty graficznej zamiast standardowego kontrolera Windows.

5 Podłączanie kontrolera i wybór trybu MIDI

Kontroler MC-500USB jest urządzeniem wolnostojącym, należy je ustawić na równej powierzchni.

- 1) Za pomocą załączonego przewodu należy podłączyć gniazdo ⑤ (1) ze złączem USB w komputerze. Przy włączonym komputerze klawisze SEARCH (17), SCRATCH (18) i SYNC (19) zaświecą się jeden po drugim.
- 2) Kontroler MC-500USB jest zasilany poprzez złącze USB w komputerze. Jeśli jednak gniazdo USB nie dostarcza zasilania wystarczającej mocy należy podłączyć kontroler do zewnętrznego zasilacza 6 V o wartości znamionowej 1 A, z wtykiem niskonapięciowym o wymiarach 5,5/2,1 mm (średnica zewnętrzna/wewnętrzna), np.

należy kliknąć w oknie bazy danych na dany utwór (s), następnie kliknąć LOAD (t). Aby załadować kolejne utwory, należy ponownie postępować według powyższych wskazówek.

Aby załadować wszystkie utwory widoczne w oknie bazy danych, należy kliknąć LOAD ALL (u).

Aby zapamiętać kompletną playlistę i odtwarzać ją później, należy kliknąć playlistę prawym przyciskiem myszy i zapisać ją wybierając polecenie "Save playlist...". Po kliknięciu ikony LISTS (o), w górnej części bazy danych (r) pojawią się zapisane playlisty – można je ponownie załadować.

6.2 Odtwarzanie utworów

- 1) Aby odtworzyć dany utwór, należy go załadować do jednego z odtwarzaczy. Następnie należy kliknąć wybrany tytuł z playlisty (p) lub wybrać go za pomocą pokrętki TRACK (15). Aby załadować utwór do odtwarzacza A, należy nacisnąć klawisz LOAD DECK A (14); aby załadować go do odtwarzacza B, nacisnąć LOAD DECK B (16).
- 2) Po załadowaniu, na wyświetlaczu odtwarzacza pojawi się nazwa wykonawcy, tytuł utworu oraz liczba bitów na minutę (c).
- 3) Aby rozpocząć odtwarzanie utworu, należy nacisnąć klawisz ►II (24) i wprowadzić odpowiednie ustawienia dla miksera (Ⓜ rozdział 6.3). Jeśli utwór ma być odtwarzany w standardowym tempie, regulator suwakowy PITCH CTRL (20) musi być pośrodku podziałki (Ⓜ rozdział 6.9).
- 4) Na wyświetlaczu odtwarzacza będzie widoczny czas odtwarzania utworu, liczbowo i graficznie (h). Aby wyświetlić czas pozostały do końca utworu należy kliknąć "Elapsed" (a) – zamiast komunikatu "Elapsed" pojawi się "Remain". Aby powrócić do wyświetlania czasu odtwarzania należy kliknąć "Remain".
- 5) Za pomocą ikony ►II można w dowolnym momencie zatrzymać i następnie ponownie rozpocząć odtwarzanie.

PS-1204ST z oferty firmy MONACOR. Zasilacz należy podłączyć do gniazda 6V= (2). Należy zachować odpowiednią biegunowość: biegun dodatni musi być przy środkowym styku!

- 3) Po podłączeniu kontrolera należy włączyć program "e-mix". (Jeżeli program został uruchomiony przed podłączeniem urządzenia, należy go zamknąć i uruchomić ponownie, w innym wypadku nie będzie możliwa obsługa kontrolera). Gdy kontroler będzie gotowy do pracy, klawisze SEARCH, SCRATCH i SYNC przestaną migać – wszystkie klawisze będą delikatnie podświetlone, za wyjątkiem: PITCH BEND (10), LOAD DECK A (14), LOAD DECK B (16) i S.LOOP (33) – klawisze te nie są podświetlane.
- 4) Kontroler ma fabryczne ustawienie specjalnego trybu MIDI, który umożliwia współpracę z oprogramowaniem e-mix. W przypadku innego oprogramowania można zmienić ustawienie trybu:
 - a) Przy włączonym komputerze należy odłączyć kabel z wtykiem USB z gniazda ⑤ (1) i podłączyć go ponownie, trzymając wciśnięty klawisz LOAD DECK A (14), następnie zwolnić klawisz LOAD DECK A. Klawisz CUT HI (44) kanału 1 mignie kilka razy, następnie zostanie podświetlony – sygnalizacja, że tryb MIDI e-mix jest włączony.
 - b) Aby przełączyć na inny tryb, należy wcisnąć jeden z klawiszy kanału 1:
CUT MID = standardowy tryb MIDI
CUT LO = specjalny tryb MIDI np. dla oprogramowania "tractor"
lub wcisnąć klawisz CUT HI aby przełączyć ponownie na tryb dla oprogramowania e-mix.
 - c) Należy zamknąć program e-mix i zrestartować komputer.

- 5) Odtwarzacz zatrzyma się po zakończeniu odtwarzania utworu. Dany utwór pozostanie zapisany w odtwarzaczu do momentu załadowania kolejnego utworu. Aby załadować kolejny utwór, należy wybrać "Menu" (m) → "Option" → "Player", w polu "Autoload" wybrać funkcję "Load next track in player". Po zakończeniu odtwarzania utworu, w odtwarzaczu automatycznie załaduje się kolejny utwór z playlisty.
- 6) Utwory po odtworzeniu pozostaną zapisane na playliście – można je usunąć pojedynczo lub wszystkie na raz, klikając prawym przyciskiem myszy. Wchodząc do "Menu" → "Option" → "General" można wybrać funkcję "Removed played tracks" w polu "Playlist" – po załadowaniu kolejnego utworu do odtwarzacza, ostatni utwór zostanie usunięty z listy.
- 7) Aby utwory z playlisty były odtwarzane automatycznie po kolei na odtwarzaczu, należy włączyć funkcję "Load next track in palyer" (zob. pozycja nr 5 powyżej), następnie kliknąć "Autoplay" (k). Należy załadować pierwszy utwór do odtwarzacza, kolejny utwór do drugiego odtwarzacza, następnie włączyć odtwarzanie za pomocą ikony ►II na odtwarzaczu.

6.3 Ustawienia dla miksera

- 1) Ustawienie podstawowe: należy ustawić regulator MASTER (42), regulatory GAIN (43) dla obu kanałów oraz korektory (45) w pozycji środkowej. Jeżeli jeden z klawiszy CUT (44) zostanie podświetlony, należy wcisnąć ten klawisz. Jeżeli ikona ON/OFF (q) w oknie e-mix zostanie podświetlona na pomarańczowo, należy na nią kliknąć.
- 2) Należy ustawić oba regulatory poziomu (48) na wysokości 3/4 podziałki, aby można było swobodnie wzmacniać i wyciszać sygnał.
- 3) Należy odtworzyć utwór na odtwarzaczu A, następnie za pomocą regulatora GAIN/CH 1

należy ustawić optymalny poziom dla kanału 1, zgodnie ze wskaźnikiemysterowania (e). Należy zatrzymać odtwarzanie na odtwarzaczu A i w ten sam sposób ustawić poziom dla kanału 2.

- 4) Za pomocą regulatora MASTER (42) należy ustawić poziom kanału wyjściowego.
- 5) Należy skorygować brzmienie dla każdego kanału osobno HI, MID i LO (45). W razie konieczności można później zmienić ustawienie za pomocą regulatorów GAIN.
- 6) Można teraz wzmacniać i wyciszać sygnał na odtwarzaczu za pomocą regulatora poziomu (48).
- 7) Można uzyskać specjalny efekt odfiltrowując wysokie tony (HI), średnie tony (MID) i/lub niskie tony (LO) za pomocą klawiszy CUT (44).
- 8) Jeżeli komputer ma kartę dźwiękową z kilkoma wyjściami, można aktywować wyjścia "Monitor output" i "Booth output" wybierając "Menu" (m) → "Option" → "Audio out" i przypisać każde z nich do wyjścia karty dźwiękowej. Bez aktywacji regulatory CUE (40) i BOOTH (41) oraz klawisze CUE (46) są nieaktywne.

Należy ustawić poziom na wyjściu "Booth output" za pomocą regulatora BOOTH (41).

Należy przypisać kanał do odsłuchu dla wyjścia "Monitor output" za pomocą klawiszy CUE (46) i ustawić poziom za pomocą regulatora CUE (40). Można również odsłuchiwać dany kanał przy zamkniętym regulatorze poziomu (48). Dzięki temu DJ może na odsłuchu np. odtworzyć początek utworu, zdefiniować punkt początkowy lub ustawić ciągłą pętlę.

6.3.1 Przechodzenie między odtwarzaczami

Obsługa manualna

- 1) Należy kliknąć ikonę ON/OFF (q) w oknie e-mix – ikona zostanie podświetlona na pomarańczowo. Crossfader (49) jest aktywny.

- 2) Za pomocą crossfadera można teraz przechodzić między odtwarzaczami (49). [Należy zwiększyć położenie dwóch regulatorów poziomu na kanałach (48).]

Obsługa automatyczna

- 1) Należy kliknąć ikonę "Automix" (l) w oknie e-mix. Klawisz AUTO MIX (47) na kontrolerze zostanie podświetlony.
- 2) Należy odtworzyć utwór na jednym odtwarzaczu. Na drugim odtwarzaczu należy ustawić tryb pauzy lub nacisnąć klawisz ►II (24).
- 3) Aby rozpocząć przechodzenie, należy nacisnąć klawisz AUTO MIX (47). Drugi odtwarzacz zostanie uruchomiony i nastąpi automatyczne przejście do tego odtwarzacza. Jeżeli wcześniej włączono crossfader (49), teraz zostanie wyłączony.
- 4) Tryb przechodzenia można zmienić wybierając "Menu" (m) → "Option" → "Automix".

6.4 Odtwarzanie początku utworu

Po załadowaniu utworu do odtwarzacza można odtworzyć jego początek. Należy w tym celu przytrzymać klawisz CUE (23). Po zwolnieniu klawisza odtwarzacz przejdzie do początku utworu i zatrzyma się w trybie pauzy.

Uwaga: Przed wciśnięciem klawisza CUE należy upewnić się, że odtwarzacz jest ustawiony w trybie pauzy na początku utworu, a nie w innym jego punkcie. W innym przypadku należy zdefiniować punkt początkowy za pomocą klawisza CUE (►S rozdział 6.7.2).

6.5 Szybkie przewijanie do przodu i do tyłu

Aby przewinąć utwór do przodu i do tyłu, należy nacisnąć klawisz SEARCH (17) i obrócić tarczę Jog Wheel (22) w odpowiednią stronę.

Uwagi

1. Aby przejść bezpośrednio o wybrany fragment utworu, należy kliknąć odpowiednie miejsce na diagramie sygnałowym (i) lub na wskaźniku czasu trwania utworu (h).

2. W trybie pauzy, po przewinięciu do przodu lub do tyłu, urządzenie będzie powtarzać odtwarzanie wybranego fragmentu. Aby zatrzymać odtwarzanie, należy nacisnąć klawisz CUE (23) [zdefiniowanie nowego punktu początkowego, rozdział 6.7.2] lub rozpocząć odtwarzanie za pomocą klawisza ►II (24).

6.6 Precyzyjne wybieranie określonego fragmentu utworu

Można precyzyjnie wybrać określony fragment utworu z dokładnością do 1/100 sekundy, np. żeby rozpocząć odtwarzanie od wybranego miejsca, zamiast od początku utworu.

- 1) Po dotarciu do wybranego fragmentu podczas odtwarzania lub po przewinięciu do przodu/do tyłu, należy ustawić tryb pauzy za pomocą klawisza ►II (24).
- 2) Jeśli klawisz SEARCH (17) zostanie podświetlony, należy go nacisnąć, w przeciwnym razie włączy się przewijanie do tyłu/do przodu.
- 3) Należy precyzyjnie wybrać określony fragment utworu za pomocą tarczy Jog Wheel (22), obracając nim w lewo i prawo. Urządzenie będzie powtarzać odtwarzanie wybranego fragmentu.
- 4) Po wybraniu określonego fragmentu utworu należy nacisnąć klawisz CUE (23). Wybrany fragment zostanie zapamiętany, urządzenie zakończy jego odtwarzanie. Można rozpocząć odtwarzanie utworu od wybranego fragmentu za pomocą klawisza ►II.

6.7 Przechodzenie do wcześniej wybranego fragmentu utworu

Aby szybko przejść do wybranego fragmentu utworu, można zapisać w pamięci dwa punkty początkowe (punkty "Cue") za pomocą klawiszy CUE 1 i CUE 2 (25). Można zdefiniować kolejny punkt początkowy za pomocą klawisza CUE (23), jednak ten punkt nie zostanie zapisany w pamięci.

6.7.1 Klawisze CUE 1 i CUE 2

- 1) Należy nacisnąć klawisz MEMO (26): klawisz zostanie podświetlony.
- 2) Podczas odtwarzania utworu, gdy zostanie osiągnięty wybrany fragment, należy nacisnąć klawisz CUE 1 lub CUE 2 ("Fly-Cue") lub ustawić tryb pauzy w wybranym miejscu utworu za pomocą klawisza ►II (24), precyzyjnie wybrać fragment za pomocą tarczy Jog Wheel (22), a następnie nacisnąć klawisz CUE 1 lub CUE 2. Klawisz CUE 1 lub CUE 2 zostanie podświetlony, zgaśnie podświetlenie klawisza MEMO. Można wrócić do odtwarzania za pomocą klawisza ►II.

- 3) Aby wybrać kolejny punkt początkowy, należy powtórzyć czynności opisane w pozycji 1 i 2.

Punkty początkowe oznaczone są na wskaźniku czasu trwania utworu (h) krótką linią i numerem 1 lub 2. Na diagramie sygnałowym (i) pojawi się biała, pionowa linia w miejscu punktów startowych.

- 4) Za pomocą klawiszy CUE 1 i CUE 2 można przejść do wybranych punktów początkowych.
- 5) Aby zapisać w pamięci punkty początkowe, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na wyświetlacz odtwarzacza. Otworzy się małe okno menu. Należy wybrać "Save Cue Points" lewym przyciskiem myszy.
- 6) Gdy w odtwarzaczu załadowany jest utwór z zapisanymi punktami początkowymi, można przejść do tych punktów w następujący sposób: kliknąć prawym przyciskiem myszy na wyświetlacz odtwarzacza; lewym przyciskiem myszy kliknąć "Load Cue Points" w oknie menu. Klawisze CUE 1 i CUE 2 zostaną podświetlone, a na wskaźniku czasu trwania utworu i na diagramie sygnałowym będą widoczne wybrane punkty.

6.7.2 Klawisz CUE

Podczas odtwarzania utworu można przejść do jego początku za pomocą klawisza CUE (23). Na początku wskaźnika czasu trwania utworu (h) widoczna jest krótka linia z numerem 0 oraz biała, pionowa linia na diagramie sygnałowym (i).

Można zdefiniować kolejny punkt początkowy za pomocą klawisza CUE, jednak ten punkt nie zostanie zapisany w pamięci, w przeciwieństwie do punktów początkowych zapisywanych przy pomocy klawiszy CUE 1 i CUE 2 (25).

- 1) Podczas odtwarzania utworu, gdy zostanie osiągnięty wybrany fragment, należy włączyć tryb pauzy za pomocą klawisza ►II (24). Klawisze ►II i CUE będą migać.
- 2) W razie potrzeby można bardziej precyzyjnie wybrać fragment za pomocą tarczy Jog Wheel (22). Urządzenie będzie powtarzać odtwarzanie wybranego fragmentu.
- 3) Należy nacisnąć klawisz CUE (23). Linia o numerze 0 na wskaźniku czasu trwania utworu i biała linia na diagramie sygnałowym przesuną się od początku utworu do wybranego fragmentu. Klawisz CUE będzie podświetlony, a klawisz ►II będzie migał – można rozpocząć odtwarzanie.

- 4) Należy włączyć odtwarzanie za pomocą klawisza ►II.

- 5) Aby wrócić do zaznaczonego fragmentu, należy nacisnąć klawisz CUE. Odtwarzacz ustawi się w wybranym miejscu i przejdzie w tryb pauzy.

- 6) Należy rozpocząć odtwarzanie za pomocą klawisza ►II lub przytrzymać klawisz CUE – zostanie odtworzony początek utworu. Po zwolnieniu klawisza CUE odtwarzacz ponownie ustawi się w punkcie początkowym i przejdzie w tryb pauzy.

Uwaga: Gdy w odtwarzaczu ustawiony jest tryb pauzy, nie można przejść do punktu początkowego za pomocą klawisza CUE. Po naciśnięciu klawisza CUE wybrany punkt początkowy zostanie przesunięty do punktu ustawienia pauzy

6.8 Odtwarzanie ciągłej pętli

Istnieje możliwość odtwarzania wybranego fragmentu utworu jako ciągłej pętli.

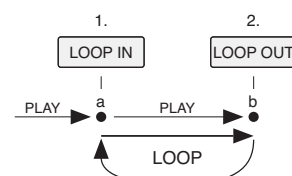
6.8.1 Krótka pętla zsynchronizowana z bitem

Istnieje możliwość odtwarzania krótkiej pętli o określonej długości: 1, 2, 4 lub 8 bitów.

- 1) Należy wybrać długość pętli za pomocą klawisza S.LOOP (31). Diody LED obok klawisza wskazują długość przez ilość bitów.
- 2) Należy włączyć odtwarzanie utworu. Aby rozpocząć pętlę, należy nacisnąć klawisz ON/OFF (32) – klawisz zostanie podświetlony. Od kolejnego bitu będzie odtwarzana pętla o określonej długości.
- 3) Aby zakończyć pętlę i powrócić do odtwarzania utworu, należy ponownie nacisnąć klawisz ON/OFF – zgaśnie podświetlenie klawisza.

6.8.2 Pętla z możliwością dowolnego ustawienia i zapamiętania

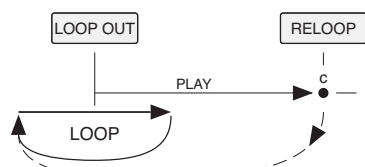
- 1) Należy włączyć odtwarzanie utworu. Gdy zostanie osiągnięty punkt początkowy pętli (punkt a na schemacie 3), należy nacisnąć klawisz LOOP IN (28).



Schemat 3 Odtwarzanie ciągłej pętli

- 2) Gdy zostanie osiągnięty punkt końcowy pętli (punkt b) podczas odtwarzania utworu, należy nacisnąć klawisz LOOP OUT (29). Urządzenie będzie powtarzać odtwarzanie fragmentu między punktem a i b. Pętla jest oznaczona symbolem — nad wskaźnikiem czasu trwania utworu (h).

- 3) Aby zakończyć pętlę i powrócić do odtwarzania utworu, należy nacisnąć klawisz LOOP OUT. Aby powrócić do odtwarzania pętli, należy nacisnąć klawisz RELOOP (30).



Schemat 4 Kończenie i ponowne odtwarzanie pętli

- 4) Aby zapisać pętlę w pamięci, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na wyświetlacz odtwarzacza. Otworzy się małe okno menu. Lewym przyciskiem myszy należy wybrać "Save Cue Points".
- 5) Gdy w odtwarzaczu załadowany jest utwór z zapamiętaną pętlą, można przejść do pętli w następujący sposób: kliknąć prawym przyciskiem myszy na wyświetlacz odtwarzacza. Otworzy się okno menu. Lewym przyciskiem myszy należy kliknąć "Load Cue Points" w oknie menu. Klawisze LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP zostaną podświetlone, a na wskaźniku czasu trwania utworu będzie widoczna pętla.

Uwaga: Można precyzyjnie wybrać punkt początkowy i końcowy pętli z dokładnością do 1/100 sekundy:

- 1) Po osiągnięciu punktu początkowego należy ustawić tryb pauzy za pomocą klawisza ►II (24). Następnie należy precyzyjnie wybrać punkt za pomocą tarczy Jog Wheel (22) i nacisnąć klawisz LOOP IN.
- 2) Punkt końcowy można wybrać bezpośrednio za pomocą tarczy Jog Wheel lub włączyć odtwarzanie za pomocą klawisza ►II, po osiągnięciu punktu końcowego ponownie ustawić tryb pauzy za pomocą klawisza ►II i dokładnie ustawić punkt końcowy za pomocą tarczy Jog Wheel.
- 3) Aby ustawić punkt końcowy, należy nacisnąć klawisz LOOP OUT. Rozpocznie się odtwarzanie pętli.

6.9 Zmiana tempa ze zmianą lub bez zmiany wysokości dźwięku

Za pomocą regulatora suwakowego PITCH CTRL (20) można zmienić tempo maksymalnie o:

- +100 % = podwojone tempo
- 100 % = zatrzymanie

- 1) Zakres zmiany tempa jest wstępnie ustawiony na $\pm 8\%$. Aby zmienić zakres regulacji, należy kliknąć ikonę "8%" (b) na wyświetlaczu odtwarzacza: $\pm 16\%$, $\pm 32\%$, $\pm 100\%$, "Pitch off" (= regulator jest nieaktywny) i ponownie $\pm 8\%$.

- 2) Należy zmienić tempo za pomocą regulatora suwakowego PITCH CTRL. Na wyświetlaczu widoczne jest odchylenie procentowe od standardowej prędkości – po prawej stronie, w drugim rzędzie (d). Odpowiednio zmieni się także ilość bitów (c).

Gdy regulator znajduje się w pozycji środkowej, utwór jest odtwarzany w standardowym tempie.

Uwaga: Przy zmianie tempa za pomocą regulatora w oknie e-mix (należy kliknąć ikonę regulatora i przesunąć go trzymając wciśnięty przycisk myszy), regulator PITCH CTRL na kontrolerze nie zareaguje od razu – należy najpierw ustawić na nim wartość wskazaną na wyświetlaczu (d).

- 3) Zmiana tempa powoduje również proporcjonalną zmianę wysokości dźwięku. Aby zachować wysokość dźwięku, należy nacisnąć klawisz KEY (21).

Przy wciśniętym klawiszu KEY w zależności od ustawionego tempa mogą pojawić się różne efekty systemowe, które można wykorzystać do generowania ciekawych efektów dźwiękowych.

6.10 Synchronizowanie bitów w dwóch utworach (funkcja "Pitch Bend")

Istnieje możliwość dokładnego zsynchronizowania bitów w dwóch utworach o tym samym tempie (utwory w odtwarzaczu A i odtwarzaczu B). Rytm nie zostanie zakłócony podczas przejścia z jednego odtwarzacza na drugi – przejście będzie niewyczuwalne dla osób na parkiecie.

- 1) Należy nacisnąć klawisz SYNC (19) na odtwarzaczu, do którego nastąpi przejście. Tempo zostanie dopasowane – liczba bitów na minutę w danym utworze będzie taka sama, jak w utworze w drugim odtwarzaczu.

Uwagi

Liczba bitów w utworze, do którego nastąpi przejście, musi być co najmniej o połowę mniejsza, niż w drugim utworze. Jeżeli liczba jest mniejsza, nie można dopasować tempa.

Jeżeli program nie wskaże właściwej ilości bitów, tempo należy dopasować manualnie za pomocą regulatora PITCH CTRL (20).

- 2) Przy synchronizacji można odsłuchać utwór, do którego nastąpi przejście, na wyjściu "Monitor output" (🔊 rozdział 6.3, pozycja nr 8).

- 3) Należy dokładnie zsynchronizować liczbę bitów utworu, do którego nastąpi przejście, z bitami odtwarzanego utworu za pomocą klawiszy PITCH BEND (10): przytrzymanie klawisza + lub – powoduje przyspieszenie lub zwolnienie utworu. Nastąpi przesunięcie bitów w stosunku do bitów odtwarzanego utworu.

- 4) Można zmienić tempo synchronizacji bitów za pomocą tarczy Jog Wheel (22).

- 5) Po zakończeniu odtwarzania zsynchronizowanego utworu można powrócić do standardowego tempa: Należy przesunąć regulator PITCH CTRL (20) w górę lub w dół, aż zmieni się wartość na wskaźniku tempa (d). Następnie należy ustawić regulator w pozycji środkowej.

7 Efekty

Istnieje możliwość tworzenia szerokiej gamy efektów dźwiękowych.

7.1 Jingle

Do klawiszy JINGLE 1 i JINGLE 2 (27) obu odtwarzaczy są przypisane 4 różne jingle, które są wyświetlane w oknie (j) nad bazą danych. Aby odtworzyć jingiel, należy wybrać odpowiednią ikonę. Aby zatrzymać jingiel przed jego końcem, należy ponownie wybrać ikonę.

Do klawiszy JINGLE można również przypisać inne jingle z programu, lub własne:

- 1) Należy kliknąć zakładkę JINGLES (n).
- 2) Należy wybrać odpowiednią ikonę ▲ w oknie Jingles. Otworzy się okno do wyboru jingli.
- 3) Należy wybrać jingiel.
- 4) Aby zakończyć przypisywanie jingli do klawiszy JINGLE (27) należy kliknąć klawisz CLEAR w oknie Jingles.

7.2 Flanger, Phaser, Pogłos, Echo

- 1) Aby wybrać określony efekt, należy obrócić regulator SELECT (12). Wybrany efekt pojawi się w górnym lewym rogu (f) na wyświetlaczu odtwarzacza.
- 2) Należy włączyć efekt za pomocą klawisza EFEKT ON/OFF (11).
- 3) Podczas odtwarzania utworu można regulować ustawienia efektu za pomocą regulatorów PARAMETER (13). Parametry po ustawieniu zostaną wyświetlone u góry (g) na wyświetlaczu odtwarzacza. Możliwe są następujące ustawienia:

Efekt	Parametr A	Parametr B
Flanger	Rate 0 – 100 %	Mix 0 – 100 %
Phaser	Rate 0 – 100 %	
Reverb	Room 0 – 100 %	
Delay	Time 1 – 2000 ms	

7.3 Scratch

Gdy klawisz SEARCH (17) zostanie podświetlony, należy go wcisnąć. Należy włączyć funkcję scratch za pomocą klawisza SCRATCH (18) obracając tarczę Jog Wheel (22) w jedną i drugą stronę. Aby wyłączyć tę funkcję, należy ponownie nacisnąć klawisz SCRATCH.

7.4 Efekt "dudnienia"

Przy ustawieniu efektu "dudnienia", klawisze KEY (21), SEARCH (7) i SCRATCH (18) nie mogą być podświetlone. Jeżeli dany klawisz jest podświetlony, należy go nacisnąć. Aby zwiększyć lub zmniejszyć prędkość odtwarzania utworu, należy obracać tarczę Jog Wheel (22) w jedną i drugą stronę – powoduje to powstanie efektu "dudnienia".

7.5 Efekt "zacinania"

Punkty początkowe zapisane w pamięci za pomocą klawiszy CUE 1 i CUE 2 (25) [🔊 rozdział 6.7.1] mogą posłużyć do stworzenia efektu zacinania – należy kilkakrotnie krótko nacisnąć jeden z klawiszy. Warto wybrać najbardziej odpowiedni punkt początkowy (np. początek partii instrumentalnej lub wokalne), wówczas efekt "zacinania" będzie bardziej wyraźny.

8 Parametry techniczne

Wymagania systemowe – zob. rozdział 3

Zasilanie

- przez złącze USB: 5 V $\pm$, 350 mA
- przez gniazdo niskonapięciowe: 6 V $\pm$, 1 A

Temperatura

otoczenia pracy: 0 – 40 °C

Wymiary: 380 x 80 x 290 mm

Waga: 2 kg

Zgodnie z danymi producenta, z zastrzeżeniem możliwości zmiany.

