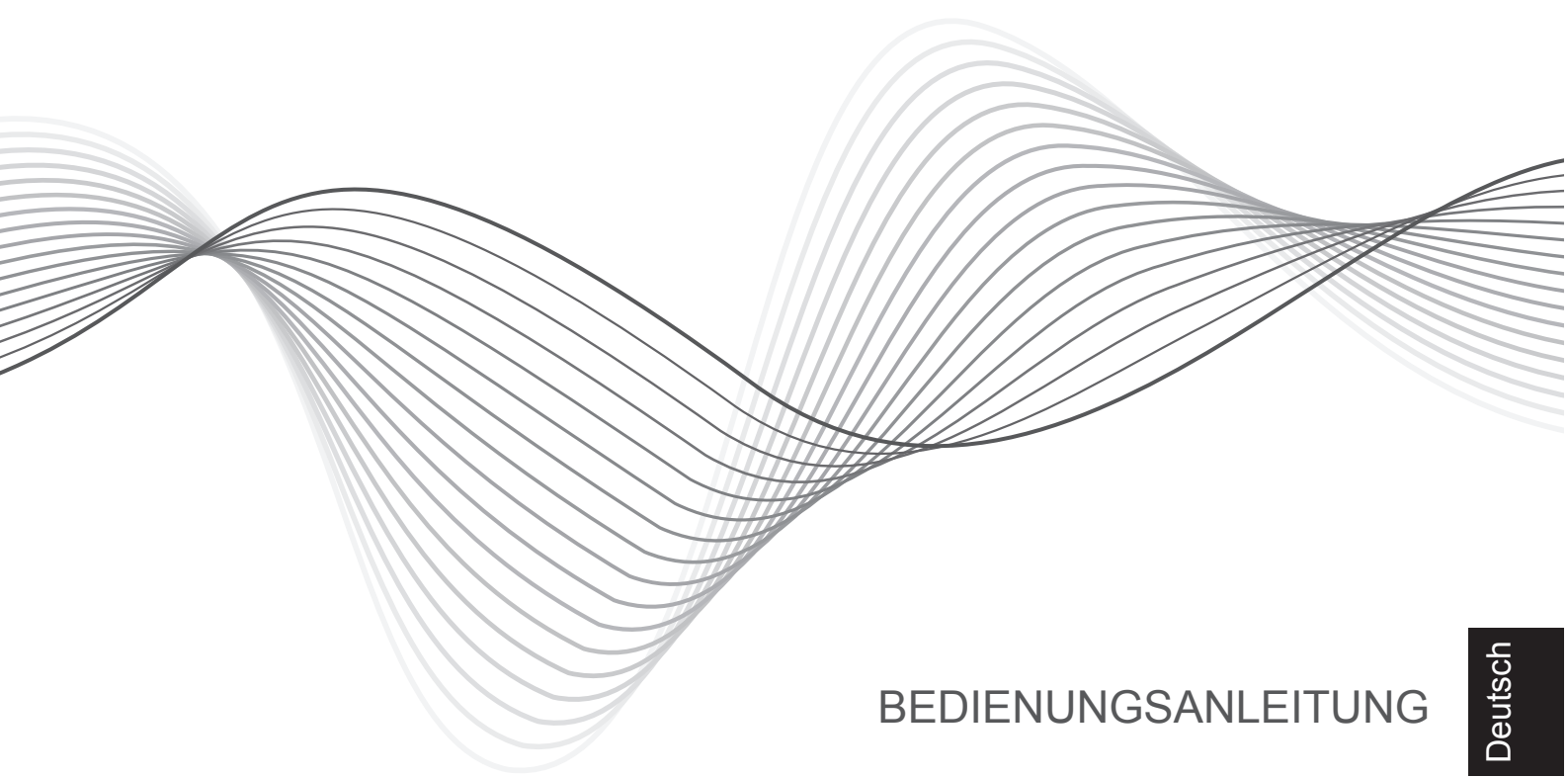


## PROFESSIONAL DJ CONTROLLER DJ-002



BEDIENUNGSANLEITUNG

Deutsch

OWNER'S MANUAL

English

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Polski

MANUAL DE UTILIZARE

Română

Cititi manualul cu atentie inainte de a folosi aparatul si pastrati-l pentru referinte ulterioare.



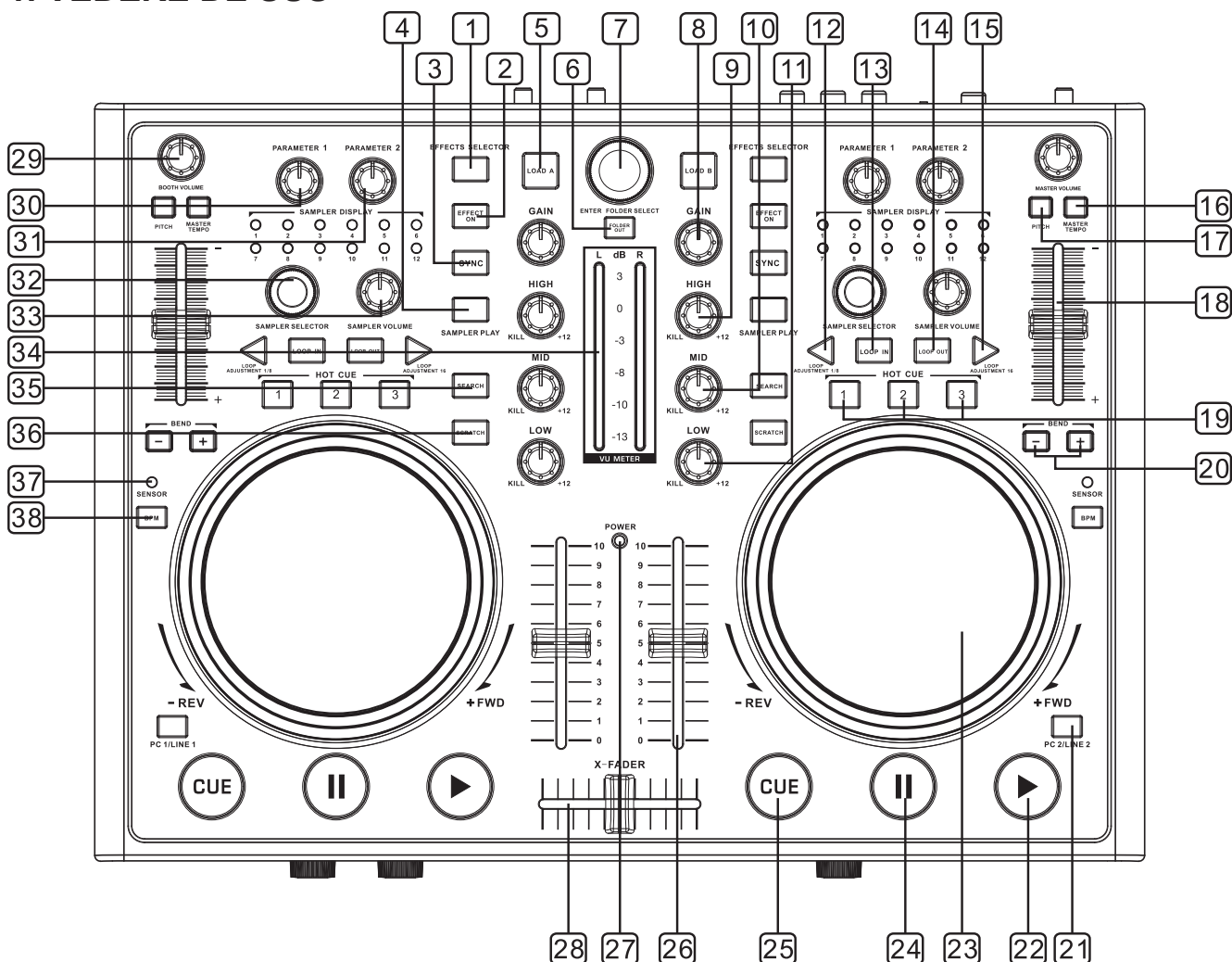
**ATENȚIE:** Conform reglementărilor FCC, echipamentul necesită utilizarea de cabluri ecranate. Acest echipament generează, folosește și poate iradia energie de frecvență radio, iar dacă nu este instalat și utilizat în conformitate cu instrucțiunile din manual, poate provoca interferențe dăunătoare comunicațiilor radio.

1. Toate instrucțiunile de siguranță și avertismentele trebuie să fie respectate și trebuie păstrate pentru referințe ulterioare.
2. Scoateți întotdeauna stecherul din priză înainte de a curăța dispozitivul. Curățați aparatul cu un material textil uscat și moale. Nu folosiți soluții abrazive de curățare, deoarece acestea pot deteriora suprafața aparatului.
3. Utilizați doar componente originale ca și piese de schimb.
4. Feriți dispozitivul de apă și umiditate.
5. Asigurați o ventilație corespunzătoare în jurul aparatului. Nu acoperiți aparatul și nu-l expuneți direct în bătaia soarelui - așezați-l departe de toate sursele de căldură, cum ar fi caloriferele, sobele și lumina directă a soarelui.
6. Alimentarea de la rețea – acest produs trebuie alimentat numai de la rețeaua de curent indicată pe etichetele de pe produs. Dacă nu sunteți siguri de rețeaua de curent din casa dumneavoastră, consultați compania care furnizează curent. Pentru produsele destinate să opereze pe baza de baterii, sau alte surse, referiți-vă la instrucțiunile de operare.
7. Nu utilizați niciodată acest dispozitiv în cazul în care cablul de alimentare este deteriorat.
8. Deconectați aparatul în cazul în care nu-l folosiți o anumită perioadă de timp.
9. Așezați unitatea pe o suprafață stabilă, uscată și plană.
10. Protecția cablului de alimentare – cablurile de alimentare trebuie direcționate astfel încât să nu fie calcate sau să fie așezate obiecte pe ele; aveți mare grijă la ieșirea din stecher și la punctul de unde iese din aparat.
11. FULGERE – pentru o mai mare protecție a aparatului în timpul fulgerelor, când este nesupravegheat sau nefolosit pentru perioade mai mari de timp, scoateți-l din priză și deconectați antena. Acest lucru va preveni defectiunile care pot apărea în timpul fulgerelor sau a caderilor de tensiune.

12. Nu introduceți niciodată obiecte sau piese de niciun fel în acest produs prin deschiderile din carcasa aparatului în care acestea pot atinge puncte de tensiune periculoase deoarece ar putea conduce la un incendiu sau șoc electric. Nu vărsați niciodată lichide de orice tip pe produs.
13. SERVICE: Nu încercați să reparați acest produs, deoarece deschiderea sau înlocuirea carcasei poate duce la expunerea la tensiune periculoasă. Apelați la personal calificat. Nu dezasaamblați aparatul, nu veți găsi componente de schimb în interiorul aparatului
14. Deconectați acest produs de la priza de perete și contactați personalul calificat de la service în următoarele cazuri:
  - Când cablul de alimentare este deteriorat.
  - În cazul în care au fost varsate lichide sau introduse obiecte în interiorul aparatului.
  - În cazul în care aparatul a fost expus la ploaie sau umezeala.
  - În cazul în care aparatul a fost lovit sau carcasa a fost deformată.
  - În cazul în care produsul nu mai funcționează corect.

## I. DESCRIERE PRODUS

### 1. VEDERE DE SUS

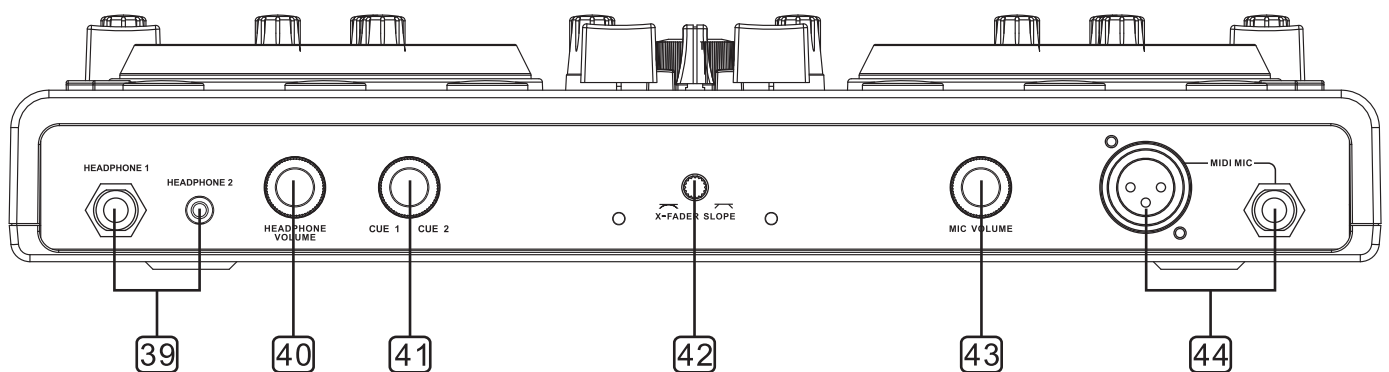


1. **SELECTOR EFECTE** - Pentru selectarea unui efect
2. **COMUTATOR EFECT** - Porneste / opreste efectul selectat. Cand efectul este pornit, LED-ul se aprinde.
3. **BUTON SYNC** - Pentru sincronizarea batailor/minut cu celalalt deck.
4. **BUTON REDARE ESANTION** - Pentru reluarea redarii utlimului esantion selectat.
5. **BUTON PRELUARE DECK A** - Pentru preluarea titlului selectat de browser in deck-ul A.
6. **BUTON SELECTIE FOLDER** - Pentru activarea sectiunii browser pentru revenire la directorul principal.
7. **BUTON PISTA** - Porneste rasfoirea fisierelor din computer. Apasati pentru selectare subdirectoare.
8. **CONTROL CASTIG** - Regleaza amplificarea.
9. **EGALIZATOR FRECVENTE INALTE** - Regleaza frecventele inalte ale muzicii redade.

10. **Egalizator frecvente medii** - Regleaza frecventele medii ale muzicii redade.
11. **EGALIZATOR FRECVENTE JOASE** - Regleaza frecventele joase ale muzicii redade.
12. **REDUCERE LUNGIME BUCLA REDRAE** - Injumatateste lungimea buclei.
13. **BUTON "LOOP IN"** - Marcheaza inceputul unei bucle.
14. **BUTON "LOOP OUT"** - Marcheaza sfarsitul unei bucle.
15. **EXTINDERE BUCLA** - Dubleaza lungimea buclei – lungimea maxima a buclei este de 32 CBG.
16. **BUTON TEMPO MASTER**
17. **BUTON PITCH** - Butonul de pitch regleaza corectia pitch intre  $\pm 6\%$  ...  $\pm 100\%$ .
18. **CONTROL PITCH SLIDE** - Seteaza viteza (daca butonul MASTER TEMPO se aprinde, pitch-ul tonal nu se schimba). Glisati in sus butonul de control pentru a scadea pitch-ul, glisati in jos pentru a-l creste. Procentajul pitch este indicat pe ecran.
19. **BUTOANE HOT CUE 1-3** - Pentru memorare si apelare a pana la 3 cue points per titlu.
20. **BUTOANE PITCH "BEND +" SI "BEND -"** - Functia pitch bend creeaza o variatie temporara a vitezei. Atata timp cat butoanele sunt apasate, titlul este redat mai incet sau mai repede.
21. **COMUTATOR PC/LINE** - Comuta intre intrarea LINE sau semnal PC pentru redare si control.
22. **BUTON REDARE (PLAY)** - Pentru inceperea redarii.
23. **JOG WHEEL TACTIL** - Utilizat pentru efecte scratch si pentru cautare.
24. **BUTON PAUZA** - Pentru comutare intre pauza si salt la punctele cue points.
25. **BUTON CUE** - Pentru salt la inceputul titlului sau la un punct cue point definit anterior (unitatea este in modul pauza). Tinand butonul apasat in modul pauza, titlul este redat momentan. Imediat ce eliberati butonul, incepe redarea de la punctul cue point.
26. **ATENUARE CANALE** - Regleaza nivelul canalelor.
27. **INDICATOR ALIMENTARE** - Se aprinde cand controllerul DJ este pornit.
28. **CROSSFADER** - Pentru balans intre Deck A si Deck B. Pe pozitia de mijloc, cele 2 deck-uri au acelasi volum.
29. **CONTROL VOLUM BOOTH** - Control nivel pentru iesirea booth.
30. **BUTON REGLARE PARAMETRU 1 EFECT** - Regleaza primul parametru (daca exista) a efectului selectat.
31. **BUTON REGLARE PARAMETRU 2 EFECT** - Regleaza parametrul 2 (daca exista) a efectului selectat.

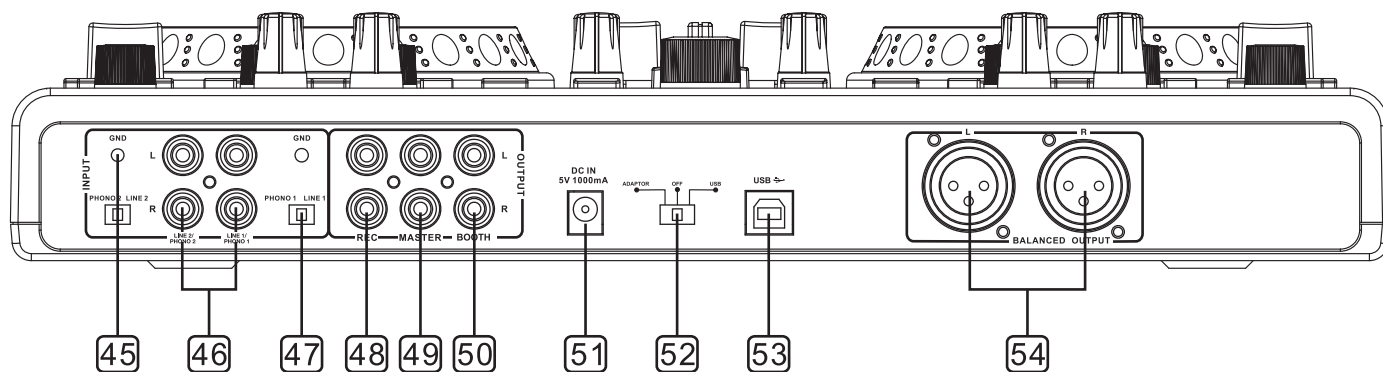
- 32. CONTROL SELECTOR ESANTION** - Pentru selectare si redare esantioane
- 33. CONTROL NIVEL ESANTION** - Pentru reglare nivel esantion
- 34. NIVEL SEMNAL CU LED PENTRU SEMNAL STEREO L/R** - Afisaj nivel cu 6 digiti cu LED pentru semnalul stereo master in domeniul -13 dB ... +3 dB.
- 35. BUTON CAUTARE** - Apasati pentru pornire/oprire functie cautare a dispozitivului jog wheel tactil. In functia de cautare puteti merge la un punct specific la melodie prin actionarea jog wheel.
- 36. BUTON SCRATCH** - Apasati pentru a porni/opri functia scratch pe jog wheel. Retineti ca jog wheel nu poate face simultan scratching si cautare!
- 37. LED JOF WHEEL** - Se aprinde cand atingeti jog wheel.
- 38. BUTON BPM** - Seteaza manual numarul de batai pe minut (BPM). Pentru aceasta, apasati butonul de cateva ori pentru a seta ritmul. .

## 2. PANOUL FRONTAL



- 39. WINTRARI CASTI** - Jack de 6.3 mm si 3.5 mm (1 si 2) pentru conectarea castilor stereo (impedanta  $\geq 8 \Omega$ ).
- 40. CONTROL NIVEL CASTI** - Control nivel pentru castile conectate la 1 si 2.
- 41. CONTROL CUE** - Pentru selectare si balans semnal monitorizare casti, functie de selectorul de mod.
- 42. CURBA CONTROL X-FADER** - Regleaza caracteristica de tranzitie:
- pozitia stanga: tranzitie graduala de ex. la mixari
  - pozitia dreapta: tranzitie brusca de ex. pentru scratching sau taiere.
- 43. NIVEL CONTROL MICROFON** - Regleaza nivelul pentru microfonul DJ conectat la intrarea jack MIDI MIC.
- 44. INTRARE MICROFON MIDI MIC** - Mufa de intrare pentru microfon DJ via XLR sau jack 6.3 mm.

### 3. PANOUL DIN SPATE



- 45. SURUB DE CONECTARE LA MASA** - Daca intentionati sa utilizati platanul, trebuie sa conectati la masa cablurile RCA prin conectarea acestui surub la masa.
- 46. INTRARE CONVERTIBILA LINIE/PHONE RCA** - Unitatea are o intrare convertibila linie/phone RCA care accepta o conexiune duala RCA L&R.
- 47. COMUTATOR PHONO/LINIE** - Acest comutator comuta intrarea intre phono (turntable) si intrare de linie (MP3, CD, etc).
- 48. IESIRE PENTRU INREGISTRARE (REC)** - Iesire stereo (RCA) pentru conectarea unei unitati de inregistrare. Nivelul semnalului de inregistrare este independent de nivelul de iesire mastercontrol, masterlevel si booth.
- 49. IESIRE MASTER** - Iesire stereo (RCA) pentru conectarea unui amplificator sau altei unitati cu intrari de linie. Iesirile furnizeaza un semnal audio de la calculator sau de la o sursa externa la intrarea de linie – depinzand de pozitia comutatorului PC/Line.
- 50. IESIRE BOOTH** - Iesire stereo (RCA) pentru conectarea unui amplificator, de ex. pentru monitorizarea sistemului sau pentru aplicatii PA (public announcement). Iesirea furnizeaza un semnal audio de la calculator sau de la o sursa externa la intrarea de linie – depinzand de pozitia comutatorului PC/Line.
- 51. SOCLU ALIMENTATOR AC**
- 52. SELECTOR ALIMENTARE**
- 53. PORT USB PENTRU ALIMENTARE**
- 54. IESIRE MASTER COMPENSATA** - Iesire stereo (XLR) a semnalului master pentru conectarea unui amplificator sau altei unitati cu intrari de linie. Iesirea furnizeaza un semnal audio de la calculator sau de la o sursa externa la intrarea de linie – depinzand de pozitia comutatorului PC/Line.



## II. SOFTWARE VIRTUAL DJ

### 1. INSTALARE

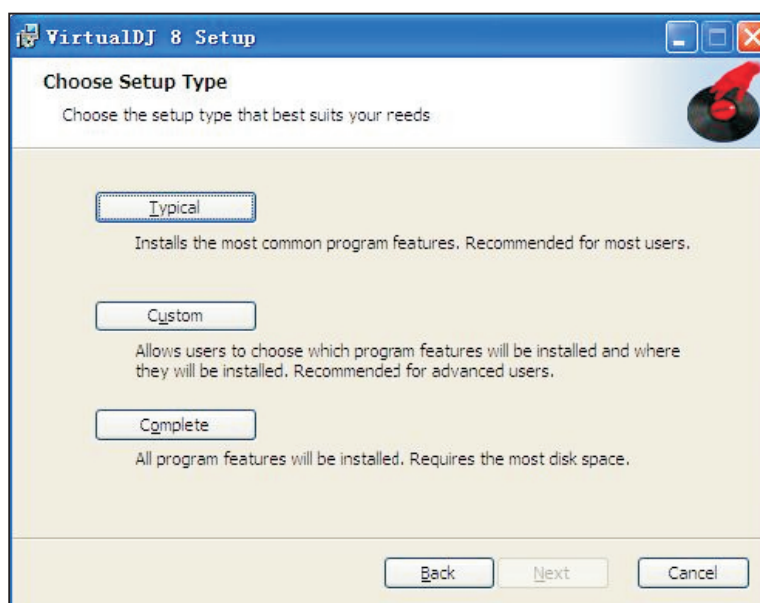
#### » Pentru sistem de operare Windows

1. După lansarea aplicației VIRTUAL DJ, apăsați NEXT.



2. Citiți cu atenție termenii și condițiile licenței end-user și bifati casuta dacă sunteți de acord. Apăsați apoi pe Next pentru a continua instalarea.

3. Selectați tipul instalării pentru VIRTUAL DJ, apoi faceți click pe NEXT.



4. Apăsați Install pentru a începe instalarea, apoi apăsați FINISH.

5. Introduceți numărul serial atașat CD-ului, apoi apăsați OK pentru confirmare.



## » Pentru sisteme de operare Mac OS X

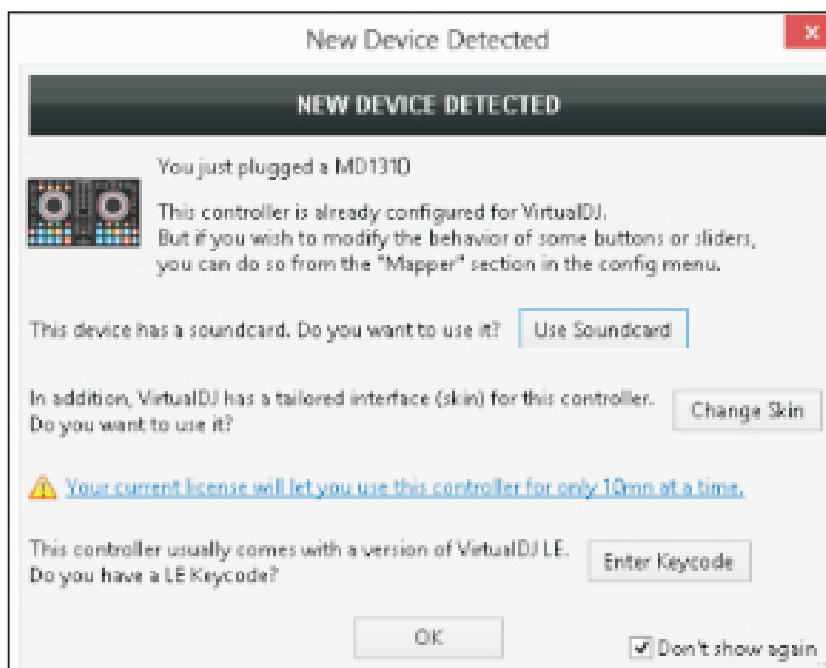
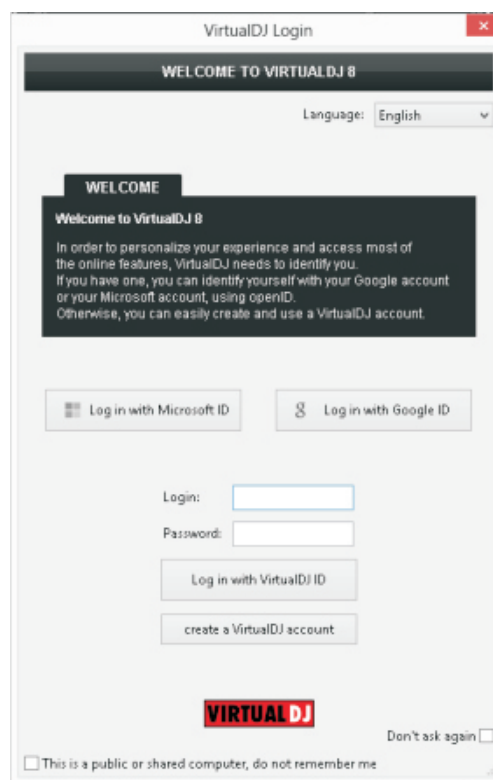
1. Faceti dublu click pe VIRTUAL DJ installer
2. Odata lansata aplicatia, faceti click pe Continue.
3. Cititi cu atentie termenii si conditiile end-user si bifati casuta Agree daca sunteti de acord. Apasati pe Next pentru a trece la pasul urmator.
4. Selectati tipul instalarii pentru VIRTUAL DJ, apoi faceti click pe Next.
5. Dupa terminare faceti click pe Close.

Este necesara utilizarea unui cod (furnizat impreuna cu CD-ul de instalare). Fara acest cod, controllerul va functiona 10 minute de fiecare data cand restartati Virtual DJ.

Va apare o fereastră de detectie in care veti fi intrebat daca doriti sa utilizati sau nu setarile audio predefinite in placa audio a unitatii. Difuzoarele si castile se pot conecta direct la soclurile corespunzatoare ale unitatii.

Daca unitatea vine cu un cod Virtual DJ LE Keycode, introduceti codul. Daca este disponibila o licenta Pro Infinity sau Plus license si v-ati logat in fereastră respectiva, acest buton nu va mai apare pe ecran.


Unitatea este gata de utilizare.



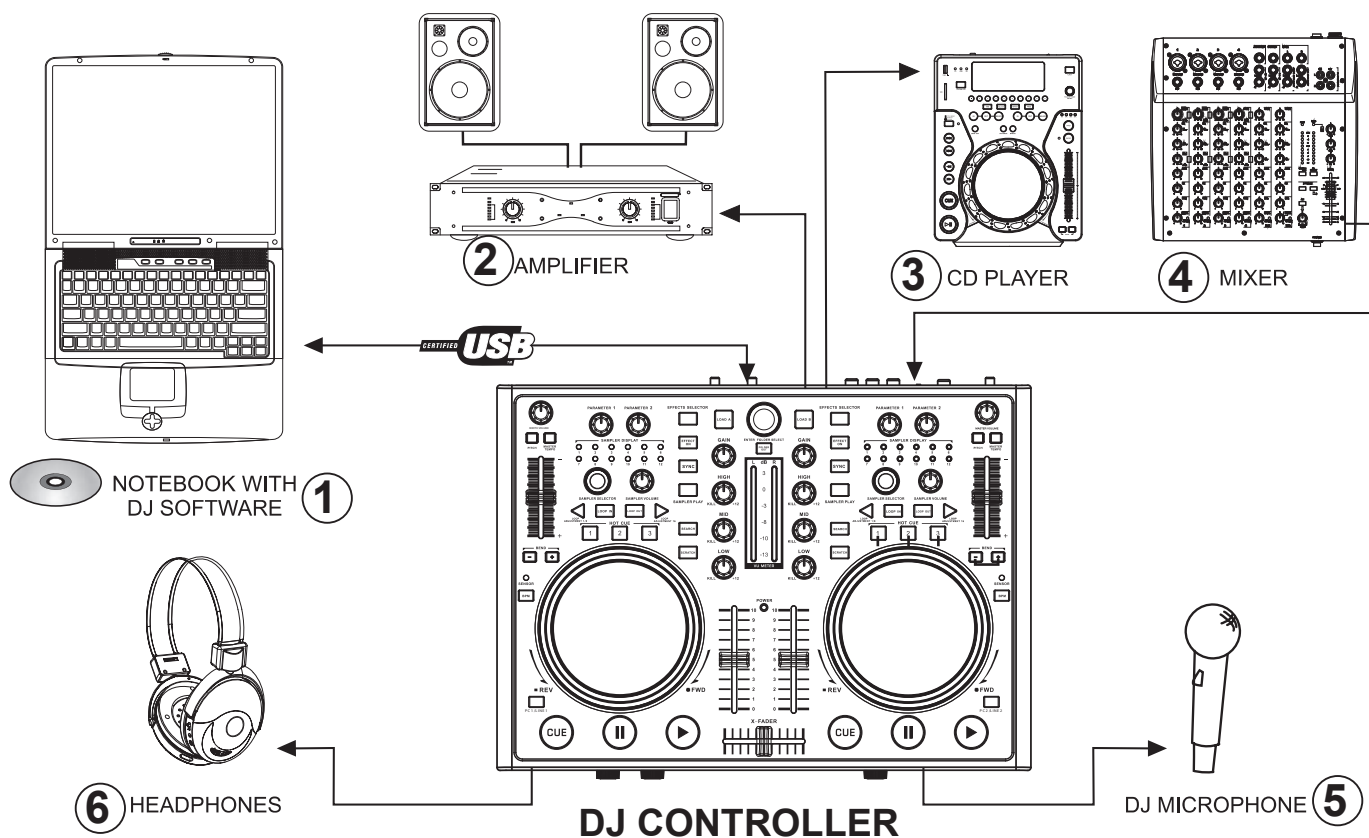
## 2. VIRTUAL DJ

Similar controllerului, aceasta interfata este impartita in cateva sectiuni asa cum se arata in figura de mai jos.



- 1. SECTIUNE BROWSER** - Listeaza toate fisierele compatibile din calculator.
- 2. CAMPUL DE CAUTARE** - Pentru cautare in calculator. Prin intermediul butonului  pot fi selectate cateva criterii de cautare.
- 3. FEREASTRA DE REZULTATE CAUTARE** - Listeaza toate fisierele dintr-un folder sau rezultatul cautarii.
- 4. PANOU CONTROL DECK A**
- 5. SECTIUNE MIXER** - Comutabil la mixer/video/scratch modul.
- 6. PANOU CONTROL DECK B**
- 7. FEREASTRA RITM**
- 8. BUTON CONFIG** - Pentru a intra in meniul de configurare.

### III. CONNECTING THE CONTROLLER



1.	Notebook cu software DJ	4.	Mixer
2.	Amplificator	5.	Casti
3.	CD player	6.	Microfon

#### 1. CONECTARE UNITATI AUDIO

1. Puneti controllerul pe o suprafata stabila si plata.
2. Puteti conecta un microfon DJ prin mufa XLR sau cu jack de 6,3 mm la mufa corespunzatoare de pe panoul frontal. Cablurile ecranate furnizeaza un semnal mai bun si au o protectie mai buna la interferente in cazul cablurilor lungi.
3. Pentru preascultare sau monitorizare a semnalului MASTER CONTROL si BOOTH VOLUME, este posibil sa conectati castile stereo optional prin mufa 6,3 mm la intrarea HEADPHONE 1 sau prin mufa 3,5 mm la intrarea HEADPHONE 2 de pe panoul frontal.
4. Pentru conectare amplificatoare, sunt disponibile cateva iesiri cu control individual al nivelului:
  - Conectati amplificatorul principal la iesirea RCA MASTER si/sau la iesirea XLR BAL OUT.

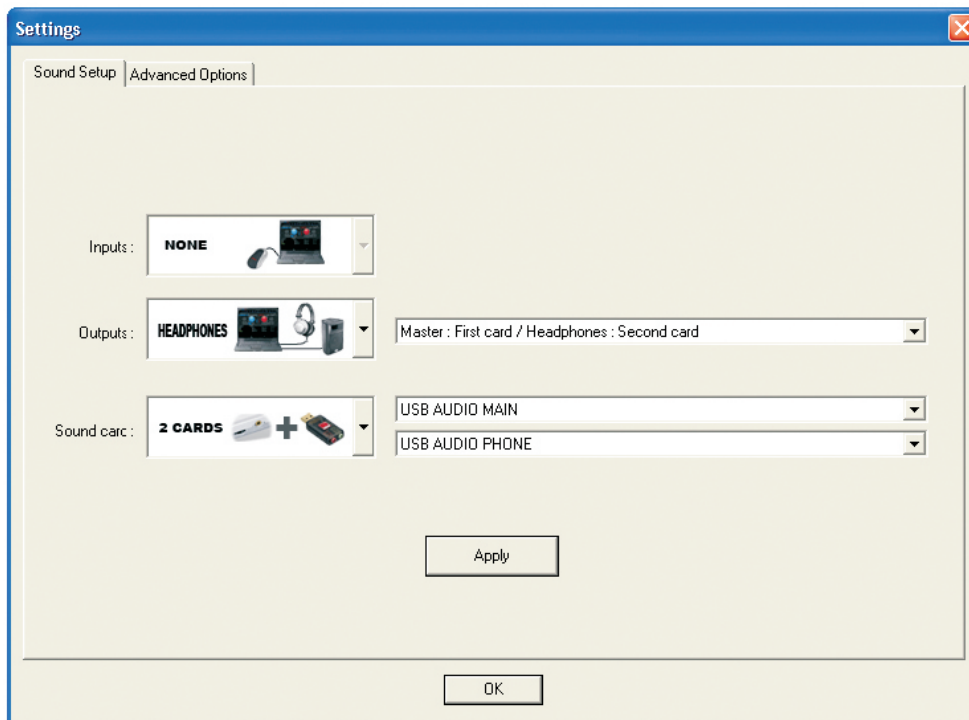
- Daca este disponibil un sistem de monitorizare, conectati amplificatorul la sistemul de monitorizare prin intermediul iesirii RCA BOOTH.
5. Pentru inregistrari, conectati unitatea de inregistrare la iesirea REC. Nivelul de inregistrare este independent de iesirile MASTER CONTROL, MASTER LEVEL si BOOTH VOLUME.
  6. In locul unui semnal audio de la calculator, iesirile master si booth pot furniza semnalul de la sursa externa de semnal cu nivel de semnal de linie (ex. CD player). Utilizati intrarile RCA LINE INPUT pentru a conecta unitatea.

## 2. CONECTAREA UNUI CALCULATOR

1. Setati comutatorul de alimentare pe alimentarea USB.
2. Utilizati cablul USB furnizat pentru a conecta controllerul la calculator. Odata conectat, controllerul va fi recunoscut ca un dispozitiv generic USB si vor fi instalate driverele necesare. Indicatorul de alimentare se aprinde si indica faptul ca dispozitivul este alimentat prin portul USB. Controllerul poate fi utilizat in conjunctie cu placa de sunet a calculatorului, fara a intra in conflict cu aceasta. Puteti conecta/deconecta controllerul de la calculator oricand doriti.
3. Daca conexiunea USB nu are suficient curent (sau este conectata la un hub USB fara alimentare de exemplu) utilizati adaptorul furnizat DC 5 V/1 A pentru a alimenta controllerul. Setati in acest caz comutatorul de alimentare pe pozitia ADAPTOR. Utilizati doar adaptorul furnizat. Deconectati totdeauna alimentarea inainte de face schimbari ale conexiunilor, daca mutati unitatea in alta parte sau daca nu o utilizati o lunga perioada de timp.
4. Dupa conectare, porniti aplicatia Virtual DJ LE. Daca programul a fost pornit anterior conectarii controllerului, trebuie restartat, in caz contrar controllerul nu poate fi operat.

## 3. CONFIGURAREA CONTROLLERULUI

1. Intrati in meniul de configurare software cu ajutorul butonului CONFIG si configurati programul pentru operare in Sound Setup.
2. In control panel Sound card, selectati setarile HEADPHONES. Cele 2 canale de iesire master si headphones vor fi disponibile pentru controller. Daca este necesar, puteti comuta canalele de iesire in panoul de control adiacent.
3. In control panel Sound card, selectati setting 2 CARDS si in panoul adiacent setati USB AUDIO MAIN (=master channel) si USB AUDIO PHONE (=headphones channel).



- Lasati intrarea control panel pe NONE si confirmati setarile facute prin apasarea pe Apply.

## IV. OPERARE


### 1. PRELUARE TIRLURI DIN CALCULATOR



- In partea din stanga-jos a ecranului browser, sunt listate toate fisierele compatibile din calculator. De aici puteti accesa muzica dorita si fisierele video. Cu Virtual DJ PRO este posibil ca creati un instrument de navigare cum ar fi fisiere virtuale, liste de asteptare sau de redare si filtre. Cu functia NetSearch puteti cauta muzica si video pe internet.
- Apasati scurt butonul ENTER/FOLDER SELECT pentru a activa sectiunea browser. Apoi selectati un director. Apasati encoderul pentru a selecta



subdirectoarele. Cu ajutorul butoanelor ENTER/FOLDER SELECT puteti merge inapoi la directorul principal. Fereastra cu rezultatele cautarii afiseaza informatii diverse cu ar fi : titlul, artistul si numarul de batai pe minut. Virtual DJ PRO afiseaza informatii suplimentare cum ar fi ID3, MP4, MOV.

3. Pentru a cauta titluri in calculator, introduceti titlul in casuta de cautare. Cu ajutorul butonului  pot fi selectate cateva criterii de cautare. Rezultatele cautarii vor fi afisate in fereastra cu rezultate.
4. Selectati titlul dorit cu ajutorului encoderului si apasati butonul LOAD A pentru a prelua melodia in deck-ul A sau apasati butonul LOAD B pentru a prelua melodia in deck-ul B. Dupa ce melodia a fost preluata, afisajul deck-ului arata numele artistului si titlul, numarul de batai pe minut, timpul redat si timpul ramas din melodie, procentajul de pitch.

## 2. REDAREA UNEI MELODII



Virtual DJ



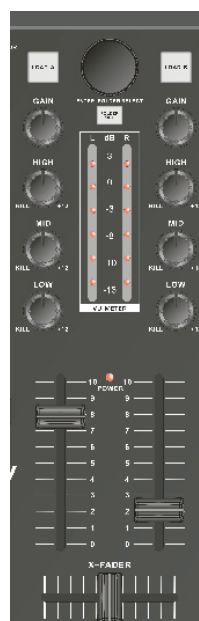
KMDJ002

1. Apasati butonul Play (LED-ul albastru se aprinde) pentru a incepe redarea de la inceputul piesei (index de timp 00:00) sau faceti click dreapta pe mouse peste butonul de pauza pentru a incepe redarea dupa primul sunet de bass.
2. Apasati butonul Pause pentru a intrerupe redarea (LED-ul verde se aprinde). Ap[asand butonul de cateva ori, se va parcurge ciclic prin punctul de pornire si toate punctele cue points.
3. Unitatea se opreste la sfarsitul piesei. Titlul ramane in deck pana cand o alta melodie va fi incarcata.

### 3. REGLARI DE BAZA MIXER



Virtual DJ



KMDJ002

1. Pentru reglari de baza positionati positionati pe mijloc butoanele MASTER CONTROL si MASTER LEVEL, butoanele de castig GAIN si egalizatoarele.
2. Positionati butoanele de fader pe cele 2 canale la aprox. 2/3 din maxim.
3. Redati o piesa pe Deck A si reglati deck-ul. Un nivel optim este atins daca nivelul este la 0 dB la un volum mediu. Daca LED-ul rosu de la iesire se aprinde, exista o suprasarcina pe canal. Opriti apoi redarea si repetati testul pe Deck B.
4. Reglati tonul cu ajutorul controlului de sunet. Cu butoanele de reglaj frecvente (joase, medii si inalte) pe pozitia de mijloc raspunsul in frecventa nu este afectat.
5. Reglati frecventele joase pentru semnalul de iesire la iesirea master cu ajutorul BASS LEVEL.
6. Reglati nivelul pentru semnalul de iesire la iesirea master cu ajutorul MASTER CONTROL si MASTER LEVEL.
7. Reglati nivelul dorit al semnalului la iesirea BOOTH din BOOTH VOLUME.
8. Semnalul de inregistrare de la iesirea REC este preluat inainte de controlul pe iesire si nu este afectat de reglajele MASTER CONTROL, MASTER LEVEL si BOOTH VOLUME.

### 4. CROSSFADING INTRE DECK-URI

1. Acest reglaj permite urmatoarele:
  - crossfader catre stanga: atenuare Deck A si neatenuat Deck B
  - crossfader catre dreapta: atenuare Deck B si neatenuat Deck A



- pentru a avea același nivel al semnalelor de la ambele deck-uri, poziționați crossfader pe mijloc
2. Caracteristica de atenuare poate fi modificată și prin X-FADER CURVE:
    - Poziționat spre stânga: tranziție graduală de ex. la mixaje lungi
    - Poziționat spre dreapta: tranziție bruscă de ex. pentru efecte de scratch și taiere

**ATENȚIE!** Nu utilizați controlul X-FADER CURVE în prezența semnalului deoarece acest lucru poate cauza o modificare bruscă a volumului.

## 5. ANUNȚURI PRIN MICROFON DJ

Anunțurile prin microfonul DJ sunt mixate direct peste semnalul master. Utilizați MIC LEVEL pentru a regla volumul dorit.

## 6. PREASCULTARE CANALE (PFL)

Funcția cue permite monitorizarea fiecărui deck prin intermediul castilor, chiar dacă deck-ul respectiv este atenuat complet. Astfel este posibil să ascultați o piesă nouă, să marcați puncte cue point pe ea sau să reglați o buclă de redare în timp ce muzica pentru audiență merge. Este posibilă monitorizarea muzicii curente deoarece semnalul este preluat înainte de controalele MASTER CONTROL și BOOTH VOLUME.

1. Utilizați selectorul de mod cue pentru a alege modul pentru căști.
1. Utilizarea controlului CUE pentru a selecta și atenua semnalul de monitorizare:
  - cu controlul către stânga se monitorizează Deck A, cu controlul către dreapta se monitorizează Deck B. Pe poziția de mijloc se pot auzi ambele deck-uri, la același nivel.
2. Reglați volumul în casti prin controlul HEADPHONE VOLUME.

## 7. REPEDE ÎNAINTE ȘI ÎNAPOI

Pentru derulare rapidă înainte și înapoi activați întâi funcția de căutare din butonul jog prin apăsarea scurtă a butonului SEARCH (LED-ul portocaliu se aprinde). Apoi rotiți butonul jog în direcția corespunzătoare. Pentru un salt rapid la o anumită zonă din melodie, faceți click pe poziția corespunzătoare în diagrama semnalului (Virtual DJ).

## 8. REVENIREA LA INCEPUTUL MELODIEI SAU LA UN PUNCT PREDEFINIT (CUEING)

Pentru a sari rapid la un anumit punct, se pot defini 3 puncte de start (cue points) pentru butoanele HOT CUE 1 ... 3. Aceste marcaje vor fi retinute chiar daca programul este oprit si pot fi suprascrise oricand. Cu butonul CUE va puteti intoarce la inceputul melodiei sau la un punct predefinit anterior.

### Butonul CUE

1. Pentru a sari la inceputul melodiei apasati butonul CUE in modul pauza sau in modul redare (LED-ul butonului CUE se aprinde in rosu).
2. Dupa saltul la un punct predefinit, redarea poate fi reluata cu ajutorul butonului Play. Alternativ, puteti tine apasat butonul CUE si reda momentan piesa. Imediat ce eliberati butonul, unitatea sare direct la punctul cue point predefinit si intra in pauza.
3. Daca marcajele au fost memorate cu butoanele HOT CUE 1 ... 3, prin apasarea pe CUE nu se revine la inceputul piesei ci la ultimul punct cue point memorat.

### Butoane HOT CUE 1 to 3

1. Pentru setarea unui punct cue point pe durata redarii unei piese, fie apasati unul din butoanele HOT CUE 1 to 3 cand ajungeti la punctul dorit (fly cue).
1. Este acum posibil sa sariti la punctele corespunzatoare butoanelor HOT CUE 1 to 3. Melodia este redata de la punctele corespunzatoare.
1. Pentru a rescrie un cue point, apasati mai intai butonul CUE si apoi apasati butonul dorit HOT CUE 1 to 3.

## 9. REGLARE PITCH (VITEZA DE REDARE)

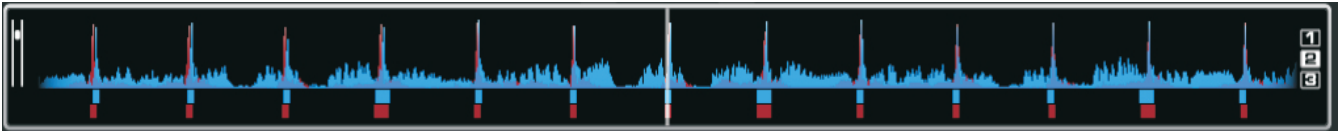
Viteza de redare poate fi reglata pana la  $\pm 100\%$  prin butonul de control pitch slide.

1. Domeniul de reglaj al vitezei este presetat la  $\pm 25\%$ . Fiecare apasare a butonului PITCH comuta intre  $\pm 100\%$ ,  $\pm 6\%$ ,  $\pm 12\%$  si apoi inapoi la  $\pm 25\%$ .
2. Glisati in sus butonul pitch control pentru a scadea viteza si glisati in sus pentru a creste viteza de redare.
3. Controlul are o pozitie de blocare pe mijloc, unde este viteza standard de redare.

## 10. ACTIVAREA FUNCTIEI MASTER TEMPO

Odata cu schimbarea vitezei si tonul redat al melodiei se schimba proportional. Prin activarea functiei Master Tempo, va ramane constant. Pentru a activa functia, apasati butonul MASTER TEMPO (LED-ul se aprinde). Simbolul key lock se aprinde in portocaliu pe ecran.

## 11. SINCRONIZARE DECK A SI DECK B



Viteza și ritmul melodiilor de pe deck A și deck B pot fi sincronizate cu precizie. Astfel, ritmul nu va fi întrerupt la trecerea de la un deck la celălalt. Ca ajutor vizual, viteza/ritmul ambelor deck-uri este afișată sub formă de undă. Vârfulurile reprezintă bataile iar patratele reprezintă măsurile în forma 4/4 masuri de timp din CBG (Computer Beat Grid).

Două melodii sunt sincronizate când varfurile (bataile) sunt la aceleași momente de timp.

1. Pentru sincronizare, monitorizați prin casti melodia cu care doriți sincronizarea.
2. Porniți redarea și apăsați butonul SYNC la deck-ul la care doriți sincronizarea. Astfel se sincronizează cele 2 deck-uri.
3. Pentru a sincroniza începuturile, patratele largi corespunzătoare măsurilor 4/4 CBG trebuie să se suprapună. Pentru aceasta utilizați butonul jog cu modul scratch activat: imediat după suprapunerea patratelor, lăsați butonul jog. Apăsați butonul SYNC pentru o corectare ușoară.
4. Este de asemenea posibil să utilizați PITCH BEND pentru a schimba viteza pentru a sincroniza ritmul. Atunci când unul din butoanele PITCH BEND + sau – este menținut apăsat, redarea este mai rapidă sau mai lentă..

## 12. REDAREA UNEI BUCLE CONTINUE SINCRONIZATA CU BATAILE

O secțiune dintr-o melodie poate fi repetată în buclă de câte ori doriți. Aceste bucle sunt sincronizate cu ritmul melodiei prin intermediul funcției smart loop din program.

1. În modul redare, apăsați scurt butonul LOOP IN în punctul dorit al melodiei pentru a marca începutul buclei.
2. Apăsați scurt LOOP OUT în punctul dorit al melodiei pentru a marca sfârșitul buclei. Când punctul de sfârșit al buclei este atins, porțiunea cuprinsă între cele 2 puncte astfel marcate va fi repetată în buclă.
3. Apăsați butonul LOOP ADJ pentru a regla bataile la exact 1, 2, 4, 8, 18 sau 32. Prin butonul rotativ software SHIFT, lungimea buclei se poate dubla sau înjumătăți.
4. Pentru a ieși din modul buclă și a continua redarea, apăsați LOOP OUT.
5. Pentru a programa o altă buclă, redefiniți punctele de început și de sfârșit ale buclei noi ca și mai sus, cu ajutorul butoanelor LOOP IN și LOOP OUT.

## V. FUNCTII PENTRU EFECTE

### 1. COMUTAREA INTRE EFECTE

1. Selectati efectul dorit prin apasarea repetata pe butonul EFFECT SELECTOR. Pe afisaj va apare efectul selectat.
2. Apasati butonul EFFECT ON (LED-ul se aprinde) pentru a porni efectul selectat. Pe ecran, panoul de selectie este evidentiat in rosu. Pentru a opri efectul, apasati din nou butonul (LED-ul se stinge).
3. Reglati parametrii efectului prin intermediul controlului PARAMETER 1 si 2.

### 2. REDARE ESANTIOANE

Sunt disponibile 6 esantioane presetate care pot fi combinate cum doriti. Programul permite inregistrarea esantioanelor proprii si asignarea la in cele 6 locuri de memorare. Pentru inregistrarea unui esantion, apasati butonul REC si reglati lungimea dorita cu ajutorul sagetilor.

1. Rotiti SAMPLE SELECTOR pentru a selecta esantionul dorit. LED-ul corespunzator se aprinde in rosu.

No.	Esantion
1	Siren
2	Saxo
3	Put your hands up
4	Push
5	Pump it up
6	This this this
7-12	Libere, pot fi inregistrate

2. Apasati control pentru a reda esantionul. Pe afisaj, panoul de selectie este evidentiat in verde. Esantionul este redat pana cand apasati butonul de control din nou. Alte esantioane pot fi redade in acelasi mod.
3. Reglati nivelul esantionului utilizand SAMPLER VOLUME. Cu ajutorul butoanelor din program, lungimea esantionului poate fi dublata sau redusa la jumatate.

### 3. EFECTE SCRATCH

Apasati butonul SCRATCH (LED-ul se aprinde) pentru a activa aceasta functie. Rotiti butonul jog inainte si inapoi pentru a crea acest efect. Pentru a opri acest efect, apasati din nou pe acelasi buton SCRATCH (LED-ul se stinge).

### 4. EFECTE DRONING

Butonul jogdial poate fi utilizat de asemenea pentru a crea efecte droning. Functia scratch, cautare rapida si master tempo nu trebuie sa fie activate. Rotiti butonul jogdial inainte si inapoi pentru a reduce sau creste viteza de redare, creand efectul droning.

## VI. SPECIFICATII

- Control MIDI
- Placa de sunet asigură iesiri multiple (Booth, Master, Rec)
- Placa de sunet USB 2.0
- Rata de eşantionare: 44,1 / 48/96/192 kHz / s
- Rezolutie: 16/24 bit
- Mixer clasic / CD player
- Large jog wheels
- Egalizator cu 3 benzi cu control castig
- Crossfader cu caracteristici variabile
- Control loop (1/8, 16)
- Reglare tempo
- Control parametri
- Alimentare de la USB / adaptor AC (5 V, 1 A)
- Poate fi folosit ca o unitate de sine stătătoare
- 2 canale linie/phono
- Iesire XLR balansat
- Iesire pentru căști 6,3 mm și 3,5 mm, cu control volum
- Intrare microfon XLR și 6,3 mm, cu control volum
- Software: DJ Virtual (inclus)
- Alimentare: 5 V (USB)
- Dimensiuni: 358x277x65 mm

Specificatiile sunt supuse schimbarilor fara notificare prealabila.



**Romania**  
**Reciclarea corecta a acestui produs**  
**(reziduuri provenind din aparatura electrica si electronica)**



Marcajale de pe acest produs sau mentionate in instructiunile sale de folosire indica faptul ca produsul nu trebuie aruncat impreuna cu alte reziduuri din gospod arie atunci cand nu mai este in stare de functionare. Pentru a preveni posibile efecte daunatoare asupra mediului inconjurator sau a sanata tii oamenilor datorate evacuarii necontrolate a reziduurilor, vă rugăm să separați acest produs de alte tipuri de reziduuri si să-l reciclati in mod responsabil pentru a promova re folosirea resurselor materiale. Utilizatorii casnici sunt rugati să ia legatura fie cu distribuitorul de la care au achizitionat acest produs, fie cu autoritatile locale, pentru a primi informatii cu privire la locul si modul in care pot depozita acest produs in vederea reciclarii sale ecologice. Utilizatorii instititionali sunt rugati să ia legatura cu furnizorul și să verifice condițiile stipulate in contractul de vanzare. Acest produs nu trebuie amestecat cu alte reziduuri de natura comerciala.

Distribuit de Lechpol Electronics SRL, Republicii nr. 5, Resita, CS, ROMANIA.